

# Vita online fra social e videogame



# DI COSA PARLEREMO: conoscenza e consapevolezza

- **Identità digitale:** cos'è, come si costruisce e come tutelare quella dei nostri figli
- L'importanza dei **social** per i minori
- Conoscere e comprendere i principali **rischi e benefici** dell'uso dei social e videogame
- **Consapevolezza digitale:** insegnare ai minori una navigazione sicura

# LE TRE A

**AUTOREGOLAZIONE:** Fissare regole o fare contratto sul tempo per utilizzare gli schermi digitali

**ALTERNANZA:** Diversificare stimoli ed attività

**ACCOMPAGNAMENTO:** Parlare di quanto vedono e fanno online

Serge Tisseron, 3-6-9-12



# ABITARE LA RETE

Internet e le nuove tecnologie hanno prodotto **nuovi modi** per **relazionarsi** e **comunicare**



# LA COMUNICAZIONE DIGITALE

- Sincrona e asincrona
- Anonimato
- Assenza della corporeità e di segnali non verbali
- Disinibizione online
- Viralità ed emozioni



# VIRALITA'



# COME FUNZIONA LA VIRALITA'

Un contenuto diventa virale quando riesce a suscitare in noi una di queste emozioni:

- Gioia
- Rabbia
- Paura
- Tristezza
- Disgusto



# PERCHE' SI CONDIVIDE?

- Sentirsi riconosciuti e importanti
- Posto ergo sum
- Società dell'apparire
- Popolarità e influencer
- Avere approvazione o sostegno
- Denunciare e informare
- Comunicare e raccontarsi



# IMPORTANZA DEI SOCIAL PER I RAGAZZI

---

- Prolungamento della loro vita reale
- Vivono il loro **mondo affettivo**
- Sperimentano **valori** e **ruoli sociali**
- Hanno bisogno di comunicare e di appartenere ad un **gruppo**
- Hanno bisogno di **esplorare**
- Realizzano il loro **diritto di espressione**
- Si raccontano e danno forma alla propria **identità**



# Identita' digitale

---

- Nel mondo digitale tu sei QUELLO CHE POSTI



# IDENTITÀ DIGITALE

Sono tutte le **informazioni che ti riguardano** presenti su internet. Nome, cognome, indirizzo di casa, e-mail, numero di telefono, foto, video. Ma anche informazioni su quello che hai fatto, pensato, detto.



# CHI LE HA MESSE ONLINE?

Queste informazioni ci sono sia perchè le abbiamo inserite **noi stessi**, sia perchè le possono aver inserite **altre persone** (genitori, fratelli, amici, compagni di scuola...).



# LO SHARENTING

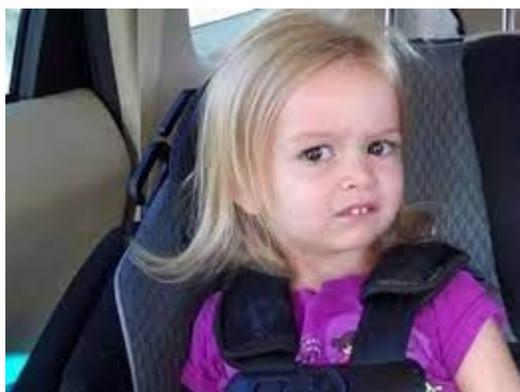
- Indica la tendenza da parte dei genitori di **condividere le foto e video dei propri figli** sui social o via chat.
- Non a tutti i minori piacciono le foto postate dai genitori.
- Diamo l'esempio

# CONSEGUENZE DELLO SHARENTING

- Rete pedofilia e immagini pedopornografiche
- Costruzione identità (digitale) del minore da parte del genitore, ripercussioni su autostima, immagine e senso di sé, in un periodo delicato come la preadolescenza/adolescenza dove sono chiamati a costruire la propria identità.
- Vittima di cyberbullismo, prese in giro, attribuzione di etichette eterne e meme

## CONSEGUENZE DELLO SHARENTING

A volte i meme nascono in modo molto semplice: una immagine evocativa viene vista da uno spettatore che la riutilizza per descrivere una situazione che ha vissuto o immaginato, e da quel momento l'opera si diffonde legando per sempre il materiale originale al significato affibbiatogli a posteriori.



