

Centro de Pesquisa *None in Three* - Nenhuma em Três - para a Prevenção Global da Violência de Gênero



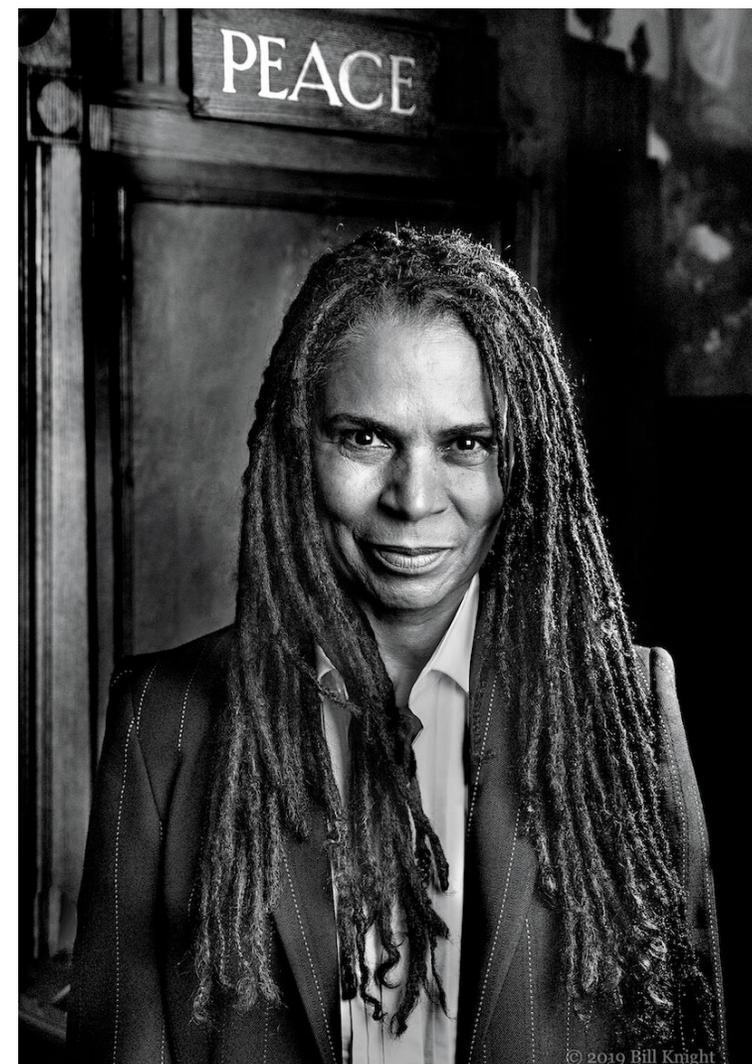
Nenhum em Três está sediado na Universidade de Huddersfield, Reino Unido. Seus projetos foram financiados por:



Fundadora do Ni3



Prof. Adele Jones, OBE



Por que nenhuma em três?



**Uma em cada três
mulheres e meninas
sofrerão violência física
e/ou sexual durante a
vida**
**Organização Mundial da
Saúde, 2013.**

WHY?

