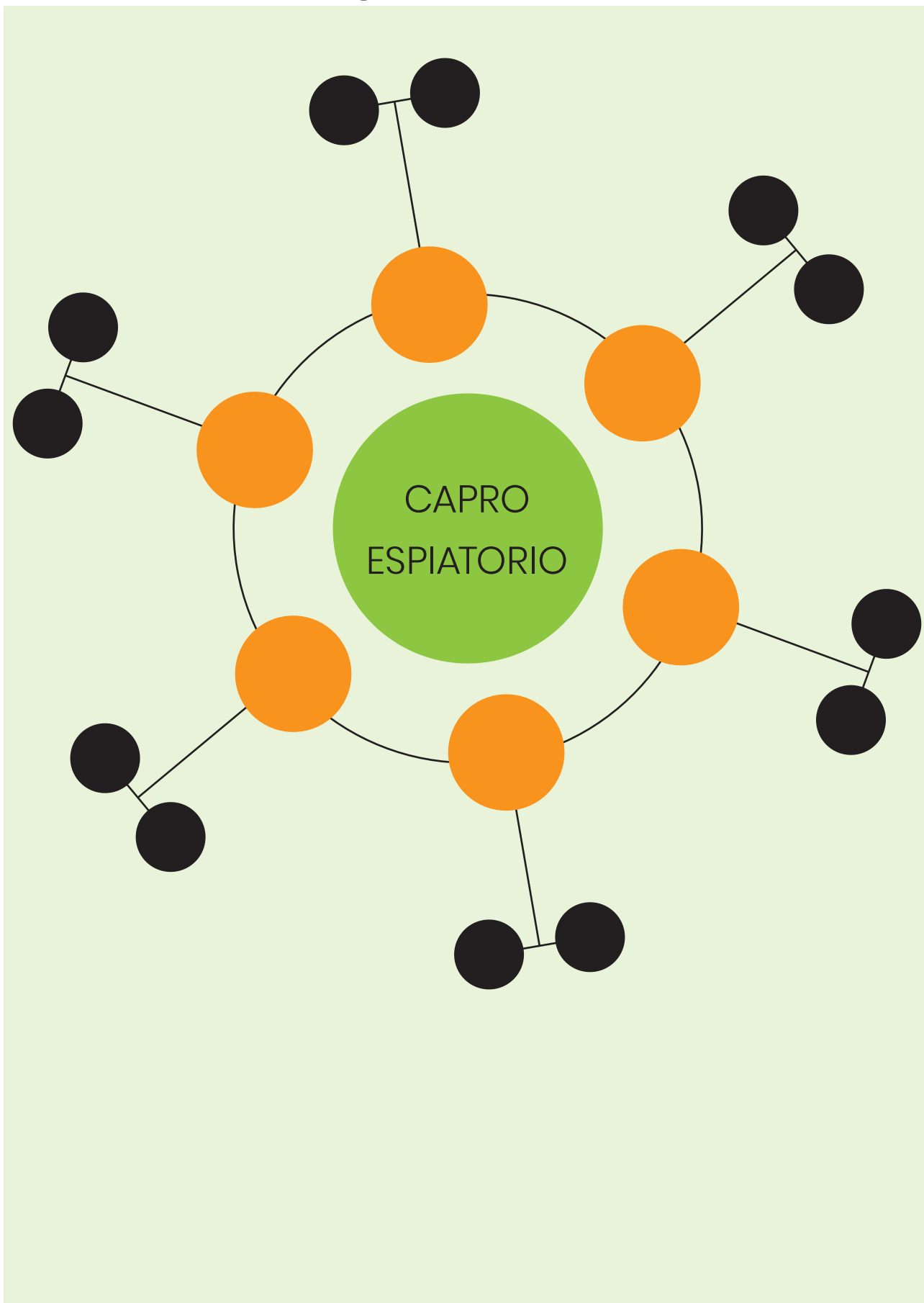


Allegato N.1



Il meccanismo del capro espiatorio in natura, nelle culture e... nelle comunità di gioco



Competenze



- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali



- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette



- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy



- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Tags

- Razzismo
- Nazionalismo
- Pregiudizio
- Stereotipi
- Capro espiatorio

Durata

Circa 6 ore

Destinatari

Età: 18 anni +

Panoramica

Questo itinerario è dedicato all'apprendimento del meccanismo del capro espiatorio descritto da René Girard e al modo in cui si collega ai comportamenti presenti nella comunità dei giochi online. Il meccanismo del capro espiatorio può spiegare ciò che sta alla base di alcuni comportamenti degli utenti: un capro espiatorio viene di solito scelto in base alle sue caratteristiche distintive ed è per questo che i comportamenti legati alla violenza verbale più frequenti riguardano la stigmatizzazione stereotipata basata sull'origine. Conoscere questi meccanismi rende più semplice comprendere la loro presenza nelle comunità di gioco e quindi prevenirli (è chiaro che eliminarli totalmente sia auspicabile ma praticamente impossibile).

