



ENGLISH - DEUTSCH - FRANÇAIS - ITALIANO - LIETUVIŲ - POLSKIE - PORTUGUÊS

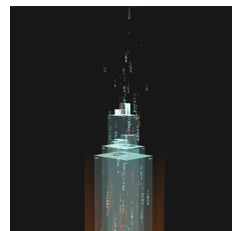
Brochura sobre jogos Hackathon



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

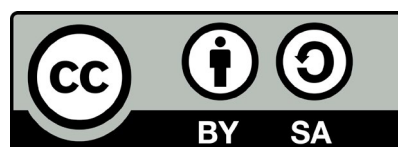
SAVOIR*DEVENIR, France

**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

Resumo

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

Introdução

Os meios de comunicação, como os videojogos e as práticas relacionadas com o jogo, são mundos complexos e interligados que desempenham um papel importante no quotidiano dos jovens e dos cidadãos adultos e, portanto, têm uma influência significativa na construção de conceitos do outro, nos padrões de comportamento e na gestão de conflitos. O potencial positivo do videojogo é frequentemente subestimado no que respeita a proporcionar zonas seguras de comportamento e confronto, negligenciando-se o reforço e a recompensa pelos comportamentos positivos, a abordagem lúdica de temas e debates sérios com uma linguagem que fala diretamente aos jovens.

Um dos objetivos do projeto *Play Your Role* é combater o discurso de ódio online com a produção de ferramentas educativas em forma de jogo e a criação de novos materiais educativos que professores e orientadores de jovens possam usar no seu trabalho diário. Estas ferramentas podem ser usadas para criar contranarrativas novas e criativas, que promovam os valores europeus, a tolerância e o respeito pelos direitos fundamentais europeus, valorizando assim a gamificação como uma ferramenta para reforçar comportamentos positivos. No âmbito do projeto, foram desenvolvidos 4 Jogos Sérios que envolveram equipas de jovens designers de jogos de 4 países europeus: ***Divide et Impera*** (Itália), ***YouTuber Simulator*** (Polónia), ***Social Threads*** (França) e ***deplatforming*** (Alemanha). Cada jogo aborda e desenvolve o tema do discurso de ódio utilizando diferentes estratégias que têm como objetivo desenvolver uma abordagem crítica e uma compreensão mais alargada deste fenómeno.

Este folheto pretende servir como um guia. Para tal, inclui 4 propostas didáticas que inserem os jogos sérios desenvolvidos no projeto num percurso educativo para escolas secundárias, centros de juventude e associações.

O projeto *Play Your Role* também produziu um kit de itinerários pedagógicos¹ que podem aprofundar e complementar as experiências de ensino propostas neste guia: abordar o discurso de ódio é sempre complexo e os itinerários pedagógicos fornecem muitas atividades e ideias para trabalhar de forma significativa.

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

Divide et Impera



O JOGO EM RESUMO

Divide et Impera é um jogo que mostra como funciona o discurso de ódio online. No jogo, o jogador interage com um grupo de pessoas distintas, mas conectadas entre si, que, inicialmente, mantêm boas relações. Recorrendo a discurso de ódio de diversas formas, o jogador tenta dividir o grupo e criar hostilidade, acabando por separá-los em fações. Manipulando através de uma pequena comunidade simulada, o jogador pode ser confrontado com e sensibilizado para os mecanismos concretos usados para influenciar as pessoas nas redes sociais. Desta forma, os adolescentes podem aprender a ser mais críticos sobre as fontes e o conteúdo das informações que encontram online.

GAME DESIGN

O jogo foi desenhado e desenvolvido por Mauro Vanetti (designer independente), e por Pino Panzarella e Pietro Polsinelli da Open Lab, uma pequena empresa independente.

LINK

Pode **jogar este jogo online** (via navegador) ou **baixá-lo para** os sistemas **Android ou iOS**.

Ambas as opções estão disponíveis através desta página: www.playyourrole.eu/divide-et-impera

INSTRUÇÕES PARA A ROTA

Palavras-chave:

- Rede social
 - Estereótipos
 - Ferramentas de ativismo
-

Duração: 90 minutos

Público: 15+, familiarizados com redes sociais e discurso de ódio

Objetivos:

- Identificar mensagens de ódio e entender como afetam os relacionamentos entre as pessoas
 - Compreender os efeitos negativos que podem ter a nível pessoal e social
 - Sensibilizar o público para os mecanismos de discurso de ódio recorrendo a um jogo simulador
 - Aprender ferramentas e mecanismos para reagir a conteúdo digital de ódio
-

Recursos necessários:

- BYOD [traga o seu próprio dispositivo] ou computador portátil/tablet

DESCRIÇÃO DA ROTA

20 minutos

Brainstorming e partilha de ideias sobre discurso de ódio

Questão inicial: “Podem apresentar alguma mensagem de ódio que tenham visto nas redes sociais?”

- Recolha sugestões dos participantes e medie com perguntas orientadas, se necessário.
 - A recolha de contributos deve abranger, no mínimo, os seguintes tópicos:
 1. Que tipo de estereótipos são usados com mais frequência para atacar pessoas?
 2. Que reações viram por parte de utilizadores das redes sociais?
 3. Por que razão acham que esses comentários são feitos?
 - O objetivo desta introdução é fazer com que os alunos reflitam sobre as suas experiências pessoais e questionem os objetivos que o discurso de ódio aparentemente alcança: gerar consenso, identificar grupos, criar “inimigos”.
-

25 minutos

Jogar *Divide et impera* e recolher pontos de discussão

- Antes de começar a jogar, saliente a importância de jogar reconhecendo que ser “odioso” é sempre uma forma errada de interagir, e que assumir este papel dentro do jogo tem como objetivo ajudar a compreender o que se passa nos mecanismos do sistema, como se

se tratasse de uma experiência ao microscópio. É preferível propor aos alunos que participem na atividade como "analistas de dados", como "observadores" que tentam compreender as relações entre as pessoas, para se tornarem mais conscientes de como estas podem ser manipuladas ou influenciadas positivamente, dependendo do objetivo. As palavras publicadas no jogo geram sempre reações opostas, para facilitar o debate e destacar a complexidade do assunto.

