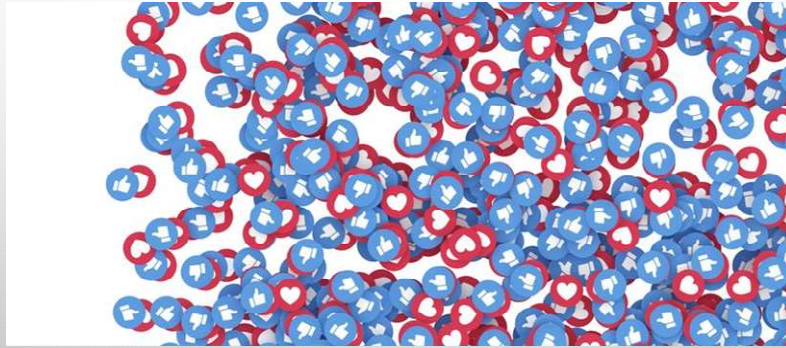


VIOLENZA IN RETE



ALCUNI INTERROGATIVI

- PIÙ CONNESSI O PIÙ SCONNESSI?
- PIÙ LIBERI O PIÙ DIPENDENTI?
- MAGGIORE O MINORE CONTROLLO?

BIG DATA

RACCOLTA DI UNA QUANTITÀ ENORME DI DATI COSÌ ESTESA IN TERMINI DI VOLUME, VELOCITÀ E VARIETÀ DA RICHIEDERE TECNOLOGIE E METODI DI ANALISI SPECIFICI PER PRODURRE CONOSCENZA...

E LA PRIVACY?

AUMENTO DEL CONTROLLO SOCIALE?



PARI OPPORTUNITÀ?

- RISPETTO AL **GENERE**: DIVERSO UTILIZZO DI INTERNET; IN ALCUNI PAESI INTERNET È PRECLUSO ALLE DONNE
 - RISPETTO AL LIVELLO DI **ISTRUZIONE**: INTERNET RICHIEDE UN MINIMO DI CONOSCENZE
 - RISPETTO ALL'**ETÀ**: MINOR DIMESTICHEZZA DA PARTE DELLE PERSONE PIÙ ANZIANE
 - RISPETTO ALLE **ABILITÀ**: L'UTILIZZO DI DISPOSITIVI MOBILI E DELLA TASTIERA DEL PC RICHIEDE ABILITÀ MANUALI
 - RISPETTO ALL'**ACCESSO**: RETE ELETTRICA, COSTI
- **BARRIERE**:
 1. COMPETENZE INFORMATICHE
 2. ESPERIENZA/ABILITÀ
 3. INACCESSIBILITÀ (COSTI, RETE ELETTRICA)
 4. TEMPO

FAKE NEWS: SAPPIAMO RICONOSCKERLE?

- SCOLARO SVENTA ATTACCO TERRORISTICO CHIAMANDO IL 113, SOSPEO PER USO DEL CELLULARE IN CLASSE
- TROPPO BRAVA PER IL CONCORSO: NON AVRÀ IL POSTO
- INTERNET, IN AUMENTO IL NUMERO DEGLI UTENNTI CHE NON NOTANO GLI ERRORI NEI TITOLI
- PASSEGGERI INSOLITI: UNA PECORA E UN MAIALE AL GUINZAGLIO SUL BUS
- SALE SULLA MOTO DELL'AVVERSARIO E LO COSTRINGE A FERMARSI: RISSA IN PISTA
- FREDDATO NEL BOSCO L'INVENTORE DI MIMETICHE A FORMA DI CINGHIALE

HATE WORDS

- GLI *HATE WORDS*, COME IMPLICA L'AGGETTIVO STESSO, SONO TERMINI ODIOSI CHE PROVOCANO DOLORE PERCHÉ SONO DISPREGIATIVI PER NATURA.
- SONO LE PAROLE PEGGIORI CHE SI POSSANO USARE, SOPRATTUTTO SE SI APPARTIENE A UN GRUPPO CHE ESERCITA IL POTERE SU UN ALTRO PERCHÉ COSTITUISCE UNA MINORANZA O PERCHÉ HA ALLE SPALLE UNA LUNGA STORIA DI DISCRIMINAZIONE (GLI ETEROSSESSUALI LO ESERCITANO SUGLI OMOSESSUALI, I BIANCHI SULLE MINORANZE RAZZIALI, GLI UOMINI SULLE DONNE, I CRISTIANI SUI FEDELI DI ALTRE RELIGIONI, LE PERSONE COSIDDETTE NORMALI SULLE PERSONE CON DISABILITÀ, E COSÌ VIA).