Precauzioni

- Durante la discussione di questioni relative agli stereotipi, potrebbero venire usate parole che sono comunemente considerate offensive o politicamente scorrette.
- Nella lezione del professor Philip Zimbardo compaiono alcune immagini estreme. Si consiglia comunque all'animatore di visionare le immagini prima di mostrarle al gruppo ed eventualmente decidere se tagliarne delle parti.
- L'analisi dei testi dovrebbe essere riferita al contesto culturale del paese in cui viene utilizzato l'itinerario.

Obiettivi

Imparare il meccanismo che regola la creazione degli stereotipi e come essi possono trasferirsi nel contesto dei videogiochi, nonché comprendere il meccanismo del capro espiatorio nella cultura e nei videogames.

Supporti richiesti

- *Beyond scapegoating* di Arthur Colman – TEDx Talks
- *Persone normali che diventano mostri ... o eroi* di Philip Zimbardo – Ted2008
- Canva
- Meme generator free o altra app di creazione di meme

Metodologie

- Breve lezione frontale
- Conversazione
- Proiezione di video
- Coprogettazione
- Analisi del testo
- Brainstorming
- Gioco

Metodologie

PARTE 1

- Descrizione
Benvenuto. Organizzazione del laboratorio, agenda e descrizione degli obiettivi.
- Tempo
30 minuti
- Media
Una presentazione multimediale dal titolo Gamification contro i discorsi d'odio (la presentazione può essere preparata a partire dalle informazioni contenute nella ricerca *Play Your Role*, disponibile su: www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2020/07/PYR-research-report.pdf)
- Metodologia
Conversazione
- Attrezzature
Proiettore, schermo/lavagna.

PARTE 2

- **Descrizione**
Breve lezione sul concetto di capro espiatorio di René Girard
- **Tempo**
30 minuti
- **Metodologia**
Breve lezione, conversazione, proiezione, costruzione di associazioni
- **Attrezzature**
Allegato n. 1, computer con accesso a Internet, proiettore, cancelleria.

L'animatore consegna l'allegato n. 1 agli studenti (una copia per ogni persona) e chiede loro di completare il diagramma dalle associazioni con il termine "capro espiatorio". Nel primo giro, i partecipanti presentano associazioni generali, nel secondo l'animatore chiede loro di inserire delle associazioni che riguardino i videogiochi e le comunità di gioco online. Se i partecipanti non conoscono le comunità di gioco, possono utilizzare altri riferimenti ad es. ai forum online o ai social media.

Dopo che i partecipanti hanno completato l'attività, l'animatore chiede a un volontario di leggere il suo diagramma e alle altre persone di completare i loro diagrammi. L'animatore annota tutte le proposte su un foglio di carta che appende successivamente in un punto visibile. L'animatore spiega che durante l'itinerario si parlerà molto del meccanismo del capro espiatorio descritto da René Girard. Se l'animatore ha una certa preparazione in antropologia, potrebbe tenere una breve lezione al riguardo. In caso contrario, può mostrare la lezione sul capro espiatorio *Beyond scapegoating* di Arthur Colman tenuta al TEDxPrinceAlbert. L'animatore spiega che l'itinerario si concentra sul meccanismo del capro espiatorio per comprendere il discorso d'odio basato sull'origine etnica e la nazionalità nelle comunità di giochi online.

