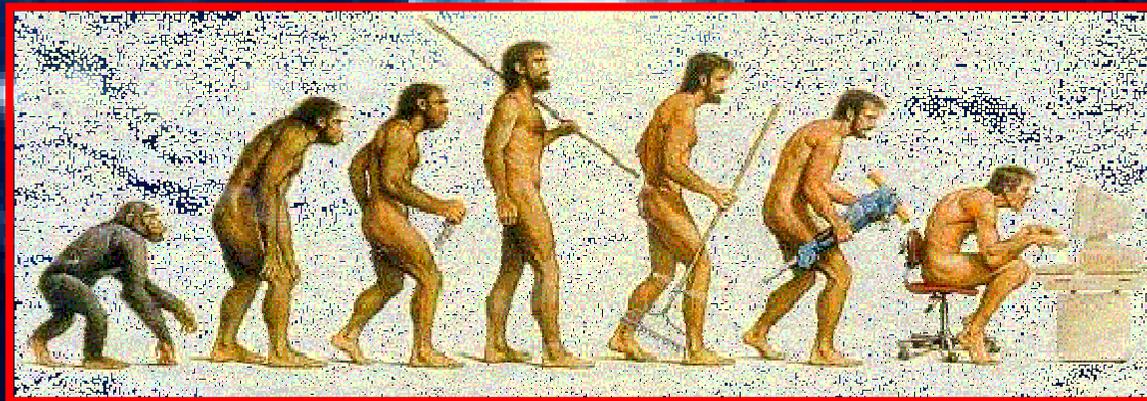


# MINORI CYBERNAUTI E CYBERBULLI

*Per riconoscere i nuovi bisogni e  
acquisire buone abitudini (digitali)*



Pavia – 25 ottobre 2013

*Prof. Marcello Soprani*

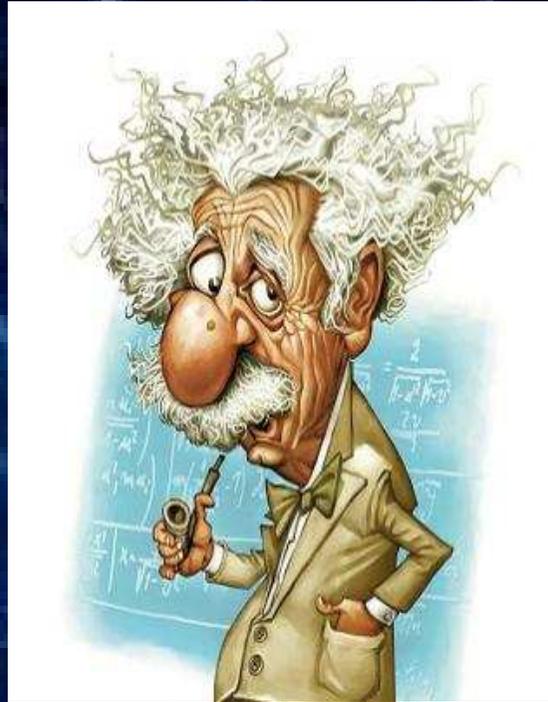
## L'INTERVENTO IN SINTESI:

1) ANALISI della SITUAZIONE  
“PROBLEMÁTICA”

2) I RISCHI CONNESSI:  
CYBERBULLISMO E  
DIPENDENZA

3) LE POSSIBILI  
STRATEGIE RISOLUTIVE

## PRIMA PARTE



# ANALISI della SITUAZIONE “PROBLEMÁTICA”

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

Partiamo da una **RECENTE RICERCA**

*“Indagine sull’uso dei nuovi media tra  
gli studenti delle scuole superiori lombarde”  
condotta*

*dal gruppo di studio sui Nuovi Media  
dell’Università di Milano-Bicocca,  
coordinata da Marco Gui e Giorgio Grossi,  
con la collaborazione dell’  
Osservatorio sulla Comunicazione  
dell’Università Cattolica di Milano.*



Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

Sono state analizzate le risposte di  
2.327 studenti delle scuole superiori  
in materia di:



- ◆ dotazioni tecnologiche;
- ◆ uso dei nuovi media;
- ◆ competenze digitali degli studenti;
- ◆ e (utilizzando i risultati delle prove Invalsi)  
livelli di apprendimento

Ed ecco i risultati della ricerca:

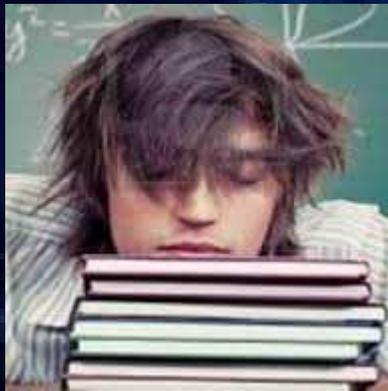
1) più si è connessi e meno si studia

I ragazzi trascorrono infatti circa 3h al giorno in rete, interagendo sui social network (83%) o cercando informazioni (53%);

2) per ogni ora in più passata su Internet,

l'apprendimento cala

di circa un punto percentuale sia in italiano che in matematica



È emerso inoltre che:  
gli usi poco frequenti e molto frequenti  
della rete sono associati  
alle performance peggiori,



mentre gli utilizzi moderati  
sono associati a quelle migliori.

# La posizione sociale dei ragazzi e la tipologia di scuola frequentata non incidono



sul tempo trascorso online  
(che è di circa 3 ore giornaliere)  
ma influiscono su altri aspetti  
come si evince dalle prossime slide

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in a white, lowercase, sans-serif font on a dark blue rectangular background.

## PROTAGONISTA:

l'82% degli intervistati possiede un profilo  
(e il 57% lo tiene aperto persino mentre fa i compiti)

Tuttavia esistono due diversi modi di usarlo:

- 1) più chiuso con poche informazioni condivise, profilo privato e contatti prevalenti con persone già conosciute (tipico dei ragazzi dei licei e di chi ha genitori istruiti);
- 2) più aperto alle nuove conoscenze online con molte info personali messe a disposizione e profilo pubblico (più frequente negli studenti con minori risorse culturali ed economiche)

I genitori sono percepiti dai ragazzi come meno abili di loro e non sembrano possedere competenze digitali avanzate.  
(come confermeranno i grafici successivi)



Un po' più competenti i genitori dei liceali che sono anche quelli che controllano maggiormente i tempi di permanenza al computer dei figli.

