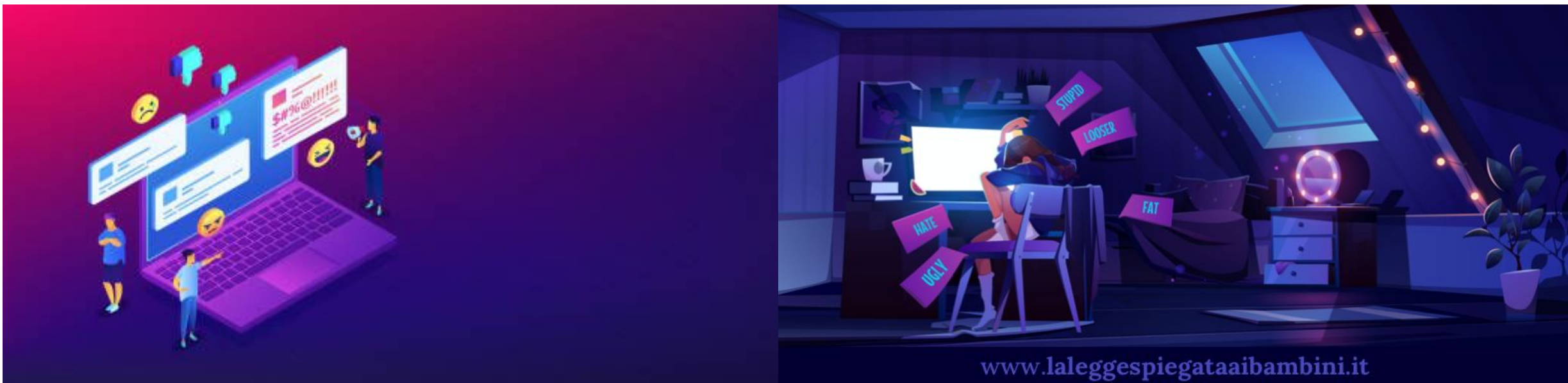


BULLISMO E CYBERBULLISMO

Gruppo 33

CYBERBULLISMO

- **CYBERBULLISMO=** IL CYBERBULLISMO È UNA FORMA DI VIOLENZA E PREVARICAZIONE MESSA IN ATTO DA UNA PERSONA O DA UN GRUPPO CONTRO UNA VITTIMA.



