Image not found or type unknown

Violência de gênero online

Como orientar as participantes através das questões relacionadas à violência de gênero online - suas raízes, como a violência se desenvolve na internet, o continuum de violência que as mulheres e pessoas transvetigêneres/cuir experimentam online e offline, e seu impacto. É **altamente recomendado** que os participantes escolham um caminho de aprendizagem a percorrer, pois estes incluem actividades com diferentes níveis de profundidade que ajudam os participantes a obter mais conhecimentos sobre os temas abordados.

- Introdução e objetivos de aprendizagem
- Atividades de aprendizagem e caminhos de aprendizagem
- É violência de gênero online ou não? [atividade introdutória]
- Analisando a violência de gênero online [atividade de aprofundamento]
- Roda de conversa sobre violência de gênero online [atividade de aprofundamento]
- Jogo TakeBacktheTech [atividade prática]
- Planejando respostas à violência de gênero online [atividade prática]
- Memetize! [atividade prática]
- Mapeando a segurança igital [atividade prática]

Introdução e objetivos de aprendizagem


VIOLÊNCIA
ONLINE
BASEADA
EM GÊNERO

Introdução

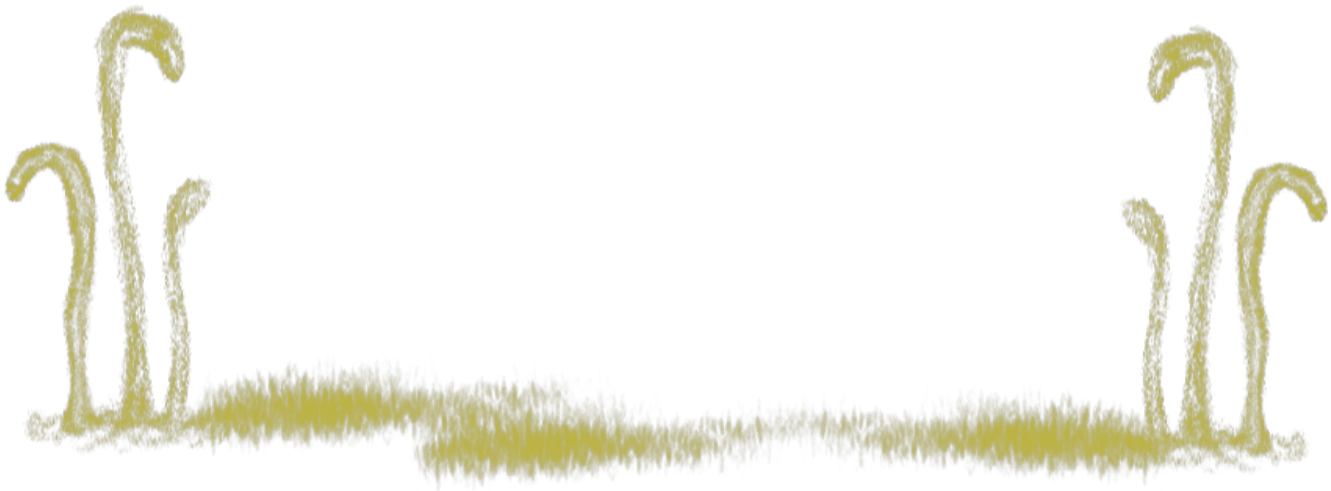
Este módulo é sobre como orientar as participantes através das questões relacionadas à violência de gênero online - suas raízes, como a violência se desenvolve na internet, o continuum de violência que as mulheres e pessoas transvetigêneres/cuir experimentam online e offline, e seu impacto.

Este módulo se baseia, em grande parte, em mais de uma década de trabalho que o Programa de Direitos da Mulher da APC (Women´s Rights Programme - WRP) tem feito por meio da campanha Take Back the Tech!, do projeto End violence: Women's rights and safety online, do projeto MDG3: Take Back the Tech! to end violence against women, e do projeto EROTICS (Exploratory Research on Sexuality and the Internet).

Objetivos de aprendizagem

Ao final deste módulo, as participantes terão:

- Compreensão das formas de violência de gênero online e seus impactos sobre as pessoas sobreviventes e suas comunidades.
- Compreensão do continuum das violências das esferas offline para a online - e vice-versa - e as estruturas de poder que o permitem.
- Ideias, estratégias e ações que abordem como as violências de gênero online podem ser encaminhadas em seus contextos específicos.



Atividades de aprendizagem e caminhos de aprendizagem

Esta página lhe orientará para o correcto uso e compreensão do Módulo. Seguir os Caminhos de Aprendizagem, com actividades de profundidade variável, permitirá ao participante obter uma melhor compreensão dos temas estudados.

Caminhos de aprendizagem

As maneiras pelas quais você pode utilizar essas atividades - e combiná-las - dependerá de:

- O propósito da sua oficina (você pretende conscientizar ou espera criar estratégias para responder à violência de gênero online?);
- Participantes (estas pessoas são sobreviventes de violência de gênero online? Ou suas experiências são mais distantes?
- Sua própria experiência na facilitação deste tipo de oficina (você é uma facilitadora experiente em criação de narrativas digitais (storytelling)? Uma facilitadora de segurança digital que agora está trabalhando com violência de gênero online? Ou ativista que deve realizar uma oficina de violência de gênero online como uma das atividades de campanha?);
- O tempo que você tem disponível para realizar uma oficina.

Os caminhos de aprendizagem descritos a seguir são recomendações de como você pode combinar e misturar as atividades deste módulo para criar uma oficina sobre violência de gênero online.

Recomendamos começar com É violência de gênero online ou não? para despertar a discussão, trazer à tona entendimentos compartilhados sobre violência de gênero online e

esclarecer conceitos-chave. Esta atividade funciona bem se você deseja fazer uma oficina mais geral de conscientização.

Depois disso, dependendo do tempo e do contexto, você pode usar as atividades Analisando a violência de gênero online e Roda de conversa sobre violência de gênero online para aprofundar a compreensão do grupo e para fundamentar a conversa em experiências de pessoas na sala (Roda de conversa) ou em estudos de caso (Analisando a violência de gênero online). Ambas as atividades de aprofundamento podem causar angústia e estresse nas participantes, portanto requerem preparação.

Para a atividade da Roda de Conversa, especificamente, a facilitação precisará de muito cuidado e consideração. Não recomendamos esta atividade para facilitadoras que estiverem trabalhando sozinhas ou para aquelas que estão apenas começando a fazer esse tipo de oficina.

Existem atividades táticas destinadas à formulação de estratégias de resposta à violência de gênero online. O jogo TakeBacktheTech tem como foco abordagens gerais para lidar com a violência de gênero online. Se você estiver com o tempo limitado, a atividade Memetize! é mais curta e mais rápida. Ela também é mais leve, e pode ser uma opção de atividade a ser realizada depois de uma mais pesada, como a “Roda de conversa sobre violência de gênero online”, por exemplo. A atividade Planejando respostas à violência de gênero online tem como objetivo chegar a uma estratégia de resposta mais abrangente para incidentes específicos.

A atividade Mapeando a segurança digital pode ser uma oficina independente, com foco em enquadrar a violência de gênero online na Declaração Universal dos Direitos Humanos.

Algumas combinações sugeridas:

Se você tem meio período para realizar sua oficina, então utilize a atividade É violência de gênero online ou não? seguida da atividade Memetize!

Se sua oficina é focada em criar estratégias e você tem um tempo limitado, recomendamos ir direto para o jogo TakeBacktheTech.

Se sua oficina é sobre ter respostas mais abrangentes para incidentes de violência de gênero online, então sugerimos fazer a atividade Analisando a violência de gênero online seguida da atividade tática Planejando respostas à violência de gênero online.

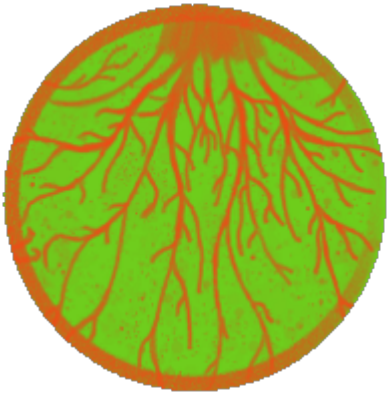
Atividades de aprendizagem

Atividades introdutórias



- É violência de gênero online ou não?

Atividades de aprofundamento



- Analisando a violência de gênero online
- Roda de conversa sobre violência de gênero online

Atividades práticas



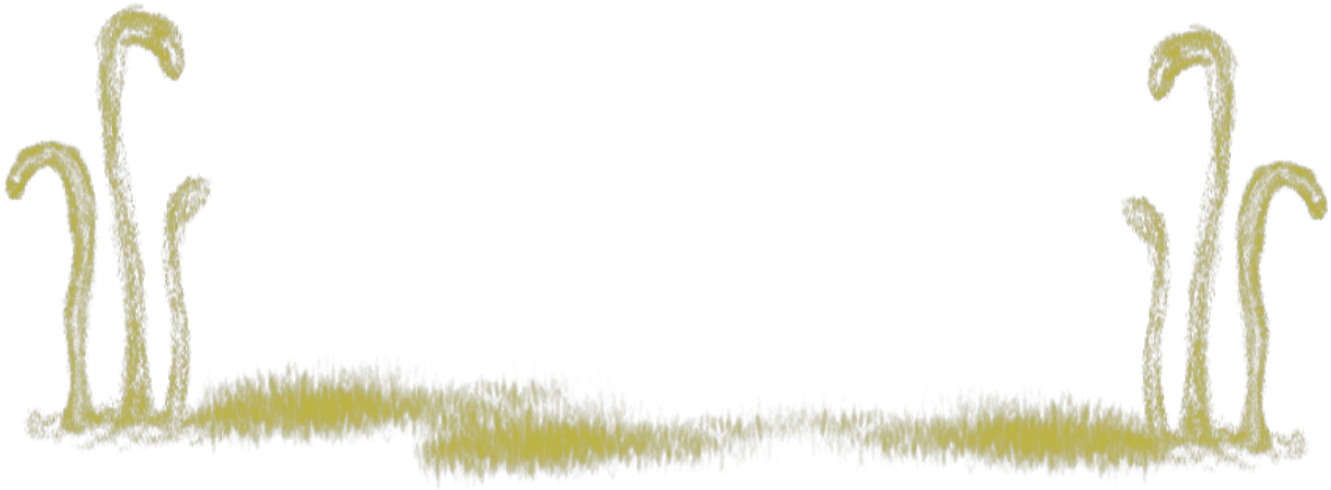
- Jogo TakeBacktheTech
- Planejando respostas à violência de gênero online

- Memetize!
- Mapeando a Segurança Digital

Recursos | Links | Leitura adicional



- What is technology related VAW?
- Forms of Online GBV
- Good questions on technology-related violence
- Cases on women’s experiences of technology-related VAW and their access to justice
- Infographic: Mapping technology-based violence against women - Take Back the Tech! top 8 findings
- TakeBacktheTech's Report Card on Social Media and VAW
- Internet Intermediaries and VAW
- The Vocabulary Primer What You Need for Talking about Sexual Assault and Harassment



É violência de gênero online ou não? [atividade introdutória]

Esta atividade foi projetada para iniciar o debate acerca do tema, e dar a você, facilitadora, uma oportunidade de esclarecer conceitos relacionados às experiências de mulheres e pessoas transvetigêneres/cuir com a Internet e a violência de gênero online.

Sobre esta atividade de aprendizagem



starter_activ_circular_200px-with-text.png

Esta atividade foi projetada para iniciar o debate acerca do tema, e dar a você, facilitadora, uma oportunidade de esclarecer conceitos relacionados às experiências de mulheres e pessoas transvetigêneres/cuir com a Internet e a violência de gênero online. Esta atividade é especificamente voltada para falar sobre formas menos óbvias de violência de gênero online e para discutir os entendimentos das pessoas participantes sobre as definições de violência de gênero online.

A principal metodologia usada nesta atividade é mostrar exemplos de experiências de mulheres e pessoas transvetigêneres/cuir com a Internet (é interessante trazer exemplos extremos para encorajar o debate) e exemplos de memes, e fazer com que as participantes reajam à atividade ao ler / ouvir / ver o meme tomado como exemplo. Depois, você pode pedir que as participantes defendam sua posição inicial por meio de um conjunto de perguntas orientadoras.

É essencial enquadrar esta atividade como um espaço onde TODAS as opiniões e pontos de vista são permitidas (desde que sejam expressas de uma maneira aceitável para o grupo, assumindo que os princípios feministas de participação tenham sido estabelecidos no início da oficina), e que as falas proferidas durante esta atividade não serão citadas / divulgadas / compartilhadas com outras pessoas. Também é uma boa ideia, especialmente se o grupo tiver muitas feministas experientes, encorajar algumas pessoas a assumirem o papel de provocadoras para enriquecer a discussão.

> **Nota de Facilitação:** É importante estabelecer e negociar com antecedência os acordos e as diretrizes em relação à participação respeitosa, em caso de o debate esquentar.

Para a facilitadora, esta atividade pode ser usada para aprender mais sobre o nível de compreensão das participantes sobre a violência de gênero online.

Objetivos de aprendizagem

- Compreensão das formas de violência de gênero online e seus impactos sobre as sobreviventes e suas comunidades.
- Compreensão do continuum da violência entre as esferas offline e online e as estruturas de poder que o permitem.

Para quem é esta atividade?

Idealmente, esta atividade é voltada para pessoas que têm já uma compreensão dos direitos na internet, dos direitos reprodutivos e para Defensoras de Direitos Humanos.

Tempo necessário

Dependendo de quantos exemplos forem mostrados, essa atividade pode levar de 30 a 90 minutos.

Recursos necessários

1. Placas ou cartões (não maiores que a metade de uma folha de papel A4) com “É violência de gênero online!” impresso de um lado e “Não é violência de gênero online!” impresso no outro. Uma placa por participante.
2. Uma forma de apresentar exemplos de experiências de mulheres na internet. Pode ser um pôster dos memes impressos ou um projetor para mostrar os memes.

(Consulte os Recursos Adicionais para exemplos de memes)

Dinâmica

Mostre um meme ou um exemplo de uma experiência que mulheres e pessoas transvetigêneres/cuir tiveram online.

> **Dica:** Talvez comece com um exemplo flagrantemente óbvio de violência de gênero online e, em seguida, passe para exemplos não tão óbvios.

Após cada exemplo, você pergunta: Isso é ou não é violência de gênero online?

As participantes então levantam suas placas para opinarem.

Depois que todas tiverem feito uma escolha, você poderá perguntar: Por que você considera que isso é ou não é violência de gênero online? Escolha pessoas com opiniões opostas e permita que o grupo faça perguntas umas às outras.

Se não houver muita discordância entre o grupo, analise profundamente o exemplo por meio destas perguntas-guia:

- Quais pessoas estão sendo atacadas neste meme? Como isso as afeta?
- Quais são os valores que sustentam este meme? O que o criador do meme (e qualquer pessoa que compartilha e gosta desse meme) está realmente dizendo sobre mulheres, pessoas transvetigêneres/cuir, e suas comunidades?
- Este meme reflete os valores das suas comunidades? Como?
- Se você tivesse se deparado com este meme, como teria reagido? Como você acha que devemos reagir a isso?

Você pode encerrar a discussão fazendo uma síntese e, em seguida, passar para o próximo exemplo.

Para sintetizar cada exemplo, a facilitadora pode:

- Fazer um rápido resumo da discussão que as participantes tiveram sobre o exemplo.
- Nomear o exemplo ou as várias maneiras como o exemplo foi descrito
- Apontar o estereótipo de gênero, o preconceito e / ou a misoginia que se refletiu no meme.

> **Marcadores de diferença:** Também é importante destacar como as mulheres, pessoas transvestigêneres/cuir e suas comunidades seriam impactadas de forma diferente pelas mensagens / memes.

Você não precisa fazer uma síntese para cada exemplo que mostra. Se uma discussão sobre um exemplo específico for semelhante a um anterior, você pode apenas apontar a semelhança.

> **Nota de Facilitação:** É importante, enquanto a atividade ainda está acontecendo, que você, como facilitadora, não tome partido na discussão. Ao colocar-se como opinante junto às participantes, é muito provável que as participantes se sintam inseguras para opinar, ou tomem suas pontuações como certas.

Ao final de todo o exercício, você faz uma síntese maior da atividade. Nesta síntese, você pode voltar aos exemplos que geraram mais debate no grupo, resumir a discussão e, em seguida, compartilhar seus próprios pensamentos e opiniões sobre o assunto.

Pontos-chave a serem levantados na síntese final:

- A relação entre os valores do "mundo real" e a criação de tais memes.
- As estruturas de poder existentes, valores patriarcais, preconceito de gênero e fanatismo que são apresentados nos exemplos.
- O que constitui violência de gênero.
- Como a posição e o privilégio dentro dos diferentes setores de mulheres e pessoas transvetigêneres/cuir têm efeitos diferentes sobre os indivíduos e as comunidades.

Notas de preparação da facilitadora

Desde o início você precisa decidir se está se posicionando como uma facilitadora (aquela com conhecimento e experiência para fornecer respostas) ou uma moderadora (aquela que orienta as discussões e evita compartilhar sua própria opinião) nesta atividade de aprendizagem. Tomar um posicionamento duplo ou ambíguo não será propício para uma boa discussão ou para a criação de um espaço seguro para as participantes. Se você for uma moderadora, não forneça respostas no final da discussão e evite colocar as participantes na defensiva. Se você é uma facilitadora, não seja tão rígida em suas opiniões a ponto de silenciar as pessoas participantes.

Tenha preparadas suas próprias considerações sobre o que é violência de gênero online. Faça uma revisão lendo a publicação Good Questions on Technology-related Violence (em inglês).

