Игра: Верни контроль над технологиями [Тактическое Упражнение]

Это ролевая игра была разработана с целью помочь участникам_цам решить, как действовать в случае конкретных сценариев, связанных с гендерно-обусловленным насилием в интернете (ГН). Каждая игра рассматривает один отдельный сценарий примера ГН в интернете.

Об этом обучающем упражнении

tactical_activ_circular_400px-withtext_russian.png
Image not found or type unknown

Картинка. Надпись на картинке: Тактические Упражнения
Рисунок на картинке: оранжевый круг. В центре круга синее дерево с плодами

Это ролевая игра была разработана с целью помочь участникам_цам решить, как действовать в случае конкретных сценариев, связанных с гендерно-обусловленным насилием в интернете (ГН). Каждая игра рассматривает один отдельный сценарий примера ГН в интернете.

Есть несколько различных сценариев на выбор, или вы можете придумать собственный:

- Шантаж с целью заставить вернуться
- Троллинг в Twitter
- Фейковый аккаунт на Facebook
- Порно-притворщик
- Дезинформация с целью дискредитации
- Наблюдение и выжидание

Для игры необходимы один **фасилитатор игры** и три команды:

- **Команды переживших насилие A** и **B**. В составе каждой команды – переживший_ая конкретный сценарий ГН в интернете, и группа из четырех советников_ц: по юридическим вопросам, по солидарности, по коммуникациям, по навыкам.
- Третья команда под названием «**Публика»** предоставляет задачи для каждого сценария и решает какая команда переживших выбрала лучшие стратегии в конкретном контексте.

Каждая команда переживших разработает персонаж пережившей в соответствии со сценарием и вызовами, предоставленными фасилитатором игры и публикой.

Пережившие насилие должны обосновать выбранный ими первый шаг публике, аргументируя, почему это лучший вариант в их случае с учетом местного контекста. Публика может задавать вопросы каждому пережившему об этом выборе. Затем публика предоставляет новый вызов в сценарии из карточек «Вызовы», а команды переживших разрабатывают и обосновывают новые стратегии в течение еще двух раундов. По мере того, как команды "Переживших" разрабатывают стратегию, «Публика» также изучает возможные реакции сторонних наблюдателей.

Сценарий завершается тем, что публика предоставляет правдоподобное завершение эскалации нападения. В завершение фасилитатор игры подводит итоги, как игроки чувствовали себя в своей роли, чтобы выяснить, какие были сделаны находки, в том числе относительно роли сторонних наблюдателей и важности солидарности. Если участники_цы сами когда-нибудь столкнутся с подобным сценарием, с другом/подругой или в качестве стороннего наблюдателя, они будут лучше подготовлены к рассмотрению возможных стратегий реагирования и превентивных мер с разных аспектов.

Цели обучения, которым отвечает данное упражнение

Это упражнение отвечает всем целям обучения в данном модуле.

Хотя вы можете предложить командам переживших «играть на победу», реальная цель этой ролевой игры - помочь участникам_цам:

- изучить и взвесить стратегии реагирования на ГН в интернете и понять, что не существует только одного ответа; ответы многочисленны и зависят от контекста
- оценить пути развития эскалации сценариев
- изучить, как задействованы различные элементы и субъекты, а также важность сетей поддержки

Для кого предназначено данное упражнение?

В этой игре могут принять участие участники_цы с любым уровнем понимания осведомленности что такое ГН в интернете.

Продолжительность

1.5 – 3 часа

Вы можете разыграть как несколько сценариев, так и только один из них. Вам следует сыграть 2-4 раунда одного сценария, прежде чем приступить к другому. Игра включает множество дискуссий о стратегиях смягчения последствий ГН в интернете и о том, как люди реагируют на действия. Необходимо иметь достаточно времени, чтобы сориентировать ролевых игроков, разыграть сценарий, а также проанализировать, как участники_цы чувствовали себя в каждой роли.

