Chytře pro demokracii a rozmanitost

Online vzdělávací nástroje pro zvyšování povědomí o nenávistných projevech a diskriminaci

Úvod

Na začátku 21. století má Evropa stále problém s rasismem a diskriminací. Přestože na tomto kontinentu žije mnoho různých lidí všech barev pleti, sexuálních orientací, pohlaví, národností a etnik, ne všichni mají stejné příležitosti a hlavně se ne se všemi zachází stejně. Podle údajů Úřadu pro demokratické instituce a lidská práva Organizace pro bezpečnost a spolupráci v Evropě bylo v roce 2019 v EU zaznamenáno 7 278 útoků z nenávisti, přičemž téměř polovina z nich (3 026) se týkala rasismu a xenofobie. Jelikož se převážná část těchto útoků nestala známým osobnostem, nedostala se většina z nich ani na titulní stránky evropských mainstreamových médií. Obvykle se nedostala ani na titulní strany místních médií. Výše uvedená čísla jsou ve skutečnosti zavádějící, protože většina útoků z nenávisti se nedostane k úřadům, aby mohla být započítána do statistik, protože nejsou nikdy hlášeny. Přesto k nim dochází a jsou každodenním jevem pro tisíce obyvatel Evropy.

Přístup k projektu

V roce 2020 zahájil koordinátor ISIS Sozialforschung (Frankfurt, Německo) projekt SDD. Jde o projekt Erasmus+ v oblasti vzdělávání dospělých, nazvaný Smart for Democracy and Diversity. Strategickými partnery projektu jsou: AGE Platform Europe (Brusel, Belgie), AFEdemy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Gouda, Nizozemsko), Bildungsstätte Anne Frank (Frankfurt, Německo), Univerzita Karlova (Praha, Česká republika), Lunaria (Řím, Itálie) a SHINE 2Europe (Coimbra, Portugalsko). Výsledky projektu SDD byly postaveny na čtyřech pilířích:

- Příručka o zkušenostech s nenávistnými projevy
- Online vzdělávací hra
- Metodika workshopu a samostudium
- Politická doporučení

Příručka o zkušenostech s nenávistnými projevy

Evropské a vnitrostátní právní předpisy používají dva hlavní přístupy k definici a stíhání nenávistných projevů a trestných činů. Jeden přístup se zaměřuje na to, kdo je cílem projevu, a v důsledku toho rozlišuje mezi pojmy jako šikana (zaměřená na jednotlivce) nebo diskriminace (zaměřená na skupiny). Naproti tomu druhý přístup je založen na obsahu samotného projevu (podněcování k násilí nebo nenávisti). Ve většině případů jsou tedy nenávistné projevy a trestné činy z nenávisti definovány kombinací obou přístupů, tj. kdo je obětí (etnický původ, pohlaví atd. jsou důvodem, který je základem nenávisti) a co je řečeno/děláno (podněcování nebo násilné činy).

V širší odborné a mediální debatě jsou nenávistné projevy a trestné činy z nenávisti často definovány nebo vnímány odlišně v závislosti na kontextu, ve kterém se vyskytují. Zatímco v některých případech jsou nenávistné projevy spojovány především s projevy na internetu, v jiných případech poukazují na rasistický a diskriminační diskurz v off-line prostředí. Různé termíny používané odborníky i státními a místními orgány, jako jsou nenávistné projevy, verbální trestné činy z nenávisti, online nenávist, kyberšikana atd. vedou k matoucím terminologickým rozdílům a v konečném důsledku zastírají jádro problému - skutečnost, že bez ohledu na slova, která používáme k jeho popisu, se samotný jev projevuje na každodenní bázi, a to jak online, tak off-line, verbálně i neverbálně. Proto považujeme v debatě o definicích za nejdůležitější aspekt pohled lidí vystavených nenávistným projevům a trestným činům z nenávisti. Přesto jejich hlas v této debatě většinou chybí. Pro účely Příručky jsme vedli rozhovory se 40 oběťmi a odborníky a konzultovali jsme odbornou literaturu i online zdroje.