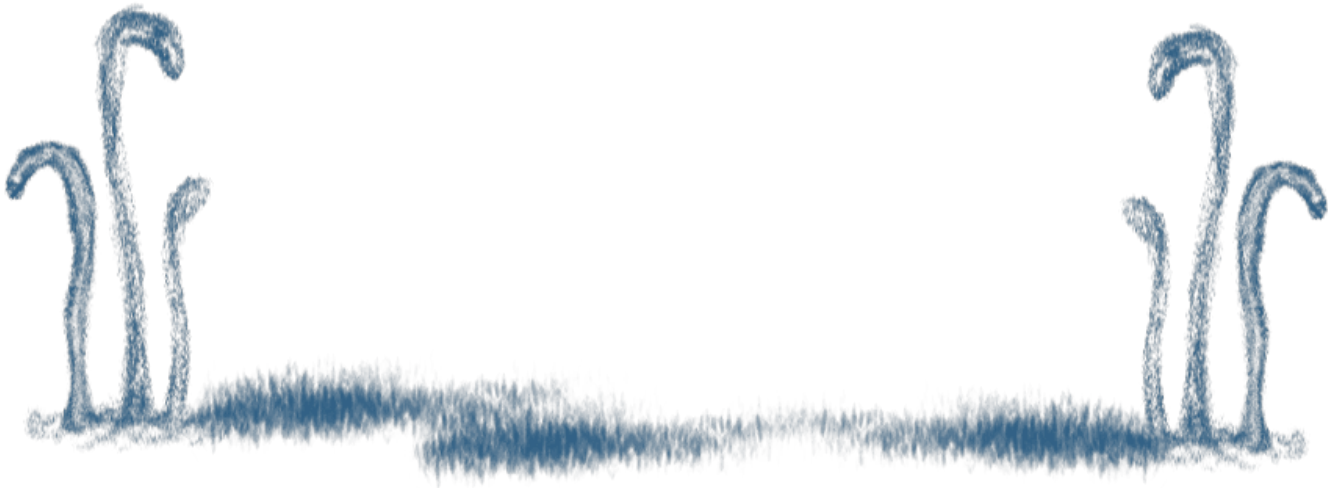
> **Nota de Facilitação:** Esta atividade não visa apenas mostrar exemplos óbvios de violência de gênero online, mas gerar uma discussão com mais nuances sobre a compreensão do que é e o que não é violência de gênero online. Portanto, inclua como exemplos experiências comuns que mulheres e pessoas transvetigêneres/cuir têm na internet - e não apenas exemplos que são evidentemente violentos.

Há alguns exemplos de memes abaixo, mas o ideal seria usar exemplos específicos, que fazem parte do contexto das pessoas participantes da oficina. Seria interessante mostrar uma variedade de exemplos, incluindo mensagens ou memes:

- Que são misóginas, homofóbicas, transfóbicas
- Que atacam mulheres e indivíduos e comunidades de gênero diverso por suas ações
- Que nomeia ou tem como alvo mulheres específicas ou indivíduos de gênero diverso na mensagem / meme
- Que sejam abertamente violentos e / ou que incite violência de gênero
- Que representam mulheres e corpos transvestigêneres/cuir como objetos sexuais
- Que mostram ações offline contra mulheres publicadas na Internet
- Que atacam mulheres e indivíduos de gênero diverso com base em sua classe social

O objetivo aqui não é ser muito óbvia em suas escolhas de exemplo, mas gerar uma discussão entre as participantes.

Se você tiver tempo para se preparar com as participantes, peça-lhes exemplos de assédio online que elas testemunharam na Internet (não necessariamente direcionado a elas) e mostre esses exemplos na atividade.



Recursos adicionais

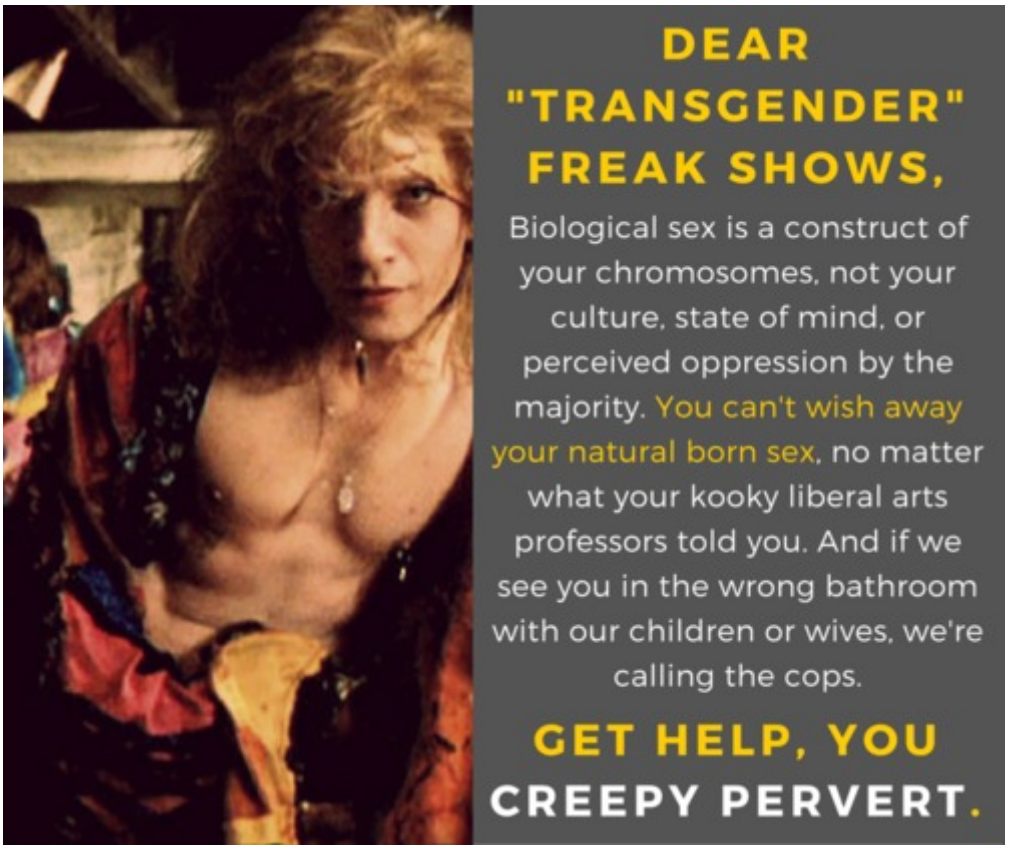
Exemplos de memes

Nota de Facilitação: Há alguns exemplos de memes abaixo, mas o ideal seria usar exemplos específicos, que fazem parte do contexto das pessoas participantes da oficina. Nós encorajamos vocês, como treinadoras, a encontrar seus próprios memes para que sejam relevantes para as participantes.

Marcadores de diferença: Ao escolher exemplos de memes, certifique-se de incluir raça, classe, origens religiosas, orientação sexual e identidades de gênero diferentes.


THE DIFFERENCE BETWEEN A JOKE AND 3 DICKS?
I CAN'T TAKE A JOKE


EQUALITY MEANS
THIS IS WHAT A FEMINIST LOOKS LIKE
SPECIAL TREAT-MENT FOR ME



Facebook Didn't Actually Ban Rape Jokes

Sam Biddle
05/29/13 10:32AM Filed to: FACEBOOK

7.43K







Kim Davis is the county clerk in Kentucky, who refused to issue same-sex marriage licenses. For more info: https://en.wikipedia.org/wiki/Kim_Davis_(county_clerk)



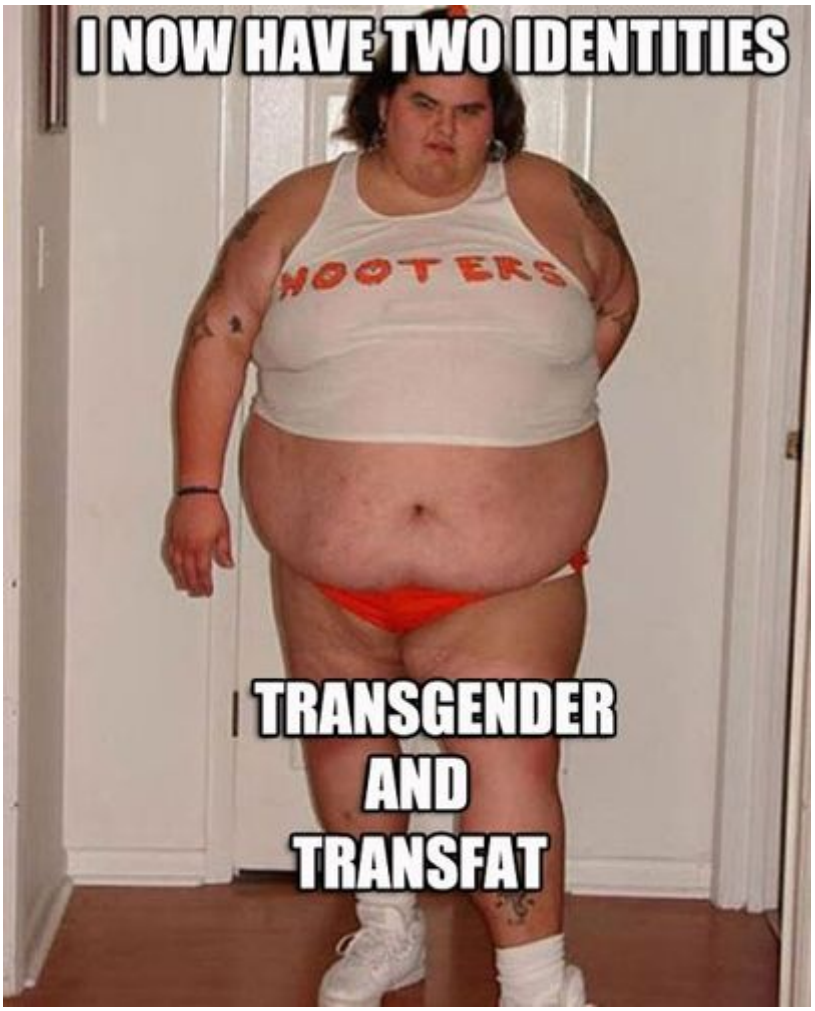


Lisa Biron is a lawyer who was a member of the anti-gay Alliance Defending Freedom, who was found out to be a child molester and pornographer. For more information:

https://en.wikipedia.org/wiki/Lisa_Biron





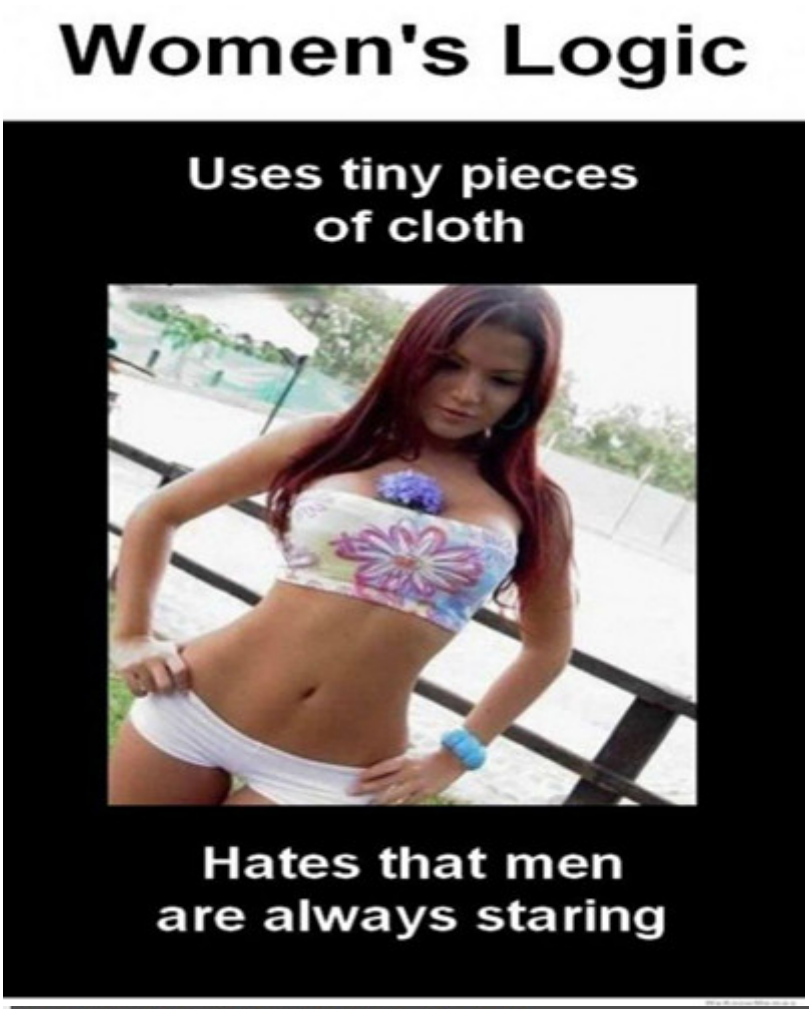

I NOW HAVE TWO IDENTITIES
HOOTERS
TRANSGENDER
AND
TRANSFAT

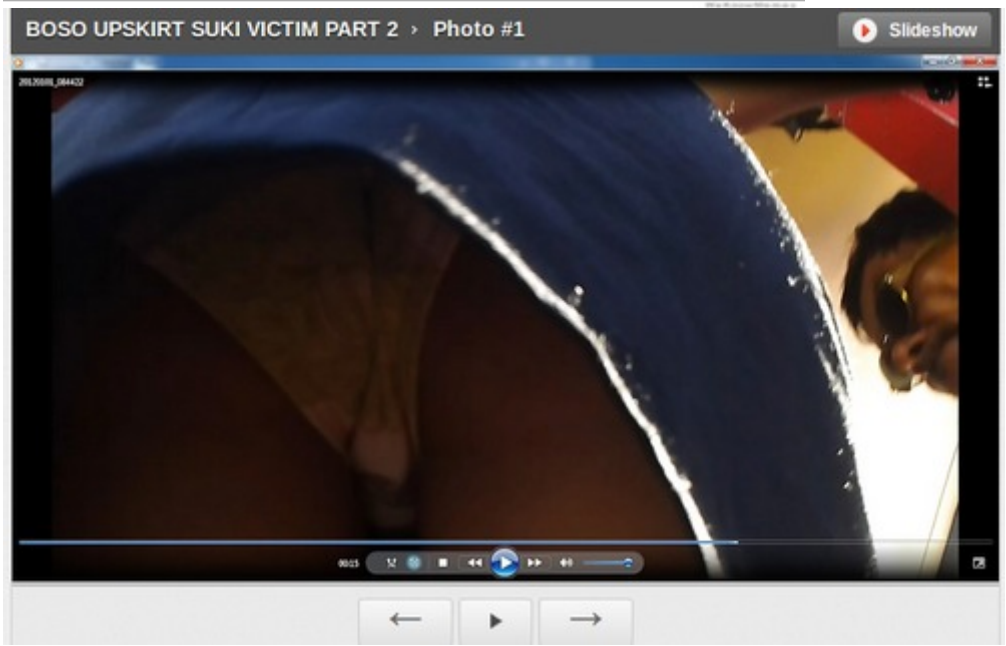


(perhaps a less triggering image than the previous one)


TRANS MEN
ARE JUST BUTCH LESBIANS ASHAMED OF THEIR WOMANHOOD
quickmeme.com


WHY WOULD ANYONE CARE IF A MAN IS GAY?
ONE OF THE FAGGIEST THINGS YOU CAN DO IS WORRY ABOUT WHAT ANOTHER MAN DOES WITH HIS DICK

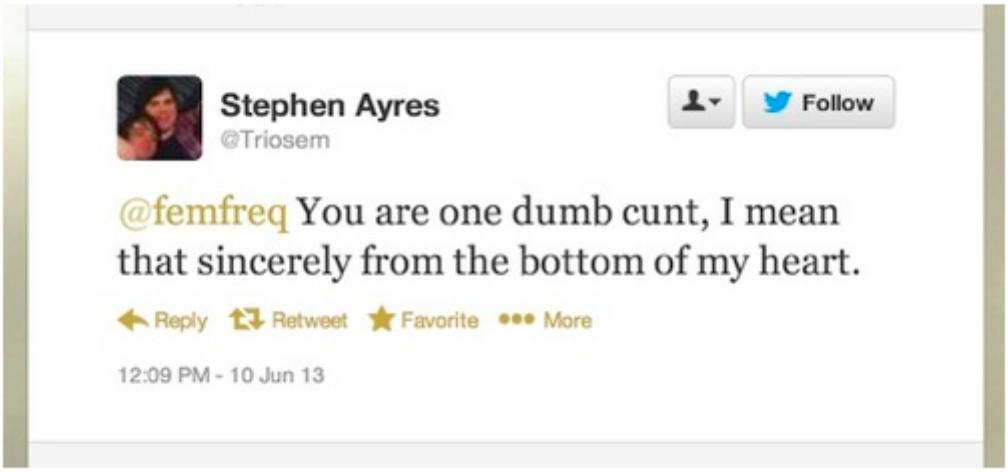




When a woman complains about the lack of women´s representation in video games, a sampling of the reactions she gets:



