

PREMESSA SULLA SOCIETÀ ATTUALE

PRIMA DELL'USO MASSICCIO DEL WEB, ZYGMUNT BARMAN, UN FILOSOFO POLACCO CHE HA PERCEPITO IL CAMBIAMENTO DELLA SOCIETÀ DEFINENDOLA «LIQUIDA»:

A CONFERMARE CIÒ È STATO L'AVVENTO, NEL 21ESIMO SECOLO, DELLO SVILUPPO DELLE TECNOLOGIE. SI SONO ACQUISTATI TERMINI COME «TECNOLIQUIDITÀ» CONIATO DA TONINO CANTELMÌ.

PER SOCIETÀ LIQUIDA SI INTENDE L'ASSOCIAZIONE DI INDIVIDUI CHE INSTAURANO RELAZIONI INSTABILI, PRIVE DI PUNTI DI RIFERIMENTO. AD ESSERNE VITTIMA SONO MAGGIORMENTE I GIOVANI. SI CONFRONTANO PROBLEMI NELLA FORMAZIONE DELLE LORO POTENZIALITÀ. DIVENTA QUINDI L'UNICA CERTEZZA.



CONSEGUENZE DELLA TECNOLIQUIDITÀ

- INCREMENTO DEL TEMA NARCISISTICO (CIVILTÀ DI IMMAGINE) → FILTRI INSTAGRAM, POST E FOTO EDITATE;
- IL FENOMENO DEL SENSATION SEEING → CHALLENGE PERICOLOSE, COME LA BLUE WHALE;
- TEMA DELL'AMBIGUITÀ → RINUNCIA ALL'IDENTITÀ E FLUIDITÀ DI QUESTA, COME I MILLE AVATAR DI CIASCUNO;
- RICERCA RELAZIONI LIGHT → RELAZIONI INSTABILI E INCERTE;
- VELOCITÀ NELL'INTERAGIRE E SVOLGERE PIÙ AZIONI CONTEMPORANEAMENTE;
- TECHNO-MEDIAZIONE E RAPPORTI ONLINE, NON PIÙ VIS A VIS.

Attiv



FENOMENI PSICOSOCIALI GENERATI DEL WEB

LONELINESS → SOLITUDINE E DISAGIO TRA LE
RELAZIONE REALI, PERCEPITE E DESIDERATE:

HIKIKOMORI → RAGAZZI SOLITARI CHE PASSANO LA
MAGGIOR PARTE DEL TEMPO ISOLANDOSI DAL
MONDO NELLE LORO CAMERETTE, PASSANDO IL
TEMPO SUI SOCIAL O CON VIDEOGAME
CONFONDENDO IL GIORNO CON LA NOTTE. (MONDO
DIGITALE= LUOGO CONFORTEVOLE/ NON PIÙ DISAGIO
CON ALTRI).



DIPENDENZA DALLA RETE

COSA È?

NON SI RIESCE A FAR MENO DEL RIMANERE CONNESSI IMPEGANDO COSÌ IL PROPRIO TEMPO E LE LORO ENERGIE CREANDO FORTI MENOMAZIONI DISFUNZIONALI NELLE RELAZIONI PERSONALI, SCOLASTICHE, FAMILIARI, AFFETTIVE.

COME RICONOSCERLA?

- PERDITA DEL CONTROLLO;
- ASTINENZA;
- PERDITA DI INTERESSE.



LE RETI SOCIAL PIÙ GETTONATE

INSTAGRAM:

TIK TOK:

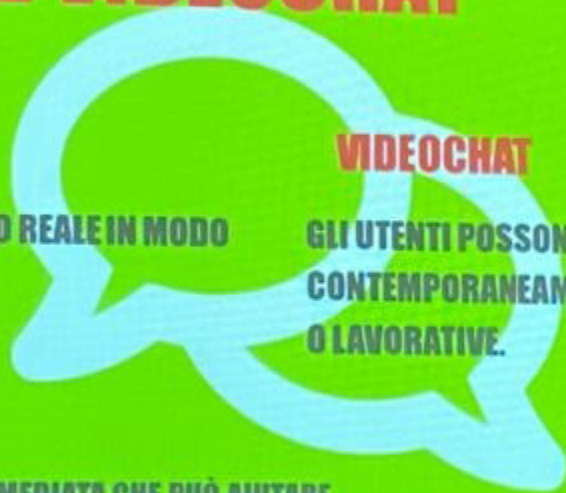
SNAPCHAT.



