



enhaga-project.eu

NEWSLETTER — ISSUE 4

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



# Il progetto ENHAGA è arrivato a destinazione!

Il nostro progetto all'avanguardia "**ENHAGA - End Sexual Harassment in Gaming**", finanziato dal programma Rights, Equality and Citizenship (REC) dell'Unione Europea, iniziato nell'aprile 2020, si concluderà il 30 settembre 2022. Negli ultimi mesi, il consorzio ENHAGA ha lavorato a una serie di attività di formazione e sensibilizzazione che si sono svolte in Italia, Grecia, Cipro e Regno Unito.

## Le attività di formazione per i professionisti e le giovani giocatrici / i giovani giocatori

I nostri partner di Grecia, Cipro, Italia e Regno Unito hanno organizzato i **workshop di formazione ENHAGA**, durante i quali professionisti e giovani giocatori hanno avuto la possibilità di partecipare e conoscere meglio il fenomeno delle molestie sessuali e della violenza di genere nei giochi online, di riconoscere il profilo dei perpetratori, di imparare a reagire e a denunciare tali incidenti e di essere informati sull'attuale quadro istituzionale nei paesi coinvolti.

Più di **250 professionisti**, come insegnanti, psicologi, assistenti sociali e personale di istituzioni e servizi che promuovono l'uguaglianza di genere e combattono la violenza di genere, e più di **450 giovani giocatori** hanno partecipato alle attività di formazione organizzate nei quattro paesi partner.

I workshop sono stati progettati sulla base di uno dei prodotti finali di ENHAGA "**Training toolkit and package**", che riguarda i seguenti argomenti:

- Le definizioni di violenza di genere e molestie sessuali in ambito digitale
- La prevenzione delle molestie sessuali informatiche
- Il Quadro giuridico
- Le Risorse tecniche contro le molestie sessuali digitali.

Il pacchetto formativo, insieme al gioco ENHAGA (**ENHAGA game**) e ai **Plug-ins** sono stati utilizzati come risorse utili e strumenti potenti per abbattere le idee sbagliate e gli stereotipi di genere che possono portare all'odio e al cyberbullismo e per migliorare, allo stesso tempo, la qualità dell'interazione negli ambienti di gioco, incoraggiando un ambiente integrativo per tutti i soggetti coinvolti. Infine, tutti i partecipanti hanno avuto l'opportunità di navigare nel mondo digitale del gioco ENHAGA e di partecipare attivamente alle decisioni e alle azioni degli eroi.

 @ENHAGA.Project  @enhaga\_project

This document was produced with the financial support of the European Union. Its contents are the sole responsibility of the author and do not necessarily reflect the views of the European Union. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

**symplexis**

 facebook.com/symplexis

 linkedin.com/company/symplexisngo

 twitter.com/symplexisngo

## La Conferenza Finale Internazionale

Il 17 giugno 2022, tutti i sette partner provenienti da Italia, Regno Unito, Cipro e Grecia si sono incontrati di persona per la prima volta dall'inizio del progetto per la **Conferenza finale di ENHAGA** che si è tenuta a Roma. Più di 80 persone hanno avuto la possibilità di partecipare alla conferenza, sia virtualmente che di persona, e di saperne di più sugli obiettivi del progetto, sui suoi principali risultati e sui risultati ottenuti durante i 30 mesi di attività del progetto.

Dopo l'intervento di apertura di Marilena Nocente, Presidente della Cooperativa Sociale San Saturnino, Valentina Iacono Quarantino, a nome dell'organizzazione capofila SANSAT - Cooperativa Sociale San Saturnino, ha fatto una panoramica del Progetto ENHAGA. Theo Gavrielides di RJ4All - Restorative Justice for All, Regno Unito, ha presentato l'**e-Book "Ending sexual harassment in online gaming: A review from the United Kingdom, Greece, Italy and Cyprus"**, una pubblicazione frutto di una ricerca approfondita sul fenomeno delle molestie sessuali online, condotta sia a livello europeo che a livello dei quattro Paesi coinvolti nel progetto.

A seguire, Sotiris Themistokleous di CSI - Centre for Social Innovation di Cipro ha presentato i risultati del Work Package 3: il pacchetto formativo **"ENHAGA Training Package and Toolkit"**, sviluppati per la formazione di giocatori e stakeholder e per la comprensione e il riconoscimento dei comportamenti abusivi e delle pressioni psicologiche online, il **gioco ENHAGA** e i suoi **plug-in**, un gioco per singoli giocatori che, attraverso diverse attività, li incoraggia a identificare e reagire alle molestie sessuali informatiche. Con questo strumento innovativo, i giocatori possono imparare cosa sono le molestie sessuali informatiche e capire come gli utenti possono proteggersi.

Infine, Raina Melissinou, di KEAN, Grecia, Thanos Theofilopoulos di SYMPLEXIS, Grecia, e Chiara De Conca di Alternata Silos, Italia, hanno presentato le **attività formative** e i **workshop** realizzati e i risultati raggiunti nei rispettivi paesi.

### Unisciti a noi e spargi la voce!

Il nostro sito [enhaga-project.eu](http://enhaga-project.eu) sarà ancora disponibile e i nostri social media, Facebook [facebook.com/ENHAGA.Project](https://facebook.com/ENHAGA.Project) & Twitter [twitter.com/enhaga\\_project](https://twitter.com/enhaga_project), rimarranno aggiornati anche dopo la fine del progetto.

### I Partner

Il progetto ENHAGA è lo sforzo comune di 7 organizzazioni partner provenienti da Italia, Grecia, Cipro e Regno Unito.



Cooperativa  
Sociale San  
Saturnino onlus  
[SANSAT]



Kytitaro  
Enallaktikon  
Anazitiseon  
Neon [KEAN]



Ten Ton Train  
LTD



Restorative  
Justice for All  
cic



Symplexis



Center For  
Social  
Innovation Ltd  
[CSI]



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

 @ENHAGA.Project  @enhaga\_project



 facebook.com/symplexis

 linkedin.com/company/symplexisngo

 twitter.com/symplexisngo