# L'uso di Internet per la scuola appare abbastanza diffuso

-----

Il 32% cerca informazioni  
che non trova nei testi

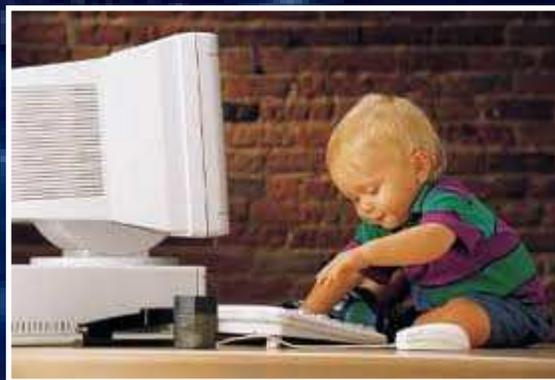


il 41% scambia informazioni con i compagni

-----

ma poco guidato  
da genitori e insegnanti

Il livello di competenza digitale critica,  
inteso come capacità di:



- valutare le fonti,
  - capire i rischi,
  - comprendere la natura dei contenuti;
- mostra disuguaglianze per tipo di scuola  
e tra italiani e figli di immigrati.

I problemi principali si riscontrano nella  
consapevolezza del funzionamento del web  
e delle logiche commerciali  
che lo sostengono.

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

(Ad esempio solo il 32,7% ha risposto correttamente  
a una domanda sul funzionamento di Wikipedia,  
un'analoga percentuale [33%] si rende conto  
dello scopo di lucro presente dietro a siti  
commerciali di uso comune)

Afferma MARCO GUI coautore della ricerca:

*«Quelli che vengono definiti nativi digitali appaiono invece bisognosi di guida rispetto agli usi significativi della Rete.»*

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani



*C'è oggi un grande spazio di intervento per scuola, istituzioni e ricerca nell'identificazione e promozione di "diete mediali" che supportino lo sviluppo scolastico e personale dei ragazzi»*

Sin qui i risultati della ricerca  
che si concentra principalmente  
su internet e i social network,

# VIDEOGIOCHI!

ma non dobbiamo dimenticare  
l'altra grande dimensione digitale  
che catalizza l'attenzione e il tempo libero  
di migliaia di ragazzi ... Quella dei

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

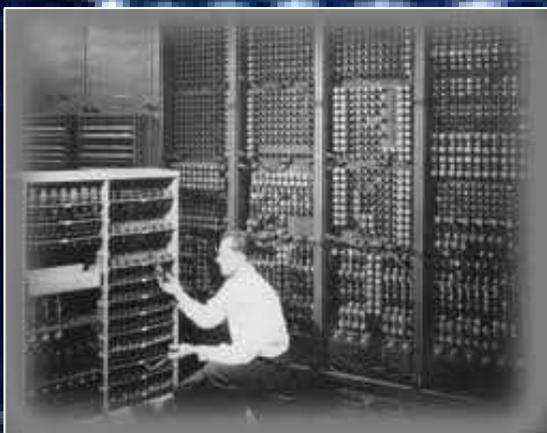
# SPOT PLAYSTATION



Relazione Prof. Marcello Soprani

# I VIDEOGIOCHI

dalla loro prima comparsa  
negli anni '50 e '60 del secolo scorso



ne hanno fatta di strada ...



**2000 PS2**

**2002 Microsoft Xbox**

**2004 Nintendo DS**

**2006 Nintendo Wii**

**2007 PS3**

2010 Nintendo 3DS

2011 PSVita



2012 Wii U

2013:

*I Classici*

# PlayStation4

# Xbox 720

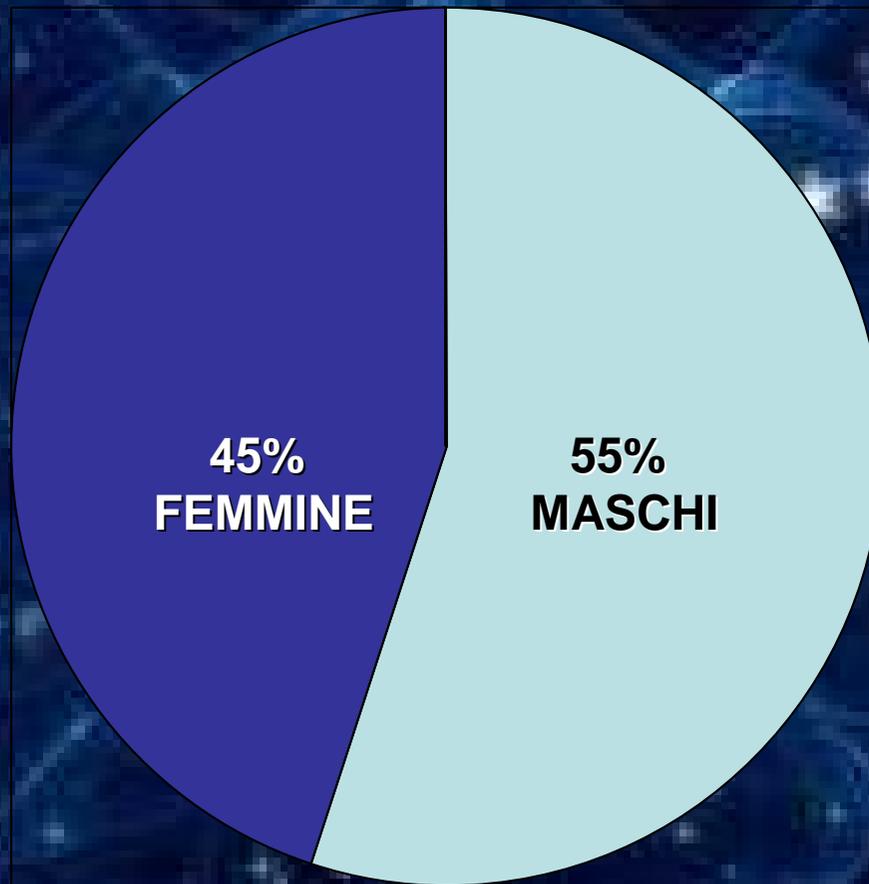
*Gli Sfidanti:*

# OUYA (Android)

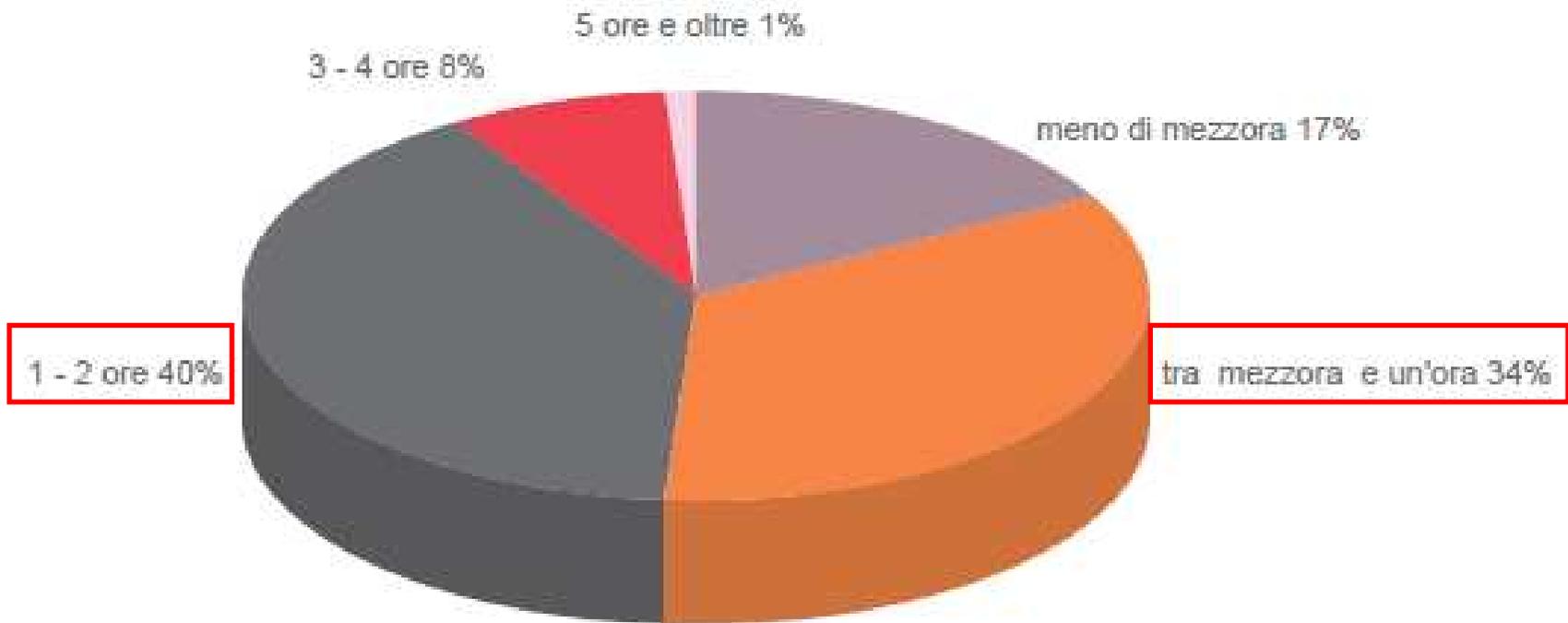
# SHIELD (Nvidia)

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

# I NOSTRI RAGAZZI VIDEOGIOCATORI



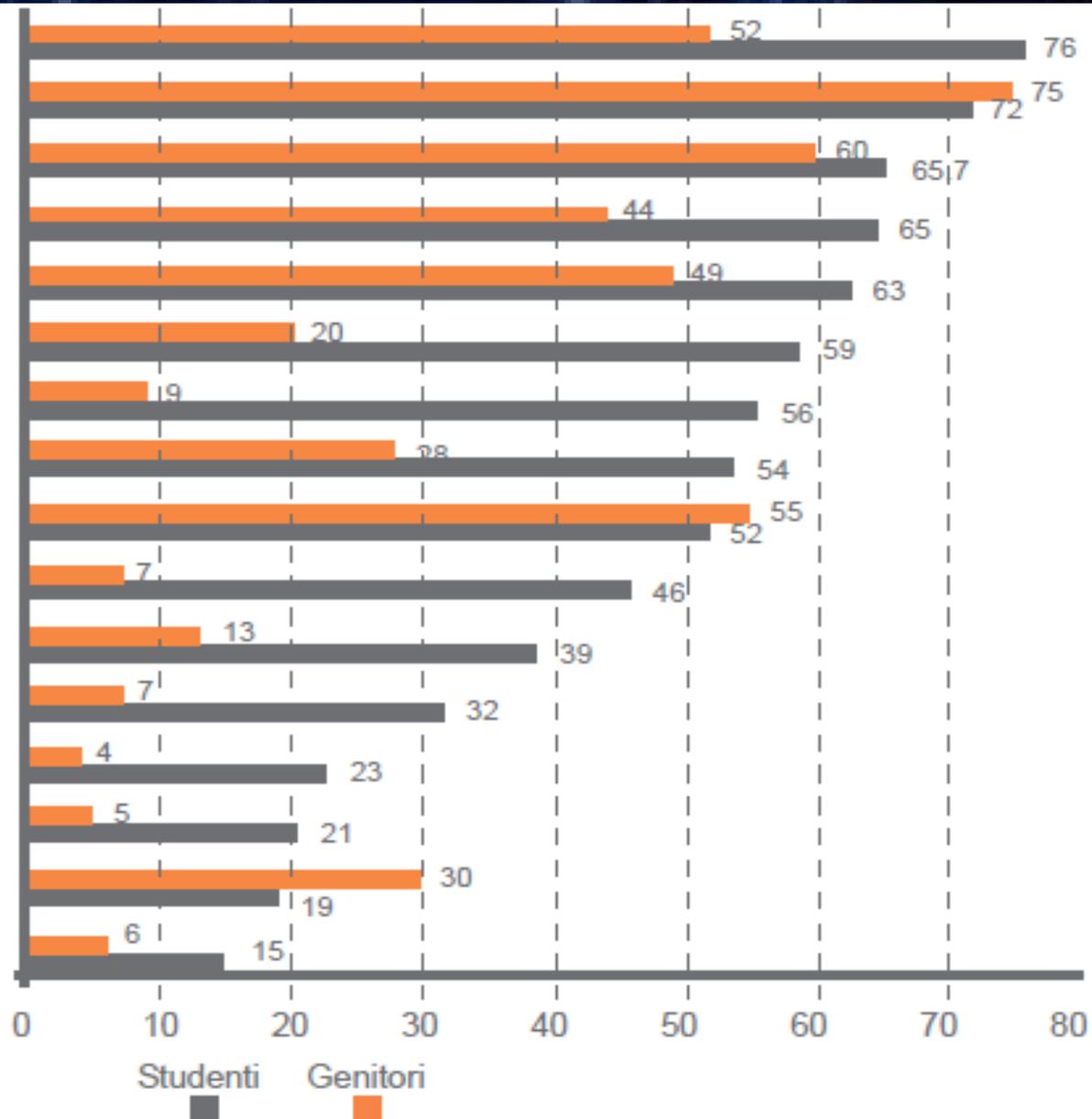
## ◆ Il loro “consumo” quotidiano



(da una ricerca del 2007 di AESVI - Ass. Editori Software Videoludico Italiana)