3. @Triosem



5. @Jamie_Brereton

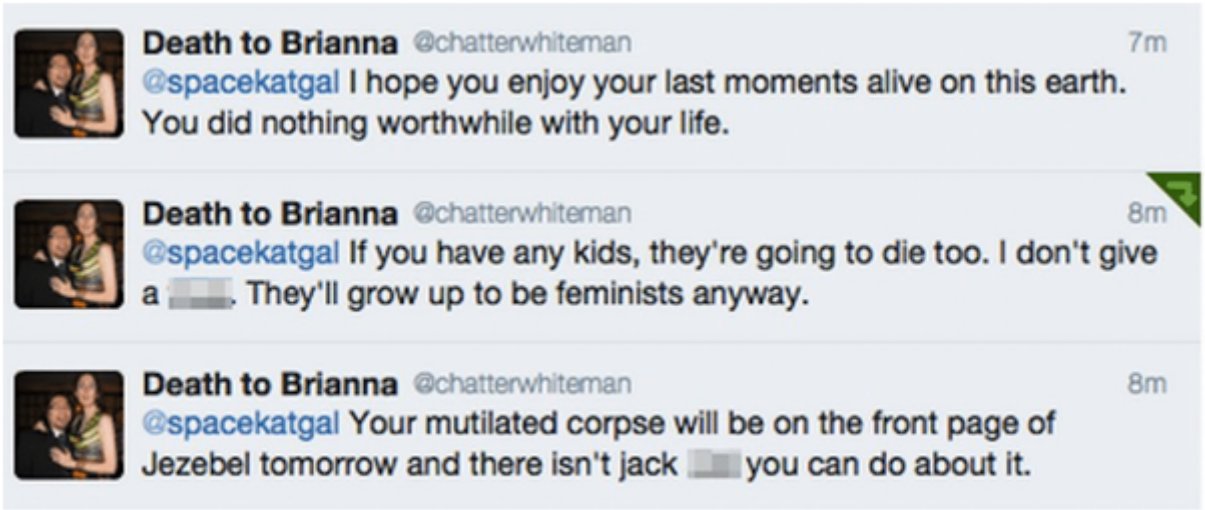


9. @NickFuckypu

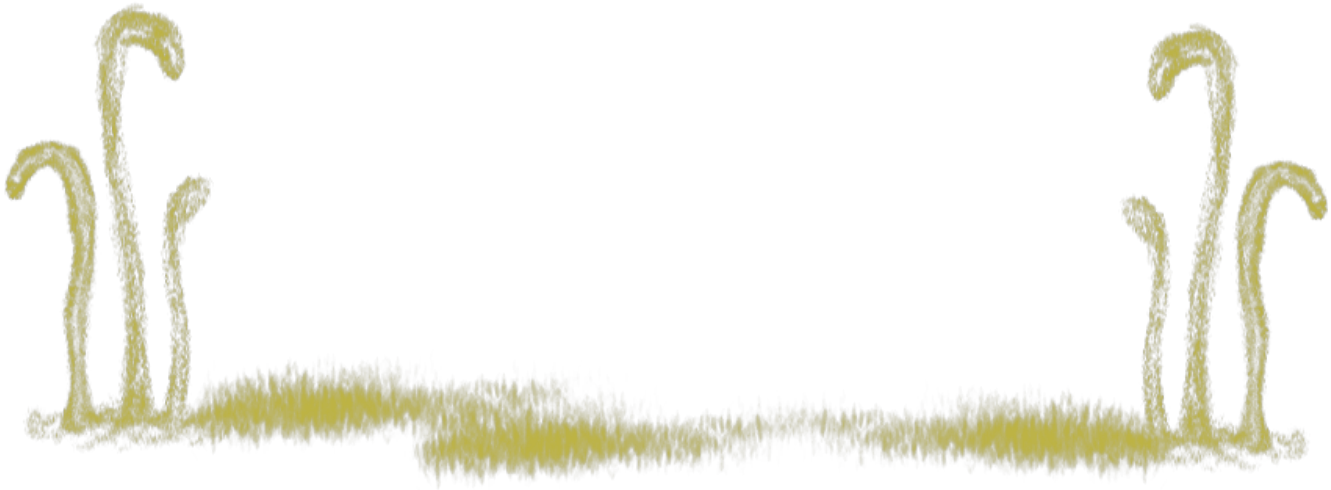


15. @BEATandDELETE





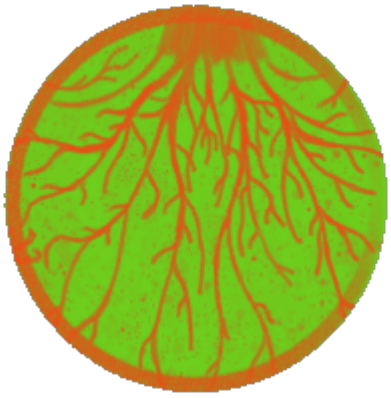
A screenshot of some of vile Twitter threats sent to Rebecca Wu. (Twitter/via Business Insider)



Analisando a violência de gênero online [atividade de aprofundamento]

Esta atividade conduz as participantes por um estudo de caso de um incidente de violência de gênero online, e as leva a discutir os diferentes aspectos do estudo de caso.

Sobre esta atividade de aprendizagem



Esta atividade conduz as participantes por um estudo de caso de um incidente de violência de gênero online, e as leva a discutir os diferentes aspectos do estudo de caso.

Objetivos de aprendizagem

- Compreensão das formas de violência de gênero online e seus impactos sobre as pessoas sobreviventes e suas comunidades.

- Compreensão do continuum da violência entre as esferas offline e online, e as estruturas de poder que o permitem.
- Ideias, estratégias e ações sobre as formas como a violência de gênero online pode ser abordada, especialmente em contextos específicos.

Uma observação importante, embora esta sessão traga ideias para responder à violência, o principal objetivo da atividade será explorar e analisar um exemplo de violência de gênero online.

> **Nota sobre cuidados:** A análise de um caso de violência de gênero online pode causar sofrimento e desconforto nas participantes.

Esta não é uma atividade para fazer quando você não conhece as participantes ou se você não conquistou a confiança do grupo anteriormente.

Para fazer a atividade de forma mais responsável, é importante que você esteja ciente das experiências de violência das participantes (veja mais aqui: Conheça es participantes), e esteja atenta à reação delas enquanto conduz a atividade.

Incentive participantes a levantarem a mão caso precisarem fazer uma pausa na atividade.

Seria útil conhecer e ter alguma experiência com exercícios de detalhamento de casos (para ajudar as pessoas a lidar com situações desafiadoras), como os encontrados no Capacitar Emergency Kit.

Para quem é esta atividade?

Esta atividade pode ser realizada com pessoas com diferentes níveis de experiência em direitos da mulher e tecnologia.

Dependendo do nível de experiência das participantes nos vários aspectos relacionados à violência de gênero online, a facilitadora terá de se preparar para intervir e explicar alguns conceitos sobre as redes sociais, a Internet e mesmo sobre leis nacionais.

Tempo necessário

Cerca de 2 horas por estudo de caso.

Recursos necessários

- Papel para flipchart / quadro branco
- Marcadores/Canetões
- Tarjetas (ou bloco de notas adesivas / post-its) para anotar diferentes aspectos do estudo de caso que precisam ser enfatizados.

Como alternativa, você pode preparar slides com os estudos de caso e as perguntas.

Dinâmica

Você pode começar descrevendo o incidente a ser analisado, anotando os pontos abaixo em cartões individuais e colando-as na parede (ou, se você preparou uma apresentação, os pontos abaixo podem aparecer em tópicos nos seus slides):

- Nome da pessoa sobrevivente + gênero + classe social + raça + nível educacional + quaisquer outros marcadores de identidade
- País de onde a pessoa sobrevivente é + leis que possam protegê-la (se houver)
- Onde o incidente aconteceu, em qual plataforma ele começou
- Se puder, nomeie o(s) agressor(es) inicial(is) + alguns detalhes que forem importantes no estudo de caso
- Se o(s) agressor(es) não puderem ser nomeados, anote alguns detalhes sobre eles: os nomes que usam online (apelidos, perfis, @s) etc.
- A relação entre a pessoa sobrevivente e o agressor, se houver

Em seguida, inicie a discussão com as seguintes perguntas:

- Quem mais deve ser responsável aqui, além do perpetrador?
- Quem é a comunidade em torno da pessoa sobrevivente? Como você acha que poderiam ter respondido?
- Quais são as possíveis respostas da sobrevivente à situação?
- Como você acha que este incidente a afetou? (impacto)

Escreva as respostas em cartões individuais e cole-os na parede.

Em seguida, compartilhe mais detalhes do estudo de caso, marcando os que as participantes já adivinharam, e anote-os em cartões individuais:

- Como o caso evoluiu? Em quais espaços a violência foi replicada?
- Como o caso se espalhou pela vida da pessoa sobrevivente fora dos espaços online?
- Como a comunidade respondeu?
- Que outros espaços reforçaram o incidente inicial de violência?
- Quem mais se envolveu?

Em seguida, abra a discussão novamente fazendo as seguintes perguntas:

- Que recurso a pessoa sobrevivente tem?
- Que leis podem protegê-la em seu país?
- Que outro impacto isso terá sobre a pessoa sobrevivente com base em sua origem, no que faz, a que classe social pertence, e em que país está?
- O que deve acontecer com o(s) agressor(es) inicial(is)? Quem pode fazer isso acontecer?
- O que deve acontecer com o(s) outro(s) agressor(es), incluindo aqueles que prolongaram e intensificaram o incidente?
- Qual é a responsabilidade de quem possui e administra a plataforma onde ocorreu o incidente?
- Quem mais é responsável nesse cenário? Qual é a responsabilidade deles?
- Como os movimentos pelos direitos das mulheres poderiam responder a isso?

Escreva as respostas das participantes a cada pergunta em cartões individuais e cole-os na parede.

No final, haverá uma galeria na parede que mostra os diferentes aspectos do estudo de caso da violência de gênero online.

Para sintetizar, reforce o seguinte:

- A conexão e o continuum entre a violência online e offline.
- A complexidade da violência de gênero online: as várias partes interessadas, tanto negativas como positivas.
- Os sistemas e estruturas que facilitam a violência de gênero online, bem como os que podem ser vias para reparação e mitigação.

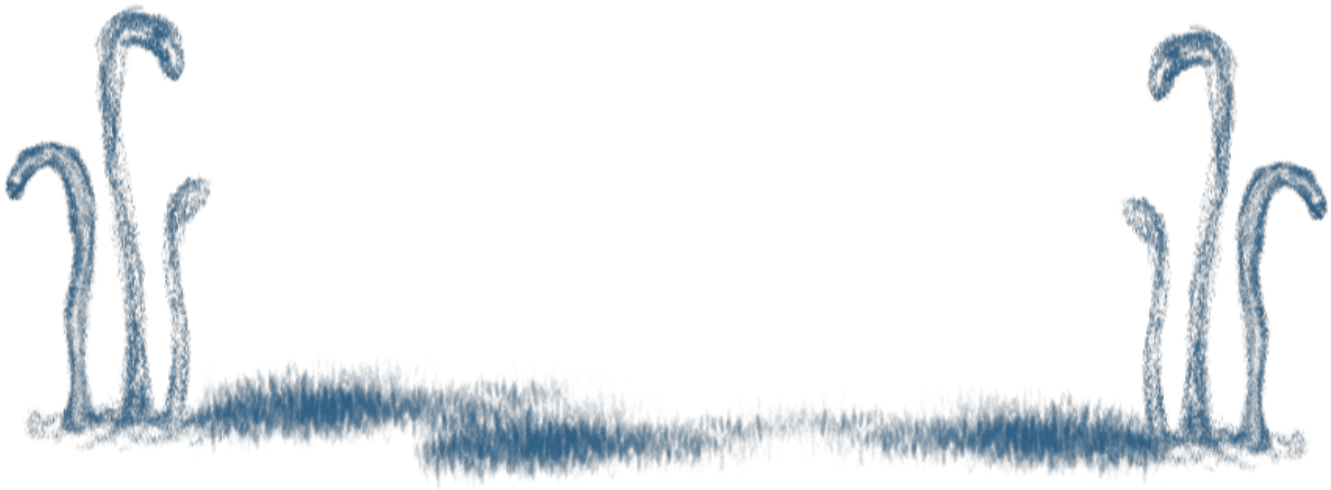
Notas de preparação da facilitadora

A fim de criar um estudo de caso relevante, que incentive a discussão e a compreensão da complexidade da violência de gênero online, o caso precisa ressoar nas pessoas participantes, o que requer saber de onde elas vêm e quais são suas preocupações [Nota: Há uma seção sobre isso aqui: Conheça es participantes.]

Os exemplos de casos abaixo podem ser úteis para realização do estudo. Eles trazem uma “Apresentação inicial” do caso e a “Evolução do caso” a ser analisado.

Se você deseja criar seu próprio estudo de caso:

- Dê detalhes sobre a pessoa sobrevivente, de onde ela vêm, seus contextos
- Seja precisa sobre onde o incidente aconteceu primeiro e como ele evoluiu
- Pense no impacto do incidente: offline / online; no indivíduo, sua comunidade / família / amigos; em seu bem-estar, segurança digital, segurança física
- Tente descrever as ações do(s) perpetrador(es), mas não suas motivações



Recursos adicionais

Exemplo de estudo de caso: O caso de Selena

Apresentação inicial

Selena está no último ano de faculdade. Ela frequenta a faculdade em Manila, Filipinas, mas volta para sua província em Angeles sempre que tem oportunidade, para visitar sua família. A fim de aumentar sua renda para os estudos, ela trabalha como barista em um café local.

Em uma viagem para casa, ela encontra sua mãe e seu pai muito chateados, e acusando ela de abusar de sua liberdade em Manila, e de usar sua aparência para conhecer homens estrangeiros. Eles a envergonham, chamam-na de vadia, e ameaçam cortar seu apoio, além de exigir que ela pare de namorar homens estrangeiros online e de causar problemas.

Selena não usa nenhum tipo de aplicativo de namoro - ela está muito ocupada com a faculdade e o trabalho. E ela já tem namorado.

Depois de horas com sua mãe e seu pai gritando com ela, ela finalmente consegue uma imagem do que aconteceu:

No dia anterior, Heinz, da Alemanha, havia ido na casa de sua família e exigido ver Selena. Ele trouxe consigo cópias de conversas que teve com Selena e as fotos que ela compartilhou com ele. Essas conversas aconteceram tanto no chat do app de namoro quanto no WhatsApp. Ele deu a entender que ele e Selena se envolveram e fizeram sexo virtual. Aparentemente, ele havia enviado dinheiro a Selena para que ela pudesse se candidatar a um visto alemão e visitá-lo. Quando ela não conseguiu o visto, ele mandou dinheiro para ela comprar uma passagem para que pudessem se encontrar em Bangcoc, onde poderiam ficar juntos longe dos olhos de sua família conservadora. Ela não apareceu. Heinz tentou entrar em contato com ela, mas ela não respondeu. Então ele sentiu que não tinha escolha a não ser fazer uma visita à família dela. Mas eles se recusaram a deixá-lo entrar e ameaçaram chamar as autoridades se ele insistisse em ver Selena.

Heinz foi embora, irritado.

Parece um golpe que deu errado.

Problema: Selena não estava ciente de nada disso. Ela nunca falou com nenhum Heinz. Ela não recebeu nenhum dinheiro dele. Ela não estava em um relacionamento a distância com ninguém.

Parece que as fotos e a identidade de Selena foram usadas para dar um golpe “catfish” em Heinz.

(*Catfishing* é quando alguém cria perfis falsos online se apropriando da identidade e de fotos de uma pessoa para enganar outras pessoas. Às vezes, os perfis são criados usando as fotos e o nome real da pessoa da foto, mas houve casos em que perfis foram criados com fotos de outras pessoas, mas sem utilizar também a identidade delas.)

Evolução do caso

Em resposta ao incidente, Selena removeu todas as fotos de todas as suas redes sociais e enviou uma mensagem para o aplicativo de namoro e para o WhatsApp informando que a conta com suas fotos era falsa, e que alguém tinha usado para enganar um usuário alemão.

Ela e sua família não tiveram mais notícias de Heinz. Ele parece ter deixado Angeles depois que a família de Selena não o recebeu.

Um dia, na faculdade, alguns de seus colegas de classe começaram a importuná-la, chamando-a de vadia e vigarista, dizendo que era uma pena que uma garota bonita como ela usasse sua aparência assim. Um dos amigos de Selena mostrou a ela uma página do Facebook chamada "Selena é uma puta safada". Nessa página, Heinz relata o que "Selena" havia feito com ele - com capturas de tela de suas conversas, suas fotos e gravações de áudio do sexo virtual.

A página viralizou e recebeu muitos likes e seguidores e seguidoras.

O que Selena pode fazer?

Exemplo de estudo de caso: O caso de Dewi

Apresentação inicial

Dewi mora em Jacarta, Indonésia. Ela é uma mulher trans de 30 e poucos anos, que trabalha como agente de call center para uma grande empresa multinacional de varejo online. Com duas de suas

amigas mais próximos, Citra e Indah, ela começou recentemente uma pequena organização para promover a igualdade SOGIE (Orientação sexual e identidade e expressão de gênero) na Indonésia.

Desde que começaram a organização, as três foram convidadas para eventos locais em torno dos direitos LGBTQI+ e participaram de manifestações em apoio à causa. Ela apareceu no noticiário local falando contra a masculinidade tóxica e o fundamentalismo religioso.

Um dia, quando Dewi se preparava para trabalhar, ela recebeu uma mensagem em seu Facebook Messenger. Era de uma conta chamada Mus, e dizia: ¨Você me fez muito feliz ontem à noite. Quer me fazer feliz de novo hoje à noite? ¨. Ela achou que era engano, e respondeu: ¨Acho que isso não é para mim. Você enviou errado”

Mas Mus respondeu: “É para você, Sra. Dewi. Eu vi suas fotos e quero ver você pessoalmente para que possa me fazer feliz de novo”.

