



# VITE DIGITALI

# i CAMPIONI



*del*

# WILLAGGIO DIGITALE





**RED**

Rete Educazione Digitale

# VILLAGGIO DIGITALE

## MACERATA 2021-2022



### PROMOSSO



### CON



### PARTNER



### FINANZIATO ANCHE DA



Regione Marche  
P. F. Politiche giovanili e Sport



Presidenza del Consiglio dei Ministri  
Dipartimento per le politiche giovanili e il Servizio civile universale



[stammibene.info](http://stammibene.info) | [stammibene@gmail.com](mailto:stammibene@gmail.com) | 0733.2572597

# stammibene.info

**NOMMOFOBIA**

# NOMOFOBIA

termine di recente introduzione (nomophobia nel mondo anglosassone) che designa la paura incontrollata di rimanere sconnessi dalla rete di telefonia mobile. Si tratta dunque di una forma di ossessione o dipendenza nei confronti dello Smartphone.



**VAMPING**

# GENITORI (ed educatori)

- conoscere i fenomeni digitali (ricucire il gap)
- accompagnare nell'uso
- dare regole
- dare l'esempio
- trasformare le esperienze digitali in esperienze relazionali, condivise, e proporzionate
- rinunciare alle “comodità digitali” in tante situazioni e azioni (ricordare, contare, scrivere, orientarsi, giocare ecc.)

# ERA DIGITALE



# ERA DIGITALE

STEECUTTS.COM



ambivalenza e paradosso > potenzialità è fasulla e/o corrisponde a limite

PINO



# EMOZIONE

passiva e attiva?

# COMFORT

comodità,  
protezione, routine

# Abusi e dipendenze digitali

Ma nel “Comfort digitale”  
il rischio di farsi male  
non è solo tramite  
la passività e la ripetizione...

## Implicazione del vivere l'era digitale...



# **viralità**

## **velocità e potere**

**Di diffusione...  
di esecuzione, di reazione, di pensiero.**

**Metafora:  
vittime e carnefici  
di prevaricazioni o  
addirittura reati**



**era digitale**

era potenza

e velocità

# Esplosione di opportunità cultura, formazione, relazioni, lavoro, viaggio, espressione, Intrattenimento



Velocità e potere della tecnologia conducono a:

**1.** cercare emozioni facili, rapide, e in modo ripetuto >

compulsione /ossessione / **DIPENDENZE**  
**DIGITALI**

**2.** agire senza pensare alle conseguenze oppure scegliere di agire pur sapendo di fare qualcosa di pericoloso, ingiusto, distruttivo. Per se stessi e/o per gli altri

maleducazione /prevaricazione / **REATI DIGITALI**

Velocità e potere della tecnologia conducono a:

# 1. DIPENDENZE DIGITALI

alcune delle più diffuse sono:



DIPENDENZA DA  
INTERNET



NOMOF  
OBIA



DIPENDENZA DA SOCIAL  
NETWORK



DIPENDENZA DA  
VIDEOGIOCHI



DIPENDENZA DA  
SHOPPING ONLINE



DIPENDENZA DA GIOCO  
D'AZZARDO

Velocità e potere della tecnologia conducono a:

## 2. COMPORTAMENTI PERICOLOSI E REATI DIGITALI



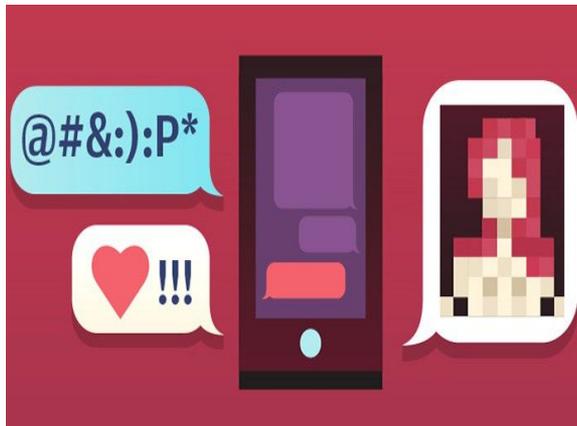
CYBERBULLISMO



CYBERSTALKING



GOGNA MEDIATICA



SEXTING



HACKING



GROOMING



era analogica

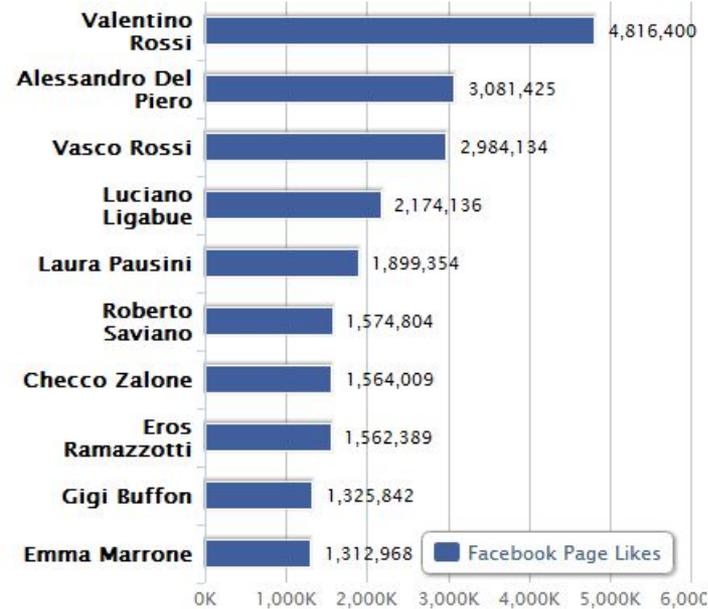


era

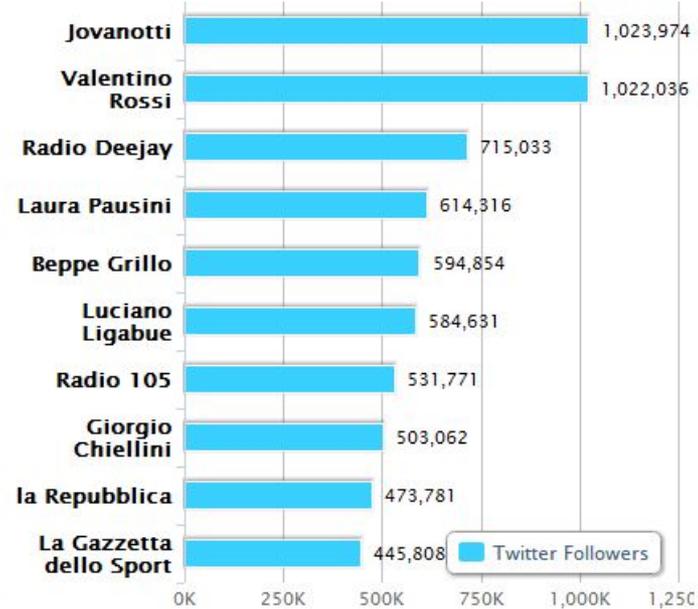
1 1 1

# 2010

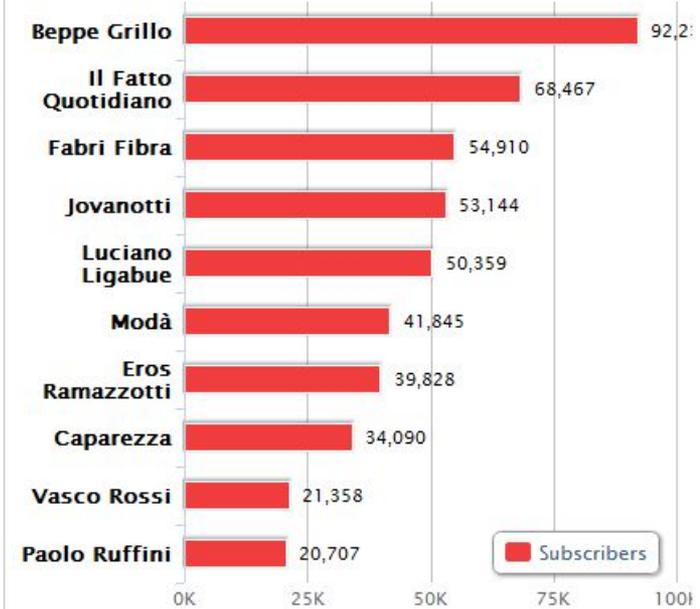
## facebook



## twitter



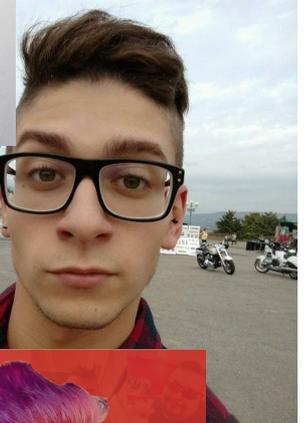
## YouTube



# YOUTUBE TOP 2017

## italiani

N°	Nome canale	Anno d'iscrizione	Iscritti	Note
1	Marzia	2012	7.160.870	Canale in lingua inglese
2	Doc Tops	2014	5.655.248	Canale in lingua spagnola
3	DM Pranks	2013	4.802.867	Canale in lingua inglese
4	FavijTV	2012	4.178.577	Youtuber in lingua italia successo
5	iPantellas	2009	3.139.830	
6	St3pNy	2010	2.906.498	
7	IlvostrocaroDexter	2011	2.491.316	
9	Anima	2013	2.254.267	
10	SurrealPower	2012	2.129.173	
11	CiccioGamer89	2012	2.044.490	
12	theShow	2013	1.993.908	
13	Me contro Te	2014	1.812.683	
14	Matt & Bise	2009	1.774.645	
15	Scottecs	2014	1.573.031	
16	MikeShowSha	2007	1.537.992	