- Os alunos jogam juntos, divididos em grupos: observam as reações desencadeadas pelas publicações, como observadores atentos, e, com a ajuda da professora, refletem sobre quais os aspetos culturais, políticos ou pessoais que são abrangidos por essas mensagens. Em certos momentos, também pode ser interessante prever o que vai acontecer: quem vai ser afetado negativamente pela mensagem? Quem, por outro lado, irá provavelmente aderir à mensagem? Que características e interesses terão essas diferentes pessoas? O discurso do ódio é muito abrangente, pode afetar qualquer pessoa e provoca efeitos nas redes sociais e nos círculos de amigos. Uma resposta correta ao discurso de ódio é igualmente importante. Em cada jogada, o grupo que se encontra a participar pode simular uma resposta ao "político" do jogo *Divide et impera*: aprendendo a argumentar "contra" o discurso de ódio, mas nunca descendo ao

mesmo nível, é um exercício que pode começar na escola para dar aos alunos a oportunidade de se defenderem (de forma inteligente, sem perseguições nem ódio) contra incidentes que podem ocorrer nas suas vidas reais.

Introdução ao jogo

Um líder político dissimulado recorre a discurso de ódio para alcançar os seus próprios objetivos. Mais concretamente, este líder político pretende dividir a comunidade a meio, separando pelo menos 12 pessoas da rede interligada de 5x5 pessoas. Os elementos separados são os cinzentos.

As publicações transformam-se em "armas" e, sempre que são usadas, geram reações que permitem aos jogadores entender o quão complexo e articulado é o discurso de ódio. Há quem o aceite, porque concorda com esta forma de pensar, e há quem se sinta ofendido com o que está a ser expressado. Os alunos terão de escolher o conteúdo que vai ser publicado online (e, em cada uma das vezes, será importante fazer uma pausa para perceber que operação vai ser levada a cabo: quem vai ser atingido? Porquê? Insinuar o quê? ...) e escolher um alvo específico de 3x3 pessoas para cada publicação. Cada pessoa presente na rede possui várias características individuais: nacionalidade, estado de imigração, género, crenças religiosas. O ódio despertado pelas publicações vai gerar reações diversas, prejudicando e destruindo as relações sociais dentro da comunidade.

.....*Divide et Impera*

O ódio online muitas vezes entra no discurso de uma forma aparentemente banal e quotidiana: ao comentar sobre acontecimentos da atualidade ou ao publicar piadas, conseguimos perceber quantas mensagens semelhantes podemos eventualmente ter encontrado nas redes sociais e de que forma essas mensagens podem ferir a sensibilidade das pessoas.

Os polegares para cima e para baixo revelam o que o líder político considera o melhor e o pior resultado. Ao clicar neles, podemos ler as análises nas redes sociais. Também podemos clicar nas imagens dos utilizadores para verificar o que feriu a sua sensibilidade e de que forma a confiança e os relacionamentos foram afetados.

