

## **Smart for Democracy and Diversity**

### **Ferramentas educativas online para a sensibilizar para o discurso de ódio e a discriminação**

#### ***Introdução***

No início do século XXI, a Europa continua a ter um problema de discriminação e racismo. Embora o continente seja o lar de tantas pessoas diferentes, de todas as cores de pele, orientações sexuais, géneros, nacionalidades e origens étnicas, nem todos gozam de oportunidades iguais e, mais importante ainda, nem todos são tratados de forma igual. De acordo com o Gabinete das Instituições Democráticas e dos Direitos Humanos da Organização para a Segurança e a Cooperação na Europa, em 2019, foram registados 7 278 ataques de crimes de ódio na UE, quase metade dos quais (3 026) relacionados com racismo e xenofobia. Como a maioria destes ataques não aconteceu a pessoas famosas, a maior parte deles não chegou às primeiras páginas dos principais meios de comunicação social europeus. Nem sequer apareceram nas manchetes dos meios de comunicação social locais. De facto, os números acima referidos são enganadores, porque a maioria dos ataques com discursos de ódio nem sequer chegam às autoridades para serem contabilizados como estatísticas, uma vez que nunca são comunicados. No entanto, eles acontecem e são uma ocorrência quotidiana para milhares de habitantes na Europa.

#### ***Abordagem do Projeto***

Em 2020, o coordenador ISIS Sozialforschung (Frankfurt, Alemanha) iniciou o projeto SDD. *Smart for Democracy and Diversity*, um projeto Erasmus+ no domínio da Educação de Adultos, Parcerias Estratégicas. Os parceiros são: AGE Platform Europe (Bruxelas, Bélgica), AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Gouda, Países Baixos), Bildungsstätte Anne Frank (Frankfurt, Alemanha), Charles University (Praga, República Checa), Lunaria (Roma, Itália) e SHINE 2Europe (Coimbra, Portugal). Os resultados do projeto SDD foram construídos sobre quatro pilares:

- Compêndio sobre a experiência do discurso de ódio
- Jogo educativo online
- Metodologia de workshop e auto-aprendizagem
- Recomendações políticas

#### ***Compêndio sobre a experiência do discurso de ódio***

As legislações europeias e nacionais utilizam duas abordagens principais para definir e processar os discursos e crimes de ódio. Uma abordagem centra-se em quem é visado e, conseqüentemente, diferencia termos como bullying (que visa indivíduos) ou discriminação (que visa grupos). Em contrapartida, a outra abordagem baseia-se no conteúdo do próprio discurso (incitamento à violência ou ao ódio). Conseqüentemente, na maioria dos casos, o discurso e o crime de ódio são definidos pela combinação dos dois, ou seja, quem é a vítima (sendo a origem étnica, o género, etc. o motivo que está na base do ódio) e o que está a ser dito/falado (incitamento ou atos de violência).

No debate mais alargado entre os especialistas e nos meios de comunicação social, o discurso de ódio e os crimes de ódio são frequentemente definidos ou percebidos de forma diferente consoante o contexto em que ocorrem. Enquanto nalguns casos o discurso de ódio está principalmente associado ao discurso online, noutras aponta para o discurso racista e discriminatório em ambientes offline. Vários termos utilizados tanto por especialistas como por autoridades estatais e locais, como discurso de ódio, crime de ódio verbal, ódio online, cyberbullying, etc., levam a diferenças confusas na terminologia e, em última análise, obscurecem o cerne do problema - o facto de que, independentemente das palavras que utilizamos para o descrever, o fenómeno em si manifesta-se

todos os dias, tanto online como offline, verbalmente e não verbalmente. É por isso que consideramos a perspetiva das pessoas afetadas pelo discurso e pelos crimes de ódio o aspeto mais importante no debate em torno das definições. No entanto, a sua voz está maioritariamente ausente deste debate. Para a elaboração do Compêndio, entrevistámos 40 pessoas afetadas e profissionais e consultámos literatura e recursos online.

