

# IN [THE HATE] BOOTH

Como podem as instalações interativas e os jogos digitais contribuir para a prevenção ou atenuação do impacto do discurso de ódio no desenvolvimento identitário dos jovens?

In[The Hate Booth]: conter o discurso de ódio na rede  
Orientadores: Mirian Tavares e José Bidaarra



*IN [The Hate Booth]* é uma contranarrativa ao discurso de ódio *online*. É uma instalação, com uma dimensão física e virtual, composta por uma cabine de luz, onde se pode encontrar um jogo de ficção interativa. O jogador assume o papel de investigador. O jogo parte de um esquema de pistas textuais, inspirado no universo dos videojogos.

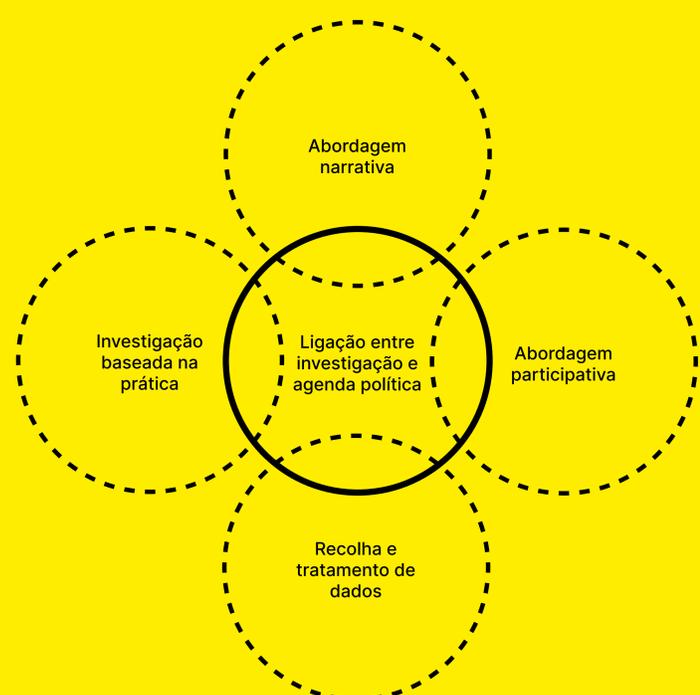
Este artefacto assume-se como uma sinédoque do discurso de ódio virtual, interligado com o processo de desinibição tóxica, conduzindo o interator à imersão e isolando-o do lugar físico onde se encontra, através do ofuscamento e desconforto metafórico da caixa de luz. A cabine é um lugar metonímico do papel que cada um assume no mundo virtual. No jogo de ficção interativa, dentro da cabine, o interator assume o seu próprio persona na contenção ou na proliferação deste fenómeno.

## OBJETIVOS DA INVESTIGAÇÃO

Pretendemos, nos próximos dois anos, atingir os seguintes objetivos:

- Contribuir para o desenvolvimento e implementação do Plano Nacional de Literacia dos Média, incluindo o combate ao discurso de ódio *online*;
- Contribuir para a discussão e desenvolvimento da área científica da média-arte digital, como instrumento de atuação nos processos formativos e educativos;
- Desenvolver e disseminar um artefacto digital em forma de instalação-jogo, capaz de envolver a comunidade educativa e de se afirmar enquanto experiência de fruição estética, contribuindo para a reflexão e contenção do discurso de ódio *online*.

## DESENHO METODOLÓGICO



Susana Costa é doutoranda em Média-Arte Digital (Universidade do Algarve e Universidade Aberta) e colaboradora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, onde tem desenvolvido a sua investigação, na área da literacia dos média, nomeadamente no estudo do discurso de ódio online.

Nos últimos cinco anos, tem colaborado em projetos e consórcios internacionais, dos quais se destacam o *Play Your Role – Gamification Against Hate Speech* e o *4CDE – Code, Content Creation and Culture for Digital Education*.