CHATROOM E VIDEOCHAT

CHATROOM

SCAMBIO DI MESSAGGI IN TEMPO REALE IN MODO ONE-TO-ONE O ONE-TO-MANY.



VIDEOCHAT

GLI UTENTI POSSONO VEDERSI E CHATTARE CONTEMPORANEAMENTE IN OCCASIONI DI SVAGO O LAVORATIVE.

QUESTI CONSENTONO UN'INTERAZIONE IMMEDIATA CHE PUÒ AIUTARE INDIVIDUI PIÙ TIMIDI, MA SOLO SE USATO IN MANIERA CONSAPEVOLE.



GAMING

- PALESTRA PER LA MENTE;
- DIPENDENZA.

TESTIMONIANZA

DIPENDENZA DA VIDEOGIOCO (ragazzo di 14 anni)

Cosa rappresenta per te il videogioco?
Per me è il miglior passatempo, è uno svago.

A che età hai iniziato a giocare?
A 6 anni e mezzo, ora ne ho 14.

Le volte che hai giocato di più, per quante ore?
Otto ore, quando frequentavo la prima media, ma adesso sono diminuite le ore di gioco.

Prima per quanto tempo stavi senza giocare?
Massimo due ore.

Mamma e papà ti controllavano?
No.

Che dicevano?
Che dovevo fare delle pause. Ogni tanto mio padre agiva con la forza togliendomi i videogiochi.

Come ti sentivi quando ti toglievano i videogiochi?
Ero nervoso, perché non avevo più lo svago che mi distoglieva dalla malinconia e dalla noia. In quel periodo mi sentivo irascibile, litigavo spesso con i miei genitori

e mi sentivo diverso da tutte le altre persone, era come se mi sentissi incapace di affrontare la vita quotidiana.

Mia mamma era più cortese con me, mentre papà si arrabbiava molto.

I tuoi genitori ti spiegavano quali erano i rischi?
Sì, ma non li prendevo in considerazione.

Giochi online?

Sì, solo con persone che non conosco. FINITE LE PAPER...

Il tuo videogioco preferito?

Preferisco i giochi di ruolo e di lotta.

Se ti dicessero che non potevi più giocare, cosa diresti?
Mi opporrei e mi arrabberei.

Com'era la tua vita?
Non avevo relazioni sociali e avevo problemi scolastici, la mia vita era uno schifo.



Attiva Windows

QUALCHE CONSIGLIO

Per prevenire un abuso dei videogiochi e incoraggiarne un uso consapevole vi proponiamo alcuni semplici accorgimenti utili a monitorare l'attività dei gamer, soprattutto dei più piccini.

- 1** **Date delle regole:** si gioca solo un certo numero di ore al giorno, è consigliabile non più di tre possibilmente mai prima di andare a dormire e si gioca solo ai giochi adatti alla propria età (ogni gioco riporta il PEGI).
- 2** **Controllate sempre con chi sono connessi e con chi stanno giocando,** cercate di non farli giocare con estranei.
- 3** **Cercate di appassionarvi ai loro giochi,** fatevi raccontare il contenuto e le azioni avvincenti dei loro avatar, è un modo per comprendere meglio il loro mondo e per aprire un nuovo canale comunicativo.
- 4** **Sproneteli a giocare con la fantasia e a coltivare altri interessi oltre i video games.**
- 5** **Prestate attenzione a comportamenti inusuali,** come irritabilità e difficoltà a risvegliarsi la mattina, forse stanno abusando dei videogiochi.



I TUTORIAL E LE POTENZE DELL'ONLINE



Attiva W
Passa a Impo

LE INSIDIE ONLINE

GROOMING

UN PEDOFILO O UN MALINTENZIONATO INSTAURA O TENTA DI FARLO UN RAPPORTO DI TIPO SESSUALE CON UN BAMBINO O UN ADOLESCENTE.

CONSEGUENZE

NEGATIVE SUL BENESSERE PSICOFISICO DEI RAGAZZI.

Attiva Wind

TESTIMONIANZA

Imbarazzo/vergogna:

"Sono imbarazzata e umiliata ed è orribile perché ora mia madre e mio padre sanno cosa è successo"
(Joanne, 14 anni)

Depressione e autolesionismo:

"Pensavo che se provavo dolore, ero ancora in grado di sentire qualcosa" (Maria, 17 anni)

Flashback o pensieri intrusivi:

"...certi sensi o rumori o nomi o cose del genere, improvvisamente iniziano a passarmi di nuovo per la mente. O immagini specifiche o cose che sono successe" (Hayley, 17)

www.italia.it

CHALLENGE E SFIDE SOCIAL

TESTIMONIANZA

"Igor era il nostro primo figlio, un ragazzo sportivo e sempre allegro. Aveva 14 anni, aveva una forte personalità, era bravo a scuola e anche nello sport, vincendo tutte le gare regionali che riguardavano l'arrampicata."