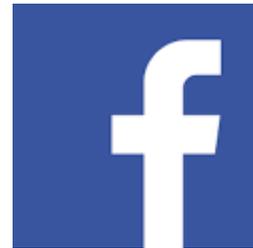
## Internet non dimentica

Quando inserisci i tuoi dati personali in rete, ne perdi **per sempre** il controllo. Qualsiasi informazione messa in internet da noi o da altri (informazioni personali, foto, video) diventano proprietà della rete. Chiunque può cercarli, scaricarli e diffonderli anche a distanza di anni.



# COME LASCIAMO LE IMPRONTE DIGITALI?

- Servizi di messaggistica istantanea
- Social Network
- Social game
- Facendo ricerche



# SOCIAL: ETÀ MINIMA DI ISCRIZIONE

---

L'età minima per iscriversi ai social network è **14 anni**.

I minori di 14 anni possono iscriversi con il **consenso dei genitori**.

Decreto di adeguamento del Codice Privacy, 10 agosto 2018



# SOCIAL GAME

Giochi online che puntano alla condivisione di dati o di risultati, richiedono una **partecipazione attiva** nel gioco, con la **creazione di gruppi**, per conquistare vantaggi, premi e riconoscimenti.



# VIDEOGAME RISCHI E BENEFICI

---

- Divertirsi, lavorare e sentirsi **parte di un gruppo**
- Con i videogame si allenano diverse **capacità** come, il coordinamento oculo-manuale, il ragionamento, il senso di orientamento e la creatività, la capacità di collaborare e cooperare per un obiettivo comune
- Sviluppare **strategie** e provare **soluzioni**



# SOCIAL GAME: attenzione!

- Passare troppe ore a giocare
- Spendere tanti soldi per superare i livelli
- Essere infastiditi da qualcuno
- Condividere troppe informazioni personali con estranei



# ALCUNE CONSIDERAZIONI

- Gli studi sui videogiochi e sulla violenza nei videogame sono relativamente **recenti** e spesso anche molto **discordanti**.
- Non è l'uso in sé che può portare a comportamenti violenti o ad un uso eccessivo (a volte definito dipendenza). L'uso problematico dei videogame è un indizio di problemi soggiacenti (depressione, mancanza di autostima, ansia sociale, violenze subite, lutti ecc...)

# PRINCIPALI RISCHI DEL WEB

- Cyberbullismo
- **Challenge**
- **Fomo**
- **Sexting e revenge porn**
- **Adescamento online**
- Fake news
- Hate speech
- Isolamento sociale
- Furto identità



# CHALLENGE

La **sfida** è un elemento centrale nel periodo della preadolescenza e dell'adolescenza: attraverso la sfida i ragazzi soddisfano i bisogni tipici di questa fase evolutiva, come il voler mettere alla prova i propri **limiti** e quelli degli adulti, il **riconoscimento** e l'**appartenenza** ad un gruppo per rinforzare accettazione ed autostima.



# CHALLENGE

Online, il gruppo diventano i **follower** e nascono le **Challenge**: sfide social in cui si viene nominati da altri e sfidati a fare qualcosa.

- Prevedono un tag e il postare il video o l'immagine della sfida accettata, sfidando poi altre persone.
- Hanno la caratteristica di diventare subito virali
- Soddisfano il bisogno di approvazione e conferme tramite i like



# CHALLENGE

## TIDE POD CHALLENGE



## SKULL BREAKER CHALLENGE



# CHALLENGE

## TRASH CHALLENGE



 **project\_rescue\_ocean** - Segui  
London, United Kingdom

 **thetravelgames** This is the stuff we love to see! 🌍💚  
16 sett. Mi piace: 1 Rispondi

— Visualizza le risposte (1)

 **aliceguldemond** 🍷🍷🍷🍷🍷  
16 sett. Mi piace: 1 Rispondi

 **terrabest\_products** Hi! Look at our eco page 😊🌿  
10 sett. Rispondi

 **bb.d.or** 🍷🍷🍷🍷🍷🍷🍷🍷🍷🍷🍷  
7 sett. Mi piace: 1 Rispondi

🍷🍷🍷🍷🍷🍷🍷🍷🍷🍷🍷

 Piace a **project\_rescue\_ocean** e altri 1.508

18 OTTOBRE 2019

Aggiungi un commento... Pubblica

# CHALLENGE: CHE FARE

- Essere presenti e disposti al **dialogo**
- Prestare sempre **attenzione** alle attività che i ragazzi svolgono online
- **Spiegare** la pericolosità di certi comportamenti e le conseguenze di certe azioni
- **Ridimensionare** insieme a loro l'importanza di un like o di una condivisione
- Incentiva **comportamenti positivi**

