



ENGLISH - DEUTSCH - FRANÇAIS - ITALIANO - LIETUVIU - POLSKIE - PORTUGUES

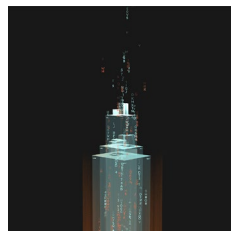
Opuscolo sui giochi dell' Hackathon



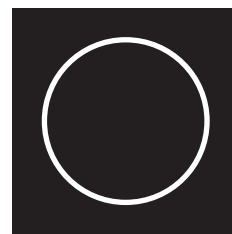
Divide et Impera



YouTuber Simulator



Social Threads



deplatforming

Play Your Role is a project funded by the European Commission under the Program Rights, Equality and Citizenship (2014–2020) and results from a partnership between seven international institutions:

ZAFFIRIA, Italy

CIAC, Universidade do Algarve,
Portugal

COSPE, Italy

Fundacja Nowoczesna Polska,
Poland

**JFF – Institut für
Medienpädagogik
in Forschung und Praxis**,
Germany

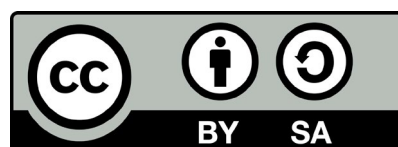
SAVOIR*DEVENIR, France

**VšĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI-
EDUPRO**, Lithuania



This document was funded by the European Union's Rights, Equality and Citizenship Programme (2014–2020). The content of this document represents the views of the author only and is his/her sole responsibility.

The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.



CC BY-SA 4.0

Graphic Design: Cecilia Piazza

Indice

- 5 **Introduzione**
- 6 *Divide et Impera*
- 10 *YouTuber Simulator*
- 14 *Social Threads*
- 18 *deplatforming*

Introduzione

I media, come i videogiochi e le pratiche legate ai giochi, sono mondi complessi e intrecciati che svolgono un ruolo importante nella vita quotidiana dei giovani e degli adulti e hanno quindi un'influenza significativa quando si tratta di costruire il concetto dell'altro, i modelli di comportamento e la gestione dei conflitti. Spesso si trascura il potenziale positivo del videogioco nel fornire spazi sicuri di confronto, rafforzando e premiando i comportamenti positivi e utilizzando un approccio ludico ad argomenti complessi, con un linguaggio che parla direttamente ai giovani.

Uno degli obiettivi del progetto europeo *Play Your Role* è quello di contrastare il discorso d'odio online (il cosiddetto hate speech) con la produzione di strumenti educativi sotto forma di videogiochi e nuovi materiali didattici che insegnanti ed educatori/trici possono utilizzare nel loro lavoro quotidiano, creando nuove e creative contro narrazioni, promuovendo i valori dell'Unione Europea, la tolleranza e il rispetto dei diritti fondamentali e valorizzando la gamification come strumento per rafforzare i comportamenti positivi. All'interno del progetto sono stati sviluppati 4 videogiochi educativi (serious games) che hanno coinvolto 4 team di giovani game designer in altrettanti paesi europei: **Divide Et Impera** (Italia), **YouTube Simulator** (Polonia), **Social Threads** (Francia) e **deplatforming** (Germania). Ogni gioco affronta il tema dell'hate speech usando diverse strategie che hanno lo scopo di sviluppare la comprensione del fenomeno e un approccio critico.

Questo manuale vuole essere una guida con quattro proposte didattiche che inseriscono i videogiochi sviluppati all'interno di un percorso educativo per scuole secondarie, centri giovani e associazioni.

Il progetto *Play Your Role* ha prodotto anche un Toolkit di itinerari pedagogici¹ che possono approfondire e completare le esperienze didattiche proposte in questo manuale: affrontare l'hate speech è sempre complesso e gli itinerari pedagogici forniscono molte attività e idee per lavorare sul tema in modo approfondito.

1 www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2020/11/PYR-toolkit-ITALY.pdf

Divide et Impera



IL GIOCO IN SINTESI

Divide et Impera è un gioco che permette di vedere “all’opera” il discorso d’odio, mentre interagisci con un gruppo composto da diverse persone inizialmente in buoni rapporti tra loro. Utilizzando il linguaggio d’odio in diverse forme puoi provare a creare divisioni e ostilità all’interno del gruppo, per poi separarlo definitivamente in fazioni.

Attraverso la manipolazione simulata di una piccola comunità, il/la giocatore/trice può confrontarsi e prendere coscienza dei reali meccanismi utilizzati per condizionare le persone sui social media. In questo modo, gli/le adolescenti potranno assumere un atteggiamento più critico rispetto alle fonti e ai contenuti informativi offerti online.

GAME DESIGN

Il gioco è stato progettato e sviluppato da Mauro Vanetti (sviluppatore indipendente), e da Pino Panzarella e Pietro Polsinelli di Open Lab, una piccola azienda indipendente.

LINK

Puoi **giocare a questo gioco online** (tramite browser) o **scaricarlo per sistemi Android o iOS**.

Qualsiasi output scelto è disponibile tramite questa pagina: www.playyourrole.eu/divide-et-impera

INDICAZIONI PER L'ITINERARIO

Parole chiave:

- Social network
 - Stereotipi
 - Strumenti di attivismo
-

Durata: 90 minuti

Destinatari: 15+, conoscenza dei social media e del tema del discorso d'odio online.

Obiettivi:

- Riconoscere i messaggi d'odio e come agiscono nell'ambito relazionale
 - Capire gli effetti negativi che possono avere a livello personale e sociale
 - Diventare maggiormente consapevoli di quello che accade intorno al discorso d'odio attraverso la simulazione del gioco
 - Apprendere meccanismi e strumenti di risposta ai contenuti d'odio virtuali
-

Supporti richiesti:

- Dispositivi dei partecipanti o pc/tablet collegati a Internet

DESCRIZIONE DELL'ITINERARIO

20 minuti

Condivisione e brainstorming di quello che la classe conosce sui messaggi d'odio nei social network.

Domanda iniziale: "Sapreste riportare un messaggio d'odio o di disprezzo visto su un social network?"

- Raccogli gli input dei partecipanti, se necessario prosegui con domande che possano incentivare la discussione
 - La raccolta degli input dovrebbe toccare almeno questi argomenti:
 1. Quali stereotipi sono più usati per offendere le persone?
 2. Quali reazioni avete visto da parte degli utenti dei social?
 3. Per quale motivo, secondo voi, vengono espressi questi commenti?
 - Questa introduzione ha l'obiettivo di far riflettere sulle proprie esperienze personali e cominciare a mettere in discussione gli obiettivi che il discorso d'odio sembra raggiungere: creare consenso, identificare dei gruppi, creare dei "nemici".
-

25 minuti

Gioca a *Divide et impera* e raccogli i punti di discussione.