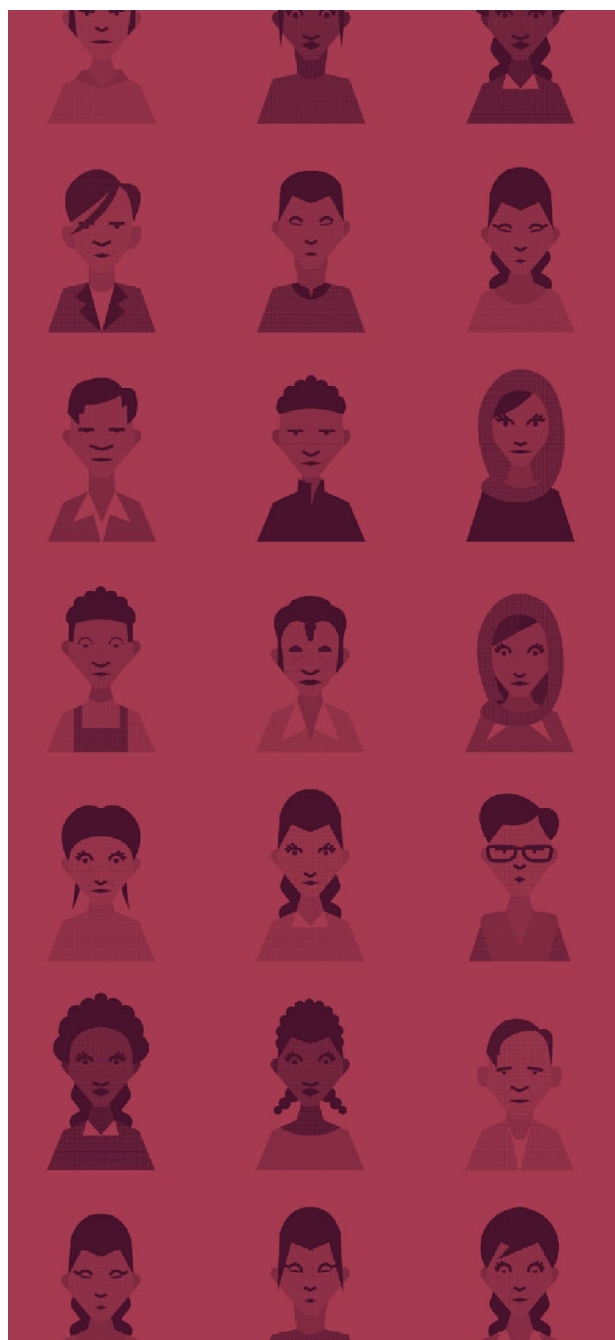
45 minutos

Análise do jogo e verificação da realidade

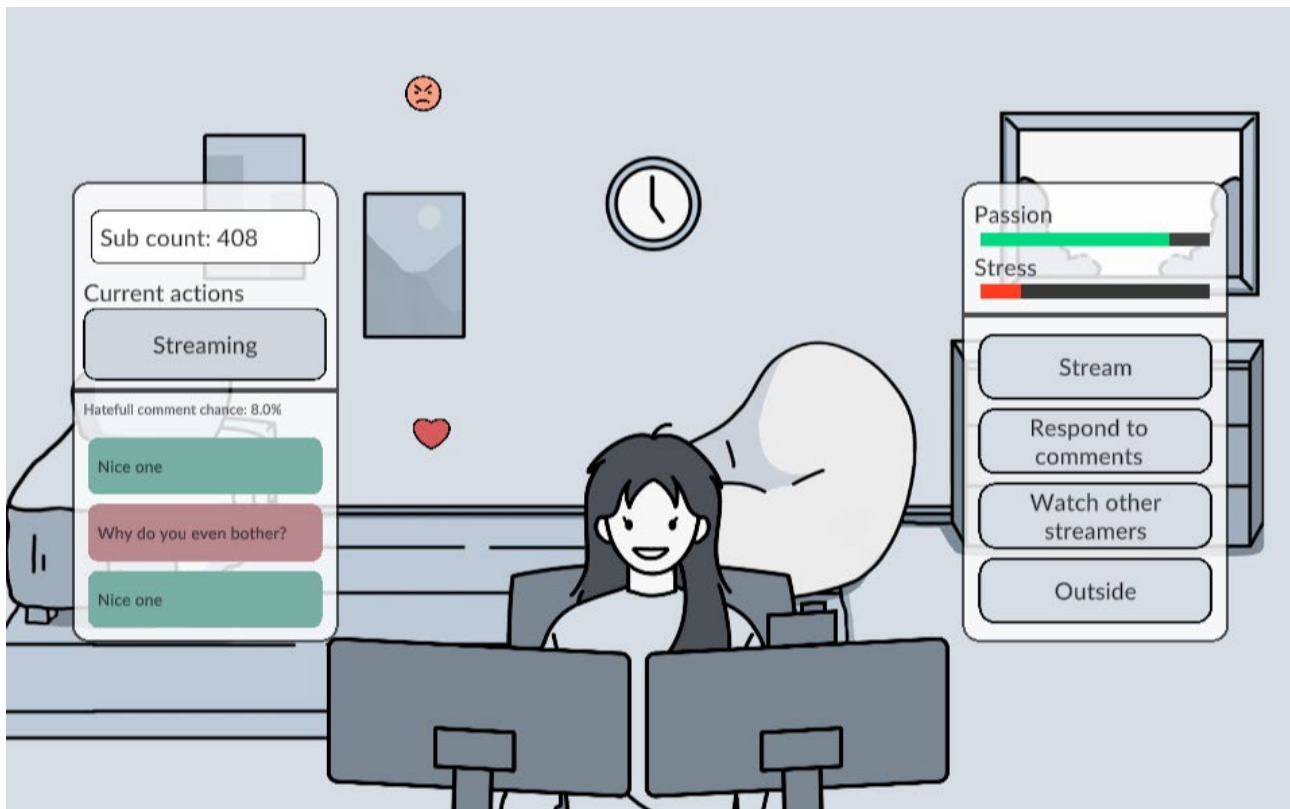
- Como se sentiram? O que aprenderam com as reações dos seguidores do líder político? As duas perguntas podem ser escritas em cartazes de grande dimensão e cada aluno(a), com a sua caneta ou cor, regista a sua resposta. Ter várias estações de trabalho torna o trabalho mais rápido e gera menos ajuntamentos. De seguida, divide-se a turma em grupos e cada grupo recebe um póster. O póster é lido e tenta-se chegar a um resumo. Um(a) porta-voz conta o que resulta do póster recebido.
- Forneça explicações quando necessário.
- Dê espaço para a discussão de ideias contraditórias.

FONTES ADICIONAIS

Como continuar a trabalhar com estereótipos e discurso de ódio associado (em inglês): www.zaffiria.it/wp2/wp-content/uploads/2021/09/strategic-reactions-eng.pdf



YouTuber Simulator.....



LE JEU EN BREF

O jogo *YouTuber Simulator* permite entender os fatores que afetam significativamente a condição mental dos transmissores de streaming. Também mostra como o stress que surge durante a transmissão pode ser aliviado. Depois de participar no jogo, pode ser útil um trabalho adicional com alunos do sexo masculino e feminino.

GAME DESIGN

O jogo foi desenhado e desenvolvido por Mateusz Seredyński (fundador do estúdio Yocat Games, programador e produtor de jogos com cinco anos de experiência no setor), Katarzyna Jaszewska (responsável pelo conceito, personagens e diálogos) e Jakub Samplawski (responsável por UX, interfaces, criação de cenas de jogos e música).

LINK

Pode **jogar este jogo online** (via navegador) ou **baixá-lo para** os sistemas **Android ou iOS**.

Ambas as opções estão disponíveis através desta página: www.playyourrole.eu/YouTuber-simulator

INSTRUÇÕES PARA A ROTA

Palavras-chave:

- Discurso de ódio
 - Plataformas de redes sociais
 - Stress
 - Relaxar
-

Duração: 90 minutos

Público: 12+

Objetivos:

- Aumentar a conscientização sobre os mecanismos psicológicos envolvidos no streaming.
 - Desenvolver boas práticas de transmissão e observação.
 - Desenvolver formas alternativas de alívio do stress.
 - Promover a higiene mental relacionada com a gestão do tempo.
-

Recursos necessários:

- BYOD [traga o seu próprio dispositivo] ou computador portátil/tablet

DESCRIÇÃO DA ROTA

15 minutos

Convide os alunos a jogar o jogo *YouTuber Simulator*. Deixe-os aprender a usar a aplicação. Pode incluir elementos de gamificação neste processo. Estabeleça um tempo específico, por exemplo, 10 minutos, e peça aos alunos que tentem obter o máximo de seguidores possível durante esse tempo. Os participantes podem iniciar o jogo várias vezes. O estabelecimento de um tempo limite é importante.

30 minutos

Discussão orientada.

Inicie uma discussão sobre os elementos mais stressantes que podem afetar os streamers que transmitem os seus programas em YouTube.com. Perguntas de apoio que podem ser úteis durante a discussão:

1. O assunto da transmissão pode afetar o nível de stress do anfitrião?
2. De que forma pode o comportamento do público contribuir para o stress vivenciado pelo anfitrião?
3. Que tipos de comportamento aumentam o stress?
4. Que elementos da transmissão podem influenciar negativamente a reação do público?
5. O que leva as pessoas a transmitir em direto? O que há de agradável nisso?
6. Que tipos de comportamento que afetam o stress durante a transmissão foram identificados pelos alunos do sexo masculino e feminino, mas não aparecem no jogo?