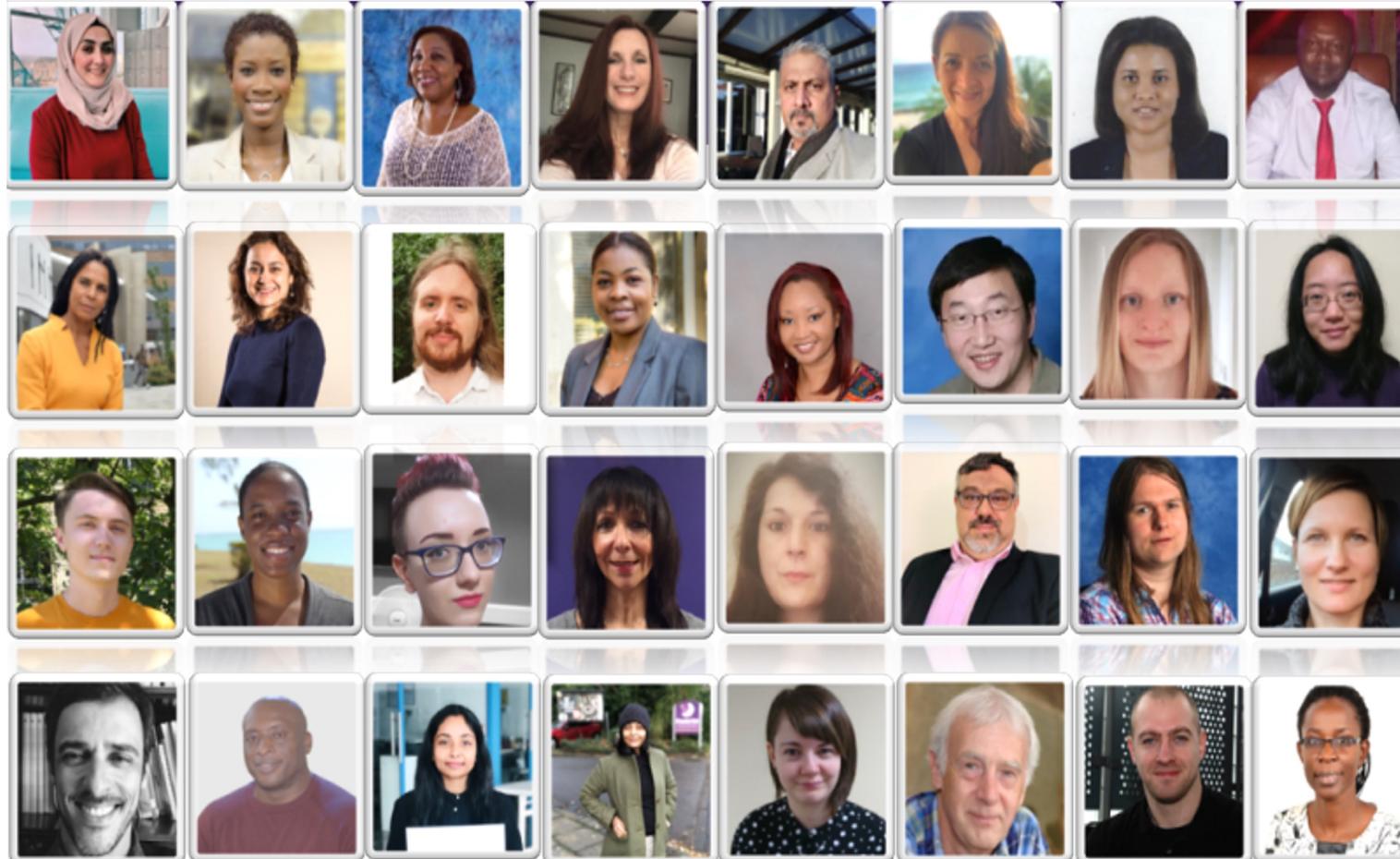


GLOBAL STATISTICS SAY THAT

Nós somos...



- Um centro interdisciplinar internacional e transcultural para a prevenção global da violência de gênero
- Notável por nossa abordagem inovadora de desenvolver jogos (video games) anti-violência baseados em evidência, para uso como ferramentas educacionais
- Composto por cientistas sociais, desenvolvedores de jogos, artistas e pesquisadores de 10 universidades ao redor do mundo



O que fazemos (core business)



Utilizar a tecnologia digital para combater a violência de gênero

Construímos **parcerias** e **redes** para:

- Prevenir a violencia de genero através da educação
- Foco aos mais favoráveis à mudança – jovens
- Engajar jovens como ativistas contra o violencia de genero
- Interromper o pensamento negativo sobre gênero e facilitar atitudes pró-sociais
- Construir capacidade para a empatia para com a vítima
- Capacitar as vítimas e facilitar a busca de ajuda
- Produzir Guias de Facilitadores para permitir que os educadores tenham confiança para incorporar a intervenção em seu currículo
- Produzir documentos para ajudar os tomadores de decisão a nivel politico a usar nossa pesquisa para tomar decisões baseadas em evidências

