enhaga-project.eu

ENHAGA Training Toolkit and Package

WP3/D8

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

Funded by the Rights, Equality and Citizenship (REC) Programme of the European Union
enhaga-project.eu

ENHAGA
Porre fine alle molestie sessuali nei giochi online
WP3/D8
Toolkit - Pacchetto Formativo

A cura di:

Annita Eliade

Autori in ordine alfabetico

Annita Eliade
Antonella Grossi
Carmen Rosa Chilet Bazalar
Chiara De Conca
Emanuele Petrella
Fenia Pistofidou
Gabriella Fabrizi
Nikolas Ladas
Piero Capello
Raina Melissinou
RJ4ALL team
Thanos Theofilopoulos
Valentina Iacono Quarantino

@ENHAGA.Project @enhaga_project

Funded by the Rights, Equality and Citizenship (REC) Programme of the European Union
enhaga-project.eu

Sommario

Informazioni sul Toolkit-Pacchetto Formativo 4

Modulo 1: Definizione di violenza di genere e molestie sessuali negli ambienti digitali 5

Modulo 2: Prevenzione delle molestie sessuali cibernetiche 17

Modulo 3: Quadro Giuridico..... 33

MODUL0 4 – Risorse tecniche per contrastare le molestie sessuali in rete... 45

Appendici 61

Informazioni sul Toolkit-Pacchetto Formativo

Il Toolkit-Pacchetto per la Formazione ENHAGA fa parte dei risultati finali del progetto europeo ENHAGA, che contribuirà ad arricchire e istituzionalizzare la prevenzione della violenza di genere, sviluppando contemporaneamente il pensiero critico e la corretta comprensione delle informazioni tra i giocatori. Il Toolkit, insieme al gioco ENHAGA, sarà utilizzato come risorsa utile e pratica di mentoring.

Il Training Toolkit *and Package* è composto da quattro moduli destinati a diverse tipologie di gruppi e si pone diversi obiettivi. Lo scopo generale della formazione è quello di aiutare tutti i giocatori, e in generale il mondo dei videogiochi, dal momento che un buon atteggiamento nel gioco online non può fare altro che creare benefici anche nella vita reale.

Tutti i moduli seguono un format simile di apprendimento misto, dal vivo e con attività da fare online. Ogni modulo ha una durata di 3 ore, due ore in presenza e 1 ora di attività a distanza.

Il Training Toolkit *and Package* è sviluppato per essere utilizzato sia dai giocatori che dai formatori. I giocatori e le giocatrici saranno formati attraverso la guida pratica, in modo da individuare e riconoscere comportamenti di abuso e pressioni psicologiche. L'obiettivo è di ridurre le incomprensioni e l'odio basato sul genere e promuovere la qualità dell'interazione nell'ambiente di gioco, incoraggiando un ambiente inclusivo per tutte le persone coinvolte. Il toolkit è sviluppato per essere usato dai formatori, nel caso i beneficiari della formazione siano gli stakeholder (operatori della società civile ed educatori) oppure i giocatori, offrendo loro linee guida e consigli da prendere in considerazione per implementare la formazione stessa.

La teoria che ruota attorno al progetto ENHAGA è quella di eliminare gli stereotipi di genere che possono portare ad atteggiamenti di odio e cyberbullismo. Questi strumenti possono essere usati per sensibilizzare, educare e prevenire le cyber molestie sessuali. Può essere applicato anche nei paesi che non sono stati partner del progetto, in quanto si è utilizzato un approccio internazionale.

Modulo 1: Definizione di violenza di genere e molestie sessuali negli ambienti digitali

Restorative Justice for All, International Institute

UNITA'

Unità 1: Definizione di violenza di genere e molestie sessuali negli ambienti digitali.

Unità 2: Fare attenzione ai casi di molestie sessuali.

Unità 3: Manifestare una comunicazione migliore con i giocatori.

Unità 4: Valutare gli approcci alla violenza di genere e alle molestie sessuali.

Descrizione del modulo

Questo modulo vuole comunicare la definizione legale di molestia, incluse la molestia sessuale e la violenza di genere, in modo da fornire informazioni certe ai giocatori. Inoltre, il presente modulo si prefigge l'obiettivo di aiutare i giocatori a riconoscere le molestie anche nella "vita reale", fornendo un contesto all'interno del gioco.

I gruppi Target:

Giovani, giocatori e studenti. Può anche essere usato come strumento per i professionisti che lavorano campo della giustizia penale e della tutela dei diritti, o coloro che lavorano nelle ONG sulle politiche educative.

Durata: 3 ore (2 in presenza + 1 di attività a distanza)

Obiettivi di apprendimento del modulo

Dopo aver completato il modulo, i discenti dovrebbero aver raggiunto i seguenti obiettivi:

- Comprendere appieno i concetti chiave di molestia sessuale e violenza di genere e capire come esse possano influenzare non solo il comportamento durante il gioco, ma anche lo status psicosociale delle persone coinvolte.
- Riconoscere l'importanza di fare attenzione ai casi di molestie online.
- Mostrare una comunicazione migliore con gli altri giocatori.
- Valutare i diversi approcci alla violenza di genere e alle molestie sessuali.

Orientamento per i formatori:

Può essere consigliabile qui far notare al gruppo classe che i successivi contenuti possono essere dannosi ed espliciti nel parlare di molestie sessuali nei videogiochi.

Unità 1: Comprendere le definizioni legali di violenza di genere e molestia sessuale

Attività	Durata	Tipo di attività
Attività 1: Discussione	25’	In presenza
Attività 2: Distacco	20’	In presenza
Valutazione	5’	Online

Descrizione: Consentire ai giocatori di comprendere i concetti chiave e come l’essere una vittima di tali comportamenti li può danneggiare psicologicamente.

Gruppi Target: Sia giocatori sia giocatrici che sono a rischio di vittimizzazione o a rischio di comportamento offensivo

Obiettivi - cosa ci si aspetta dal Gruppo Target dopo aver completato questa unità:

Il gruppo target dovrebbe comprendere l'impatto emotivo e psicosociale della violenza di genere, degli abusi e delle molestie sessuali.

Attività in presenza

Attività 1 Discussione / Associazioni: Rivedere le definizioni di molestie sessuali e violenza di genere nell'ambiente digitale.

Durata: 25 minuti

Materiale necessario: Proiettore/schermo pc con accesso a PowerPoint o altri programmi di presentazione, Allegato1.

Orientamento per i formatori:

In questa fase è importante mantenere la discussione sul tema e chiarire immediatamente qualsiasi incomprensione rispetto alle definizioni di molestie sessuali o abusi online. Potete trovare qualche esempio qui.

Descrizione:

In questa attività in presenza, il formatore/la formatrice inizierà mostrando le norme e le definizioni in relazione alle molestie sessuali, alla violenza di genere e agli abusi in ambienti digitali. Quando le definizioni saranno interiorizzate, ci sarà un confronto relativo alle modalità di riconoscimento di tali comportamenti nelle comunità digitali.

Secondo le definizioni della giurisdizione inglese, i crimini commessi in un contesto digitale risiedono nella categoria dei "crimini online". I crimini digitali prendono posto in due macroaree:

- 1. Crimini cyber-dipendenti: che possono essere commessi solo usando dispositivi online e quando i dispositivi sono sia lo strumento per commettere il crimine, che l'obiettivo del crimine.
- 2. Crimini informatici: crimini tradizionali che possono aumentare utilizzando dei computer.

Domande per la discussione:

1. Domanda: Come pensate che la violenza di genere e le molestie sessuali possano essere intese, in base alla definizione di cui sopra?
2. Domanda: Cosa fareste voi per identificare i Troll?
3. Domanda: Quale potrebbe essere un esempio di stalking online?

Trovate tutte le definizioni nell'Allegato I

Attività 2: Associare le definizioni con esempi di vita reale

Durata: 20 minuti

Materiale necessario: materiale per scrivere, Allegati I, II e III

Per questa attività, il gruppo riceverà dispense su alcune definizioni/terminologie che avranno appena letto nell'Allegato I. Vedranno poi schermate di vita reale di questi comportamenti che si verificano in un ambiente di gioco (Allegato II) e dovranno abbinare le definizioni con gli esempi (Allegato III). Gli esempi saranno resi anonimi, ed un allarme avviserà preventivamente che alcune persone potrebbero trovare il contenuto angosciante.

Unità 2: Riconoscere l'importanza di fare attenzione alle cyber molestie sessuali.

Attività	Durata	Tipo di attività
Attività 1 Confronto	20’	In presenza
Attività 2 Distacco	20’	In presenza
Valutazione	5’	Online

Attività: Discussione

Rivisitare le definizioni di molestie sessuali e violenza di genere in ambiente digitale.

Attività da fare in presenza

- In questa attività in presenza, il formatore/la formatrice dividerà il gruppo in squadre per discutere delle più ampie implicazioni delle molestie sessuali e della violenza di genere. Le squadre leggeranno uno scenario e sarà chiesto loro di discutere su come le molestie sessuali online possono influenzare negativamente un individuo.
- Lo scopo dell’attività è di consentire ai partecipanti di comprendere le conseguenze mentali e fisiche degli abusi e delle molestie online.

Materiale necessario: Dispositivi elettronici, schermo per presentazione

Durata: 20 minuti

Scenario immaginario:

"Jenny è una ragazza di 14 anni e ha appena ricevuto un pc portatile. A scuola ha difficoltà in quanto vittima di bullismo e ha trovato conforto nelle comunità online del suo gioco preferito. Dopo aver parlato con un uomo adulto, Jenny trova messaggi inappropriati e la richiesta di inviargli le sue informazioni personali. Lei si innervosisce e smette di rispondergli. Quando accede nuovamente alla community, inizia a ricevere messaggi molto aggressivi nei quali lui la minaccia di trovarla mediante indirizzo IP e di farle del male, a meno che lei non gli invii alcune sue foto. Lei non riesce a parlare con i suoi genitori di questa cosa, pensando che non possano comprenderla. Ha problemi nel fare nuove amicizie e non ha nessuno con cui parlarne a scuola."

Domande per la discussione:

1. Quali pensate che possano essere le implicazioni mentali e fisiche di questa interazione per Jenny?
2. Quale impatto pensate possa avere questa situazione nella vita quotidiana di Jenny?

Le squadre discuteranno dell'importanza del riconoscimento delle molestie sessuali online e cercheranno di comprendere attraverso la discussione se gli attuali sistemi in atto (segnalazione, blocco) siano abbastanza significativi e approfonditi per affrontare gli abusi informatici.

Domande per la discussione:

1. Come definireste la violenza di genere e le molestie in un ambiente digitale?
2. Come reagireste?
3. Vi sentite protetti dalle attuali procedure di sicurezza adottate dai giochi e dai social media?
4. Se no, come pensate che il processo possa essere migliorato?

Attività online complementari

I partecipanti vedranno i seguenti video per capire l'impatto degli abusi sulle giocatrici, nello spettro che va dalle principianti fino alle professioniste.

Dopo la visione, dovranno riflettere sulle seguenti domande:

1. Vi siete mai comportati in maniera inappropriata online, o in una maniera che potesse essere percepita come inappropriata dai destinatari della vostra interazione?
2. Vi siete mai chiesti come si sentono i destinatari dopo quel tipo di interazione?

Materiale necessario: Dispositivi elettronici (smartphone o pc portatile) con accesso a YouTube, Youtube video

Unità 3: Dimostrare una migliore comunicazione con gli altri giocatori

Actività	Durata	Tipo di attività
Attività 1 Role Play	25'	In presenza
Attività 2: Discussione	20'	In presenza
Valutazione	5'	Online

Attività in presenza

Attività 1 Role play:

In questa attività, il gruppo sarà diviso in sotto-gruppi per effettuare un gioco di ruolo. Lo scopo dell'attività è la collaborazione e l'esplorazione di modi differenti di interagire l'uno con l'altro. Il role-play si concentrerà sul "superamento del limite" di un individuo, dicendo cose aggressive o inappropriate e su come reagirà a questa situazione. Il gioco di ruolo esplorerà come comunicare ed esprimere con calma e sicurezza che qualcuno ha superato un limite.

Materiale necessario: Nessuno

Durata: 20 minuti

Linee guida per i formatori: Se il role play è una richiesta troppo forte per il gruppo, come opzione alternativa lo scenario precedente potrebbe essere stampato e presentato al gruppo per una discussione.

Attività 2 Discussione

Tutti i partecipanti discuteranno in un gruppo con il formatore/la formatrice del role play appena concluso.