Anote, por exemplo, no quadro branco ou numa aplicação para mapas mentais (por exemplo, Mindly), os argumentos que surgem na discussão, de forma resumida. O resultado da atividade deve ser um mapa mental criado com base nos argumentos apresentados pelos alunos.

15 minutos

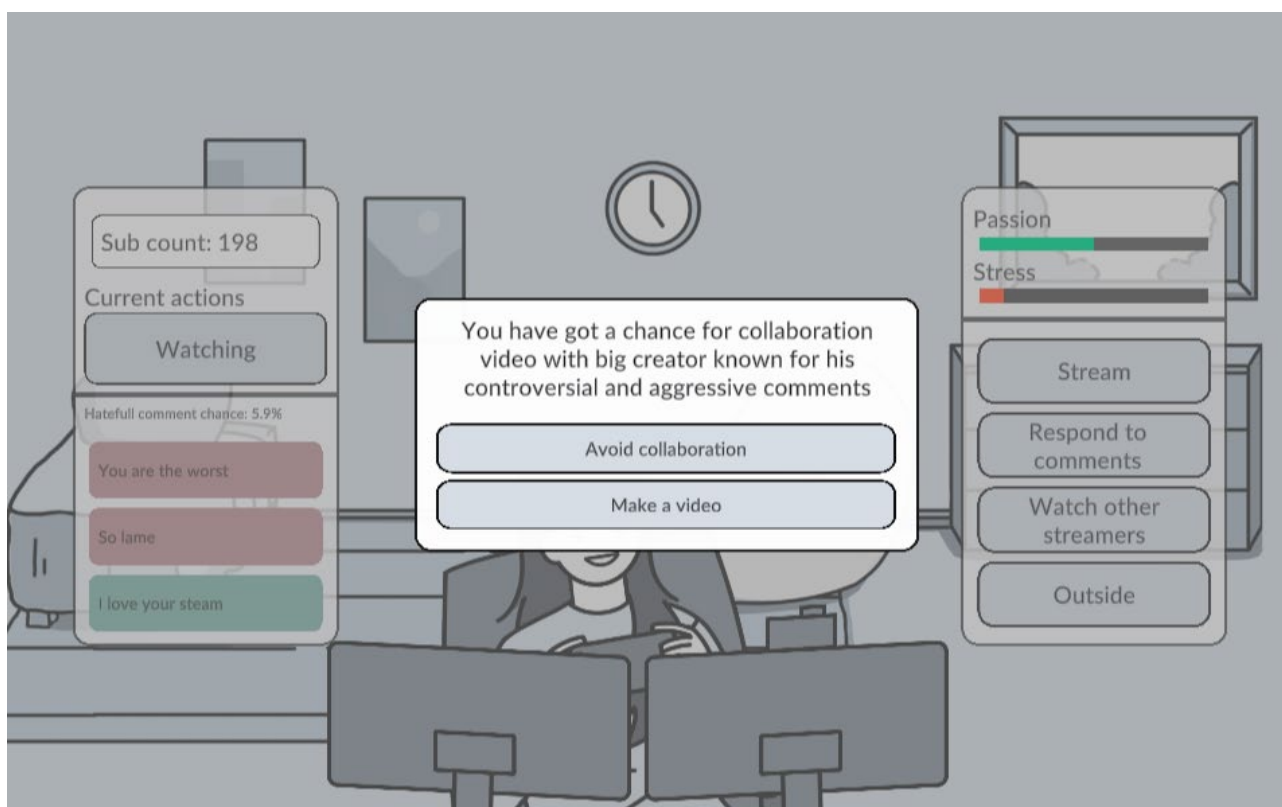
Brainstorming.

Distribua post-its aos alunos. De seguida, peça a cada participante para escrever no post-it uma forma de relaxamento, por exemplo, dar um passeio, ir ao cinema, etc. Peça aos alunos que coleem os seus post-its num local visível da sala de aula. Agrupe os post-its. Seria produtivo haver seções relacionadas

à cultura, ao desporto, a hobbies, ao artesanato e assim por diante.