Ресурсы, Необходимые для данного упражнения

- Распечатанные карточки для игры (см. «Детали» в разделе «Карточки»)
- Бумага для флипчарта
- Маркеры
- Скотч/лента
- Стикеры, фишки для покера, бумага, разрезанная на маленькие квадратики, в случае использовании жетонов – конфеты в индивидуальной обертке

- Пространство, достаточно большое для того, чтобы команды смогли вести дискуссии.
- Большой стол, чтобы на нем поместились карточки для стратегий, которые каждая команда будет представлять в каждом раунде.

*Картинка с рисунком. На рисунке растения синего цвета.

image-1605452256072.png
Image not found or type unknown

Техника проведения

Игроки & Карточки

tactical_activ_circular_400px-withtext_russian.png
Image not found or type unknown

Картинка. Надпись на картинке: Тактические Упражнения
Рисунок на картинке: оранжевый круг. В центре круга синее дерево с плодами

Участники_цы будут разделены на три команды:

- **Команда переживших A**
- **Команда переживших B**
- **Публика**: предоставляет вызовы для каждого сценария и решает какая из команд выбрала наилучшие стратегии в каждом контексте.

В команде переживших в идеальном варианте должно быть 5 игроков. У каждого игрока своя роль:

1. **Переживший**: принимает окончательное решение о стратегии игры
2. **Советчик по контенту**: дает советы пережившему относительно стратегий, основанных на контенте. Советник по контенту держит карточки стратегии контента.
3. **Советник по юридическим вопросам**: предоставляет пережившему правовые консультации. Этот советник держит карточки правовой стратегии
4. **Советник по солидарности**: предоставляет пережившему совет, как получить поддержку от других людей в интернете. Советник по

солидарности держит карточки стратегии солидарности.
5. **Советник по навыкам**: дает советы пережившему о том, к каким мерам можно прибегнуть в интернете. Советник по навыкам держит карточки стратегии навыков.

Фасилитатор игры — индивидуальная роль. Он следит за временем, читает сценарий вслух и следит за тем, чтобы игра проходила гладко.

Для этой игры требуется минимум 10 участников_ц, в нее без проблем может играть группа из 30 человек, но для обеспечения качества обсуждения и ввиду ограничений по времени лучше всего играть с группами до 20 человек. Размер команды регулируется в зависимости от количества участников_ц. См. таблицу ниже.

ВСЕГО ИГРОКОВ	ПЕРЕЖИВШИЕ	СОВЕТЧИКИ	ПУБЛИКА	ФАСИЛИТАТОР
10	2	2 для каждой команды = 4	3	1
12	2	3 для каждой команды = 6	3	1
14	2	4 для каждой команды = 8	3	1
16	2	4 для каждой команды = 8	5	1
20	2	4 для каждой команды = 8	9	1
30	2	4 для каждой команды = 8	18	2

Карточки

В игре имеются

- Карточки стратегии контента (5 на советника; один советник по контенту на команду переживших)
- Карточки правовой стратегии (5 на советника; один советник по юридическим вопросам на команду переживших)

- Карточки стратегий солидарности (5 на советника; один советник солидарности на команду переживших)
- Карточки стратегий навыков (5 на советника; один советник по навыкам на команду переживших)
- Карточки со сценариями (всего 6 карточек)
- Карточки вызовов (всего 31 карточка; по 5 на каждый сценарий плюс карточка «Создай свой собственный» вызов; список общих карточек вызова можно найти ниже)
- Карточки с ролевыми инструкциями (всего 7 карточек)

*Картинка с рисунком. На рисунке растения синего цвета.

image-1605452256072.png
Image not found or type unknown

Карточки стратегий

tactical_activ_circular_400px-withtext_russian.png
Image not found or type unknown

Картинка. Надпись на картинке: Тактические Упражнения
Рисунок на картинке: оранжевый круг. В центре круга синее дерево с плодами

Во всех играх независимо от сценария есть следующие карточки.