No Compêndio, temos em conta todas as categorias acima referidas, ou seja, quem é visado (aplicabilidade dos critérios de identidade de grupo), como (conteúdo) e onde (contextos) são visados. No entanto, complementamo-las considerando o impacto destes atos nas pessoas afetadas por eles. Nesta perspetiva, por exemplo, não faz sentido fazer uma distinção entre contextos online e offline, porque os frequentes comentários de ódio online terão um impacto na forma como o alvo se comporta offline, ou seja, quando sai de casa, como se desloca numa cidade, como está alerta em locais públicos, etc. Além disso, uma pessoa também pode ser afetada de forma diferente em contextos diferentes com base num papel específico: alguém pode ser atacado devido à sua religião, etnia ou género ou por não se enquadrar nos padrões de beleza de uma determinada sociedade. Normalmente, uma circunstância não é separável da outra, pelo que a segunda perspetiva importante que utilizamos aqui é a interseccionalidade.

O Compêndio SDD baseia-se em seis relatórios nacionais dos países parceiros do projeto. Conta as histórias de pessoas afetadas pela discriminação, com explicações detalhadas sobre grupos-alvo, interseccionalidade, contextos, quando e onde, e discurso de ódio online e offline.

O compêndio centra-se ainda nas respostas e nas estratégias de sobrevivência. As respostas imediatas variam muito, dependendo do contexto, da situação específica, da situação pessoal e dos sentimentos das pessoas afetadas pela discriminação. A maioria das pessoas afetadas pelo discurso de ódio descreve o seu efeito imediato de forma semelhante: raiva, stress e tristeza. Muitos dos nossos inquiridos não mencionam o medo, mas sim a impotência que, a longo prazo, pode levar a mudanças no seu comportamento. Normalmente, a sua vontade de explicar algumas das circunstâncias em que são sujeitos a ataques pode diminuir, o que significa que se fecham gradualmente em si próprios.

Por último, o Compêndio centra-se nas intervenções e no apoio de terceiros e instituições, como as autoridades locais, a polícia e os tribunais, e os atores da sociedade civil. Um dos resultados mais marcantes da investigação e das entrevistas foi a tragédia da não-intervenção: "O pior é o silêncio quando olham para o lado. Isso também faz o momento e a diferença. A vítima apercebe-se de que está de facto muito sozinha".

Ler mais:

[https://sdd-game.eu/wp-content/uploads/2023/06/SDD\\_Compendum\\_PT\\_with\\_license.pdf](https://sdd-game.eu/wp-content/uploads/2023/06/SDD_Compendum_PT_with_license.pdf)

### ***Jogo online SDD***

Quem tenciona roubar o famoso quadro do museu? Esta é a pergunta a que o jogador tem de responder durante o jogo e que fornece a história de enquadramento para o jogo didático. O jogo liga a história de enquadramento à exploração do tema do racismo e da discriminação. O jogo começa com a apresentação da Sra. Libeau, a diretora do museu. Ela contrata o jogador como detetive e tem como companhia na investigação a Nuseyba. Durante o modo de jogo completo, o jogador e Nuseyba conhecem várias pessoas na rua e nos edifícios circundantes. Enquanto falam com elas, o jogador e Nuseyba tentam perceber o que está a acontecer e quem está por detrás do assalto. Entretanto, ambos são confrontados com diferentes tipos de racismo e discriminação. Consoante as respostas dadas pelo

jogador, este recebe feedback e informação de base sobre as características e antecedentes do racismo e da discriminação.

O jogo online pode ser jogado nos modos de jogo completo, auto-aprendizagem temática e workshop. Nos modos de auto-aprendizagem e de workshop, os jogadores podem escolher entre aprender mais sobre sexismo, racismo, queerfobia ou transfobia, antissemitismo, islamofobia e ciganofobia. <https://sdd-game.eu/game/>

### ***Modo de formador de jogos SDD***

Está disponível um modo separado do SDD Game Trainer para formadores, professores ou educadores. [https://sdd-game.eu/workshop/#Learning\\_materials](https://sdd-game.eu/workshop/#Learning_materials). Nesta página, o utilizador pode encontrar os materiais de aprendizagem (Compêndio e Manual do Formador), escolher tópicos de aprendizagem e gerar códigos para utilizar o jogo num workshop.

### ***Auto-aprendizagem SDD***

Nesta secção (<https://sdd-game.eu/self-learning-en/>), os indivíduos podem responder a perguntas para autorreflexão e para a sua própria compreensão do tema da discriminação.

Mais informações:

Jesper Schulze: [schulze@isis-sozialforschung.de](mailto:schulze@isis-sozialforschung.de)