PARTE 3

- Descrizione
Formazione delle comunità di gioco.
Ruoli dei giocatori. Interpretare un ruolo.
- Tempo
30 minuti
- Media
Canva
- Metodologia
Lavoro di gruppo
- Attrezzature
Fogli di carta, pennarelli o PC/tablet con l'app Canva

L'animatore divide gli studenti in gruppi, a cui verrà assegnato il compito di creare un poster che farà parte di una campagna contro i discorsi d'odio. Gli studenti possono utilizzare l'app Canva o fogli di carta. La progettazione di un poster è solo una delle attività che si possono proporre; l'animatore può usare qualsiasi esercizio in cui ha luogo il processo di formazione di un gruppo, con funzioni specifiche assegnate ai suoi membri. Dopo che gli studenti hanno completato l'attività, l'animatore chiede ai rappresentanti dei singoli gruppi di parlare delle loro idee. Quindi, chiede ai partecipanti di riflettere sulle regole di formazione dei gruppi (cioè su come si forma una micro-comunità).

Potrebbe essere utile porre le seguenti domande: come è stato formato il vostro gruppo? In che modo ne sono stati selezionati i membri? Il leader è stato selezionato in modo democratico o ha imposto il proprio ruolo sugli altri? Chi era responsabile dei singoli elementi del design del poster? Sono stati imposti questi ruoli? Qual è stata la base per assegnare questi ruoli? L'animatore spiega che meccanismi analoghi avvengono sempre quando si forma una comunità. Lo stesso accade con i giocatori online, che formano un gruppo che ha un determinato obiettivo da raggiungere per la durata del gioco.

PARTE 4

- Descrizione
Il conflitto mimetico
- Tempo
1 ora
- Metodologia
Analisi del testo, brainstorming
- Attrezzature
Allegato n. 2, cancelleria.

L'animatore distribuisce l'allegato n. 2 a ciascun partecipante e chiede di leggerlo attentamente. Successivamente discute l'articolo, concentrandosi sulla spiegazione di cosa sia un "conflitto mimetico", che si verifica in un gruppo in cui tutti i membri desiderano la stessa cosa; mentre si sforzano di raggiungere la cosa desiderata, iniziano ad entrare in contrasto l'uno con l'altro e così si verifica un conflitto. Dopo questa parte introduttiva, l'animatore divide i partecipanti in gruppi che avranno il compito di definire se sia possibile (ovvero se le circostanze consentano) il verificarsi di un "conflitto mimetico" nelle comunità create per i giochi multi-giocatore:

- Gruppo 1 - gioco sportivo multigiocatore (ad es. Fifa).
- Gruppo 2 - sparattutto in prima persona (ad esempio Counter Strike).
- Gruppo 3 - RTS - gioco di strategia in tempo reale (ad es. League of Legends).
- Gruppo 4 - MMORPG - gioco di ruolo multigiocatore online in cui un grande numero di persone giocano contemporaneamente (ad es. World of Warcraft).

Dopo che gli studenti hanno completato il compito, l'animatore chiede ai rappresentanti dei gruppi di discutere le loro conclusioni.

PARTE 5

- Descrizione
Come viene scelto un capro espiatorio
- Tempo
30 minuti
- Metodologia
Analisi del testo, riflessione.
- Attrezzature
Allegato n. 3, allegato n. 4.

L'animatore consegna l'allegato n. 3 ai partecipanti e chiede loro di leggere il testo individualmente, poi pone loro le seguenti domande: Quali sono le caratteristiche che possono far diventare una persona un capro espiatorio all'interno delle comunità di gioco? Sono le caratteristiche personali a fare di un giocatore un capro espiatorio, oppure è il meccanismo sociale che si viene a creare (spiegato precedentemente) che comporta questa situazione? Questa riflessione può essere fatta utilizzando l'allegato n. 4 come supporto. Dopo che i partecipanti hanno completato l'attività, l'animatore chiede loro di individuare gli stereotipi creati solo sulla base di cose che le persone possono capire su di noi come giocatori (nome, bandiera, ecc.). L'animatore chiede agli studenti di presentare le loro idee. Nota: a causa della natura delicata di questo argomento, gli studenti dovrebbero essere volontari, non persone selezionate dall'animatore. Durante la conversazione, il gruppo dovrebbe cercare di giungere alla conclusione che nei giochi online è più semplice fare riferimento a stereotipi sulla base della nazionalità o l'origine.

PARTE 6

- Descrizione
Attacco al capro espiatorio
- Tempo
1 ora
- Metodologia
Gioco, analisi del testo, conversazione
- Attrezzature
Allegato n. 2 e, a seconda della scelta del gioco, cancelleria, attrezzature sportive ecc. (elementi necessari per giocare).