Domande per la discussione

- È mai accaduta un'esperienza simile a voi o a qualcuno che conoscete?
- Come reagireste in una situazione simile?
- Può esistere qualche ragione per cui qualcuno possa non reagire o non comprendere che questa situazione, che supera i limiti, possa essere dannosa?
- Come possiamo aiutare qualcuno a reagire in una situazione simile?

Attività 3 Valutazione:

I partecipanti risponderanno ad un questionario online.

Materiale necessario: Dispositivi elettronici con accesso ad internet.

Dai un voto alle affermazioni sotto riportate da 1 a 5 (dove 1 è il voto più basso e 5 è il più alto) su quanto ne ritieni appropriato lo stile comunicativo in una interazione online.

Scenario: Stai giocando ad un gioco online. Hai provato a colpire un bersaglio e hai sbagliato. Il tuo compagno di squadra si è arrabbiato. Ti dicono che fai schifo perché sei una donna, e che dovresti smettere di giocare. Come risponderesti? (1-5)

- Spegni il computer e smetti di giocare
- Blocchi e segnali il giocatore senza rispondere
- Dici all'altro giocatore che è stato inappropriato e che non giocherai mai più con lui, poi lo blocchi e lo segnali.
- Continui a giocare ed lo ignori.

Scenario 2

Stai giocando e hai notato che un giocatore sta inviando messaggi molesti ad un altro giocatore in un forum aperto. Dai un voto alle reazioni sotto elencate:

- Contatti la vittima delle molestie e chiedi se sta bene e se ha bisogno di aiuto nei confronti del giocatore molesto
- Discuti con il giocatore molesto

- Parlai con gli altri giocatori del molestatore e chiedi loro di ripagarlo con la stessa moneta inviandogli messaggi minatori.
- Contatti la vittima degli abusi e chiedi se sta bene. Consigli di bloccare e segnalare il giocatore di modo che non possa più disturbarla.
- Continui a giocare e ignori l'incidente.

Unità 4: Valutare gli approcci alla violenza di genere e alle molestie sessuali

Attività	Durata	Tipo di attività
Attività 1 Discussione di gruppo	20'	In presenza
Attività 2 Presentazione	20'	In presenza
Valutazione	5'	Online

Attività in presenza

- In questa attività in presenza, i partecipanti esploreranno gli approcci correnti alla violenza di genere e alle molestie sessuali nel gioco e negli ambienti digitali.
- Lo scopo dell'attività è di consentire ai partecipanti di riconoscere gli abusi e gli approcci sociologici alla violenza di genere, esaminando le motivazioni del molestatore nel compiere il reato.

Materiale necessario: Dispositivo elettronico, proiettore, schermo per presentazione, materiale scritto

Attività 1 Discussione di Gruppo

Durata: 25 minuti

Sarà chiesto ai partecipanti di dividersi in gruppi e discutere le motivazioni degli individui che commettono cyber molestie anche sui social media, come evidenziato nel Modulo 1. Ogni gruppo può scegliere un modo di presentare le sue ricerche e i propri pensieri (per iscritto o tramite slide).

Domande per la dicussione:

1. Perché una persona decide di agire in maniera molesta online?
2. Cosa spinge una persona a continuare ad insultare o a prendere di mira qualcuno per il suo genere, durante un conflitto o un'interazione online?
3. Come l'anonimato online può incidere sui comportamenti di una persona? Cosa cambia rispetto ad un'interazione in presenza?

Attività 2 Presentazione

Durata: 20 minuti

Ogni gruppo presenterà il risultato delle proprie riflessioni. Dopo ogni presentazione, i membri degli altri gruppi possono esprimere i loro pensieri e commenti a riguardo.

Attività 3 Valutazione

Durata: 15 minuti

Materiali necessari: Dispositivo elettronico con accesso ad internet e YouTube, Youtube video

L'attività finale online consisterà nel guardare un video di casi di studio sull'adescamento online. I gruppi guarderanno il video e scriveranno le loro riflessioni subito dopo, riassumendo cosa hanno appreso dal video.

Domande:

1. In che modo questo video vi ha fatto riconsiderare l'impatto psicologico degli abusi online come l'adescamento e la manipolazione?
2. In che modo possiamo lavorare in collaborazione per evitare che queste situazioni si verifichino nella comunità di gioco online?

Modulo 2: Prevenzione delle molestie sessuali cibernetiche

KEAN & Symplexis

UNITA'

Unità 1: Creare sinergie e reti di soggetti interessati (stakeholder)

Unità 2: Formare i giocatori su come intervenire in sicurezza quando vedono situazioni che possono fare pensare ad un'aggressione.

Descrizione del modulo

La prevenzione delle cyber molestie sessuali prevede non solo attività di empowerment, ma anche la costruzione di un lavoro di gruppo, di fiducia, di supporto e di rispetto tra i giocatori; è necessario incoraggiare i giocatori a creare sinergie e ad aumentare le potenzialità comunicative. Allo stesso tempo, gli stakeholder dovrebbero garantire il loro contribuito (in termini di conoscenza, esperienza e competenza) al fine di produrre una risposta multidimensionale su più livelli alla sfida complessa delle molestie sessuali online, collaborando con le community di giocatori.

Il modulo mira a sviluppare la capacità e ad aumentare la consapevolezza dei giocatori di videogiochi e degli stakeholder, al fine di comprendere il ruolo positivo e costruttivo degli altri giocatori (i bystander o astanti) e delle diverse parti interessate, per contrastare il fenomeno e, contemporaneamente, imparare a collaborare con gli altri giocatori per creare un ambiente di gioco sicuro e libero dalle molestie sessuali.

Gruppi Target:

- Giocatori online, con particolare riferimento alle giocatrici

- Stakeholder rilevanti: Associazioni che si occupano di Diritti Umani e Violenza di genere, sviluppatori e progettisti di video game, polizia postale, professionisti che lavorano nel sistema scolastico di primo e secondo grado (insegnanti, assistenti sociali, psicologi scolastici, tutor, ecc.)

Durata: 3 ore (2 ore per le attività in presenza e 1 ora per le attività a distanza)

Obiettivi di apprendimento del Modulo

Alla fine del modulo, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

- Conoscere diversi modi di prevenire le molestie sessuali online basate sul genere
- Sapere cooperare meglio con altri membri di un gruppo
- Assumere effettivamente un comportamento corretto
- Mostrare rispetto per l'equità di genere
- Coordinare membri di un gruppo per raggiungere obiettivi comuni

Unità 1: Creare sinergie e reti di Stakeholder

Descrizione: Cooperazione tra diversi stakeholder per prevenire le molestie sessuali nell'ambiente di gioco online

Gruppi Target: Organizzazioni della Società Civile (OSC) che si occupano di Diritti Umani e Violenza di genere, sviluppatori e progettisti di videogame, polizia postale, professionisti che lavorano nel sistema scolastico di primo e secondo grado (insegnanti, assistenti sociali, psicologi scolastici, tutor, ecc.), i media dei videogiochi e le comunità (online o meno).

Obiettivi - cosa ci si aspetta dal gruppo target alla fine di questa unità:

1. Individuare i ruoli che ciascuno stakeholder ha nella prevenzione delle molestie sessuali negli ambienti del gioco online

2. Comprendere che le sfide complesse richiedono risposte multidisciplinari;
3. Esplorare modi per cooperare tra i diversi stakeholder per raggiungere l'obiettivo comune;
4. Creare una rete con obiettivi e procedure specifiche.

Durata: 1 ora 30 minuti

Attività	Durata	Tipologia
Attivitá 1 **Introduzione - Livello di consapevolezza.**	10'	In presenza/ a distanza
Attività 2 **Lavorare insieme**	50'	in presenza/a distanza
Attivitá 3 **Esempi e linee guida per sinergie e reti efficaci**	20'	In presenza/a distanza
Valutazione	10'	In presenza/a distanza

Attività in presenza

Attività 1: Introduzione - livello di consapevolezza

Descrizione: Discussione plenaria - domande e risposte

Obiettivi - cosa ci si aspetta dal gruppo target alla fine di questa unità:

1. Pensare e/o condividere esempi di stakeholder nel proprio paese, ad es. fornitori di servizi di sostegno, servizi di polizia, OSC per i Diritti Umani e violenza di genere, organismi per le pari opportunità ecc., coinvolti nella prevenzione delle molestie sessuali online in generale e/o delle molestie sessuali negli ambienti di gioco online in particolare.
2. Pensare e/o condividere esempi di cooperazione, sinergie, ecc. - nel paese e/o in altri stati - tra i diversi stakeholder che si occupano di prevenzione delle molestie sessuali in generale e negli ambienti di gioco online in particolare.

Durata: 10 minuti

Materiale necessario: Nessuno

Linee guida per i formatori:

1. Chiedete ai partecipanti di raggrupparsi e sedersi in modo da avere tutti la possibilità di guardarsi negli occhi.
2. Conducete la discussione chiedendo ai partecipanti:

- Se sono consapevoli di quali stakeholder si occupano della prevenzione delle molestie sessuali in generale e online. Ponete la domanda: quali sono questi stakeholder e in quale area operano?
- Chiedete se sono consapevoli delle reti e delle sinergie di questi stakeholder. Se sì, chiedete cosa sanno di loro.

Attività: Lavoro di gruppo

Descrizione: Simulazione - lavoro di gruppo

Obiettivi - cosa ci si aspetta dal gruppo target alla fine di questa unità:

1. Capire il ruolo che quei diversi attori possono - e dovrebbero - giocare per affrontare il fenomeno, poiché le sfide complesse richiedono risposte complesse e articolate;
2. Essere in grado di lavorare in gruppo e in rete con gli stakeholder;
3. Costruire fiducia e cooperazione con le community di giocatori.

Durata: 1 ora

Attrezzature e materiale: 1-2 lavagne a fogli mobili e penne per ogni persona

Linee guida per i formatori:

1. Dividete i partecipanti in 4 - 5 gruppi composti da 4 - 6 persone ognuno;
2. Assicuratevi che i gruppi siano quanto più eterogenei possibile, in termini di età, genere e soprattutto ruolo/posizione lavorativa. Evitate di formare gruppi in cui sono tutti, per esempio, insegnanti o esperti che forniscono sostegno alle vittime di molestie online.
3. Date ad ogni gruppo 1 o 2 lavagne a fogli mobili e penne per ogni membro
4. Date ad ogni gruppo uno dei seguenti ruoli di stakeholder: OSC, Scuola, Polizia, Industria dei videogame (progettisti e sviluppatori), ecc. Potete aggiungere altri ruoli se volete, ma assicuratevi che ogni gruppo ricopra un ruolo e che questo non sia stato preso da altri gruppi.

Date ad ogni gruppo un caso di molestie sessuali nel gioco online: dovreste crearne uno o usare (dopo averlo adattato) un caso reale emerso durante i Focus Group e/o nelle interviste con le giocatrici che hanno partecipato alla ricerca ENHAGA (nel vostro paese o negli altri paesi partecipanti). Potete trovare il report qui (i casi reali si trovano a pagina: 25-27, 48-51, 67-70, 83-84).

Chiedete a tutto il gruppo di discutere:

- Cosa potrebbe fare (il loro stakeholder) per prevenire questo incidente?
- Quali sono gli stakeholder con cui il loro stakeholder potrebbe collaborare per questo scopo comune (prevenzione)? Come e in quali modi?
- Come entrereste in contatto con le community di giocatori e come lavorereste con loro?

Date ai gruppi 15 minuti per prepararsi.

Chiedete a tutti i gruppi di presentare le loro raccomandazioni/consigli in plenaria. Date 5 minuti per ogni presentazione.

Dopo ogni presentazione chiedete al resto del gruppo se sono d'accordo o meno e se ci sono delle domande.

Attività a distanza (online)

Attività a distanza 1: esempi e linee guida per sinergie e reti efficaci

Descrizione: Presentazione - discussione plenaria

Obiettivi – cosa ci si aspetta dal gruppo target alla fine di questa unità:

1. Prendere confidenza con le sinergie e reti rilevanti nel proprio paese o in altri paesi sulla prevenzione delle molestie sessuali online in generale e delle molestie sessuali negli ambienti di gioco online in particolare.

2. Comprendere l'importanza delle sinergie e delle reti riportando esempi rilevanti di stakeholder che lavorano insieme per un obiettivo comune: casi reali di molestie sessuali online sui quali diversi stakeholder hanno lavorato insieme.
3. Individuare modi per creare sinergie e reti simili nel proprio paese e lavorare insieme alle community di giocatori. Preparare i prossimi step.

Durata: 20 minuti

Attrezzature e materiali: Connessione a Internet e presentazione PowerPoint. Nel caso in cui l'attività venga condotta in presenza, saranno necessari strumenti per la proiezione (TV o schermo molto grande) connessi al PC.

