



ENGLISH - DEUTSCH - FRANÇAIS - ITALIANO - LIETUVIŲ - POLSKIE - PORTUGUES

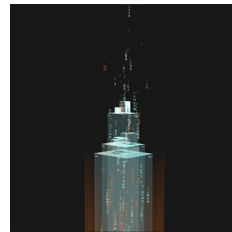
Vaizdo žaidimų užsiėmimai



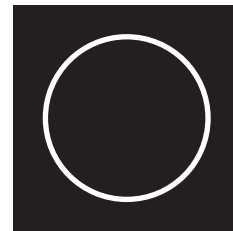
Divide et Impera



YouTuber Simulator



Social Threads



deplatforming

Play Your Role projektą finansuoja EK (2014–2020 m.) Teisų, lygybės ir pilietybės programa. Užsiėminių rinkinys – septynių partnerių bendro darbo rezultatas:

ZAFFIRIA, Italija

CIAC, Universidade do Algarve,
Portugalija

COSPE, Italija

Fundacja Nowoczesna Polska,
Lenkija

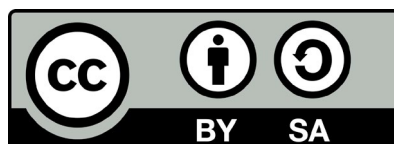
**JFF – Institut für
Medienpädagogik
in Forschung und Praxis**,
Vokietija

SAVOIR*DEVENIR, Prancūzija

**VšĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI-
EDUPRO**, Lietuva



Leidinį finansuoja Europos Sąjungos Teisų, lygybės ir pilietiškumo 2014–2020 m. programa. Leidinio turinyje pateikiamas tik pačio autoriaus požiūris ir jis / ji prisiima už tai atsakomybę. Europos Komisija nėra atsakinga už leidinyje esančios informacijos naudojimą.



CC BY-SA 4.0

Turinys

- 5 **Ivadas**
- 6 *Divide et Impera*
- 10 *YouTube Simulator*
- 14 *Social Threads*
- 18 *deplatforming*

Įvadas

Medijos, pavyzdžiui, vaizdo žaidimai ir su žaidimais susijusi aplinka, yra sudėtingas ir painus pasaulis, kuris vaidina svarbų vaidmenį kasdieniame jaunų žmonių gyvenime. Medijos gali daryti didelę įtaką tam, kaip jaunas žmogus priima ir vertina kitus, kaip sugeba elgtis konfliktinėse situacijose. Dažnai žaidimai yra vertinami neigiamai, tačiau išnaudojant teigiamą vaizdo žaidimo potencialą, galima sustiprinti pozityvų elgesį, pateikti tam tikrą požiūrį į rimtas temas, paskatinti diskusijas jauniems žmonėms prieinama ir suprantama kalba.

Projekto „Play your role“ tikslai:

1. Kovoti su neapykantos kalba internete, sukurti edukacines priemones ir naują mokomąją medžiagą, kurią mokytojai ir jaunimo darbuotojai galės naudoti darbe.
2. Skatinti įvairias vertybes, toleranciją ir pagarbą Europos Sąjungos pagrindinėms teisėms.
3. Parodyti teigiamą žaidimų naudą ir skatinti juos žaisti.

Projekto metu buvo sukurti 4 rimti žaidimai. Juos kūrė jaunų kūrėjų komandos iš 4 Europos šalių. Jos sukūrė „**Divide Et Impera**“ (Italija), „**Youtuber Simulator**“ (Lenkija), „**Social Threads**“ (Prancūzija) ir „**Deplatforming**“ (Vokietija). Kiekviename žaidime yra nagrinėjama neapykantos kalba ir naudojamos skirtingos strategijos, kuriomis siekiama paskatinti kritinį požiūrį ir atskleisti šią temą.

Šioje brošiūroje pateikiama mokomoji medžiaga, parengta pasitelkiant 4 projekte sukurtais žaidimais. Užsiėmimai skirti vidurinėms mokykloms, jaunimo centrams ir įvairioms organizacijoms.

Taip pat projekto metu buvo parengtas užsiėmimų rinkinys, skirtas papildyti ir pagilinti šioje brošiūroje pateiktą medžiagą. Kovoti su neapykantos kalba visada yra sudėtinga, o rinkinys gali pateikti daug idėjų, kaip dirbti prasmingai.

Divide et Impera

The screenshot displays the 'Divide et Impera' game interface. It features three panels. The left panel shows a player profile for Uwe (age 72, M, native citizen, secular Christian) with 100% engagement. The right panel shows a player profile for Rania (age 23, F, native 2nd-gen, Muslim believer) with average engagement. The central panel is a menu titled 'Pick your next post' with three options: 'I'm OK with jazz and basketball players from another race. But my own children??', 'Traditions, traditions. OUR ancestors knew better!', and 'Its great when we can help other people -stay in THEIR home and traditions!'. A 'BACK TO CONTENT FEED' button is at the bottom.

TRUMPAI

„Divide et Impera“ yra žaidimas, kuris parodo, kaip vyksta neapykantos kurstymas internete. Žaidime žaidėjas susiduria su skirtingų žmonių (kitokia rasė, lytis, kilmė, religija ir t.t.) grupe, kuri, atrodo, gerai sutaria. Naudodamas įvairias neapykantos kalbos formas, žaidėjas bando supriešinti komandos narius ir galiausiai visiškai išardyti komandą. Žaidėjas manipuliuoja maža bendruomene ir pamato, kokie metodai yra naudojami žmonių manipuliacijai. Šis žaidimas padės paaugliams kritiškiau vertinti internete rastos informacijos šaltinius ir turinį.

ŽAIDIMO KŪRĖJAI

Žaidimą sukūrė ir sukūrė Mauro Vanetti (nepriklausomas žaidimų kūrėjas) ir Pino Panzarella bei Pietro Polsinelli iš mažos nepriklausomos kompanijos „Open Lab“, kuriančios taikomuosius ir komercinius žaidimus.

NUORODOS

Galite žaisti šį žaidimą internete (per naršyklę) arba atsisiųsti jį „Android“ ar „iOS“ sistemoms.

Bet kurį pasirinktą rezultatą galima rasti šiame puslapyje: www.playyourrole.eu/divide-et-impera

TRUMPAI APIE UŽSIĖMIMĄ

Žymės:

- Socialinis tinklas
 - Stereotipai
-

Trukmė: 90 min.

Tikslinė grupė: asmenys nuo 15 min., nusimanantys apie žiniasklaidą ir neapykantos kalbą.

Tikslai:

- Identifikuoti piktas žinutes ir suprasti, kaip jos paveikia žmonių santykius.
 - Suprasti neigiamą neapykantos kalbos poveikį asmeniniame ir socialiniame lygmenyse.
 - Didinti žmonių informuotumą apie neapykantos kalbą pasitelkiant žaidimus.
 - Sužinoti būdų, kaip reikia reaguoti į neapykantos kalbą internete.
-

Reikalinga įranga:

- Telefonas, nešiojamas kompiuteris arba planšetė

UŽSIĖMIMO APRAŠYMAS

25 min.

