



enhaga-project.eu

NEWSLETTER — ISSUE 1

Funded by the Rights, Equality and Citizenship (REC) Programme of the European Union



Il progetto ENHAGA è già iniziato! COMBATTIAMO LE MOLESTIE INFORMATICHE CONTRO GIOCATRICI!

ENHAGA a colpo d'occhio

“ENHAGA – End Sexual Harassment in Gaming (Porre fine alle molestie sessuali nel gioco)” è un progetto biennale (Aprile 2020 – Marzo 2022) all'avanguardia che svilupperà e implementerà pratiche innovative per eliminare le molestie informatiche per le giocatrici attraverso lo sviluppo di un gioco online con strumenti associati per responsabilizzare le giovani ragazze su come reagire ai casi di molestie sessuali informatiche e segnalare ulteriormente gli incidenti. Il progetto promuoverà anche attività di sensibilizzazione sulla necessità di garantire ambienti di gioco senza molestie per tutti.

I nostri obiettivi principali

- Prevenire e combattere le molestie psicologiche online soprattutto verso le ragazze e le giovani giocatrici
- Promuovere lo sviluppo di capacità per i professionisti del settore dei giochi
- Fare in modo che i giocatori provenienti da diversi contesti contribuiscano a diffondere la conoscenza della necessità di combattere la violenza basata sul genere

Project details

ENHAGA è finanziato dal Programma Europeo Rights, Equality and Citizenship (REC). Le attività del progetto sono iniziate ad Aprile 2020; la durata è di 24 mesi.

Restate sintonizzati per altre notizie e aggiornamenti! La prossima newsletter è in arrivo!

 @ENHAGA.Project  @enhaga_project

Questo documento è stato prodotto con il sostegno finanziario dell'Unione Europea. Il suo contenuto è di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflette necessariamente le opinioni dell'Unione Europea. La Commissione europea non accetta alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute

symplexis

 facebook.com/symplexis

 linkedin.com/company/symplexisngo

 twitter.com/symplexisngo

- Fornire alle parti interessate la consapevolezza, gli strumenti e l'empowerment per denunciare le molestie informatiche e costruire ecosistemi trasversali di tolleranza e rispetto.

Per rimanere informati visitate il nostro SITO ufficiale e seguiteci su Facebook e Twitter!

I nostri progressi

Nonostante le restrizioni urgenti e le sfide legate alla pandemia di Covid-19, i partner sono riusciti a superare gli ostacoli e fare un notevole progresso nello sviluppo della ricerca "ENHAGA Stato dell'Arte e Mappatura dell'Ecosistema". In questo contesto, i rapporti nazionali sono stati preparati con l'obiettivo di indagare lo stato attuale, le sfide e le lacune nella lotta contro le molestie sessuali informatiche, in particolare verso le giocatrici. Purtroppo, a causa della mancanza di dati di ricerca estesi e aggiornati, sia nei paesi partner che a livello UE, non è facile determinare la portata o l'impatto delle molestie sessuali informatiche contro donne e ragazze. Allo stesso tempo, il quadro nazionale non è ancora pienamente favorevole e le vittime di molestie sessuali informatiche raramente portano il loro caso davanti al sistema giudiziario.

Oltre all'approfondita ricerca documentale, i partner hanno condotto una serie di focus group e interviste con giocatrici e con i professionisti che

lavorano in organismi per la parità di genere, il gioco e la tecnologia. Le esperienze delle giocatrici hanno evidenziato una vita online all'interno del gioco (specialmente i giochi di ruolo fantasy) piena di meccanismi di svalutazione contro i personaggi femminili. Inoltre, i nostri risultati dimostrano che le molestie sessuali online e il più ampio sessismo sono percepiti come molto comuni nel gioco. Le attività di moderazione sembrano insufficienti per le giocatrici intervistate che spesso creano personaggi maschili per proteggersi dalle molestie sessuali online. Tutte le giovani donne hanno detto che vorrebbero vedere un cambiamento radicale sia nelle piattaforme online che nei social network, con meccanismi funzionali che garantiscano un reale rispetto della privacy, il controllo dei profili falsi e il blocco dei messaggi offensivi. Inoltre, i professionisti hanno sottolineato la necessità di educare le persone su cosa sono le molestie sessuali informatiche e prendere misure in modo che l'ambiente di gioco diventi un luogo amichevole per tutti.

"molti maschi adulti non sanno dove sia la linea di confine (...) dove si ferma il flirt e iniziano le molestie sessuali"

Expert/professional

Il consorzio



Cooperativa
Sociale San
Saturnino
onlus
[SANSAT]



Kyttaro
Enallaktikon
Anazitiseon
Neon [KEAN]



Ten Ton Train
LTD



Restorative
Justice for All
cic



Symplexis



Center For
Social
Innovation Ltd
[CSI]



Alternata
S.i.lo.s.
Societa'
Cooperativa
Sociale