



## COMINICATO STAMPA

### Il progetto europeo ENHAGA: i prodotti sviluppati e i risultati raggiunti

Venerdì scorso, 17 giugno, si è tenuta la Conferenza finale di “**ENHAGA – End Sexual Harassment in Gaming**”, un progetto europeo all’avanguardia finalizzato allo sviluppo di pratiche innovative per la **prevenzione e l’eliminazione delle molestie informatiche nei confronti delle giovani giocatrici**, strumenti volti a rendere le ragazze sempre più consapevoli e capaci di reagire in modo appropriato a questo genere di violenze. Il Progetto ha inoltre promosso attività di sensibilizzazione sulla necessità di garantire ambienti di gioco liberi da molestie online per tutti.

All’Evento hanno partecipato i sette partner provenienti da Italia, Regno Unito, Cipro e Grecia per presentare il percorso realizzato, i prodotti sviluppati e i risultati raggiunti durante i 30 mesi di attività progettuale.

Dopo l’apertura dei lavori da parte di **Marilena Nocente**, Presidente della Cooperativa Sociale San Saturnino, organismo capofila, **Valentina Iacono Quarantino**, sempre per conto della Cooperativa, ha presentato il Progetto nel suo complesso, illustrando i vari aspetti in cui si sono sviluppate le differenti azioni.

È seguito l’intervento di **Theo Gavrielides**, RJ4All – Restorative Justice for All, Regno Unito, che ha presentato l’**e-Book “Porre fine alle molestie sessuali nel gioco online: Una rassegna da Regno Unito, Grecia, Italia e Cipro”**, pubblicazione nata da un’approfondita ricerca sul fenomeno delle molestie sessuali online, svolta sia a livello europeo sia a livello dei quattro paesi coinvolti nel progetto. La ricerca è stata sviluppata da un lato come ricerca documentale sul quadro giuridico europeo e dei quattro paesi e dall’altro è stata affrontata ascoltando le esperienze e le opinioni di giocatrici e professionisti rilevanti che lavorano in organismi di parità di genere, giochi e tecnologia. A questo scopo sono stati organizzati in ciascun paese Focus Group e interviste di approfondimento.

Dopo la presentazione dell’eBook, è intervenuta **Giovanna Natali**, dell’Associazione Differenza Donna, che ha parlato delle attività e dei servizi dell’associazione nata per far emergere, prevenire e superare la violenza di genere. L’Associazione ha partecipato alle attività di ENHAGA, in particolare agli incontri formativi/informativi rivolti agli stakeholders.

In seguito, **Sotiris Themistokleous** di CSI – Center for Social Innovation, Cipro, ha illustrato i prodotti del Pacchetto di Lavoro n. 3:

- il **Pacchetto formativo e informativo ENHAGA**, sviluppato - insieme al **Toolkit** - per essere utilizzato sia per la formazione dei giocatori che degli stakeholder per capire e riconoscere i comportamenti abusivi e la pressione psicologica online,
- il **gioco ENHAGA**, un gioco per giocatori singoli che, attraverso diverse attività, incoraggia a identificare le molestie sessuali informatiche e a reagire a esse. Grazie a questo innovativo strumento, i giocatori possono imparare cos’è la molestia sessuale informatica, conoscere come diversi giochi e piattaforme intraprendono azioni contro di essa e capire come gli utenti possono utilizzare queste caratteristiche per proteggersi,
- i **Plug-in**.



Infine, tutti i partner nelle persone di **Thanos Theofilopoulos** (che è intervenuto da remoto) e **Raina Melissinou**, entrambi di KEAN, Grecia, **Alexandra Kofouli** di KEAN, Grecia, **Chiara De Conca**, di Alternata Silos (Italia) hanno presentato le attività formative e i seminari realizzati e i risultati raggiunti nei rispettivi paesi.

È seguito un dibattito con domande e interventi da parte del pubblico.

È possibile scaricare tutti i prodotti realizzati durante il Progetto ENHAGA:

- L'eBook "Ending Sexual Harassment in Gaming: A review from the UK, Greece, Italy and Cyprus";
- Il gioco ENHAGA;
- Il Pacchetto formativo e informativo ENHAGA e il Toolkit.