L'animatore chiede agli studenti di dividersi in un numero pari di gruppi, in modo che i gruppi possano essere abbinati in coppie che si sfideranno in un gioco. Quindi chiede ai gruppi di giocare ad uno o più giochi che stabilisce (possono essere i giochi che si fanno di solito da bambini, tipo sasso-carta-forbici oppure un qualsiasi tipo di prova sportiva). Al fine di creare una situazione emotivamente più coinvolgente, l'animatore limita il tempo concesso per il gioco e stabilisce un premio. I gruppi continueranno a giocare fino a quando, in ciascuna coppia, uno di loro perde. Dopo che il tempo assegnato è scaduto, l'animatore chiede alla squadra vincente di non commentare, mentre la squadra perdente ha il compito di discutere i motivi della sconfitta, scambiarsi opinioni e trarre conclusioni su chi e in che misura possa essere il responsabile della sconfitta. Il compito dell'animatore è controllare la situazione, ascoltare gli studenti dei gruppi che hanno perso e, se la situazione è calma, fa terminare l'esercizio dopo alcuni minuti, quando ritiene che l'argomento

sia stato discusso a fondo da tutti i gruppi. Se la situazione è più dinamica, ad es. se gli studenti iniziano a incolpare qualcuno per la sconfitta, l'animatore interrompe immediatamente l'esercizio e passa alla fase successiva. L'animatore consegna l'allegato n. 2 agli studenti, chiedendo loro di leggerlo. Dopo la lettura, spiega cos'è un "attacco al capro espiatorio" e perché il gruppo ha bisogno di una vittima: il capro espiatorio, appunto. L'animatore richiama l'attenzione sul fatto che incolpare qualcuno per un fallimento o per un desiderio mancato porta sollievo al gruppo e qualcosa di simile accade nei videogiochi online. Quando la situazione è tesa perché una squadra ha perso, qualcuno può venire incolpato della sconfitta e tutti i membri del gruppo tendono a riversare la loro frustrazione su una persona, credendola responsabile. In questi casi, le persone possono usare parole offensive, stereotipi, ecc. L'animatore annota sulla lavagna a fogli mobili tutti gli elementi che promuovono il conflitto nei videogiochi: il tempo è limitato; la vittoria porta ad ottenere dei premi; durante il gioco, vengono eseguite attività che richiedono molte abilità utilizzate contemporaneamente, ad es. osservare, sparare, scappare, più impegno occorre per giocare, più la sconfitta è percepita come un'ingiustizia; tutti i partecipanti sono orientati al successo.

PARTE 7

- Descrizione
Usare la violenza contro le persone vulnerabili.
- Tempo
1 ora
- Media
Philip Zimbardo, Persone normali che diventano mostri ... o eroi, Ted2008 (www.ted.com/talks/philip_zimbardo_the_psychology_of_evil?language=it#t-1067538)
- Metodologia
Video
- Attrezzature
Computer con accesso a Internet, proiettore

Dopo aver mostrato ai partecipanti la lezione di Philip Zimbardo 'Persone normali che diventano mostri ... o eroi', l'animatore discute con i partecipanti su come funziona 'l'effetto lucifero' nella comunità di gioco. L'animatore invita i ragazzi a riflettere su quali videogiochi potrebbero causare abusi di potere e, di conseguenza, innescare i discorsi d'odio. In che modo i temi presenti e i ruoli previsti nei videogiochi si traducono in determinati comportamenti dei giocatori?

PARTE 8

- Descrizione
Conoscere il razzismo e il nazionalismo
- Tempo
30 minuti
- Media
Allegato n. 5 oppure immagini disponibili online
- Metodologia
Analisi e interpretazione, conversazione
- Attrezzature
Computer / tablet con accesso a Internet, lavagna a fogli mobili

Gli studenti lavorano divisi in gruppi. Il loro compito è quello di analizzare varie immagini (foto, video ecc.) che mostrano contenuti più o meno apertamente razzisti (alcuni esempi sono presenti nell'allegato n. 5). Al termine del tempo assegnato, l'animatore discute con i gruppi delle conclusioni emerse, ponendo le seguenti domande: tra i media, quali stanno diventando i maggiori divulgatori di contenuti razzisti? Da dove provengono tali contenuti? Cosa c'è di pericoloso in tali contenuti? In che modo tali messaggi (alcuni apparentemente innocenti) possono influenzarci? Cosa si dovrebbe fare per impedire la diffusione di tali messaggi? Cosa dovremmo fare quando compaiono online? L'animatore scrive tutte le considerazioni fatte dai ragazzi sulla lavagna a fogli mobili.