Linee guida per i formatori

1. Preparare una presentazione (PowerPoint o altro strumento di presentazione) con:
   - Sinergie e reti rilevanti nel paese o all'estero volte alla prevenzione delle molestie sessuali online così come delle molestie negli ambienti di gioco online;
   - Linee guida generali per favorire lo sviluppo di tali reti;
   - Percorsi di riferimento.
2. Trovare un accordo con tutti i partecipanti sui prossimi passi per la formulazione di sinergie e reti nel paese, basate entrambe sull'esempio delle sinergie e reti appena presentate, così come sulle ipotesi avanzate dai partecipanti durante l'attività 2.

Valutazione

Descrizione: Sondaggio Online (Google form)

Obiettivi - cosa ci si aspetta dal gruppo target alla fine di questa unità:

1. Condividere le proprie opinioni circa le attività precedenti, rispondendo alle seguenti domande:

- Cosa ha funzionato meglio e cosa di meno durante le attività?
- Come è stata la vostra esperienza/cooperazione con gli altri partecipanti?
- Avete appreso qualcosa di nuovo o importante? Se sì, di cosa si tratta?
- Cambierete qualcosa nel vostro lavoro, in base a quello che avete appreso? Se sì, cosa?

Durata: 10 minuti

Attrezzature e Materiale necessario: Dispositivi elettronici con accesso a Internet.

Linee guida per i formatori

1. Preparare un questionario Google Form contenente le 4 domande sopra citate;
2. Mandare a tutti i partecipanti il link del sondaggio
3. Dare ai partecipanti 10 minuti per rispondere alle domande

<u>Nel caso in cui l'attività sia svolta in presenza, dare ai partecipanti le domande su carta e chiedere loro di scrivere le loro risposte. Sia online sia in presenza, la valutazione deve rimanere **anonima**.</u>

Unità 2: Formare i giocatori su come intervenire in sicurezza quando assistono a situazioni che possono sfociare in un'aggressione

Descrizione: La formazione ha non solo l'obiettivo di prevenire la violenza sessuale, ma anche di favorire lo sviluppo spontaneo di norme sociali atte a contrastarla.

Gruppi Target: Studenti delle scuole superiori e le loro famiglie, studenti universitari e persone giovani (18-29 anni).

Obiettivi - cosa ci si aspetta dal gruppo target alla fine di questa unità:

1. Esplorare modi per cooperare tra giocatori per un obiettivo comune;
2. Sviluppo di un gruppo di lavoro, della fiducia, del supporto e del rispetto tra giocatori;
3. Incoraggiare i giocatori a creare sinergie e a migliorare le capacità comunicative;
4. Formare i giocatori su come intervenire in sicurezza quando sono testimoni di situazioni che possono degenerare in un'aggressione

Durata: 1 ora e 30 minuti

Attività	Durata	Tipo di attività
Attività 1: Introduzione - Speranze e paure	20'	In presenza/A distanza
Attività 2: Liberi dagli stereotipi	40'	In presenza/A distanza

Attività 3 - Miti e fatti sulle molestie sessuali nel gioco online	20′	In presenza/A distanza
Valutazione	10′	In presenza/A distanza

Attività in presenza

Attività 1: Introduzione. Speranze e paure.

Descrizione: L'attività di "Speranze e Paure" è un modo efficace per valutare l'attitudine dei partecipanti verso la formazione. Le "speranze" rivelano le aspettative dei partecipanti sulla formazione. "Le paure" rivelano i loro dubbi nel lavorare insieme.

Obiettivi - cosa ci si aspetta dal gruppo target alla fine di questa unità:

- Far emergere le aspettative e le preoccupazioni sulla formazione al fine di iniziare a costruire senso di comunità, sicurezza e fiducia;
- Riconoscere che gli atri possano condividere le proprie paure relative ad argomenti stressanti, e che una volta che sono emerse, ci si possa lavorare sopra per reindirizzarle
- Questo esercizio riesce a testare i livelli di aspettative, le motivazioni di superficie e le emozioni nascoste, e ad individuare i preconcetti. Aiuta il gruppo a sviluppare una comprensione comune delle sfide e delle opportunità e offre un modo veloce, facile e relativamente privo di minacce-per cominciare a collaborare e comunicare. Può anche essere utile per fare emergere delle aspettative non realistiche del gruppo o dei risultati del progetto nel più breve tempo possibile.

Durata: 20 minuti

Materiale necessario: post-it di due diversi colori;

Linee guida per i formatori:

1. Per cominciare, ogni partecipante dovrebbe avere i post-it di due diversi colori: uno per le speranze e uno per le paure. Ai partecipanti sono dati 5 minuti per scrivere le loro speranze, e altri 5 minuti per scrivere le paure.
2. Condurre la discussione chiedendo ai partecipanti:
   - Di discutere delle aspettative relative al percorso formativo, includendo le paure e le speranze
   - Assicurarsi di prendere nota di tutte le paure e le speranze, così come espresse, senza commenti o indicazioni di giudizio.

Attività 2: Liberi dagli stereotipi

Descrizione: Le molestie sessuali, a volte, sono difficili da riconoscere perché alcuni comportamenti e linguaggi sono ormai radicati e considerati normali nella nostra società. A volte, alcuni comportamenti e commenti sono così frequenti che sembrano accettabili nella vita quotidiana. Verranno riportate delle vicende reali per mantenere la motivazione nei partecipanti e per incoraggiarli ad intervenire nella prevenzione delle molestie sessuali nel gioco online. Gli esempi potranno includere: 1. frasi sessiste tipo "vai a lavare i piatti", 2. frasi aggressive come "ti violento" (con significato - ti sconfiggo nel gioco), 3. uso di parole offensive come "puttana", "troia", "zoccola", 4. invio di immagini inappropriate, ecc.

Obiettivi - cosa ci si aspetta dal gruppo target alla fine di questa unità:

1. Esprimere le loro opinioni e conoscenze circa gli stereotipi di genere
2. Riconoscere le molestie sessuali nella vita quotidiana (online o di persona)
3. Definire le molestie sessuali
4. Comprendere le conseguenze delle molestie sessuali
5. Individuare i tipi di violenza sessuale
6. Identificare comportamenti che costituiscono molestie sessuali
7. Discutere strategie per la prevenzione delle molestie sessuali.

Durata: 40 minuti

Materiale necessario: Nessuno

Linee guida per formatori:

1. Dividere i partecipanti in due gruppi;
2. Chiedere loro di creare collaborativamente narrazioni sulle molestie sessuali online;
3. L'incipit della storia sarà dato dai formatori e poi ai partecipanti sarà chiesto di continuarlo. L'incipit dovrà essere semplice.
4. Alla fine di ogni storia, i dati e i punti di vista personali saranno esaminati in uno sforzo condiviso con i partecipanti per riconoscere le molestie sessuali nel gioco e come intervenire in sicurezza.

Attività Online

Attività 1: Miti e fatti sulle molestie sessuali nel gioco online.

Descrizione: Ci sono molti miti sulle molestie sessuali che influenzano il modo in cui esse sono percepite/comprese dalle vittime, dai maltrattanti e dalle loro famiglie e amici, e dal pubblico più vasto. Questi miti che perpetuano la cultura dello stupro sono tutti intorno a noi nella società: nei media, nelle pubblicità, negli show televisivi, nei film, nei videogame e su internet.

Obiettivi - cosa ci si aspetta dal gruppo target alla fine di questa unità:

- Apprendere le nozioni sullo stereotipo di genere;
- Riconoscere le molestie sessuali nella vita quotidiana (online e di persona);
- Discutere le strategie per prevenire le molestie sessuali online.

Durata: 20 minuti

Attrezzature e Materiale necessario: Connessione Internet e presentazione PowerPoint. Nel caso in cui l'attività sia condotta in presenza, avrete bisogno di un proiettore (o una TV con schermo grande) connesso al PC.

Linee guida per i formatori

- Somministrare ai partecipanti un sondaggio sulle molestie sessuali (Allegato IV);
- Raccogliere le risposte;
- Discutere con i partecipanti i risultati delle risposte alle domande e di ogni argomento sollevato;
- Arrivare ad una conclusione su quante sono le incomprensioni sui concetti relativi ai comportamenti sessualmente molesti.

Valutazione

Durata: 10 minuti

Materiale necessario: Questionario Online (Google form o altri strumenti)

Descrizione: Sondaggio Online

Obiettivi - cosa ci si aspetta dal gruppo target alla fine di questa unità:

I partecipanti dovrebbero condividere i loro pensieri relativi alle precedenti attività, fornendo brevi risposte alle seguenti domande:

- Hai appreso qualcosa di nuovo o significativo? Se sì, di cosa si tratta?
- Cosa ha funzionato meglio e cosa non ha funzionato durante le attività?
- Come è stata la cooperazione tra i partecipanti?
- Cambierai qualcosa o farai qualcosa di nuovo nella tua vita, in base alle cose che hai appreso? Se sì, cosa?

Linee guide per i formatori:

1. Preparare un questionario online a risposte aperte per le domande sopra citate;
2. Inviare il link per il sondaggio a tutti i partecipanti;
3. Dare ai partecipanti 10 minuti per rispondere alle domande

Nel caso in cui l'attività venga svolta in presenza, dare ai partecipanti le domande su carta e chiedere loro di scrivere le loro risposte. Sia online, sia in presenza, la valutazione deve rimanere **anonima**.

Letture ulteriori:

a. Il report nazionale di ENHAGA (eBook) fornisce degli spunti interessanti per le reti e le sinergie nei paesi partecipanti al progetto.

b. Ulteriori ricerche (mappatura) nel paese di riferimento riguardanti le community di giocatori già esistenti (online e non), così come i media di gioco locali, i social media, ecc.

c. Esempi di queste sinergie e reti e/o raccomandazioni e linee guida per stabilirle si possono trovare nelle pubblicazioni di organismi internazionali, organizzazioni, trattati, ecc., per esempio:

i. Council of Europe Convention on preventing and combating violence against women and domestic violence. Retrieved from: https://rm.coe.int/168008482e

ii. Council of Europe Gender Equality Strategy 2018-2023. Retrieved from: https://rm.coe.int/ge-strategy-2018-2023/1680791246

iii. Equinet (2019). Tackling Violence against Women and Gender-based Violence Equality Bodies' Contribution, Brussels: Equinet. Retrieved from: https://equineteurope.org/wp-content/uploads/2019/11/Violence-against-Women-and-Gender-based-Violence-Equality-Bodies-Contribution-FINAL.pdf

iv. Krizsan, A. & Pap, E. (2016). *IMPLEMENTING A COMPREHENSIVE AND CO-ORDINATED APPROACH An assessment of Poland's response to prevent and combat gender-based violence*, Council of Europe. Retrieved from: https://rm.coe.int/168064ecd8

v. Portolés, V. G. (n.d.). *Good Practice Guidance on Integrated Policies against Gender-based and Domestic Violence*, Fundación para la Convivencia Aspacia. Retrieved from: https://www.eeagender.org/siteassets/good-practice-guidance-on-integrated-policies-against-gender-based-and-d.. .pdf

vi. Sustainable Development Goals Fund (2017). Case Study. Multi-sectoral programme for the fight against gender-based violence in Morocco. Retrieved from:

https://www.sdgfund.org/sites/default/files/Case%20Study%20-%20Morocco%20-%20EN.pdf

Modulo 3: Quadro Giuridico

Cooperativa Sociale San Saturnino onlus [SANSAT] & Alternata S.i.lo.s. Società Cooperativa Sociale

UNITA'

Unità 1: Quadro giuridico europeo

Unità 2: Quadro giuridico nei paesi partecipanti

Unità 3: Prospettive e soluzioni

Unità 4: Competenze per migliorare la cooperazione internazionale

Descrizione del modulo

I video giochi sono una forma di intrattenimento popolare a livello mondiale: forniscono lo spazio adeguato per le community, per costruire relazioni e creare (nuove) identità.

Le molestie sessuali sono, probabilmente, l'aspetto peggiore che le giocatrici donne devono subire e consistono in vari tipi di comportamenti: fare commenti suggestivi e discriminatori, costringere qualcuno ad effettuare performance sessuali, giochi sessisti, insulti sessisti, avance sessuali non desiderate, battute sullo stupro, e commenti sull'aspetto fisico delle giocatrici.

Inoltre, nei videogame online, i giocatori sono rappresentati da pochi segnali sociali, possedendo unicamente username, avatar e immagini del profilo. Questa carenza di indizi per l'identificazione porta ad un anonimato totale in piattaforme

giá di per sé anonime, consentendo la manifestazione dei peggiori atteggiamenti.