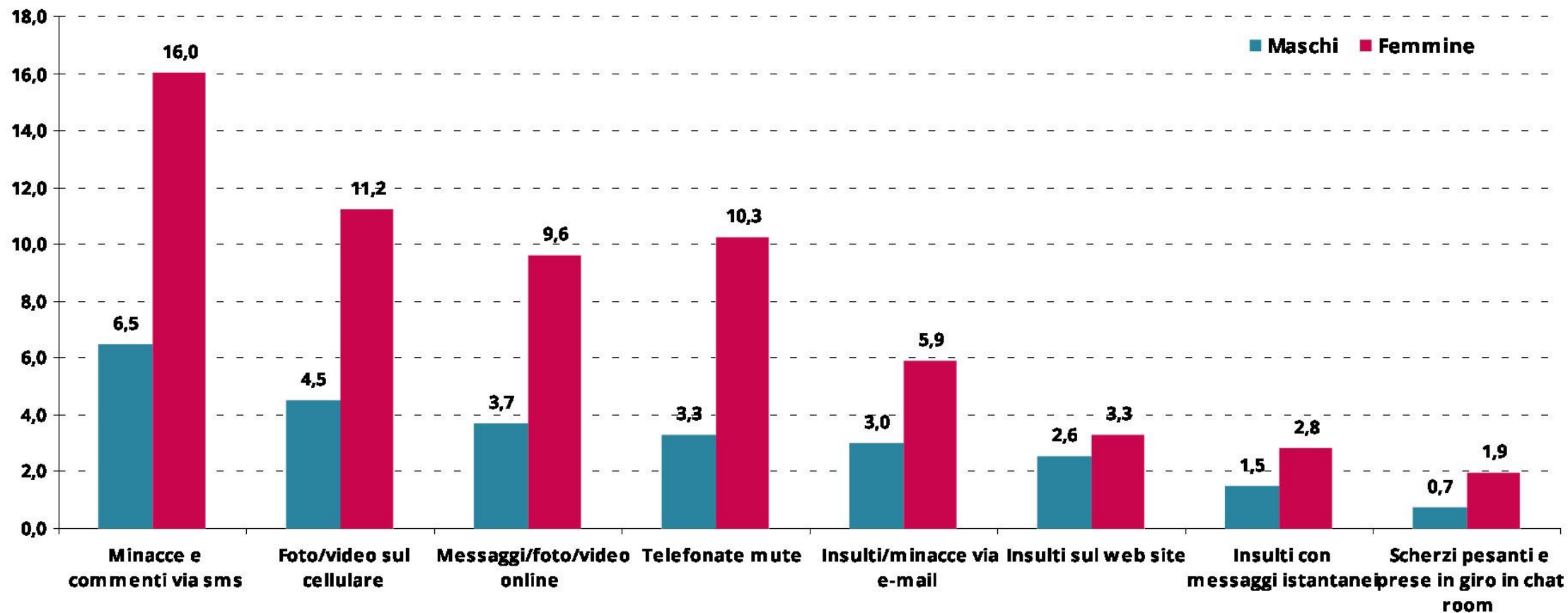
CYBERBULLISMO



- *. Avviene tramite tecnologie digitali e per essere tale occorre che sia prolungata nel tempo. Questo può spingerlo a colpire in modo ancora più aggressivo e violento, dicendo cose che dal vivo non direbbe. E le conseguenze possono essere gravi e persistenti come nel bullismo tradizionale, anche se non c'è contatto fisico.*

- **FLAMING** – Si indicano messaggi elettronici, violenti e volgari, mirati a suscitare “battaglie” verbali online, tra due o più contendenti, che si affrontano ad “armi pari” per una durata temporale determinata dall’attività on line condivisa.
- **HARASSMENT** – Consiste in messaggi scortesi, offensivi, insultanti, disturbanti, che vengono inviati ripetutamente nel tempo
- **CYBERSTALKING** – In questo caso, il cyberbullo, oltre a minacciare la vittima di aggressioni fisiche può diffondere materiale riservato in suo possesso nella rete
- **IMPERSONATION** – Quando uno studente viola l’account di qualcuno può farsi passare per questa persona e inviare messaggi con l’obiettivo di dare una cattiva immagine della stessa, crearle problemi o metterla in pericolo, danneggiarne la reputazione o le amicizie.
- **OUTING AND TRICKERY** – Quando il cyberbullo finge di avere un rapporto bilanciato con la vittima per poi assumere una posizione prevaricatoria e contare sul contributo attivo
- **EXCLUSION** – Il Cyberbullo decide di escludere intenzionalmente un coetaneo da un gruppo online, da una chat, da un game interattivo o da altri ambienti protetti da password. Talvolta gli studenti per indicare questa modalità prevaricatoria utilizzano il termine “bannare”.
- **CYBERBASHING** – Un ragazzo o un gruppo di ragazzi picchiano o danno degli schiaffi ad un coetaneo, mentre altri riprendono l’aggressione con il telefono. Le immagini vengono, poi, pubblicate su internet e visualizzate da utenti ai quali la rete offre.

TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO



STATISTICHE CYBERBULLISMO



BULLISMO

- **BULLISMO**= *Il bullismo si sostanzia in comportamenti aggressivi consistenti in atti di intimidazione, sopraffazione, oppressione fisica o psicologica commessi da un soggetto forte (bullo) nei confronti del soggetto debole (vittima) in modo intenzionale e ripetuto nel tempo.*



BULLISMO

BULLISMO VERBALE - Si manifesta insultando qualcuno per le sue caratteristiche fisiche - peso, altezza, colore della pelle - o personali - orientamento sessuale, credenze religiose, cultura - anche affibbiando soprannomi svilenti.