V Příručce bereme v úvahu všechny výše uvedené kategorie, tj. na koho jsou zaměřeny (použitelnost kritérií skupinové identity), jak (obsah) a kde (kontexty) se odehrávají. Doplňujeme je však tím, že zohledňujeme dopad těchto činů na osoby, které jsou jimi zasaženy. Z tohoto hlediska například nemá smysl rozlišovat mezi online a off-line kontextem, protože časté nenávistné komentáře online budou mít dopad na to, jak se cílová skupina chová off-line, tj. kdy odchází z domova, jak se pohybuje ve městě, jak je ostražitá na veřejných místech atd. Kromě toho může být jeden člověk v různých kontextech ovlivněn také různě na základě konkrétní role: někdo může být napadán kvůli svému náboženství, etnickému původu nebo pohlaví nebo kvůli tomu, že nezapadá do standardů krásy určité společnosti. Jednu okolnost obvykle nelze oddělit od druhé, takže druhou důležitou perspektivou, kterou zde používáme, je perspektiva intersekcionální.

Příručka SDD je založena na šesti národních zprávách ze zemí partnerů projektu. Vypráví příběhy lidí postižených diskriminací s podrobným vysvětlením cílových skupin, intersekcionality, souvislostí, kdy a kde a online a off-line nenávistných projevů.

Příručka se dále zaměřuje na reakce a strategie zvládání. Okamžité reakce se značně liší v závislosti na kontextu, konkrétní situaci a osobní situaci a pocitech lidí postižených diskriminací. Většina lidí postižených nenávistnými projevy popisuje jejich bezprostřední účinek podobně: hněv, stres a smutek. Mnozí z našich respondentů nezmiňují strach, ale spíše bezmoc, která v dlouhodobém horizontu může vést ke změně jejich chování. Typicky se může snížit jejich ochota vysvětlovat některé okolnosti, za nichž jsou vystaveni útokům, což znamená, že se postupně uzavírají do sebe.

V neposlední řadě se sborník zaměřuje na zásahy a podporu ze strany okolních subjektů a institucí, jako jsou místní orgány, policie a soudy a subjekty občanské společnosti. Jedním z nejvýraznějších výsledků výzkumu a rozhovorů byla tragédie nezasahování: "Nejhorší je to ticho, když se odvrátí. To také dělá ten moment a ten rozdíl. Oběť si uvědomí, že je vlastně velmi osamocená."

Další informace:

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

SDD online hra

Kdo má v úmyslu ukrást slavný obraz z muzea? To je otázka, na kterou musí hráč během hry odpovědět a která tvoří rámcový příběh této naučné hry. Hra propojuje rámcový příběh se zkoumáním tématu rasismu a diskriminace. Hra začíná představením paní Libeauové, ředitelky muzea. Ta hráče najme jako detektiva a zprostředkuje mu společnost s Nuseybou, oporou a pomocníkem hráče. Během režimu plné hry se hráč a Nuseyba setkají s několika lidmi na ulici a v okolních budovách. Při rozhovoru s nimi se hráč a Nuseyba snaží přijít na to, co se děje a kdo stojí za loupeží. Mezitím jsou hráč a Nuseyba konfrontováni s různými druhy rasismu a diskriminace. V závislosti na odpovědích, které hráč poskytl, získává zpětnou vazbu a základní informace o charakteristikách, vlastnostech a pozadí rasismu a diskriminace.

Online hru lze hrát v režimech plné hry, tematického samostudia a workshopu. V režimech samostudia a workshopu si hráči mohou vybrat mezi učením se o sexismu, rasismu, queerfobii nebo transfobii, antisemitismu, protimuslimském rasismu a protiromském rasismu. https://sdd-game.eu/game/

Režim SDD Game Trainer

Pro trenéry, učitele nebo kouče je k dispozici samostatný režim SDD Game Trainer. https://sdd-game.eu/cs/workshop-cz/. Na této stránce může uživatel najít výukové materiály (Příručku a Příručku pro trenéra), vybrat výuková témata a vygenerovat kódy pro použití hry v rámci semináře.

SDD Samostudium

V této části https://sdd-game.eu/cs/workshop-cz/#Learning_topics) mohou jednotlivci odpovídat na otázky pro sebereflexi a vlastní pochopení tématu diskriminace.

Další informace:

Jesper Schulze: schulze@isis-sozialforschung.de