Советник по контенту

1. Опубликуйте статью об этом опыте. Укажите название статьи, где она будет опубликована и где будет распространяться.
2. Обратитесь в СМИ с информацией об этом опыте. Отметьте, в какие медиаагентства вы обратитесь и как убедите их освещать этот случай.
3. Попросите блогерок-феминисток написать об этом опыте. Отметьте каких блогерок вы бы предложили и почему.
4. Ответьте на нападки в социальных сетях. Объясните ответ, укажите какой хэштег будете использовать и какие сообщества будут вашей целевой аудиторией и вашими союзниками.
5. Придумайте собственную контент-стратегию.

Советник по юридическим вопросам

1. Позвоните адвокату и попросите его подать иск. Отметьте на какой закон/какие законы вы будете ссылаться.
2. Обратитесь в полицию и подайте заявление. Объясните, почему вы считаете, что полиция может помочь.
3. Документируйте опыт для последующего использования в суде. Отметьте, что и как вы будете документировать.
4. Подайте заявление о факте насилия на платформу социальных сетей. Отметьте, какая эта платформа/платформы и какие правила были нарушены.
5. Придумайте собственную правовую стратегию.

Советник по солидарности

1. Обратитесь к людям за поддержкой. Отметьте какого рода поддержка вам нужна и к кому вы обратитесь.
2. Организуйте кампанию, чтобы привлечь внимание к факту насилия. Укажите название кампании, цель (цели), союзников и хотя бы одно мероприятие в рамках кампании.
3. Попросите ваших друзей стать вашим фильтром в социальных сетях, документируя и удаляя или скрывая от вашего внимания оскорбительные комментарии, так чтобы вам не приходилось это видеть.
4. Игнорируйте нападения и продолжайте действовать как обычно. Отметьте почему это может быть эффективным.
5. Придумайте собственную стратегию солидарности.

Советник по навыкам

1. Дважды проверьте настройки конфиденциальности и безопасности аккаунта. Желаете ли вы скрыть своих друзей и фотографии в Facebook от посторонних глаз? Пробовали ли вы использовать двухфакторную аутентификацию для входа в свой аккаунт? Отметьте другие шаги, которые вы бы предприняли.
2. Поищите информацию о себе или свои фотографии в интернете. По каким словам вы будете искать?
3. Уйти на некоторое время в оффлайн. При каких условиях это будет хорошей стратегией? Каковы преимущества этого действия?
4. Блокируйте аккаунты/контент, несущие оскорбительный и насильственный характер. Отметьте какая платформа/платформы и

какие политики были нарушены.

5. Придумайте собственную стратегию развития навыков.

*Картинка с рисунком. На рисунке растения цвета хаки.

image_1605451879726.png
Image not found or type unknown

Сценарии + карточки вызовов

tactical_activ_circular_400px-withtext_russian.png
Image not found or type unknown

Картинка. Надпись на картинке: Тактические Упражнения
Рисунок на картинке: оранжевый круг. В центре круга синее дерево с плодами

Общие Карточки Вызовов

- В вашей стране нет закона, запрещающего шантаж, вымогательство или угрозы в интернете.
- При обращении в полицию вам скажут, что ничего не могут поделать, пока не произойдет что-то «реальное» и предложат вам просто уйти в оффлайн.
- Тот, кто достает вас, отлично умеет делать мемы.
- Вы публикуете скриншоты полученных вами угроз, а ваша социальная сеть заявляет, что вы нарушили стандарты сообщества, и вместо того, чтобы принять меры против человека, который вам угрожает, временно блокирует ваш аккаунт.
- Вы из консервативной семьи и сообщества, и они обвиняют вас в том, что происходит.
- На платформе социальной сети вы сообщаете о нарушении со стороны человека, который с вами так поступает и в ответ получаете: «Это не является нарушением стандартов нашего сообщества».
- На ваш аккаунт пожаловались, и он заблокирован..
- Вы квир. Но никто в вашей семье и на работе не знает об этом. Если об этом станет известно, у вас будут проблемы.
- Кто-то публикует частную информацию о вас: ваш адрес, местоположение, место работы.
- Ваши обнаженные фотографии попадают в социальные сети.
- Кажется, что повсюду распространены мемы, которые служат вашему слатшеймингу и бодишеймингу.

