



ENHAGA. End Sexual Harassment in Gaming Conferenza Finale Transnazionale

ENHAGA è un progetto pionieristico della durata di 30 mesi che ha sviluppato e implementato pratiche innovative per eliminare le molestie informatiche per le giocatrici attraverso lo sviluppo di un gioco online con relativi strumenti per responsabilizzare le giovani ragazze su come reagire ai casi di molestie sessuali informatiche, denunciare ulteriormente gli incidenti e, infine, silenziare coloro che vengono spesso denunciati dalla chat online. Il progetto ha anche promosso attività di sensibilizzazione sulla necessità di garantire ambienti di gioco privi di molestie per tutti.

Obiettivi del progetto:

- Prevenire e combattere le molestie psicologiche online soprattutto per le ragazze e le giovani giocatrici.
- Promuovere lo sviluppo di capacità per i professionisti del settore dei videogiochi.
- Fare in modo che i giocatori provengano da contesti diversi, contribuendo a diffondere la conoscenza della necessità di combattere la violenza basata sul genere.
- Fornire agli stakeholder interessati consapevolezza, strumenti e competenze per denunciare le molestie informatiche e costruire ecosistemi di tolleranza e rispetto tra i generi.

Durante il ciclo di vita del progetto, durato 30 mesi, 7 partner provenienti da 4 paesi europei (Cipro, Grecia, Italia, Regno Unito) hanno sviluppato:

- 1) **L'eBook "Ending Sexual Harassment in Gaming: A review from the UK, Greece, Italy and Cyprus", che contiene i risultati della ricerca** che dimostrano come la comunità dei giochi online possa rappresentare sia uno spazio sicuro per le giocatrici sia un'arena in cui si perpetuano comportamenti illegali e abusivi come le molestie sessuali online.
- 2) **Il gioco ENHAGA:** un gioco per giocatore singolo che include attività coinvolgenti che incoraggiano i giocatori a identificare le molestie sessuali informatiche e a reagire ad esse. I giocatori possono imparare cosa sono le molestie sessuali informatiche, come i diversi giochi e piattaforme adottano azioni contro di esse e il modo in cui possono utilizzare queste funzioni per proteggersi.
- 3) **Il kit di strumenti per la formazione ENHAGA,** una guida al comportamento online, per favorire la trasferibilità e l'adattamento dei risultati di ENHAGA in diversi contesti formativi.



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

- 4) **4 serie di attività formative pilota** per l'implementazione e la sperimentazione del gioco con almeno 400 giovani giocatori e in particolare donne.
- 5) **4 serie di workshop pilota** per 200 professionisti.

Il percorso intrapreso, i prodotti sviluppati e i risultati raggiunti saranno presentati durante la Conferenza finale del 17 giugno 2022 a Roma, presso l'Auditorium Via Rieti.

I Partner:

- ITALIA: Cooperativa Sociale San Saturnino Onlus [SANSAT]
- GRECIA: Kyttao Enallaktikon Anazitiseon Neon [KEAN]
- CIPRO: Ten Ton Train LTD
- REGNO UNITO: Restorative Justice for All cic
- GRECIA: Symplexis
- CIPRO: Center For Social Innovation Ltd [CSI]
- ITALIA: Alternata S.i.lo.s. Società Cooperativa Sociale



Center for Social
Innovation
www.csi.cy.com

symplexis



cooperativa sociale
s.saturnino  onlus