

I new media



Internet come un luogo del nostro mondo

“La gente mi guarda, mi sembra che rida di me...e se è successo qualcosa su facebook, se hanno scritto qualcosa su di me?”



Internet come Ciberspazio

- Metà anni Novanta si diffonde il termine “ciberspazio”:
 1. Non solo spazio per consultare informazioni ma spazio fatto di informazioni che gli individui modellano e trasformano.
 2. È uno spazio di interazioni e comunicazione

La costruzione dell'identità online



"On the Internet, nobody knows you're a dog."

Nel cibernazio non vi sono discriminazioni ma l'identità è ambigua.

La costruzione dell'identità online

Si afferma attraverso:

- Lo pseudonimato (la creazione di un nome ha una valenza sociale)
- Le firme
- La creazione di un profilo personale (blog, sito, Social Network): sono vere e proprie “ribalte” in cui si “espone” il sè in pubblico.

La costruzione dell'identità online

- **Intenzionalità:** elemento fondamentale nella comunicazione diventa costitutivo della CMC
- Il World Wide Web come luogo di sperimentazione del sè : io molteplice/io “a finestre”.
- Identità online non come via di fuga ma come opportunità

La costruzione dell'identità online

- Il concetto di *moratorium* : tipo di esperienza, utile al passaggio dalla giovinezza all'età adulta.
- Indica situazione particolari e circoscritte nel tempo in cui gli individui possono permettersi di sperimentare cose nuove senza doverne pagare le conseguenze sociali.

La costruzione dell'identità online

- La Rete come ambiente di sperimentazione, sia per giovani che per gli adulti.
- Alcune ambiguità:
 1. la sperimentazione del sé in Rete può sopperire alla mancanza di riti di passaggio (società moderne vs società tradizionali)
 2. questi nuovi terreni di gioco e sperimentazione possono abituare a sottrarsi dalla responsabilità di scegliere: molte scelte sono irreversibili.

Le comunità virtuali

Il termine “*Virtual Community*” è stato utilizzato per la prima volta da Howard Rheingold nel 1993, in un omonimo volume che analizzava le dinamiche sociali di una comunità online sviluppatasi intorno ad un BBS, *The Well*.

Le comunità virtuali

In Rete “comunità” rimanda a gruppi di individui che comunicano, almeno per un certo tempo, in modo regolare fra loro.

Si concorda però su alcuni elementi:

1. *Personae* coerenti e stabili
2. Condivisione di un linguaggio
3. Relazioni interpersonali su vari livelli
4. Sviluppo di un sistema di ruoli e norme

Le comunità virtuali

Altro equivoco riguarda il termine “virtuale”:

- non è opposto a “reale”

“Nella filosofia scolastica virtuale è ciò che esiste in potenza e non in atto. Il virtuale tende ad attualizzarsi, senza essere tuttavia passato a una concretizzazione effettiva o formale” [Lévy 1995, trad.it.1997, 5]

Le esperienze comunicative in Rete sono “reali” in quanto hanno conseguenze nella vita reale

Le comunità virtuali

Restano delle differenze:

- **Permeabilità:** uscire da una comunità è sempre possibile, da una comunità reale no.
- **Ciberbalcanizzazione:** comunità online non come luogo di apertura e confronto ma come piccole cittadelle i cui membri vengono selezionati preventivamente in base alla condivisione di interessi o opinioni.

Dalle community ai network

Non più community ma Network sociali: riflesso di un cambio terminologico anche nel deonominare la società, Network Society.

Nuove forme di CMC: i siti di Social Network

I Siti di Social Network

Il primo è del 1997, si chiamava SixDegrees.com e fu un fallimento.

Il più noto attualmente è Facebook.com, nato nel 2004 da uno studente dell'Università di Harvard.