Assustada por Mus saber seu nome, ela responde dizendo: ¨Eu não te conheço, por favor, pare¨. E então bloqueou Mus.

Ela casualmente compartilha o incidente com Citra e Indah, e elas chegam à conclusão que deve ser alguém que viu uma foto de Dewi em um dos eventos públicos, e desenvolveu um crush por ela. Na verdade, era até algo a se gabar.

No entanto, mais mensagens continuaram chegando em sua caixa de mensagens do Messenger, de diferentes usuários. As mensagens foram ficando cada vez mais grosseiras e explícitas. Ela também passou a receber mais pedidos de amizade no Facebook. Ela optou por bloquear esses usuários e tentar ignorá-los.

Ela manteve Citra e Indah atualizadas sobre o que estava acontecendo, e elas foram ficando preocupadas com Dewi.

Para tentar descobrir por que Dewi estava sendo assediada, Citra buscou seu nome no Google, e encontrou montagens do rosto de Dewi em corpos de mulheres trans nuas. As imagens estavam todas marcadas com o nome de Dewi e publicadas em sites caseiros de pornografia.

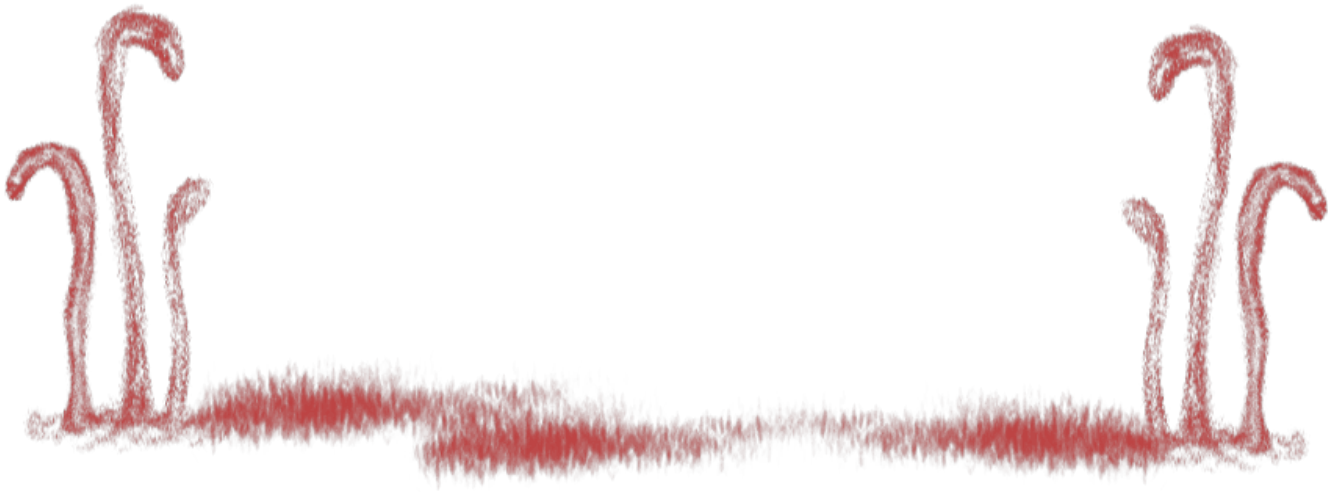
Imediatamente, as três escreveram para os sites onde as imagens foram postadas, e solicitaram a retirada das fotos e do nome de Dewi. Elas esperavam que aquilo desse um fim à história, e que o assédio parasse.

Evolução do caso

Um dia, o supervisor de Dewi a chama para uma reunião, e mostra mensagens no Twitter da empresa com uma cópia das montagens e com a legenda: “É assim que seus funcionários são? Que tipo de moral sua empresa tem? Demita ELE.”

Segundo seu supervisor, a conta da empresa no Twitter havia sido bombardeada com a mesma mensagem vinda de diferentes contas.

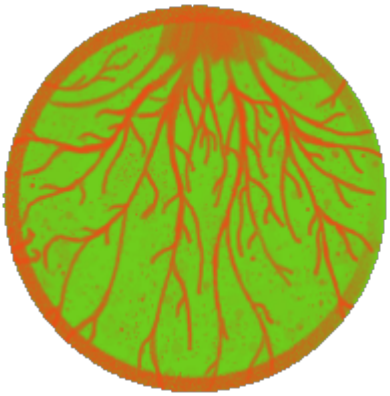
O que Dewi pode fazer?



Roda de conversa sobre violência de gênero online [atividade de aprofundamento]

Esta atividade permite que participantes compartilhem e reflitam sobre experiências de violência de gênero online.

Sobre esta atividade de aprendizagem



Esta atividade permite que participantes compartilhem e reflitam sobre experiências de violência de gênero online.

Um espaço seguro é o principal pré-requisito para esta atividade, e algum tempo de silêncio para as participantes refletirem.

Essa atividade acontece em duas etapas:

- Momento de reflexão, quando cada participante tem tempo para articular e escrever sua história, respondendo a uma série de perguntas-guia.
- Roda de conversa, onde todas as participantes compartilham suas histórias umas com as outras.

É importante notar que a atividade não é para os propósitos de terapia. Ser capaz de contar sua história, mesmo anonimizada, tem alguns efeitos terapêuticos, mas deve ficar claro que esse não é o objetivo aqui. Se você estiver lidando com um grupo que teve experiências de violência de gênero online, especialmente se houver pessoas no grupo com experiências muito recentes, você pode ou incluir na equipe de facilitação alguém que possa fornecer apoio terapêutico, ou pular esta atividade se acha que não pode lidar com as participantes revendo seus traumas ou com a retraumatização.

Objetivos de aprendizagem

- Compreensão das formas de violência de gênero online e seus impactos sobre as pessoas sobreviventes e suas comunidades.
- Compreensão do continuum da violência entre as esferas offline e online e as estruturas de poder que a permitem.

Para quem é esta atividade?

Esta atividade pode ser realizada com participantes com diferentes níveis de entendimento e experiência com a violência de gênero online.

Antes de realizar a atividade, é importante saber se há participantes que estejam vivenciando um caso de violência de gênero online ou se há alguém que passou por algum caso recentemente, já que a atividade pode ser uma fonte de estresse para elas. Saber quem são as participantes e com o que você está disposta a lidar como treinadora / facilitadora também é importante antes de considerar realizar esta atividade.

É igualmente importante para você, como treinadora / facilitadora, ser honesta sobre o que você pode ou não dar conta. Esta atividade NÃO é recomendada para situações em que:

- você não estabeleceu confiança com e entre as participantes
- você não teve tempo para conhecer as participantes antes da oficina
- você não tem nenhuma experiência em lidar com conversas difíceis

Com base na experiência de outras facilitadoras, é ideal ter duas facilitadores para esta atividade.

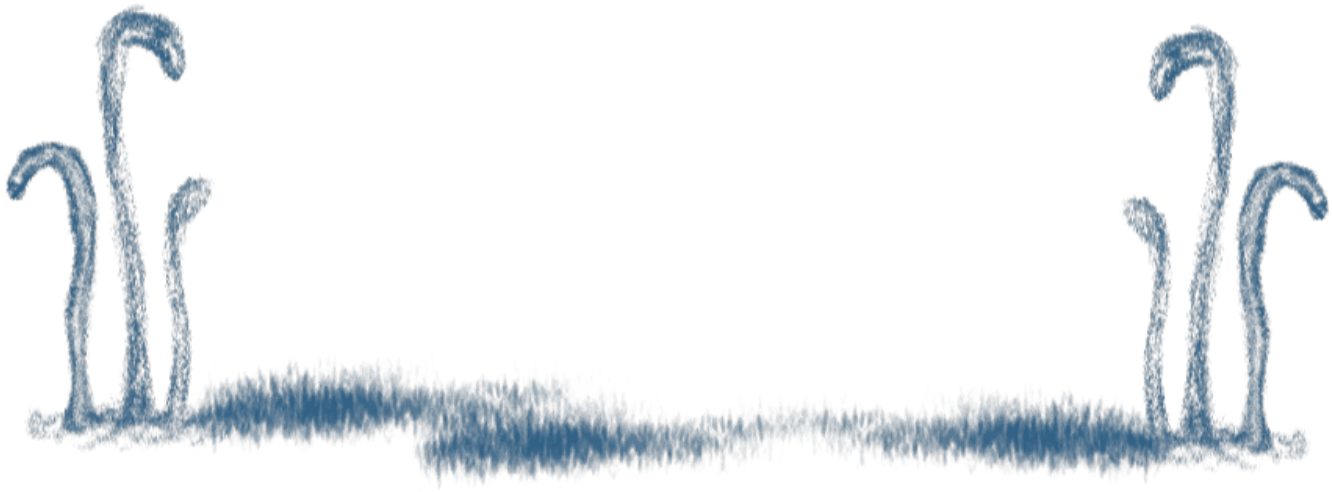
Tempo necessário

Considerando uma oficina padrão com 12 participantes, em que cada participante precise de cerca de cinco minutos para contar suas histórias, e que serão necessários mais 30 minutos de reflexão coletiva, além de algum tempo para dar instruções, você precisará, no mínimo, de 100 minutos para esta atividade.

Isso sem incluir intervalos ou atividades de bem-estar que podem ser necessárias para lidar com a retraumatização. Com um grupo padrão de 12 pessoas, o ideal seria realizar a atividade em meio período (4 horas), o que seria suficiente para incluir intervalos e atividades de bem-estar.

Recursos necessários

- Guia de perguntas por escrito
- Espaço para as pessoas refletirem
- Um grande círculo no meio da sala para que as participantes compartilhem suas histórias.



Dinâmica

Esta atividade tem duas etapas:

- Momento de reflexão, quando cada participante tem tempo para articular e escrever sua história respondendo a uma série de perguntas-guia.
- Roda de conversa, onde todas as participantes compartilham suas histórias umas com as outras.

Durante a fase de reflexão, as participantes têm 30 minutos para refletir sobre um exemplo real de violência de gênero online. Eles podem escolher contar sua própria experiência ou a de outra pessoa. Mesmo que estejam contando suas próprias histórias, todas são incentivadas a anonimizá-las. Elas devem contar uma história cada.

Para facilitar a reflexão, as participantes podem usar as seguintes perguntas-guia para escrever a sua história:

- Quem é a sobrevivente? Quem foi / foram o(s) agressor(es)? Quem mais está envolvido na história?
- O que aconteceu? Onde a história aconteceu? Que tipo de violência foi cometida?
- Qual foi o impacto da violência? Como a sobrevivente reagiu? O que ela mais temia? A situação aumentou ou piorou? Como?
- Que tipo de apoio a sobrevivente recebeu? Quem pode dar apoio a sobrevivente?
- Quais ações a sobrevivente e pessoas apoiadoras tomaram? Como o caso foi resolvido?
- Como está a sobrevivente agora? Como ela se sente sobre o que aconteceu? Que lições ela aprendeu com isso?
- Que papel a tecnologia desempenhou nesta história? Como isso afetou o impacto da violência? Como isso ajudou a lidar com a violência?

> **Nota de Facilitação:** Estas são perguntas de orientação e as participantes não precisam responder a todas elas. Elas existem apenas para ajudá-las a articular suas histórias.

Anonimizando as histórias

As participantes são incentivadas a tornar suas histórias anônimas, mesmo que a história seja delas:

- Crie um pseudônimo que não seja próximo ao seu nome.
- Localize o caso de forma mais ampla e menos específica. Se houver questões contextuais que possam identificar a pessoa com base em sua origem, dê ao local um alcance maior. Uma coisa é dizer que a sobrevivente é de Petaling Jaya, na Malásia, e outra é dizer que ela está em Kuala Lumpur ou mesmo na Malásia.
- Dê detalhes vagos sobre a sobrevivente (siga os marcadores gerais: gênero, sexualidade, país, religião, raça, classe social), mas não dê detalhes sobre sua experiência de violência de gênero online (as plataformas e espaços onde a violência aconteceu, o que ela experimentou, como o caso evoluiu, o impacto sobre a vida da pessoa).

Depois que todas as pessoas tiverem escrito suas histórias, reúna as participantes em um círculo.

Estabeleça as regras da roda de conversa. Seria bom também ter as regras por escrito, onde todas possam vê-las e reiterá-las.

- O que é dito na roda de conversa não sai da roda de conversa sem a permissão expressa de todas as participantes.
- Ninguém tem permissão para invalidar as experiências que estão sendo compartilhadas. A gravidade da violência vivida não é uma competição. Não peça detalhes explícitos ou sensíveis da história.
- As ouvintes podem fazer perguntas de esclarecimento, mas não perguntas invasivas. Não pergunte “por que”, ao invés disso pergunte “como” ou “o que”.
- Não haverá interrupções quando uma história for contada. Ouça atentamente.

O objetivo aqui é criar um espaço seguro para as pessoas compartilharem suas histórias.

Certifique-se de que todas saibam que ninguém está sendo obrigado a compartilhar suas histórias.

Comece a roda de conversa.

> **Nota sobre cuidados:** Pense em maneiras de abrir e fechar a roda honrando as histórias compartilhadas. Algumas sugestões:
> *Abra e feche com um exercício de respiração*

> *Tenha um pote com pedras ou conchas que as pessoas possam escolher e segurar durante a roda. Para fechar, peça para as pessoas colocarem as pedras de volta no pote*

Feche a roda quando as histórias forem contadas. Ao fechar, faça algo para reconhecer as histórias compartilhadas e a força das narradoras.

Dependendo do tipo de participante e com o que você se sente confortável, você pode:

- Fazer alguns exercícios de respiração profunda em grupo
- Fazer com que as pessoas circulem e agradeçam umas às outras pelo compartilhamento
- Acender um incenso e passá-lo na sala para limpar a energia
- Colocar uma música e dançar
- Ler um poema que preste homenagem às nossas histórias. Usamos uma citação de Alice Walker para fechar nossas rodas. Cada pessoa tem uma vela e, no fim, elas se revezam para acender suas velas em uma vela principal.

> **Nota:** É essencial fazer uma pausa para que as participantes possam relaxar por conta própria antes de finalizar a atividade.

Para finalizar a atividade, a treinadora/facilitadora resume as histórias com base nas seguintes questões:

- Quais formas de violência de gênero online foram compartilhadas?
- Onde ocorreram as violências? Estabeleça as ligações entre os espaços online e offline - como um afetou o outro?
- Quem foi / foram os agressores habituais?
- Qual foi o impacto da violência de gênero online, especialmente na esfera offline?
- Quais foram os problemas que as sobreviventes enfrentaram para resolver seus casos?
- Como as questões interseccionais afetaram a experiência da violência? Por exemplo, tipos específicos de agressão, o papel da cultura / religião e normas, invisibilidade, desafios para obter apoio / acesso à justiça.

Notas de preparação da facilitadora

Esta não é uma atividade para toda treinadora / facilitadora. Ou para todo tipo de participante.

Se você acha que não pode lidar com as questões postas aqui, escolha outra atividade de aprendizagem. Ser capaz de admitir o que você pode e não pode lidar só tornará você uma melhor treinadora / facilitadora, capaz de criar espaços seguros para treinamento.

Esta atividade também requer muita confiança entre a facilitadora e as pessoas participantes. Requer também uma preparação mental e emocional das participantes. Ela não é recomendada como uma atividade introdutória, especialmente se as participantes não estiverem preparadas para isso.

Algumas diretrizes a serem seguidas, se você decidir usar esta atividade:

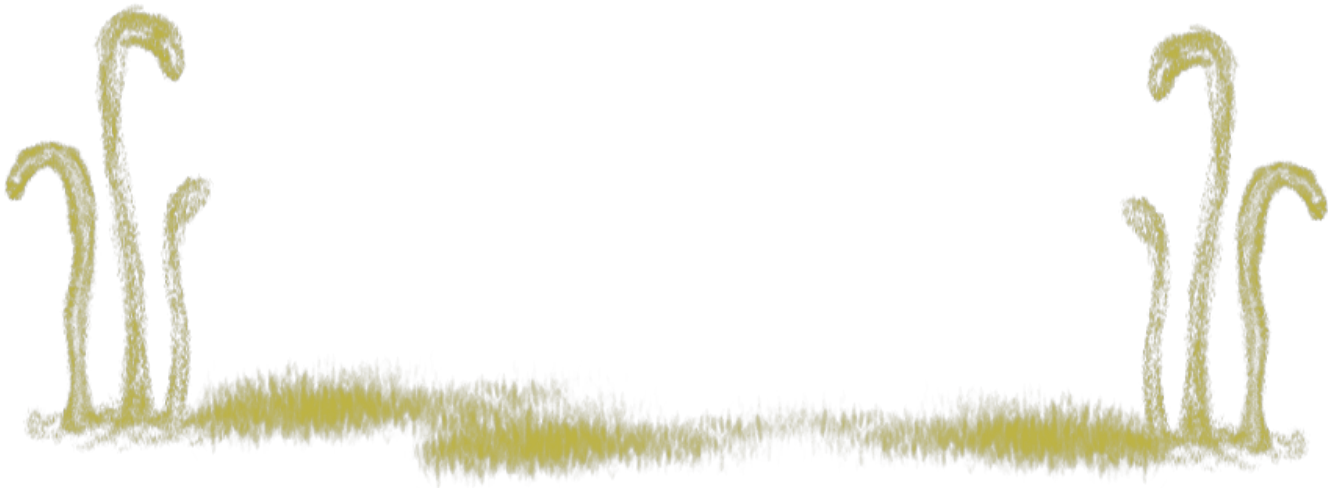
- Durante a roda de conversa, apenas permita que cada participante conte sua história à sua maneira. Não as apresse. Não corrija suas falas. Não as interrompa.
- Não force todas a contarem uma história. Para algumas pessoas, conseguir escrever suas histórias já é bom o suficiente. Ou seja, nem todo mundo precisa contar uma história, mas incentive todas a fazê-lo.
- Se houver alguma situação-gatilho, faça uma pausa. Não force a participante a continuar sua história.
- Lembre a si mesma e as participantes que a cura é um processo, e contar histórias e ser ouvida é um passo para encerrar o ciclo de violência.
- Fazer esta atividade com uma co-facilitadora é o ideal, assim vocês podem sustentar o espaço juntas.