Minčių lietus ir diskusija apie neapykantos kalbą

Klausimas: Ar galite įvardinti bent vieną neapykantos atvejį, kurį pastebėjote socialiniuose tinkluose?

- Išklauskite dalyvių atsakymų ir, jei reikia, užduokite papildomų klausimų.
 - Atsakymuose turėtų atsispindėti šios temos:
 1. Dėl kokių stereotipų žmonės dažniausiai puola kitus?
 2. Kokias žiniasklaidos vartotojų reakcijas matėte?
 3. Kaip manote, kodėl žmonės rašo piktus komentarus?
 - Šiuo įvadu yra siekiama paskatinti dalyvius apmąstyti savo asmeninę patirtį ir suabejoti neapykantos kalbos keliamais tikslais.
-

25 min.

Išbandykite žaidimą „Divide et impera“

- Prieš pradėdant žaisti, pabrėžkite žaidimo svarbą – „heiteriai“ bendrauja netinkamai. Šis žaidimas suteiks galimybę pajauti, ką reiškia būti „heiteriu“ ir suprasti, kodėl ir kaip žmonės vartoja neapykantos kalbą. Pasiūlykite mokiniams sudalyvauti veikloje kaip „duomenų analitikais“ ar „stebėtojais“, kurie stengsis suprasti žmonių tarpusavio santykius ir kaip jais galima manipuluoti. Mokiniai žaidžia grupėmis: stebi, kokias reakcijas sukelia tam tikros žinutės, ir su mokytojo pagalba apsvarsto, kokius kultūrinius, politinius ar asmeninius aspektus

paliečia šios žinutės. Taip pat galima bandyti nuspėti, kas nutiks: ką žinutė paveiks neigiamai? Kas pritaris žinutei? Kokias savybes ir pomėgius turės šie skirtingi žmonės? Neapykantos kalba apima labai daug, gali paveikti bet ką ir pakenkti tiek realiams, tiek internetiniams santykiams. Teisingas atsakas į neapykantos kalbą yra labai svarbus. Todėl šis žaidimas padeda išmokti tinkamai reaguoti į neapykantos kalbą. Grupė, kuri daro ėjimą, gali imituoti atsaką „Divide et impera“ „politikui“: mokymasis prieštarauti neapykantos kalbai yra užduotis, kurią gali panaudoti mokytojai siekiant išmokyti mokinius apsiginti (protingai, be priekabiavimo ir neapykantos) nuo incidentų, kurie gali įvykti realiame gyvenime.

Įvadas į žaidimą

Politinis lyderis, siekdamas savo tikslų, naudoja neapykantos kalbą. Visų pirma, jis siekia padalinti bendruomenę per pusę, atskirdamas mažiausiai 12 žmonių iš 25. Atskirti elementai tampa pilki.

Įrašai tampa „ginklais“ ir kiekvieną kartą sukelia reakcijas, leidžiančias žaidėjams suprasti, kokia sudėtinga ir išraiškinga neapykantos kalba. Yra žmonių, kurie palaiko neapykantos kalbos vartotojus, ir yra tų, kurie neapykantos kalbos vartojimą vertina neigiamai, nes tai juos žeidžia. Mokiniai turės pasirinkti, kokį turinį skelbs internete (kiekvieną kartą svarbu sustoti ir apmąstyti, kokia operacija atliekama: kas nukenčia? kodėl? ...). Kiekvienam įrašui reikia pasirinkti 9 žmones. Kiekvienas komandoje esantis asmuo

turi keletą individualių savybių: tautybę, lytį ir religinius įsitikinimus. Įrašai sukels skirtingas reakcijas, pakenks ir sugriaus socialinius santykius bendruomenėje.

Neapykanta internete dažnai būna banali ir kasdieniška: komentuodami dabartinius įvykius ar skelbdami juokelius, galite pamatyti, kad žmonės socialiniuose tinkluose dažnai rašo apie panašius dalykus ir kaip tam tikri komentarai žeidžia kai kuriuos žmones.

Pakeltas arba nuleistas nykštys parodo politinio lyderio geriausius ir blogiausius rezultatus. Spustelėję ant jų, galite perskaityti analizę. Paspaudę ant vartotojų portretų, galite pamatyti, kas juos įžeidė, ir kaip tai paveikė jų pasitikėjimą bei santykius su kitais žmonėmis.

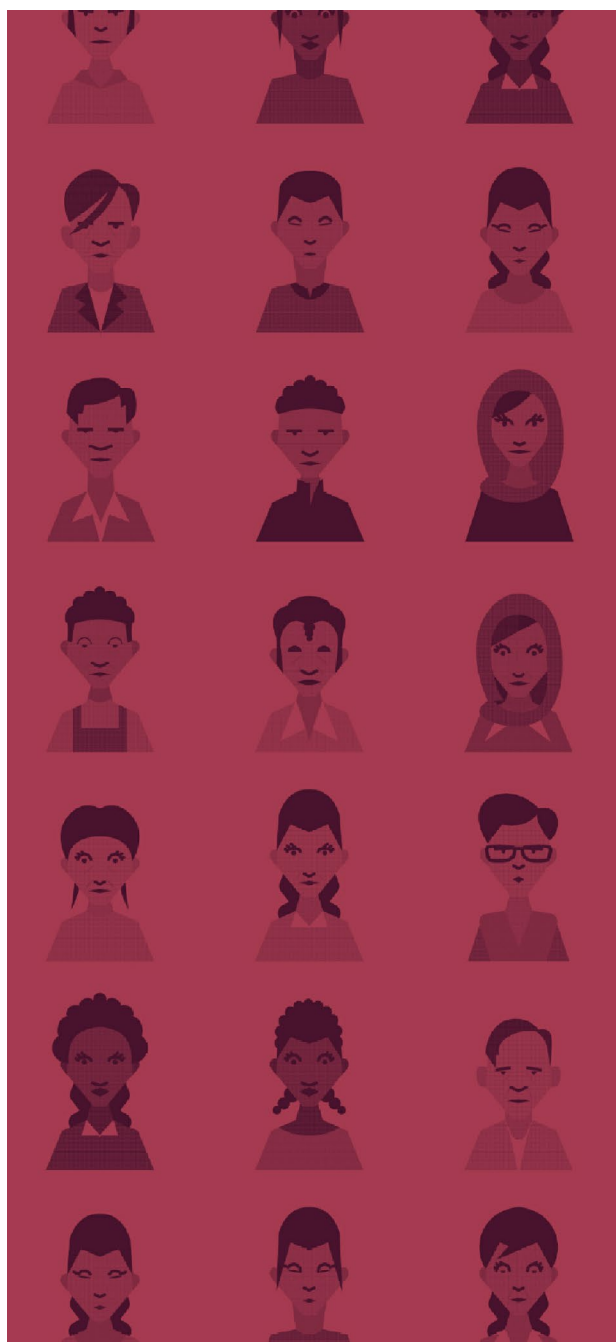
45 min.