Projetos



Barbados, Grenada &
St. Lucia



Violência doméstica



Violência em namoro
entre adolescentes



Viés de gênero e
violência contra as
mulheres



Coerção sexual e
casamento infantil



Abuso sexual
infantil na família



Abuso sexual infantil on-line
perpetrado por jovens

Abordagem sistêmica do Ni3



Nosso Primeiro Projeto

Pesquisa financiada pelo UNICEF sobre CSA no Caribe (2016-18)



- CSA e extenso
- Principais formas de CSA:
- CSA na família
- Abuso não familiar
- Abuso sexual transacional
- CSA facilitado por atividades online
- Tráfico e CSA
 - Adultos não abusados contribuem por ingenuidade, negação e falha em tomar as medidas apropriadas
 - Justiça criminal e respostas profissionais são muitas vezes inadequadas

Ambas as meninas e meninos podem ser vítimas e a maioria dos agressores são homens, mas o abuso de meninos e mulheres foram pouco reconhecidos

A poli-vitimização e a transmissão intergeracional do CSA são significativas

CSA sustentado por fatores sociais, culturais e estruturais complexos – abordagem sistêmica 'toda da sociedade' necessária para enfrentá-la



'Jesse', nosso primeiro jogo de computador, usa a teoria do EI para guiar as crianças através de uma experiência vivida de violência doméstica, baseada em nossa pesquisa caribenha.

Facilitando a empatia com a vítima, as escolhas dos jogadores promovem a conscientização e a resiliência e constroem habilidades de resolução de problemas não contraditórios ao longo do caminho.



Nenhuma em Três (Global) Financiado pelo GCRF (£4.3m, 2017-2022)



Trabalhando com parceiros da Jamaica, Índia, Uganda e Reino Unido, estabelecemos um centro de pesquisa interdisciplinar, transcultural e transcontinental dedicado a intervenções de jogos sérios com o objetivo de mudar atitudes entre os jovens

Estes são os condutores sociais e culturais da violência contra mulheres e meninas

Criação do Centro de Pesquisa Nenhum em Três para a Prevenção Global da Violência de Gênero

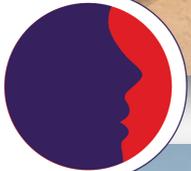
uma visão coerente e estratégica para programas que englobam uma gama de atividades, incluindo fortalecimento de capacidade e construção de parcerias e pesquisa



Alinha
***com a Meta de Desenvolvimento Sustentável da ONU nº 5
e a Estratégia de Ajuda do Reino Unido obj.4.***



Uganda
NONE
in three



Jamaica
NONE
in three



India
NONE
in three



UK
NONE
in three



- Videogames pró-sociais podem mudar atitudes, diminuendo a possibilidade de violência de gênero (GBV)
- Aprendizagem experiencial imersiva é especialmente eficaz em
 - Melhorar as habilidades cognitivas e afetivas
 - Novas habilidades e conhecimentos são adquiridos que podem ser aplicados a situações de vida real
- O aprendizado em videogames usando narrativa, conteúdo audiovisual, regras e objetivos que regulam o comportamento dos jogadores podem melhorar o raciocínio moral e promover a empatia de uma forma que a mera apresentação de fatos através de outros métodos não pode realizar
- Estratégia preventiva de saúde pública

Emilio Unicef (EVAC) 2021- 2023



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA



PROMUNDO



None in Three gratefully acknowledges the financial support provided for this project by:



**End Violence
Against Children**

Objetivos do projeto



contribuir para a ampliação de ferramentas e serviços para prevenir a vitimização de crianças e comportamentos nocivos por infratores e potenciais infratores no ambiente digital
Programa de financiamento online seguro

Desenvolver um videogame prosocial e guia do facilitador com objetivos de aprendizagem informados por pesquisa qualitativa

Fornecer intervenções primárias (materiais de jogo e apoio) prevenindo csea on-line entre jovens com ideação sexual prejudicial e atitudes negativas de gênero

Visa afastar a potencial on-line CSEA em suas raízes, abordando os seus principais indutores entre os mais favoráveis à mudança, os jovens

Alvo: meninos de 14 a 18 anos para entender melhor o problema de suas perspectivas