- Prima di iniziare a giocare, l'animatore/trice sottolinea che assumere il ruolo di "odiatore" nella scena pubblica non è un modo corretto di interagire e che simulare questo ruolo all'interno del gioco serve ad aiutare la comprensione di ciò che

accade nei meccanismi di sistema. E' necessario che l'animatore/trice tenga monitorate le emozioni e l'eventuale livello di immedesimazione degli studenti: è preferibile proporre alla classe di partecipare all'attività come "data analyst", cioè come "osservatori" che cercano di comprendere le relazioni tra le persone, per diventare più consapevoli di come queste possano essere manipolate o nutrite positivamente, a seconda del fine. Le parole che vengono postate nel gioco generano sempre reazioni opposte al fine di facilitare il dibattito e tenere presente la complessità del tema.

- Gli studenti giocano collettivamente, divisi in gruppi: osservano le reazioni scatenate dai post, come osservatori attenti, e con l'aiuto dell'animatore/trice riflettono su quali aspetti culturali, politici o della vita personale questi messaggi toccano. Può essere interessante, in alcuni momenti, anche prevedere cosa accadrà: chi verrà colpito negativamente dal messaggio? Chi invece purtroppo rischia di aderire al messaggio? Quali caratteristiche e interessi avranno queste diverse persone? Il discorso d'odio è ampio, può colpire chiunque e genera degli effetti nelle reti amicali e sociali. Come rispondere a un discorso d'odio è altrettanto importante. Ogni volta, la classe o il gruppo che a turno gioca, può simulare una risposta al „politico“ di „divide et impera“: imparare ad argomentare „contro“ il discorso d'odio, ma senza scendere mai allo stesso livello, è un esercizio che può essere cominciato a scuola per dare

a tutti gli studenti una chance in più di difendersi (con saggezza, senza ricorrere all'insulto e all'odio) nel caso accada nelle loro vite reali.

Introduzione al gioco

Un insincero leader politico usa il discorso d'odio per promuovere i propri obiettivi. Nello specifico del gioco, questo leader politico dovrà dividere la comunità a metà, staccando almeno 12 persone dalla griglia interconnessa di 5x5 persone. Gli elementi staccati sono in grigio. I post diventano "armi" e ogni volta generano reazioni che permettono di capire come sia complesso e articolato il discorso d'odio. C'è chi lo accoglie perché concorda con il proprio modo di pensare, c'è chi si sente offeso per quanto viene espresso: la classe dovrà scegliere i contenuti da pubblicare online (e ogni volta sarà importante soffermarsi a capire quale operazione si sta facendo: chi si colpisce? perché? insinuando cosa?...) e un obiettivo specifico di 3x3 persone per ogni post. Ogni persona nella griglia ha diverse caratteristiche individuali: nazionalità, stato di immigrazione, genere, credo religioso. L'odio suscitato dal discorso che verrà pubblicato provocherà reazioni diverse, danneggiando e distruggendo le relazioni sociali all'interno della comunità.

Spesso l'odio online entra nei discorsi in modo apparentemente banale e quotidiano: commentando l'attualità o pubblicando barzellette ti ritroverai a renderti conto di quanti messaggi simili potresti aver incontrato sui social e non aver fatto caso a quanto potessero urtare

la sensibilità delle persone.

Attraverso il pollice su e pollice giù, vengono mostrati quelli che il leader politico considera i risultati migliori e peggiori. Cliccando su di essi, potrai leggere le analisi sui social media. Puoi anche cliccare sui ritratti degli utenti per controllare cosa ha urtato la loro sensibilità e come sono state influenzate la fiducia e le relazioni.