In questo modulo sono incluse informazioni sul quadro giuridico della UE di ogni paese partecipante al progetto (Cipro, Italia, UK e Grecia) relativamente alla lotta e alla prevenzione delle molestie sessuali online. Ci si concentra sulle realtà e le limitazioni di ogni specifico quadro con il duplice obiettivo di informare gli stakeholder e far comprendere loro la necessità di ulteriore formazione a riguardo. Il modulo mira ad aprire opportunità di confronto sul problem solving in una prospettiva transnazionale. Ciò potrebbe aiutare i partecipante a trascendere dalle idee o dai luoghi comuni sull'argomento e creare nuovi modelli di significato.

Gruppo Target

Stakeholder rilevanti: Politici e legislatori, professionisti che lavorano nel settore della giustizia criminale, avvocati e lavoratori degli enti no profit.

Il modulo può anche essere usato come strumento educativo per i **giocatori e per i giovani**, al fine di sensibilizzarli.

Durata: 3 ore (2 ore attività in presenza + 1 ora di attività a distanza)

Obiettivi di apprendimento del modulo

Dopo aver completato il modulo, i discenti dovrebbero aver acquisito:

- **La conoscenza** di come i diversi Stati in UE hanno affrontato l'argomento delle molestie sessuali online;
- **La comprensione** delle limitazioni esistenti nelle leggi;
- **L'ispirazione** per comprendere come altri paesi, ma anche politici e associazioni di settore possano essere più creativi nella lotta a queste situazioni, cercando diverse prospettive e soluzione originali;

- **Le competenze** per migliorare la cooperazione internazionale volta all'eliminazione del fenomeno delle molestie sessuali online

Linee guida per i formatori:

Prima di procedere con le attività previste per ogni unità, i formatori mostreranno le slide che spiegano i contenuti (e che si trovano nell'eBook di ENHAGA - WP2/D5)

Unità 1: Quadro giuridico Europeo

Attività	Durata	Tipologia di attività
Attività 1: Introduzione **Breve presentazione del formatore**	**20'**	**In presenza**
Attività 2: Come cominiciare	**15'**	**In presenza**
Attività 3: Attività introduttiva: Scegli un'immagine	**15'**	**In presenza/online**

Attività 1: Introduzione

Modalità: L'attività può essere sviluppata **sia in presenza, sia online;**

Durata: 20';

Materiale necessario: Strumenti elettronici con accesso a Internet.

Descrizione: Il formatore mostrerà brevemente le slide relative al quadro UE che si concentrano sui seguenti argomenti (i contenuti per la creazione della presentazione possono essere trovati qui):

Argomento 1: Quadro generale;

Argomento 2: QUADRO GIURIDICO EUROPEO – Principi Generali;

Argomento 3: Definizione di cyberstalking / stalking - molestie sessuali online - discorsi di odio - revenge porn;

Attività 2: Come cominciare

Modalità: L'attività può essere sviluppata **sia in presenza sia online.**

Durata: 15'

Materiale necessario: Strumenti elettronici con accesso a Internet se l'attività è svolta online;

Descrizione: Il formatore/la formatrice deve chiedere ai partecipanti di iniziare una riflessione rispondendo alle seguenti domande:

- Avete mai partecipato o promosso progetti o meeting sulla prevenzione delle molestie sessuali online?

- Conoscete qualche organizzazione all'estero che lavora nel campo dell'educazione della prevenzione agli abusi online?

- Conoscete il quadro giuridico del vostro paese relativamente alla protezione delle vittime di molestie sessuali online?

- Conoscete qualche campagna di sensibilizzazione realizzata in un paese diverso dal vostro, contro la violenza online?

Attività 3: Attività introduttiva: Scegli un'immagine

Modalità: L'attività può essere sviluppata **sia in presenza, sia online**

Durata: 15'

Materiale necessario: Strumenti elettronici con accesso a Internet se l'attività è svolta online;

Descrizione: Il formatore chiede ai partecipanti di scegliere un'immagine da internet o di disegnare un simbolo che credono rappresenti il modo in cui la Legge dovrebbe proteggere gli individui dalle molestie sessuali.

Ogni partecipante può, in pochi minuti, presentare le proprie impressioni improntando una piccola presentazione su come la legge dovrebbe orientarsi verso le molestie sessuali.

Unità 2: **Quadro giuridico nei paesi partecipanti al progetto**

Attività	Durata	Tipologia di attività
Attività 1: Quadro giuridico nei paesi partecipanti al progetto	15'	In presenza/online
Attività 2: Guarda il video e discuti	35'	In presenza/online

Attività 1: Quadro giuridico nei paesi partecipanti

Modalità: L'attività può essere sviluppata **sia in presenza, sia online**

Durata: 15'

Attrezzature e Materiale necessario: Strumenti elettronici con accesso a Internet se l'attività è svolta online

Linee guida per i formatori: I contenuti che possono essere usati per presentare il quadro, per ogni paese, possono essere trovati qui

Descrizione: Il formatore presenterà brevemente le slide relative al quadro normativo in ogni paese partner, concentrandosi nello specifico sul proprio paese di appartenenza. Alcuni consigli sulle buone prassi esistenti, possono stimolare la discussione.

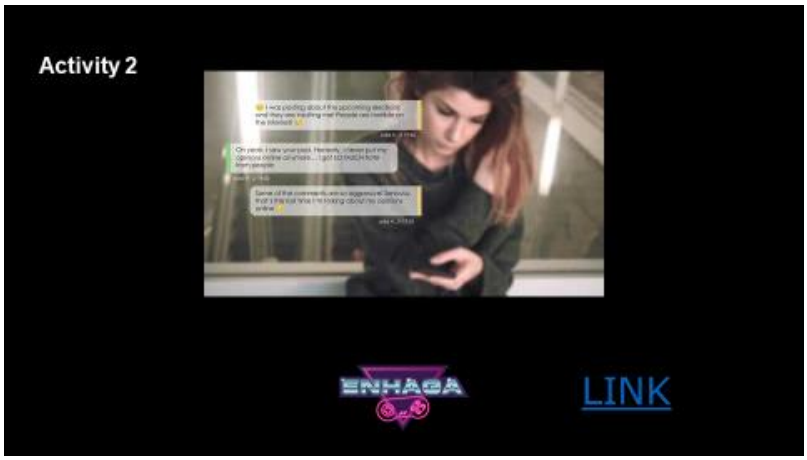
Attività 2: Guarda il video e discuti

Modalità: L'attività può essere sviluppata **sia in presenza sia online**

Durata: 35'

Attrezzature e Materiale necessario: Strumenti elettronici con accesso a Internet e YouTube, Youtube video

Descrizione:



Il formatore/la formatrice mostra il video: https://youtu.be/T21mwBkpyew

Dopo la visione, il formatore/la formatrice chiede ai partecipanti di rispondere alle seguenti domande:

- Che tipologia di molestia si sta producendo nel video?
- Quante volte vi è capitata un'esperienza simile nella vostra vita?
- Avete mai sperimentato personalmente o conoscete qualcuno che ha sperimentato questo tipo di esperienza? Come vi siete sentiti? Cosa avete fatto?
- Secondo voi, quali azioni possono essere intraprese per limitare questo fenomeno? Pensate che questo tipo di aggressioni è sia tutelato dal quadro giuridico presentato in precedenza?
- Come persone che usano la rete e i videogame (dove il fenomeno è abbastanza diffuso) cosa pensate si possa fare per combattere questo comportamento?

Nota: questa attività può essere molto utile non solo per gli stakeholder rilevanti, ma anche per i giovani e i giocatori.

Unità 3: **Prospettive e soluzioni**

Attività	Durata	Tipologia di attività
Attività 1: Un'Analisi molto breve **Stimoli dal formatore**	10'	In presenza/online
Attività 2: Discussione e proposta	20'	In presenza/online

Attività: Analisi molto breve

Modalità: L'attività può essere sviluppata **sia in presenza sia online**

Durata: 10'

Attrezzature Materiale necessario: Per l'attività in presenza non serve alcun materiale; Strumenti elettronici con accesso a Internet se l'attività sarà svolta online.

Descrizione: Il formatore/ la formatrice propone una riflessione per facilitare la discussione: il fenomeno delle molestie sessuali online in generale e nei giochi online in particolare, sembra non essere effettivamente percepito come una "vera" violenza. La vita "Online" è vista come qualcosa di separato e parallelo alla vita vera, come se ogni azione perpetrata online non avesse ripercussioni sulle vite delle persone "offline". Il superamento di questa visione sembra essere un pilastro fondamentale che deve essere sostenuto da servizi tecnici e psicologici e tramite campagne educative e di prevenzione. Per incidere nella lotta al fenomeno delle molestie sessuali online, si deve anche, in maniera proattiva, includere sia i giovani (donne e uomini), sia gli insegnanti, sia le famiglie. L'intervento educativo e preventivo, in termini dinamici ed

esperienziali, può produrre molti più effetti sui giovani in termini di sviluppo delle competenze nel lungo termine.

Attività 2: Discussioni e proposte.

Modalità: L'attività può essere sviluppata **sia in presenza, sia online**

Durata: 20'

Materiale necessario: Attività in presenza: materiale non necessario; Strumenti elettronici con accesso a Internet se l'attività è sviluppata online.

Descrizione: La domanda che il formatore/la formatrice propone per la discussione è la seguente: Quali possono essere le proposte di intervento? Ai partecipanti verrà dato modo di esplicitare le loro proposte.

Se dai partecipanti non emergono proposte, il formatore/la formatrice può trasformare la discussione in un **gioco di ruolo** per focalizzare l'attenzione. Questa metodologia dovrebbe essere applicata soprattutto tra i giovani sia nelle scuole che nei centri di aggregazione. Il gioco di ruolo e la simulazione di molestie sessuali online nel gioco permette di sperimentare direttamente il fenomeno e quali ripercussioni può avere nella vita reale. Il gioco di ruolo può anche essere applicato a diversi gruppi target, come insegnanti e famiglie, con diversi obiettivi, soprattutto per fornire strumenti per individuare sia le potenziali vittime sia i comportamenti online scorretti.

Unità 4: Competenze per migliorare la cooperazione internazionale

Attività	Durata	Tipologia di attività
Attività 1: Le competenze necessarie	10'	In presenza/online

Stimoli dai formatori		
Attività 2: Project work	40’	In presenze/Online

Attività 1: Le competenze necessarie.

Modality: L’attività può essere sviluppata **sia in presenza sia online**

Durata: 10’

Materiale necessario: Attività in presenza: materiale non necessario; Strumenti elettronici con accesso a Internet se l’attività è sviluppata online.

Descrizione: Il formatore/la formatrice propone un’altra riflessione per facilitare la discussione: il fenomeno delle molestie online è trasversale al livello internazionale. L’insegnamento e le politiche di prevenzione dovrebbero essere strutturate a livello uniforme. E’ innanzitutto necessario essere consapevoli della necessità di costruire una metodologia condivisa. Partnership strutturate o canali di comunicazioni tra i legislatori e le associazioni di settore, dovrebbero essere promosse per lottare ed eliminare il fenomeno della violenza digitale, creando una rete di condivisione e comunicazione ad un livello internazionale, anche sottolineando la presenza di un forte spirito di ricerca. Una rete può essere creata dal basso, ovvero dalle iniziative delle singole organizzazioni. L’eliminazione delle molestie sessuali è una sfida per tutti i paesi europei; al fine di sensibilizzare, suggeriamo un approccio dal basso verso l’alto che metta in rilievo le necessità e le competenze da sviluppare per superare il problema. Ciò permette di esplorare nuove possibilità mettendo in rilievo le differenze. Il quadro giuridico e sociale del paese di riferimento, deve sempre essere tenuto in considerazione, in modo da non iniziare discussioni e interventi che vadano fuori tema.

Attività 2: Project work

Modalità: L'attività può essere sviluppata **sia in presenza, sia online**

Durata: 40'

Materiale necessario: Fogli di carta; strumenti elettronici con accesso a internet se l'attività è sviluppata online.

Descrizione. Il formatore/la formatrice pone la seguente domanda: Pensate che nel vostro paese ci siano abbastanza attività educative al fine di prevenire le molestie sessuali nel gioco online? I partecipanti devono rispondere SI o NO.

Il formatore/la formatrice chiede ai partecipanti:

- Scrivete un piccolo progetto con contenuti educativi e di prevenzione contro le molestie sessuali online, che vorreste fossero implementati a livello internazionale.
- Descrivete in poche parole quali possono essere le azioni che a vostro avviso potrebbero portare ad una campagna di sensibilizzazione internazionale.

Il formatore/la formatrice facilita la discussione.