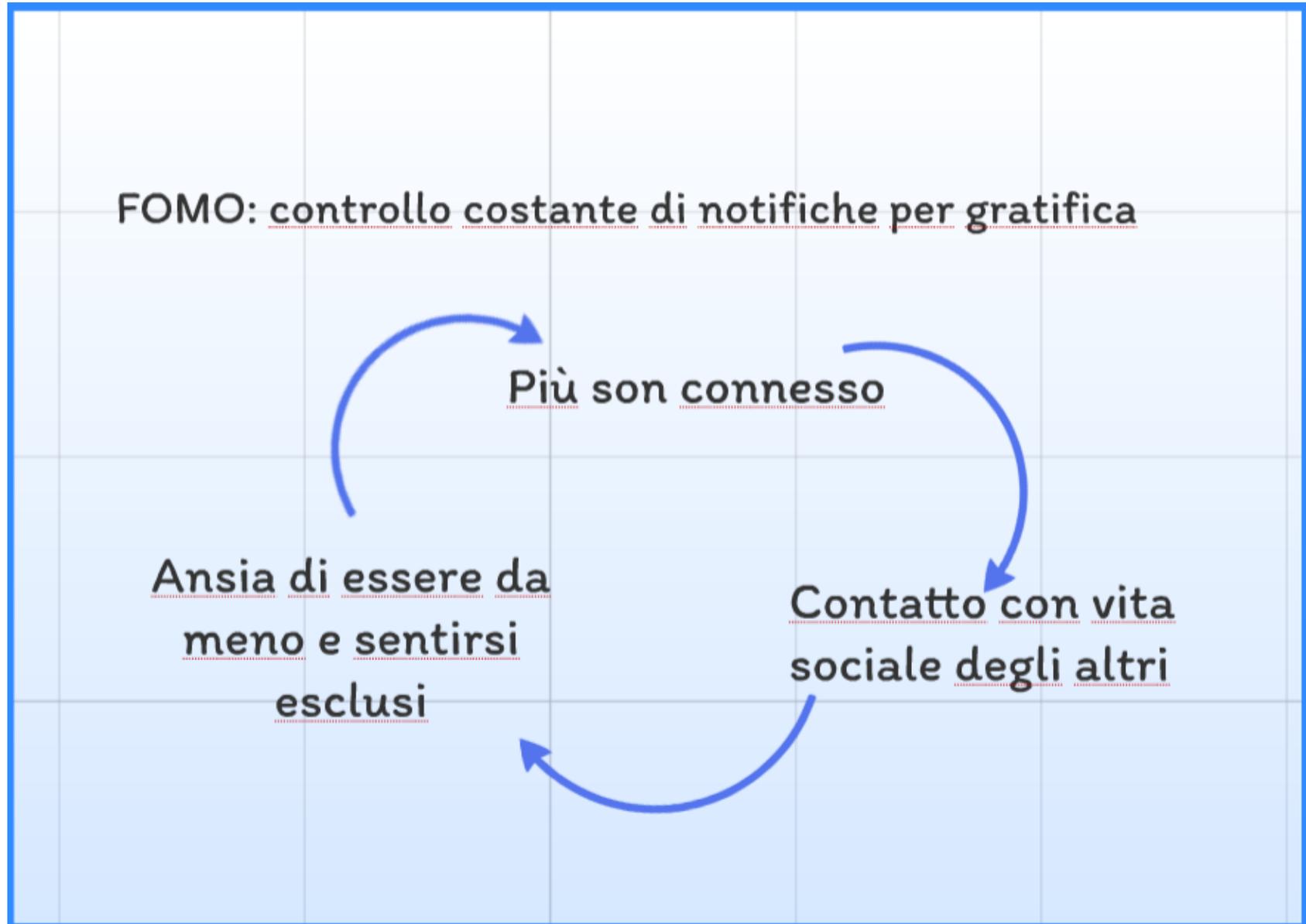


# FOMO: FEAR OF MISSING OUT

Implica il **continuo confronto** con gli altri e porta ad essere sempre connessi per controllare cosa fanno i nostri contatti e per postare.

Legata a **bassi livelli di autostima** e alla necessità di cercare **approvazione** negli altri.