- Ваши фотографии сопровождаются унизительными высказываниями, оскорбляющими как вашу личность, так и ваши ценности.
- Аккаунты, использующие ваше имя и фото, публикуют грубые, расистские, мизогинные комментарии на аккаунтах различных пользователей социальных сетей и на странице вашей организации.
- Один из ваших доноров/клиентов подписался на фальшивый аккаунт, думая, что это вы, и теперь написал вам письмо, требуя объяснений.
- Один за другим кто-то связывается с вашими контактами в социальной сети и отправляет каждому подписчику ссылку с ложной информацией о вас.

Для каждого вызова существуют свои карточки.

1. Шантаж с целью заставить вернуться

Данный сценарий взят отсюда: https://www.takebackthetech.net/know-more/extortion

Карточка сценария (напечатанная на карточке, копии которой раздаются всем командам, или спроецирована на стену, или написанная на листке бумаги)

Tbtt_game_blackmail.png
Image not found or type unknown
На картинке: Мария и Хосе встречались пять месяцев, но дела у них шли не хорошо. Они расстались. Несколько недель спустя Мария получила СМС от Хуана: «Может быть ты забыла, что у меня есть эти фотографии». «О Боже»

Ваш бывший партнер грозится выложить ваши обнаженные фотографии в интернет, если вы не вернетесь к нему. Вы в отчаянии ищете решение.

Карточки вызова для сценария «Шантаж с целью заставить вернуться»

1. В вашей стране нет закона, запрещающего шантаж или насилие в интернете.
2. Ваша семья и друзья консервативны и обвинят вас за наличие обнаженных фотографий.
3. Ваш бывший только что написал вам сообщение. Телефон с вашими фотографиями был украден! Он потерял контроль над вашими фотографиями!
4. Ваши фотографии попали в социальные сети.
5. Подписчики вашего бывшего создали мемы, используя ваши фотографии, с целью подвергнуть вас слатшеймингу и бодишеймингу.
6. Пустая карта вызова: «Публика» решает, каким будет вызов.

2. Троллинг в Twitter

Карточка сценария (напечатанная на карточке, копии которой раздаются всем командам, или спроецирована на стену, или написанная на листе бумаги)

Вы феминистка-активистка. Вы выступаете против мизогинных и ханжеских заявлений, сделанных вашим нынешним президентом. Вы снялись в видеоролике, где критиковали президента, он стал вирусным. Сейчас против вас задействована Twitter-мафия.

Карточки вызова для сценария «Троллинг в Twitter»

1. Twitter отвечает на ваши жалобы, что нарушение стандартов сообщества не обнаружено.
2. Вы квир. Но никто в вашей семье и на работе не знает об этом. Если об этом станет известно, у вас будут проблемы.
3. Из ваших фотографий создают мемы, которые сопровождаются унизительными высказываниями, оскорбляющими как вашу личность, так и ваши ценности. Их распространяют.
4. Местная знаменитость только что перепостила мем, направленный против вас.
5. Кто-то публикует частную информацию о вас: ваш адрес, местоположение, место работы.
6. Пустая карта вызова: «Публика» решает, каким будет вызов.

3. Фейковый аккаунт на Facebook

Карточка сценария (напечатанная на карточке, копии которой раздаются всем командам, или спроецирована на стену, или написанная на листе бумаги)

Кто-то делает скриншоты всех ваших фотографий на Facebook и создает аккаунты с вашим именем. Вам не известно, сколько аккаунтов создано, и почему так происходит. Вы также не знаете, как это прекратить.

