

Attività#8

VIOLENZA ONLINE

DESCRIZIONE

La nascita e la diffusione del web e del mondo dei Social Media ha ampliato spazi e tempi delle relazioni, consentendo, da un lato una maggiore possibilità di interagire e poter accedere allo scibile delle informazioni e delle conoscenze, dall'altro ha ancor di più promosso un proliferare della già discussa "società liquida" teorizzata dal sociologo polacco Zygmund Bauman, il quale già aveva individuato come caratteristiche principali della modernità la perdita dei confini e l'espansione di un fare "usa e getta", dell'"immediato" e del conformismo.

La portata e l'uso di queste piattaforme e delle nuove tecnologie ha ampliato, purtroppo in modo consistente, anche gli spazi, i tempi, le strategie, gli strumenti e le modalità della violenza, soprattutto quella tra e contro i giovani. Infatti, sono proprio i giovani a farne un uso davvero molto esteso fino ad una vera e propria caduta dei confini tra online e offline.

Essa è dunque collegata alla violenza offline che colpisce in modo sproporzionato anche e soprattutto donne, ragazze e minoranze sessuali e di genere.

La Cyber Violenza risulta pertanto essere molto diffusa tra gli adolescenti che, come evidente, oggi sono i maggiori utenti della ITC (Information and Communications Technology); essi ne ricorrono in particolar modo per le interazioni e per iniziare, mantenere, e finire le loro relazioni interpersonali e intime.

Pertanto, sono proprio i giovani ad essere esposti maggiormente a questo tipo di violenza che troppo spesso è sottesa dalla mancanza di rispetto dell'intimità e della vita altrui, in un mondo in cui sono dissolti i limiti e i confini del privato e del pubblico, dove tutto è confuso e confonde, tra fiumi di informazioni e la corsa all'approvazione.

La Cyber Violenza, nelle sue innumerevoli manifestazioni, lede profondamente dignità e diritti delle persone, innescando l'esigenza di un intervento soprattutto preventivo, più che giudiziario penale, al fine di proteggere le persone dalla violenza informatica e dalle molestie e assicurare il rispetto delle stesse persone e della loro libertà di espressione e diritto alla privacy.

Le varie espressioni della violenza online rappresentano o sono comunque strettamente legate a una violazione della privacy, comportando intrusioni, furti e uso improprio di informazioni e materiali legati a dati personali e spesso intimi. Può sfociare in trasmissione di dati personali (*doxing*), *cyberstalking* o *sextortion/venge porn*.

Tra le forme che assume la Cyber Violenza c'è il fenomeno sempre più diffuso dell' *Hate Speech* sui social media una forma di violenza particolarmente subdola perché l'apparente anonimato porta gli aggressori all'uso di un linguaggio estremo intriso di sessismo, omofobia e razzismo a seconda delle categorie di persone cui si riferisce.

PROPOSTA EDUCATIVA

Conoscere il fenomeno e saperlo nominare ed interpretare contrasta la tendenza a non considerare come forma di violenza questo fenomeno e a renderlo tollerabile. Pertanto un primo scopo di questa attività è sensibilizzare i partecipanti ad un uso più attento di internet e dei social media. Essendo la violenza online una forma di violenza esercitata in un contesto in cui domina un'assenza di confini e di intimità, lo scopo di questa attività diventa il portare i ragazzi e le ragazze ad uscire dal "digitale" e materializzare quello che può accadere nel mondo del virtuale, attivando un processo di coscientizzazione rispetto alle proprie azioni.

Al fine di accompagnare i ragazzi nelle dimensioni della responsabilità e del rispetto delle cose altrui, viene qui proposta un'attività che invita i gruppi a dare vita ad un mondo in cui porre e portare parti simboliche del sé facendole coesistere con quelle di altri. Un esercizio che può aiutarli a farlo anche in un dominio in cui tutto sembra, ma non lo è, possibile; in cui i limiti del rispetto dell'altro non sono assenti, ma solo "adombrati" dalla dimensione del virtuale.