# GENERAZIONI A CONFRONTO:

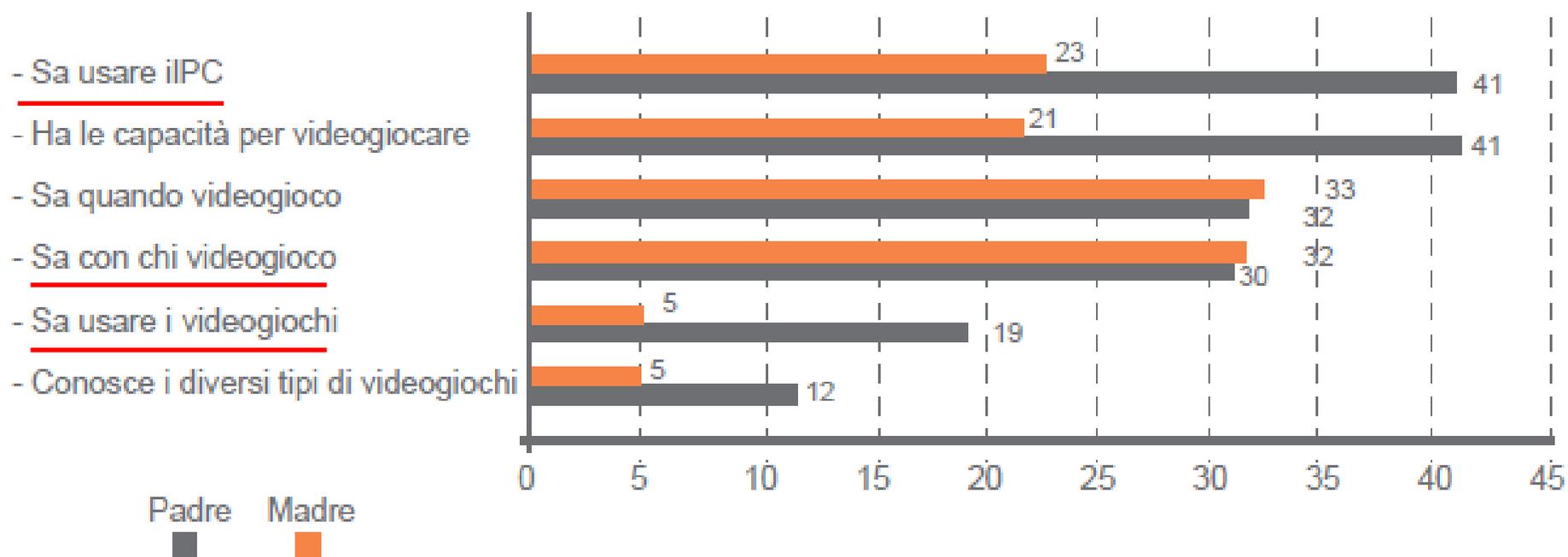
- Internet per il tempo libero
- Usare software per studio / lavoro
- Internet per studio / lavoro
- Consultare CDROM
- Usare software per il tempo libero
- Videogiocare
- Scaricare musica da internet
- Usare software di grafica / foto
- Scrivere / ricevere e - mail
- Chattare
- Scaricare software da internet
- Scaricare film da internet
- Scaricare videogiochi da internet
- Scrivere su blog
- Leggere quotidiani on line
- Partecipare a forum



Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

**USO DEL PC**

# GENERAZIONI A CONFRONTO:

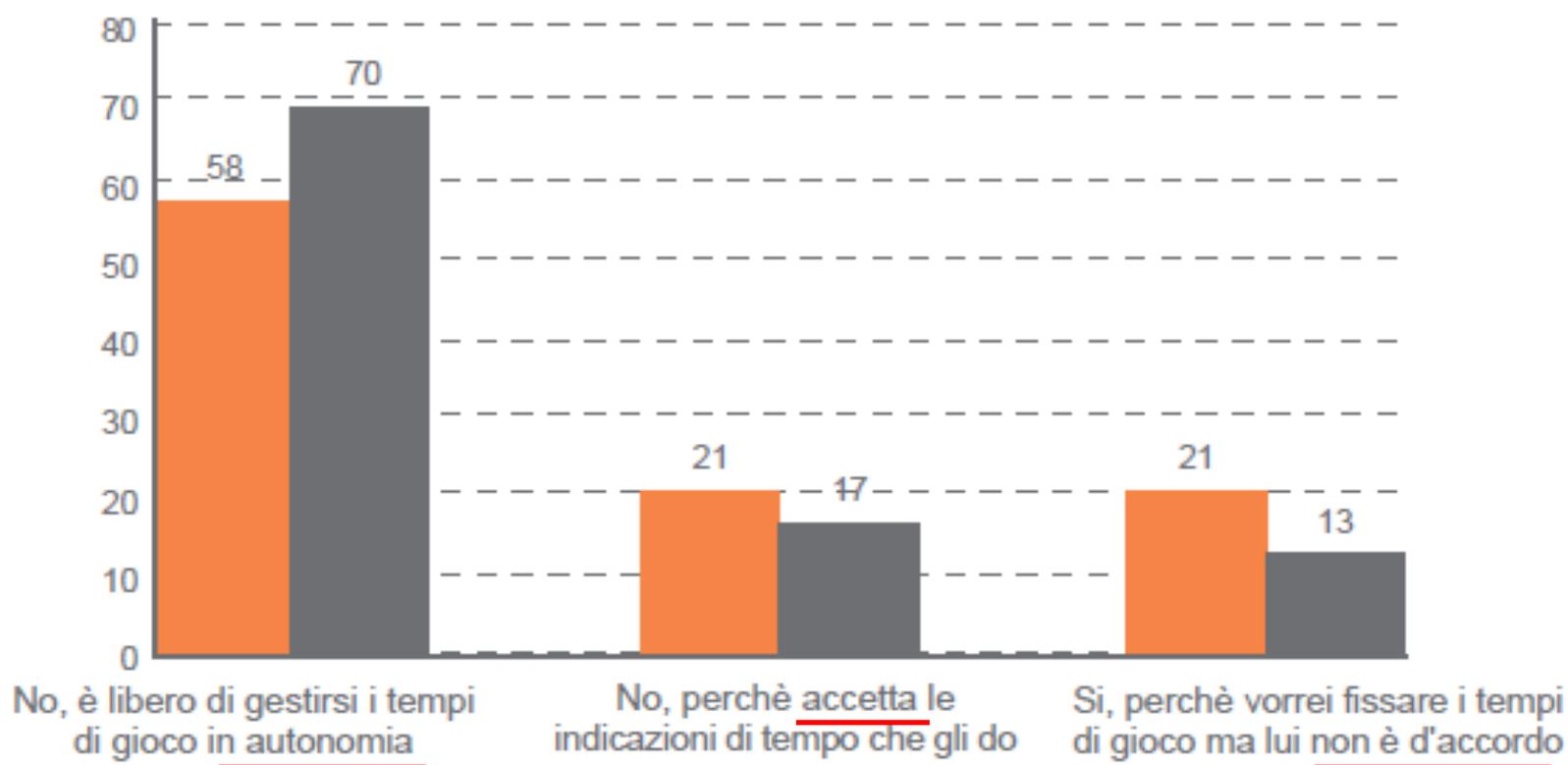


## I FIGLI VALUTANO I GENITORI

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

# GENERAZIONI A CONFRONTO:

Opinioni di genitori e figli sul verificarsi di discussioni in famiglia per gestire i tempi di gioco  
(% - Basi: Genitori=559; Figli=848 )