"Avevamo un buon rapporto e un dialogo aperti fino all'ultimo: il giorno prima... avevamo giocato insieme al tiro al fucile a pallini e aveva vinto lui. Igor era un figlio meraviglioso e responsabile anche nei confronti dei fratelli più piccoli. Sensibile, sicuro di sé. Non ha mai dato nessun segnale particolare, nessun cambiamento."

"L'ultima volta che l'ho sentito erano le 12.00 e mi chiedeva gli orari dei treni per vederci in palestra la sera... Ma quella sera ho ricevuto una telefonata dalla donna delle pulizie che mi diceva che Igor stava malissimo, che aveva chiamato l'ambulanza e che dovevo tornare subito a casa. Quando sono arrivato a casa più volte mi hanno detto che era molto grave, ma io non ci ho creduto fino alla fine; poi però mi hanno comunicato che avrebbero smesso perché non c'era più l'attività cerebrale: era morto."

"Si era messo una corda intorno al collo e si era soffocato. Ho pensato subito a un suicidio, ma mi sembrava assurdo, non era da lui!"

"Cominciammo a indagare con il mio migliore amico sulle ultime ricerche fatte da Igor sul suo cellulare e trovammo una ricerca sulle Challenge più pericolose al momento, e una delle ultime era proprio la Blackout Challenge. Questo video era stato guardato alle 11.30 di quella stessa mattina. Mio figlio essendo un abile arrampicatore sapeva destreggiarsi con le corde e ho notato dei particolari: si era appeso in un punto della casa dove toccava con i piedi a terra, il nodo era male, un nodo che si scioglieva facilmente, certo che lui non voleva morire."

"Io non ne sapevo nulla di cosa fossero le challenge, ma i ragazzini della scuola erano informatissimi! Ho sempre parlato di tutti i pericoli, se avessi sentito parlare anche di questa Challenge avrei potuto parlarne con lui e forse non sarebbe accaduto!"

Papà di Igor



HATE SPEECHES E DISSING

COME INTERVENIRE:

- 1** Cercate prima di tutto di prevenire:
 - a - Parlate con i vostri ragazzi dell'hate speech e delle sue conseguenze, spiegategli che è un serio problema e che può costituire una violazione dei diritti umani, ricordandogli che è perseguibile per legge.
- 2** Insegnategli che:
 - a - Non bisogna rispondere all'odio con altro odio, devono impegnarsi a riportare la conversazione su toni accettabili o, se si sentono emotivamente molto coinvolti, è meglio non rispondere e ignorare le provocazioni
 - b - Che è possibile segnalare ai gestori della piattaforma contenuti poco graditi e aggressivi e chiedere anche la rimozione
 - c - Che è possibile bloccare o silenziare chi è molesto e violento verbalmente
 - d - La violenza verbale è un reato e per questo può essere punita, non bisogna subirla per forza.
 - e - La violenza verbale fa male come e quanto la violenza fisica. Insegnategli che un atteggiamento violento e aggressivo verso il prossimo è sempre sbagliato.



CYBERBULLISMO

COME INTERVENIRE:

- 1** È opportuno prevenire queste situazioni crescendo i ragazzi in contesti educativi, in primis scolastici e familiari, capaci di dare ascolto ai loro bisogni nelle varie fasi evolutive.
- 2** È importante avere un dialogo sincero e accogliente, perché questo li aiuterà a sentirsi sempre liberi di parlare delle loro preoccupazioni.
- 3** Genitori e docenti dovrebbero costruire relazioni stabili e di fiducia, questo consentirebbe ai giovani di avere saldi punti di riferimento.
- 4** Fare attenzione ai piccoli cambiamenti soprattutto se improvvisi perché potrebbero nascondere turbamenti.
- 5** Affiancarli nell'uso del digitale ed evitare che passino troppo tempo online senza supervisione.

Attiva W





COME TUTELARE I RAGAZZI DAL WEB?

COMUNICARE;

CONTROLLARE;

EDUCARE AD UN USO RESPONSABILE.

**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!**



Attiva
Pesa a