- Gli utenti possono:
 1. Creare un profilo personale
 2. Aggiungere contenuto
 3. Creare liste di altri “utenti”
 4. Navigare tra le proprie liste e quelle altrui

I Siti di Social Network

- Evoluzione dei siti personali e dei blog ma con la possibilità di vari canali comunicativi sincroni e asincroni.
- Possibilità di condividere risorse e di recuperarle tramite motori di ricerca interni ed esterni.
- Possibilità di rafforzare legami esistenti e di attivare “legami latenti”

I Siti di Social Network

- Spazi “pubblici connessi”. Caratteristiche:

Persistenza: i dati sono archiviati in database

Ricercaibilità: i dati possono essere recuperati tramite motori di ricerca

Replicabilità: I dati possono essere ripubblicati

Scalabilità: si può raggiungere un pubblico potenzialmente molto esteso

- Reti egocentriche

I Siti di Social Network

Problematicità:

- Gestione dei pubblici di riferimento
- I pubblici inattesi

Es.: You tube e le pratiche di autorappresentazione ibride:

1. Profili “pubblicamente privati”
2. Profili “privatamente pubblici”

DEFINIZIONE

- **Bullismo elettronico** (*cyberbullying*):
atto aggressivo, intenzionale, condotto da un individuo o un gruppo di individui attraverso varie forme di contatto elettronico, ripetuto nel tempo contro una vittima che non può difendersi (Smith et al., 2008).
- Il bullo può agire, ad esempio, pubblicando foto, video o informazioni private della vittima, spargendo maldicenze attraverso sms/mms con il cellulare o con la posta elettronica, oppure mettendo in atto minacce ripetute (dirette alla vittima) tramite il cellulare o gli strumenti elettronici.

DISIMPEGNO MORALE (Bandura, 2002)

È strettamente connesso alle emozioni morali: la colpa e la vergogna

Nel BULLISMO legittima la condotta aggressiva del bullo

Fra i meccanismi del disimpegno morale, quello più utilizzato dal bullo è la DEUMANIZZAZIONE (Menesini, Fonzi, Vannucci, 1997).

Consiste nell'attribuire alle vittime un'assenza di sentimenti umani che frena il nascere e lo svilupparsi del senso di colpa di fronte alla loro sofferenza

Nel CYBERBULLISMO L'assenza di un contatto reale tra il bullo e la vittima (lack face to face contact, Scheiner) potrebbe facilitare la deumanizzazione

bullismo

- Attori definiti: "bullo", "gregari", "vittima", "osservatori".
- Sono coinvolte persone della scuola o compagnia, solitamente conosciute.
- La conoscenza degli episodi di bullismo circolano all'interno di un territorio ristretto (classe, scuola, compagnia, gruppo sportivo).

cyberbullismo

- ◆ Qualunque persona (anche con basso potere sociale: "vittime").
- ◆ Possono essere coinvolte persone di tutto il mondo anche non conosciute.
- ◆ Il materiale può essere diffuso in tutto il mondo.

bullismo vs.

cyberbullismo

- Le azioni del fenomeno bullismo possono accadere in tempi definiti: pausa ricreazione, tragitto casa-scuola, cambio negli spogliatoi, etc.
- Contenimento del livello di disibinizione del “bullo”, che dipende dalla dinamica di gruppo.
- Bisogno del bullo di rendersi “visibile”
- Può vedere gli effetti sulla “vittima”.
- Il bullo si nasconde dietro una “maschera”.
- ◆ I materiali circolano in qualsunque orario: possono permanere sui siti a lungo.
- ◆ Alto livello di disibinizione del “bullo” (si fanno cose che nella vita reale sarebbero più contenute).
- ◆ Il potere del bullo è accresciuto dall'invisibilità
- ◆ Non vede gli effetti.
- ◆ Creazione di una personalità virtuale del bullo

RIPETITIVITA' O REITERAZIONE DELL'AGGRESSIONE

Un solo episodio, divulgato a migliaia di astanti, ad esempio la pubblicazione di un video su YouTube, può arrecare un potenziale danno alla vittima anche senza la sua ripetizione nel tempo; il video è sempre disponibile, può essere visto da migliaia di persone in tempi diversi. Lo stesso contenuto offensivo divulgato da un bullo può essere diffuso a cascata tra i riceventi, eventualmente anche non implicati nella relazione bullo-vittima.