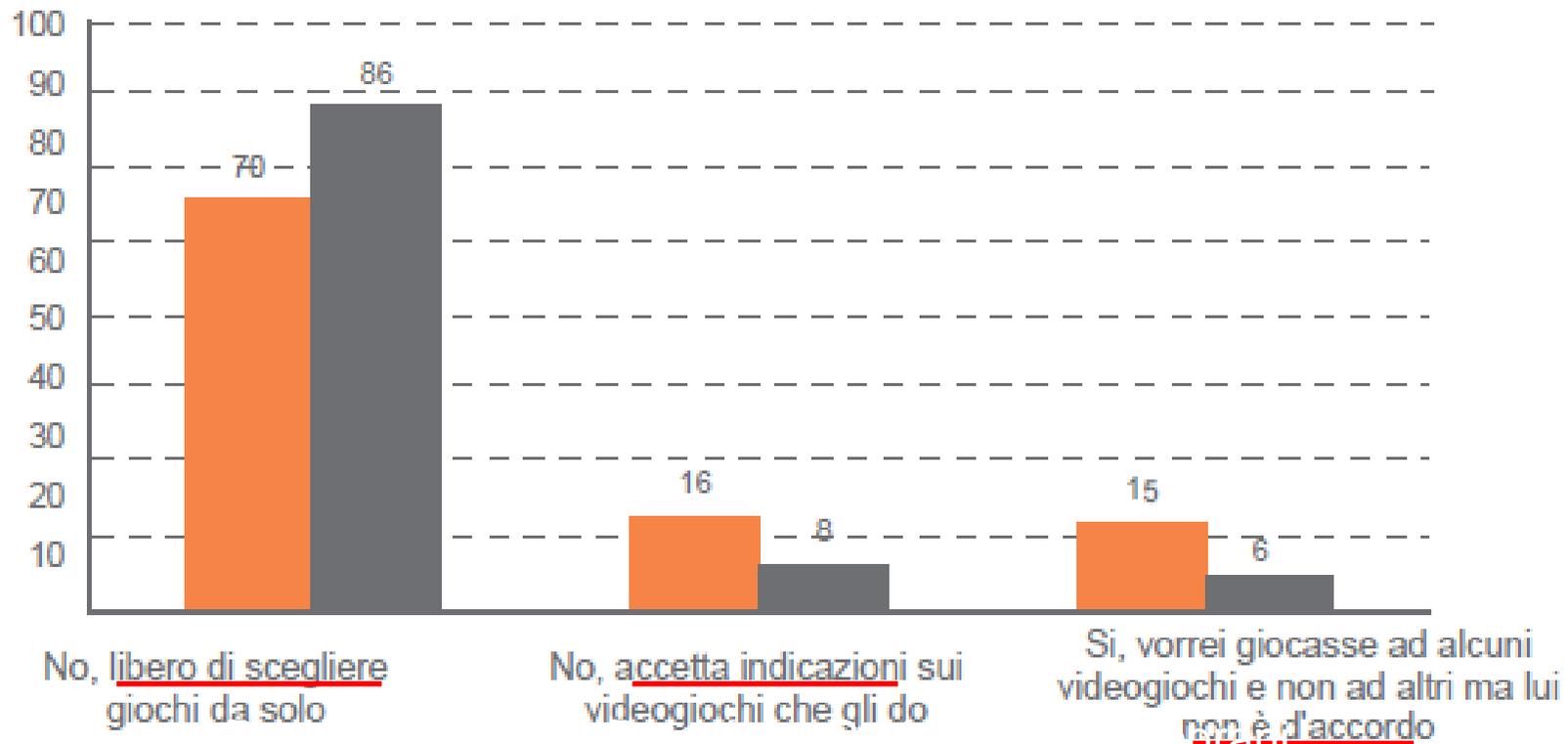
## TEMPI DI GIOCO

Genitori Figli

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

# GENERAZIONI A CONFRONTO:

Opinioni di genitori e figli sul verificarsi di discussioni in famiglia per decidere i contenuti dei videogiochi  
(% - Basi: Genitori=555; Figli=845)



**SCELTA dei GIOCHI**

Genitori Figli

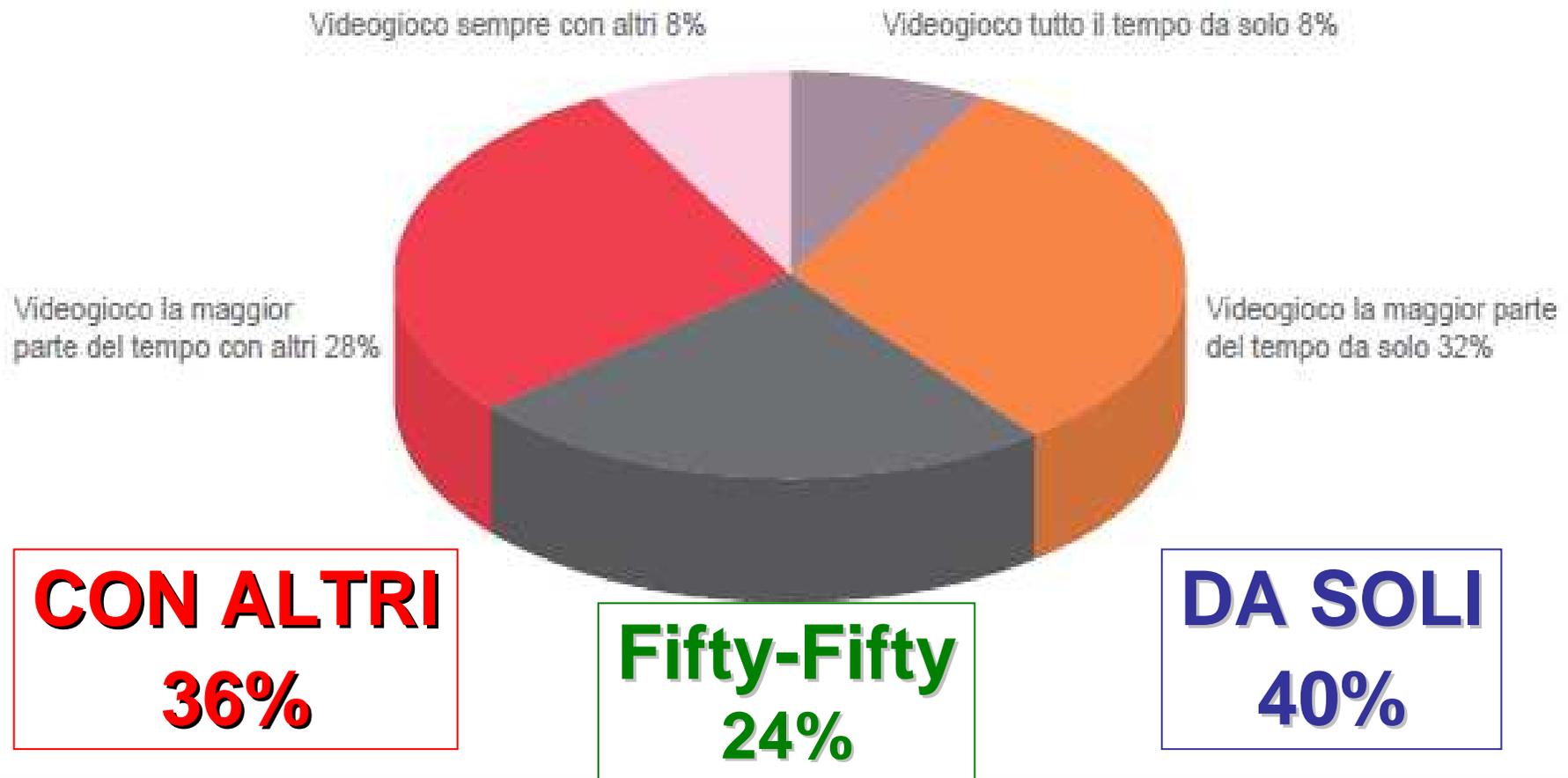
Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