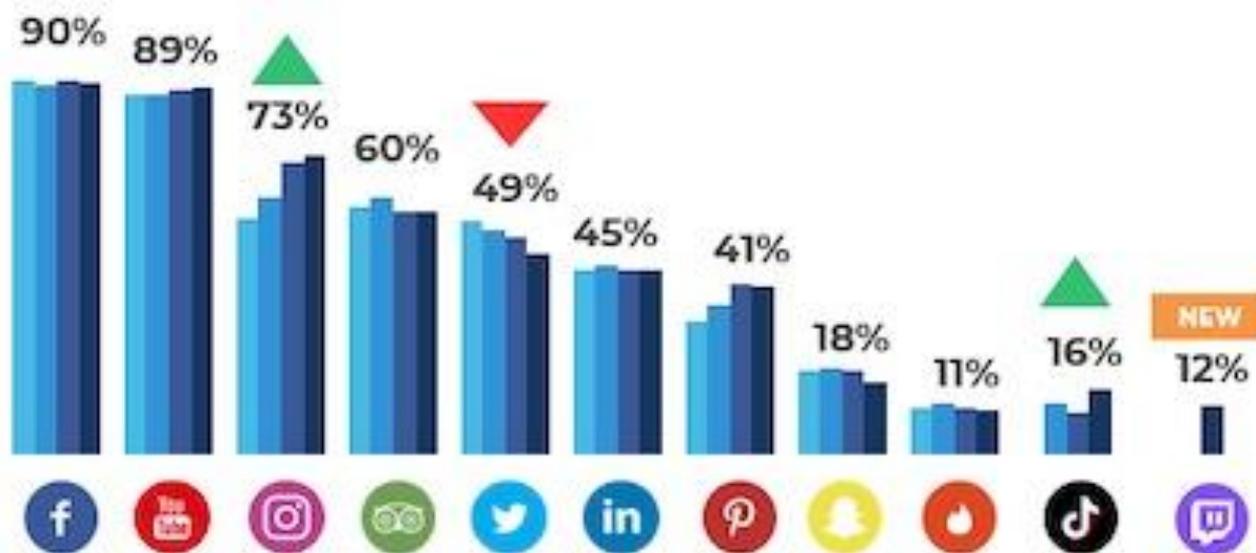
# SOCIAL MEDIA apr 2020

## Grande crescita per TikTok e Telegram, esplosiva new entry di Twitch

% utilizzatori Social e Servizi di messaggistica

?

A quali di questi Social sei iscritto e usi regolarmente?



I Social propriamente detti



I Servizi di messaggistica



# SOCIAL MEDIA 2020/21

Dominati da creatori di contenuti e influencer

Ma dominati in generale dall' "esposizione" personale e dalle dinamiche inerenti (ricerca di accettazione e popolarità, ansia, hating, fanatismo)

# Identità social diversa



Contenitore vario



Social della perfezione e degli influencer



Social delle opinioni e dei litigi



Social dei videogiochi e del dialogo



Social dei vip e dei movimenti di massa



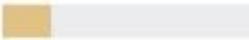
Social dell'espressione, di bellezza ma anche di problemi e condizioni da accettare

Ciò cambia le dinamiche,  
**Ma tutte richiedono  
Spirito critico molto  
sviluppato**