**parole
stili**

Il Manifesto della comunicazione non ostile

- 1. Virtuale è reale**
Dico e scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire di persona.
- 2. Si è ciò che si comunica**
Le parole che scelgo raccontano la persona che sono: mi rappresentano.
- 3. Le parole danno forma al pensiero**
Mi prendo tutto il tempo necessario a esprimere al meglio quel che penso.
- 4. Prima di parlare bisogna ascoltare**
Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.
- 5. Le parole sono un ponte**
Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.
- 6. Le parole hanno conseguenze**
So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.
- 7. Condividere è una responsabilità**
Condivido testi e immagini solo dopo averli letti, valutati, compresi.
- 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare**
Non trasformo chi sostiene opinioni che non condivido in un nemico da annientare.
- 9. Gli insulti non sono argomenti**
Non accetto insulti e aggressività, nemmeno a favore della mia tesi.
- 10. Anche il silenzio comunica**
Quando la scelta migliore è tacere, taccio.

Il Cruciverba delle parole non ostili

Prova a risolvere il cruciverba dopo aver letto attentamente il Manifesto della comunicazione non ostile.



Definizioni:

Orizzontali:

1. Raccontano la persona che sono
2. Non sono argomenti
4. È una responsabilità
10. Possono averle le parole

Verticali:

1. Bisogna ascoltare prima di farlo
2. Non lo è chi sostiene opinioni che non condivido
3. Può farlo anche il silenzio
4. Possono esserlo le parole
5. Non lo è la comunicazione di questo manifesto
6. È anche reale
9. Serve per esprimersi al meglio

ODIO ONLINE E ODIO OFFLINE

- **PERMANENZA:** L'ODIO ONLINE RIMANE ATTIVO PER LUNGHI PERIODI DI TEMPO
- **POSSIBILE RITORNO:** L'ODIO RIMOSSO DAL WEB PUÒ FACILMENTE RITORNARE ONLINE SOTTO DIVERSA FORMA O TITOLAZIONE
- **ANONIMATO:** LA POSSIBILITÀ DI RIMANERE ANONIMI SULLA RETE DÀ ALLE PERSONE LA SENSAZIONE (ERRATA) DI POTER EVITARE CONSEGUENZE
- **TRANSNAZIONALITÀ:** COMPLICA L'INDIVIDUAZIONE DEI MECCANISMI LEGALI PER COMBATTERE L'HATE SPEECH

DIFFERENZE TRA ODIO ONLINE E ODIO OFFLINE

- NUOVE CATEGORIE COMPORTAMENTALI CONNESSE ALL'HATE SPEECH → ODIO AD PERSONAM
- **CYBERBULLISMO:** DIFFAMAZIONE, INGIURIE, PERCOSSE, LESIONI, INTERFERENZE ILLECITE NELLA VITA PRIVATA DI UN DETERMINATO INDIVIDUO
- **CYBERSTALKING:** CONDOTTE REITERATE VOLTE A DETERMINARE UN GRAVE STATO D'ANSIA O PAURA IN UN DETERMINATO INDIVIDUO
- **GROOMING ONLINE:** ADESCAMENTO DI MINORI A FINI SESSUALI
- **SEXTING:** INVIO O RICEZIONE DI EMAIL, MESSAGGI DI TESTO E ALTRE FORME DI COMUNICAZIONE CONTENENTI MATERIALE SESSUALE
- **REVENGE PORN:** PUBBLICAZIONE ONLINE DI IMMAGINI O VIDEO CON SCENE DI SESSO ESPlicitO RIPRESE NEL CORSO DI UNA NORMALE RELAZIONE INTIMA E DIFFUSE SENZA IL CONSENSO DEL PARTNER

UN SEMPLICE CLIC E SI PUÒ FARE UN PO' DI RAZZISMO COMODAMENTE DA CASA.