# CHI NON (video)GIOCA IN COMPAGNIA ...



SPOT X-BOX

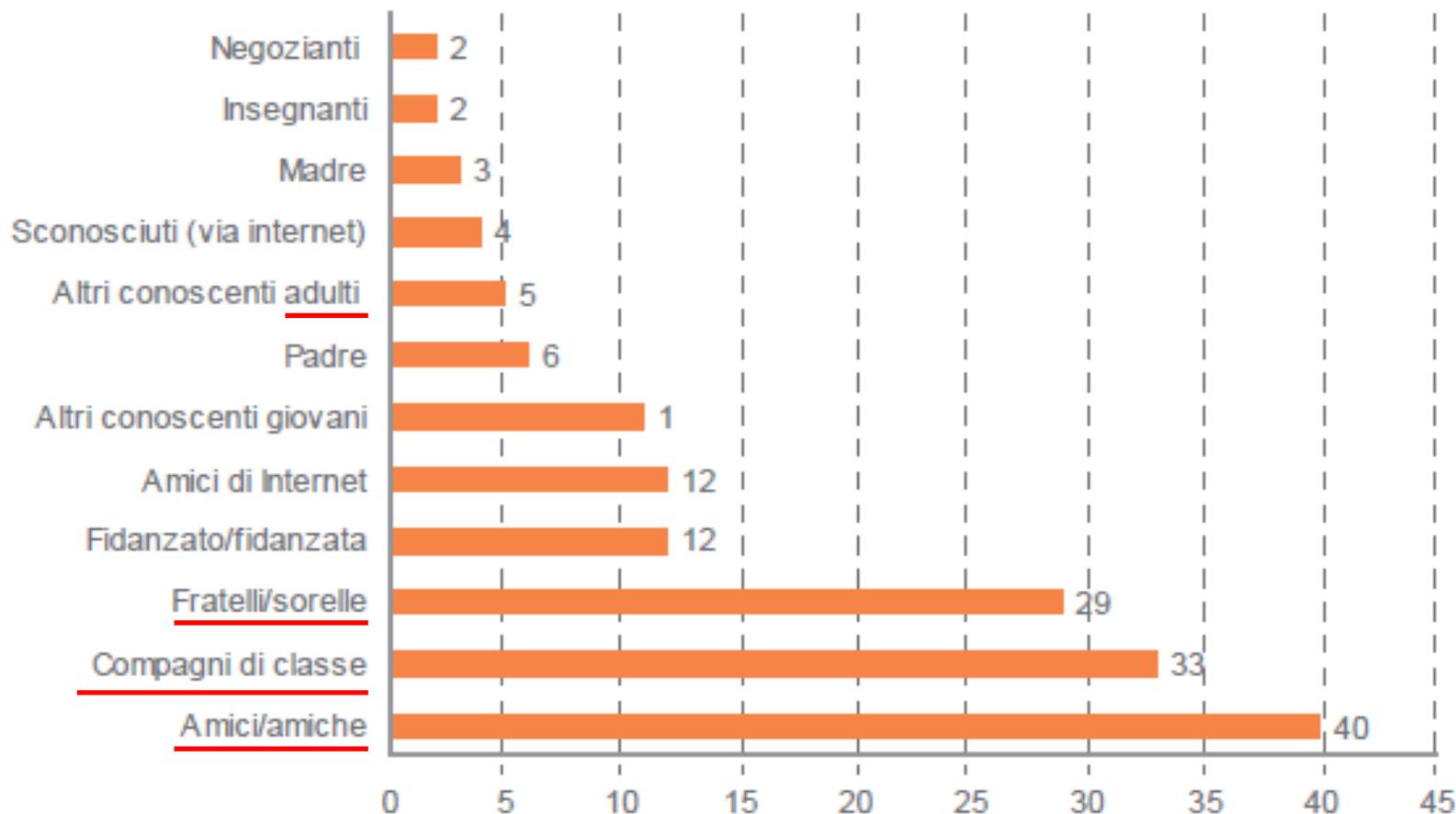
# DI SOLITO GIOCANO:



# *I videogiochi*

## *Argomento di discussione con:*

Studenti e videogiochi: gli interlocutori almeno settimanali (% - Base minima = 1.023)



## SECONDA PARTE



# Alcuni rischi connessi: CYBERBULLISMO e DIPENDENZA

# CHE COS'È IL CYBER-BULLISMO?

Somiglianze, differenze e specificità  
rispetto al bullismo tradizionale:



- ① *Assenza di violenza fisica*
- ② *Anonimato del molestatore*
- ③ *Indebolimento dei vincoli etici*
- ④ *Assenza di limiti spazio-temporali*

# ➔ Fenomeno in costante aumento

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani



che si accanisce soprattutto contro il “Diverso” e i più “Deboli”



# Non solo Bulli e Vittime ...

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani



ma anche “Spettatori”  
più o meno neutrali  
con il “potere” di alimentare  
o placare le situazioni

⇒ Gravi conseguenze  
psicologiche e non  
solo (da “semplici”

difficoltà scolastiche fino a idee suicidarie)



⇒ Amplificate  
dalla **FORZA** dei  
Nuovi Media

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

# VARIA CASISTICA

- ⚡ **Flaming**: battaglie verbali violente e volgari in un forum
- ⚡ **Molestie**: messaggi e insulti per ferire qualcuno
- ⚡ **Denigrazione**: danneggiare la reputazione altrui con falsità
- ⚡ **Sostituzione di persona**: pubblicare messaggi riprovevoli spacciandosi per un'altra persona
- ⚡ **Rivelazioni**: pubblicare informazioni private e/o imbarazzanti su un'altra persona
- ⚡ **Inganno**: carpire con l'inganno la fiducia di qualcuno per poi pubblicare le informazioni
- ⚡ **Esclusione**: escludere deliberatamente una persona da un gruppo online per provocare un senso di emarginazione
- ⚡ **Cyberstalking**: grave forma di persecuzione on line

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

**Non tutte le cyber-minacce,  
per fortuna,  
sono attendibili**



**episodi tra goliardia, finzione e realtà**

# UN RISCHIO CONCRETO E REALE: *La Rivelazione di Informazioni Personali*

I giovani (ma, ad onor del vero, non solo loro) spesso non valutano le conseguenze delle informazioni private digitate nelle pagine web o nei blog (nome, cognome, età, sesso, nazionalità, indirizzo e-mail, residenza, n. telefono, etc).