# FOMO E DIPENDENZA: IL CIRCOLO VIZIOSO



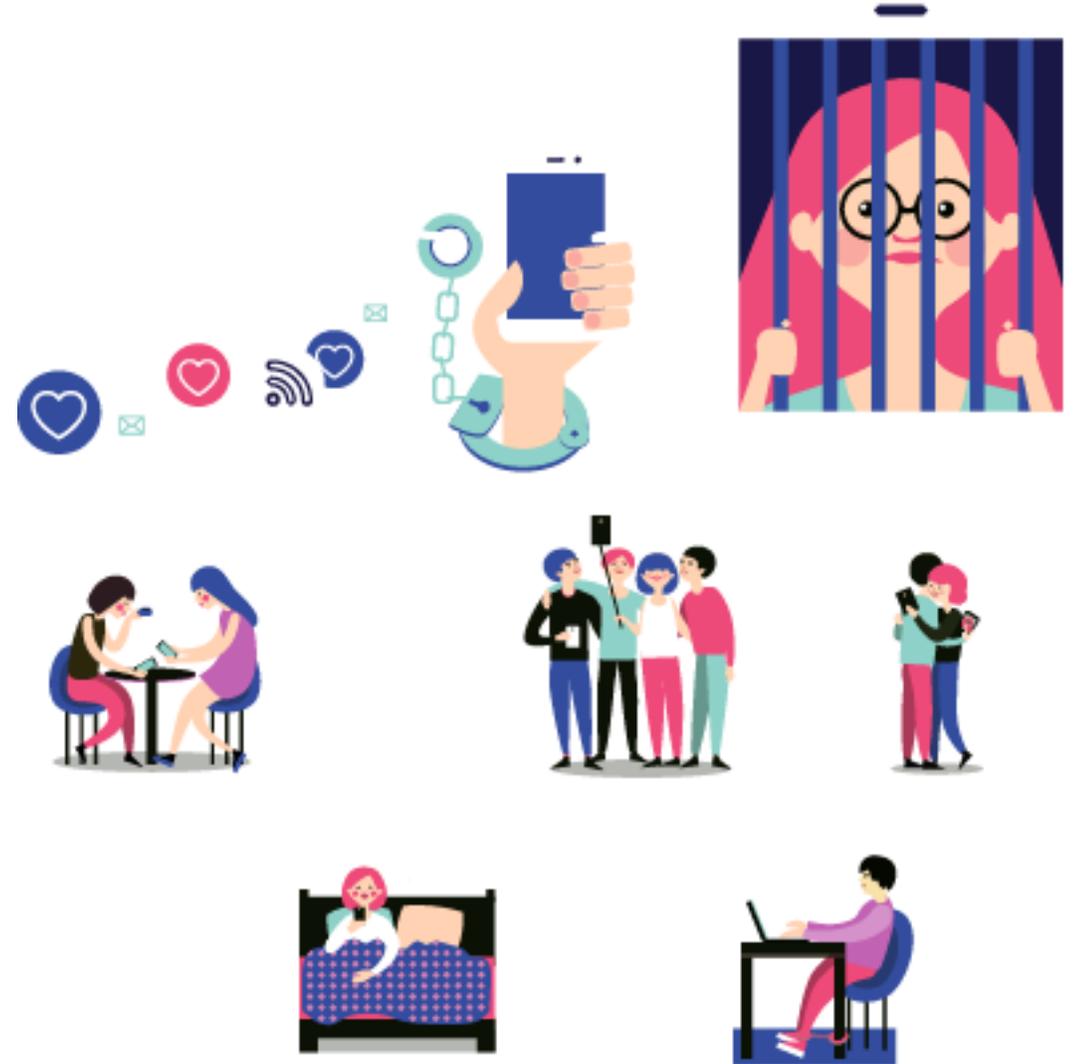
# FOMO E RAGAZZI

Per i ragazzi il **bisogno di appartenenza** al gruppo è fondamentale e la paura di essere esclusi porta ad un controllo costante dei social. Se la persona è insicura, insoddisfatta e con bassi livelli di autostima, vedere un “post” con coetanei che si divertono, potrebbe diventare qualcosa di inaccettabile, provocare risentimento verso se stessi o gli altri, **insoddisfazione, ansia, depressione.**