Diskusija

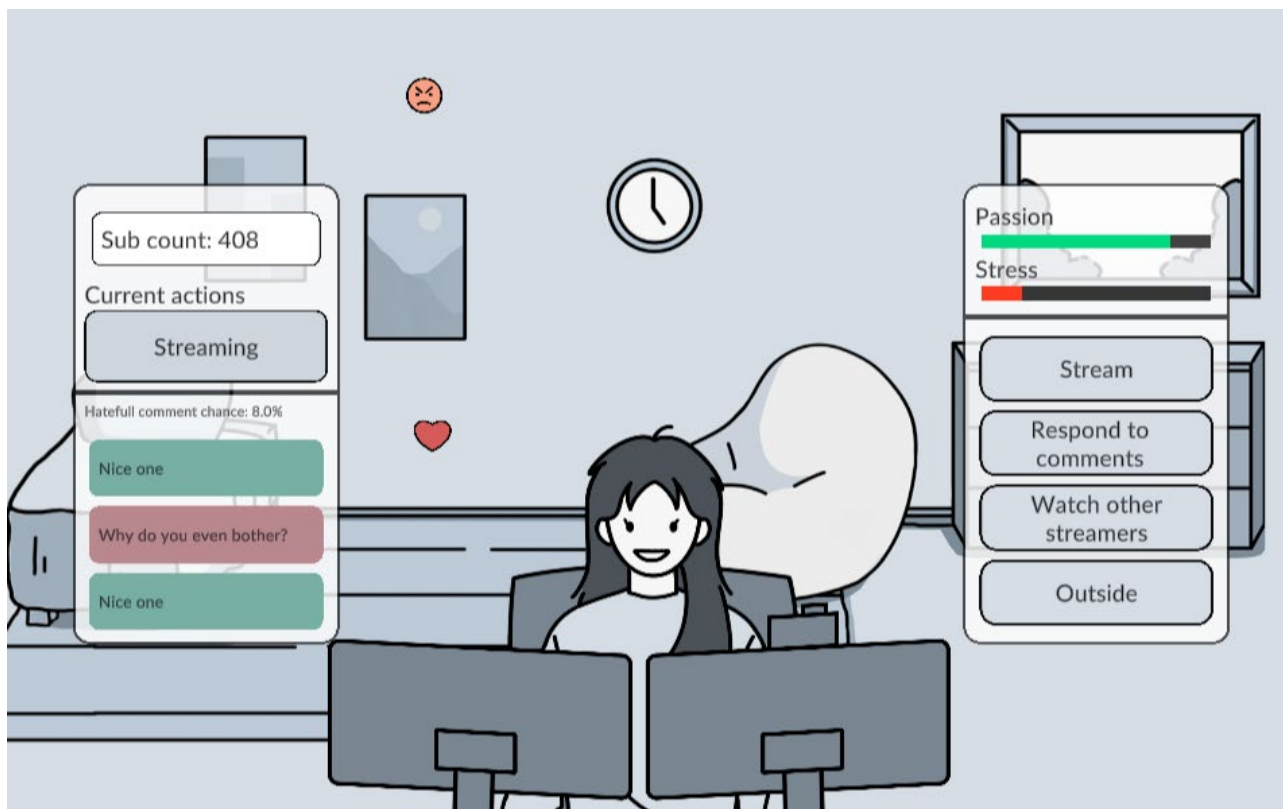
- Kaip jautėtės? Kokios mintys kilo, kai pamatėte ryškėjančias politinio lyderio pasekėjų reakcijas? Šie klausimai gali būti užrašyti ant didelių lapų ir kiekvienas mokinys rašikliu ar flomasteriu parašo savo atsakymą. Rašykite ant kelių lapų, nes taip darbas vyks greičiau. Po to mokiniai padalijami į dvi grupes. Kiekviena grupė gauna po lapą su jų užrašytais atsakymais. Mokiniai perskaito, kas parašyta. Vienas iš komandos narių garsiai pasako, ką jie iš to sužinojo.
- Jei mokiniai kažko nesupranta, paaiškinkite.
- Jei išsiskiria nuomonės, leiskite mokiniams padiskutuoti.

KITI ŠALTINIAI:

Kaip dirbti su stereotipais ir neapykantos kalba *Strategic Reactions*: www.zaffiria.it/wp2/wp-content/uploads/2021/09/strategic-reactions-eng.pdf



YouTuber Simulator.....



TRUMPAI

Žaidimas „YouTuber Simulator“ parodo veiksmus, kurie daro didelę įtaką tiesiogines transliacijas „Youtube“ platformoje rengiančių asmenų psichinei būklei. Šis žaidimas taip pat atskleidžia, kaip galima sumažinti tiesioginių transliacijų metu atsirandantį stresą. Baigus žaidimą gali prireikti papildomo darbo su mokiniais.

ŽAIDIMO KŪRĖJAI

Žaidimą sukūrė ir sukūrė Mateusz Seredyński („Yocat Games“ studijos įkūrėjas, programuotojas ir žaidimų gamintojas, turintis penkerių metų patirtį šioje srityje), Katarzyna Jaszewska (atsakinga už koncepcinį meną, personažus ir dialogus) ir Jakubas Samplawski (atsakingas UX, sąsajos, žaidimo scenų ir muzikos kūrimas).

NUORODOS

Galite žaisti šį žaidimą internete (per naršyklę) arba atsisiųsti jį „Android“ ar „iOS“ sistemoms.

Bet kurį pasirinktą rezultatą galima rasti šiame puslapyje: www.playyourrole.eu/YouTuber-simulator

TRUMPAI APIE UŽSIĖMIMĄ

Žymės:

- Neapykantos kalba
 - Medijų platformos
 - Stresas
 - Poilsis
-

Trukmė: 90 min.

Tikslinė grupė: Nuo 12 m. amžiaus

Tikslai:

- Didinti informuotumą apie psichologinius mechanizmus, susijusius su tiesioginėmis transliacijomis.
 - Pagerinti tiesioginio transliavimo ir transliacijų žiūrėjimo įgūdžius.
 - Ugdyti streso malšinimo įgūdžius.
-

Reikalinga įranga:

- Telefonas, nešiojamas kompiuteris arba planšetė

UŽSIĖMIMO APRAŠYMAS

15 min.

Įvadas

Pakvieskite mokinius išbandyti „YouTube Simulator“ žaidimą. Iš pradžių leiskite jiems išsiaiškinti, kaip reikia naudotis programa. Į šį procesą galite įtraukti žaidimo elementų. Nustatykite konkretų laiką, pavyzdžiui, 10 min., ir paprašykite mokinių per tą laiką pabandyti surinkti kuo daugiau sekėjų. Dalyviai gali iš naujo žaisti kelis kartus. Čia svarbus laiko nustatymas.

30 min.

Diskusija

Pasikalbėkite apie tai, kas sukelia įtampą asmenims, kurie daro tiesiogines transliacijas „Youtube“ platformoje. Pagalbiniai klausimai, kurie gali būti naudingi diskusijos metu:

1. Ar tiesioginės transliacijos tema gali turėti įtakos vedančiojo streso lygiui?
2. Kaip auditorijos elgesys gali prisidėti prie patiriamo streso?
3. Kokie elgesio tipai sustiprina stresą?
4. Kokie transliacijos elementai gali neigiamai paveikti auditorijos reakciją?
5. Kodėl žmonės daro tiesiogines transliacijas? Kodėl tai suteikia malonumą?
6. Koks elgesys sukelia stresą tiesioginės transliacijos metu, kuris nebuvo pavaizduotas žaidime?