Usar essa visão para desenvolver 'Emilio', um videogame pró-social social culturalmente relevante para jovens do Brasil

Avaliar a eficácia do jogo através de testes de controle randomizados robustos

- Video game para jogar em tablet
- dentro de ambientes estruturados - escolas, faculdades, centros de juventude, instituições residenciais de jovens infratores
- as sessões compreendem o jogo seguido de exercícios de discussão/aconselhamento e consolidação. O conteúdo do jogo é determinado pela pesquisa qualitativa, buscando:
 - abordar atitudes negativas de gênero
 - educar os jovens sobre o impacto de sua presença on-line
 - aumentar a empatia afetiva e cognitiva em relação às vítimas do CSEA
 - diminuir crenças violentas existentes e comportamento
 - fornecer um ponto de entrada para aconselhamento e busca de ajuda
- garantindo autenticidade e relacionabilidade através:
 - atenção à cultura, linguagem, diálogo, meio ambiente e escolha pró-social
 - podemos aumentar a inteligência emocional e a empatia
 - crucial, uma vez que a diminuição da capacidade empática é um fator significativo para o comportamento do CSEA

- Informado por pesquisas participativas que alimentam design do jogo, enredo e caráter
- Engaja a juventude no processo de mudança
- potenciais beneficiários do jogo envolvidos em seu desenvolvimento
- Socialmente e cultural relevante garantindo a relacionabilidade e autenticidade
- Fornece um ponto de entrada para a busca de ajuda por jovens que foram abusados
- Avaliação robusta da eficácia com planos de integração entre setores e países
- Ni3 Framework for Game Development, uma ferramenta sistemática para garantir que nossos jogos sejam adequados para seus propósito

Passo Um – CRIAR A INTERVENÇÃO

Estratégias baseadas em jogos:

Acesso à população-alvo local, Realizar pesquisas qual, Usar resultados para design de jogos, Engajamento de jovens, Cocriação de jogos: apelo, compreensão, relevância cultural, credibilidade do personagem, desenvolvimento curricular, Treinamento de Equipes de Teste de Jogos, Feedback

Passo Dois - PRODUZIR EVIDÊNCIAS DE EFICÁCIA

Ensaio - resultados antecipados

Conscientização da CSEA, Conscientização do impacto da presença própria on-line, Mudanças nas atitudes em relação às mulheres e meninas, Empatia em relação às vítimas da CSEA, Aumento da capacidade de relacionamentos íntimos saudáveis, Promoção da intervenção de espectadores, Promoção de comportamentos de busca de ajuda, aprendizado/apoio por pares, Diminuição das cognições e comportamentos violentos existentes

Passo Três - PRODUZIR INFORMAÇÕES PARA SCALE-UP

Indicadores de escala:

fidelidade, dose, alcance, adaptações, recrutamento, responsividade e satisfação, viabilidade, sustentabilidade, resultados sociais a longo prazo

Avaliação do processo: 1. Características de intervenção (fonte, evidência, adaptabilidade, complexidade, design, custo) 2. Configuração externa (necessidades e configurações, política externa e incentivos) 3. Ambiente interno (cultura, clima de implementação, prontidão) 4. Características dos indivíduos (conhecimento e crenças, autoeficácia, estágio de mudança)

Principal Investigator-1 Management & WP1 Lead	Prof Patricia Tzortzopoulos
Principal Investigator-2 Scientific Lead	Dr Nadia Wager
WP2 Lead	Rodrigo Crivelaro
WP3 Lead	Prof Song Wu
WP4 & Brazil Country Lead	Prof Alex Eduardo Gallo



Obrigada!

Por favor, aproveite o resto deste evento e sinta-se à vontade para entrar em contato conosco se você tiver alguma dúvida ou comentário

Prof. Patricia Tzortzopoulos - Principal Investigador no 'Emilio' -
P.Tzortzopoulos@hud.ac.uk

Prof. Nadia Wager – Diretora do Global None in Three Research Centre/ Principal Investigator on 'Emilio' – n.wager@tees.ac.uk

Veja nosso site: www.noneinthree.org