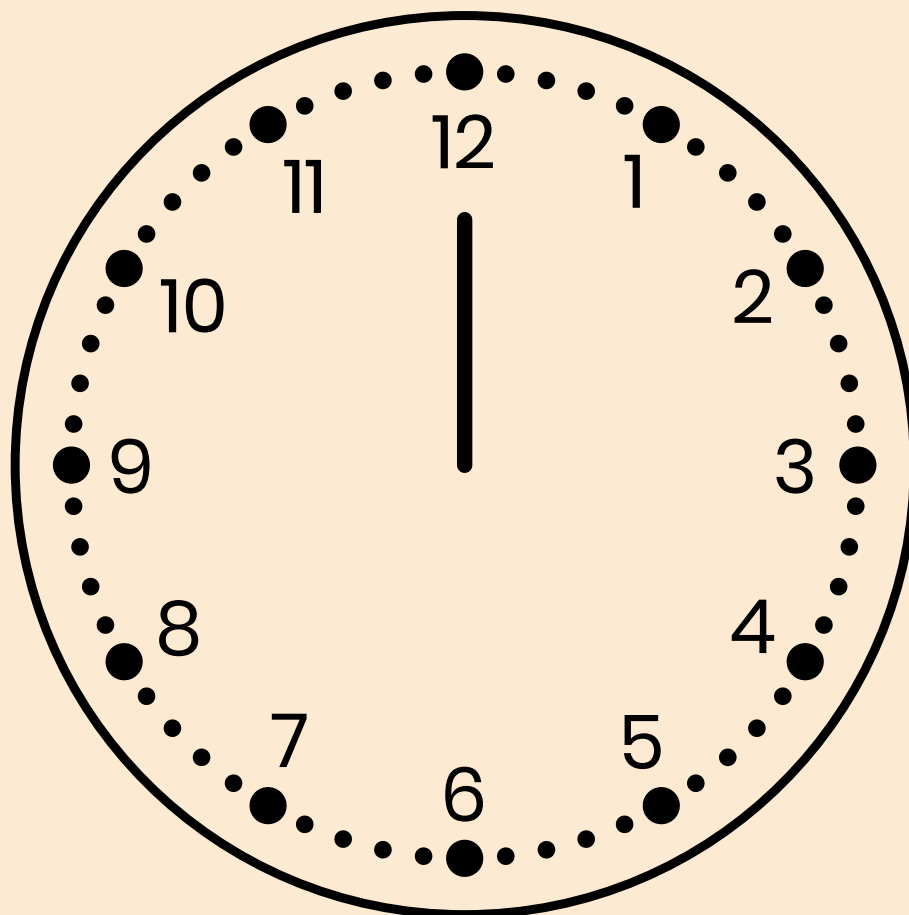
30 minutos

Discuta com os seus alunos a importância de planear o seu tempo com habilidade. Peça-lhes que pensem um pouco sobre a forma como gerem o seu tempo. Quanto tempo passam a estudar, quanto tempo passam a brincar, quanto tempo passam à frente do computador, quanto tempo dedicam à higiene e à alimentação. Distribua o cartão de trabalho n.º 1 pelos alunos e peça-lhes que escrevam a sua rotina do dia na parte superior. Fale com eles sobre isso. De seguida, peça aos alunos que preencham o relógio de atividades diárias da forma como acham que deveria ser numa situação perfeita.



Cartão de Trabalho N.º 1

Marque graficamente quanto do seu dia é ocupado por atividades individuais.



Social Threads



LE JEU EN BREF

Social Threads é um minijogo destinado a ajudar os jovens a lidar com comportamentos tóxicos online. Tem como objetivo desenvolver estratégias pessoais (não responder a insultos, denunciar discurso de ódio, etc) e estratégias sociais (confiar no outro online, pedir ajuda, construir uma comunidade amigável...).

Este minijogo pretende ser um gatilho e é uma forma lúdica de discutir assuntos difíceis e iniciar uma ação educativa.

Tu: um utilizador da Internet que deve escolher as ações certas para responder aos comportamentos tóxicos do oponente

O teu objetivo: manter a tua resistência mental acima de 0 para expandir a tua rede de locais seguros, evitando que a rede seja contaminada

pela violência, lidando da melhor forma com interações tensas entre os membros, que se baseiam em preconceitos cognitivos comuns.

As tuas “armas”: 3 cartas argumentativas para escolher de entre 4 opções. Joga estrategicamente!

Os teus Aliados: para aumentar a resistência mental, o jogador deve dar primazia às cartas verdes e evitar o uso da carta de insulto para ser menos afetado pelo comportamento do oponente. As interações devem ser o mais construtivas possível para lidar com a toxicidade e progredir no jogo.

Os teus resultados: Quando a resistência mental do teu oponente está a 0, tu vences o território e expandes o teu universo. Terás de escolher entre cartas vermelhas, para diminuir a

resistência mental do teu oponente, e cartas verdes para aumentar a tua própria resistência. A tua reação ao oponente pode ser antecipada assim que a próxima ação for exibida, quando fizeres a tua escolha. Certifica-te que usas os cartões mais adequados para responder às ações tóxicas.

GAME DESIGN

O jogo foi desenhado por três jovens designers de jogos freelance: Damien Kermel desenvolveu o sistema, Fabien Salvalaggio criou todo o design gráfico do jogo e Loïk Puyo foi responsável pelo design geral do jogo e pela UX.

LINK

Pode **jogar este jogo online** (via navegador) ou **baixá-lo para** os sistemas **Android ou iOS**.

Ambas as opções estão disponíveis através desta página: www.playyourrole.eu/social-threads

INSTRUÇÕES PARA A ROTA

Palavras-chave:

- Discurso de ódio
 - Comportamento tóxico
 - Debate
 - Comunidades
-

Duração: 45-60 minutos

Público: 12+, falantes de inglês (iniciantes são bem-vindos)

Objetivos:

- Reconhecer a existência de comportamentos tóxicos online e ser capaz de identificá-los
 - Compreender as consequências das várias formas de lidar com o discurso de ódio
 - Desenvolver bons reflexos para reagir ao discurso de ódio. Estar preparado.
 - Desenvolver estratégias para criar um espaço online seguro e harmonioso para si próprio
 - Convidar os jovens a defenderem boas práticas online
-

Recursos necessários:

- 1 computador/portátil por cada dois participantes, com ligação à internet
- 1 quadro branco

DESCRIÇÃO DA ROTA

10 minutos

Introdução

Discussão aberta sobre comunidades online e comportamentos tóxicos

- A que comunidades online pertencem?
- Em que tipo de conversas participam online?
- O que lucraram com isso? (resultados positivos)
- Já conheceram participantes tóxicos durante essas conversas?
- Como definiriam o comportamento tóxico?

