

COMUNICATO STAMPA

ACTIONAID E AFOL METROPOLITANA LANCIANO LA SECONDA EDIZIONE DI YOUTH FOR LOVE, IL WEB GAME CONTRO IL BULLISMO E LA VIOLENZA TRA ADOLESCENTI

Scopo del gioco è riconoscere i segnali di violenza tra pari e bullismo nei contesti che i giovani sperimentano quotidianamente e incoraggiare la riflessione sulle situazioni e sulle scelte da fare.

Link al gioco www.youthforlove.eu/game

[Link alle immagini](#)

Youth For Love – The Game è un gioco online rivolto a ragazzi e ragazze per mettersi alla prova e imparare ad affrontare il problema della violenza tra pari e del bullismo. Adottando un terreno virtuale permette di sperimentare in prima persona situazioni potenziali ma realistiche di abusi, molestie, cyberbullismo e capire alla fine come rispondere e come adottare comportamenti rispettosi ed equi.

Con l'arrivo della pandemia di Covid-19 le vite di milioni di ragazzi e ragazze sono state improvvisamente stravolte. La costrizione in spazi chiusi, la frattura nella routine quotidiana e scolastica e l'interruzione delle relazioni sociali, con adulti e coetanei, ha avuto forti conseguenze sulla salute mentale dei giovani. Dai focus group condotti negli scorsi mesi dall'Università Bicocca con studenti di Milano e Roma, come parte integrante del progetto, è emerso anche un crescente livello di rabbia represso che richiede agli educatori e alle figure genitoriali di dotarsi di nuovi strumenti per contribuire alla gestione di conflitti e situazioni di violenza, subita o agita. Secondo i dati della piattaforma ELISA, strumento di monitoraggio finanziato dal MIUR per i fenomeni di bullismo e cyberbullismo, nell'anno scolastico 2021-2022 il 22,3% degli studenti è stato vittima di bullismo mentre il 18,2% ha preso attivamente parte a episodi di bullismo verso un compagno o una compagna¹.

“Con il sensibile aumento nell'utilizzo dei mezzi digitali durante la pandemia sono emersi fenomeni nuovi tra adolescenti, come lo zoombombing, ovvero l'accesso abusivo alle piattaforme di didattica a distanza, il catfishing, gli assembramenti organizzati online, e le baby gang virtuali. La nostra sfida è quella di prevenire e combattere la violenza in tutte le sue forme e sviluppare un programma educativo che supporti i giovani nel riconoscerne i segnali e reagire in maniera costruttiva integrando anche la dimensione online. È necessario che il benessere degli adolescenti ritorni ad essere una priorità della politica e degli attori che hanno la responsabilità educativa” dichiara **Maria Sole Piccioli, Responsabile Education di ActionAid.**

“Anche in questa seconda edizione del progetto, ragazze e ragazzi ci stanno mostrando una grande voglia di partecipare e di raccontare le loro storie. Dai primi focus group in cui abbiamo coinvolto oltre 50 tra studenti e studentesse, la violenza, nelle sue molteplici forme, è un'esperienza comune in tutte le scuole e spesso ha origine da futili motivi quasi sempre legati a dissidi amorosi, di possesso e gelosie. Emergono alcune specificità legate al genere: le ragazze continuano ad avere più probabilità di essere prese in giro per il proprio aspetto fisico (body shaming), ad essere molestate per strada (cat calling) e on line da profili social

¹ <https://www.piattaformaelisa.it/risultati-monitoraggio-a-s-2020-2021/>

spesso finti. Nonostante la rabbia accumulata durante la pandemia, queste ragazze e questi ragazzi hanno una sconfinata voglia di 'guarire' da quelli che sono stati i loro traumi passati, mettendosi in gioco per costruire un futuro migliore" afferma **Mara Ghidorzi responsabile del progetto Youth for Love per Afol Metropolitana.**

I fenomeni di violenza tra pari, online e offline, colpiscono spesso soggetti più vulnerabili e a rischio discriminazioni a causa dell'orientamento sessuale, del genere, di vulnerabilità fisiche o cognitive e delle origini. La seconda edizione di **Youth for Love - The Game** vede 6 nuovi personaggi con cui immedesimarsi: **Stef, Sabine, Andy, Mark, Robert, Lisa**. I protagonisti di queste nuove storie integrano maggiormente una lente intersezionale per mostrare come gli elementi che caratterizzano le identità sociali e politiche di ogni persona debbano essere valorizzati e non strumentalizzati per giustificare discriminazioni e atti di violenza. Durante il gioco le ragazze e i ragazzi, attraverso le interazioni e le scelte a bivio che compiranno, potranno sperimentare situazioni reali e quotidiane a scuola, al parco, nelle chat di gruppo e a casa che possono trasformarsi in potenziali episodi di violenza e di bullismo. Sarà il giocatore a indirizzare la storia scegliendo e verificando le conseguenze delle sue scelte e con la mediazione di un moderatore sarà anche possibile commentare e condividere sui social gli esiti delle storie vissute e delle scelte fatte. Storia dopo storia, scelta dopo scelta, il giocatore potrà vedere i livelli di soft skills acquisiti: dal riconoscere le dinamiche e fenomeni della violenza tra pari, all'imparare come gestire le situazioni, fino al saper reagire alle situazioni applicando le competenze acquisite.

Il Progetto europeo. Il webgame è parte di un programma educativo integrato sviluppato nell'ambito del progetto europeo Youth for Love. Il progetto ha l'obiettivo di prevenire, individuare e contrastare la violenza tra pari tra gli e le adolescenti, è sviluppato in 5 comunità locali di 4 paesi europei (Italia, Belgio, Grecia, Romania) ed è promosso da ActionAid Italia, ActionAid Grecia, AFOL Metropolitana (Italia), Fundatia Centrul Partenariat Pentru Egalitate (Romania) e UC Limburg (Belgio). È cofinanziato dal Programma Rights, Equality and Citizenship (REC) dell'Unione Europea

In Italia Youth For Love è realizzato da ActionAid in collaborazione con AFOL – Agenzia Metropolitana per la formazione, l'orientamento e il lavoro, e coinvolge varie scuole secondarie di secondo grado sul territorio nazionale. A livello europeo il progetto coinvolge oltre 400 studenti, quasi 200 fra docenti e personale scolastico e 50 genitori. Saranno invece 1,5 milioni le persone raggiunte da una campagna di sensibilizzazione e dal gioco online.

Ufficio Stampa ActionAid Italia

Paola Amicucci + 393457549218 - paola.amicucci@actionaid.org

Alice Grecchi +339.5030480 – alice.grecchi@actionaid.org

Daniela Biffi +39.3472613441 - daniela.biffi@actionaid.org