Užrašykite, pvz.: ant lentos arba minčių planavimo programoje (pvz., „Mindly“), „idėjos, kilusios diskusijos metu“. Veiklos rezultatas turėtų būti minčių žemėlapis, sukurtas remiantis mokinių idėjomis.

15 min.

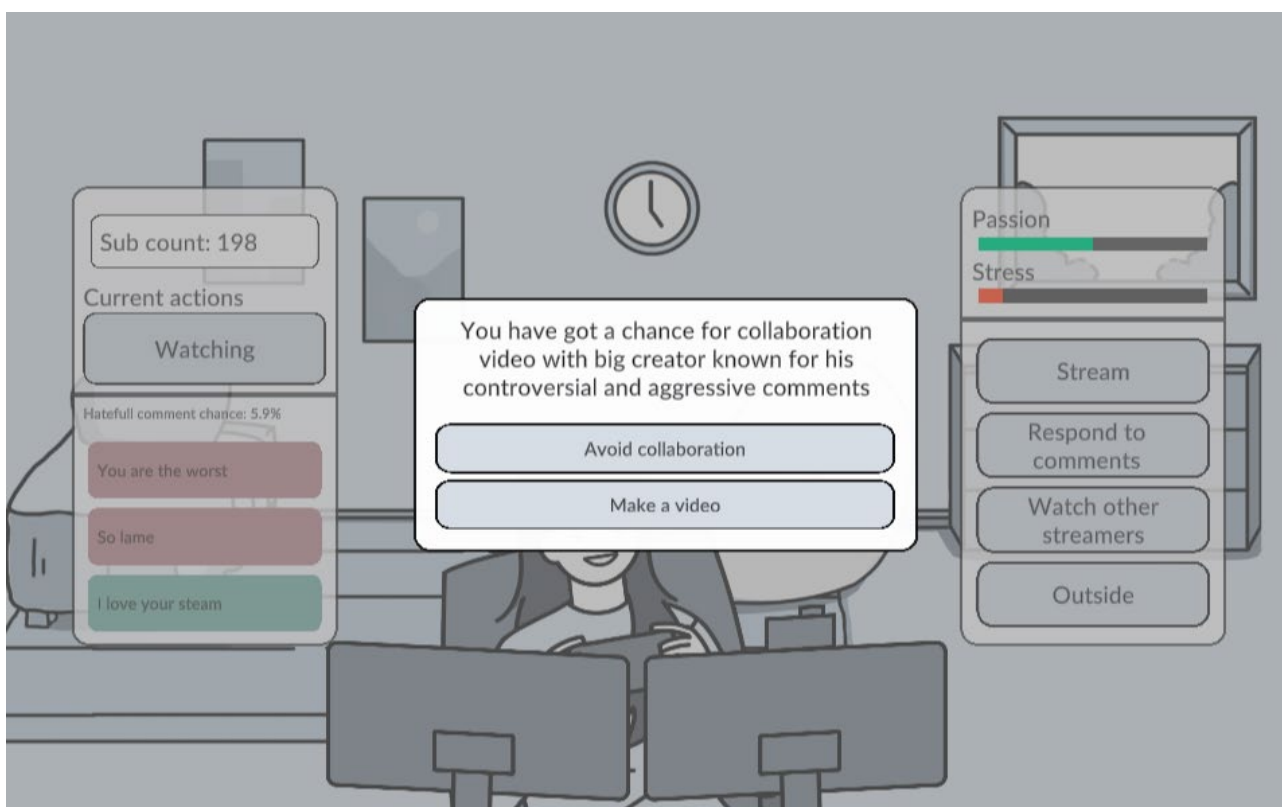
Minčių lietus

Išdalinkite mokiniams po lipnų lapelį. Kiekvienas turi užrašyti, kas jiems padeda atsipalaiduoti, pvz.: pasivaikščiavimas, kinas ir t.t. Paprašykite mokinių priklijuoti lapelius matomoje klasės vietoje. Parašytas mintis sugrupuokite. Būtų gerai, kad išrašytos mintys būtų susijusios su kultūra, sportu, pomėgiais, rankdarbiais ir pan.

30 min.

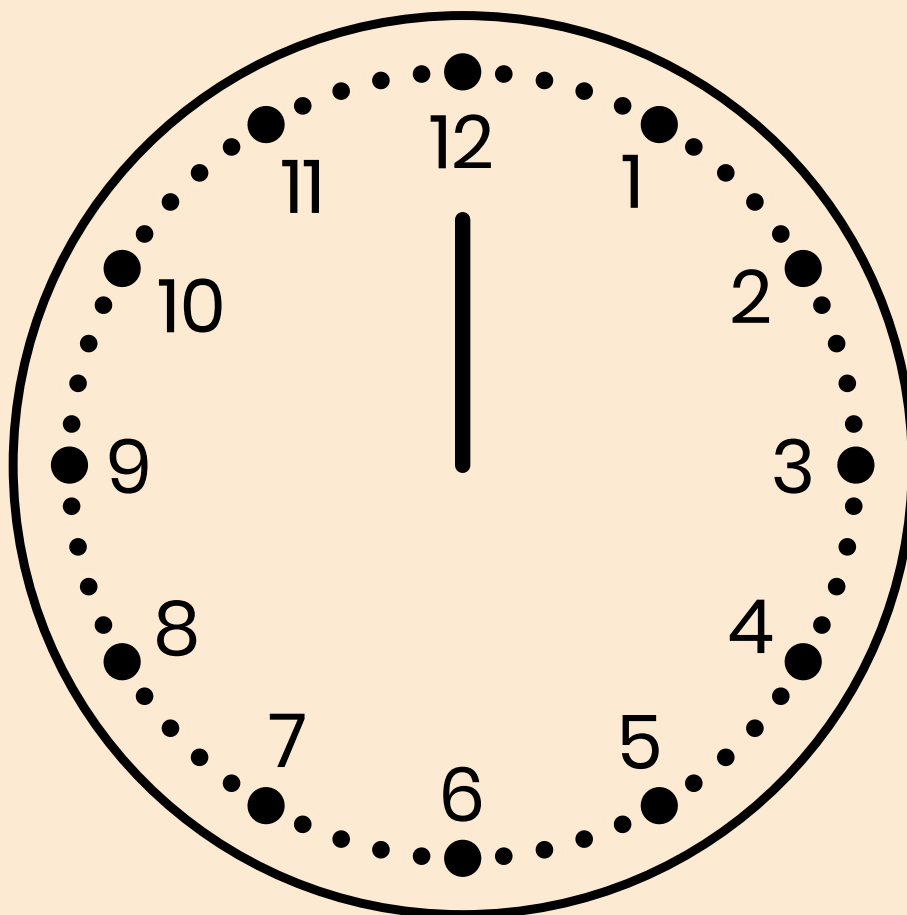
Užduotis

Aptarkite su mokiniais, kodėl svarbu tinkamai planuoti savo laiką. Paprašykite trumpam pagalvoti, kaip jie planuoja savo laiką. Kiek laiko praleidžia mokydamiesi, kiek laiko žaidžia, kiek laiko praleidžia prie kompiuterio, kiek laiko skiria higienai ir valgymui. Išdalinkite mokiniams kortelę Nr. 1 ir paprašykite, kad lapo viršuje jie užrašytų savo dienotvarkę. Po to paprašykite, kad mokiniai užpildytų veiklų laikrodį.