Карточки вызова для сценария «Фейковый аккаунт на Facebook»

1. Некоторые аккаунты, использующие ваше имя, публикуют грубые, расистские, мизогинные комментарии.
2. Один из ваших доноров/клиентов подписался на фальшивый аккаунт, думая, что это вы, и теперь написал вам письмо, требуя объяснений.
3. Фейковые аккаунты на ваше имя содержат реальную информацию о вас.

4. Фейковый аккаунт от вашего имени и с вашими фотографиями публикует непристойные фотографии на стене страницы вашей организации в Facebook.
5. Вас заблокировали в Facebook. Вы потеряли доступ к своему аккаунту в Facebook.
6. Пустая карта вызова: «Публика» решает, каким будет вызов.

4. Порно-притворщик

Карточка сценария (напечатанная на карточке, копии которой раздаются всем командам, или спроецирована на стену, или написанная на листе бумаги)

Друг вам только что сообщил, что видео с очень похожим на вас человеком распространяется на любительском порносайте, с указанием вашего имени, города и профессии. Количество просмотров видео растет.

Карточки вызова для сценария «Порно-притворщика»

1. Видео начинается с вас, но в откровенных сценах участвует человек, который только внешне похож на вас.
2. В «Правилах пользования» сайта сказано, что перед загрузкой видео должно быть получено согласие всех субъектов. Вы жалуетесь на видео и говорите, что вы не давали согласия, но видео все еще не удалили с сайта.
3. Видео подхватывают и распространяют другие порносайты.
4. Кто-то твитнул ваше имя и аккаунт со ссылкой на видео.
5. Мужчины на улице бросают на вас взгляд и говорят, что видели ваше видео.
6. Пустая карта вызова: «Публика» решает, каким будет вызов.

5. Дезинформация с целью дискредитации

Карточка сценария (напечатанная на карточке, копии которой раздаются всем командам, или спроецирована на стену, или написанная на листе бумаги)

Ваша организация известна тем, что использует творческие стратегии для борьбы с мизогинией. Она работает с сообществами всех возрастных категорий, включая детей. Кто-то пытается дискредитировать вашу организацию и ее директора. Сейчас, если вы наберете в поисковике название вашей организации, первым результатом будет предупреждение для родителей о том, что ваша директорка является одним из членов группировки так называемых «сексуальных девиантов».

Карточки вызова для сценария «Дезинформации с целью дискредитации»

1. Ваша организация известна тренингами для сообществ, но сейчас на них записываются все меньше людей.

2. Один за другим какие-то люди связываются с вашим сообществом в социальной сети и отправляют каждому подписчику ссылку с ложной информацией о вас.
3. Один из ваших доноров связался с вашей организацией и сообщил, что прекращает финансирование.
4. Вашу директорку только что навестила полиция, получив анонимную наводку о ней.
5. Лживую информацию подхватывают местные СМИ.
6. Пустая карта вызова: «Публика» решает, каким будет вызов.

6. Наблюдение и выжидание

Карточка сценария (напечатанная на карточке, копии которой раздаются всем командам, или спроецирована на стену, или написанная на листе бумаги)

Вы получаете анонимные сообщения на свой телефон и в социальных сетях. Сообщения носят дружеский характер, но отправитель не говорит, кто он, и, похоже, знает многое о том, чем вы занимаетесь и где находитесь.

Карточки вызова для сценария «Наблюдение и выжидание»

1. Сообщения становились все более частыми: от одного-двух в день до десятка.
2. Вы сообщаете о проблеме в полицию, но вам говорят, что это всего лишь сообщения, причем дружеские. И если они вам не нравятся, то не читайте их.
3. Ваш офисный секретарь, говорит, что разговаривали с вашим парнем и он показался очень милым. У вас нет парня.
4. В одном из сообщений упоминается близкий член семьи (ваш ребенок, родные брат/сестра или родители).
5. Тон сообщений становится все более агрессивным по отношению к вам.
6. Пустая карта вызова: «Публика» решает, каким будет вызов.

