

Smart for Democracy and Diversity (SDD)

Strumenti educativi online per la sensibilizzazione sui discorsi d'odio e le discriminazioni

Introduzione

All'inizio del XXI secolo, l'Europa ha ancora un problema di discriminazione e razzismo. Sebbene il continente ospiti così tante persone diverse, di ogni colore della pelle, orientamento sessuale, genere, nazionalità e provenienza etnica, non tutti godono di pari opportunità e, soprattutto, non tutti sono trattati allo stesso modo. Secondo l'Organizzazione per la sicurezza e la cooperazione in Europa, Ufficio per le istituzioni democratiche e i diritti umani, nel 2019 sono stati segnalati 7.278 attacchi per crimini d'odio nell'UE, di cui quasi la metà (3.026) legati al razzismo e alla xenofobia. Poiché la maggior parte di questi attacchi non è avvenuta contro persone famose, la maggior parte di essi non ha occupato le prime pagine dei media europei. Non sono nemmeno finiti nei titoli dei media locali. In realtà, i numeri sopra riportati sono fuorvianti, perché la maggior parte degli attacchi di incitamento all'odio non arriva nemmeno alle autorità per essere conteggiata come statistica, in quanto non viene mai denunciata. Tuttavia, essi hanno luogo e sono un evento quotidiano per migliaia di abitanti europei.

Approccio al progetto

Nel 2020 il coordinatore ISIS Sozialforschung (Francoforte, Germania) ha avviato il progetto SDD. Smart for Democracy and Diversity, un progetto Erasmus+ nel campo dell'educazione degli adulti, partenariati strategici. I partner sono: AGE Platform Europe (Bruxelles, Belgio), AFEdeemy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Gouda, Paesi Bassi), Bildungsstätte Anne Frank (Francoforte, Germania), Charles University (Praga, Repubblica Ceca), Lunaria (Roma, Italia) e SHINE 2Europe (Coimbra, Portogallo). I risultati del progetto SDD si basano su quattro elementi:

- Il Compendio sull'esperienza dei discorsi d'odio.
- Il gioco educativo online.
- La metodologia per workshop e l'autoapprendimento.
- Le raccomandazioni politiche.

Il Compendio sull'esperienza dei discorsi d'odio

Le legislazioni europee e nazionali utilizzano due approcci principali per definire e perseguire i discorsi e i crimini d'odio. Un approccio si concentra su chi viene preso di mira e di conseguenza distingue tra termini come bullismo (rivolto a singoli individui) o discriminazione (rivolto a gruppi). L'altro approccio, invece, si basa sul contenuto del discorso stesso (incitamento alla violenza o all'odio). Di conseguenza, nella maggior parte dei casi, i discorsi e i crimini d'odio sono definiti dalla combinazione dei due aspetti, ossia chi è la vittima (origine etnica, genere, e simili sono le ragioni alla base dell'odio) e cosa viene detto/fatto (incitamento o atti di violenza).

Nel più ampio dibattito tra esperti e media, i discorsi e i crimini d'odio sono spesso definiti o percepiti in modo diverso a seconda del contesto in cui si verificano. Mentre in alcuni casi il linguaggio d'odio è associato principalmente al discorso online, in altri si riferisce a discorsi razzisti e discriminatori in ambienti offline. I vari termini utilizzati sia dagli esperti che dalle autorità statali e locali, come "linguaggio d'odio", "crimine d'odio verbale", "odio online", "cyberbullismo", portano a confondere le differenze terminologiche e, in ultima analisi, ad oscurare il nocciolo del problema: il fatto che, a prescindere dalle parole che utilizziamo per descriverlo, il fenomeno stesso si manifesta quotidianamente, sia online che offline, verbalmente e non verbalmente. Ecco perché riteniamo che la prospettiva delle persone colpite dai discorsi e dai crimini d'odio sia l'aspetto più importante nel

dibattito sulle definizioni. Eppure, la loro voce è per lo più assente da questo dibattito. Per il Compendio abbiamo intervistato 40 vittime ed esperti e consultato letteratura e risorse online.