Ulteriori letture

- EIGE (European Institute for Gender Equality);
- WHO Global and regional estimates of violence against women;
- Pew Research Center (2014). Online Harassment;
- FRA Violence against women: an EU-wide survey. Main results report;
- Definitions of the online abuse;

- UN Broadband Commission for Digital Development: A WorldWide Wake-Up Call;

Funded by the Rights, Equality and Citizenship (REC) Programme of the European Union
enhaga-project.eu

Modulo 4 – Risorse tecniche per contrastare le molestie sessuali in rete

Center for Social Innovation & Ten Ton Train

UNITA'

Unità 1: Acquisire familiarità con gli strumenti esistenti

Unità 2: Valutazione degli strumenti esistenti

Unità 3: Trovare Soluzioni

Unità 4: Acquisire sicurezza

Descrizione del modulo

L'industria dei videogiochi ha già sperimentato alcuni dispositivi tecnici e strumenti con lo scopo di assistere le vittime di molestie sessuali durante il gioco. Il gioco ENHAGA includerà tali strumenti a scopo educativo e formativo.

Da quanto emerge dalla ricerca, non tutti i giocatori sono consapevoli o utilizzano assiduamente tali strumenti e il presente modulo intende fornire una lista di quei dispositivi già esistenti utili a individuare o silenziare il profilo del molestatore fornendo suggerimenti utili su come utilizzarli al meglio. Il modulo svilupperà le competenze dei giocatori per una comunicazione ed un'interazione chiare al fine di dimostrare il comportamento etico e per costruire una reale autostima.

Gruppi Target: Giocatori in generale e giocatrici in particolare

Durata: 3 ore (2 ore di attività in presenza + 1 ora f di attività online)

Obiettivi di apprendimento del Modulo:

Al completamento del presente Modulo, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

- Conoscere gli strumenti esistenti contro le molestie sessuali incorporati nei giochi digitali
- Valutare accuratamente le differenti opzioni e stabilire delle priorità
- Trovare soluzioni in casi di molestie sessuali virtuali
- Acquisire sicurezza e sentirsi più forti.

Unità 1: Acquisire familiarità con gli strumenti esistenti

- L'Unità è rivolta ai giocatori in generale ed alle giocatrici donne in particolare
- Al completamento dell'Unità, essi dovrebbero avere maggiore familiarità con gli strumenti esistenti contro le molestie sessuali.

Attività	Durata	Tipologia di attività
Attività 1: Rassegna degli Strumenti	15'	In presenza
Attività 2: Utilizzo degli Strumenti	20'	In presenza
Attività 3: Leggere una Guida	10'	Online

Attività in presenza

Attività 1: Rassegna degli Strumenti

Durata: 20 minuti

Attrezzature e Materiali necessari: Ogni partecipante dovrebbe essere in possesso di un dispositivo elettronico (computer, tablet, cellulare) ove sia installato un gioco online di loro conoscenza (Allegato VI)

Obiettivi: Lo scopo è quello di rendere i partecipanti consapevoli degli strumenti esistenti a loro disposizione in giochi online conosciuti.

Descrizione: I partecipanti dovranno mostrare a turno le potenzialità del loro gioco preferito. Alcuni giochi popolari sono discussi nel Rapporto delle Tecnologie Esistenti (Allegato VI). Si potrà fare riferimento a questi nel caso i partecipanti non siano a conoscenza delle opzioni esistenti nel gioco di riferimento.

Attività 2: Utilizzo degli strumenti

Durata: 20 minuti

Materiali Richiesti: Dispositivo elettronico con connessione ad internet

Descrizione: Ai partecipanti verrà richiesto di installare Steam: una piattaforma online popolare. Successivamente, in piccoli gruppi si aggiungeranno a vicenda come "amici" utilizzando il Sistema Steam client ed esploreranno le possibilità di comunicazione disponibili nella piattaforma.

Infine rivedranno gli strumenti disponibili per la prevenzione e la notifica delle molestie utilizzando il seguente link QUI.

Attività Online

Attività: Guida

Durata: 10 minuti

Materiali Richiesti: Dispositivo elettronico con accesso ad internet e modulo online con le domande qui sotto indicate

Descrizione: Ai partecipanti verrà richiesto di leggere il codice di condotta che si trova QUI e condividere le proprie opinioni rispondendo alle seguenti domande:

Domande (modulo online):

- Qual è lo scopo del codice di condotta?
- La guida ha distinto chiaramente tra comportamenti accettabili e inaccettabili?
- La guida è uno strumento utile per prevenire le molestie? Può essere migliorata?

Unità 2: Valutazione delle possibilità esistenti

- L'unità è rivolta ai giocatori in generale ed alle giocatrici in particolare
- Dopo il completamento della presente unità i partecipanti dovrebbero avere acquistato maggiore familiarità con i punti di forza ed i limiti degli strumenti esistenti contro le molestie sessuali e dovrebbero essere in grado di individuarne le carenze

Attività	Durata	Tipologia di attività
Attività 1: Valutazione del Gioco	20’	In presenza
Attività 2: Proposizione di soluzioni	15’	In presenza
Attività 3: Valutazione dei Giochi esistenti	10’	Online

Attività in presenza

Attività 1: Valutazione del Gioco

Durata: 20 minuti

Attrezzature e Materiali necessari: Dispositivo elettronico con accesso a internet

Descrizione: I partecipanti verranno divisi in due gruppi. Ogni Gruppo analizzerà un gioco di cui siano a conoscenza almeno alcuni dei partecipanti sia per avervi giocato in precedenza che per esserne venuti a conoscenza durante l’Attività 1.

In Gruppo discuteranno a turno le situazioni in cui hanno utilizzato gli strumenti anti molestia del gioco di riferimento ottenendo un risultato soddisfacente (sentendosi più forti e in grado di continuare a giocare).

Inoltre gli stessi gruppi a turno discuteranno quelle situazioni in cui invece gli strumenti anti molestia del gioco si siano rivelati inadeguati.

Attività 2: Proposta di Soluzioni

Durata: 15 minuti

Materiali Richiesti: materiali per la scrittura

Descrizione: I partecipanti dovranno discutere i possibili miglioramenti e le aggiunte da apportare agli strumenti oggi esistenti contro le molestie online. Un volontario raccoglierà i suggerimenti proposti.

I partecipanti dovranno essere incoraggiati a suggerire soluzioni senza considerare i limiti tecnologici ed economici. Oltre agli strumenti stessi, i partecipanti potranno suggerire modifiche al gioco che potrebbero aiutare a combattere le molestie online.

Attività online

Attività: Valutazione dei Giochi esistenti

Durata: 10 minuti

Materiali richiesti: Dispositivo elettronico con accesso ad Internet e modulo online

Utilizzando un modulo online, i partecipanti faranno una lista dei giochi cui hanno preso parte valutandoli con un punteggio da 1 a 5 in base a quanto hanno trovato utili gli strumenti anti molestia predisposti dal gioco stesso.

Inoltre, per ogni gioco dovranno rispondere alle seguenti domande:

1. Hai mai smesso o pensato di smettere di giocare a causa della inadeguatezza dei dispositivi anti molestia del gioco?
2. Quali funzionalità del gioco ti farebbero sentire maggiormente a tuo agio?

Unità 3: Individuare Soluzioni

- L'unità è rivolta ai giocatori in generale ed alle giocatrici donne in particolare.
- Dopo il completamento dell'unità i partecipanti dovrebbero essere più competenti e capaci di trovare soluzioni in caso di molestie sessuali online.

Attività	Durata	Tipologia di attività
Attività 1: Scenario immaginario/ discussione	15'	In presenza
Attività 2: Elaborazione di una guida	15'	In presenza
Attività 3: Rispondere ad un questionario	5'	Online

Attività in presenza

Attività 1: Discussione su uno scenario immaginario

Durata: 15 minuti

Materiali richiesti: Scenario, stampe cartacee con le 6 domande sotto indicate

Descrizione: All'inizio dell'attività ogni partecipante presenterà e leggerà uno scenario immaginario. Lo scenario farà riferimento ad una donna che subisce molestie sessuali online ma non compie i passi giusti per risolvere il problema e controllare la situazione. Dopo la lettura dello scenario seguirà una discussione tra i partecipanti al fine di collaborare e pensare alle azioni ed ai passi che il personaggio dello scenario avrebbe potuto effettuare in casi come quello proposto.

1ª parte-Lettura dello scenario immaginario:

- Olivia è una ragazza di 19 anni che passa gran parte del suo tempo a giocare online. Un giorno, mentre era intenta al suo gioco preferito ha ricevuto molestie sessuali da un uomo 35enne sulla piattaforma della chat. Nello specifico l'uomo ha cominciato a inviarle messaggi contenenti parole offensive e inappropriate e quando lei gli ha chiesto di smettere lui l'ha minacciata di usarle violenza fisica.
- Dopo questo avvenimento la ragazza ha spento il computer (senza bloccare l'uomo né denunciarlo) ed è rimaste terrorizzata tutto il giorno piangendo e temendo che potesse accaderle qualcosa di tremendo. Non ha parlato del fatto con nessuno.

2ª parte- Dopo la lettura della storia i partecipanti saranno chiamati a rispondere alle seguenti domande. In seguito dovranno discutere le risposte.

Domanda 1

Quali azioni compiute da Olivia sono state corrette? (se ve ne sono state)

Domanda 2

Quali azioni di Olivia sono state sbagliate? (se ve ne sono state)

Domanda 3

Quale sarebbe stata la tua reazione in un caso simile? (descrivi i passi che avresti compiuto)

Domanda 4

Ti sei mai trovato/a in una situazione simile?

Si **No**

Domanda 5

Se sì, quale è stata la tua reazione?

Domanda 6

Se no, cosa faresti per impedire tali situazioni?

Attività 2: Lavoro di Gruppo: Creare una guida per le giocatrici vittime di molestie sessuali

Durata: 15 minuti

Attrezzature e Materiali necessari: dispositivo elettronico (cellulare o computer) accesso a internet, materiale per scrivere (quaderno, penne)

Descrizione: Questa attività richiede un lavoro di gruppo. I partecipanti discuteranno prima e successivamente elaboreranno una guida dettagliata con tutti i passi che una vittima di molestie sessuali deve porre in essere.

Durante la creazione della guida i partecipanti saranno incoraggiati a condividere le proprie esperienze personali ed i modi che hanno usato per risolverle.

La guida dovrà contenere le seguenti informazioni:

- Come rispondere ai messaggi offensivi durante il gioco

- Come e quando utilizzare gli strumenti di difesa già esistenti, come ad esempio la notifica (delle offese ricevute dal molestatore) o la tattica di cambiare i tasti nel gioco
- Indicare quali autorità dovrebbero essere informate nel caso di molestie pesanti
- Fornire ai giocatori informazioni su una linea di aiuto (se esistente) nel proprio paese e su uno specifico supporto psicologico nel caso di molestie sessuali.

Attività online: Rispondere ad un questionario online

Durata: 5 minuti

Attrezzature e Materiali necessari: Dispositivo elettronico (cellulare o computer), accesso a internet e questionario online (Google form, ecc.)

Descrizione: Durante questa attività i partecipanti risponderanno ad un questionario online al fine di verificare le loro abilità a risolvere problematiche relative alle molestie sessuali online.

Domanda 1

Quante ore al giorno trascorri nel gioco?

1-3 5-10 10+

Domanda 2

Hai mai conosciuto qualcuno tramite un gioco online?

Si No

Domanda 3

Sei mai stata/o vittima di molestie o di offese da parte di un altro giocatore?

Si No

Domanda 4

Se sì, descrivi l'accaduto e la tua reazione

Domanda 5

Conosci gli strumenti già esistenti per silenziare il molestatore o per notificare le molestie?

Si No

Domanda 6

Hai mai utilizzato qualcuno dei presenti strumenti?

Si No

Domanda 7

Pensi che ci siano sufficienti informazioni per i giocatori sui modi di controllare le situazioni di molestie sessuali durante il gioco?

Si No

Domanda 8

Se sì, riferisci alcuni esempi di tali informazioni che consideri buone pratiche

Domanda 9

Se no, suggerisci qualche modo in cui le giocatrici donne possano essere informate in caso di molestie sessuali durante il gioco.

Domanda 10

I gruppi di gioco sono sicuri per le giocatrici donne?

Si No

Dai la tua motivazione

Unità 4: Acquisire Sicurezza

- L'unità è rivolta ai giocatori in generale ed alle giocatrici in particolare.
- Dopo il completamento di questa unità i partecipanti avranno acquisito maggior sicurezza e si sentiranno più sicuri di fronte ad episodi di molestie sessuali on line.