*Картинка с рисунком. На рисунке растения красного цвета.

image-1605451259399.png
Image not found or type unknown

Карточки с инструкциями по ролям

tactical_activ_circular_400px-withtext_russian.png
Image not found or type unknown

Картинка. Надпись на картинке: Тактические Упражнения
Рисунок на картинке: оранжевый круг. В центре круга синее дерево с плодами

Инструкции для переживших (1 для каждой команды)

Вместе с командой проведите мозговой штурм и нарисуйте свой профиль пережившего: возраст, место проживания, идентичность, учеба/работа, семья, контекст. Вы не знаете, с каким сценарием насилия в интернете вам придется столкнуться. После того, как вам будет предложен сценарий, каждый из ваших советников порекомендует стратегию и объяснит, почему эта стратегия сработает. После этого у вас и вашей команды есть пять минут, чтобы выбрать лучшую стратегию для вашего профиля и представить ее публике, чтобы заручиться ее поддержкой. Вы можете выбрать только одну стратегию за один раз, и за вами последнее слово в выборе стратегий своей команды.

Инструкции для советников (1 для каждой команды)

Учитывая сценарий, выберите одну стратегию из своих карточек или создайте свою собственную стратегию. Вы не можете предложить стратегию, состоящую из нескольких этапов. Вы можете показать пережившему из вашей команды только один вариант и обосновать, почему вы считаете, что это хороший выбор. У вас, как у команды, есть пять минут, чтобы обсудить представленные варианты и помочь пережившему принять решение. Ваша цель – не заставить пережившего выбрать вашу стратегию, но помочь ему достаточно хорошо обосновать сделанный им выбор, так, чтобы получить поддержку публики.

Инструкции для публики (1 или 2, если это большая группа)

Внимательно выслушайте сценарии и профили переживших. Пока их команды выбирают стратегию, обсудите между собой, кто входит в состав онлайн-публики и как эти сторонние наблюдатели могут повлиять на сценарий. После того, как пережившие представят предпочитаемую стратегию, вы можете задать им вопросы. Индивидуально решите, кто из переживших лучше всего реагирует на сценарий и дайте ему жетон поддержки (опционально), объяснив свой выбор. Далее коллективно выберите карточку вызова, чтобы начать следующий раунд. В последнем раунде представления вызова обсудите возможные варианты кульминации сценария. Когда пережившие предоставят окончательные стратегии, будут подсчитаны жетоны и определено, кто получил больше поддержки от публики, она представит предпочитаемую концовку, чтобы завершить игру.

Инструкции для фасилитаторов игры (1)

Фасилитаторы игры должны быть знакомы со всеми инструкциями игры и начать игру, сформировав две команды переживших/советников, а также публику. Помогите публике выбрать хороший сценарий, подходящий их контексту. Следите за временем, у команд будет 7-10 минут на принятие решения о выборе стратегии и по 5 минут на то, чтобы убедительно представить свою стратегию и ответить на вопросы. Следите за тем, чтобы пережившие представляли только одну стратегию за раз. Ни один раунд не должен длиться более 20 минут. Игра завершается тем, что публика предлагает завершить сценарий, обычно это происходит после трех раундов вызовов. Завершите игру рефлексией о том, как каждая команда чувствовала себя во время процесса. Сценарии и вызовы, которые рассматривает эта игра, мог бы испытать каждый, поэтому для фасилитатора игры важно поддержать веселую, легкую атмосферу, насколько это возможно.