Leia a seção sobre como lidar com situações emocionais no guia **Segurança Holística**

> **Nota de Facilitação**: Como controlar o tempo respeitando a pessoa que conta a história? Lembre-se de que esta atividade é para abrir um espaço para as participantes compartilharem e refletirem sobre as experiências de violência de gênero online, no sentido de compreender um pouco mais a questão. Então, embora você possa querer dar mais do que 5 minutos para as pessoas compartilharem suas histórias, você também terá que determinar um limite de tempo para que todas possam ter a chance de compartilhar (se assim escolherem) e, também, para que o grupo tenha tempo para refletir sobre as histórias. Controlar o tempo é essencial para isso. É importante que você deixe claro para as participantes o porquê de você estar controlando o tempo.

Existem várias táticas para lembrar gentilmente as pessoas disso. Aqui estão alguns:

- Prepare cartões ou quadros que você possa usar para sinalizar quanto tempo elas têm
- Peça para que alguém do grupo cronometre o tempo para que esta seja uma tarefa compartilhada entre as participantes
- Espere por pausas no momento da contação dos casos para lembrar a pessoa do tempo que resta



Jogo TakeBacktheTech [atividade prática]

Este jogo RPG foi desenvolvido para ajudar as participantes a decidir como agir em cenários locais de violência de gênero online. Cada jogo acontece em um cenário específico de um exemplo de violência de gênero online.

Sobre esta atividade de aprendizagem



Este jogo RPG foi desenvolvido para ajudar as participantes a decidir como agir em cenários locais de violência de gênero online. Cada jogo acontece em um cenário específico de um exemplo de violência de gênero online.

Existem vários cenários diferentes para escolher, ou você pode fazer o seu próprio:

- Chantagem para reatar um namoro
- Trollagem (ataque) no Twitter
- Conta falsa no Facebook
- Pornô falso

- Desinformação para gerar descrédito
- Assistindo e esperando

Para jogar, uma **facilitadora de jogo** e três equipes são necessárias:

- **Equipes de Sobreviventes A** e **B**. Cada equipe consiste na pessoa Sobrevivente do cenário de violência de gênero online e um conjunto de quatro Consultoras: Jurídico, Solidariedade, Comunicações e Habilidades.
- Uma terceira equipe, chamada de **Público**, apresenta desafios para cada Cenário e decide qual Equipe Sobrevivente escolheu as melhores estratégias em cada contexto.

Cada Equipe desenvolverá uma persona Sobrevivente para lidar com o Cenário e os Desafios apresentados pela Facilitadora do Jogo e pelo Público.

As sobreviventes irão justificar ao Público o primeiro passo escolhido, argumentando por que é a melhor opção para sua persona e contexto local. O Público pode questionar cada Sobrevivente sobre sua escolha. O Público então apresenta um novo desafio no Cenário a partir das cartas de Desafio e as Equipes desenvolvem e justificam novas estratégias para mais duas rodadas. Conforme as Equipes de Sobreviventes criam suas estratégias, o Público faz o mesmo, explorando as possíveis respostas das espectadoras.

O Cenário termina com o Público apresentando um final plausível para o desenrolar do ataque. Para finalizar, a Facilitadora do Jogo explora como cada jogadora se sentiu em seu respectivo papel para extrair ideias (insights), inclusive sobre o papel das espectadoras e a importância da solidariedade. Se algum dia elas próprias enfrentarem tal cenário, com uma amiga ou como uma espectadora, as participantes estarão mais bem equipadas para considerar possíveis estratégias de resposta e prevenção a partir de vários ângulos.

Objetivos de aprendizagem

Diz respeito a todos os objetivos de aprendizagem neste módulo.

Embora você possa optar que as Equipes de Sobreviventes "joguem para vencer", o objetivo real deste jogo é ajudar as participantes a:

- Explorar e avaliar estratégias para responder à violência de gênero online e compreender que não existe apenas uma resposta; as respostas são múltiplas e contextuais
- Observar e avaliar as maneiras pelas quais os cenários podem se desenrolar e se intensificar
- Examinar como os diferentes elementos e atores e atrizes estão envolvidas e a importância das redes de apoio

Para quem é esta atividade?

Este jogo pode ser jogado por pessoas com qualquer nível de familiaridade com a violência de gênero online.

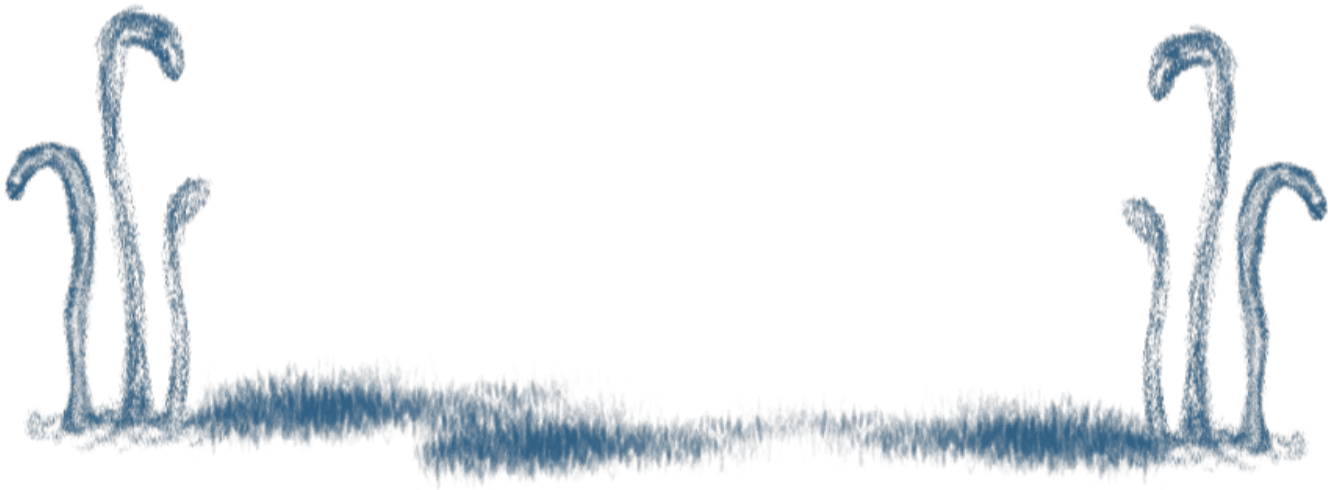
Tempo necessário

1,5 - 3 horas

Você pode jogar vários Cenários ou apenas um. Cada Cenário deve passar por 2 a 4 rodadas antes de iniciar outro Cenário. O jogo envolve muita discussão sobre estratégias para mitigar a violência de gênero online e sobre como as pessoas respondem às ações. Deve haver tempo suficiente para orientar as jogadoras, jogar os Cenários e também explorar como as pessoas se sentiram em cada papel.

Recursos necessários

- Cartas impressas para o jogo (detalhes na seção Cartas)
- Folhas de flip chart
- Canetas marcadoras
- Fita adesiva
- “Tokens”: Adesivos, fichas de pôquer, papel cortado em pequenos quadrados ou doces embrulhados individualmente, se pretende usar algo (“tokens”) para indicar pontuação no jogo
- Espaço grande o suficiente para que as equipes possam discutir.
- Uma mesa grande o suficiente para acomodar as cartas de estratégia que cada equipe apresentará por rodada.



Dinâmica

Jogadoras

As participantes serão divididas em três equipes:

- **Equipe de Sobreviventes A**
- **Equipe de Sobreviventes B**
- **Público**: apresenta desafios para cada Cenário e decide qual Equipe de Sobreviventes escolheu as melhores estratégias em cada contexto.

As Equipes de Sobreviventes idealmente devem ser compostas por 5 jogadoras cada. Cada jogadora tem um papel:

1. **Sobrevivente**: em última análise, decide com qual estratégia jogar
2. **Consultora de Conteúdo**: fornece conselhos à sobrevivente sobre estratégias baseadas em conteúdo. A Consultora de Conteúdo possui as Cartas de Estratégia de Conteúdo.
3. **Consultora Jurídica**: fornece aconselhamento jurídico à sobrevivente. A Consultora Jurídica possui os Cartas de Estratégia Legal.
4. **Consultora de Solidariedade**: Oferece conselhos à Sobrevivente em relação à obtenção de apoio de outras pessoas na Internet. A Conselheira de Solidariedade possui as Cartas de Estratégia de Solidariedade.

5. **Consultora de Habilidades**: fornece conselhos à sobrevivente sobre o que ela pode fazer online. A Consultora de Habilidades possui as Cartas de Estratégia de Habilidades.

A **facilitadora do jogo** possui uma função individual. Ela marca o tempo, lê o Cenário em voz alta e mantém o jogo funcionando.

Este jogo requer um mínimo de 10 participantes e pode acomodar facilmente grupos de 30. Mas, para garantir a qualidade da discussão e as limitações de tempo, é melhor jogado com grupos de menos de 20 pessoas. O tamanho da equipe é ajustado dependendo do número de participantes. Veja o gráfico abaixo.

TOTAL DE JOGADORAS	**SOBREVIVENTES**	**CONSULTORAS**	**PÚBLICO**	**FACILITADORA**
10	2	2 por equipe = 4	3	1

12	2	3porequipe=6	3	1
14	2	4porequipe=8	3	1
16	2	4porequipe=8	5	1

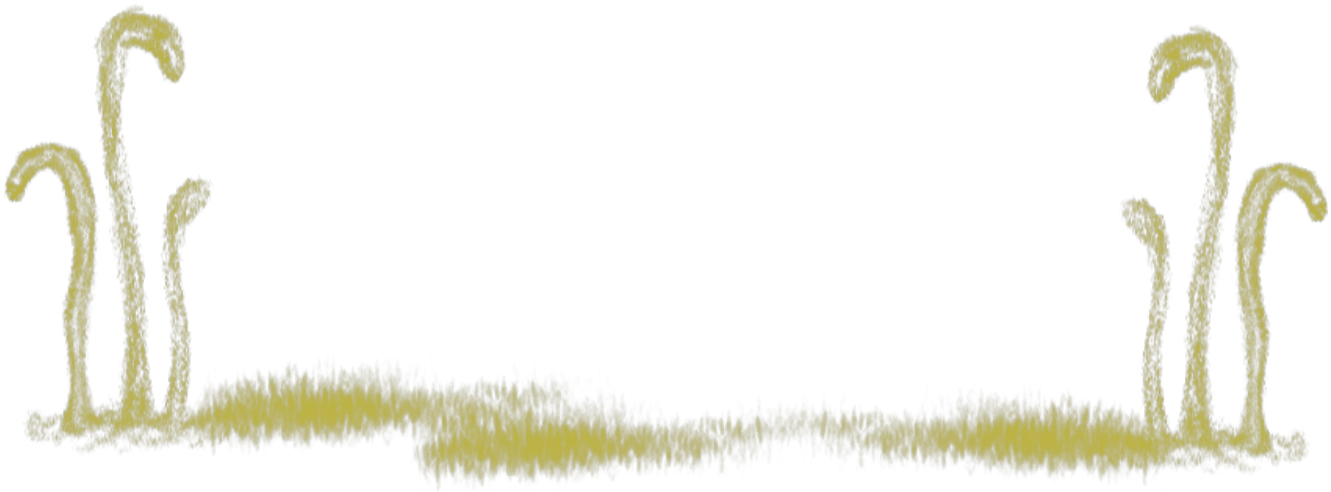
20	2	4 por equipe = 8	9	1
30	2	4 por equipe = 8	18	2

Cartas

O jogo possui:

- Cartas de Estratégia de Conteúdo (5 por Consultora; uma Consultora de Conteúdo por Equipe Sobrevivente)
- Cartas de Estratégia Legal (5 por Consultora; uma Consultora Legal por Equipe Sobrevivente)
- Cartas de Estratégia de Solidariedade (5 por Consultora; uma Consultora de Solidariedade por Equipe Sobrevivente)
- Cartas de Estratégia de Habilidades (5 por Consultora; uma Consultora de Habilidades por Equipe Sobrevivente)
- Cartas de Cenário (6 cartas no total)

- Cartas de Desafio (31 cartas no total; 5 por cenário e uma carta extra de "Faça seu próprio" desafio; uma lista de cartas de desafio genéricas pode ser encontrada abaixo)
- Cartas de Instruções dos papéis (7 cartas no total)



Cartas de estratégia

Em todos os jogos, não importa o cenário, haverá essas Cartas de Estratégia.

Conselheira de conteúdo

1. Publique um texto sobre a experiência. Observe o título do texto, onde está publicado e onde será distribuído.
   2. Contate a mídia sobre a experiência. Observe quais agências de mídia você entraria em contato e como as convenceria a fazer a cobertura.
   3. Peça a blogueiras feministas para escreverem sobre a experiência. Observe quais blogueiras você sugeriria e por quê.
   4. Responda a ataques nas redes sociais. Explique a resposta, observe qual hashtag você usará e quais comunidades serão seus alvos e aliadas.
   5. Crie sua própria estratégia de conteúdo.

Conselheira jurídica

1. Chame um advogado e peça-lhe para abrir um processo. Observe quais leis você vai citar.
   2. Vá à polícia e apresente uma queixa. Explique por que você acha que a polícia pode

ajudar.

3. Documente a experiência para uso legal posterior. Observe o que você documentaria e como.

4. Envie uma denúncia de abuso para uma plataforma de mídia social. Observe quais plataformas e políticas foram violadas.

5. Crie sua própria estratégia jurídica.

Conselheira de solidariedade

1. Peça apoio às pessoas. Observe que tipo de suporte você deseja e com quem entrará em contato.

2. Crie uma campanha para destacar o abuso. Observe o nome da campanha, alvo(s), aliados e pelo menos uma ação.

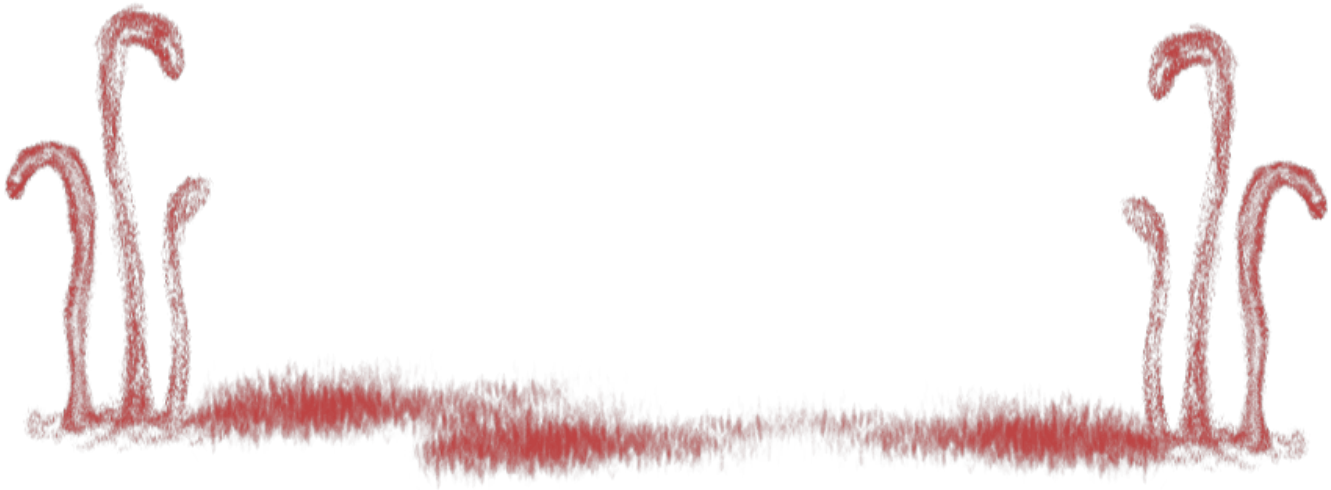
3. Peça a suas amigas para ser seu filtro de mídia social, documentando e excluindo ou ocultando comentários abusivos para que você não precise vê-los.

4. Ignore o ataque e prossiga normalmente. Observe por que isso pode ser eficaz.

5. Crie sua própria estratégia de solidariedade.

Conselheira de habilidades

1. Verifique novamente as configurações de privacidade e segurança da conta. Você deseja ocultar suas amizades e fotos da exibição pública no Facebook? Você já tentou a verificação em duas etapas para fazer login em suas contas? Observe outras ações que você tomaria.
2. Pesquise informações ou fotos suas online. Que termos você pesquisaria?
3. Fique offline por um tempo. Em que condições essa seria uma boa estratégia? Quais são os benefícios?
4. Denuncie as contas / conteúdos abusivos. Observe quais plataformas e políticas foram violadas.
5. Crie sua própria estratégia de habilidades.