La creazione di un mondo non digitale con oggetti che rappresentano il sé, l'affido dei propri

simboli, l'invito a posizionare i propri ed altrui oggetti nel rispetto degli spazi degli altri, il far convivere tutto e tutti in un'armonia stabilita congiuntamente e dove i confini sono ben visibili e delineabili, pone di fronte ad un processo di responsabilizzazione, condivisione, confronto, dialogo e soprattutto rispetto. Il confronto dialogico, inoltre, permette di avere un feedback delle proprie ed altrui azioni e decisioni, avendo la possibilità di riformulare e riformularsi in virtù di questo. Si raccomanda la presenza, oltre al conduttore, di un osservatore partecipante che può appuntare informazioni e note interessanti ed eventualmente verbalizzarle successivamente.



OBIETTIVI

- Accrescere conoscenza e consapevolezza in merito al fenomeno della violenza online
- Responsabilizzare al rispetto e alla cura delle cose altrui
- Accrescere l'attitudine alla condivisione responsabile



INFO

- Durata: tot. 2 h e 15 min
- Età dei partecipanti: dai 14 ai 19 anni
- Numero di partecipanti consigliato: min. 5 - max. 30



MATERIALI

- Post-it
- Filo di lana
- Cartellone
- Pennarelli e penne



STRUTTURA ATTIVITÀ

Preparazione

Chiedere agli studenti di portare due oggetti: uno che rappresenti la propria persona in generale e un altro che simboleggi la sua identità digitale/mediatica. Laddove qualcuno dimentica, invitare a pensare una cosa e scriverla su un post-it.



a) Gioco di apertura (20 minuti)

Posizionati tutti in cerchio, ognuno è invitato, a turno, a presentarsi col proprio nome e il proprio stato d'animo (emozione, parola, soprannome, o quello che si sente di dire), presentando a tutti, brevemente, i propri oggetti simbolo.

Sempre restando in cerchio, ogni partecipante è invitato a scegliere un altro compagno o compagna a cui affidare i propri oggetti o post-it. Si può scegliere di dare entrambi gli oggetti o post-it ad un singolo partecipante o smistarli a due persone diverse.

Sempre rispondendo alla propria volontà, ognuno può scegliere liberamente se e cosa tenere e se e cosa affidare. L'azione dell'affidamento viene fatta sempre a turno. Si invita, chi ne sente l'esigenza, a raccomandare la cura delle proprie cose a chi le riceve con la formula "abbine cura" o una frase a scelta. Si raccomanda l'osservatore di annotare espressioni che possono sembrare interessanti al fine della restituzione finale.



b) Brainstorming (10 minuti)

Si dispone su una parete un cartellone con al centro la scritta *Violenza Online/ Cyber Violenza* e si invitano i partecipanti a scrivere su dei post-it una possibile definizione e descrizione. Si chiede a ciascuno di attaccare il suo post-it al cartellone e condividere quanto scritto. Chi conduce l'attività avrà il compito di raggruppare i post-it per aree tematiche emergenti e dare una

restituzione su quanto emerso.



c) Video animazione (15 minuti)

Esplorato l'immaginario dei partecipanti, si propone la visione del video *Violenza Online: la storia di Silvia* a cura di Amnesty International
<https://www.youtube.com/watch?v=0qC5c0Xcljg>

Dopo la visione, il conduttore chiede a tutti di condividere l'emozione che ha provato nel guardare il video e, rilanciando anche quanto emerso dal brainstorming precedente, può approfondire e chiarire eventuali dubbi. In questa sede i partecipanti potrebbero condividere esempi ed esperienze legate alla propria esperienza con internet e il mondo dei social. Il conduttore, ad esempio, potrebbe chiedere ai partecipanti se è loro capitato di leggere commenti che possono rientrare nel fenomeno dell'hate speech e come si sono sentiti e comportati. Il conduttore, in chiusura, restituisce i punti essenziali emersi dal confronto.

d) Un mondo a forma di noi (25 minuti)



> STEP 1

Il conduttore delimita poi col filo di lana uno spazio sul suolo che riproduce la forma del cerchio formato dai partecipanti, i quali sono invitati a posizionare gli oggetti propri e/o quelli che hanno in affidamento nello spazio creato. Ai partecipanti viene comunicato che quello che andranno a comporre dovrà riprodurre una sorta di mondo non virtuale dove spazi e tempi dovranno rispondere ad una concertazione di prospettive e un'attività congiunta in cui equilibri, posizionamenti e varie avranno come criterio il rispetto degli oggetti e del loro valore simbolico.

I partecipanti, alla fine di tutto, sono invitati dal conduttore a motivare brevemente le loro scelte.