*Картинка с рисунком. На рисунке растения синего цвета

image-1605452256072.png
Image not found or type unknown

Процесс игры

tactical_activ_circular_400px-withtext_russian.png
Image not found or type unknown

Картинка. Надпись на картинке: Тактические Упражнения
Рисунок на картинке: оранжевый круг. В центре круга синее дерево с плодами

Игра на “Победу”

Эта игра предназначена для быстрых, стратегических ответов на очень сложные и часто провоцирующие ситуации. Она специально была разработана в виде соревновательных раундов с установленным временем и проводится в легкой, быстрой манере, чтобы стимулировать дебаты и дискуссии с определенной степенью дистанции. Сценарий игры генерирует адреналин и ожидание эскалации, что является частью опыта ГН в интернете. Атмосфера игрового соревнования – один из способов привнести эти элементы в разработку стратегии.

Однако, важно отметить, что некоторым группам неудобно соревноваться или они не в состоянии доказывать, что одна стратегия команды переживших была лучше другой, поэтому использование жетонов в качестве очков и объявление «победителя» в игре не является обязательным. До начала игры фасилитатор должен решить, нужно ли вводить соревнования и жетоны.

В случае использования жетонов в начале игры каждый участник публики должен получить четыре жетона (в виде нарезанных цветных бумажек, фишек для покера, конфет в индивидуальных упаковках, стикеров и т. д.). Каждый представитель публики будет выдавать по одному жетону за раунд той команде переживших, чья стратегия лучше всего соответствует профилю и контексту пережившего. По окончанию трех раундов публика проводит дебаты; при наличии консенсуса пять дополнительных очков могут быть присуждены тому пережившему, который выбрал лучший общий набор стратегий. Общее количество набранных жетонов определяет, какая команда пережившего «выиграла» этот сценарий. Раунд заканчивается, когда публика завершает сценарий правдоподобной кульминацией.

> ***Примечание по фасилитации**: приглашая участников к игре, фасилитатор игры должен предупредить возможных участников_ц о том, что в ролевой игре будет*

обсуждаться гендерно-обусловленное насилие в интернете и будут затронуты неприятные темы -, на случай, если кто-то захочет заранее отказаться от участия. Фасилитатор должен напомнить участникам_цам об этом перед началом игры и призвать быть внимательными друг к другу в процессе ролевой игры.

Подготовка к игре – 15 минут

Фасилитаторы игры должны ознакомиться с инструкциями и убедиться, что команды понимают свои роли.

Начните игру, сформировав **команды переживших A** и **B,** а также **публику**.

- Возможно, будет лучше, если доброволец, играющий пережившего, сам не сталкивался с ГН в интернете.
- Существует четыре типа советников: по юридическим вопросам, по коммуникациям, по солидарности и по навыкам. Советники не обязательно должны быть специалистами во вверенной им области (т. е. юридические советники не обязательно должны быть юристами).
- Команды переживших решают, кто какую роль играет в команде. Эта роль сохраняется до тех пор, пока не будут сыграны раунды сценария. Если в игре участвует меньшее количество людей, советникам, возможно, придется взять на себя по две роли.

Раздайте каждой команде переживших бумагу для флипчарта, маркеры и инструкции для пережившего и советника.

- Их первой задачей является **разработать профиль пережившего**, а также контекст, и нарисовать эту персону на бумаге для флипчарта.
- Напомните им, что не нужно придумывать сценарий, достаточно лишь дать информацию о переживших:
  - Сколько им лет?
  - Живут ли они в сельской местности или в городе?
  - Каковы их семьи, друзья и рабочее окружение?
  - Их сексуальность, религия, язык?
  - Уровень образования, технические навыки?
- У команд есть всего 5–10 минут для составления профиля.

В то время как команды переживших заняты этим, фасилитатор игры раздает публике карточки с инструкциями и кратко информирует об их роли:

- Призовите публику подумать о том, кто находится среди них – друзья, семья, тролли, сторонние наблюдатели, представители?
- Как сторонние наблюдатели могут повлиять на развитие сценария?
- Представители публики могут принять решение взять на себя определенную роль и давать командам переживших реакцию, исходя из нее (т. е. роль консервативного

члена семьи, лучшего друга, тролля), или быть самими собой.