PARTE 9

- Descrizione
Chi è senza peccato scagli la prima pietra. Siamo tutti razzisti?
- Tempo
30 minuti
- Media
Qualsiasi applicazione per la creazione di meme (ad es. *Meme Generator Free* play.google.com/store/apps/details?id=com.zombodroid.MemeGenerator&hl=it)
- Metodologia
Analisi del testo, conversazione
- Attrezzature
Allegato n. 6, telefoni cellulari / tablet con app per la creazione di meme.

L'animatore chiede ai partecipanti: avete mai pubblicato un commento razzista, cercato contenuti razzisti, ecc. o conoscete qualcuno che lo abbia fatto? La domanda è retorica quindi, se non c'è nessuno che vuole rispondere, l'animatore non deve insistere. In seguito, l'animatore chiede agli studenti di leggere un estratto del libro di Seth Stephens-Davidowitz, *La macchina della verità. Come Google e i Big Data ci mostrano chi siamo veramente* (Allegato n. 6). L'animatore divide i partecipanti in gruppi. Ogni gruppo deve preparare un meme contro il razzismo, anche utilizzando l'ironia. Dopo che l'esercizio è stato completato, l'animatore chiede ai gruppi di presentare il loro meme. In seguito discute con i ragazzi sulle cause del razzismo online, in particolare nelle comunità di giochi, mettendo l'accento sul tema dell'apparente anonimato

che sembra esistere in rete e che permetterebbe di nascondersi dietro un avatar, un nickname ecc.

In breve

Il workshop ha lo scopo di approfondire il funzionamento del meccanismo del capro espiatorio nella cultura e nelle comunità di giochi online.

Fonti

- Seth Stephens-Davidowitz, *La macchina della verità. Come Google e i Big Data ci mostrano chi siamo veramente*, Luiss University Press, 2018.
- René Girard, *Il capro espiatorio*, Adelphi, 1999.

Allegato No. 2

Secondo Girard i romanzi ci dicono che la molla fondamentale dei comportamenti umani è la natura mimetica, cioè imitativa, del desiderio. Le nostre azioni sono determinate di volta in volta da un desiderio che non è genuinamente nostro, ma è sempre di qualcun altro che noi imitiamo. La dinamica è apparentemente molto semplice: quando riconosciamo la realizzazione o la felicità in un'altra persona siamo istintivamente portati a desiderare anche noi quella felicità e quindi l'oggetto che l'ha resa possibile. Il desiderio, dice Girard per spiegarne in modo più chiaro il carattere imitativo, è contagioso. E questo aspetto permea ogni nostra azione: anche quando ci allontaniamo dal comportamento di qualcuno che non apprezziamo e non stimiamo, stiamo in realtà solo cercando di "non" fare come lui, quindi di "non imitarlo": siamo sempre nell'ordine, seppur negativo, dell'imitazione.

Secondo Girard quindi il desiderio che ci muove non è mai un rapporto diretto tra soggetto desiderante e oggetto desiderato, ma una relazione a tre, mediata. Il soggetto (prima parte della relazione) desidera sempre un oggetto (seconda parte della relazione) attraverso la mediazione di un modello, cioè dell'altro che si sta imitando (terza parte della relazione). La menzogna romantica di cui parla Girard consiste nella favola moderna della libertà, nell'incapacità di accorgersi di questa mediazione: siamo convinti che i desideri ci appartengano in modo genuino, li crediamo "nostri", ma in realtà appartengono a un modello che non riusciamo a vedere. Questo non significa che l'uomo non sia libero: il desiderio non è libero, ma il modo in cui poi noi riusciamo a raggiungere l'oggetto desiderato è creativo e implica in un certo senso una forma di libertà.

La struttura triangolare del desiderio genera spesso rivalità e conflitto. La ragione è semplice: se siamo in due (o anche più di due, perché il mimetismo non ha limiti) a desiderare la stessa cosa, diventiamo automaticamente rivali. Ma a essere imitata è anche la stessa rivalità, che si diffonde così in modo circolare arrivando a coinvolgere tutta la società. L'oggetto della contesa perde quasi di valore e viene sostituito dal desiderio di prevaricazione tipico del conflitto mimetico, che si diffonde a catena e si trasforma in antagonismo generale. L'unico modo per limitare questa violenza e i suoi effetti è individuare un colpevole determinato, una vittima, da distruggere per riportare la quiete. Questa è la teoria del capro espiatorio: la folla sceglie arbitrariamente un unico individuo ritenuto responsabile e lo annienta.