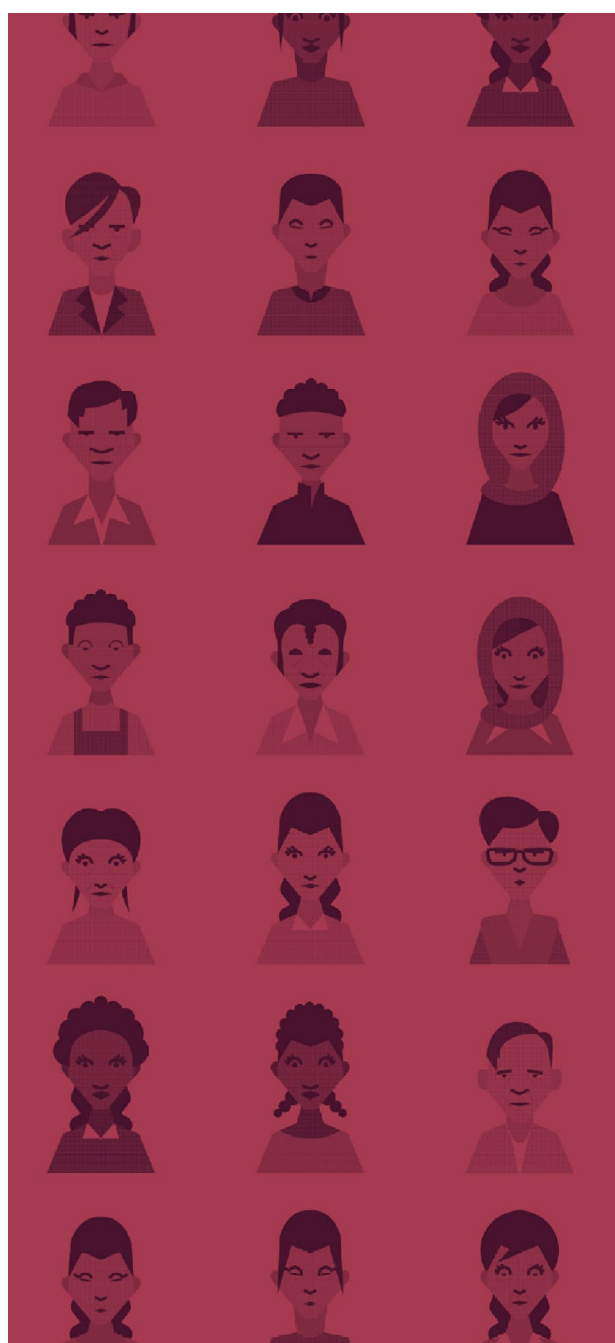
45 minuti

Debriefing del gioco e confronto con la realtà

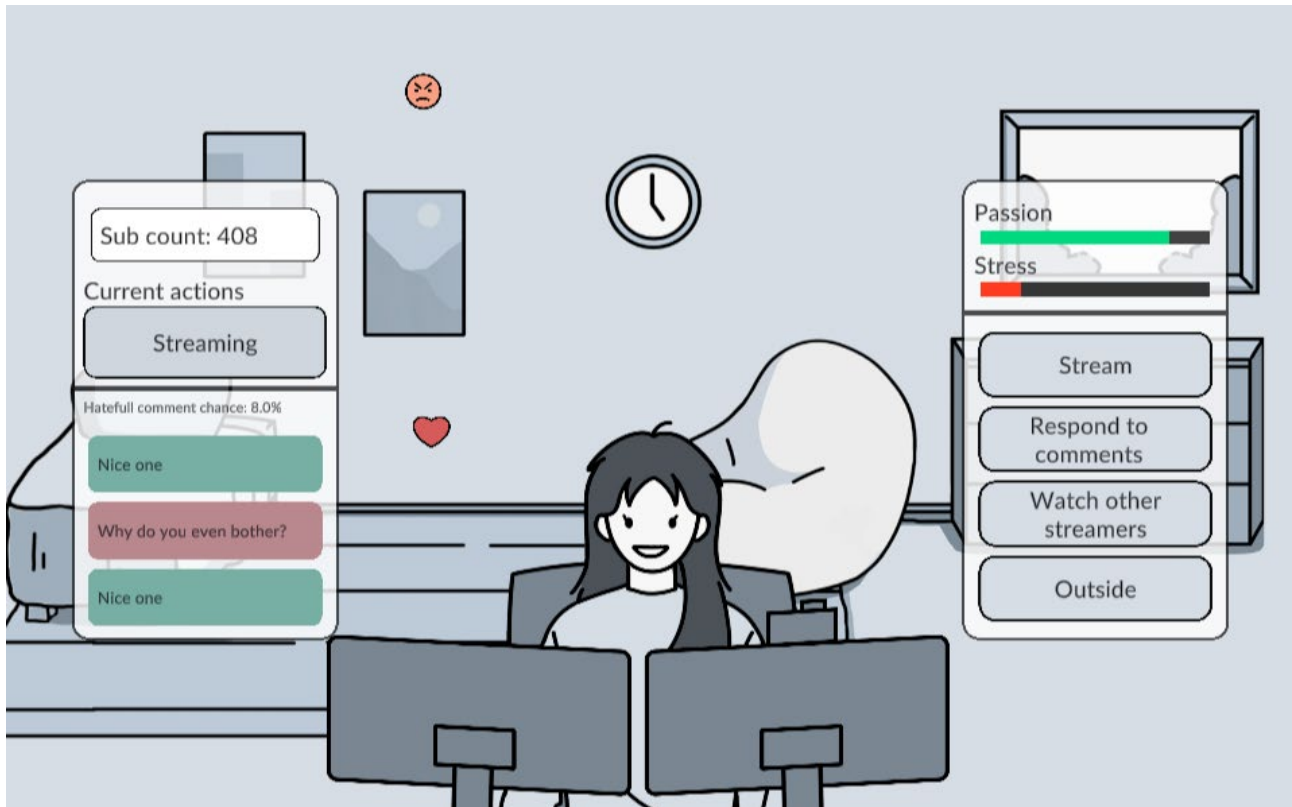
- Come vi siete sentiti? Quali riflessioni avete fatto mentre vedevate emergere le reazioni dei followers del leader politico? Le due domande possono essere scritte su grandi cartelloni e ogni alunno/a, con la propria penna o colore, si reca a scrivere la propria risposta. Avere più postazioni rende il lavoro più veloce e ritmato, genera meno assembramenti. Successivamente, la classe suddivide in gruppi, riceve un cartellone per ogni gruppo. Il cartellone viene letto e si cerca di trovare una sintesi. Un/a portavoce racconta cosa emerge da quanto scritto dalla classe sul cartellone ricevuto.
- Fornisci delle spiegazioni laddove necessario.
- Lascia spazio per argomentare le idee su cui non c'è accordo nei gruppi.

RISORSE AGGIUNTIVE

Per continuare a lavorare sugli stereotipi e sul discorso d'odio ad essi ricollegabile, suggeriamo il gioco di carte *Reazioni strategiche*: www.zaffiria.it/wp2/wp-content/uploads/2021/03/P4YR-Carte-Reazioni-strategiche-genere-e-linguaggi-odio.pdf



YouTuber Simulator.....



IL GIOCO IN SINTESI

Il gioco *YouTuber Simulator* permette di comprendere i fattori che influenzano significativamente la condizione mentale di chi pubblica o trasmette video su YouTube. Il gioco mostra, inoltre, come può essere limitato lo stress che deriva dall'attività di YouTuber. Dopo aver partecipato al gioco, un lavoro aggiuntivo con studenti e studentesse potrebbe aumentare l'efficacia dell'attività.

GAME DESIGN

Il gioco è stato progettato e sviluppato da Mateusz Seredyński (fondatore dello studio Yocat Games, programmatore e produttore di giochi con cinque anni di esperienza nel settore), Katarzyna Jaszewska (responsabile di concept art, personaggi e dialoghi) e Jakub Samplawski (responsabile per UX, interfacce, creazione di scene di gioco e musica).

LINK

Puoi **giocare a questo gioco online** (tramite browser) o **scaricarlo per sistemi Android o iOS**.

Qualsiasi output scelto è disponibile tramite questa pagina: www.playyourrole.eu/YouTuber-simulator

INDICAZIONI PER L'ITINERARIO

Parole chiave:

- Hate speech
 - Piattaforme Social Media
 - Stress
 - Relax
-

Durata: 90 minuti

Destinatari: 12+

Obiettivi:

- Aumentare la consapevolezza sui meccanismi psicologici che riguardano le attività di streaming
 - Sviluppare buone pratiche di streaming, broadcasting e visualizzazione
 - Sviluppare forme alternative di riduzione dello stress
 - Promuovere l'idea di benessere mentale in relazione ad una consapevole gestione del tempo
-

Supporti richiesti:

- Dispositivi dei partecipanti o pc/tablet collegati a Internet

DESCRIZIONE DELL'ITINERARIO

15 minuti

Invita i/le partecipanti a giocare a *YouTube Simulator*. Lascia che imparino ad usare l'app, puoi includere elementi di "gamification" in questo processo di apprendimento. Definisci un tempo specifico, ad esempio 10 minuti, e chiedi loro di provare ad ottenere più followers possibili in quel dato tempo. I/le partecipanti possono iniziare il gioco più volte. In questa fase, stabilire il tempo è particolarmente importante.

30 minuti

Discussione guidata

Avvia una discussione con i/le partecipanti sui fattori di stress che possono influenzare maggiormente le persone che trasmettono i loro video su YouTube. Ecco delle domande che potrebbero essere utili durante la discussione:

- Il tema oggetto del video può influenzare il livello di stress dello/a YouTuber?
- Come può contribuire il comportamento del pubblico allo stress vissuto dallo/a YouTuber?
- Quali comportamenti potrebbero far accrescere lo stress?
- Quali elementi del video potrebbero influenzare negativamente la risposta del pubblico?
- Perché le persone trasmettono in streaming? Cosa c'è di piacevole?
- Ci sono altri comportamenti che potrebbero condizionare lo stress dello/a YouTuber, che gli studenti e le studentesse conoscono, ma che non sono stati nominati durante il gioco?

Annota su una lavagna o un'applicazione per mappe mentali (es. Mindly), gli argomenti che emergono nella discussione, in forma breve. Il risultato dell'attività dovrebbe essere una mappa mentale creata sulla base degli argomenti forniti dai/le partecipanti.