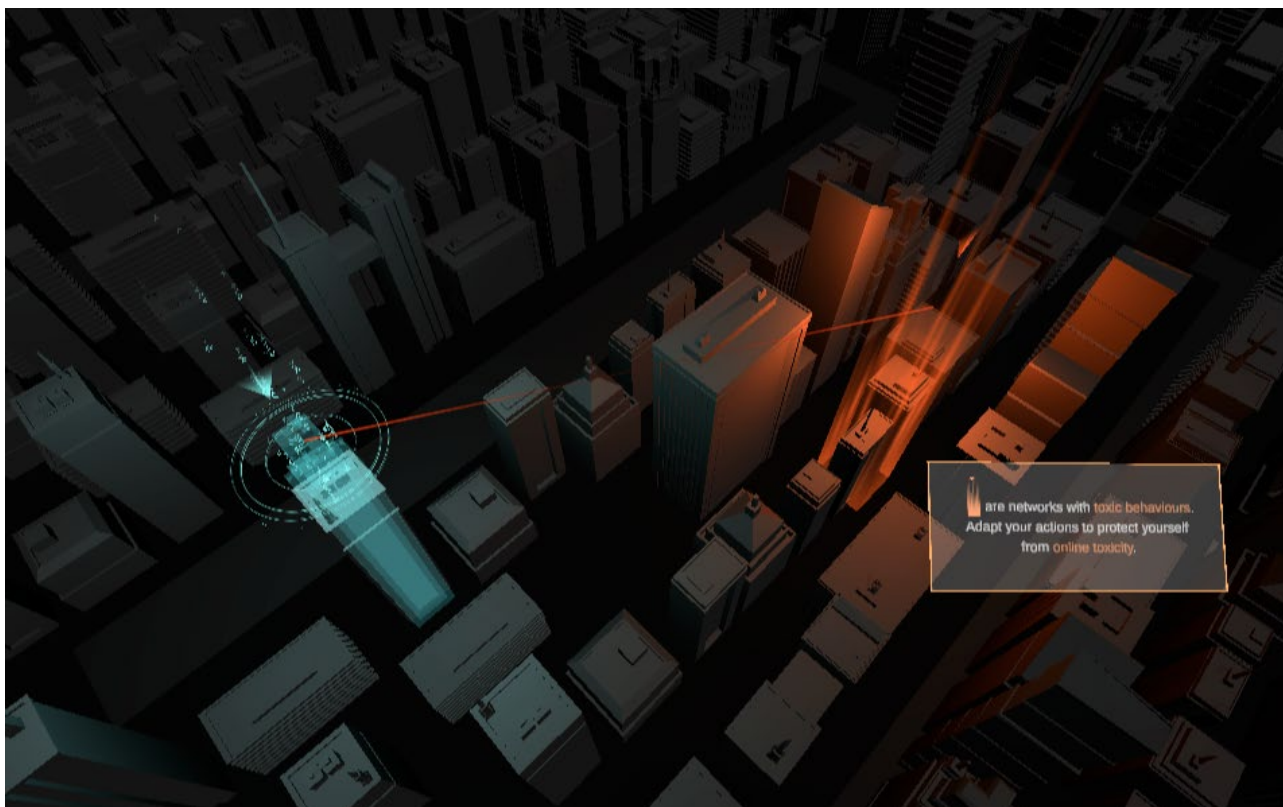
O mediador pode escrever palavras-chave. O objetivo desta introdução é reconhecer e identificar comportamentos tóxicos online, valorizando a riqueza da vida em comunidade online

15 minutos

Sessão de jogo

- Apresentação das regras (ver acima)
- Formação de equipas (2 ou 3 jogadores)

A ideia é que os participantes joguem juntos para discutir as suas jogadas, estratégias, escolhas.



20 minutos

Brainstorming sobre estratégias para melhores experiências online

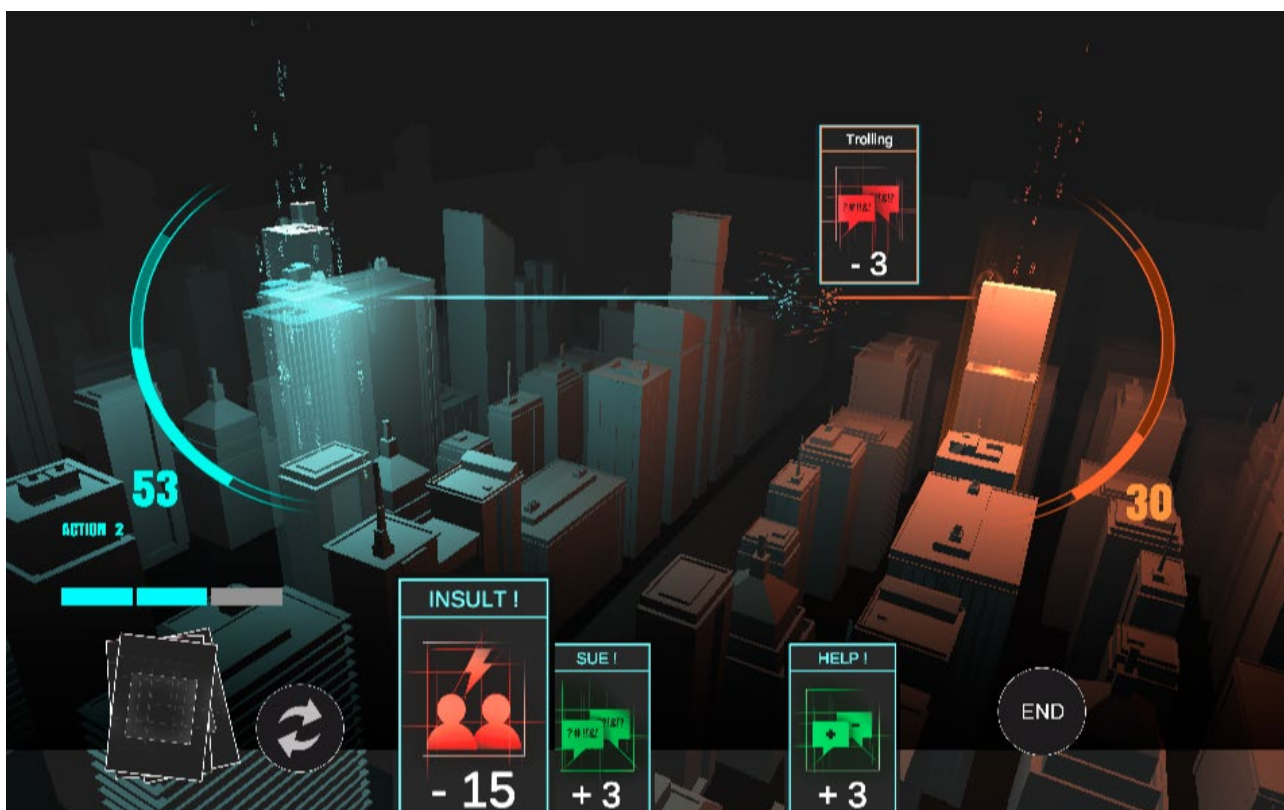
- Os participantes trocam experiências de jogo
- O mediador convida as equipas a escrever
 1. O que eles consideram ser as melhores táticas para lidar com comportamentos tóxicos
 2. O que eles acham que deve ser evitado
 3. Os comportamentos que eles acham que contribuem para criar uma comunidade segura e amigável
- Os resultados deste trabalho são partilhados e discutidos dentro do grupo

- O mediador (ou um aluno) anota os pontos com os quais o grupo concorda e que representam a estratégia do grupo para lidar com comportamentos tóxicos