Attività	Durata	Tipologia di attività
Attività 1: Gioco di ruolo	25'	In presenza
Attività 2: Video/discussione	20'	In presenza
Attività 3: scenario immaginario /questionario	10'	Online

Attività in presenza

Attività 1: Gioco di ruolo per guadagnare sicurezza

Durata: 40 minuti

Materiali richiesti: Nessuno

Descrizione: La seguente attività in presenza sarà rappresentata da un gioco di ruolo tra partecipanti. Tutti i partecipanti saranno divisi in coppie. Tutte le coppie avranno lo stesso copione (cercare di stimolare la sicurezza di una vittima di molestie sessuali online) in modo da avere il maggior numero di opinioni possibile sullo stesso argomento. Alla fine i partecipanti condivideranno i loro punti di vista e discuteranno quali suggerimenti delle altre coppie hanno trovato maggiormente utili.

Linee guida:

Tutti i partecipanti saranno divisi in coppie e cominceranno il gioco di ruolo scambiandosi i ruoli a turno.

Gioco di ruolo: Il/la tuo/a migliore amico/a è stato/a vittima di molestie sessuali online. Rafforza la sua fiducia!

Participante A

Giocatrice donna vittima di molestie sessuali

Participante B

Migliore amico/a che le dà consigli e le infonde fiducia e sicurezza

Dopo che tutte le coppie avranno terminato il gioco di ruolo (10 minuti) seguirà una discussione tra tutti i partecipanti sul se e/o come l'ascoltare i consigli altrui abbia potuto infondere fiducia e sicurezza (15 minuti)

Attività 2: Video e Discussione

Durata: 20 minuti

Attrezzature e Materiali necessari: Dispositivo elettronico (smartphone o computer), accesso a internet, accesso a YouTube, materiali per scrivere (quaderno, penna)

Descrizione: I partecipanti guarderanno un video insieme e condivideranno le proprie opinioni. Il video ha a che fare con la necessità del femminismo nel gioco e sarà in grado di aumentare la fiducia delle giocatrici che sono state vittima di offese o di molestie incoraggiandole a condividere le proprie esperienze ed aiutandole a prevenire situazioni simili.

Nella discussione che seguirà, un volontario scriverà, evidenziandoli, gli aspetti più importanti del dibattito.

1ª parte - Guardate il video che segue. Per il link cliccate qui

2ª parte - Dopo il video dovrete condividere le vostre opinioni sui contenuti del medesimo. Un volontario scriverà, evidenziandoli, gli aspetti più importanti del dibattito.

Attività Online: Scenario Immaginario

Durata: 10 minuti

Attrezzature e Materiali necessari: dispositivo elettronico (cellulare o computer), accesso a internet

Descrizione: In questa attività online ogni partecipante leggerà uno scenario immaginario online e risponderà ad alcune domande rilevanti. Lo scopo dell'attività è quello di aiutare i partecipanti ad avere maggior sicurezza aumentando la fiducia in se stessi al fine di affrontare situazioni di molestie sessuali online.

1ª parte- Lettura di uno scenario immaginario:

Ansia e panico

Quando Amanda aveva 17 anni soffriva di forte ansia per la quale seguiva una terapia. Amanda riteneva che ad innescare questa situazione fosse stato un incidente di molestie sessuale online. Mentre era intenta al gioco aveva cominciato a chattare con un uomo di 28 anni. All'inizio lui la offese e a causa della sua insicurezza la sua autostima ne uscì a pezzi. Amanda sentiva di meritare quelle offese e pertanto continuò la conversazione finché lui non cominciò ad offenderla gravemente minacciandola che avrebbe reso note alcune informazioni personali che lei aveva condiviso con lui. Amanda non aveva la forza di parlare dell'accaduto con un adulto; dopo giorni di minacce ebbe un attacco di panico e finì in ospedale. Fu messa sotto terapia per le sue condizioni.

2ª parte rispondere alle domande:

Domanda 1:

Cosa avresti fatto di diverso?

Domanda 2:

Pensi che gli strumenti tecnici rappresentati dal blocco del molestatore/denuncia delle molestie nei giochi possano aiutare le donne giocatrici aumentando la loro sicurezza contro le molestie sessuali?

Si No Come? (Motiva la tua risposta)

Domanda 3

Conosci persone nel tuo ambiente di cui ti puoi fidare nel comunicare molestie sessuali? Ritieni importante avere qualcuno con cui parlare?

Domanda 4

Quali passi compiresti per ricostruire la tua autostima e sicurezza dopo un caso di grave molestia sessuale online?

Letture ulteriori

- Blackwell, Lindsay & Ellison, Nicole & Elliott-Deflo, Natasha & Schwartz, Raz. (2019). Harassment in Social Virtual Reality: Challenges for Platform Governance. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 3. 1-25. 10.1145/3359202. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/337129139_Harassment_in_Social_Virtual_Reality_Challenges_for_Platform_Governance
- Farazan, Yasaman. (2021). Breaking the Virtual Ice: Antisocial Behaviors in Social Virtual Reality and How Developers Cope with Them. 10.13140/RG.2.2.16878.13129. Ph.D. Thesis for: BA Digital Games. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/349212255_Breaking_the_Virtual_Ice_Antisocial_Behaviors_in_Social_Virtual_Reality_and_How_Developers_Cope_with_Them
- The Cybersmile Foundation website (2020). In-Game Help and Support. Retrieved from: https://www.cybersmile.org/advice-help/gaming/in-game-resources

Appendici

Allegato I

Modulo 1 – Unità 1 - Attività 1

Tornare ad attività 1

Leggere le seguenti definizioni:

- **Offese sui Social Media** (Ivi incluso il Gioco digitale e ogni piattaforma che consenta il reciproco scambio di informazioni ed utilizzo di materiale.)
- **Trolling** è una forma di abuso digitale che include l'invio di commenti offensivi attraverso la piattaforma digitale. Il Trolling è perseguibile ai sensi del Malicious Communication Act 1988 e del Communications Act 2003. Nonostante gli atti di trolling siano perseguibili è spesso difficile individuare gli autori se agiscono nel gioco coperti da anonimato.
- **Minacce Online:** sono rappresentate da qualunque tipo di minacce alla salute fisica ivi incluse minacce di morte, violenza o altre offese avverso una o più persone.
- **Pubblicazione di Immagini sessuali private senza consenso:** Condividere o scaricare immagini sessuali intime può causare alla vittima

sentimenti di umiliazione, violazione di intimità e imbarazzo. Costituisce reato condividere le immagini di una persona senza il suo consenso se lo scopo era quello di nuocere alla vittima. Tale reato è ora punito ai sensi del Revenge Porn

- **Grooming:** Si tratta del comportamento di colui che instaura una relazione intima con una persona online al fine di carpirne la fiducia con lo scopo di abusarne o sfruttarla sessualmente
- **Molestie on line:** includono ripetuti tentativi di abuso o comportamenti minacciosi in grado di creare malessere o paura nella vittima.
- **Stalking (Online):** Molestia che include il persistente e frequente contatto con la vittima senza che questa lo voglia e laddove la privacy della vittima sia violata in modo non consensuale.
- **Mobbing Virtuale:** Si verifica quando un Gruppo di persone si allea per escluderne un'altra. Il comportamento del gruppo può rappresentare molestia o includere minacce online o forme di trolling

Tornare ad Attività 1

Seguire l'Allegato II per completare l'attività

Allegato II

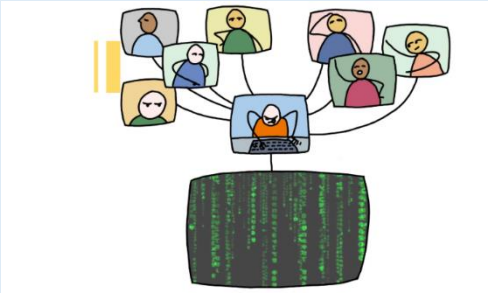
Modulo 2 – Attività 2

Osserva i seguenti comportamenti tratti dalla vita reale. Ogni comportamento è collegato ad un numero che utilizzerai nella successiva attività di collegamento.

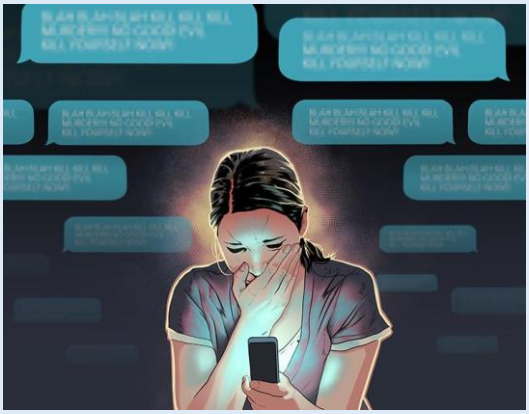
1) Questa persona riceve commenti offensivi online

2) Questa persona ha trovato un'altra persona online e le manda continuamente messaggi offensivi

1) Questo gruppo di persone sta inviando minacce online ad un'altra persona



2) Una persona invia messaggi on line che provocano in chi li riceve ansia e paura



3) Una persona invia commenti lusinghieri ad un'altra e chiede qualcosa in cambio

4) Una persona condivide con un'altra immagini sessuali private di una terza persona senza il suo consenso

5) Una persona invia on line messaggi con questo contenuto"Ti ucciderò"	6) Una persona condivide sui social media commenti offensivi su un'altra persona.

Passare all'Allegato III

Allegato III

Modulo 2 – Attività 2

Collega la definizione con il comportamento

Definizioni	Collega la definizione con il numero del comportamento che la descrive
1. Mobbing Virtuale	

2. Stalking (Online)	
3. Grooming	
4. Pubblicazione di Immagini sessuali private senza consenso	
5. Molestie Online	
6. Minacce Online	
7. Trolling	
8. Offese tramite Social Media	

Torna ad attività 1

Allegato IV

Modulo 2 – Unità 1 – Attività 1 – Leggende e Fatti circa le molestie sessuali

Istruzioni: Leggere attentamente ciascuna definizione sottostante. Scrivere V se la si ritiene VERA e F se la si ritiene FALSA

Solo le donne sono vittime di violenza e i molestatori sono solo uomini	
La molestia si verifica sempre tra un uomo e una donna	
La persona che viene molestata direttamente è la sola vittima	
La molestia richiede il contatto fisico	
La molestia è sempre verbale	
Era un complimento quindi non costituisce molestia	
Non può essere molestia; lui/lei stava solo scherzando	
La molestia deriva dal desiderio sessuale	
Se ignoro la molestia quella sparirà da sé	
La molestia sessuale si verifica solo quando c'è una differenza di potere tra le parti	
Per esserci molestia il comportamento deve essere ripetuto	
La vittima richiama su di sé la violenza quando veste in maniera provocante o si comporta in modo controverso	

Le vittime di violenza generalmente provocano la violenza vestendo, apparendo o comportandosi in modo provocante	

Torna all'Attività 1

Risultati del questionario ed argomenti di discussione

Chiunque indipendentemente dal sesso può essere vittima di molestia
La molestia sessuale può avvenire tra persone dello stesso sesso o di sessi diversi
Terze parti testimoni di molestia o consapevoli della stessa possono essere a loro volta vittime
La molestia sessuale non comprende necessariamente il contatto fisico
La molestia può essere sia verbale che non verbale, sia fisica che non fisica. Una forma di violenza non verbale può essere "guardare una persona dall'alto al basso, seguirla o usarle stalking, compiere gesti a contenuto sessuale con le mani o con i movimenti del corpo utilizzando espressioni facciali"
Anche se una persona compie gesti che ritiene lusinghieri questi possono comunque risultare offensivi
Anche se una persona compie gesti che ritiene divertenti questi possono comunque risultare offensivi
La molestia sessuale è spesso motivata dal desiderio di superiorità, potere e/o bullismo

Purtroppo ignorare la molestia non la fa sparire. In effetti il problema potrebbe addirittura peggiorare
La molestia sessuale può avvenire tra persone dello stesso livello o tra persone che hanno una relazione di tipo gerarchico
La molestia sessuale può consistere in azioni ripetute o in un singolo comportamento che è sufficientemente grave
La violenza sessuale o gli attacchi sessuali sono reati di violenza ed esercizio di potere che derivano dal desiderio di una persona di esercitare un potere su un'altra. Né il vestirsi in maniera provocante né comportamenti contraddittori costituiscono richieste di atti sessuali non desiderati. Forzare qualcuno ad un'attività sessuale non voluta costituisce violenza indipendentemente da come la persona si veste o comporta
La molestia non deriva dal fatto che una donna si veste in modo provocante o inizia una relazione sessuale con lo scopo di essere promossa o avanzare nella carriera. Gli studi hanno dimostrato che le vittime di molestia sessuale differiscono nel modo di apparire, vestire, nel comportamento o nell'età. L'unico aspetto che hanno in comune è il fatto che al 99% si tratta di donne.