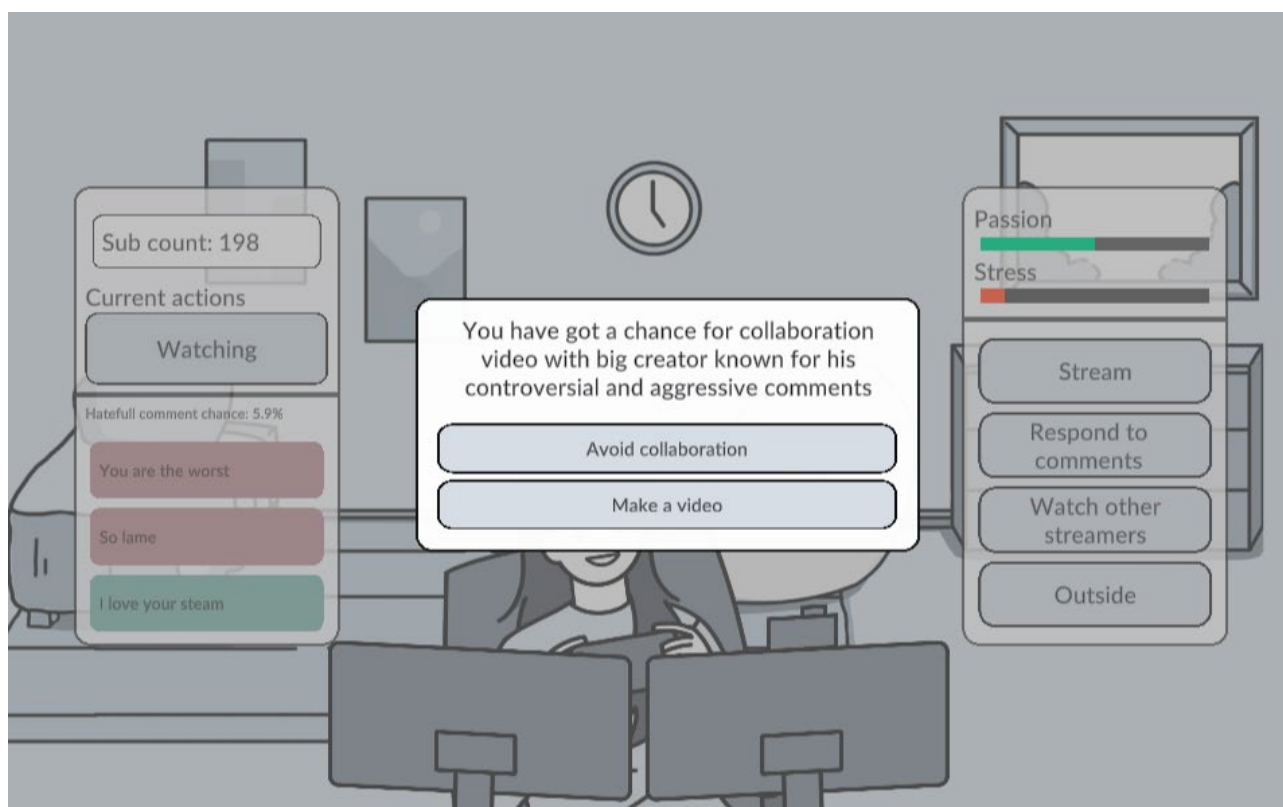
15 minuti

Brainstorming

Distribuisci dei post-it ai/le partecipanti. Poi, ogni partecipante dovrà scrivere su ciascun post-it una forma di relax (es.: passeggiare, andare al cinema ecc.). Chiedi agli studenti di attaccare i post-it in una parte della classe ben visibile e raggruppa i post-it, se possibile suddividendoli in sezioni tipo cultura, sport, hobby, artigianato e altro.

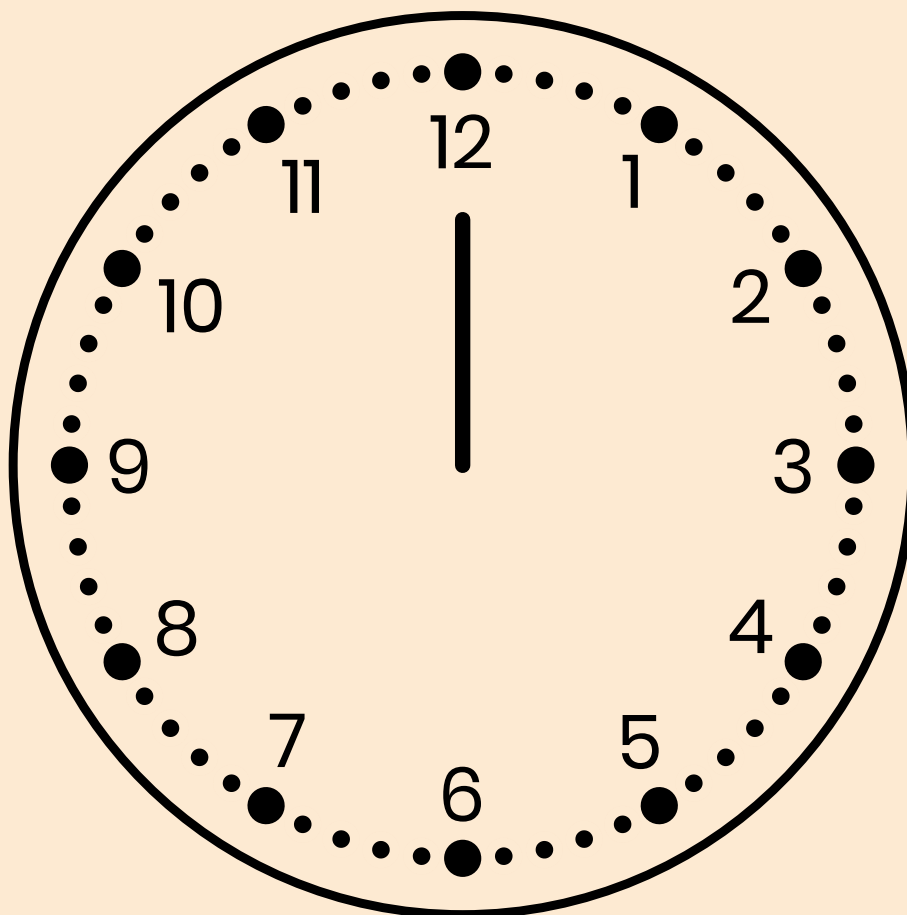
30 minuti

Discuti con i/le partecipanti di quanto sia importante nella vita pianificare correttamente il proprio tempo. Chiedi loro di pensare per un momento a come gestiscono il loro tempo. Quanto tempo dedicano allo studio, al gioco, al computer, alla cura personale e al cibo. Distribuisci la scheda di lavoro n.1 tra i/le partecipanti e chiedi loro di scrivere il programma della loro giornata-tipo. Parla con loro di questo. Poi, chiedi ad ognuno di riempire l'orologio delle attività giornaliere, seguendo quello che secondo loro può essere considerato un perfetto utilizzo del tempo.