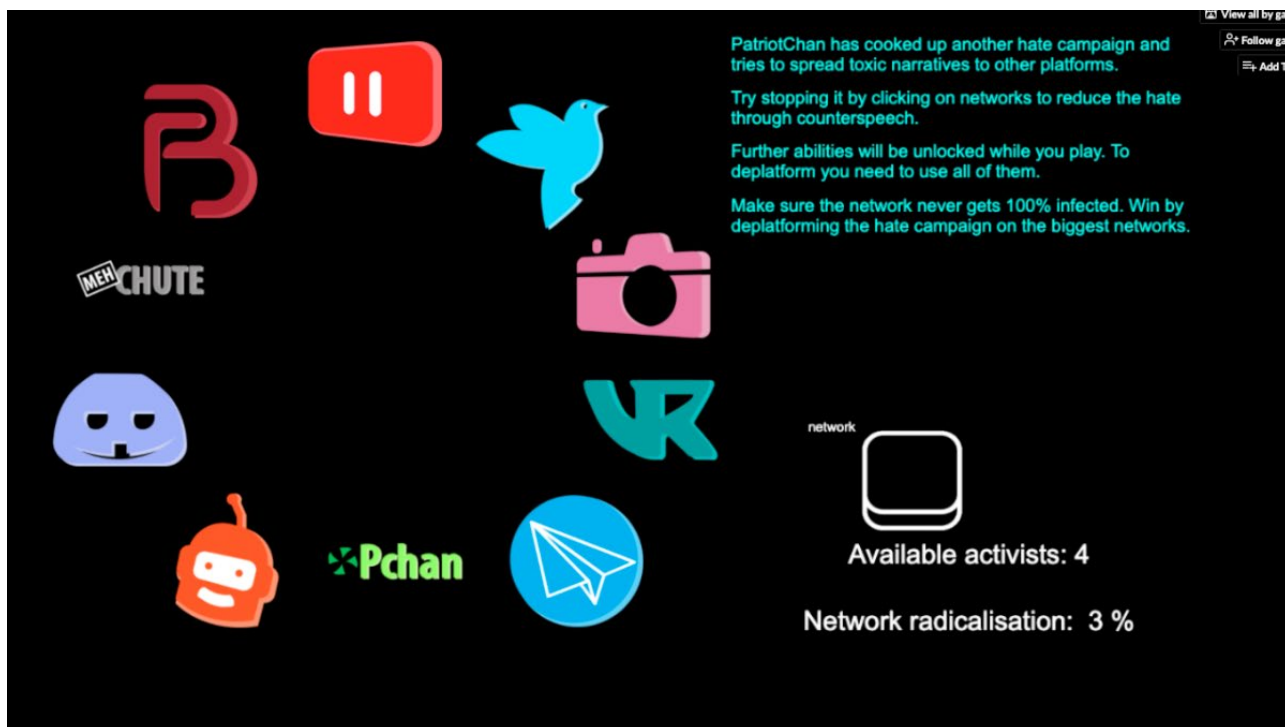
15 minutos

OPÇÃO> Comunicação/redação coletiva – Opcional

O grupo pode querer transformar os resultados do workshop numa série de publicações que cada participante poderá partilhar nas suas próprias redes sociais



deplatforming



LE JEU EN BREF

O jogo *deplatforming* introduz conceitos latos sobre a forma como as narrativas tóxicas e odientas se propagam pela internet. Os formatos de discussão ligam essas ideias abrangentes à experiência pessoal dos participantes e ajudam a dar uma certa percepção sobre os grandes mecanismos que operam por trás das grandes plataformas de mídia.

GAME DESIGN

O jogo foi projetado e desenvolvido por gameoverhate.eu, uma iniciativa da comunidade de jogos mais inclusiva.

LINK

Pode **jogar este jogo online** (via navegador) ou **baixá-lo para** os sistemas **Android ou iOS**.

Ambas as opções estão disponíveis através desta página: www.playyourrole.eu/deplatforming

INSTRUÇÕES PARA A ROTA

Palavras-chave:

- Campanhas de ódio
 - Ecossistema da Internet
 - (Auto-)regulação da plataforma
 - Ferramentas de ativismo
-

Duração: 90 minutos

Público: 15+, familiarizados com redes sociais

Objetivos:

- Explorar o ecossistema da Internet
 - Compreender e refletir sobre a dinâmica das campanhas de ódio online
 - Aprender a utilizar as ferramentas e mecanismos para reagir a conteúdo de ódio digital
 - Discutir abordagens de plataformas cruzadas relativas a campanhas online e respostas
-

Recursos necessários:

- BYOD [traga o seu próprio dispositivo] ou computador portátil/tablet

DESCRIÇÃO DA ROTA

25 minutos

Brainstorming “Anatomia de uma shitstorm [tempestade de indignação]”

Pergunta inicial “O que constitui uma shitstorm [tempestade de indignação]?”

- Recolha sugestões dos participantes e medie com perguntas dirigidas, se necessário.
 - A recolha de contributos deve abranger, no mínimo, os seguintes tópicos:
 1. Gatilhos para a campanha de ódio
 2. Um grupo a favor e outro contra
 3. Ataques personalizados
 4. Juízos de valor
 - Este exercício irá provavelmente trazer à tona narrativas problemáticas das próprias campanhas de ódio. Os participantes irão fornecer informações mal interpretadas ou desconexas sobre indivíduos que são retratados de forma muito diferente em diferentes comunidades e que não estão sequer cientes do potencial impacto que isso tem na vida real das vítimas desse tipo de campanhas. Pode valer a pena explorar algum exemplo de forma mais detalhada e analisar o caso de várias perspetivas.
-

25 minutos

Jogar *deplatforming* e recolher pontos de discussão

- Enfatizar a importância de jogar o tutorial
- Registrar no quadro/flipchart irritações detetadas durante o jogo (comportamentos da rede, o que os

cliques provocam, como desbloquear elementos do jogo, como ganhar, o que significam os termos específicos)

- Esteja preparado para apresentar um jogo completo bem-sucedido:
 1. Clicar em networking até chegar a 7 ativistas, mantendo a campanha sob controle.
 2. Aumentar 4 vezes a monitorização para desbloquear as caixas de seleção em todas as 5 plataformas que desejam desativar.
 3. 3 cliques nas plataformas com caixas de seleção ao lado preenchem uma caixa de seleção; se todas as caixas de seleção estiverem preenchidas, fica desbloqueada ("deplatforming") a desativação da plataforma.
 4. Certificar-se de que a radicalização nas outras plataformas mantém-se baixa
 5. Clique "deplatforming" para remover .as plataformas da rede de radicalização.
 6. Assim que todas as 5 plataformas ficarem desativadas, o jogador vence o jogo.