# Web 1.0

# 2.0

# 3.0

1.0 | LEAN BACK | 



SELF ENTERTAINMENT

DOWNLOAD

2.0 | MOVE FORWARD | 



SELF PUBLISHING

UPLOAD

3.0 | JUMP IN | 



SELF CREATION

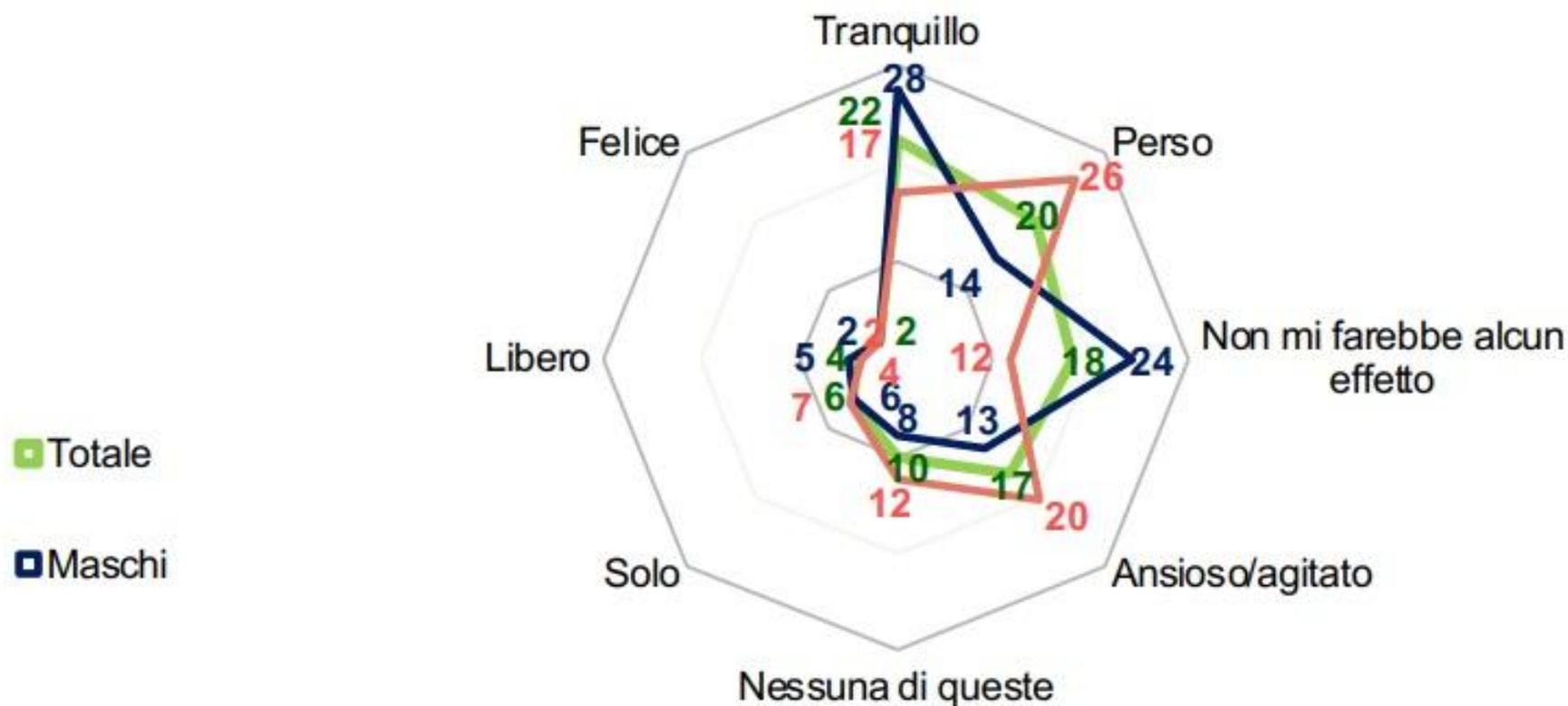
IMMERSION

**appropriatezza tecnica & appropriatezza cognitiva**

**Identità  
digitale**

# Ansia da social (ricerca telefono azzurro)

Se ti venissero tolti i social per una settimana, come ti sentiresti?