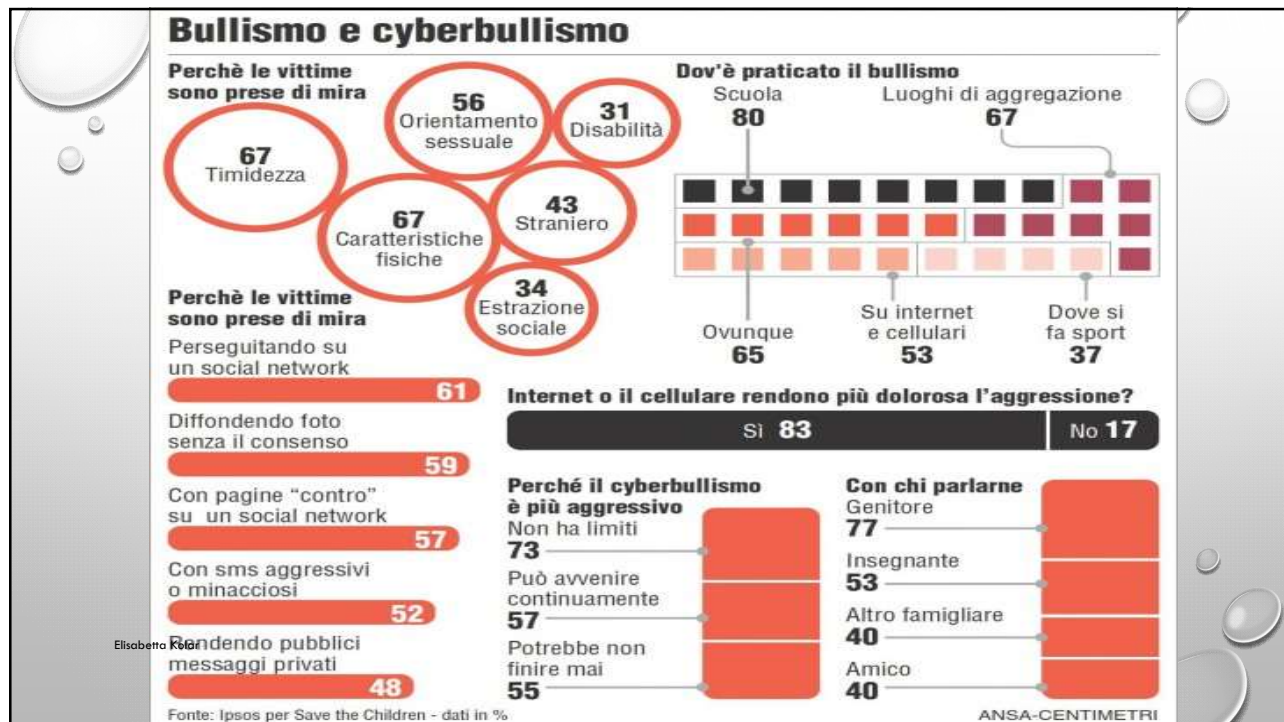


Elisabetta Kolar

RELAZIONE TRA HATE SPEECH E CYBERBULLISMO

Prevaricazioni online	maschi	femmine
Scrivono messaggi a contenuto violento	17,8%	8,7%
Denigrano i compagni	10,2%	6,9%
Creano identità fittizie per parlare male di altri	8,6%	4,1%
Escludono altri dal gruppo di amici, chat o giochi	8,4%	3,8%

Elisabetta Kolar




LA SOCIETÀ DEI SELFIE (L. DI GREGORIO)