Allegato V

Modulo 3 – Raccomandazioni e Risoluzioni

Insieme ai principi generali UN e EU forniscono definizioni contenute nelle numerose Raccomandazioni delle diverse Istituzioni Europee. Indichiamo qui di seguito le più importanti nell'ambito delle molestie sessuali on line.

Il **CEDAW**: (Commissione delle Nazioni Unite per la Eliminazione delle Discriminazioni contro le Donne) ha adottato la Raccomandazione Generale n. 19 che definisce la **violenza di genere** come una violenza che "è diretta contro una donna per il fatto stesso di essere donna, ovvero una violenza che colpisce le donne in maniera sproporzionata. Include atti che causano una sofferenza fisica, mentale o sessuale, minacce di tali atti, coercizione o altre forme di privazione di libertà"

Con la Raccomandazione Generale 35 il CEDAW ha ampliato tale definizione aggiungendo che:

- "...La violenza di genere contro le donne (…) si manifesta come una serie continuata di atti, connessi tra loro e ricorrenti, in modi diversi sia nel settore pubblico che privato ivi incluse le modalità tecnologiche
- "La violenza di genere contro le donne avviene in tutti gli spazi e sfere di interazione umana, sia pubbliche che private (…) ivi inclusi gli ambienti tecnologici come internet e gli spazi digitali"

L' **UNGA** (Assemblea Generale delle Nazioni Unite) ha approvato una Risoluzione di Consenso nel proteggere i diritti umani delle donne.

Contiene linguaggio sulle violazioni dei diritti umani collegate ai mezzi tecnologici: "informazioni su violazioni collegate alla tecnologia, abusi e violenze contro le donne, ivi inclusi i difensori dei diritti umani delle donne, le molestie

online, il cyberstalking, la violazione della privacy, la censura e la pirateria informatica di indirizzi e mail, cellulari ed altri dispositivi elettronici con lo scopo di screditare le vittime e/o incitare ulteriori violazioni ed abusi contro le medesime, rappresentano una crescente preoccupazione e manifestazione di discriminazione sistemica di genere che richiede risposte efficaci per la tutela dei diritti umani"

Il 4 luglio 2018 Il **Consiglio dei Diritti Umani delle Nazioni Unite** ha votato diverse Risoluzioni riguardanti la "promozione protezione e la fruizione dei diritti umani nella rete internet", numerose tra queste risoluzioni riguardavano il tema specifico della "cyber violenza e l'incitamento all'odio contro le donne".

Il Protocollo Aggiuntivo del Consiglio d'Europa che integra la Convenzione sui cyber reati, definisce "violenza verbale (hate speech) online" tutte quelle forme di espressione che condividono, incoraggiano, promuovono o giustificano l'odio raziale, la xenofobia, l'antisemitismo o ogni altra forma di odio basata sull'intolleranza ivi inclusi il nazionalismo aggressivo, l'etnocentrismo, le discriminazioni e le ostilità contro le minoranze, gli emigrati o le persone straniere. "L'incitamento di odio sessista" è definito come "espressioni che diffondono, incitano, promuovono o giustificano l'odio basato sul sesso".

Nel Parlamento Europeo, l'Agenzia per i Diritti Fondamentali ha elaborato un cospicuo numero di definizioni di cyber violenza contro le donne.

Questo Quadro generale rappresentato dalle Raccomandazioni è arricchito da un ampio numero di definizioni (cyber-stalking, cyber molestie, stalking, hate speech, revenge porn) spesso coniati dagli studiosi o nati sui social media. Questo ampio numero di definizioni rende il fenomeno delle molestie sessuali nel gioco difficile da comprendere e delineare con precisione.

❖ **Cyber-stalking/stalking**	• Lo stalking include episodi ripetuti che singolarmente potrebbero essere innocui o meno ma che combinati minano la sicurezza della persona causando stress, paura o allarme. • Per cyberstalking si intende lo stalking che avviene tramite e-mail, messaggi elettronici, sms o Internet.
❖ **Molestia virtuale (Cyber harassment)**	• Molestia online che può assumere diverse forme ma che, per quanto qui di interesse includono: ○ Messaggi e-mail o messaggi di testo (sms) sessualmente espliciti e non desiderati ○ Approcci inopportuni ed offensivi sui social network o sulle chat room di Internet ○ Minacce di violenza fisica o sessuale inviate tramite messaggi e-mail, sms o messaggi on line ○ Violenza verbale che denigra, insulta, minaccia o colpisce un individuo sulla base della identità (genere) e su altri aspetti (orientamento sessuale o disabilità)

❖ **Violenza Verbale (Hate speech)**	Qualunque forma di comunicazione verbale, in forma scritta o comportamento che attacca o utilizza un linguaggio discriminatorio o offensivo contro una persona o un gruppo in quanto tali.
❖ **Revenge porn**	La condivisione di immagini o video esplicitamente sessuali senza il consenso della persona ripresa.

Allegato VI

Modulo 4

Tornare ad Attività 1

Risorse tecniche contro le molestie sessuali on line

Nikolas Ladas, Ten Ton Train LTD

Introduzione

Molti giochi online al giorno d'oggi hanno strumenti e risorse per combattere le molestie sessuali digitali. Questi strumenti normalmente includono il silenziare o segnalare il molestatore. La pratica standard è che questa funzionalità sia implementata da ogni gioco di nuovo, anche se alcune piattaforme di gioco offrono strumenti che possono essere incorporati in più giochi. Di seguito verranno presentate le pratiche adottate da tre giochi molto popolari al giorno d'oggi insieme ad alcuni strumenti esistenti e tecnologie disponibili su piattaforme multiple.

Casi Studio

Questa sezione mostrerà le modalità anti molestia in uso in alcuni giochi popolari. I giochi cui si farà riferimento sono: World of Warcraft, League of Legends e Fortnite. Sono stati scelti questi giochi perché vista la loro popolarità ben rappresentano l'industria del gioco nel suo complesso.

World of Warcraft

World of Warcraft (WoW) è un gioco online con un enorme numero di ruoli (MMORPG) distribuito nel 2004 dalla Blizzard Entertainment. All'apice del successo il gioco ha raggiunto quasi i 12 milioni di iscrizioni attive e ancora oggi mantiene un alto numero di iscrizioni. In World of Warcraft i giocatori possono

segnalare le molestie utilizzando il sistema del sito web utilizzando il seguente link: here.

Per segnalare un giocatore in World of Warcraft: Cliccare con il pulsante destro sul nome del giocatore in chat. Per denunciare un giocatore: selezionare l'opzione più appropriata. Cliccare su Accetta.

I giocatori possono inoltre silenziare gli altri giocatori in modi simili. L'utilizzatore seleziona l'etichetta con il nome del giocatore offensivo e seleziona "ignora" dal menù a tendina. Le notifiche delle molestie sono esaminate dagli amministratori del gioco. Un giocatore che si comporta in maniera offensiva sarà inizialmente avvisato, se continua il suo account potrà essere sospeso e infine potrà essere escluso dal gioco, il che significa che il suo account sarà inutilizzabile. Non si conoscono al momento azioni poste in essere per "educare" il molestatore. Una critica molto comune a questo sistema è che gli amministratori potrebbero non essere in grado di esaminare tutte le notifiche di molestie visto il grande numero di giocatori e di conseguenza di reclami.

Va considerato che l'approccio seguito da Word of Warcraft è quanto tipicamente esiste nell'industria del gaming ed i nuovi giochi online devono adottare le medesime funzionalità.

League of Legends

League of Legends (LoL) è un'arena di combattimento per molti giocatori sviluppata e distribuita da Riot Games. È un gioco molto popolare che ha raggiunto gli otto milioni di giocatori concorrenti. La natura fortemente competitiva del gioco sembra favorire i comportamenti negativi dei giocatori e la piattaforma ha acquisito la cattiva reputazione di favorire comportamenti scorretti e negativi. (Kou & Nardi, 2013 - LeJacq, 2015 and (Alexander, 2018). In risposta

a queste accuse gli ideatori di League of Legends hanno sviluppato diversi sistemi per combattere le molestie o i comportamenti scorretti.

Come molti giochi online, League of Legends ha delle funzionalità basilari di notifica/denuncia. I giocatori possono denunciare compagni o "nemici" che violano il codice di condotta del gioco (code of conduct). La chat di gioco è inoltre monitorata da algoritmi che individuano diversi tipi di abuso. Come in tutti i giochi molto popolari, del resto, spesso questo approccio è poco utile visto l'ampio numero di giocatori e quindi di notifiche.

Una soluzione adottata dal gioco per le dispute è stata quella di introdurre un "Tribunale" che ha sollevato gli amministratori da alcune responsabilità ponendole in capo ai giocatori stessi. Di fronte al Tribunale i giocatori con determinate caratteristiche, considerati affidabili, hanno la possibilità di valutare le denunce (in maniera anonima) e segnalare i messaggi come offensivi o meno. Se un numero sufficiente di giocatori indica che un certo messaggio è offensivo ed in violazione del codice di Condotta, un Sistema automatico punirà l'offensore sospendendone l'account (offese ripetute determineranno sospensioni più lunghe).

Questo Sistema è stato in seguito abbandonato a seguito delle osservazioni degli sviluppatori che ritenevano che eliminare le "tossicità" dal gioco sarebbe stato un obiettivo non realistico mentre il focus avrebbe dovuto essere ricompensare il comportamento corretto dei giocatori.

A tal fine Riot ha introdotto un "Sistema d'Onore" nel 2017 consentendo ai giocatori di premiare i compagni con medaglie virtuali dopo le partite, per uno dei tre attributi positivi. Acquisire queste medaglie aumenta il "Livello di Onore" del giocatore premiandolo nel tempo con scatole bottino.

Fortnite

Fortnite è un gioco di battaglie reali tratto dai Giochi Epici. Con 125 milioni di giocatori è il gioco ad oggi più popolare (Statt, 2018). Il gioco ha un codice di condotta - code of conduct - basato su un sistema di notifiche. Come i giochi precedenti le notifiche vengono esaminate dagli amministratori caso per caso.

In aggiunta al Sistema di notificazione di base, Fortnite offre un sistema di controllo genitoriale che può essere usato per limitare o bloccare completamente la comunicazione.

Nel 2020, Fortnite ha inserito un messaggio sulla schermata principale incoraggiando i giocatori a riferire i casi di molestie:

Incoraggia I tuoi compagni di squadra ad una Vittoria Reale. Se ti imbatti in fenomeni di razzismo o odio in Fortnite, verso te stesso o altri, apri il Menu, vai alla voce "Denunce/Feedback" ed invia il tuo commento indicando nella motivazione: "Molestie/uso di linguaggio inappropriato".

Strumenti

Steam

Steam è un servizio di distribuzione di videogiochi prodotto da Valve. E' la più ampia piattaforma di distribuzione digitale per il gioco su pc e detiene circa il 75% delle azioni di mercato. Steam è prima di tutto un archivio di giochi digitale ma la sua funzionalità include una biblioteca di giochi e offre servizi per la comunità dei giocatori come liste di amici, gruppi, servizi di archiviazione su cloud, servizi vocali e chat. Esistono poi altri sistemi di distribuzione digitale come GoG, Origin e Epic game store che offrono servizi simili. Abbiamo scelto Steam poiché tra tutti è il Sistema più popolare e meglio conosciuto tra i giocatori.

Steam offre funzioni simili a quelle dei giochi che abbiamo analizzato ma, a differenza di questi, Steam opera come un hub di gioco e le sue funzionalità sono applicabili ad un ampio numero di giochi. Per questo Steam può essere usato per aggiungere funzioni anti-molestia a giochi su scala minore che non hanno la possibilità di sviluppare queste funzionalità e che dovrebbero altrimenti ometterle. Anche le funzionalità di Steam sono simili a quelle dei giochi sopra menzionati le rivediamo qui di seguito con riferimento alle attività di formazione che coinvolgono Steam.

Steam include le seguenti funzioni anti molestia (anti-harassment capabilities.) Come le altre piattaforme queste sono proposte attraverso un menù sensibile al contesto.

• Segnalazione. La segnalazione opera similmente a World of Warcraft. Steam afferma che le notifiche vengono spesso risolte entro 24 ore dall'invio. Il giocatore viene informato se è stato preso un provvedimento.