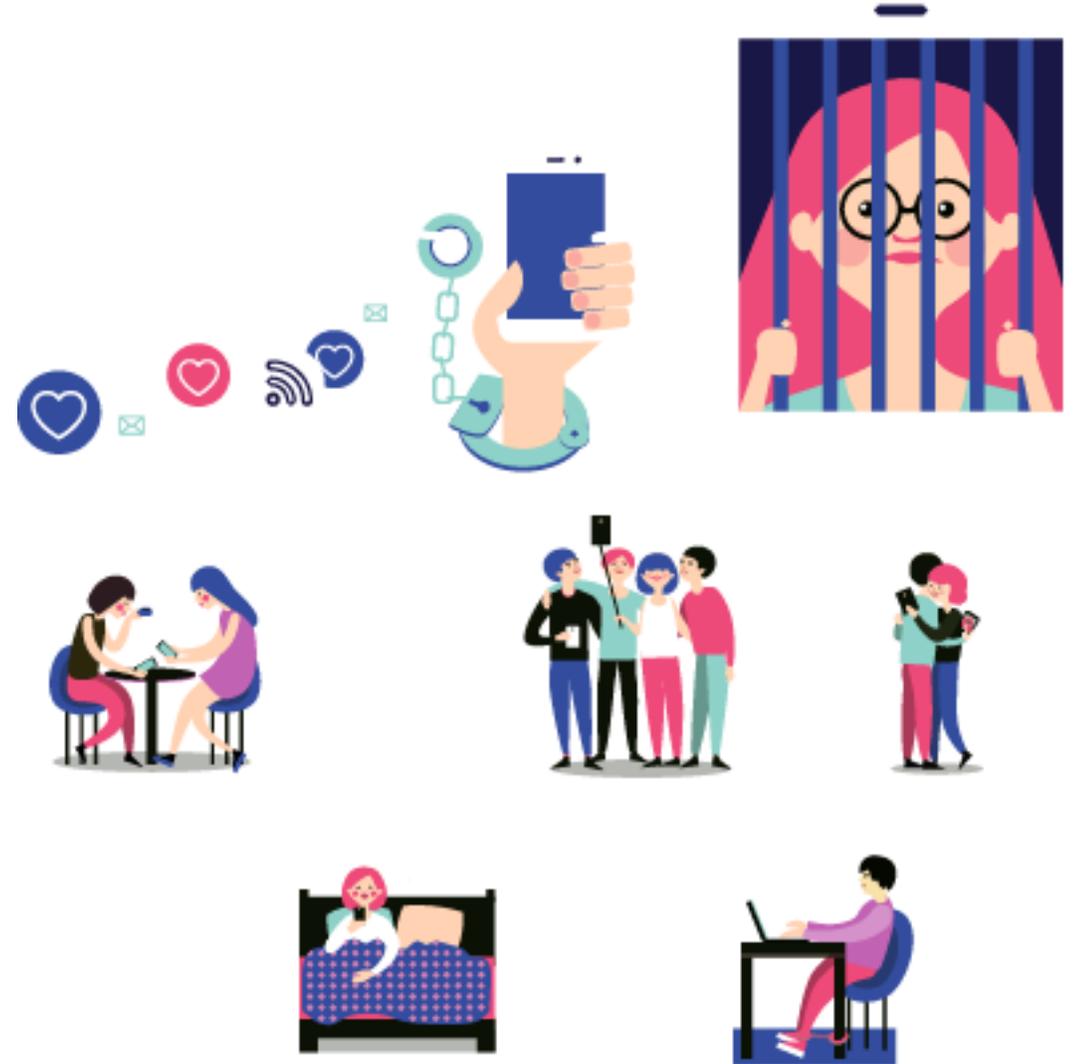
# FOMO E RAGAZZI: ALCUNI SEGNALI

- **Controllare** e **monitorare costantemente** lo smartphone, in particolare l'attività degli amici e dei familiari, sui vari social network;
- Controllare anche **durante la notte** i vari aggiornamenti;
- Avere la sensazione che si **sta perdendo qualcosa** di quello che sta succedendo online;



# FOMO E RAGAZZI: ALCUNI SEGNALI

- Credere che quello che succede online **sia migliore** di ciò che si sta facendo nella vita reale;
- **Confronto costante, tra sé e gli altri**, basato sui post dei social che spesso crea rabbia e invidia;
- Credere che gli altri siano più felici e più fortunati e di **non essere mai abbastanza**



# Online non sempre tutto e' come sembra: cosa cambia

I social sono come una vetrina in cui ognuno sceglie in che modo presentare e rappresentare se stesso.