- Non è quindi necessario, che l'atto offensivo venga ripetuto dallo stesso aggressore nel tempo.
- una vasta platea di spettatori potrà comunque amplificare l'effetto dell'aggressione, con risultati devastanti per la vittima (vedi incidenza di suicidi).

POLI-VITTIMIZZAZIONE:

- Concetto usato per definire adolescenti che riportano di aver subito più tipi di vittimizzazione (abuso sessuale, abuso fisico, bullismo, violenza domestica) (Finkelhor, Ormrod, e Turner, 2007).

Generalmente **chi riporta di aver subito aggressioni online ha subito almeno un tipo di violenza offline** (Mitchell et al. 2008).

La violenza subita *online* può quindi aggiungersi ad un insieme di esperienze traumatiche e aggravare in maniera esponenziale il rischio al benessere psicologico dei ragazzi.

- La loro grande **vulnerabilità** è un dato estremamente importante di cui si deve tener conto quando si progettano interventi di aiuto (Mitchell et al., ibid).

Tipologie di cyberbullismo

- **Molestie - Harrassment** :messaggi e pubblicazioni offensive o volgari, ripetuti nel tempo; spyware – controllare i movimenti on line della vittima -; telefonate mute.
- **Cyberstalking**: può nascere quando la molestia è particolarmente insistente e diretta verso coetanei con cui si ha un rapporto conflittuale o con cui si è interrotta una relazione affettiva.
- **Denigrazione - Denigration**: azione singola volta a denigrare l'altro (una foto deformata, immagini porno) che può produrre effetti indefiniti e a cascata.
- **Fingersi un altro – Impersonation**: il bullo, riuscito ad accedere alla password della vittima, invia messaggi ad altre persone o pubblica dati, “spacciandosi” per quella persona, al fine di cambiare o distruggere l'immagine della stessa.

Tipologie di cyberbullismo

- **Manipolazione delle informazioni – Outing:** “il bullo” conosce segreti e possiede immagini della “vittima” (prima amica) che diffonde a sua insaputa o contro la sua volontà. Può costringere la “vittima” a pubblicare informazioni e/o immagini di altre persone.
- **Escludere (“bannare”) - Exclution:** cancellare/estromettere da una chat, gruppo on line di gioco, lista di amici, una persona.
- **Filmare – Cyberbrashing:** videoriprendere un atto di bullismo e publicarlo su internet, chiedendo pareri e di votarlo.
- **Flaming** – da fiamma: invio on line di messaggi violenti e volgari
- **Rivelazione :** pubblicazione di informazioni o immagini imbarazzanti su qualcuno
- **Cyberpersecuzione:** molestie e minacce ripetute per incutere timore o paura