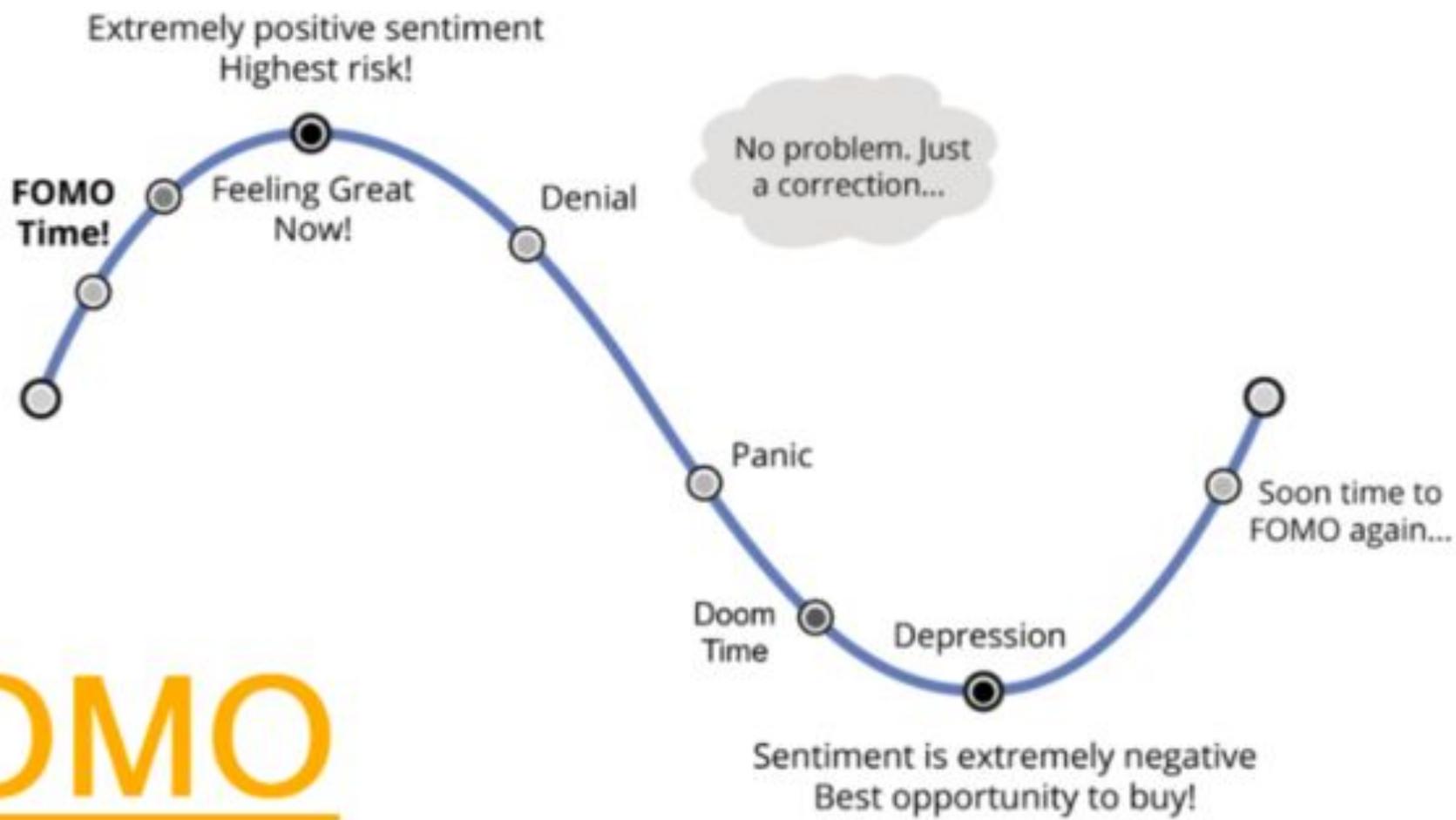


Valori% - Base: totale ragazzi 12-18 anni

# FOMO - Fear of missing out

(Ansia da notifiche)



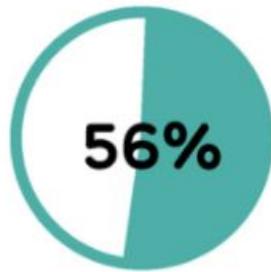


# FOMO

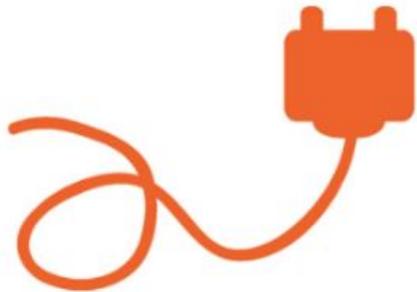


## F.O.M.O.

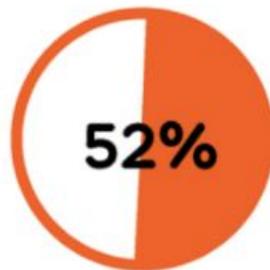
Fear of Missing Out



**56%** are afraid of missing something such as an event, news, important status update if they don't keep an eye on their social networks



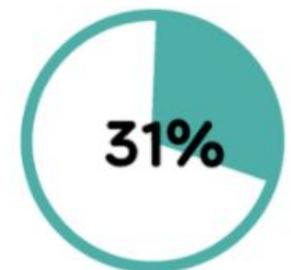
People want to  
**PULL THE PLUG**



**52%** have either taken or considered taking a "vacation" from one or more social networks in the past year



**24%** plan to stop or take a break/"vacation" from using at least one of their social networks this year - **31%** for those 18-34





**HIKIKOMORI**

# **HIKIKOMORI**

**Cioè auto-reclusione, stare chiusi in casa per evitare esperienze che fanno paura. Non causato ma favorito dall'abuso delle piattaforme informatiche usate come protesi di vita.**