Cenários + cartas de desafio

Cartas de desafio genéricos

- Não existem, sem seu país, leis contra chantagem, extorsão ou ameaças online.
- Quando você vai relatar o problema à polícia, eles dizem que não há nada que possam fazer até que algo “real” aconteça, e sugerem que você simplesmente fique offline.
- Quem quer que esteja interessado em você é excelente em fazer memes.
- Você publica capturas de tela das ameaças recebidas e sua plataforma de mídia social diz que você violou os padrões da comunidade e bloqueia temporariamente sua conta, em vez de agir contra a pessoa que o ameaçou.
- Você vem de uma família e comunidade conservadoras, e eles a culpam pelo que está acontecendo.
- Você denuncia a pessoa que está fazendo isso com você em sua plataforma de mídia social e obtém esta resposta: “Isso não é uma violação dos padrões da nossa comunidade”.
- Sua própria conta é denunciada e bloqueada.
- Você é queer, mas ninguém da sua família ou do seu trabalho sabe disso. Se isso vazar, você estará em apuros.
- Alguém posta informações privadas sobre você: seu endereço, sua localização, seu local de trabalho.
- Fotos suas nuas são divulgadas nas redes sociais.
- Memes te tachando de vadia e ridicularizando seu corpo parecem estar em toda parte.

- Circulam fotos suas acompanhadas de comentários depreciativos que atacam tanto sua pessoa quanto seus valores.
- Contas que usam seu nome e fotos estão postando comentários rudes, racistas e misóginos nas redes sociais das pessoas e na página da sua organização.
- Um de seus doadores / clientes seguiu uma conta falsa pensando que era você, agora ele está enviando um e-mail exigindo uma explicação.
- Alguém entrou em contato com todas as pessoas que integram uma comunidade sua numa rede social, e enviou um link com informações falsas sobre você.

Existem Cartas de Desafio específicas para cada cenário.

1. Chantagem para reatar um namoro

Este cenário foi retirado daqui: https://www.takebackthetech.net/know-more/extortion

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)



1. - Marisa e Juan namoraram por cinco meses, mas as coisas não estavam indo bem
   - Terminaram
2. - Algumas semanas depois...
   - Mensagem de Juan: “Acho que você esqueceu que eu tenho isso...”
3. - AI MEU DEUS...

Um ex-companheiro ameaça expor suas fotos nuas na internet se você não voltar com ele. Você está desesperada por uma solução.

Cartas de desafio

1. Não existe nenhuma lei em seu país contra chantagem e extorsão online.
2. Sua família e amigos são conservadores e vão culpá-la por ter fotos de nudez.
3. Seu ex acabou de enviar uma mensagem para você. O telefone com suas fotos foi roubado! Ele perdeu o controle sobre suas fotos!
4. Suas fotos são divulgadas nas redes sociais.
5. Seguidores do seu ex criaram memes usando suas fotos, te tachando de vadia e ridicularizando seu corpo
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.

2. Trollagem (ataque) no Twitter

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)

Você é uma ativista feminista. Você se opõe às declarações misóginas e preconceituosas de seu atual presidente. Você apareceu em um vídeo que se tornou viral, criticando o presidente. Agora, há uma multidão no Twitter contra você.

Cartas de desafio

1. O Twitter responde a sua denúncia afirmando que não há violação dos padrões da comunidade.
2. Você é queer, mas ninguém da sua família ou do seu trabalho sabe disso. Se isso vazar, você estará em apuros.
3. Suas fotos são transformadas em memes com comentários depreciativos que atacam tanto sua pessoa quanto seus valores. Elas circulam.
4. Uma celebridade local acabou de postar no Twitter um meme contra você.
5. Alguém posta informações privadas sobre você: seu endereço, sua localização, seu local de trabalho.
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.

3. Conta falsa no Facebook

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)

Alguém está pegando todas as suas fotos no Facebook e usando para criar contas com o seu nome. Você não sabe quantas contas existem ou por que isso está acontecendo. E você não sabe como fazer isso parar.

Cartas de desafio

1. Algumas das contas que usam seu nome e fotos estão postando comentários grosseiros, misóginos e racistas.
2. Um de seus doadores / clientes seguiu uma conta falsa pensando que era você, agora ele está enviando um e-mail exigindo uma explicação.
3. As contas falsas contêm informações reais sobre você.
4. Uma conta falsa com seu nome e suas fotos está postando fotos obscenas no Facebook da sua organização.
5. Você foi impedida de acessar o Facebook. Você perdeu o acesso à sua conta.
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.

4. Pornô falso

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)

Você acaba de ser informada por uma amiga que um vídeo com alguém que se parece muito com você está circulando em um site caseiro de pornô (com seu primeiro nome, cidade e profissão), e o número de visualizações está aumentando.

Cartas de desafio

1. O vídeo começa com você, mas as cenas explícitas são com alguém que só se parece com você.
2. Os Termos de Serviço do site dizem que o consentimento de todas as pessoas deve ser obtido antes do envio do vídeo. Você denuncia o vídeo e diz que ele não tem seu consentimento, mas o site ainda não o retirou.
3. O vídeo está sendo selecionado e promovido por outros sites pornôs.
4. Alguém acabou de postar no Twitter o seu perfil (sua @) com um link para o vídeo.

5. Homens na rua estão olhando para você e dizem que viram seu vídeo.
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.

5. Desinformação para gerar descrédito

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)

Sua organização é conhecida por usar estratégias criativas para combater a misoginia. Elas funcionam em comunidades de todas as idades, incluindo crianças. Alguém está tentando desacreditar sua organização e seu diretor. Agora, se você pesquisar sua organização, o resultado principal é um aviso às famílias de que o diretor da organização faz parte de um círculo dos chamados "desviantes sexuais".

Cartas de desafio

1. Sua organização é conhecida por seus treinamentos comunitários, mas agora poucas pessoas estão se inscrevendo.
2. Alguém entrou em contato com todas as pessoas que seguem a página da sua organização numa rede social, e enviou um link com informações falsas.
3. Um de seus doadores contata sua organização para dizer que está retirando seu financiamento.
4. Seu diretor acabou de receber uma visita da polícia depois de uma denúncia anônima contra ele.
5. As mentiras são divulgadas pela mídia local.
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.

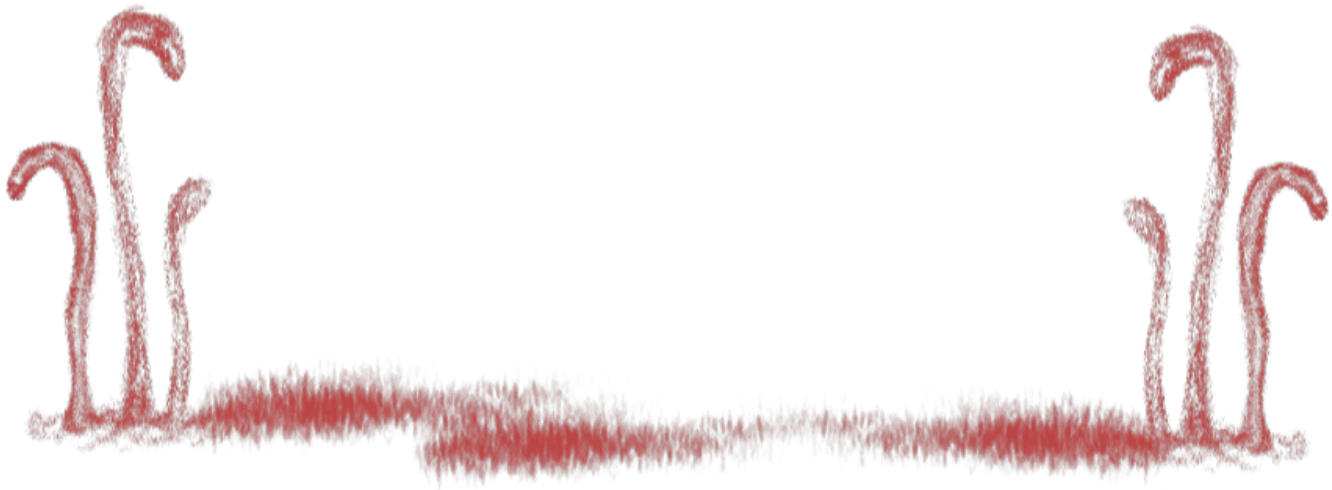
6. Assistindo e esperando

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)

Você está recebendo mensagens anônimas em seu telefone e redes sociais. As mensagens são amigáveis, mas o remetente não diz quem é e parece saber muito sobre o que você está fazendo e onde está.

Cartas de desafio

1. As mensagens estão se tornando cada vez mais frequentes, de uma ou duas por dia, para uma dúzia.
2. Você denuncia o problema à polícia, mas eles dizem que são apenas mensagens, e que são até mesmo amigáveis. Se você não gosta delas, não leia.
3. A secretária do escritório diz que conversou com seu namorado e ele parecia muito legal. Você não tem namorado.
4. Uma das mensagens menciona um familiar próximo (filha(o), irmã(o), mãe ou pai).
5. O tom das mensagens está se tornando mais agressivo.
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.



Cartas de instruções dos papéis

Instruções para sobreviventes (1 para cada equipe)

Faça uma chuva de ideias e um desenho do seu perfil de sobrevivente junto com sua equipe: idade, local, identidade, estudos / trabalho, família, contexto. Você não sabe que cenário de violência online enfrentará. Depois que você for apresentada a um cenário, cada uma de suas consultoras recomendará uma estratégia e dará uma explicação sobre por que ela deve funcionar. Você e sua equipe terão cinco minutos para escolher a melhor estratégia para o seu perfil antes de apresentá-lo ao Público para ganhar seu apoio. Você só pode escolher uma estratégia de cada vez e, como sobrevivente, **você** tem a palavra final em sua equipe.

Instruções para conselheiras (1 para cada equipe)

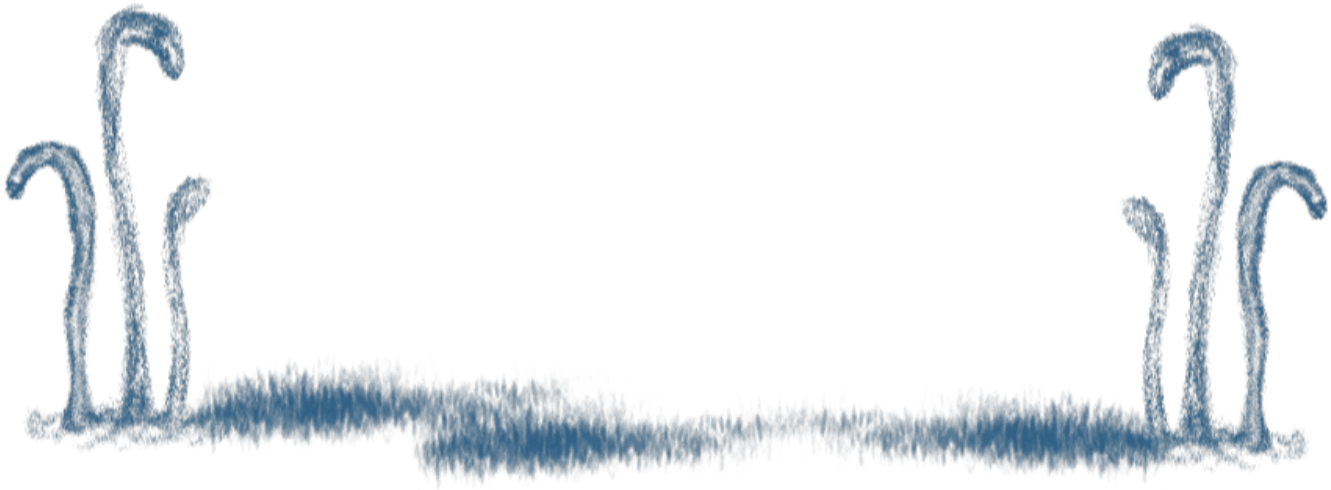
Dado o cenário, escolha **uma** estratégia a partir de suas cartas ou crie uma própria. Você não pode propor uma estratégia de várias etapas. Você só pode mostrar uma opção para a Sobrevivente de sua equipe e justificar por que você acha que é uma boa escolha. Como equipe, vocês têm cinco minutos para discutir as opções apresentadas e ajudar a Sobrevivente a tomar uma decisão. Seu objetivo não é fazer com que a Sobrevivente escolha sua estratégia, mas fazer com que a Sobrevivente seja capaz de explicar ou defender a estratégia escolhida bem o suficiente para obter o apoio do Público.

Instruções para o Público (1 ou 2 se for um grupo grande)

Ouça atentamente o cenário e os perfis de sobreviventes. À medida que as equipes decidem sobre uma estratégia, discuta entre vocês quem será o Público online e como as pessoas espectadoras podem afetar o cenário. Assim que as Sobreviventes apresentarem suas estratégias, você poderá fazer perguntas a elas. Decida individualmente qual Sobrevivente tem a melhor resposta ao Cenário e dê a ela seu “token” de suporte (opcional), explicando sua escolha. Em seguida, escolha coletivamente uma Carta de Desafio para iniciar a próxima rodada. Na rodada de desafio final, discuta as possíveis conclusões do Cenário. Depois que as Sobreviventes apresentarem suas estratégias finais e os “tokens” forem contados para ver quem teve mais apoio do Público, o Público apresentará seu final preferido para concluir o jogo.

Instruções para a facilitadora do jogo (1)

A facilitadora do jogo deve estar familiarizada com todas as instruções e começar o jogo formando as duas Equipes de Sobreviventes e o Público. Ajude o Público a escolher um bom cenário para o contexto. Controle o tempo: as equipes terão de 7 a 10 minutos para decidir sobre uma estratégia e 5 minutos cada para apresentar sua estratégia de forma persuasiva e responder às perguntas. Certifique-se de que as sobreviventes apresentem apenas uma estratégia de cada vez. Nenhuma rodada deve durar mais de 20 minutos. O jogo termina com o fechamento proposto pelo Público para o Cenário, geralmente após três rodadas de desafio. Finalize com uma reflexão sobre como cada equipe se sentiu durante o processo. Os cenários e desafios explorados neste jogo podem já ter sido experimentados por qualquer pessoa, por isso é importante para a Facilitadora do Jogo manter uma atmosfera divertida e leve tanto quanto for possível.



Jogo

Jogando para “ganhar”

Este jogo foi projetado para gerar respostas rápidas e estratégicas a situações muito difíceis e, muitas vezes, com muitos gatilhos. O jogo foi propositalmente projetado em rodadas competitivas, cronometradas, e para ser realizado de forma leve e rápida para estimular o debate e a discussão com certo grau de distanciamento. Os Cenários do jogo geram adrenalina e expectativa em torno do desenrolar da situação, sentimentos que fazem parte da experiência de violência de gênero online. A atmosfera de competição no jogo é uma forma de trazer esses sentimentos no momento de criar as estratégias.

No entanto, é importante notar que alguns grupos não se sentem confortáveis com a competição, ou são incapazes de julgar qual teria sido a melhor estratégia. Então usar “tokens” como pontos e declarar uma equipe “vencedora” é totalmente opcional. A Facilitadora do Jogo deve decidir se deseja introduzir a competição e os “tokens” antes de começar.

Se decidir usar “tokens”, cada membro do Público deve receber quatro “tokens” (na forma de papéis coloridos cortados, fichas de pôquer, balas embaladas individualmente, adesivos etc.) no início do jogo. Cada membro do Público concederá um “token” por rodada para a Equipe de Sobreviventes cuja estratégia melhor se encaixe no perfil e contexto da Sobrevivente. Ao final de

três rodadas o Público debate; se houver consenso, cinco pontos extras podem ser atribuídos à Sobrevivente que escolheu o melhor conjunto de estratégias. O número total de “tokens” determinará qual Equipe de Sobreviventes “ganhou”. A rodada termina quando o Público fornece um encerramento para o Cenário com uma conclusão plausível.

> ***Nota de facilitação:*** *Ao convidar as pessoas para jogar, a Facilitadora do Jogo deve alertar as participantes de que o jogo se baseia em situações de violência de gênero na Internet, e que questões dolorosas e perturbadoras podem aparecer, caso alguém queira desistir de participar. A Facilitadora deve lembrar às participantes disso antes de iniciar o jogo, e encorajar todas a serem sensíveis umas com as outras durante todo o processo.*

Configuração do jogo - 15 minutos

A **facilitadora do jogo** deve estar familiarizada com as instruções do jogo a seguir, e garantir que as equipes entendam seus papéis e funções.

Comece o jogo formando as **Equipes de Sobreviventes A** e **B** e o **Público**.

- Pode ser melhor que a pessoa que fará o papel de Sobrevivente não tenha vivido um caso de violência de gênero online.
- Existem quatro tipos de Consultoras: Jurídico, Comunicação, Solidariedade e Habilidades. As Consultoras não precisam ser especialistas na área (ou seja, as consultoras jurídicas não precisam ser advogadas).
- As Equipes de Sobreviventes decidem quem desempenha qual papel. Esse papel durará até que as rodadas de Cenário sejam jogadas. Se houver poucas pessoas no jogo, as pessoas podem ter que desempenhar o papel de duas conselheiras ao mesmo tempo.

Dê a cada Equipe de Sobreviventes folhas de flip chart, canetões e as instruções para a Sobrevivente e as Consultoras:

- A primeira tarefa delas é **desenvolver o perfil** e o contexto da Sobrevivente e desenhar essa persona no flip chart.
- Lembre-os de que elas não precisam inventar um Cenário, apenas informações sobre a Sobrevivente:
  - Quantos anos ela tem?

    - Ela mora em uma área rural ou urbana?
    - Como é sua família, e suas comunidades de amizade e trabalho?
    - Sua sexualidade, religião, língua
    - Seu nível de educação e habilidades tecnológicas
- As equipes têm apenas 5-10 minutos para traçar o perfil da Sobrevivente.