Da: *Cosa pensava René Girard. Le idee dell'antropologo francese morto mercoledì, famoso per le sue riflessioni sul desiderio, l'imitazione, i conflitti e la violenza*, di Arianna Marchente, 5 novembre 2015, www.ilpost.it/2015/11/05/idee-rene-girard/

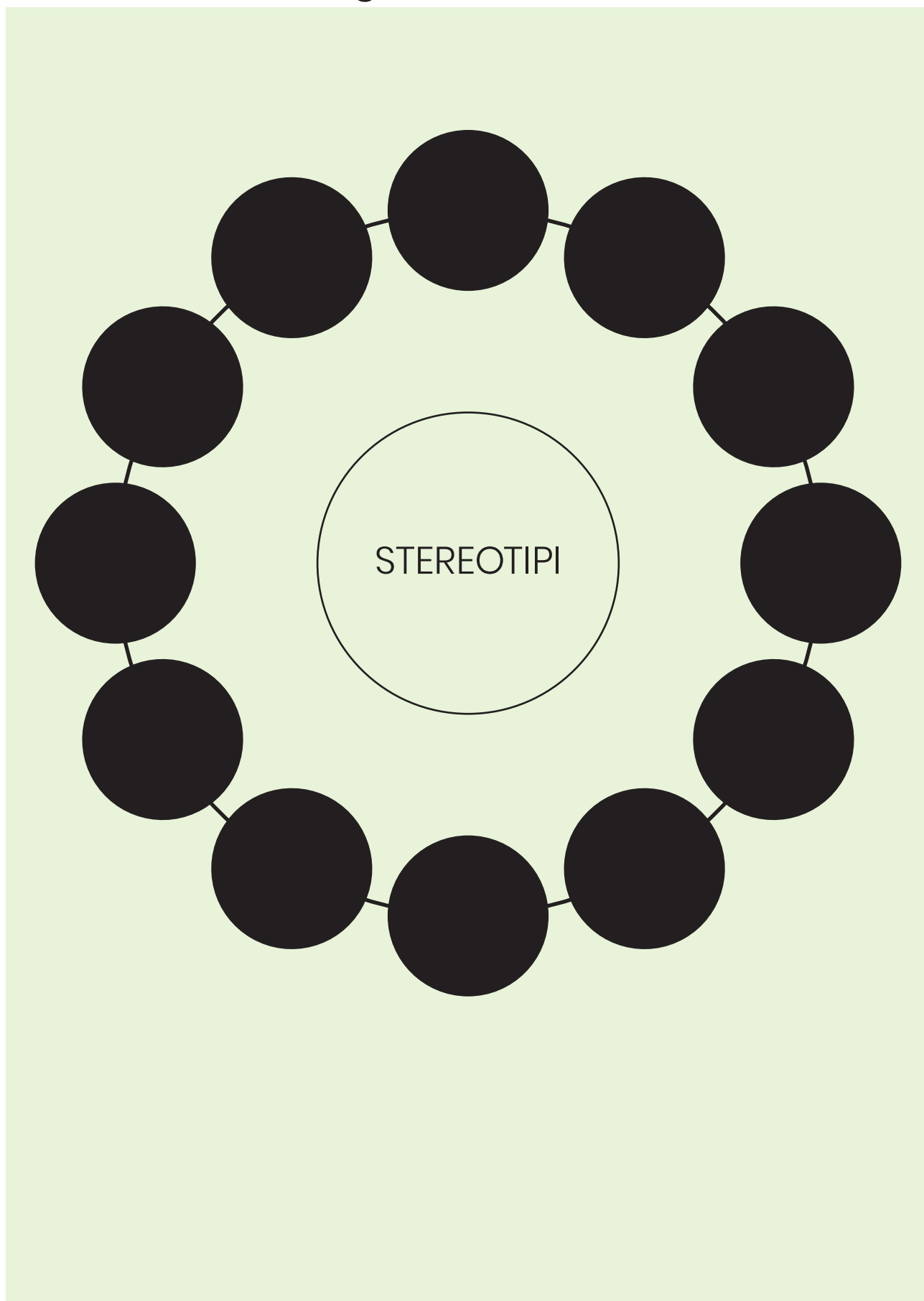
Allegato N. 3

Le minoranze etniche e religiose tendono a polarizzare le maggioranze contro di loro. In questo vediamo uno dei criteri in base ai quali vengono selezionate le vittime, che, sebbene relativo alle singole società, è in principio transculturale. Esistono pochissime società che non sottopongono le loro minoranze, tutti i gruppi scarsamente integrati o semplicemente distinti, a certe forme di discriminazione e persino di persecuzione. In India i musulmani sono perseguitati, in Pakistan gli indù. Esistono quindi segni universali per la selezione delle vittime e costituiscono il nostro terzo stereotipo.

Oltre a quello culturale e religioso ci sono criteri puramente fisici. Malattia, follia, deformità genetiche, lesioni accidentali e persino disabilità in generale tendono a polarizzare i persecutori. Dobbiamo solo guardarci intorno o dentro per capirne l'universalità. La parola anormale, come la parola peste nel Medioevo, è una specie di tabù; è sia nobile che maledetta, sacra in tutti i sensi del termine. È considerato più appropriato in inglese sostituirla con la parola 'disabile'. I 'disabili' sono soggetti a misure discriminatorie che li rendono vittime, nella misura in cui la loro presenza disturba la facilità degli scambi sociali. Una delle grandi qualità della nostra società è che ora ci si sente obbligati ad