

Design dei social media guidati dai giovani: social media sicuri, inclusivi e di proprietà pubblica

Youth-Driven Social Media Design: Safe, Inclusive, and Publicly-Owned Social Media

TOPIC ID:

PPPA-2026-YOUTH-SOCIAL-MEDIA-DESIGN

Ente finanziatore:

Commissione europea

Programma

Progetti pilota e azioni preparatorie (PPPA)

Obiettivi ed impatto attesi:

Il presente invito a presentare proposte mira a finanziare un progetto che consegua il seguente obiettivo generale:

Attraverso un processo di co-creazione basato sulla partecipazione dei giovani, progettare e testare una piattaforma di social media basata sul Fediverse/Authenticated Transfer (AT) Protocol, specificamente rivolta ai giovani cittadini dell'UE e incentrata sul benessere degli utenti, nonché definire una strategia di diffusione sulla base di ricerche di mercato e consultazioni con gli stakeholder.

Per conseguire tale obiettivo, le proposte dovrebbero inoltre affrontare i seguenti obiettivi specifici:

1. Coinvolgere giovani cittadini provenienti da un'ampia varietà di contesti e da almeno otto Stati membri, comprese persone giovani con disabilità o condizioni del neurosviluppo, nella definizione degli aspetti chiave della piattaforma, individuandone le esigenze e le preferenze relative alla progettazione e alle caratteristiche della piattaforma, con il supporto specialistico di professionisti provenienti da settori pertinenti quali la salute mentale, le scienze cognitive o lo sviluppo software, nonché di organizzazioni della società civile.
2. Sulla base dei risultati del processo di partecipazione giovanile e di un'approfondita attività di ricerca, analizzare le condizioni di mercato per servizi di social media alternativi e inclusivi all'interno di un ecosistema decentralizzato e progettare una corrispondente strategia di adozione e sostenibilità che massimizzi le possibilità di un'efficace diffusione e adozione, in particolare attraverso la mappatura dei principali stakeholder in grado di sostenerne l'adozione e la sostenibilità e il loro coinvolgimento nello sviluppo della strategia di adozione.
3. Creare almeno un prototipo funzionante oppure aggiornare almeno due servizi esistenti per una

piattaforma di social media basata sui protocolli ActivityPub o AT, integrando le conoscenze acquisite in merito alla minimizzazione dei rischi per la salute mentale.

4. Testare e perfezionare il prototipo, con particolare attenzione alla sicurezza, alla facilità d'uso e alla salute mentale, individuando in particolare i principali ostacoli all'usabilità, confrontando sistematicamente le funzionalità del prototipo con quelle di altre piattaforme di social media pertinenti ed esplorando l'uso responsabile dell'intelligenza artificiale per supportare servizi di social media più sicuri, affidabili e coinvolgenti, anche attraverso una migliore individuazione dei contenuti, moderazione, verifica e nuove esperienze incentrate sull'utente, in linea con i valori europei e i diritti fondamentali.
5. Promuovere il prototipo nei Paesi dell'UE presso i potenziali gruppi di utenti individuati, nonché presso le principali comunità di stakeholder, quali creatori di contenuti, organizzazioni dei media o partner finanziatori, attuando almeno la prima fase della strategia di adozione.
6. Sulla base dei risultati degli obiettivi specifici 1, 2, 3, 4 e 5, documentare e condividere gli insegnamenti tratti, anche attraverso almeno una relazione che evidenzia le opportunità e le sfide ancora esistenti per i social media decentralizzati europei, formuli raccomandazioni per futuri finanziamenti pubblici e, ove possibile, renda pubblici e open source i risultati e il software sviluppato.

Ambito di intervento

L'ambizione centrale del progetto consiste nella disponibilità, nel perfezionamento e nell'ambiziosa diffusione di almeno un servizio basato su protocollo, attivamente incentrato sulle esigenze dei giovani utenti e fondato su una gestione decentralizzata dei dati, intrinsecamente in linea con i valori europei, quali la tutela della privacy, dell'autonomia e del benessere degli utenti.

Per quanto riguarda il coinvolgimento dei giovani cittadini, le proposte dovrebbero presentare un piano dettagliato relativo alle attività di coinvolgimento e ai processi di co-creazione. I processi di co-creazione dovrebbero essere realizzati con la partecipazione di giovani provenienti da almeno otto Stati membri, garantendo un equilibrio geografico tra Nord, Est, Ovest e Sud.