Enquanto as Equipes de Sobreviventes fazem isso, a Facilitadora do Jogo dá ao Público suas cartas com instruções e informa sobre seu papel no jogo:

- Incentive o Público a pensar sobre quem faz parte do grupo - são amigas, familiares, trolls, espectadoras, representantes?
- Como as espectadoras podem afetar a forma como o Cenário evolui?
- Pessoas do Público podem decidir assumir um papel específico e reagir às Equipes de Sobreviventes a partir desse papel (ou seja, uma pessoa da família conservadora, melhor amiga, troll) ou como elas próprias.

A Facilitadora do Jogo ou o Público pode escolher um Cenário para o jogo. Os cenários disponíveis são:

- Chantagem para reatar um namoro
- Trollagem (ataque) no Twitter
- Conta falsa no Facebook
- Pornô falso
- Desinformação para gerar descrédito
- Assistindo e esperando

Cada Cenário tem suas próprias Cartas de Desafio. A Facilitadora do Jogo ou o Público também pode criar um Cenário novo com base nos seus contextos.

> ***DICA:*** *Se decidir criar seu próprio Cenário, lembre-se de que ele deve começar no ponto em que a Sobrevivente começa a se preocupar com o que está acontecendo, mas ainda não está sendo atacada de fato ou por completo.*

Rodada 1 - 20 minutos

1. As Sobreviventes apresentam suas personas ao Público.
2. A Facilitadora do Jogo lê o Cenário em voz alta.
3. Nas Equipes de Sobreviventes, cada Consultora tem 2 minutos para escolher uma estratégia (a partir de seu conjunto de cartas) e recomendar à Sobrevivente. Estratégias de várias etapas não são permitidas. Cada Consultora deve apresentar uma opção e justificar por que acha que é uma boa escolha.
4. Cada equipe tem cinco minutos para discutir as estratégias disponíveis e ajudar a Sobrevivente a tomar uma decisão, com base na melhor opção para seu perfil de Sobrevivente.
    1. O papel das Consultoras não é fazer com que sua estratégia seja escolhida, mas ajudar a equipe a obter o apoio do Público através de uma apresentação persuasiva da estratégia escolhida.
    2. As Sobreviventes podem escolher apenas uma estratégia de cada vez, e a decisão é delas, não das Consultoras.
5. Enquanto as Equipes de Sobreviventes discutem por não mais do que 8 a 10 minutos, o Público também deve discutir o Cenário e que estratégia acham que as Equipes devem adotar. Além disso, o Público deve começar a imaginar de que maneiras o Cenário pode evoluir e se intensificar, e deve examinar as Cartas de Desafio.
6. Cada Sobrevivente apresenta sua primeira estratégia ao Público, argumentando por que é a melhor opção para seu perfil. O público pode fazer perguntas, mas cada Equipe tem um tempo máximo de apresentação de 5 minutos.
7. O Público fornece comentários sobre as escolhas. Se usar optar por usar “tokens”, cada membro do Público deve votar, explicando suas escolhas.

Durante todo o jogo, a Facilitadora controla o tempo e tenta manter uma atmosfera divertida e leve, pois os cenários e desafios explorados podem ser perturbadores para as participantes se analisados muito profundamente.

Rodada 2 - 20 minutos

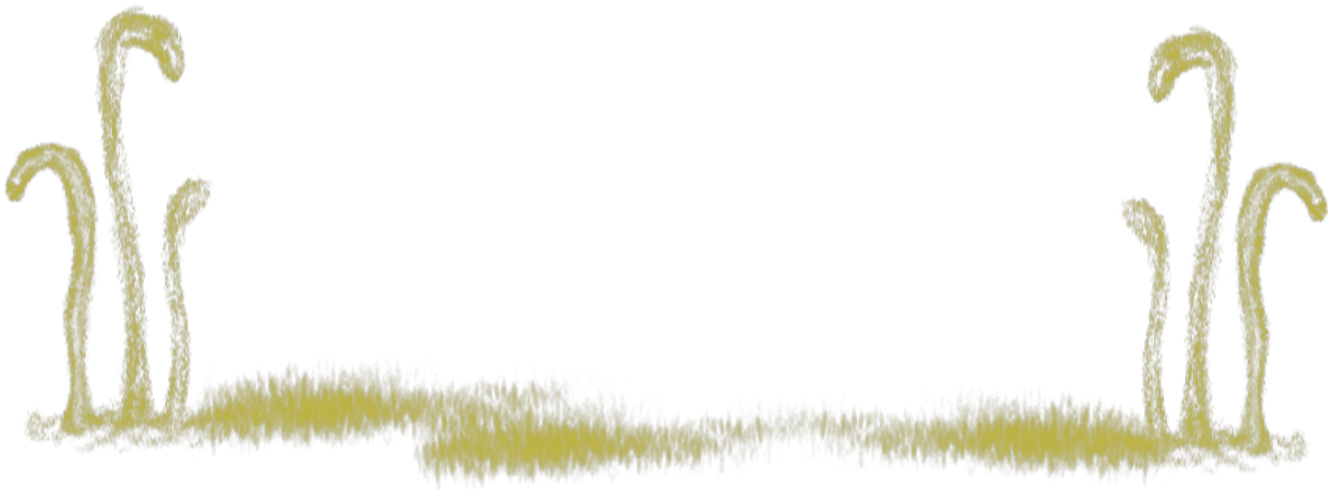
1. *O Público seleciona e apresenta o primeiro Desafio.*
2. *As Equipes de Sobreviventes procedem da mesma forma que na 1ª rodada.*

Rodada 3 - 20 minutos

1. As Equipes de Sobreviventes procedem da mesma forma que na 2ª rodada.
2. Enquanto as Equipes de Sobreviventes debatem, o Público é solicitado a apresentar um encerramento para o Cenário. Que tipo de solução veem como plausível, quais estratégias adicionariam? A Facilitadora do Jogo, embora não encoraje um “final feliz”, deve pedir ao Público que procure por soluções viáveis e, se possível, positivas para esta escalada de violência.
3. As sobreviventes apresentam suas estratégias.
4. Se estiver usando “tokens”, o Público toma uma decisão consensual sobre qual Equipe de Sobrevivente apresentou um conjunto mais coerente de estratégias e, como um grupo, concede 5 “tokens” extras. Cada Equipe de Sobreviventes conta seus “tokens” para ver quem “ganhou” o Cenário. Se não estiver usando “tokens”, o Público deve fornecer seus comentários.
5. O Público apresenta sua proposta de solução.

Conclusão - 15 minutos

A Facilitadora do Jogo conduz uma discussão sobre as estratégias aprendidas e como as participantes se sentiram diante de seus papéis.



Planejando respostas à violência de gênero online [atividade prática]



Esta atividade foi projetada para explorar e trazer à tona respostas individuais, comunitárias e de movimentos a casos de violência de gênero online. Para que esta atividade funcione, é necessário um exemplo de um incidente específico de violência de gênero online.

Objetivos de aprendizagem

- Compreensão das formas de violência de gênero online e seus impactos sobre as pessoas sobreviventes e suas comunidades.
- Compreensão do continuum da violência entre as esferas offline e online, e as estruturas de poder que o permitem.
- Ideias, estratégias e ações sobre as formas como a violência de gênero online pode ser abordada, especialmente em contextos específicos.

Para quem é esta atividade?

Embora esta atividade possa ser feita com participantes que tenham conhecimentos básicos sobre violência de gênero online, ela é mais útil para pessoas que desempenham um papel na resposta ou na organização de tais respostas a incidentes de violência de gênero online.

Tempo necessário

Esta atividade necessita de pelo menos 4 horas.

Recursos necessários

- Folha de flip chart com explicações sobre a tabela de Mapeamento de respostas para a violência de gênero online (veja abaixo)
- Exemplos de violência de gênero online escritos para servir como referência para cada grupo

Dinâmica

É importante apresentar um cenário específico de violência de gênero online para as participantes antes de realizar esta atividade. Recomenda-se que esta Atividade Tática seja realizada após a Atividade de Aprofundamento “Analisando a violência de gênero online”. Dependendo do tamanho do grupo, divida-o em grupos menores para planejar como responder a um incidente de violência de gênero online.

Apresente a tabela de mapeamento de respostas à incidentes de violência de gênero online. Esta é uma forma de priorizar e colocar em uma linha do tempo uma variedade de respostas, e de ter uma abordagem coletiva sobre elas.

O mapa contém os seguintes elementos:

Desde o momento do incidente

Na tabela, essa seção é dividida em respostas na primeira semana, no primeiro mês e em 6 meses. Dependendo da gravidade e do escalonamento do incidente, isso pode mudar, com exceção das respostas na primeira semana desde o incidente. Algumas respostas vão além de 6 meses,

especialmente aquelas em que a sobrevivente executa ações legais e / ou de advocacy. Alguns tipos de violência de gênero online são resolvidos mais rapidamente do que outras, portanto, as tabelas para isso não levariam mais do que 6 meses. O objetivo aqui é colocar as ações em uma linha do tempo com respostas imediatas, de curto prazo e de médio prazo.

Resposta individual

Ações que devem ser realizadas pela pessoa que estiver passando por uma violência de gênero online.

Resposta da comunidade

Ações que pessoas amigas, organizações, redes e as comunidades da sobrevivente realizarão para ajudar a resolver a violência de gênero online ou fornecer apoio. Algumas perguntas de orientação para isso:

- Quem é a comunidade em torno da sobrevivente?
- A pessoa tem amigos / familiares próximos com quem pode contar para obter apoio enquanto lida e se recupera do incidente?

Resposta do movimento

Ações que os movimentos feministas e dos direitos das mulheres podem realizar em resposta a casos específicos de violência de gênero online.

Resposta de segurança digital

Ações que a sobrevivente e sua comunidade tomarão para proteger suas comunicações online e evitar mais violações de privacidade ou uma escalada do assédio. Isso pode incluir: proteger espaços online e / ou dispositivos, relatar incidentes às plataformas, “autodoxxing” para saber quais informações da sobrevivente estão disponíveis online.

Resposta de segurança física

Ações que a sobrevivente e sua comunidade tomarão para proteger a segurança do indivíduo fora da Internet. Podem incluir táticas e estratégias preventivas contra a escalada de incidentes de violência de gênero online ou, nos casos em que a violência de gênero offline já tem impactos na segurança física, táticas corretivas ou de mitigação.

Resposta de bem-estar

Ações que podem ser realizadas para garantir que a sobrevivente seja capaz de cuidar de si mesmo. Essas também são ações que a comunidade e o movimento podem realizar para garantir que a pessoa sob ameaça seja apoiada.

Ações de advocacy

Ações que podem ser tomadas para buscar reparação sobre o incidente, além de apenas interromper a violência. Podem incluir ações legais contra perpetradores e / ou plataformas, ou campanhas contra a violência de gênero online. No mínimo, Ações de Advocacy documentam incidentes para que outras pessoas possam aprender com eles.

Mapeamento de respostas para incidentes de violência de gênero online (com perguntas-guia)

Desdeomomentodoincidente	Respostaindividual	Respostadacomunidade	Respostadomovimento

1a. sem	**Resposta de segurança digital**

O que as obrevivente precisa fazer para aprotegger suas comun

Resposta de segurança física

Asinformaçõessobreasobreviventeestãodisponíveisonl

Queespaçosseguros

Resposta de bem-estar

A sobrevivente precisa estar offline? Ela precisa de uma ou		

Ações de advocacy

Questões sobre vivente de ser jar realizar para ar esolver o in

Em 1 mês	**Resposta de segurança digital**

Quais as ações de	Quais mudanças nas práticas de comunicação da comunidade

Resposta de segurança física

Quem muda nas práticas da comunidade precisa mudar para

Resposta de bem-estar

Asobrevivente precisa de ajuda profissional	Aspri ncipais apoiadoras das sobrevivente precisam de ajud	

Ações de advocacy

Para a resposta legal: Oincidente foi relatado à sua autoridade	Quais são as oportunidades de entrada comunidade de par	

6 meses	**Resposta de segurança digital**

Que coisas aspreciisam de monitoramento constante as atividades		

Resposta de segurança física
Resposta de bem-estar
Ações de advocacy

Quais são as oportunidades e espaços sonde oi incidente pode

Preencher a tabela ou discutir ações a serem realizadas em momentos diferentes, por diferentes atores, será uma oportunidade para discutir e compartilhar estratégias e táticas entre e com as participantes.

Se houver vários grupos trabalhando em suas mesas, é importante que a treinadora/facilitadora dê uma volta para ver se há perguntas e informações que precisam ser compartilhadas.

> **Nota de Facilitação:** Não precisa ser uma matriz. Se você não for o tipo de treinadora/facilitadora que adora planilhas, use outro formato que possibilite aos grupos elaborarem ações e estratégias para responder a incidentes de violência de gênero online. Se as participantes também não se sentirem confortáveis com tabelas, incentive-as a criar estratégias usando uma metodologia diferente. Você pode usar tarjetas adesivas para listar as diferentes respostas e agrupá-las em diferentes tipos (segurança digital, bem-estar, segurança física, ações de advocacy). O objetivo desta atividade é formular estratégias e certificar-se de que as participantes estão pensando em respostas à violência de gênero online de uma forma mais integrada (em vez de apenas focar nas ações de segurança digital), e a partir de uma perspectiva coletiva (em vez de colocar todo o ônus da resposta na pessoa que está enfrentando a violência).

Para concluir a atividade, concentre-se no seguinte:

- Aprendizagens sobre como as plataformas respondem aos casos, e que tipo de advocacy precisamos fazer para torná-las mais responsivas à violência de gênero online
- Recursos disponíveis para ativistas que os grupos não pensaram.
- A importância de abordar respostas à violência de gênero online a partir de uma perspectiva coletiva

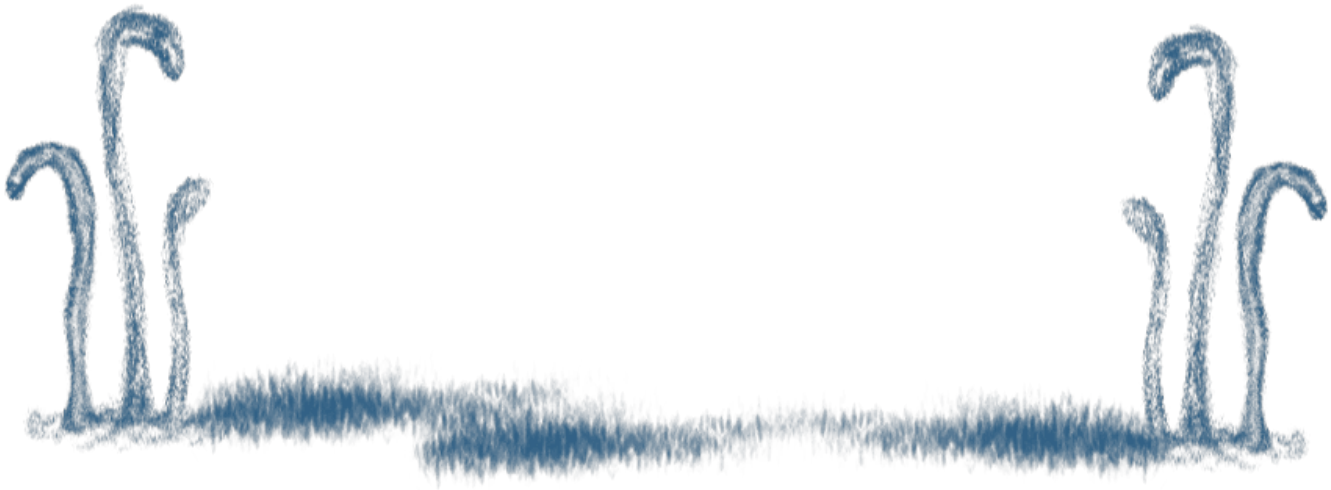
Notas de preparação da facilitadora

Nesta sessão, a facilitadora/treinadora precisará intervir mais diretamente sobre as seguintes questões:

- táticas básicas de segurança digital, protegendo contas e dispositivos
- estratégias para segurança física
- conhecimento das maneiras pelas quais as plataformas respondem a incidentes

- conhecimento das opções de reparação legal nos países das pessoas participantes
- conhecimento do impacto da violência de gênero online no bem-estar das participantes e algumas estratégias para lidar com o processo de retraumatização das participantes

Recurso útil: Hey! Is Your Friend Being Attacked Online?



Memetize! [atividade prática]



Esta atividade visa fazer com que as participantes respondam a formas mais gerais de misoginia, transfobia e homofobia online com humor e sagacidade. Não com a intenção de diminuir a violência de gênero online, mas sim de permitir que as participantes lidem coletivamente com trolls (pessoas que agem para desestabilizar, provocar ou enfurecer outras pessoas) na Internet.

Objetivos de aprendizagem

- Ideias, estratégias e ações sobre as formas como a violência de gênero online pode ser abordada, especialmente em contextos específicos.

Para quem é esta atividade?

Esta atividade pode ser realizada com pessoas com diferentes níveis de experiência e compreensão sobre a violência de gênero online

Recursos necessários

- Post-its
- Folhas de flip chart, papel cartão

- Muitos canetões

Se você quiser dar às participantes a opção de criar gifs: conexão com a Internet e acesso ao Giphy

Tempo necessário

Esta atividade levará cerca de 2,5 horas.

Dinâmica

Essa atividade acontece em três fases:

- Enfrentando mensagens misóginas / transfóbicas / homofóbicas
- Respondendo (60 minutos)
- Analisando as respostas (60 minutos)

Com todas na mesma sala, peça a cada participante para compartilhar até três mensagens misóginas / transfóbicas / homofóbicas que viram online. Peça-lhes para escreverem as mensagens em post-its, uma mensagem por post-it.