Você pode encontrar o link para as instruções do vídeo na seção *Fontes adicionais*.

15 minutos

Análise do jogo, glossário e verificação da realidade

- Definições colaborativas para os termos do documento imprimível (abaixo/link).
- Forneça explicações, se necessário.
- Verifique com o grupo se estão

familiarizados com os termos, se conhecem as práticas e recolha ou dê exemplos.

25 minutos

Respostas melhores

- Trabalho em pequenos grupos; cada grupo adapta as diretrizes, tendo em conta o que consideram que seria a resposta perfeita das plataformas ao aparecimento de narrativas de ódio.
- Crie um brainstorming de ideias comuns e contraditórias dentro grupo.
- Dê espaço para a discussão de ideias contraditórias.

FONTES ADICIONAIS

Inglês:

- Como jogar o jogo *deplatforming*, um vídeo de playthrough (com legendas em inglês e alemão): youtu.be/Xpk-O7ewDC4
- Relatório com link no jogo sobre os efeitos positivos da desativação de plataformas: www.idz-jena.de/fileadmin//user_upload/Hate_not_found/IDZ_Research_Report_Hate_not_Found.pdf
- Exemplo de rede de influenciadores alt-right [direita alternativa]: datasociety.net/wp-content/uploads/2018/09/DS_Alternative_Influence.pdf
- Exemplo de plataformas de média e redes de grupos de extrema direita na Alemanha: www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf

Glossário

Os cartões para impressão consistem em 3 elementos, os termos do jogo, uma breve definição, um exemplo de aplicação:

DESPLATAFORMIZAÇÃO (DEPLATFORMING)

Definição:

A desplataformização é o processo de remoção de canais ilícitos de plataformas de redes sociais. Faz parte de uma abordagem estratégica para banir campanhas e narrativas tóxicas de forma permanente. Isso geralmente não é feito removendo um único canal, mas sim um grupo dos utilizadores mais ativos na disseminação de uma determinada narrativa.

MONITORIZAÇÃO

Definição:

Monitorização é o processo de manter o controlo e registo de informações e comunidades sobre um determinado assunto. É usado em várias aplicações técnicas, mas torna-se cada vez mais importante para a desradicalização de comunidades.

BLOQUEIOS

Definição:

Os bloqueios geralmente seguem-se às denúncias e removem (temporariamente) o acesso dos utilizadores às contas que violam as diretrizes do utilizador. Isto pode ter um forte impacto financeiro sobre os indivíduos que monetizam os seus canais.

MONITORIZAÇÃO

Exemplos:

Desmascarar os sites tornou-se cada vez mais relevante. Frequentemente, eles adicionam contexto a declarações ou declarações isoladas. Incorporadas num contexto, as declarações analisadas muitas vezes revelam intenções e narrativas muito diferentes das originalmente alegadas.

BLOQUEIOS

Exemplos:

O canal "info wars" de Alex Jones foi banido do YouTube em 2018 por incitar à violência e espalhar desinformação, quebrando assim as diretrizes do utilizador que proíbem o assédio e discurso de ódio.

DESPLATAFORMIZAÇÃO (DEPLATFORMING)

Exemplos:

Após o ataque ao Capitólio em Washington (EUA) por seguidores da teoria da conspiração Qanon, no início de 2021, a maioria das grandes plataformas juntou-se num esforço consolidado para remover os canais associados à Qanon. Além disso, a expressão "Qanon" foi removida dos índices de pesquisa e não pôde mais ser marcada com um hashtag. Isso dificultou significativamente o recrutamento de novos apoiantes e a monetização do conteúdo, mas também levou a comunidade para os chamados "dark socials", ou redes sociais que não podem ser monitorizadas (por exemplo, Telegram).

CONTRADISCURSO

Definição:

Contradiscursos significam conter o discurso de ódio onde ele ocorre. O contradiscursos apresenta pontos de vista alternativos, envolve atacantes e apoia as vítimas.

DISCURSO DE ÓDIO (HATE SPEECH)

Definição:

O discurso de ódio abrange todas as formas de expressão de ataque e/ou incitação à violência contra pessoas marginalizadas, com base na sua filiação e associação a grupos discriminados.

DESMONETIZAÇÃO

Definição:

Os canais desmonetizados não recebem apoio financeiro dos sites que os hospedam. Os conteúdos individuais também podem ser desmonetizados. A desmonetização pode significar a remoção da receita de publicidade, participação em assinaturas ou acesso a donativos.

DENUNCIAR

Definição:

A denúncia é uma funcionalidade existente na maioria dos sites de redes sociais que permite sinalizar conteúdo indesejado ou problemático para posterior revisão através de canais formais da respectiva plataforma.

DISCURSO DE ÓDIO (HATE SPEECH)

Exemplos:

Negação do Holocausto, apoio ao terrorismo (interno) ou organizações terroristas, ameaças de morte com base no género ou herança cultural.

CONTRADISCURSO

Exemplos:

Numa discussão escalada, os trolls tentam frequentemente incitar ainda mais a discussão. O contradiscurso pode resultar de uma combinação entre uma expressão de apoio à vítima e o confronto ou a exposição das táticas do troll.

DENUNCIAR

Exemplos:

No YouTube, pode encontrar-se a opção de denúncia abaixo dos vídeos ou ao lado dos comentários, clicando nos 3 pontos. As denúncias podem ser acompanhadas pelo próprio canal ou pelo próprio YouTube, dependendo do nível de moderação do canal.

DESMONETIZAÇÃO

Exemplos:

O YouTube desmonetizou temporariamente todos os conteúdos do criador Logan Paul em 2018, depois de este ter transmitido um vídeo a mostrar uma vítima suicida.