Nel Compendio, prendiamo in considerazione tutte le categorie di cui sopra, ossia chi viene preso di mira (applicabilità dei criteri di identità di gruppo), come (contenuto) e dove (contesti) viene preso di mira. Tuttavia, le integriamo considerando l'impatto di questi atti su coloro che li subiscono. Da questo punto di vista, ad esempio, la distinzione tra contesti online e offline non ha senso, perché i frequenti commenti d'odio online avranno un impatto sul comportamento offline dell'obiettivo, ad esempio quando esce di casa, come si muove in una città, quanto è attento nei luoghi pubblici. Inoltre, una stessa persona può essere colpita in modo diverso in contesti diversi in base a un ruolo particolare: qualcuno può essere attaccato a causa della sua religione, della sua etnia, del suo sesso o perché non rientra negli standard di bellezza di una determinata società. Una circostanza di solito non è separabile dall'altra, quindi la seconda prospettiva importante che utilizziamo qui è quella intersezionale.

Il Compendio SDD si basa su sei rapporti nazionali provenienti dai Paesi partner del progetto. Racconta le storie delle persone colpite dalla discriminazione, con spiegazioni dettagliate sui gruppi target, l'intersezionalità, i contesti in cui e quando, e i discorsi d'odio online e offline.

Il Compendio si concentra inoltre sulle risposte e sulle strategie di "coping". Le risposte immediate variano notevolmente a seconda del contesto, della situazione specifica e della situazione personale e dei sentimenti delle persone colpite dalla discriminazione. La maggior parte delle persone colpite da discorsi di odio ne descrive gli effetti immediati in modo simile: rabbia, stress e tristezza. Molti dei nostri intervistati non parlano di paura, ma piuttosto di impotenza che, a lungo andare, può portare a cambiamenti nel loro comportamento. In genere, la loro disponibilità a spiegare alcune delle circostanze in cui subiscono attacchi può diminuire, il che significa che si ritirano gradualmente in se stessi.

Infine, il Compendio tratta gli interventi e il sostegno degli astanti e delle istituzioni, come le autorità locali, la polizia, i tribunali e gli attori della società civile. Uno dei risultati più sorprendenti della ricerca e delle interviste è stata la tragedia del mancato intervento: "La cosa peggiore è il silenzio quando guardano altrove. Anche questo fa il momento e la differenza. La vittima si rende conto di essere molto sola".

Per approfondimenti:

https://sdd-game.eu/wp-content/uploads/2023/06/SDD_Compndium_IT_with_license.pdf

Il gioco online SDD

Chi ha intenzione di rubare il famoso dipinto dal museo? Questa è la domanda a cui il giocatore deve rispondere durante il gioco e che costituisce il contesto del gioco di apprendimento. Il gioco collega la storia quadro con l'esplorazione del tema del razzismo e della discriminazione. Il gioco inizia con la presentazione della signora Libeau, la direttrice del museo. La direttrice del museo assume il giocatore come detective e gli propone di fare compagnia a Nuseyba, il supporto e la spalla del giocatore. Durante la modalità di gioco completa, il giocatore e Nuseyba incontrano diverse persone per strada e negli edifici circostanti. Mentre parlano con loro, il giocatore e Nuseyba cercano di capire cosa sta succedendo e chi c'è dietro la rapina. Nel frattempo, il giocatore e Nuseyba si confrontano con diversi tipi di razzismo e discriminazione. In base alle risposte fornite dal giocatore, quest'ultimo riceve un feedback e informazioni di base sulle caratteristiche, le peculiarità e i retroscena del razzismo e della discriminazione.

Il gioco online può essere giocato in modalità gioco completo, autoapprendimento e workshop. Nelle modalità di autoapprendimento e di workshop, i giocatori possono scegliere tra l'approfondimento di sessismo, razzismo, queerfobia o transfobia, antisemitismo, razzismo anti-musulmano e razzismo anti-rom. <https://sdd-game.eu/game/>

La modalità SDD per formatori

Per i formatori è disponibile una modalità "SDD Game Trainer" separata.

https://sdd-game.eu/it/workshop-it/#Learning_materials.

In questa pagina l'utente può trovare i materiali didattici (Compendio e Manuale per formatori), scegliere gli argomenti di apprendimento e generare i codici per l'utilizzo del gioco durante incontri / seminari / workshop.

L'autoapprendimento SDD

Nella sezione https://sdd-game.eu/it/workshop-it/#Learning_topics le persone possono rispondere a domande di autoriflessione e di comprensione del tema delle discriminazioni.

Per ulteriori informazioni:

Jesper Schulze: schulze@isis-sozialforschung.de