Non sempre quello che vediamo sui social corrisponde al vero e basta poco per «**Essere fregati**»



# Online non sempre tutto e' come sembra: cosa cambia

I social ci propongono continuamente modelli di bellezza, ricchezza e vite perfette, tanto che il confronto con la propria realtà può indurre insicurezza e sfiducia in se stessi.

**SPOILER:** molte immagini presenti sui social sono artificiali e non corrispondenti alla realtà.



## COME FARE?

Per evitare di cadere nella trappola dei social bisogna imparare a guardare le foto ed i video con occhio critico e porsi sempre domande. Ricorda sempre: **non tutto è quello che sembra.**

# ALLENA L'OCCHIO AD ESSERE ATTENTO!

Guardiamo attentamente l'immagine:

- **Superfici troppo curve o deformate:** se qualcuno ha fatto ingrassare o dimagrire i soggetti nella foto possono esserci curve agli oggetti intorno.
- **Luci strane e non realistiche:** guardiamo se la luminosità dei oggetti/soggetti è uniforme
- Google images

# FOMO E RAGAZZI: CONSIGLI

- Diamo delle **regole di utilizzo** per aiutarli a staccarsi da ciò che avviene sul web
- I social non sempre rispecchiano la realtà
- Evitiamo di fare **paragoni** online
- Monitorate i contenuti che visionano online
- Attenzione all'algoritmo: la bolla che crea può essere pericolosa



# SEXTING

---

Consiste nello scambio e invio di proprie foto, video o messaggi con contenuto intimo o di nudo a fidanzati, amici, conoscenti o persone conosciute online.



# QUALI RISCHI?

---

- Essere vittima di cyberbullismo
- Adescamento minorenni
- Diffusione di immagini pedopornografiche
- Subire ricatti (revenge porn)



# SEXTING ALCUNI CONSIGLI

---

- **E' illegale!**
- Non inviare mai tue foto di nudo a fidanzato/a, la relazione potrebbe finire e lui/lei potrebbero usare le tue foto per vendetta
- Non inviare mai tue foto di nudo a qualcuno conosciuto online. Non sappiamo mai chi possa essere
- Non diffondere anche tu!
- Informa e racconta ciò che sai alla persona coinvolta
- Insegniamo il rispetto della propria intimità



# ADESCAMENTO ONLINE

- Indica il tentativo di un adulto di **avvicinare un minore** in rete e, una volta ottenuta la sua fiducia, parlare con lui di sesso, **ottenendo foto, video** e in alcuni casi cercare di arrivare ad un **incontro reale**.



# ADESCAMENTO ONLINE

---



Si sviluppa in **più fasi**:

- L'adulto inizia a raccogliere informazioni sul ragazzo/a
- Inizia a conquistare la fiducia del ragazzo/a, facendo in modo di condividere interessi comuni (musica, sport, hobby) fino a passare a confidenze più private e intime
- Controlla che non ci sia l'interferenza dei genitori
- Se il rapporto si è instaurato positivamente, l'adulto può richiedere l'incontro o l'invio di immagini/video del ragazzo/a

# NETIQUETTE E PATTO DIGITALE

- **Diamo l'esempio e parliamo della loro e nostra vita online**
- **Monitoriamo** le attività dei nostri figli e navighiamo insieme a loro ma lasciamo loro un margine di libertà
- **Proteggi** le tue informazioni personali e usa le **impostazioni di privacy** per social e siti
- Fai **attenzione** a cosa pubblichi



# NETIQUETTE E PATTO DIGITALE

- Sui social la **realtà** è **filtrata** e costruita
- Stabiliamo un **tempo di utilizzo** di tablet e smartphone
- Siamo noi genitori gli intestatari del contratto e i proprietari dello smartphone e l'utilizzo da parte loro è una nostra **concessione**

# BIBLIOGRAFIA

- Serge Tisseron, 3-6-9-12. Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali, La Scuola 2012
- Jean M. Twenge, Iperconnessi, Einaudi, 2017
- Sherry Turkle, La conversazione necessaria, Piccola Biblioteca Einaudi, 2016
- T. Cantelmi, Tecnoquidità, San Paolo, 2013
- d. boyd, It's complicated, Castelvechi, 2014