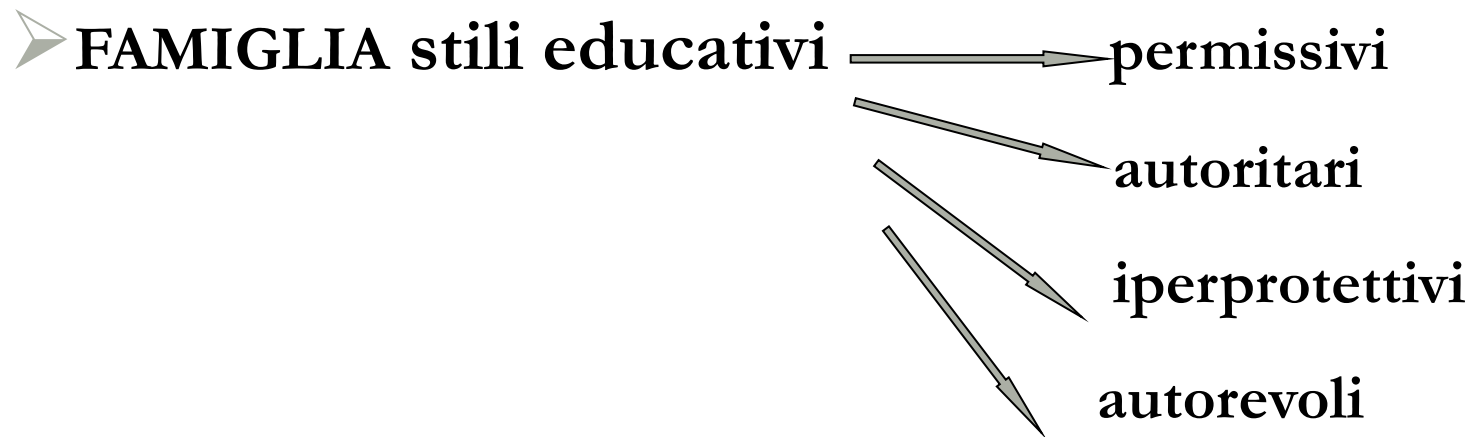
“Direttiva sul cyberbullismo” 2007 - Ministero Pubblica Istruzione

- dispone che sia trattato con estrema severità l'uso dei telefonini da parte di studenti (ma anche insegnanti) durante l'orario di lezione;
- propone la redazione di un regolamento interno alla scuola per disciplinare l'utilizzo delle risorse informatiche;
- introduce il cosiddetto “patto di corresponsabilità” scuola-famiglia.

Rendere operative le indicazioni del ministro Fioroni (marzo 2007), in particolare :

- utilizzo di credenziali di autenticazione: l'utente, che deve comunicare nome e password fornitigli dal professore, è costretto così ad identificarsi.
- patto di corresponsabilità fra scuola e famiglia:
(canale diretto scuola-famiglie) sottoscrizione all'atto di iscrizione in cui i genitori si impegnano a rispondere dell'operato dei propri figli
- mezzi di comunicazione e reti informatiche iniziative rivolte agli studenti per incrementare le abilità per un utilizzo critico degli strumenti di comunicazione di massa e di intrattenimento
- violenza in TV accordo con le principali emittenti televisive e case cinematografiche per un'analisi della programmazione allo scopo di contenere la violenza in TV

IL BULLISMO E' UN FENOMENO MULTIFATTORIALE, ALCUNE DELLE POSSIBILI CAUSE SONO :



➤ **SCUOLA** : valorizza principalmente le competenze cognitive, meno quelle emotive-relazionali

➤ **DIFFUSIONE DELLE NUOVE TECNOLOGIE**

CAUSE BULLISMO



multifattorialità delle
variabili
che incidono in maniera
diversa a seconda
dei contesti e dei soggetti
in essi implicati

CYBERBULLISMO



- facilità di accesso ai mezzi tecnologici
- competenza nell'uso delle nuove tecnologie
- esplosione di portali che pubblicizzano senza filtri preventivi
- analfabetismo informatico dei genitori
- scarsa sorveglianza dei genitori

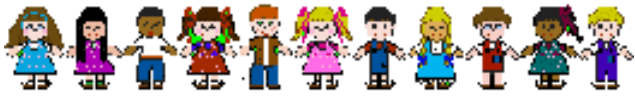
C'è difatti poca consapevolezza sulla gravità della cosa e viene talvolta sottovalutata la responsabilità giuridica nei confronti dei minori: la rete è ritenuta spesso un mondo a sé avente scarsa interazione con quello reale.

Quali le conseguenze delle azioni di cyber bullismo??