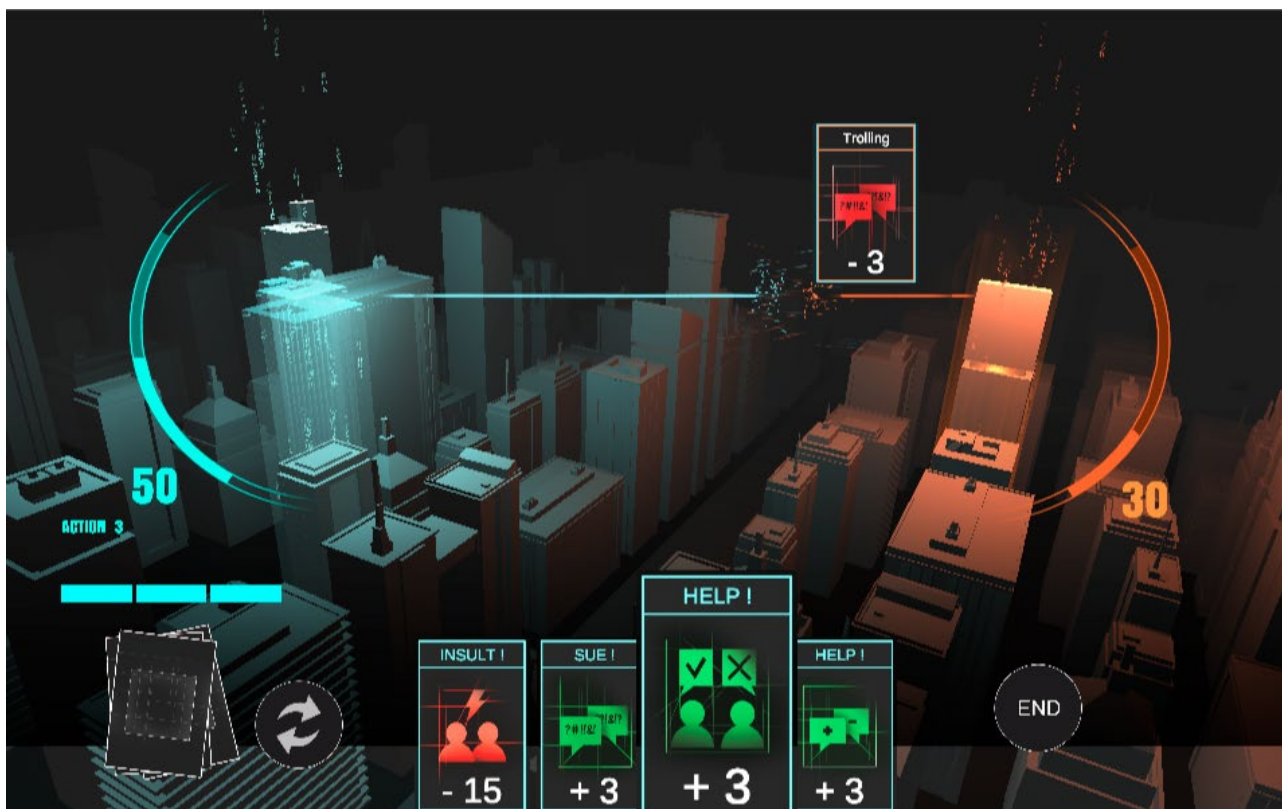


Scheda di lavoro n.1

Segna graficamente il tempo della tua giornata occupato dalle singole attività.



Social Threads



IL GIOCO IN SINTESI

Social Threads è un minigioco che punta a migliorare le capacità dei giovani di fronteggiare e rispondere correttamente ai comportamenti tossici sul web. Mira a sviluppare strategie individuali (non rispondere agli insulti, denunciare l'utilizzo del linguaggio d'odio ecc.) e sociali (relazionarsi con gli altri online, chiedere aiuto, creare una comunità amichevole, ecc). Questo minigioco è pensato come punto di partenza per un'azione più ampia e risulta un modo creativo per discutere di argomenti complessi e portare avanti un'azione educativa su questi temi.

Tu: come fruitore di internet devi scegliere il modo giusto di rispondere ai comportamenti tossici dei tuoi avversari.

Il tuo obiettivo: mantenere la tua resistenza mentale sopra lo 0 per espandere la tua rete di luoghi sicuri,

evitando che la rete venga invasa dalla violenza e gestendo al meglio le interazioni tra i membri basate sui pregiudizi e gli stereotipi più comuni.

Le tue "armi": 3 carte argomentative da scegliere tra 4. Gioca strategicamente!

I tuoi alleati: per rafforzare la propria resistenza mentale, il giocatore deve preferire le carte verdi ed evitare di usare le carte insulto, in modo da essere influenzato il meno possibile dal comportamento dei propri avversari. L'interazione deve essere il più costruttiva possibile in modo da combattere la tossicità e progredire nel gioco.

I tuoi risultati: quando la resistenza mentale dei tuoi avversari è 0, vinci il territorio ed espandi il tuo universo. Dovrai scegliere tra le carte rosse, per abbassare la resistenza mentale dei tuoi avversari,

e le carte verdi per aumentare la tua. La tua reazione all'avversario può essere anticipata, poiché l'azione successiva viene visualizzata quando fai la tua scelta. Assicurati di utilizzare le carte più adatte per rispondere ai comportamenti tossici.

GAME DESIGN

Il gioco è stato progettato da tre giovani game designer freelance: Damien Kermel ha sviluppato il sistema, Fabien Salvalaggio ha realizzato la grafica e Loïk Puyo è stato responsabile del design generale del gioco e della UX.

LINK

Puoi **giocare a questo gioco online** (tramite browser) o **scaricarlo per sistemi Android o iOS**.

Qualsiasi output scelto è disponibile tramite questa pagina: www.playyourrole.eu/social-threads

INDICAZIONI PER L'ITINERARIO

Parole chiave:

- Hate speech
 - Comportamento tossico
 - Dibattito
 - Comunità
-

Durata: 45-60 minuti

Destinatari:

12+ livello di inglese principiante

Obiettivi:

- Conoscenza dei comportamenti tossici online e capacità di riconoscerli.
 - Comprensione delle conseguenze delle diverse forme di espressione dell'odio online.
 - Sviluppo di buone pratiche per fronteggiare contenuti d'odio online.
 - Sviluppo di strategie per la creazione di un proprio spazio sicuro sul web.
 - Invito ai giovani a sensibilizzare i pari sulle buone pratiche online.
-

Supporti richiesti:

- 1 PC ogni due partecipanti
- 1 lavagna

DESCRIZIONE DELL'ITINERARIO

10 minuti

Introduzione

Apri la discussione sulle comunità digitali e sui comportamenti tossici

- A quali comunità digitali appartieni?
- A che genere di conversazioni partecipi?
- Cosa ne ricavi? (effetti positivi)
- Hai mai incontrato partecipanti con comportamenti tossici durante queste conversazioni?
- Come definiresti un comportamento tossico?