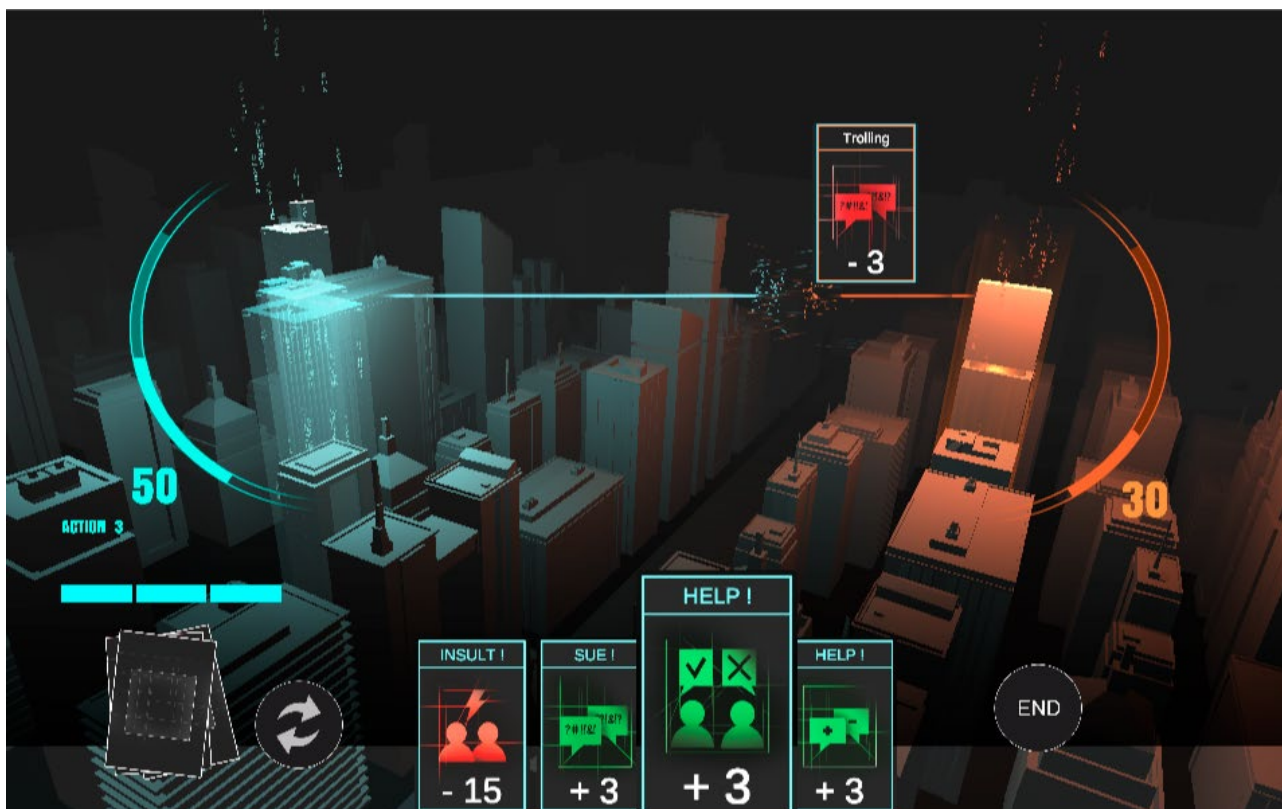


Kortelė Nr. 1

Grafiškai pažymėkite, kiek jūsų dienos užima įvairios veiklos.



Social Threads



TRUMPAI

„Social threads“ yra mini žaidimas, skirtas padėti jauniems žmonėms susidoroti su toksišku elgesiu internete. Šiuo žaidimu siekiama sukurti tiek asmenines strategijas (nereaguoti į įžeidinėjimus, pranešti apie neapykantą ir pan.), tiek socialines strategijas (pasikliauti vienas kitu internete, prašyti pagalbos, sukurti draugišką bendruomenę ...).

Šis žaidimas yra žaismingas būdas kalbėti sudėtingomis temomis ir tuo pačiu metu išmokti naujų dalykų.

Jūs: interneto vartotojas, kuris turi pasirinkti, kaip tinkamai reaguoti į toksišką priešininko elgesį

Jūsų tikslas: išlaikyti proto galią didesnę nei 0, kad galėtumėte sukurti daugiau saugių vietų tinkle, išvengti smurto ir palaikyti kuo pozityvesnius santykius su kitais žaidėjais.

Jūsų „ginklai“: galėsite išsirinkti 3 iš 4 kortelių su argumentais. Strateguokite!

Jūsų strategija: norėdamas padidinti proto galią, žaidėjas pirmiausia turi rinkti žalias korteles ir vengti įžeidžiančių kortelių. Kontaktas su žmonėmis turėtų būti kuo konstruktyvesnis, siekiant išvengti toksiškumo ir eiti į priekį žaidime.

Jūsų rezultatai: Jūs laimite teritoriją ir galite išplėsti savo pasaulį, kai priešininko proto galia siekia 0. Galite išsirinkti vieną iš raudonų kortelių, kad sumažintumėte priešininko proto galią, ir išsirinkti vieną iš žalių kortelių, kad padidintumėte savo proto galią. Jūs pirmiausia pamatysite priešininko veiksmą, prieš jam jį atliekant, todėl galite pasirinkti reakciją į tą veiksmą iš anksto. Įsitikinkite, kad pasirinkote tinkamą kortelę nepageidaujamiems veiksams.

ŽAIDIMO KŪRĖJAI

Žaidimą sukūrė trys jauni laisvai samdomi „Žaidimų dizaineriai“: Damienas Kermelis sukūrė sistemą, Fabienas Salvalaggio sukūrė visą žaidimo grafiką, o Loïkas Puyo buvo atsakingas už bendrą žaidimo dizainą ir UX.

NUORODOS

Galite žaisti šį žaidimą internete (per naršyklę) arba atsisiųsti jį „Android“ ar „iOS“ sistemoms.

Bet kurį pasirinktą rezultatą galima rasti šiame puslapyje: www.playyourrole.eu/social-threads

TRUMPAI APIE UŽSIĖMIMĄ

Žymės:

- Neapykantos kalba
 - Toksiškas elgesys
 - Diskusija
 - Bendruomenė
-

Trukmė: 45–60 min.

Tikslinė grupė: Asmenys nuo 12 m., kalbantys angliškai (tinka ir pradedantieji)

Tikslai:

- Susipažinti su toksišku elgesiu internete ir gebėti jį atpažinti
 - Suprasti neapykantos kurstymo pasekmes
 - Ugdyti gerus įpročius, kaip atsakyti į neapykantos kalbą. Būti pasiruošusiam.
 - Išmokti strategijų, kaip sukurti saugią ir jaukią atmosferą internete
 - Skatinti jaunos žmonės tinkamai elgtis internete
-

Reikalinga įranga:

- 1 stacionarus arba nešiojamas kompiuteris dviem dalyviams
- lenta

UŽSIĖMIMO APRAŠYMAS

10 min.