• Togliere l'amicizia. Questa opzione impedisce al molestatore di contattare il molestato via Steam e gli impedisce di vedere i contenuti che questi ha creato e che ha indicato come privati o solo per amici. Il procedimento per togliere l'amicizia (unfriend process) è il seguente: per togliere l'amicizia occorre navigare nel profilo della persona (cui si vuole togliere l'amicizia) e selezionare l'opzione "togli l'amicizia" nel menù a tendina. Alternativamente si può utilizzare il menu a tendina vicino al profilo del nome della persona (cui si vuole togliere l'amicizia) nella propria lista di amici selezionando la relativa opzione (togli amicizia).

• Bloccare le comunicazioni. Bloccare un giocatore su Steam impedisce al medesimo le seguenti azioni:

–Inviare al giocatore inviti di amici o gruppi

–Inviare messaggi attraverso la chat di Steam

– Fare commenti sul profilo del giocatore o su argomenti della comunità.

• Filtro della Chat. Il Filtro della Chat di Steam consente al giocatore di controllare il tipo di contenuti che possono apparire su Steam o sulle chat di gioco. Esistono due opzioni per il filtro:

– Filtrare i turpiloqui e gli insulti

– Consentire i turpiloqui ma filtrare gli insulti

• Modalità invisibile. Questa modalità consente di apparire come offline agli altri utenti. Il giocatore sarà comunque in grado di vedere la propria lista di amici, di inviare e ricevere messaggi e partecipare alla comunità. L'unica differenza è che gli altri giocatori non vedranno che il giocatore è collegato.

Steam inoltre incoraggia i propri giocatori a contattare le autorità locali nel caso si sentano in pericolo.

Filtro Automatico della Chat

Come risulta dai Casi Studio analizzati in precedenza, l'approccio più comune per combattere le molestie sessuali digitali è quello di silenziare il molestatore e notificare le molestie. Questo approccio però, nonostante sia presente in molti giochi online, ha alcuni aspetti negativi:

• È reattivo. Presuppone che un giocatore subisca le molestie e possa quindi silenziare il molestatore o riportare l'offesa. Quindi questo approccio previene solo ulteriori molestie.

• E' complesso da valutare. Con i giochi moderni che hanno milioni di utenti è complicato per gli amministratori verificare ogni caso di molestie. Molte

compagnie adottano approcci diversi che però spesso fanno sì che le molestie passino inosservate.

Il filtro di chat basato su algoritmo tenta di risolvere entrambi i problemi. Nella sua forma più semplice l'algoritmo scansiona il testo inviato tra i due giocatori e filtra (cancella o nasconde) linguaggio inappropriato come turpiloqui e insulti sessuali o razziali. Per decidere cosa filtrare il Sistema dispone di un dizionario di parole inappropriate ed è in grado di catturare gli spam.

Questo Sistema può rappresentare un'importante prima linea di difesa, lavora facilmente con grandi numeri di giocatori ed agisce preventivamente. Tuttavia si registrano alcuni problemi comuni nell'uso:

• Può essere facilmente aggirato. Se il termine "parola" è nella lista dei turpiloqui, l'utente potrà scrivere "par0la" o "p a r o l a "per superare il filtro. Generalmente questa possibilità è impedita aggiungendo al filtro delle parole offensive contenute nel dizionario anche un sistema che riconosca le modifiche più comuni, resta il fatto che un utente esperto sarà comunque in grado di aggirare il sistema.

• Non filtra molestie che non contengono volgarità. Ad esempio "fai schifo" può essere riformulato come "la tua performance è fallimentare" .

• Filtra anche linguaggio colorito che ha un significato positivo.

• Funziona con il testo ma non con i messaggi vocali. In sostanza filtrando le parole non si cattura l'essenza di quanto viene in realtà comunicato e quindi il sistema può riportare casi di falsi negativi o positivi. Riot sostiene che la maggior parte delle interazioni online sono positive (Alexander, 2018). Pertanto molti giocatori, potendo scegliere, decidono di disabilitare il filtro. Questo ovviamente li espone quando qualcuno usa loro molestia.

Un approccio promettente è quello di eseguire il filtraggio delle chat utilizzando approcci di apprendimento automatico (Minaee, et al., 2020). Con l'apprendimento automatico, una rete neurale artificiale viene addestrata utilizzando contenuti del mondo reale, sia appropriati che inappropriati e impara a distinguere le battute dalle molestie reali. Questo approccio è in fase di ricerca attiva, e a nostra conoscenza . Questo tipo di approccio è ancora allo studio e, fin quanto è qui noto, non è stato ancora mai implementato in nessun gioco on line.

Conclusioni

L'approccio comune seguito oggi da molti giochi è quello di offrire alcune funzionalità di base quali il silenziare il molestatore e la notifica delle molestie. Questi strumenti, anche se efficaci, non vengono normalmente usati da molti giocatori pertanto molti comportamenti restano sconosciuti. Sistemi automatici modulari come il filtro del testo non rappresentano spesso la soluzione ottimale poiché possono essere facilmente aggirati e spesso non consentono di esprimersi nella maniera voluta. Approcci di apprendimento automatico dei macchinari promettono di risolvere questi problemi ma non hanno ancora raggiunto la maturità tale da consentirne un'adozione diffusa.

Sembra che sistemi e tecnologie anti molestia vengano adottati dai giochi individualmente mentre non esiste un'idea generale di quale dovrebbe essere l'approccio corretto. Le compagnie di gioco più ampie possono permettersi di sviluppare le proprie soluzioni ma spesso quelle più piccole non possono coprire i costi per gli staff di moderatori. Il risultato è che I giochi meno diffuse vengono spesso commercializzati senza strumenti anti molestie. [15].

Rirerimenti bibliografici

- Alexander, J., (2018) "League of Legends' senior designer outlines how they battle rampant toxicity". [Online] Available at: https://www.polygon.com/2018/3/20/17143610/league-of-legends-toxic-players-tyler1-riot-games [Accessed 2 November 2021].

- Calabrese, L., "Cyberbullismo, l'effetto negativo dei videogames on line" (Cyberbullying, the negative effect of online video games), 2019, newspaper RS-RomaSette, [online], Available at: https://www.romasette.it/cyberbullismo-leffetto-negativo-dei-videogames-on-line/
- Cartisano, M., "Revenge porn, un reato in forte ascesa: la legge, i dati" (Revenge porn, a crime on the rise: the law, the data), 2020, in NetworkDigital 360. Available at: https://www.agendadigitale.eu/sicurezza/privacy/revenge-porn-prime-impressioni-e-problematiche-interpretative/
- CORDIS website, "Discriminazione di genere nel mondo del gioco" (Gender discrimination in the game world), 2020, newspaper L'Indiscreto, [Online] Available at: https://cordis.europa.eu/article/id/429431-promoting-gender-equality-in-science-with-fun-and-games/it
- EIGE, (2017) «Violenza virtuale contro le donne e le ragazze»; Available at: https://eige.europa.eu/sites/default/files/documents/ti_pubpdf_mh0417543itn_pdfweb_20171026164002.pdf
- Ellison, L. and Akdeniz, Y. (1998) Cyber-stalking: the Regulation of Harassment on the Internet. Criminal Law Review, [online] December Special Edition: Crime, Criminal Justice and the Internet, pp. 29-48. Available at: https://www.cyber-rights.org/documents/stalking_article.pdf
- Entertainment Software Association (2018) Sales, demographic, and usage data, essential, facts, about the computer and video game industry, Available at: https://www.theesa.com/resource/2018-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/ [Accessed on 10 July 2020]
- EURES and Federconsumatori, "100 stories of bullying: narration, awareness, intervention" [Online[Available at: https://www.liceorussellroma.edu.it/sites/russell/files/immagini/100_storie_di_bullismo-report_eures.pdf;
- Farmer, L. (2011). 'Are Girls Game?: How school libraries can provide gender equity in e-gaming', Knowledge Quest, 40(1), pp.14-17. [Online] Available at: https://cmns324.wordpress.com/2018/04/09/why-arent-there-more-women-in-e-sports/ [Accessed 1 October 2020]

- Fox, J. & Tang, W. Y. (2014) 'Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation, Computers in Human Behavior 33, pp.314-320. Available at: https://www.semanticscholar.org/paper/Sexism-in-online-video-games%3A-The-role-of-to-norms-Fox-Tang/be6b69d4062dd20d35728ff2e515048b1dcd5f5e

- Fox, J. & Tang, W. Y. (2016). 'Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies', New Media & Society 19(8), pp.1290-1307. Available at: https://www.researchgate.net/publication/297485534_Women's_experiences_with_general_and_sexual_harassment_in_online_video_games_Rumination_organizational_responsiveness_withdrawal_and_coping_strategies

- FRA – European Union Agency For Fundamental Rights, Violence against women: an EU-wide survey. Main results report [Online]. Available at : https://fra.europa.eu/en/publication/2014/violence-against-women-eu-wide-survey-main-results-report;

- IPSOS Market Research Center, https://www.ipsos.com/it (https://www.ipsos.com/en), 2020, Gender stereotypes: an analysis of the opinions and behaviour of young Italians,

- Kou, Y. & Nardi, B., (2013). "Regulating Anti-Social Behavior on the Internet. iConference 2013, Fort Worth, TX, USA. Available at: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/39981/289.pdf?sequence=2&isAllowed=y

- LeJacq, Y., 2015. *Kotaku.* [Online] Available at: https://kotaku.com/how-league-of-legends-enables-toxicity-1693572469 [Accessed 2 November 2021].

- LeJacq, Y., 2015. *Kotaku.* [Online] Available at: https://kotaku.com/how-league-of-legends-enables-toxicity-1693572469 [Accessed 2 November 2021].

- McLean, L. & Griffiths, M. D. (2018). 'Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study', International Journal of Mental Health and Addiction, pp.1-25. Available at: https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-018-9962-0

- Minaee, S. et al., 2020. *Deep Learning Based Text Classification: A Comprehensive Review,* s.l.: s.n.
- MIUR – Ministero dell'Istruzione – Ministero dell'Università e della Ricerca, "Guidelines for combating bullying and cyberbullying". Available at: https://www.miur.gov.it/web/guest/linee-guida-prevenzione-e-contrasto
- Olatz Lopez-Fernandez, A. Jess Williams and Daria J. Kuss (2019) Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics From Psychological and Gender Perspectives. Available at: https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00898/full
- Pfister, R. (2011). 'Gender effects in gaming research: A case for regression residuals?' Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14(10), pp.603-606. doi:10.1089/cyber.2010.0547; Available at: https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2010.0547
- Saettone L., Troppe molestie nel gaming online: come intervenire (Too much harassment in online gaming: how to intervene), 2020, Available at: https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/hate-speech-e-molestie-sulle-piattaforme-di-gaming-come-e-perche-intervenire/
- Singal, J. (2016). 'What Sexual Harassment Does to Female Gamers', The Cut, 23 March. Available at: https://www.thecut.com/2016/03/what-sexual-harassment-does-to-female-gamers.html
- Statt, N., 2018. *The Verge.* [Online] Available at: https://www.theverge.com/2018/6/12/17456814/fortnite-battle-royale-epic-games-125-million-players-first-year-e3-2018 [Accessed 2 November 2021].
- Staude-Müller, F., Hansen, B., Voss, M. (2012) «How stressful is online victimization? Effects of victim's personality and properties of the incident». [Online] Available at: https://www.researchgate.net/publication/254223038_How_stressful_is_online_victimization_Effects_of_victim's_personality_and_properties_of_the_incident

Siti web

https://arxiv.org/pdf/2004.03705.pdf

https://help.steampowered.com/en/faqs/view/4F8E-AE41-B6B1-F836

https://onezero.medium.com/among-us-has-a-moderation-problem- 266a1d1d8ed1

https://store.steampowered.com/oldnews/?feed=steam_press&enddate=1388563200

https://us.battle.net/support/en/article/99842

https://www.epicgames.com/site/en-US/community-rules?lang=en-US

https://www.epicgames.com/store/en-US/

https://www.gog.com/

https://www.leagueoflegends.com/en-us/event/league-of-legends-code-ofconduct/

https://www.origin.com/irl/en-us/store

https://www.youtube.com/watch?v=FQwkOSLApjQ

https://www.youtube.com/watch?v=T21mwBkpyew&feature=youtu.be

https://www.youtube.com/watch?v=tD3pvtvoUP4

https://onezero.medium.com/among-us-has-a-moderation-problem-266a1d1d8ed1

Esclusione di responsabilità – diritti d'autore

Tutto il materiale audio-visivo utilizzato è liberamente e gratuitamente accessibile online da immagini di repertorio online e/o da YouTube ed è a norma di legge senza violazione di alcun diritto di autore. Chiunque ritenga che sia stato violato un diritto d'autore è invitato a contattare lo staff al seguente sito ufficiale di Progetto http://enhaga-project.eu/ al fine di risolvere bonariamente ogni eventuale controversia.