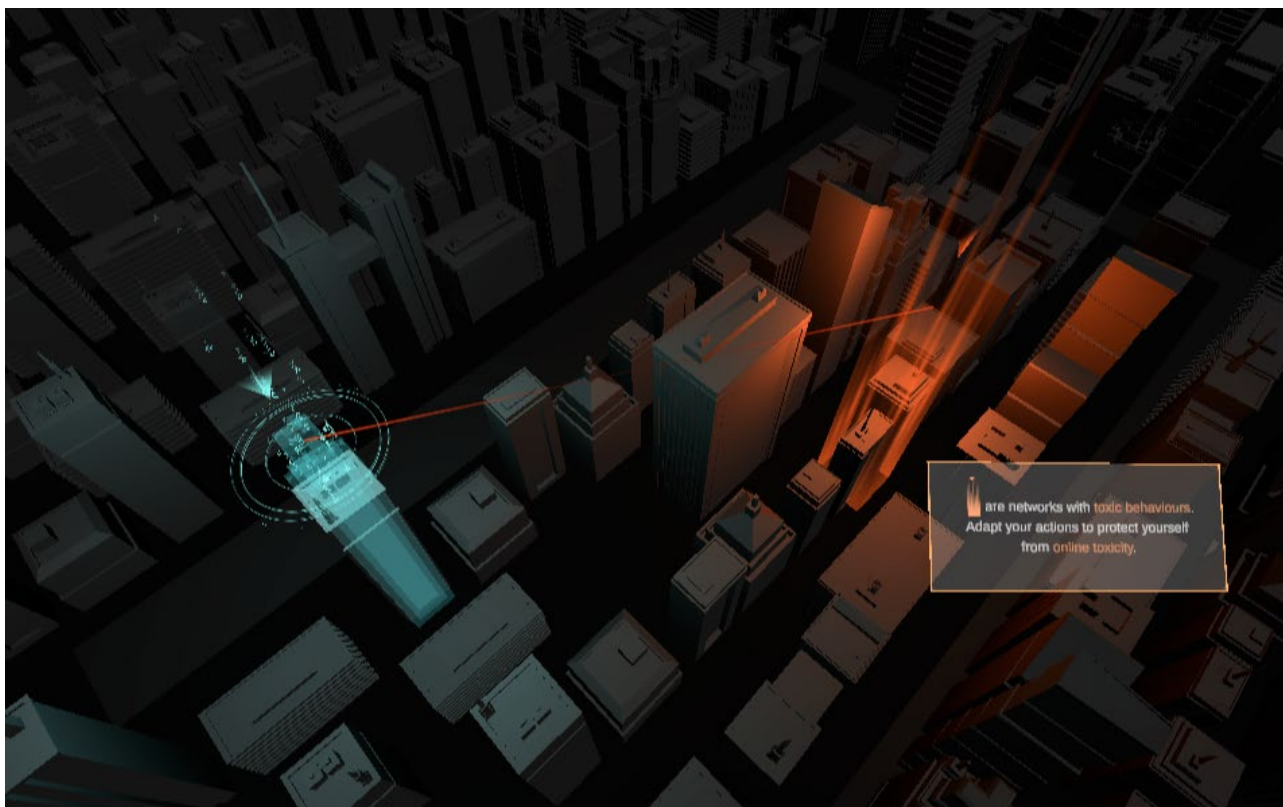
L'animatore/trice può scrivere alcune parole chiave. Lo scopo di questa introduzione è la conoscenza e il riconoscimento dei comportamenti tossici online, valorizzando allo stesso tempo la ricchezza delle comunità digitali.

15 minuti

Sessione di gioco

- Presentazione delle regole (vedi sopra)
- Creazione delle squadre (2/3 giocatori)

È opportuno che gli studenti giochino insieme in modo da discutere collettivamente le loro mosse, strategie e scelte.



20 minuti

Brainstorming sulle strategie che migliorano l'esperienza sul web

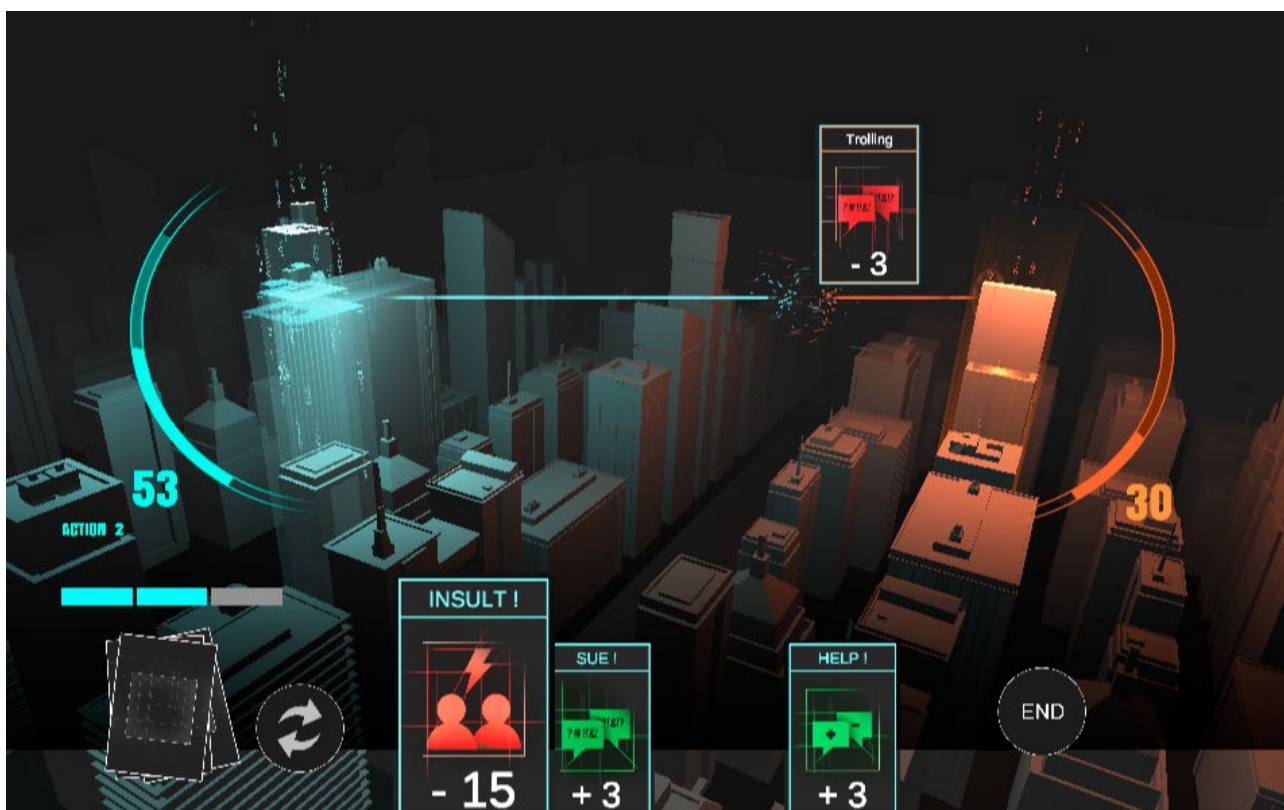
- I/le partecipanti si scambiano le loro esperienze di gioco.
- I team vengono invitati a trascriverle:
 1. Quali sono le tattiche migliori per gestire comportamenti tossici?
 2. Quali tattiche, secondo loro, dovrebbero essere evitate?
 3. Quali sono i comportamenti che pensano possano contribuire a rendere una comunità sicura e amichevole?
- I risultati del lavoro vengono condivisi e discussi all'interno del gruppo.
- L'animatore/trice (o un/a partecipante) scrive i punti su cui l'intero gruppo è

d'accordo. Questi rappresenteranno la strategia di gestione dei comportamenti tossici da parte del gruppo.