# problema generazionale



Uso diverso in base all'età, ciò provoca  
mancanza di

**Percorso comune**

# Cos'è?

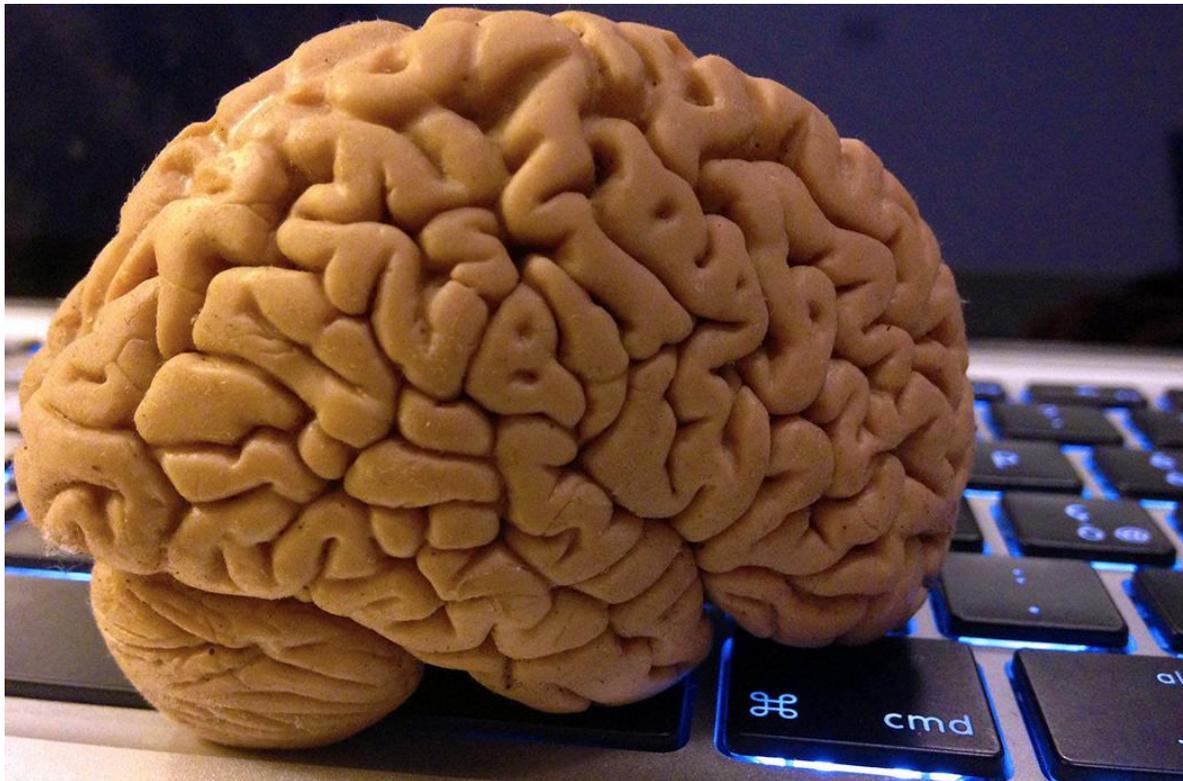


Adulti e educatori  
sovente  
Impreparati  
Comprendere,  
Raccontare,  
Porsi come guida.