Įvadas

Atvira diskusija apie internetines bendruomenes ir toksišką elgesį

- Kokioms internetinėms bendruomenėms priklausote?
- Kokiuose internetiniuose pokalbiuose dalyvaujate?
- Kokios naudos iš jų gaunate? (teigiami rezultatai)
- Ar tuose pokalbiuose sutikote toksiškų žmonių?
- Kaip apibūdintumėte toksišką elgesį?

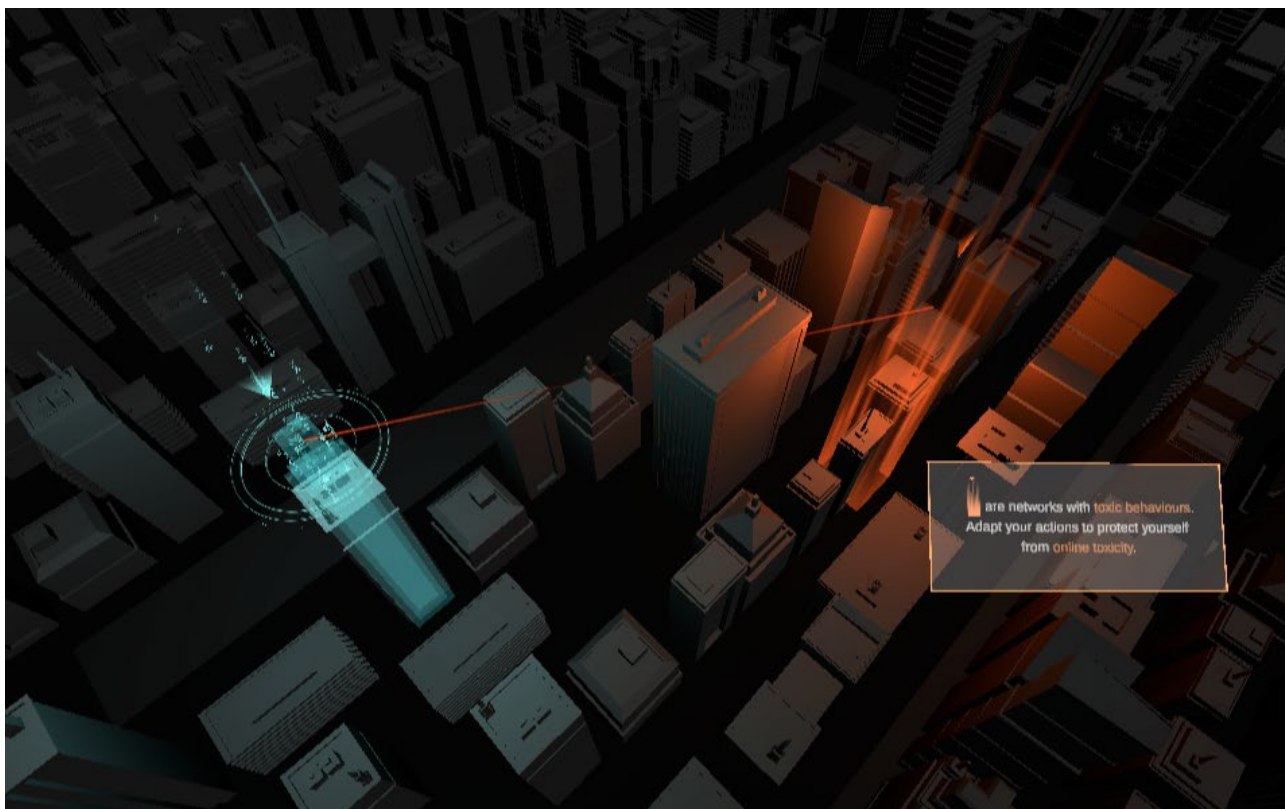
Mokytojas gali užrašyti raktinius žodžius.

Šios įžangos tikslas yra susipažinti su toksišku elgesiu internete ir gebėti jį atpažinti.

15 min.

Žaidimas

- Taisyklių pristatymas (žr. aukščiau)
- Komandų sudarymas (2 arba 3 žaidėjai)
- Dalyviai žaidžia komandose tam, kad galėtų diskutuoti ir kartu nuspręsti, kokius ėjimus daryti ir kokią strategiją pasirinkti.



20 min.

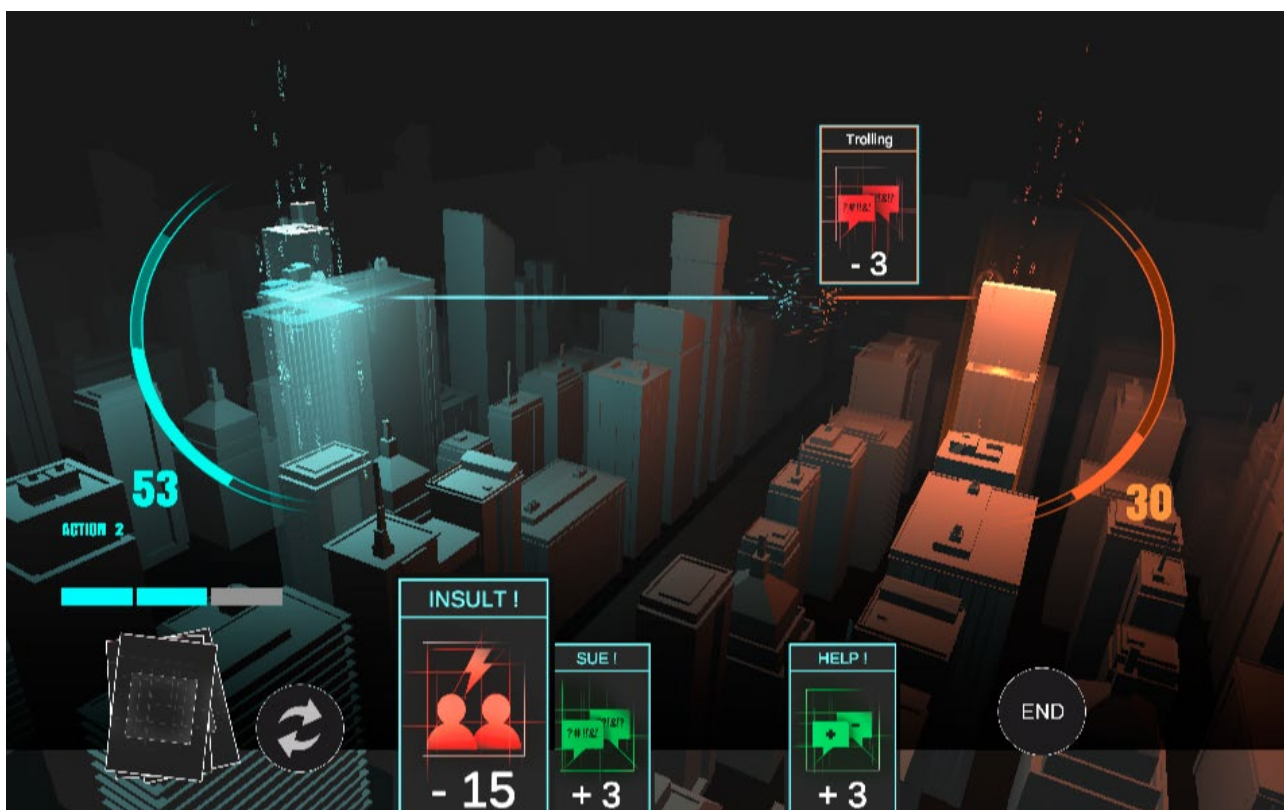
Minčių lietus surasti strategijas, kurios padėtų tvarkytis su toksišku elgesiu