adottare misure a loro vantaggio. La disabilità appartiene a un folto gruppo di segni di una vittima e tra alcuni gruppi - ad esempio in un collegio - ogni individuo che ha difficoltà ad adattarsi, qualcuno che provenga da un altro paese, un orfano, un figlio unico, uno senza un soldo, o anche semplicemente l'ultimo arrivato, è più o meno intercambiabile con uno 'zoppo'. Se la disabilità o la deformità sono reali, tendono a polarizzare le persone "primitive" contro la persona colpita. Allo stesso modo, se un gruppo di persone è abituato a scegliere le sue vittime da una determinata categoria sociale, etnica o religiosa, tende ad attribuire loro disabilità o deformità che rafforzerebbero la polarizzazione contro la vittima, se fossero reali. Questa tendenza è chiaramente osservabile nei cartoni razzisti.

Rene Girard, *Scapegoat*, 1986 The Johns Hopkins University Press,
traduzione inglese di Yvonne Freccero, traduzione italiana nostra.

Allegato N. 4



Allegato N. 5

Gruppo 1

Ullischnulli (Ulrich Stelzner), da Wikimedia Commons, Public Domain



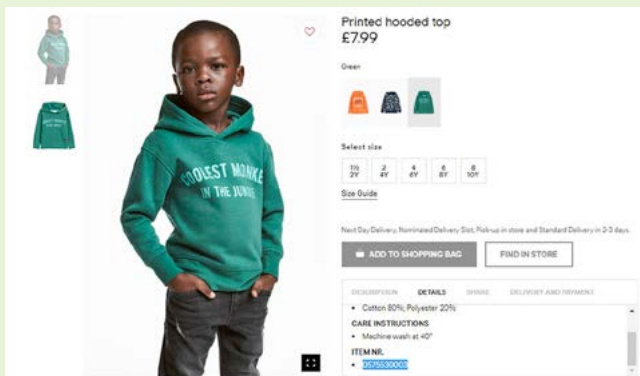
Gruppo 2

K. de Prevot, immagine nella Cattedrale di Sandomierz. Da Wikimedia Commons, Public Domain.



Parte centrale del quadro – Gli ebrei versano il sangue di un bambino disteso in una botte piena di chiodi, sotto di esso c'è un bambino amputato, le cui parti del corpo vengono mangiate da un cane; in alto a sinistra, un figura con un coltello si china su un bambino nudo; in basso a destra, un ebreo tenta un bambino. [da: wikipedia.org]

Gruppo 3 Immagine pubblicitaria razzista www.nytimes.com/2018/01/08/business/hm-monkey.html