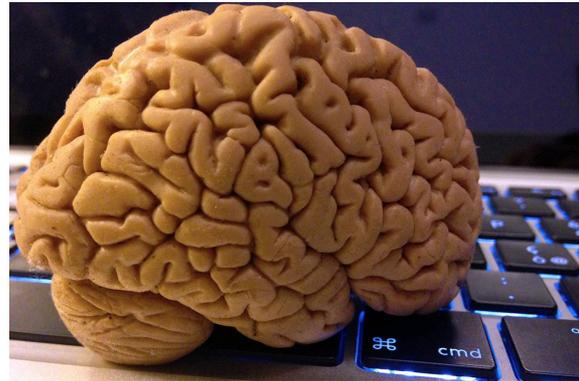
**C'è rapporto?**



# Cervello sostanzialmente Uguale e abituato a Rispondere agli stimoli



# Rapporto tra smartphone E cervello:

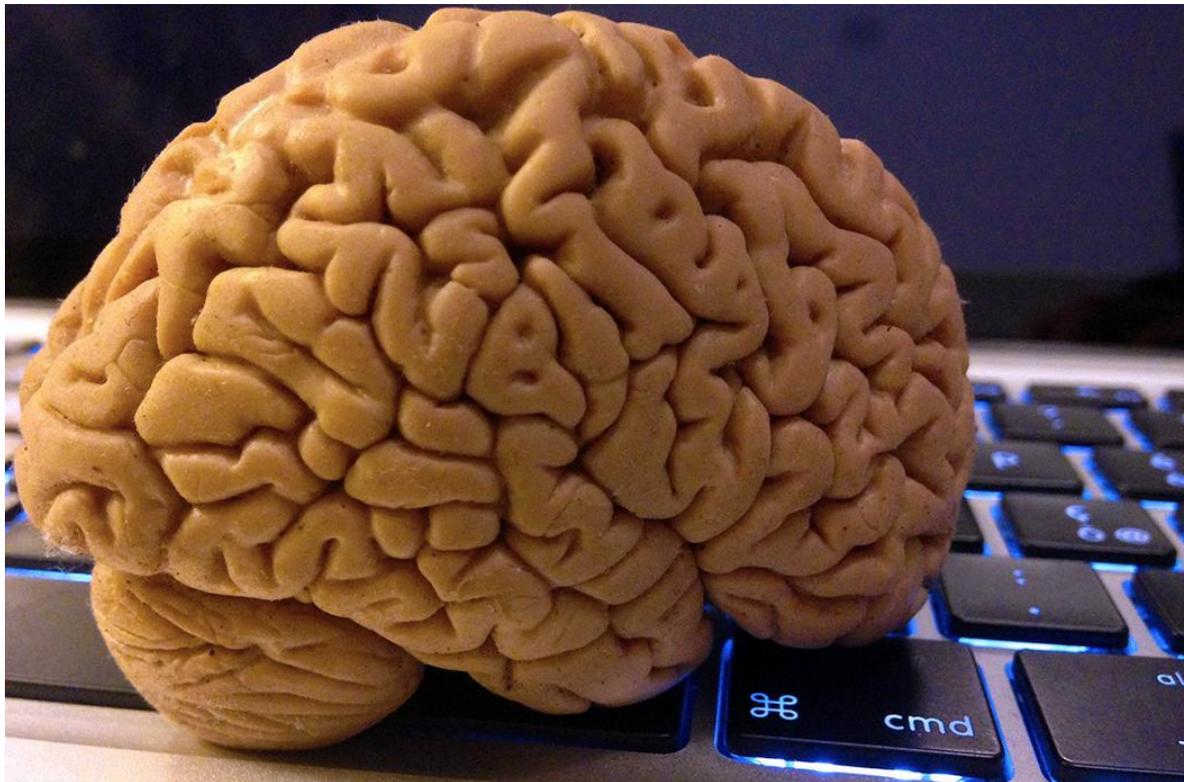


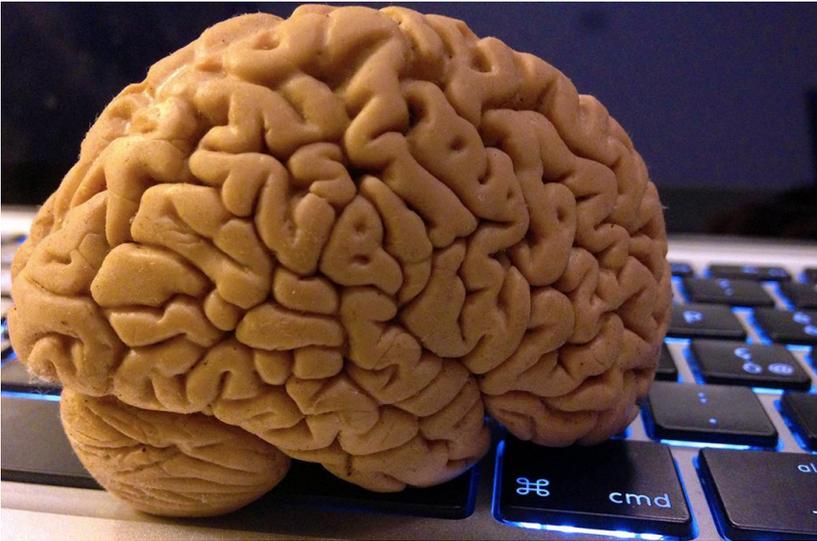
Utilizzo e notifiche continue causano:

- stato di allerta
- possibile crescita di tensione
- calo di memorizzazione e attenzione

NB: anche a telefono spento, se vicino

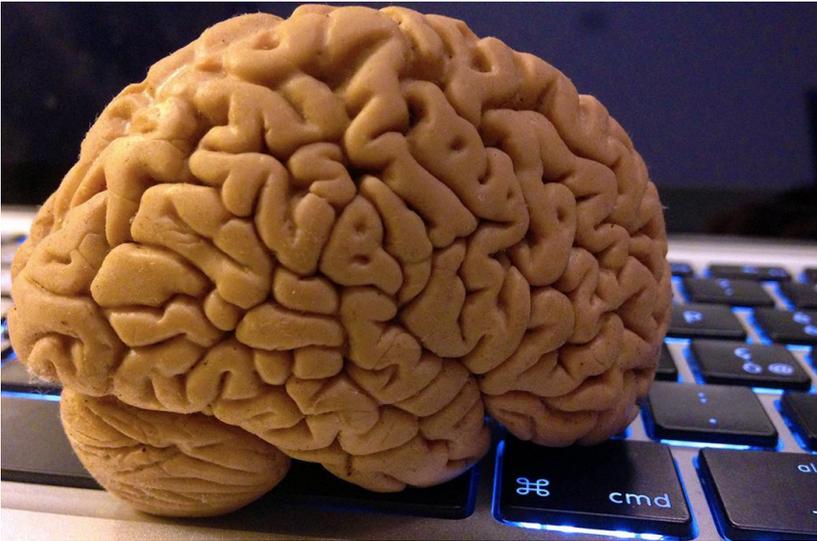
# Cambiamenti nella mente E nel cervello a causa della sua plasticità





Studi di neuroimaging, psichiatria e psicologia comparati di Western Sydney University, Harvard University, Kings College, Oxford University e University of Manchester.

- **concentrazione limitata o divisa (attenzione divisa)**
- **modificazione processi memoria: minore ampiezza e minore permanenza (abitudine a ricercare info)**
- **alterazioni di aree cognitive**
- **modificazione sostanza grigia**
- **compulsione all'uso e al controllo (dopaminergica)**
- **processi plastici maggiori nei bambini (modifiche più rilevanti che daranno effetti sconosciuti)**



Studi di neuroimaging, psichiatria e psicologia comparati di Western Sydney University, Harvard University, Kings College, Oxford University e University of Manchester.

## **Nessun effetto positivo?**

- ci sono senz'altro, probabile bilanciamento nel nuovo modello di società digitale a patto di conoscere effetti e contenere i negativi**
- già conosciuti alcuni effetti positivi con l'utilizzo di videogiochi nel migliorare attenzione e agire su dislessia**

# RETE 5G, come sarà?



**Fino a 20 volte più veloce**

potenza

pervasività

identità

potenza  
pervasività



**BIG DATA**

# SOCIAL e AI

/the  
social  
dilemma

THE TECHNOLOGY  
THAT CONNECTS US  
ALSO CONTROLS US

SEP 09 | NETFLIX

the technology that connects us

also controls us.