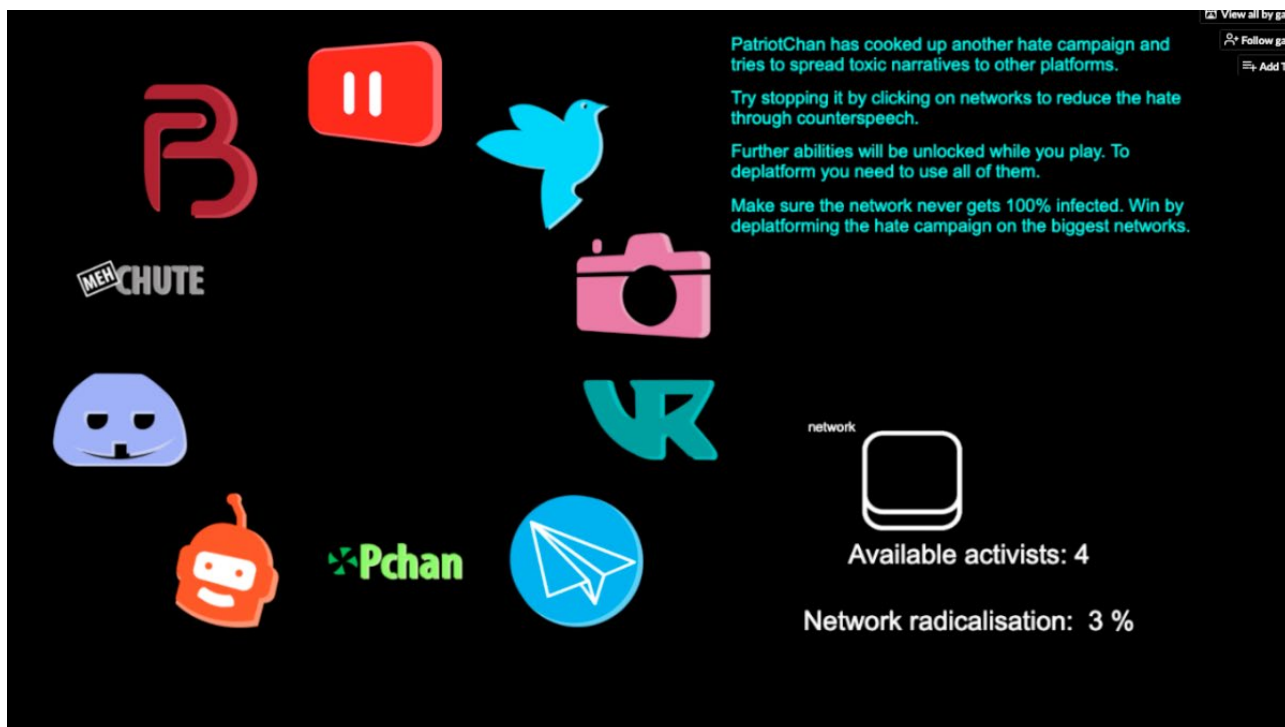
15 minuti

OPZIONALE: Comunicazione / scrittura collettiva

Il gruppo potrebbe trasformare i risultati del workshop in una serie di post che i/le partecipanti che lo desiderano potrebbero condividere sulle pagine private dei propri social network.



deplatforming



IL GIOCO IN SINTESI

Il gioco *deplatforming* introduce concetti che riguardano la diffusione della narrativa tossica e del discorso d'odio sul web. Il format della discussione mette in relazione questi concetti, teorici e ampi, con l'esperienza personale dei/le partecipanti e aiuta a fornire una visione dei meccanismi che operano dietro le grandi piattaforme dei social media.

GAME DESIGN

Il gioco è stato progettato e sviluppato da gameoverhate.eu, un'iniziativa per comunità di gioco più inclusive.

LINK

Puoi **giocare a questo gioco online** (tramite browser) o **scaricarlo per sistemi Android o iOS**.

Qualsiasi output scelto è disponibile tramite questa pagina: www.playyourrole.eu/deplatforming

INDICAZIONI PER L'ITINERARIO

Parole chiave:

- Campagne d'odio
- Ecosistema internet
- (Auto)regolamentazione delle piattaforme
- Strumenti di attivismo

Durata: 90 minuti

Destinatari: 15+
esperti di social media.

Obiettivi:

- Esplorare l'ecosistema Internet
- Comprendere e riflettere sulle dinamiche delle campagne d'odio online
- Conoscere gli strumenti e apprendere i meccanismi per rispondere ai contenuti d'odio in rete
- Discutere sugli approcci multipiattaforma alle campagne online e le risposte ad esse

Supporti richiesti:

- Dispositivi dei partecipanti o pc/tablet collegati a Internet

DESCRIZIONE DELL'ITINERARIO

25 minuti

Brainstorming

Anatomia di una shitstorm

Domanda iniziale: "Cosa definisce una shitstorm?"

- Raccogli gli input dei/le partecipanti utilizzando, se necessario, domande che stimolano la discussione. La raccolta delle idee dovrebbe riguardare almeno i seguenti argomenti:
 1. I fattori scatenanti della campagna d'odio
 2. Dinamiche interne ed esterne ad un gruppo
 3. Attacchi personalizzati
 4. Giudizi/affermazioni di valore
- È probabile che i/le partecipanti facciano emergere informazioni scorrette su individui che sono ritratti in modo molto diverso nelle varie comunità, senza rendersi conto del potenziale impatto che questo genere di campagne ha sulla vita reale delle vittime. Potrebbe essere utile concentrarsi su un caso studio e osservarlo da diverse prospettive.

25 minuti

Gioca a deplatforming

e raccogli i punti della discussione.