>> STEP 2

Il conduttore scioglie il cerchio e posiziona sulla parete un cartellone diviso in due parti che delimitano due tematiche di interesse: *Emozioni da affidatario di un oggetto non mio* e *Emozioni da proprietario di un oggetto ceduto* e distribuisce dei post-it, invitando i partecipanti a scrivere le proprie emozioni inerenti i due ruoli svolti. Gli studenti sono invitati inoltre ad usare uno o più post-it per dimensione.

Come nella logica del brainstorming si raccomanda di scrivere le prime cose che vengono alla mente, senza pensare tanto (max 5 minuti).

I post-it vanno attaccati al cartellone e sta al conduttore individuare, con la partecipazione degli studenti, delle dimensioni emergenti. Le dimensioni emerse vanno argomentate con i partecipanti.



>>> STEP 3

Si invitano i partecipanti a rispondere a turno a due domande, argomentandole, dandosi un tempo di 10 minuti:

- *Ho percepito o no la cura dei miei oggetti? Quando e come?*
- *Come si può avere cura delle cose altrui in un mondo condiviso?*

Dopo questo primo confronto si invitano poi i partecipanti ad immaginarsi

nell'internet attraverso una formula che renda il senso della seguente affermazione (15 minuti):

"Nel mondo mediatico postiamo e condividiamo tante cose; alcune più intime ed altre meno, alcune più 'fragili' e altre più resistenti, come in fondo abbiamo fatto con gli oggetti che abbiamo portato nel nostro piccolo mondo non virtuale. Se ci trasferiamo nel World Wild Web come riesco ad avere cura delle cose degli altri? Le riconosco? Come posso fare per riconoscerle e rispettarle"

Le domande possono essere scritte in una parte libera del cartellone o riferite a voce. Si invita sempre ad argomentare le risposte e le osservazioni.

g) Gioco di chiusura (15 minuti)

In virtù di quanto condiviso, ad ognuno è richiesto dunque di riposizionare i propri oggetti come sente più consono alle proprie corde e di lasciarsi comunicare la propria emozione del momento.

Può essere richiesto ai partecipanti di fare un report dell'esperienza da poter eventualmente argomentare in un'ulteriore occasione di confronto e condivisione.

MATERIALI DI APPROFONDIMENTO

Approfondimenti

- *Cos'è la Cyberviolenza?* definizione del Consiglio D'Europa:
<https://www.coe.int/en/web/cyberviolence>
- *Mapping study on cyberviolence with recommendations adopted by the T-CY on 9 July 2018* di Consiglio d'Europa:
<https://rm.coe.int/t-cy-mapping-study-on-cyberviolence-final/1680a1307c>
- *Gli adolescenti e la Violenza Online* di Save the Children
<https://www.savethechildren.it/blog-notizie/gli-adolescenti-e-la-violenza-di-genere-online>
- *Cyber violence against women and girls* di European Institute for Gender Equality (EIGE):
<https://eige.europa.eu/publications/cyber-violence-against-women-and-girls>

Altre risorse educative

- *Stop Bullying. Attività Educative contro la Discriminazione e il Bullismo* di Amnesty International:
<https://d21zrvtkxtd6ae.cloudfront.net/public/uploads/2017/01/14101359/scarica-Stop-bullying-Attivit%C3%A0-contro-la-discriminazione-e-il-bullismo.pdf>
- *Youth for Love: e-game per combattere il bullismo e la violenza di genere* di ActionAid:
<https://www.veronasera.it/social/Youth-for-love-web-game.html>
- *Play 4 your rights: un progetto per contrastare il sessismo tra gli adolescenti attraverso il gioco* di COOPSE:
<https://www.casadonne.it/play-4-your-rights-un-progetto-per-contrastare-il-sessismo-tra-gli-adolescenti-attraverso-il-gioco/>
- *Reazioni strategiche. Il Toolkit* di COOPSE:
<https://www.zaffiria.it/wp2/wp-content/uploads/2022/04/ReazioniStrategiche-def-consul-tazione.pdf>
- *Reazioni strategiche. Mazzo di carte completo*:
<https://www.zaffiria.it/wp2/wp-content/uploads/2022/04/ReazioniStrategiche-mazzo-completo.pdf>
- *Contrasto all'Hate Speech Online* di Amnesty International
<https://www.amnesty.it/campagne/contrasto-allhate-speech-online/>