- NARCISISMO DIGITALE: BISOGNO DI AUTOAFFERMAZIONE, CULTO DI SÉ E DELLA PROPRIA IMMAGINE → BISOGNA DIMOSTRARE DI AVERE UN MINIMO DI SEGUITO E DI CONSENSO → SI PRESTA INTERESSE ALLE REAZIONI (LIKE, COMMENTI, CONDIVISIONI) → REPUTATION MANAGEMENT
- IMMAGINE → RENDERSI PIÙ VISIBILI/VEDERE LE COSE (L'INTIMITÀ DEGLI ALTRI) → SI RIDIMENSIONA L'ASPETTO RELAZIONALE IN FAVORE DI UN'AFFERMAZIONE PERSONALE
- PERCHÉ AFFIDIAMO IMMAGINI ANCHE INTIME E PERSONALI SENZA SAPERE SE VERRANNO USATE BONARIAMENTE O CONTRO DI NOI?

IDENTITÀ REALE E IDENTITÀ VIRTUALE

- IDENTITÀ REALE E IDENTITÀ VIRTUALE → SONO DUE REALTÀ SEPARATE?
- ALCUNE IDEE SUL VIRTUALE → ANONIMATO, MAGGIORE LIBERTÀ
- IDENTITÀ VIRTUALE = SISTEMA COMPLESSO DI INFORMAZIONI, IMMAGINI, VIDEO CHE L'INTERNAUTA HA PUBBLICATO IN UN NETWORK PER RAPPRESENTARSI COME INDIVIDUO DIGITALE UNICO E INCONFONDIBILE (PISANU, 2016)
- È IN STRETTA DIPENDENZA CON L'IDENTITÀ REALE, ESSENDO UNA SUA PROIEZIONE
- IL VIRTUALE COSTITUISCE, SECONDO LEVY (1997), UNA NUOVA DIMENSIONE O MODALITÀ DELL'ESSERE
- MODALITÀ CON CUI SI MANIFESTA LA SOGGETTIVITÀ: IDENTITÀ REALE, IDENTITÀ VIRTUALE, PERSONALITÀ, CARATTERE

IDENTITÀ REALE E VIRTUALE TRA I GIOVANI

- 82% RITIENE CHE IDENTITÀ REALE E VIRTUALE SIANO CONCETTI DIFFERENTI
 - 68% RITIENE CHE LE ESPERIENZE ONLINE NON INFLUENZINO LA VITA REALE
 - 58% RITIENE CHE LE DUE IDENTITÀ, REALE E VIRTUALE, SIANO IN QUALCHE MODO COLLEGATE
 - 87% RITIENE CHE LE ATTIVITÀ ONLINE SIANO REALI, MA
 - 98% RITIENE CHE IL VIRTUALE SIA UNA REALTÀ FINTA O UNA FORMA PARTICOLARE DI REALTÀ
- 
- DIFFICOLTÀ A CONCETTUALIZZARE L'IDENTITÀ VIRTUALE = SI NAVIGA IN RETE SENZA LA CONSAPEVOLEZZA DI ESPRIMERE IL PROPRIO ESSERE

IDENTITÀ VIRTUALE

- IDENTITÀ VIRTUALE FRUTTO DI UNA CONCETTUALIZZAZIONE (CONSAPEVOLEZZA AUTORIFLESSIVA)
- CHI CONCETTUALIZZA IN MODO AUTORIFLESSIVO LA PROPRIA IDENTITÀ VIRTUALE È IN GRADO DI PROTEGGERSI ONLINE
- I CONTENUTI SONO COERENTI E RAPPRESENTANO UN TRATTO DISTINTIVO DI PERSONALITÀ