È inoltre essenziale garantire la diversità dei partecipanti in termini di provenienza e background, compreso l'equilibrio di genere, il contesto sociale e differenti livelli di alfabetizzazione mediatica e digitale, con particolare attenzione all'inclusione delle persone con disabilità e dei partecipanti neurodivergenti.

Con il supporto di esperti provenienti dalle discipline pertinenti, i partecipanti dovrebbero esplorare l'ampia gamma di benefici, vantaggi, effetti dannosi, minacce e preoccupazioni sperimentati dai giovani utenti nell'utilizzo degli attuali social media e raccogliere e sintetizzare le loro idee, aspettative ed esigenze concrete, nonché le funzionalità attese in relazione alla progettazione di piattaforme alternative.

È importante che, tra gli altri aspetti, venga analizzato in maniera approfondita il ruolo dell'intelligenza artificiale, sia per quanto riguarda le sfide che essa pone, sia quale potenziale strumento per mitigare i rischi o generare benefici ed esperienze attrattive per gli utenti.

Inoltre, oltre alle caratteristiche tecniche, anche l'aspetto e l'esperienza d'uso dell'interfaccia dei servizi e la sua capacità di risultare attrattiva per un pubblico giovane dovrebbero svolgere un ruolo importante nel processo di co-creazione e orientare in maniera significativa la progettazione dell'interfaccia e il design grafico dei prodotti sviluppati nell'ambito del progetto

Criteri di eleggibilità:

Per essere ammissibili, i richiedenti (beneficiari ed entità affiliate) devono:

- essere persone giuridiche (enti pubblici o privati);

- essere stabiliti in uno dei Paesi ammissibili, vale a dire:
- Stati membri dell'UE (compresi i Paesi e territori d'oltremare – PTOM).

I beneficiari e le entità affiliate devono registrarsi nel Registro dei partecipanti (Participant Register) prima della presentazione della proposta e dovranno essere convalidati dal Servizio centrale di convalida (REA Validation). Ai fini della convalida, sarà richiesto loro di caricare documenti attestanti lo status giuridico e il Paese di stabilimento.

Altri soggetti possono partecipare assumendo altri ruoli all'interno del consorzio, quali partner associati, subappaltatori, terzi che forniscono contributi in natura, ecc.

Casi specifici e definizioni

Persone fisiche

Le persone fisiche NON sono ammissibili, ad eccezione dei lavoratori autonomi, ossia delle imprese individuali, qualora l'impresa non abbia una personalità giuridica distinta da quella della persona fisica.

Organizzazioni internazionali

Le organizzazioni internazionali NON sono ammissibili.

Entità prive di personalità giuridica

Le entità che, ai sensi del proprio diritto nazionale, non dispongono di personalità giuridica possono eccezionalmente partecipare, a condizione che i loro rappresentanti abbiano la capacità di assumere obblighi giuridici per loro conto e offrano garanzie per la tutela degli interessi finanziari dell'UE equivalenti a quelle offerte dalle persone giuridiche.

Organismi dell'UE

Gli organismi dell'UE, ad eccezione del Centro comune di ricerca della Commissione europea (Joint Research Centre – JRC), NON possono far parte del consorzio.

Entità affiliate

Le persone giuridiche che presentano con i richiedenti un legame giuridico o di capitale che non sia limitato all'azione né costituito al solo scopo della sua attuazione possono partecipare all'azione in qualità di entità affiliate e possono dichiarare costi ammissibili.

A tal fine, i richiedenti devono identificare tali entità affiliate nella proposta e nel formulario di candidatura.

Associazioni e raggruppamenti di interesse

Le entità composte da membri possono partecipare in qualità di «beneficiari unici» (sole beneficiaries) o di «beneficiari privi di personalità giuridica» (beneficiaries without legal personality).

Si precisa che, qualora l'azione sia attuata dai membri dell'associazione o del raggruppamento, anche questi ultimi devono partecipare al progetto, in qualità di beneficiari oppure di entità affiliate; in caso contrario, i relativi costi NON saranno ammissibili.

Contributo finanziario:

Il budget disponibile per l'invito a presentare proposte è pari a 1.480.000 EUR. Il cofinanziamento dell'UE è limitato a un massimo dell'80% dei costi totali ammissibili.

Si prevede di finanziare 1 progetto per un importo massimo della sovvenzione richiesta pari a 1.480.000 EUR. Ciò non preclude la presentazione o la selezione di una proposta che richieda un importo inferiore.

La sovvenzione concessa potrà essere inferiore all'importo richiesto.

Scadenza:

06 Ottobre 2026 17:00:00 Brussels time

Ulteriori informazioni:

[Call document for the call "Youth-Driven Social Media Design"](#)