BULLISMO FISICO - Si manifesta colpendo o ferendo qualcuno, comunque provocandogli danni fisici e dolore fisico. Si manifesta anche quando si minaccia, intimidisce, deruba una persona dei suoi effetti personali.

BULLISMO SOCIALE - Si manifesta escludendo costantemente una persona dalla vita sociale del gruppo, o condividendo informazioni o immagini lesive della sua dignità.

BULLISMO A SCUOLA - Il bullismo può essere poi **diretto o indiretto**.

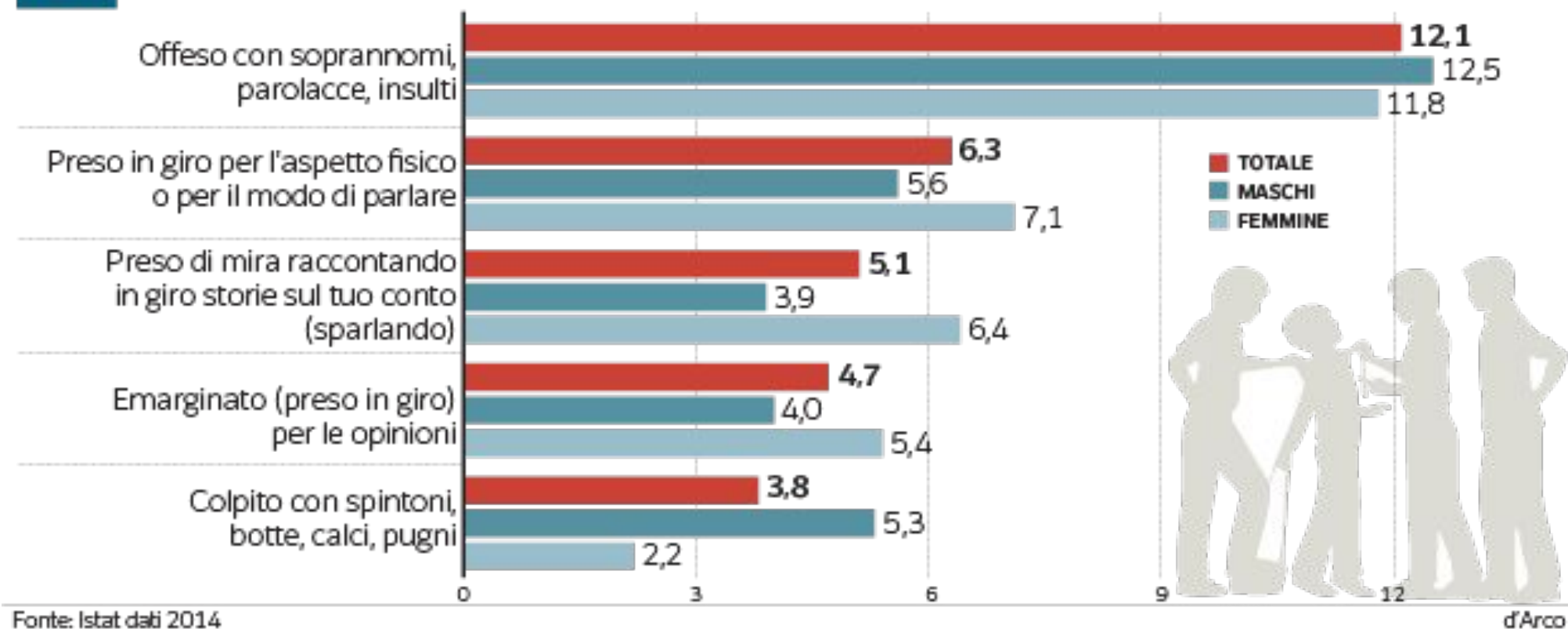
Bullismo diretto - quando gli atti vengono diretti alla vittima in prima persona.

Bullismo indiretto - quando la vittima viene discriminata per vie traverse, ad esempio mettendo in giro voci, rendendo pubbliche informazioni personali, facendo nascere pettegolezzi su di lei.