- Dalyviai papasakoja, ką yra patyrę žaisdami žaidimus.
- Dalyviai parašo atsakymus į šiuos klausimus:
 1. Kokias taktikas žinote, kurios padėtų tvarkytis su toksišku elgesiu?
 2. Ko turėtumėte vengti?
 3. Koks elgesys padeda kurti saugią ir draugišką bendruomenę?
- Dalyviai pasidalina savo atsakymais grupėje.
- Mokytojas (arba mokinys) užrašo sutapusius atsakymus, kurie ir bus strategijos, padedančios tvarkytis su toksišku elgesiu.

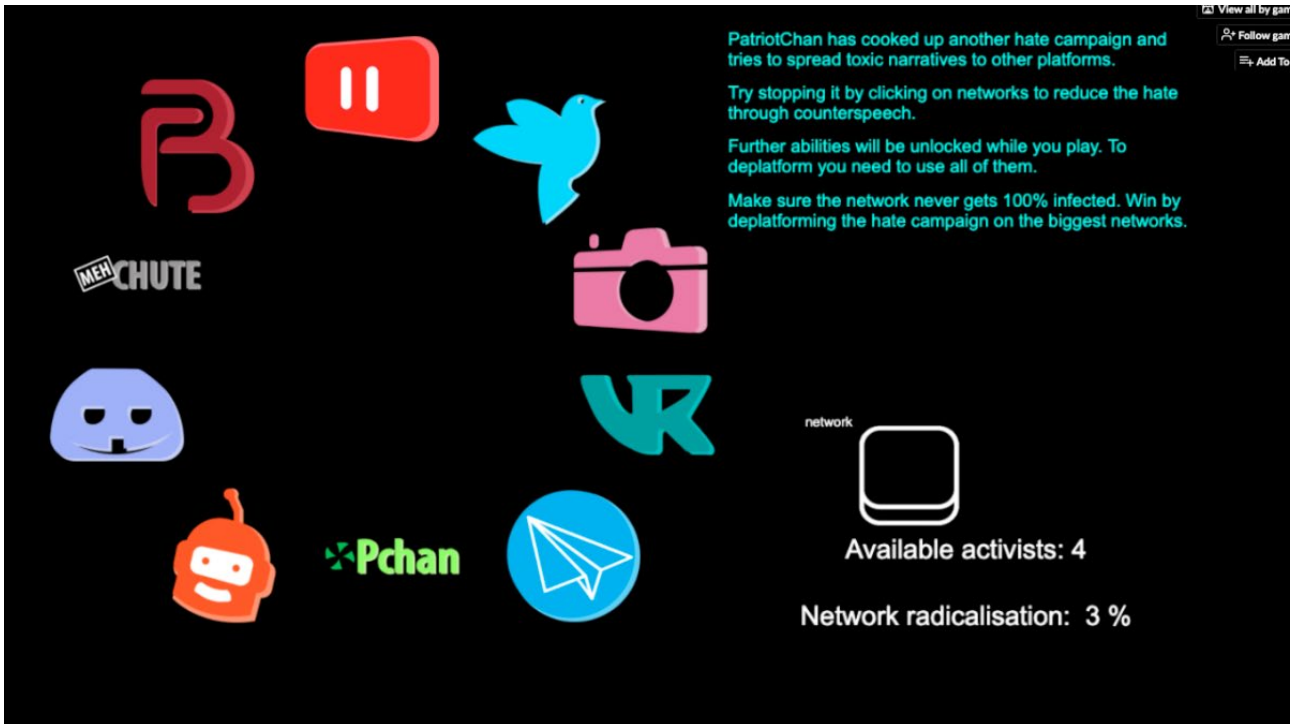
15 min.

PASIRINKTINAI. Bendravimas / rašymas grupėmis

Galite pasiūlyti dalyviams sukurti įrašus apie tai, ką jie sužinojo, ko išmoko ir pasidalinti jais socialiniuose tinkluose.



deplatforming



TRUMPAI

Žaidimas „Deplatforming“ supažindina su plataus masto sąvokomis, kaip toksiški ir neapykantos kupini pasakojimai sklinda internete. Diskutuojant, sudėtingos sąvokos yra susiejamos su dalyvių asmenine patirtimi ir padeda šiek tiek suprasti didžiųjų žiniasklaidos platformų mechanizmus.

ŽAIDIMO KŪRĖJAI

Žaidimą sukūrė ir sukūrė gameoverhate.eu – iniciatyva, skirta labiau įtraukiančioms žaidimų bendruomenėms.

NUORODOS

Galite žaisti šį žaidimą internete (per naršyklę) arba atsisiųsti jį „Android“ ar „iOS“ sistemoms.

Bet kurį pasirinktą rezultatą galima rasti šiame puslapyje: www.playyourrole.eu/deplatforming

TRUMPAI APIE UŽSIĖMIMĄ

Žymės:

- Neapykantos kampanijos
- Interneto ekosistema
- Platformos (savi)reguliacija

Trukmė: 90 min.

Tikslinė grupė: Asmenys nuo 15 m., nusimanantys apie žiniasklaidą ir neapykantos kalbą

Tikslai:

- Tyrinėti interneto ekosistemą
- Suprasti, kokia yra internetinių neapykantos kampanijų dinamika
- Sužinoti būdų, kaip reikia reaguoti į neapykantos kalbą internete
- Diskutuoti apie įvairių platformų požiūrį į internetines kampanijas

Reikalinga įranga:

- Telefonas, nešiojamas kompiuteris arba planšetė

UŽSIĖMIMO APRAŠYMAS

25 min.

Minčių lietus „Ginčų anatomija“

Klausimas „Kas sudaro ginčą?“

- Išklauskite dalyvių atsakymų ir, jei reikia, užduokite papildomų klausimų.
- Atsakymuose turėtų atsispindėti šios temos:
 1. Neapykantos kampanijos sukėlėjai
 2. Personalizuotos atakos
 3. Vertinimo teiginiai
- Ši užduotis gali padėti atskleisti neapykantos kampanijų problematiką. Dalyviai turės galimybę pamatyti, kad tas pats žmogus gali būti skirtingai vaizduojamas skirtingose bendruomenėse. Jie gali net nesusimąstyti, kokią žalą realybėje turi tokios kampanijos. Verta įsigilinti į pasirinktą pavyzdį ir pažvelgti į jį iš skirtingų kampų.