Le informazioni inserite resteranno per sempre di dominio pubblico, e potranno essere diffuse ovunque.



Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

# IL RISCHIO DIPENDENZA



**CON L'AGGRAVANTE DELLA  
SOVRAPPOSIZIONE REALE – VIRTUALE**

# Rischio Dipendenza da Internet e/o dai Videogames

Si può parlare di Dipendenza quando la persona dedica la maggior parte del proprio tempo libero a navigare su Internet e/o a videogiocare perdendo interesse per tutte le altre attività

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

Internet e i Videogiochi rappresentano un “luogo magico” nel quale tempo e spazio sono distorti e i ragazzi possono sfuggire alle preoccupazioni del mondo reale, sentirsi liberi, indipendenti, disinibiti e accettati.

Internet e le varie “play-stations” sono disponibili 24 h su 24. La vita online risulta costantemente invitante. Molti siti web e tutti i giochi sono progettati per “catturare” gli utenti, per trascorrervi più tempo possibile e tornarvi frequentemente.

Diversi preoccupanti  
**EPIODI DI CRONACA**  
in Italia e all'estero:

- ☹ **ricovero ospedaliero**  
(Monza)
- ☹ **arresto per rapina**  
(Brindisi)
- ☹ **abbandono di minore**  
(Corea)



# INTERROGHIAMOCI:



- ◆ *Perché non riusciamo a resistere al fascino di internet e dei videogames?*
- ◆ *Come mai facciamo tanta fatica a smettere e a staccarci dal video?*
- ◆ *Quali sono i meccanismi psicologici che ci catturano?*

# POSSIBILI RISPOSTE:

(riferite in particolare ai videogiochi)



- ❖ Sfida con sé stessi e/o con gli altri
- ❖ Desiderio di finire il gioco o di progredire sempre più
  - ❖ Gusto-piacere di giocare
  - ❖ Rinforzo dell'immagine di sé
- ❖ Vero e proprio fenomeno di ABITUDINE e “dipendenza psicologica” per cui: più si gioca e più si vuole giocare

Un approfondimento dal libro:  
“**La DITTATURA delle ABITUDINI**”  
di Charles Duhigg (Ed. Corbaccio 2012)

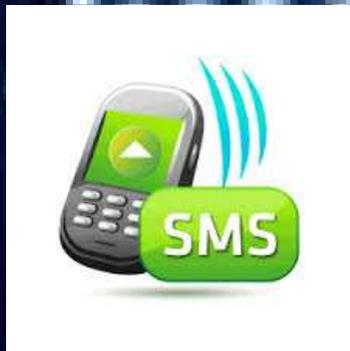


Bere, fumare, guidare l'auto, correre,  
videogiocare, navigare in internet  
sono tutte attività che svolgiamo secondo ...

# IL CIRCOLO DELLE ABITUDINI

**Anticipazione  
della  
Gratificazione**

ROUTINE:  
Apertura e Lettura SMS



SEGNALE:  
Gingle SMS

**BISOGNO:**  
di distrazione



GRATIFICAZIONE:  
Sensazione positiva

# Tutto ciò genera Dipendenza

esempio devastante del

## GIOCO D'AZZARDO

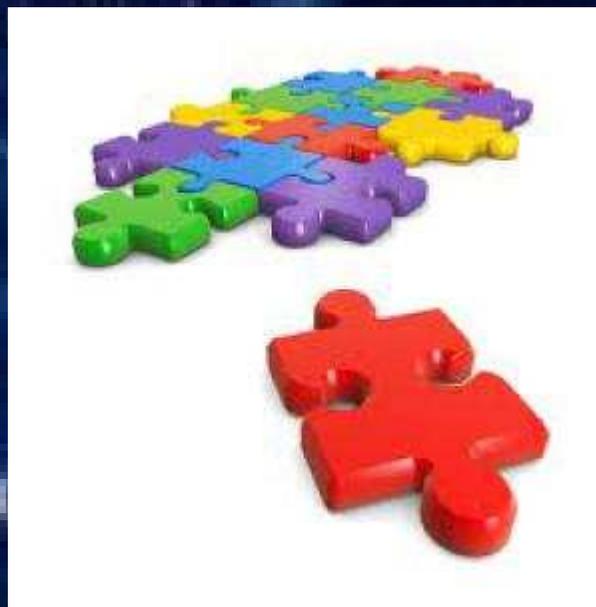


il desiderio diventa un bisogno compulsivo talmente forte da vincere anche potenti disincentivi quali la perdita della famiglia, del lavoro, e della reputazione!

Ma non siamo inesorabilmente vittime, possiamo rompere il circolo vizioso. E sfruttare il meccanismo neuro-psicologico per instaurare nuove abitudini positive.

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani

TERZA PARTE



LE POSSIBILI  
STRATEGIE RISOLUTIVE

La Regola d'Oro per il  
**CAMBIAMENTO delle ABITUDINI:**  
una (cattiva) abitudine non può essere eliminata  
ma solo modificata ...

MA COME?

Lasciando il medesimo  
segnale e la stessa  
gratificazione  
modificando solo la routine

Esempio di Wilson e degli Alcolisti Anonimi  
(da lui fondati) e del suo Metodo dei 12 Passi



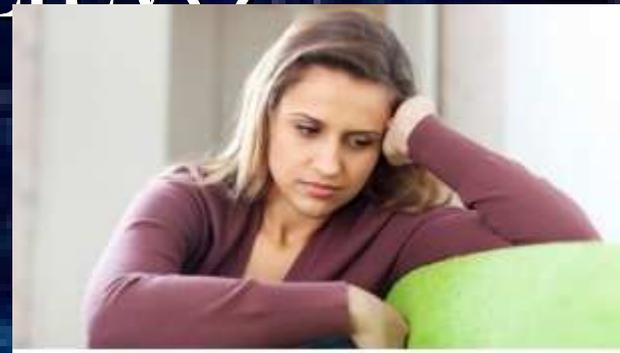
Il bisogno resta sempre lo stesso:

## PROVARE SOLLIEVO

così come il segnale  
(momento di sconforto)

e la gratificazione

(sentirsi bene, euforici, distratti dai  
problemi)



Cambia però  
il comportamento:

non più la bevuta

(solitaria o in compagnia)

bensì la partecipazione ad una riunione  
nella quale “sfogarsi” parlando con gli altri

# PRIMA



**ROUTINE:**  
Bere da soli o in compagnia



**SEGNALE:**  
Momento di sconforto

**BISOGNO:**  
Provare sollievo



**GRATIFICAZIONE:**  
Sentirsi bene



# DOPO



**ROUTINE:**

Parlare e sfogarsi con qualcuno

**BISOGNO:**  
Provare sollievo



**SEGNALE:**

Momento di sconforto



**GRATIFICAZIONE:**

Sentirsi bene



# LE REGOLE DEL GIOCO ovvero:

Cosa  
possiamo  
fare per



auto  
regolamentarci?