Сценарий игры могут выбирать фасилитатор игры или публика. Доступными сценариями являются:

- Шантаж с целью заставить вернуться
- Троллинг в Twitter
- Фейковый аккаунт на Facebook
- Порно-притворщик
- Дезинформация с целью дискредитации
- Наблюдение и выжидание

Каждый сценарий имеет свои карточки вызовов. В качестве альтернативы, фасилитатор игры или публика могут создать свой сценарий, основываясь на своем контексте.

> *Совет: если вы создаете свой сценарий, имейте в виду, что он должен начинаться с того момента, когда переживший обеспокоен происходящим, но еще не столкнулся с полномасштабной атакой.*

Первый Раунд – 20 минут

1. Пережившие знакомят публику со своими персонами.
2. Фасилитатор игры зачитывает сценарии вслух.
3. В команде переживших у каждого советника есть две минуты, чтобы выбрать одну стратегию из своей колоды и порекомендовать ее пережившему. Многоэтапные стратегии не допускаются. Покажите один вариант пережившему из своей команды и обоснуйте, почему вы считаете это хорошим выбором.
4. Далее у каждой команды есть пять минут, чтобы обсудить имеющиеся стратегии и помочь пережившему принять решение, основываясь на наилучшем варианте, соответствующем его профилю.
    1. Роль советников здесь заключается не в том, чтобы выбрали их стратегию, а в том, чтобы их команда заручилась поддержкой публики, убедительно представив выбранную пережившим стратегию.
    2. Пережившие могут выбрать только одну стратегию за раз и это решение принимают они, а не советники.
5. В то время, как команды переживших ведут обсуждение (не более 8-10 минут), публика также должна обговорить сценарий и стратегию, которую, по их мнению, следует выбрать командам. Публика начинает представлять себе возможные пути эскалации и изучает карточки вызова.
6. Каждый переживший представляет публике свою первую стратегию, аргументируя, почему она является наилучшим вариантом для его профиля. Публика может задавать вопросы, однако у каждой команды будет максимум 5 минут на презентацию.

7. Публика дает обратную связь по поводу представленного выбора. Если используются жетоны, каждый представитель публики голосует, объясняя свой выбор.

> *На протяжении всей игры фасилитатор следит за временем и старается поддерживать веселую, легкую атмосферу, поскольку рассматриваемые в этой игре сценарии и вызовы при слишком глубокм рассмотрении могут вывести участников_ц из равновесия.*

Второй Раунд – 20 минут

1. Публика выбирает и озвучивает первый вызов.
2. Команды переживших действуют так же, как и в первом раунде.

Третий Раунд – 20 минут

1. Для команды переживших то же самое, что и во втором раунде.
2. В то время как команды переживших ведут дебаты, публике предлагается придумать завершение сценария. Какое решение они считают правдоподобным, какие стратегии они могли бы добавить? Фасилитатор игры, не рекомендуя «счастливый конец», просит публику искать реальные и по возможности позитивные решения эскалации насилия.
3. Пережившие представляют свои стратегии.
4. Если в игре используются жетоны, публика принимает согласованное решение о том, какая команда переживших избрала наиболее последовательный набор стратегий, и присуждает 5 дополнительных жетонов как группа. Каждая команда переживших подсчитывает жетоны, чтобы определить какая команда «выиграла» этот сценарий. В случае, если жетоны не используются, публика дает обратную связь.
5. Публика озвучивает предлагаемое решение.

Подведение Итогов – 15 минут

Фасилитатор игры проводит дискуссию об изученных стратегиях и о том, как участники_цы чувствовали себя, выполняя отведенные им роли.

*Картинка с рисунком. На рисунке растения цвета хаки

image-1605451879726.png
Image not found or type unknown

Revision #3
Created 21 April 2023 20:16:01 by Kira
Updated 30 June 2024 20:27:31 by Kira