> **Nota:** A mensagem não precisa ser flagrantemente fóbica ou sexista, podem ser ideias comuns que surgem o tempo todo (ou seja, "você deseja a censura", "você está limitando minha liberdade de expressão", "se for não é físico, não é violência de verdade "ou mensagens de culpabilização da vítima.)

Depois, na parede, agrupe mensagens semelhantes. Esta pode ser uma oportunidade para analisar as mensagens e discutir as maneiras pelas quais elas são prejudiciais para mulheres e pessoas transvetigêneres/cuir online.

Assim que as mensagens estiverem agrupadas, separe as participantes em grupos.

> **Nota:** Se tiver pouco tempo, você mesma pode preparar as mensagens misóginas / transfóbicas / homofóbicas. Mas isso exigirá que você saiba quais mensagens as

participantes mais encontram online.

O objetivo de cada grupo é criar respostas às mensagens nocivas. Eles podem responder de várias maneiras: escrever Tweets, criar pôsteres, criar memes, criar gifs (dependendo das habilidades), criar uma campanha com uma hashtag.

Ao criar as respostas, peça aos grupos que considerem o seguinte:

- A quem se dirige esta mensagem-resposta?
- Por que esta mensagem será eficaz contra essa pessoa/grupo?
- Quais valores sustentam sua mensagem-resposta?
- Que forma terá? Que tipo de linguagem?

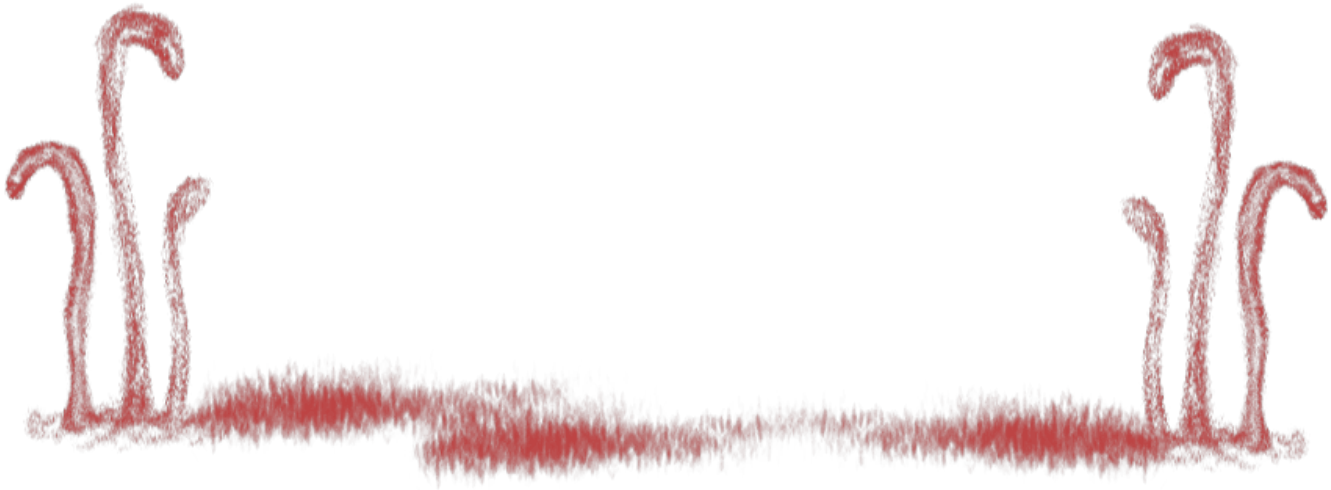
Depois que os grupos estiverem com suas mensagens prontas, eles compartilham o que criaram (apenas as mensagens criadas). Coletivamente, discuta a efetividade de cada mensagem-resposta com base nas considerações acima.

Para concluir, concentre-se no seguinte:

- Que tipo de mensagens funcionam
- Lições aprendidas sobre como responder a trolls online

Notas de preparação da facilitadora

Embora esta atividade seja um pouco mais alegre do que algumas das atividades deste módulo, a facilitadora/treinadora também deve se preparar para possíveis momentos de estresse para as participantes.



Mapeando a segurança igital [atividade prática]

Esta atividade foi projetada para apresentar as diferentes formas de violência de gênero online.

Sobre esta atividade de aprendizagem



Esta atividade foi projetada para apresentar as diferentes formas de violência de gênero online. A atividade é realizada em três equipes, e cada equipe assume uma forma específica de violência de gênero online:

- Chantagem
- Perseguição online
- Discurso de ódio

Cada equipe consiste em uma facilitadora, que possui um conjunto de cartas de Cenário, e participantes da equipe, com um conjunto de cartas de Direitos.

O jogo começa com a facilitadora ajudando as participantes a refletirem sobre a forma específica de violência de gênero online e como ela se manifesta.

Depois que um entendimento básico foi estabelecido, a facilitadora joga uma carta de cenário e facilita uma discussão sobre ele (o cenário). As participantes da equipe respondem coletivamente ao cenário, jogando, cada uma, uma carta de Direitos para se protegerem. As participantes discutem então como os direitos que selecionaram seriam violados naquele cenário. A facilitadora passa, então, para a próxima carta de Cenário. Dois cenários podem ser jogados por cada equipe.

Se houver tempo disponível no final da atividade, as equipes podem se reunir para discutir e compartilhar suas reflexões sobre as formas específicas de violência de gênero online e os direitos relacionados que as protegem.

Objetivos de aprendizagem

- Compreensão das formas de violência de gênero online e seus impactos sobre as pessoas sobreviventes e suas comunidades.
- Compreensão do continuum da violência entre as esferas offline e online, e as estruturas de poder que o permitem.
- Ideias, estratégias e ações sobre as formas como a violência de gênero online pode ser abordada, especialmente em contextos específicos.

Para quem é esta atividade?

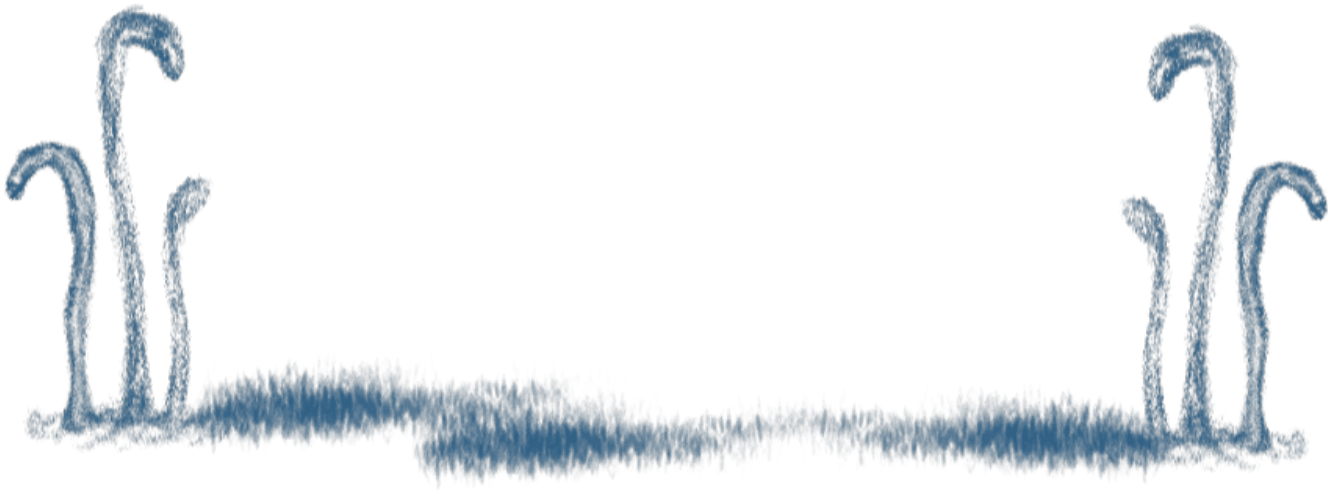
Esta atividade pode ser realizada com participantes que possuem diferentes níveis de compreensão sobre violência de gênero online e sobre os direitos relacionados na Declaração Universal dos Direitos Humanos.

Tempo necessário

Esta atividade levará cerca de 2-3 horas.

Recursos necessários

- Cartas de Cenário impressas (2 cartas por equipe)
- Cartas de Direitos impressas (6 cartas para cada participante das equipes)
- Espaço grande o suficiente para que 3 equipes possam fazer suas discussões
- Uma mesa grande o suficiente para acomodar as Cartas de Direitos que cada equipe apresentará por rodada



Dinâmica

Jogadoras

As participantes serão divididas em três equipes:

- Equipe A - Discutindo Chantagem
- Equipe B - Discutindo Perseguição Online
- Equipe C - Discutindo Discurso de Ódio

Cada equipe também possui uma Facilitadora. Sugere-se que cada equipe seja composta por 6 participantes e 1 facilitadora.

Cartas

As participantes das três equipes devem receber o mesmo baralho impresso de cartas de Direitos. Cada carta tem de um lado o direito e, de outro, a descrição do direito. Consulte a seção sobre Direitos para ver exemplos que podem ser incluídos.

Cada facilitadora recebe 3 conjuntos de cartas de Cenário específicas para a forma de violência de gênero online da equipe. Consulte a seção sobre Cenários para exemplos de cenários por equipe.

Direitos

Alguns dos Direitos que podem ser adicionados ao baralho de cartas de Direitos são os seguintes:

- Direito à liberdade de expressão (Artigo 19, Declaração Universal dos Direitos Humanos)

  > *"Toda pessoa tem direito à liberdade de opinião e expressão; este direito inclui a liberdade de ter opiniões sem sofrer interferências, e de procurar, receber e difundir informações e ideias por qualquer meio, independentemente de fronteiras*".

- Direito à privacidade e liberdade contra difamação (Artigo 12, Declaração Universal dos Direitos Humanos)

  > "*Ninguém será sujeito a interferências arbitrárias em sua privacidade, família, lar ou correspondência, nem a ataques à sua honra e reputação. Todos têm direito à proteção da lei contra tais interferências ou ataques.*"

- Direito à liberdade contra a violência (Declaração das Nações Unidas sobre a Eliminação da Violência contra as Mulheres)

  > "*Os Estados devem condenar a violência contra as mulheres e não devem invocar quaisquer costumes, tradições ou considerações religiosas para se furtar às suas obrigações quanto à eliminação da mesma. Os Estados devem buscar por todos os meios apropriados e sem demora uma*

> *política de eliminação da violência contra as mulheres ... [Isto inclui] qualquer ato de violência baseado no gênero do qual resulte, ou possa resultar, dano ou sofrimento físico, sexual ou psicológico para as mulheres, incluindo as ameaças de tais atos, a coação ou a privação arbitrária de liberdade, que ocorra, quer na vida pública, quer na vida privada*."

- Direito de proteger seu trabalho artístico (Artigo 27, Declaração Universal dos Direitos Humanos)

> "*Toda pessoa tem direito à proteção dos interesses morais e materiais ligados a qualquer produção científica, literária ou artística da sua autoria*".

- Direito ao Trabalho (Artigo 23, Declaração Universal dos Direitos Humanos)

> (1) *Toda a pessoa tem direito ao trabalho, à livre escolha do trabalho, a condições justas e favoráveis de trabalho e à proteção contra o desemprego...*
> (2) *Quem trabalha tem direito a uma remuneração justa e favorável, que lhe permita e à sua família uma existência conforme com a dignidade humana, e completada, se possível, por todos os outros meios de proteção social...*

- Direito à participação pública (Artigo 27 (1), Declaração Universal dos Direitos Humanos)

> "*Toda a pessoa tem o direito de tomar parte livremente na vida cultural da comunidade, de desfrutar das artes e de participar no progresso científico e nos benefícios que deste resultam*."

Outros direitos da Declaração Universal dos Direitos Humanos também podem ser adicionados ao baralho, se necessário.

Cenários

Consulte a história em quadrinhos e a seção “Como as pessoas experimentam a Chantagem” aqui para exemplos de cenários de Chantagem.

Consulte a história em quadrinhos e a seção “Como as pessoas experimentam a Perseguição Online” aqui para exemplos de cenários sobre Perseguição Online.

Consulte a história em quadrinhos e a seção “Como as pessoas vivenciam o Discurso de Ódio” aqui para exemplos de cenários de Discurso de Ódio.

Jogo

Três equipes são formadas, cada uma para discutir uma das seguintes formas de violência de gênero online: chantagem, perseguição online e discurso de ódio. Cada equipe escolhe uma facilitadora ou uma facilitadora é apresentada à equipe, e os grupos com suas respectivas facilitadoras se movem para diferentes partes da sala. Cada Facilitadora recebe um baralho de cartas de Cenário específico para sua equipe, e cada participante da equipe recebe um baralho de cartas de Direitos. O jogo agora é jogado em 3 fases, com uma 4ª fase opcional que pode ser incorporada dependendo da disponibilidade de tempo.

Etapa I: Breve reflexão

A facilitadora de cada equipe pode usar os recursos dos links a seguir para iniciar uma breve sessão de reflexão.

- Chantagem
- Perseguição Online
- Discurso de ódio

O objetivo é estabelecer um breve entendimento das formas de violência de gênero online antes de passar para a próxima fase do jogo, que envolve cenários. Esta reflexão pode ser contextualizada e localizada para o grupo, tendo em vista as diferentes identidades das pessoas envolvidas. Esse estágio pode ser encurtado ou estendido com base no nível de experiência das participantes do grupo.

Etapa II: Cenários

Uma vez que o grupo esteja razoavelmente confortável com o que envolve o tipo específico de violência de gênero online que será discutido, a etapa II pode começar. A facilitadora joga uma carta que descreve um cenário relacionado a essa forma de violência específica. A seção sobre Cenários oferece exemplos de cenários possíveis. A facilitadora então faz algumas perguntas sobre este cenário.

Por exemplo, as perguntas sugeridas para perseguição online são:

- Você acha que a situação enfrentada por X é um caso de perseguição online?
- O que X poderia ter feito para evitar essa situação? (Observe que esta pergunta NÃO deve ser colocada de uma forma que possa atribuir qualquer culpa à vítima, mas de uma forma saudável que destaque as práticas seguras online)
- Como você teria lidado com a situação se fosse você?

As discussões em torno dessas questões podem ser contextualizadas para o grupo.

Etapa III: Direitos

Assim que a discussão dos cenários for concluída, a etapa III do jogo, que envolve as cartas de Direito, pode começar. As participantes da equipe agora decidem coletivamente entre si quais cartas de direito desejam jogar para se proteger no cenário que foi colocado. Cada participante joga uma carta. Todas as cartas jogadas são colocadas na mesa em frente à facilitadora. (Como mencionado anteriormente, sugere-se que este jogo seja jogado com 6 participantes por equipe. Porém, dependendo do número de pessoas na equipe, pode ser que uma carta se repita, sendo jogada por duas participantes diferentes, ou que cada participante possa jogar mais de uma carta.)

A facilitadora agora pede às participantes detalhes sobre como as cartas que jogaram ajudariam a protegê-las no cenário.

Este é um bom momento para a facilitadora perguntar às participantes de sua equipe se existem ou não leis locais relacionadas a esses direitos e como elas podem ser (ou foram) usadas em situações semelhantes. Essa discussão também pode se estender aos prós e contras do uso do sistema judicial ou da aplicação da lei.

Alguns detalhes de como os Direitos se relacionam a essas formas específicas de violência de gênero online podem ser encontrados na seção “Direitos Relacionados” dos seguintes links:

- Chantagem
- Perseguição Online
- Discurso de ódio

A facilitadora então passa para a próxima carta de cenário e o processo é repetido. A sugestão é que cada equipe jogue dois cenários, mas é possível jogar mais de dois dependendo da disponibilidade de tempo.

Etapa IV (opcional)

Esta etapa é opcional e pode ser jogada se houver disponibilidade de tempo. Depois que cada equipe tiver jogado Cenários e Direitos, elas podem se reunir para discutir percepções de cada uma de suas atividades.

Alguns pontos de discussão podem incluir:

- O que aprendemos sobre a forma específica de violência de gênero online discutida por nossa equipe?
- Quais cenários discutidos podem surgir em relacionados a isso?
- Quais direitos discutidos podem ser usados para nos proteger em tais cenários?

Notas de preparação da facilitadora

Há algumas diretrizes a serem seguidas se você decidir usar esta atividade de aprendizagem:

- Durante a discussão sobre Cenários, permita que cada participante responda ao cenário de sua própria maneira. Não as apresse. Não corrija suas falas. Não as interrompa.
- Não force as pessoas a responderem. Talvez, para algumas pessoas, seja preferível escrever suas respostas. Ou seja, nem todo mundo precisa responder, mas incentive todas a fazê-lo.
- Se houver alguma situação-gatilho, faça uma pausa. Não force a participante a continuar com a atividade.

Leia as notas para manter um espaço de conversas saudável e Interseccionalidade e Inclusão para saber mais sobre como criar espaços de discussão seguros e inclusivos.

Recursos que podem ajudá-la a se preparar melhor para esta atividade:

Take Back the Tech! compilou um conjunto abrangente de recursos sobre cada uma das formas de violência de gênero online discutidas nesta atividade. Esses recursos foram citados ao longo da atividade e podem ser consultados com mais detalhes aqui:

- Chantagem: https://www.takebackthetech.net/know-more/blackmail
- Perseguição Online: https://www.takebackthetech.net/know-more/cyberstalking
- Discurso de ódio: https://www.takebackthetech.net/know-more/hate-speech

Ajustes sugeridos

É recomendável que esta atividade seja realizada como uma Atividade Tática. Ela também pode ser dividida em duas atividades – a Etapa I pode ser realizada separadamente como uma Atividade Introdutória, e as Etapas II e III podem ser realizadas juntas como uma Atividade de Aprofundamento após a Atividade Introdutória.