25 min.

Išbandykite žaidimą „Deplatforming“ ir aptarkite:

- Pirmiausia pabrėžkite, kad reikia būtinai perskaityti žaidimo instrukciją
- Ant lentos užrašykite pagrindinę informaciją (ką ir kada reikia paspausti, kaip atrakinti žaidimo elementus, kaip laimėti, ką reiškia tam tiktos sąvokos)
- Būkite pasiruošę parodyti sėkmingą žaidimo baigtį:
 1. Spauskite mygtuką „networking“ (tinklaveika), kol pasieksite 7 aktyvistus, tuo pat metu stebėdami kampanijas
 2. Padidinkite „monitoring“ (stebėjimą) 4 kartus, kad

- atrankintumėte tuščius langelius prie 5 platformų, kurias norite panaikinti
- 3 kartus paspaudus ant platformos, šalia kurios yra tušti langeliai, langeliai užsipildo kryželiu. Jei užsipildo visi langeliai, tuomet atsirakina funkcija „deplatforming“ (užblokuoti).
 - Įsitikinkite, kad radikalizacija kitose platformose išlieka maža
 - Norėdami pašalinti platformas iš radikalizacijos tinklo, spustelėkite „deplatforming“
 - Kai visos 5 platformos yra „deplatformuojamos“ (užblokuojamos), jūs laimite žaidimą

15 min.

Žodynėlis ir tikrovės tikrinimas

- Terminų apibrėžimai (atspausdinti arba prisegti žemiau)
- Kur reikia, pateikite paaiškinimus
- Paklauskite grupės, ar visos sąvokos aiškios, ar susipažino su žodynėliu, jei taip, paprašykite pateikti pavyzdžių

25 min.

Geriausi atsakymai

- Darbas grupelėse. Kiekviena grupė pritaiko gaires, kaip įsivaizduotų tobulą platformų atsaką į kylančius neapykantos pasakojimus
- Sukurkite bendrų ir išsiskiriančių minčių lietu
- Jei nuomonės nesutampa, leiskite padiskutuoti

KITI ŠALTINIAI:

Anglų kalba:

- Pranešimas apie teigiamą deplatformavimo poveikį: www.idz-jena.de/fileadmin//user_upload/Hate_not_found/IDZ_Research_Report_Hate_not_Found.pdf
- „Alternatyviosios dešinės“ nuomonės formuotojų tinklo pavyzdys: datasociety.net/wp-content/uploads/2018/09/DS_Alternative_Influence.pdf
- Vokietijos kraštutinių dešiniųjų grupių žiniasklaidos platformų ir tinklų pavyzdys: www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf

Žodynėlis

Žodynėlis – atspausdinkite korteles, kurias sudaro 3 elementai: žaidimo terminai, trumpas apibrėžimas, pavyzdys, kur jis taikomas:

DEPLATFORMAVIMAS

Apibrėžimas:

Deplatformavimas yra neteisėtų kanalų iš žiniasklaidos platformų pašalinimas. Paprastai šalinami yra ne pavieniai kanalai, o grupė aktyviausių vartotojų, skleidžiančių dezinformaciją.

STEBĖJIMAS

Apibrėžimas:

Stebėjimas yra informacijos ir bendruomenių tam tikru klausimu stebėjimo ir registravimo procesas. Jis naudojamas įvairiose techninėse programose.

DRAUDIMAS

Apibrėžimas:

Draudimas paprastai daromas po pranešimo. Juo yra pašalinama (laikina) prieiga prie paskyros naudotojams, kurie pažeidžia numatytas platformos, žaidimo taisykles. Tai gali turėti didelį finansinį poveikį asmenims, kurie gauna pajamų iš savo kanalo.

STEBĖJIMAS

Pavyzdys:

Didėjant dezinformacijos kiekiams, svetainių demaskavimas tapo vis aktualesnis. Jos dažnai prideda papildomos informacijos prie konkrečių teiginių. Taip pirminė informacija yra iškraipoma ir įgyja kitą reikšmę.

DEPLATFORMAVIMAS

Pavyzdys:

Po to, kai 2021 m. pradžioje Vašingtone (JAV) buvo įvykdytas „Qanon“ (sąmokslų teorijų grupė) pasekėjų išpuolis prieš Kapitolijų, dauguma didesnių platformų kartu stengėsi pašalinti su „Qanon“ susijusius kanalus. Be to, žodis „Qanon“ buvo pašalintas iš paieškos ir nebegalėjo būti naudojamas kaip grotažymė. Dėl to buvo sunku surasti naujų pasekėjų ir užsidirbti pinigų iš turinio.

DRAUDIMAS

Pavyzdys:

2018 m. „Youtube“ buvo uždraustas Alex Jones kanalas „Informaciniai karai“, nes jame buvo skatinamas smurtas ir skleidžiama dezinformacija. Tai pažeidė kanalo taisykles, kurios draudžia priekabauti ir kurstyti neapykantą.

ATSAKOMOJI KALBA

Apibrėžimas:

Atsakomoji kalba reiškia kovoti su neapykantos kalba ten, kur ji pasitaiko. Atsakomąja kalba yra pateikiami alternatyvūs požiūriai, įtraukiami puolėjai ir palaikomi nukentėjusieji.

NEAPYKANTOS KALBA

Apibrėžimas:

Neapykantos kalba yra bet kokia neapykantos ir prievartos, nukreiptos į asmenį ar jų grupę, kurstymo, skleidimo ar pateisinimo forma, pagrįsta tam tikrais požymiais, pavyzdžiui, lytimi, lytine orientacija, rase, etnine grupe, tautybe, kalba, socialine padėtimi, religija ar kitais įsitikinimais.

DEMONETIZAVIMAS

Apibrėžimas:

Demonetizuoti kanalai negauna finansinės paramos iš juos talpinančių svetainių. Atskiras turinys taip pat gali būti demonetizuotas. Demonetizavimas gali reikšti, kad asmuo nebegaus pajamų iš reklamos ir prenumeratos ir nebeturės prieigos prie paaukotų pinigų.

PRANEŠIMAS

Apibrėžimas:

Pranešimas yra funkcija, leidžianti pažymėti netinkamą turinį.

NEAPYKANTOS KALBA

Pavyzdys:

Holokausto neigimas, (buitinio) terorizmo ar teroristinių organizacijų rėmimas, grasinimai mirtimi dėl lyties ar paveldėto turto.

ATSAKOMOJI KALBA

Pavyzdys:

Diskutuojant troliai dažnai bando pakurstyti diskusiją. Atsakomoji kalba gali būti palaikymo aukai išraiška ir trolių ketinimų išaiškinimas.

PRANEŠIMAS

Pavyzdys:

„YouTube“ pranešimo teikimo funkciją galite rasti po vaizdo įrašais arba šalia komentarų spustelėję 3 taškus. Pranešimus gali stebėti pats kanalas arba „YouTube“.

DEMONETIZAVIMAS

Pavyzdys:

„Youtube“ 2018 m. laikinai demonetizavo visą kūrėjo Logan Paul turinį, nes jis tiesiogiai transliavo žmogų, kuris nusizudė.