- Sottolinea l'importanza di giocare prima con il tutorial
- Raccogli su una lavagna gli ostacoli emersi durante il gioco (come costruire la rete, cosa fanno i clic, come sbloccare gli elementi di gioco, come vincere, cosa significano i termini specifici)

- Preparati a mostrare un video esplicativo del gioco:
 1. Premi su "networking" fino a raggiungere un massimo di 7 partecipanti, mantenendo la campagna sotto controllo.
 2. Aumenta il monitoraggio 4 volte per sbloccare le caselle di spunta su tutte e 5 le piattaforme da cui desideri rimuovere gli utenti ("deplatforming").
 3. 3 clic sulle piattaforme con caselle di spunta accanto riempiono una casella di spunta, se tutte le caselle sono riempite si sblocca la rimozione ("deplatforming") per quella piattaforma.
 4. Assicurati che la radicalizzazione sulle altre piattaforme resti bassa.
 5. Clicca "deplatforming" per rimuovere le piattaforme dalla rete.
 6. Una volta che tutte e 5 le piattaforme sono state rimosse hai vinto.

Puoi trovare il link alle video istruzioni nella sezione *Risorse aggiuntive*.

15 minuti

Debriefing del gioco, glossario e confronto con la realtà

- Costruisci le definizioni in modo partecipativo. Per i termini, guarda il glossario al termine di questo percorso.
- Fornisci delle spiegazioni laddove necessario.
- Accertati che le persone del gruppo abbiano familiarità con i termini e sufficiente conoscenza delle pratiche e raccogli o fornisci degli esempi in merito.

25 minuti

Le migliori risposte

- Piccoli gruppi di lavoro. Ogni gruppo crea delle linee guida 'su misura' in base alla propria idea di quale possa essere una buona risposta delle piattaforme alla comparsa di una narrativa d'odio
- Brainstorming in cui si discute delle idee condivise dal gruppo e di quelle su cui non tutti sono d'accordo
- Dai spazio per argomentare le idee su cui non c'è accordo nel gruppo.

RISORSE AGGIUNTIVE

- Come giocare a *deplatforming* (con sottotitoli in inglese e tedesco): youtu.be/Xpk-O7ewDC4
- Rapporto sugli effetti positivi del deplatforming: www.idz-jena.de/fileadmin//user_upload/Hate_not_found/IDZ_Research_Report_Hate_not_Found.pdf
- Rapporto *Alternative Influence: Broadcasting the Reactionary Right on YouTube*: datasociety.net/wp-content/uploads/2018/09/DS_Alternative_Influence.pdf
- Rapporto *The Online Ecosystem of the German Far-Right*: www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf
- Rapporto *Hatescape: An In-Depth Analysis of Extremism and Hate Speech on TikTok*: www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/HateScape_v5.pdf

Glossario

Un “mazzo” di carte stampate fronte/retro composte da 3 elementi: i termini del gioco, una breve definizione, un esempio in cui viene applicato..

DEPLATFORMING

Definizione:

Deplatforming è il processo di rimozione di canali considerati illeciti da una determinata piattaforma e fa parte di un approccio strategico che cancella permanentemente campagne d'odio e narrative tossiche. Di solito, questo approccio non prevede la rimozione di un singolo canale, ma del gruppo degli utenti più attivi che ne diffondono la narrazione.

MONITORAGGIO

Definizione:

Monitoring è il processo con cui si raccolgono le informazioni e si tiene traccia delle communities relative ad un determinato argomento. Viene utilizzato in numerose applicazioni tecniche, ma è sempre più importante per la de-radicalizzazione delle comunità.

BANS

Definizione:

Di solito i ban seguono i report e rimuovono (temporaneamente) l'accesso all'account agli utenti che violano le linee guida della piattaforma. Ciò può avere un forte impatto finanziario sulle persone che monetizzano i propri canali.

MONITORAGGIO

Esempi:

I siti di debunking (la pratica di mettere in dubbio o smentire affermazioni false basandosi su metodologie scientifiche) sono diventati sempre più rilevanti. Spesso chiariscono il contesto di affermazioni che vengono presentate in modo isolato. Inserirle nel loro contesto, le affermazioni analizzate spesso rivelano intenzioni e narrazioni molto diverse da quelle originariamente dichiarate.

BANS

Esempi:

“Info wars”, il canale di Alex Jones, è stato bannato da YouTube nel 2018 per incitamento alla violenza e disinformazione, perché violava le linee guida che proibiscono il linguaggio aggressivo e d’odio.

DEPLATFORMING

Esempi:

Dopo l'attacco al Campidoglio di Washington (USA) da parte dei seguaci della teoria cospirazionista QAnon all'inizio del 2021, le piattaforme più grandi si sono unite in uno sforzo comune per rimuovere i canali associati a QAnon. Inoltre, la parola "QAnon" è stata rimossa dagli indici di ricerca e non può più essere un hashtag. Ciò ha reso molto più difficile reclutare nuovi sostenitori e monetizzare i contenuti, ma ha anche spinto la community ulteriormente verso i cosiddetti "dark social" (canali invisibili per i programmi di analisi come ad es. Telegram).

COUNTERSPEECH

Definizione:

Counter-speech (letteralmente il replicare, il controbattere) significa porsi contro un'espressione d'odio laddove necessario. Consiste nel presentare un punto di vista alternativo, coinvolge gli aggressori e supporta le vittime.

DISCORSO D'ODIO (HATE SPEECH)

Definizione:

I discorsi d'odio coprono tutte le forme di espressione che attaccano e/o incitano alla violenza contro individui o gruppi, basandosi sulla loro appartenenza reale o presunta ad una categoria discriminata.

DEMONETIZZAZIONE

Definizione:

I canali demonetizzati non ricevono sostegno finanziario dai siti che li ospitano. Possono essere demonetizzati anche i singoli contenuti. Demonetizzare può prevedere anche la privazione dei proventi delle pubblicità, delle iscrizioni al canale o delle donazioni.

REPORTING (SEGNALAZIONE)

Definizione:

Il reporting è una funzione presente in molti social media, permette di segnalare contenuti non desiderati o illeciti, per sollecitarne il controllo da parte dei canali formali delle singole piattaforme.

DISCORSO D'ODIO (HATE SPEECH)

Esempi:

Espressioni antisemite e negazione dell'Olocausto, sostegno alle organizzazioni terroristiche, offese e minacce basate sul genere, sulla religione, sull'origine, sul colore della pelle, ecc.

COUNTERSPEECH

Esempi:

In una discussione, i troll spesso accendono gli animi delle parti in conflitto. Il counter-speech ha lo scopo di sostenere attivamente la vittima, confrontandosi con gli aggressori ed evidenziando il ruolo distruttivo dei troll all'interno della discussione.

REPORTING (SEGNALAZIONE)

Esempi:

Su YouTube è possibile trovare la funzione di segnalazione sotto i video o accanto ai commenti cliccando sui tre puntini. Le segnalazioni possono essere gestite dal canale stesso o da YouTube, a seconda del livello di moderazione adottato.

DEMONETIZZAZIONE

Esempi:

YouTube ha temporaneamente demonetizzato i contenuti del creator Logan Paul nel 2018, dopo lo streaming di un video che mostrava la vittima di un suicidio.