

Stop alla violenza online sulle donne

25 Novembre 2022

Il progetto europeo StandByMe mira a contrastare la violenza online contro le donne e le ragazze ("VAWG") attraverso azioni rivolte ai giovani in Italia, Polonia, Ungheria, Slovenia e nel resto d'Europa.

"STop online violence against women and girls by chANging attitudes and Behaviour of Young people through huMan rights Education" — **StandByMe** (Fermare la violenza online sulle donne e le ragazze modificando gli atteggiamenti e i comportamenti dei giovani attraverso l'educazione ai diritti umani) mira a contrastare la violenza online contro le donne e le ragazze ("VAWG") attraverso azioni rivolte ai giovani in Italia, Polonia e Ungheria e nel resto d'Europa.

StandByMe viene implementato in due progetti che metteranno gli studenti nelle condizioni di agire contro la violenza di genere online, rendendoli capaci di individuarla e sostenendo la loro voce come agenti di cambiamento, lasciando spazio alla loro visione e prospettiva. StandByMe 1.0 si concentra sui legami tra la violenza di genere offline e online, mentre StandByMe 2.0 contrasta la mascolinità tossica e i relativi stereotipi dannosi.

In entrambi i progetti, i partner metteranno gli studenti nelle condizioni di agire contro le violenze di genere online, rendendoli capaci di individuarle e sostenendo la loro voce come agenti di cambiamento, offrendo alle parti interessate e al pubblico in generale la propria visione e prospettiva. I progetti prevedono lo sviluppo e la distribuzione di percorsi completi di apprendimento misto che consistono in corsi offline e online, materiali didattici, dati aggiornati e la possibilità di intraprendere un'ampia varietà di azioni.

FBK definisce l'approccio tecnico complessivo di StandByMe tenendo conto sia delle tendenze attuali della violenza contro le donne online, sia dei requisiti e delle esigenze dei partner, dei portatori d'interesse dei gruppi target (ad esempio ONG, educatori, studenti delle scuole superiori) per la prevenzione e la lotta alla violenza contro le donne tra i giovani. FBK realizzerà una serie di strumenti digitali che faciliteranno l'individuazione dell'odio e della violenza di genere sulle piattaforme social e sosterranno la realizzazione di azioni di sensibilizzazione ludicizzate rivolte ai giovani, al fine di promuovere la loro partecipazione attiva e la riflessione attraverso applicazioni mobili e web gamificate. Inoltre, lo storytelling digitale sarà utilizzato come strumento di riflessione per supportare l'elaborazione di contronarrazioni e facilitare la discussione sui temi della violenza di genere contro le donne e le ragazze.

Partnership

I progetti sono coordinati da Amnesty International attraverso 4 nodi di diversi paesi europei: Amnesty International Italia; Stowarzyszenie Amnesty International (Amnesty International Polonia); Amnesty International Magyarország (Amnesty International Ungheria) e Drustvo Amnesty International Slovenije (Amnesty International Slovenia).

Il Dipartimento di Psicologia e Scienze Cognitive dell'Università di Trento guida le attività di stesura dei requisiti socio-tecnici della piattaforma digitale e contribuisce alle attività di valutazione dell'efficacia della piattaforma StandByMe 2.0.

Fondazione Bruno Kessler – FBK contribuisce al progetto mettendo a disposizione l'esperienza di 3 unità di ricerca dei suoi [Digital Society Center: Digital Humanities \(DH\)](#), [Intelligent Interfaces and Interaction \(i3\)](#) and [Motivational Digital Systems \(MoDiS\)](#).

L'Unità **DH** si occupa di metodi e sistemi volti ad applicare l'elaborazione del linguaggio naturale a problemi di scienze umane e sociali; lavorando con archivi storici, dati di social media, linguaggio specifico del dominio e non standard. I temi affrontati dai ricercatori dell'unità DH sono il multilinguismo e le lingue a basse risorse e sono impegnati nell'offrire contributi alla comunità NLP (elaborazione del linguaggio naturale) italiana.

i3 è un gruppo di ricerca sull'interazione persona-computer. Si concentra sull'utilizzo di un approccio altamente interdisciplinare mutuato dalle scienze cognitive e sociali per la progettazione di modalità di interazione con le tecnologie digitali. Gli obiettivi della ricerca sono allo stesso tempo tecnologici, ovvero lo sviluppo di tecnologie innovative, e sociali, ovvero l'indagine su come le persone utilizzano e traggono vantaggio da queste tecnologie. L'accento viene posto sulle esperienze interattive volte a migliorare la qualità delle interazioni umane mediate dai computer.

L'Unità **MoDiS** studia metodologie e tecniche avanzate a sostegno del coinvolgimento, della motivazione e del cambiamento del comportamento degli utenti. La personalizzazione è un fattore chiave di successo dei sistemi motivazionali; pertanto, particolare attenzione è rivolta alle tecniche motivazionali e persuasive basate sul gioco, volte a personalizzare dinamicamente l'esperienza dell'utente per massimizzare l'impatto in termini di mantenimento e di cambiamento del comportamento individuale/collettivo. MoDiS ha esperienza nella progettazione, nello sviluppo e nella gestione di sistemi motivazionali basati sul gioco e di campagne di lunga durata rivolte a diversi gruppi di utenti (ad esempio, pubblico in generale, studenti, dipendenti, utenti vulnerabili) e applicate in diversi settori (ad esempio, istruzione, mobilità sostenibile, riduzione dei rifiuti).

AMNESTY INTERNATIONAL



StandByMe mira ad ottenere i seguenti **risultati**:

- Le scuole in Italia, Ungheria, Slovenia e Polonia siano consapevoli e attrezzate per educare e responsabilizzare gli/le studenti/esse ad agire in materia di diritti umani e violenza di genere, in particolare la violenza online contro donne e ragazze (VAWG)
- I giovani siano in grado di riconoscere e siano attrezzati per reagire efficacemente contro la violenza online contro donne e ragazze (VAWG).
- I giovani in Italia, Ungheria, Slovenia e Polonia agiscano come agenti di cambiamento per promuovere l'uguaglianza di genere e prevenire la violenza contro le donne e le ragazze.
- I giovani portino all'attenzione dei portatori d'interesse e dei professionisti la violenza rilevata e suggeriscano possibili azioni di contrasto per migliorare l'esperienza online e offline di donne e ragazze;
- Gli intermediari di Internet siano disposti ad adottare meccanismi basati sui diritti umani più incisivi per prevenire la violenza online su donne e ragazze (VAWG) che siano in linea con i suggerimenti e le richieste dei giovani.



Il progetto StandByMe è finanziato dal Programma dell'Unione Europea per i

Diritti, l'Uguaglianza e la Cittadinanza (REC).

[101005641 — STANDBYME — REC-AG-2020 / REC-RDAP-GBV-AG-2020]

StandByMe 2.0 è un progetto finanziato da European Union's Citizens, Equality, Rights and Values Programme (CERV)

LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/stop-alla-violenza-online-sulle-donne/>

TAG

- #donne
- #education
- #educazione
- #school
- #social media
- #societàdigitale
- #violenza

MEDIA COLLEGATI

- StandByMe Project Website : <https://www.standbymeproject.eu/it/>

AUTORI

- Giancarlo Sciascia