SENSO DEL SÉ VIRTUALE

- LA MAGGIOR PARTE DEI GIOVANI ESPRIME UNA COSCIENZA DELLA CAPACITÀ DI AGIRE IN RETE, DI PROVARE EMOZIONE, DI RICORDARE LE ESPERIENZE ONLINE → SENSO DEL SÉ VIRTUALE → PROSPETTIVA SOGGETTIVA PRIMARIA CHE ORGANIZZA L'ESPERIENZA SOCIALE ONLINE → SIMILE AL BAMBINO CHE, NELL'INTERAZIONE CON LA MADRE, COSTRUISCE MODALITÀ RELAZIONALI STABILI, COERENTI, RICORRENTI → COSCIENZA DELL'ESPERIENZA + SCHEMA STABILE DI CONSAPEVOLEZZA
- CHI HA SVILUPPATO SOLO IL SENSO DEL SÉ VIRTUALE SARÀ POCO CAPACE DI PROTEGGERSI IN RETE E I SUOI CONTENUTI SARANNO POCO COERENTI

ASPETTI CHE INDICANO LO SVILUPPO DELL'IDENTITÀ VIRTUALE

- **COERENZA INTRA E INTERSISTEMICA** → POSTARE CONTENUTI COERENTI SUI DIVERSI SOCIAL = RAPPRESENTARSI COME INDIVIDUO UNICO E INCONFONDIBILE
- **PROTEZIONE** = CAPACITÀ DI PROTEGGERE LA PROPRIA IDENTITÀ VIRTUALE
- **CATEGORIZZAZIONE FORMALE DELL'IDENTITÀ VIRTUALE** → CAPACITÀ DI CONCETTUALIZZARE LA STRETTA CONNESSIONE TRA REALE E VIRTUALE E COMPRENDERE CHE I CONTENUTI POSTATI HANNO DIRETTA DIPENDENZA CON L'IDENTITÀ REALE E CON LA SOGGETTIVITÀ

ASPETTI INDICATIVI DELLO SVILUPPO DEL SÉ VIRTUALE

- **SENSO DEL SÉ VIRTUALE** = COERENZA TRA CAPACITÀ DI AGIRE, EMOZIONI PROVATE, RICORDI DELL'ESPERIENZA ONLINE → ES. MODALITÀ INTERATTIVE RICORRENTI DANNO LUOGO A UN'IDENTITÀ VIRTUALE EMBRIONALE (NON ANCORA AUTORIFLESSIVA) → ES. IL BULLO RICONOSCE IL DISVALORE DEL COMPORTAMENTO, MA NON È ANCORA CAPACE DI AUTORIFLESSIONE FINALIZZATA ALLA MODIFICA DI QUEL COMPORTAMENTO

CYBERBULLISMO, SEXTING, REVENGE PORN

- DA PARTE DEI MINORI:
 - SCARSA CONSAPEVOLEZZA DEI REATI ONLINE
 - TENDENZA ALLA BANALIZZAZIONE
 - DIFFICOLTÀ AD ASSUMERSI LA RESPONSABILITÀ
- DA PARTE DEI GENITORI:
 - DIFFICOLTÀ A RICONOSCERE IL SIGNIFICATO DEL REATO
 - SCARSA CONOSCENZA DELLE NUOVE TECNOLOGIE
 - DIFFICOLTÀ NELLA GESTIONE EDUCATIVA
- DIFFERENZE RISPETTO AI REATI 'TRADIZIONALI':
 - MAGGIORE AMBIVALENZA
 - DISCONOSCIMENTO DEL REATO
 - MAGGIORE DIFFICOLTÀ A COMPRENDERE LA CONFIGURAZIONE DEL REATO