- rifiuta di andare a scuola o fare sport, ma soprattutto è la dimensione della socialità a risentirne:
- il 65% afferma che le vittime non vogliono più uscire o vedere gli amici (con picchi de 70% al centro e tra le femmine dai 12 ai 14 anni),
- il 45% che si chiudono e non si fidano più (anche qui, per le femmine la percentuale sale al 47%).
- Anche effetti più gravi, che incidono sullo stato di prostrazione psicologica della vittima, sembrano essere ben percepiti dai ragazzi: secondo il 57% degli intervistati le vittime di cyber bullismo vanno in depressione, il 44% ha la percezione che potrebbero decidere di farsi del male o anche peggio (le percentuali diventano rispettivamente del 63 e del 50% secondo le femmine dai 15 ai 17 anni).
- Sono stati testimoni di atti di cyber bullismo da parte di coetanei almeno 4 ragazzi intervistati su 10, ed il 5% ne parla addirittura come di una esperienza regolare e consueta.

Conseguenze del cyberbullismo?

- Le conseguenze del cyberbullismo si manifestano nella vita reale delle vittime.
- Si manifestano in modo psichico cioè, con cambi di umore improvvisi, disturbi emotivi, problemi di salute fisica, dolori addominali e disturbi del sonno, nervosismo, ansia, si chiudono in se stesse e non comunicano con il resto del mondo.
- Cadono in una specie di depressione e la loro autostima e sicurezza si cala. Nei casi più disperati decidono pure di togliersi la vita.



Interventi

Informazione e Sensibilizzazione

SCUOLA

GENITORI

INDIVIDUI

Prevenire il cyberbullismo per i genitori

- **Osservare il comportamento dei ragazzi** dopo la navigazione in internet o l'uso del telefonino (stati ansiosi, depressivi, etc).
- **Aiutarli a riflettere** sul fatto che anche se non vedono la **reazione delle persone a cui inviano messaggi** o video, esse possono soffrire;
- **Educarlo ad utilizzare il dialogo** con te e con i compagni di classe quando nascono conflitti;
- **Controllare e monitorare** le amicizie e i siti frequentati dal figlio, condividendo con lui le motivazione di tale controllo.

Segnali ai quali i genitori dovrebbero fare attenzione

- si rifiuta di parlare di ciò che fa online;
- utilizza Internet fino a tarda notte;
- fa un uso eccessivo di Internet;
- ha un calo dei voti scolastici;
- è turbato dopo aver utilizzato Internet.

Interventi per i genitori:

FARE:

- tenere il computer in una stanza della casa frequentata da tutti;
- controllare con regolarità che cosa faccia il proprio figlio, condividendo con lui anche le attività sul computer;
- cercare di parlargli per capire quale genere di attività online gli piacciono;
- cercare online il suo nome: esaminando i suoi profili o i messaggi sui siti delle comunità di teenager, si può capire se è coinvolto in atti di bullismo

Interventi per i genitori:

INSEGNARE:

- mai dare informazioni personali, come nome, indirizzo, numero di telefono, età, nome e località della scuola o nome degli amici a chi non si conosce personalmente o a chi si conosce sul web;
- non condividere le proprie password, neanche con gli amici;
- non accettare incontri di persona con qualcuno conosciuto online;
- mai rispondere a un messaggio che faccia sentire confusi o a disagio. Meglio ignorare il mittente, terminare la comunicazione e riferire quanto accaduto a un adulto;
- mai usare un linguaggio offensivo o mandare messaggi volgari online.

Istruire a:

- non rispondere a e-mail o sms molesti e offensivi;
- non rispondere a chi insulta o prende in giro;
- non rispondere a chi offende nelle chat o esclude da una chat;
- salvare i messaggi offensivi che si ricevono (sms, mms, e-mail), prendendo nota del giorno e dell'ora in cui il messaggio è arrivato;
- cambiare il proprio nickname;
- cambiare il proprio numero di cellulare e comunicarlo solo agli amici;
- utilizzare filtri per bloccare le e-mail moleste;
- non fornire mai dati personali (nome, cognome, indirizzo di residenza) a chi si conosce in chat o sul web;
- parlane immediatamente con un adulto (genitori o insegnanti);
- in caso di minacce fisiche o sessuali, è possibile contattare anche la Polizia.