TIPOLOGIE DI BULLISMO



GLI ATTI DI BULLISMO SUBITI DA ADOLESCENTI DI 11-17 ANNI UNA O PIÙ VOLTE AL MESE (Dati in %)

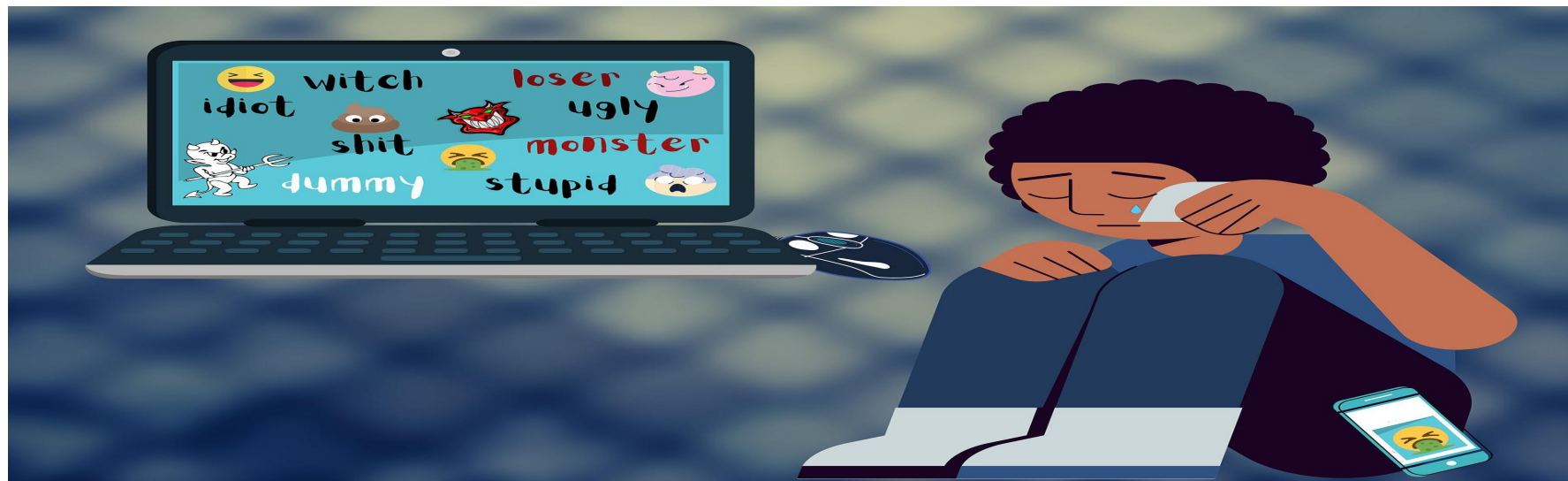


STATISTICHE



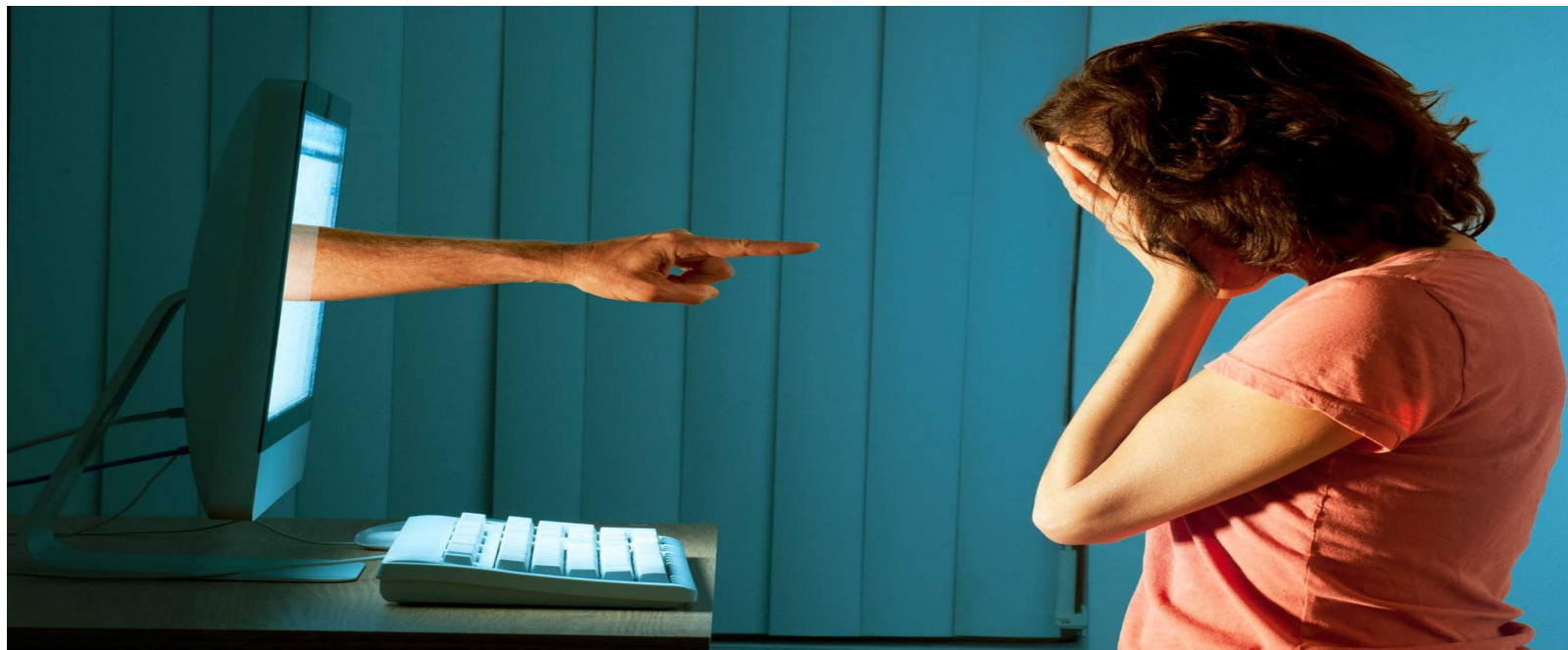
- I videogiochi possono essere una causa del cyberbullismo?

I videogiochi sono la passione e il passatempo preferito di tantissimi bambini e adolescenti. Ci sono giochi che diventano tra virgolette l'incubo di tanti genitori ma il problema, può esserlo qualsiasi tipo di gioco online, come è possibile ritrovare gli stessi comportamenti all'interno dei social network o delle chat di messaggistica istantanea. A sua enorme diffusione e i milioni di utenti in tutto il mondo, aumentano notevolmente il rischio che possano accadere episodi di questo tipo.



CYBERBULLISMO NEI VIDEOGIOCHI

- Dal ransomware alla sextortion e il sexting, dal furto di identità al riciclaggio del denaro passando per il cyberbullismo dal doxing fino agli attentati terroristici trasmessi in diretta.



CYBERBULLISMO NEI VIDEOGIOCHI

- IL VIDEOGIOCO COME STRUMENTO NELLA LOTTA DEL CYBERBULLISMO

Concrete Genie, un **videogioco** che può dire stop al **bullismo**. L'obiettivo è quello di sensibilizzare i giovani sul tema del bullismo, tratta infatti di questo tema così scottante con delicatezza e sensibilità.

Il gioco parla direttamente alle vittime, ma rappresenta anche una sorta di guida su come reagire a questo fenomeno purtroppo comune.

CYBERBULLISMO NEI VIDEOGIOCHI



- **La trama**
- Ash è un semplice ragazzo che si trova a dover affrontare la presenza di bulli nella sua vita.
- Come trova la forza di affrontarli? Attraverso l'arte e la creatività.
- Così i suoi dipinti prendono forma diventando i suoi più grandi alleati, poiché lo aiuteranno a superare momenti di sconforto e disagio, sconfiggendo i bulli e donando colore persino alla sua città