LA MATURITÀ RIFERITA ALL'AREA VIRTUALE

- MATURITÀ = CAPACITÀ DI INTENDERE E VOLERE AL MOMENTO DELLA COMMISSIONE DI UN CERTO ATTO
- LA MATURITÀ VA RAPPORATA
 - AL PERCORSO EVOLUTIVO
 - ALLO SPECIFICO COMPORTAMENTO
- PRIMA DIFFICOLTÀ: NON TUTTE LE AZIONI ONLINE SONO CONSIDERATE DAI GIOVANI COME REATO
 → ES. DENIGRATION (=ATTIVITÀ OFFENSIVA INTENZIONALE CHE MIRA A SCREDITARE UNA PERSONA, DANNEGGIARNE LA REPUTAZIONE →PUÒ ESSERE COSTITUITA ANCHE DA UNA SINGOLA AZIONE CAPACE DI GENERARE, CON IL CONTRIBUTO ATTIVO NON NECESSARIAMENTE RICHiesto DI ALTRI UTENTI DI INTERNET (COINVOLGIMENTO INVOLONTARIO), UN EFFETTO A CASCATA IMPREVEDIBILE →ES. CONDIVISIONE DEL POST DEL CYBERBULLO O COMMENTI O LIKE
- L'ASSENZA DI FEEDBACK TANGIBILI DA PARTE DELLA VITTIMA RENDE PIÙ DIFFICILE LA COMPrensIONE DEL DANNO E DELLA SOFFERENZA ARRECATA
- DIFFICOLTÀ DI COMPRENDERE CHE IL MONDO VIRTUALE PRODUCE DANNI REALI

MATURITÀ VIRTUALE

- SEGUE ALCUNI CRITERI DELLA MATURITÀ REALE = CAPACITÀ DI COMPRENDERE IL SIGNIFICATO E LE CONSEGUENZE DEL PROPRIO GESTO E INTENZIONALITÀ
- MATURITÀ VIRTUALE DEVE CONSIDERARE ANCHE LA CONCETTUALIZZAZIONE DELL'IDENTITÀ VIRTUALE = NON BASTA AVERE LA SEMPLICE CONSAPEVOLEZZA DI MANIFESTARE ONLINE COMPORTAMENTI DEVIANTI, È NECESSARIA ANCHE UNA COSCIENZA AUTORIFLESSIVA PER ACCORGERSI DEGLI ERRORI CHE SI STANNO COMPIENDO
- TRE FUNZIONI: ERMENEUTICA, PROTETTIVA, SOCIALE

FUNZIONE ERMENEUTICA

- AVER COMPRESO CHE L'IDENTITÀ VIRTUALE È UN COMPLESSO DI IMMAGINI, VIDEO, INFORMAZIONI CHE PERMETTONO ALLA PERSONA DI RAPPRESENTARSI COME SOGGETTO UNICO E IRRIPIETIBILE
- IDENTITÀ VIRTUALE È IN RAPPORTO DI STRETTA DIPENDENZA CON QUELLA REALE
- POST, FOTO E VIDEO SONO SIMBOLI DELL'IDENTITÀ REALE
- OGNI AZIONE ONLINE MANIFESTA LA SOGGETTIVITÀ DELLA PERSONA
- DURANTE L'ATTIVITÀ ONLINE NON HA RISPETTATO L'IDENTITÀ VIRTUALE DI UN'ALTRA PERSONA
- OGNI AZIONE ONLINE HA RICADUTE NEL MONDO REALE

FUNZIONE PROTETTIVA

- SE NON SI CONSIDERA REALE L'IDENTITÀ VIRTUALE, NON LA SI PROTEGGE
- METTE A RISCHIO LA REPUTAZIONE CON COMPORTAMENTI A RISCHIO → ES. POSTARE O CONDIVIDERE CONTENUTI A SFONDO RAZZISTA, DENIGRARE, METTERE 'MI PIACE' A CONTENUTI CHE INDICANO AZIONI DEVIANTI, INVIARE FOTO O MESSAGGI SESSUALMENTE ESPlicitI, CERCARE INCONTRI SESSUALI
- NON SI È PRESO CURA DELLA RISERVATEZZA DEI DATI PERSONALI (IMPOSTAZIONI DELLA PRIVACY)
- NON SI È PRESO CURA DELLA PRIVACY DEI PROPRI FAMILIARI

FUNZIONE SOCIALE

- NON HA CONSIDERATO LA RETE VIRTUALE UNA FORMA DI SUPPORTO SOCIALE → NON CONSIDERANDO IL VIRTUALE COME REALE, NON SI È AVVALSO DELL'AIUTO DI AMICI VIRTUALI TRAMITE CHAT O ALTRE FORME DI COMUNICAZIONE
- È RICORSO AL FRIENDING ONLINE PER INSTAURARE RELAZIONI SUPERFICIALI
- HA CREATO NUMEROSE IDENTITÀ 'USA E GETTA' E LE HA MODIFICATE COME E QUANDO RITENEVA OPPORTUNO A SECONDA DEGLI SCOPI DA RAGGIUNGERE