- ◆ **Se già ci riusciamo, molto bene!**
- ◆ Altrimenti una buona idea potrebbe essere quella di collocare il tempo di internet e videogiochi prima di altri impegni importanti e motivanti quali: allenamenti, corsi, incontro con amici ...
- ◆ .... oppure cena e studio!?!

# TRE CONSIGLI PRATICI di “AUTODIFESA” (che l’Aiart da sempre persegue e sostiene):



## 1) NON DEMONIZZARE L’AVVERSARIO

– in questo caso i New Media –  
perché ciò significherebbe attribuire  
loro ancora più potere di quello che già  
detengono.

Molto più saggio e strategico  
riconoscerne il valore e l’utilità

# VIDEOGIOCHI e INTERNET

come

# PALESTRA di VITA



per il MONDO DIGITALE  
e le NUOVE TECNOLOGIE

**2) NON LASCIARE I RAGAZZI SOLI  
DAVANTI AI DIVERSI VIDEO E ...**



**3) DARE LORO GLI STRUMENTI  
PER “INTUS-LEGERE”  
QUINDI PER SVELARE  
SIA LA POTENZA dei NEW MEDIA  
SIA IL “DIETRO LE QUINTE”**

# I GENERI

Video giochi per tutti i gusti!



# I principali generi di videogioco:

⇒ Strategici (amministrare e gestire una comunità, un'azienda o una squadra)

⇒ Storici

⇒ Bellici

⇒ Fantascientifici

⇒ Adventure

⇒ Rompicapo (risolvere enigmi)

⇒ Picchiaduro



- ⇒ D'azione (vestire i panni del protagonista)
- ⇒ Sparatutto (uccidere i nemici)
- ⇒ Di Simulazione (pilotare un veicolo)
- ⇒ Sportivi
- ⇒ Di ruolo
- ⇒ Ispirati a film di successo



# I videoGIOCHI sono una cosa SERIA...



◆ L'industria  
dei videogiochi

◆ Il crossover  
con Cinema-TV

... ed un vero e proprio  
**BUSINESS!**

Pavia 25-10-2013 Relazione Prof. Marcello Soprani



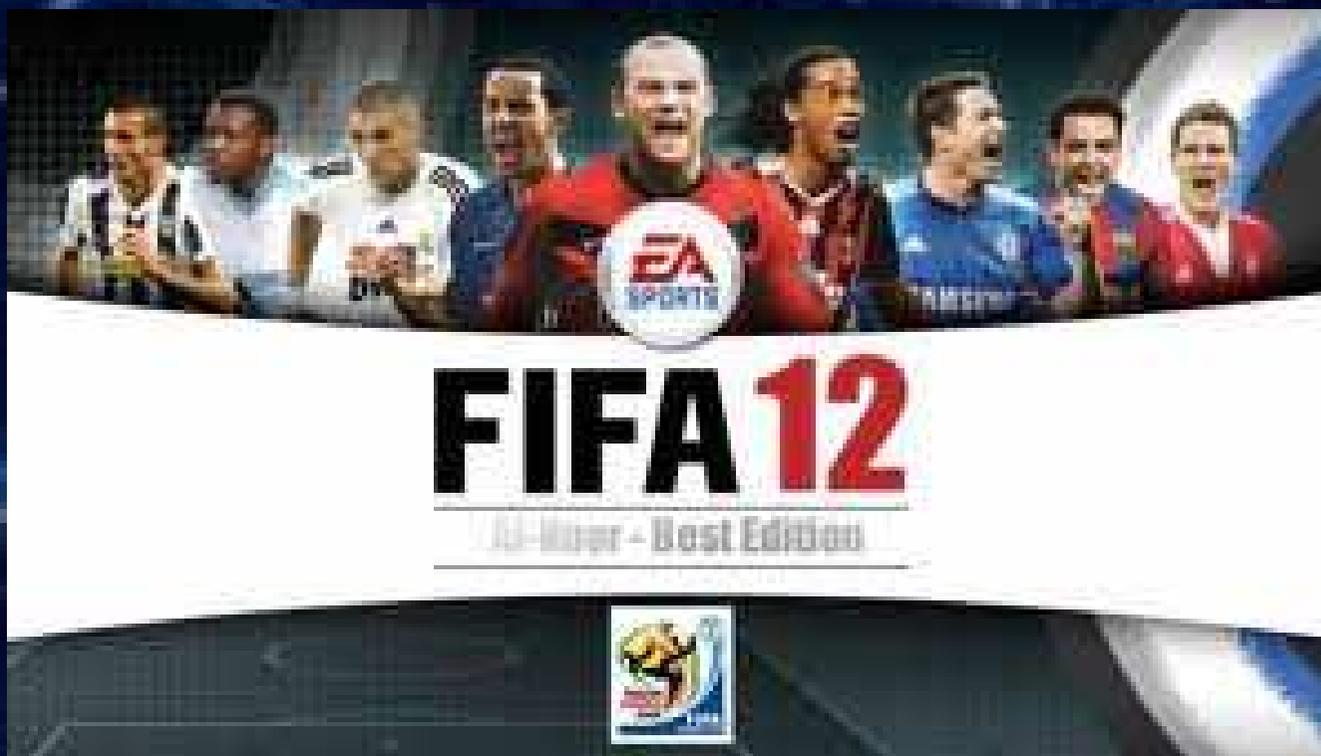
# FIFA2012 ovvero:

*come si costruisce un videogioco di successo e quanto lavoro c'è dietro*



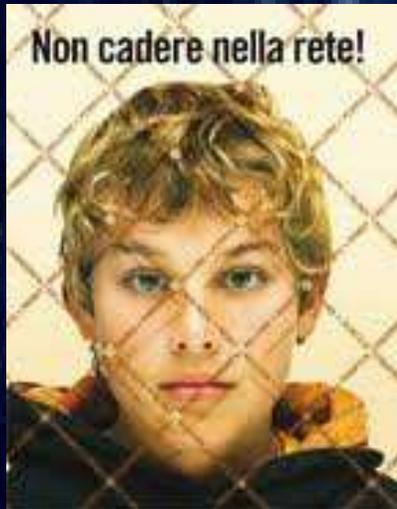
- > il **Calcio** è lo sport più popolare al mondo praticato da milioni di persone e seguito da miliardi di tifosi
  - > 300 milioni di partite giocate con Fifa2011
  - > Più di 3 miliardi di dollari nelle varie edizioni
- > 400 esperti da 18 nazioni i migliori nel loro campo
  - > 12 mesi di lavoro no stop

# NG-doc1



# NG-doc2

# In conclusione: Aiutiamo i nostri ragazzi a...



**NON cadere nella RETE**

**e a GIOCARE con MODERAZIONE!**