Gruppo 4

Video pubblicitario razzista: bit.ly/2Z6874u

Allegato N. 6

La verità sull'odio e il pregiudizio

Il sesso e il romanticismo non sono gli unici argomenti ammantati di vergogna e, quindi, non gli unici argomenti su cui le persone mantengono segreti. Molte persone, per una buona ragione, sono inclini a tenere segreti i propri pregiudizi. Suppongo che possa essere chiamato 'progresso' il fatto che molte persone oggi si sentono giudicate male se ammettono di avere pregiudizi verso altre persone in base alla loro etnia, orientamento sessuale o religione. Ma molti americani lo fanno ancora. È possibile vederlo su Google, dove gli utenti spesso fanno domande come "Perché i neri sono maleducati?" o "Perché gli ebrei sono cattivi?". Spiccano alcuni schemi in questi stereotipi. Ad esempio, gli afroamericani sono l'unico gruppo che deve affrontare lo stereotipo di "maleducato". Quasi tutti i gruppi sono vittima dello stereotipo "stupido", tranne gli ebrei e i musulmani. Lo stereotipo "malvagio" è applicato a ebrei, musulmani e persone LGBT, ma non ai neri, messicani, asiatici e cristiani. I musulmani sono l'unico gruppo stereotipato come terrorista. [...]

Nel mio lavoro con i dati delle ricerche su Google, il tratto più distintivo che ho trovato sull'odio su Internet è la popolarità della parola "negro" ("nigger"). O al singolare o nella sua forma plurale, la parola è inclusa in 7 milioni di ricerche fatte in America ogni anno (la parola usata nelle canzoni rap è quasi sempre "nigga", non "nigger", quindi non c'è alcun impatto significativo dei testi delle canzoni da tenere in considerazione). Le ricerche di "barzellette sui negri" sono 17 volte più comuni delle ricerche su tutti gli altri tipi di barzellette combinate. Quando si verificano di più queste ricerche? Ogni volta che gli afroamericani sono al centro della cronaca. Tra i periodi in cui tali ricerche sono state più numerose, c'è quello dell'uragano Katrina nel 2005, quando televisione e giornali hanno mostrato immagini di persone nere disperate a New Orleans che lottavano per la loro sopravvivenza. Tali ricerche sono state numerose anche durante la prima elezione di Obama. E le ricerche sono aumentate in media di circa il 30% nel Martin Luther King Day.

La spaventosa ubiquità di questo insulto razzista mette in dubbio alcune delle attuali teorie sul razzismo, che si trovano a spiegare un grande enigma in America. Da un lato, la stragrande maggioranza dei neri americani pensa di subire forti pregiudizi - e hanno ampie prove di queste discriminazioni nel comportamento della polizia, nei colloqui di lavoro e nelle decisioni dei tribunali. D'altra parte, pochissimi americani

bianchi ammetterebbero mai di essere razzisti. La spiegazione dominante tra gli scienziati politici recentemente è stata che ciò è dovuto, in gran parte, a pregiudizi impliciti diffusi. Gli americani bianchi pensano cioè di non essere razzisti, ma hanno un pregiudizio inconscio che influenza il modo in cui trattano gli americani neri. [...] Vi è, tuttavia, una spiegazione alternativa per la discriminazione che gli afroamericani sentono e i bianchi negano: il razzismo esplicito nascosto. Supponiamo infatti che ci sia un razzismo consapevole e diffuso di cui le persone sono consapevoli ma che non confessano - certamente non in un sondaggio. Questo è ciò che sembrano dire i dati delle ricerche. Non c'è nulla di implicito nella ricerca di "barzellette sui negri". Ed è difficile immaginare che gli americani cerchino su Google la parola "negro" con la stessa frequenza di "emicrania" ed "economista" senza che il razzismo esplicito abbia un impatto notevole sugli afroamericani. Prima dei dati di Google, non avevamo una misura convincente di questo 'animus' virulento, adesso ce l'abbiamo e siamo quindi in grado di vedere cosa spiega. Spiega perché il totale dei voti per Obama nel 2008 e nel 2012 è stato basso in molte regioni. E si correla anche con il divario salariale tra bianchi e neri, come recentemente riportato da un team di economisti. [...]

La principale spiegazione della discriminazione nei confronti degli afroamericani oggi non è il fatto che le persone che accettano di partecipare a esperimenti di laboratorio formino associazioni inconsce tra parole negative e persone di colore; è il fatto che milioni di americani bianchi continuino a fare cose come cercare le "barzellette sui negri".

Estratto dall'articolo di Seth Stephens-Davidowitz
Everybody lies: how Google search reveals our darkest secrets
www.theguardian.com/technology/2017/jul/09/everybody-lies-how-google-reveals-darkest-secrets-seth-stephens-davidowitz
- traduzione nostra