MATURITÀ

- ATTENZIONE ALLA SCISSIONE TRA LA DIMENSIONE CORPOREA E LA DIMENSIONE DEL PENSIERO → IL CORPO (FISICO) È ASSENTE → SCISSIONE TRA IMMAGINE POSTATA E CORPO FISICO → PUÒ PRODURRE UNA CONOSCENZA AMBIGUA DELLA REALTÀ VISSUTA PERCHÉ LA MENTE PENSA L'ESPERIENZA CHE IL CORPO (OFFLINE) NON HA CONTRIBUITO A CONOSCERE
- SCISSIONE CON LA DIMENSIONE EMOTIVA E NON VERBALE → MANCANZA DI COMUNICAZIONE NON VERBALE TENDE A GENERARE SINTONIZZAZIONI IMPERFETTE → CONFLITTUALITÀ
- IMPOSSIBILITÀ DI VEDERE L'ALTRO
- NECESSITÀ DI **UTILIZZARE AL MEGLIO IL PENSIERO ASTRATTO** PER COMPRENDERE ED ELABORARE I MESSAGGI DELL'IDENTITÀ VIRTUALE

MATURITÀ

- CONFUSIONE TRA REALE E VIRTUALE PORTA A CLASSIFICARE CONFUSAMENTE I COMPORTAMENTI PROPRI E ALTRUI → SI POTREBBE FORMARE UNA DIVERSA CONCEZIONE DEL MONDO CHE PORTA A CONSIDERARE LE AZIONI VIRTUALI COME NON VERE E NON CAPACI DI PRODURRE EFFETTI NELLA VITA REALE
- IDENTITÀ VIRTUALE E IDENTITÀ REALE SONO LEGATE DA UN RAPPORTO SIMBIOTICO-FUSIONALE → ID. VIRTUALE SI FORMA NELLO SPAZIO MENTALE DELLE FANTASIE CHE POI SI ESPRIMONO SUI SOCIAL → PARTI DESIDERATE E ASPETTI INCONSCI DELL'IDENTITÀ REALE → PARTI NON SUFFICIENTEMENTE ELABORATE CHE SI SOTTRAGGONO AL CONTROLLO DEL SUPER IO
- I SOCIAL PROPONGONO SPESSO UNA REALTÀ CHE LIMITA IL CONFRONTO CON IL 'TERZO' E LE RELAZIONI SONO SPESSO SUPERFICIALI → LIKE, SHARE, ... PORTANO A SCELTE BANALI CHE DICOTOMIZZANO LA REALTÀ → RELAZIONI PIÙ PRIMITIVE → RIMANDA ALLA RELAZIONE SIMBIOTICA CON LA FIGURA MATERNA (ATTENZIONE AI CONTENUTI CHE VENGONO POSTATI...) → RISCHIO DI PERCEPIRE IL TERZO COME UNO SCHERMO CHE NON RIFLETTE, UN OGGETTO FUNZIONALE AL RAGGIUNGIMENTO DEI PROPRI SCOPI

BIBLIOGRAFIA

- L. DI GREGORIO, *LA SOCIETÀ DEI SELFIE. NARCISISMO E SENTIMENTO DI SÉ NELL'EPOCA DELLO SMARTPHONE*, FRANCOANGELI, MILANO, 2017
- D. LUPTON, *SOCIOLOGIA DIGITALE*, PEARSON, 2018
- L. PISANU, *IDENTITÀ VIRTUALE. TEORIA E TECNICA DELL'INDAGINE SOCIOPEDAGOGICA ONLINE*, FRANCOANGELI, MILANO, 2016
- G. ZICCARDI, *L'ODIO ONLINE. VIOLENZA VERBALE E OSSESSIONI IN RETE*, CORTINA, MILANO, 2016