NETFLIX  
SEPT 9



# comodità

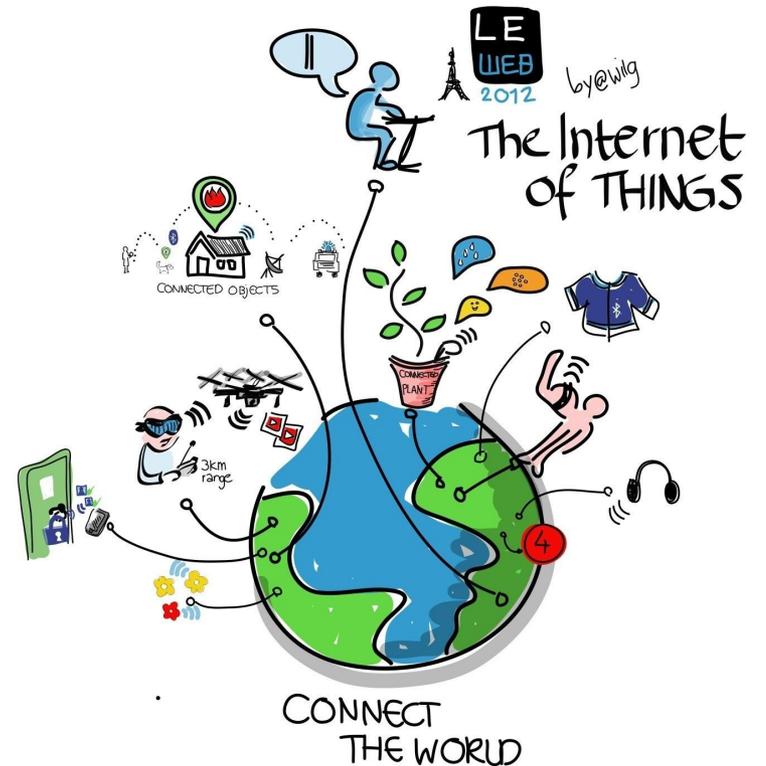
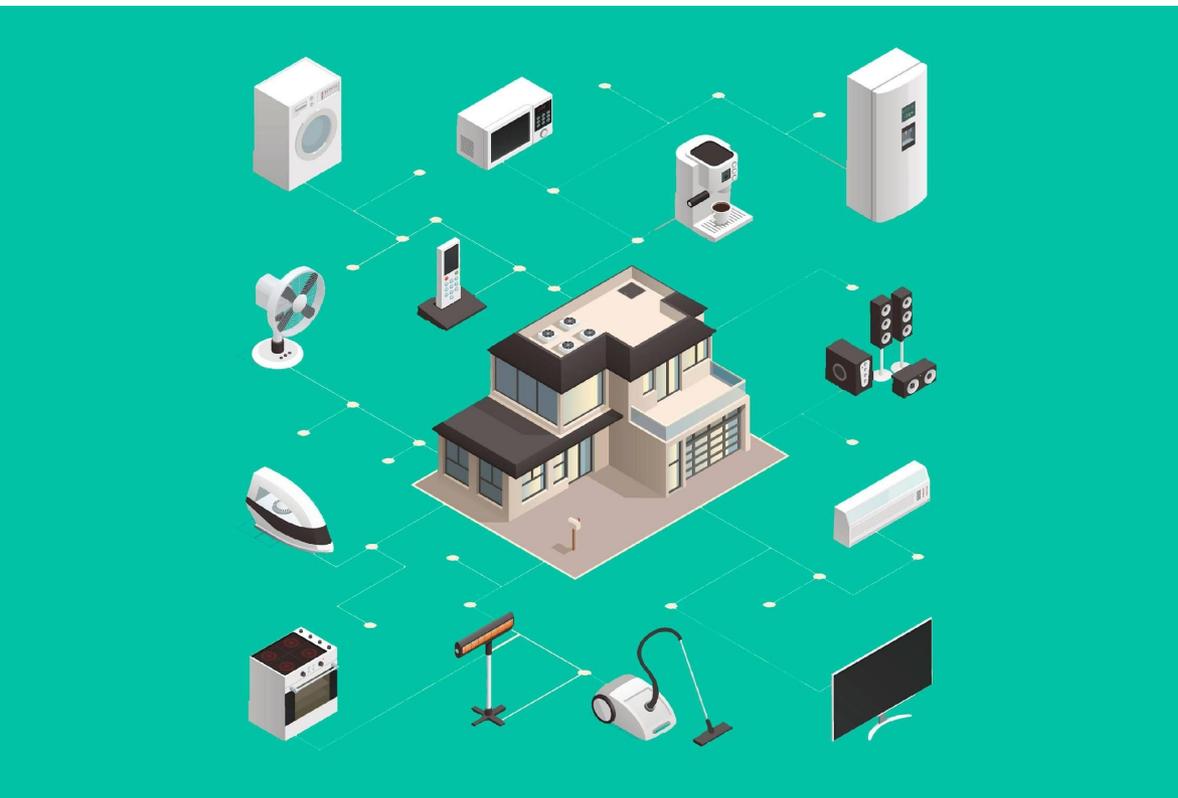
passività/attività

## IOT

# Internet of things

# IOT

# Internet of things



# IOT

# Internet of things

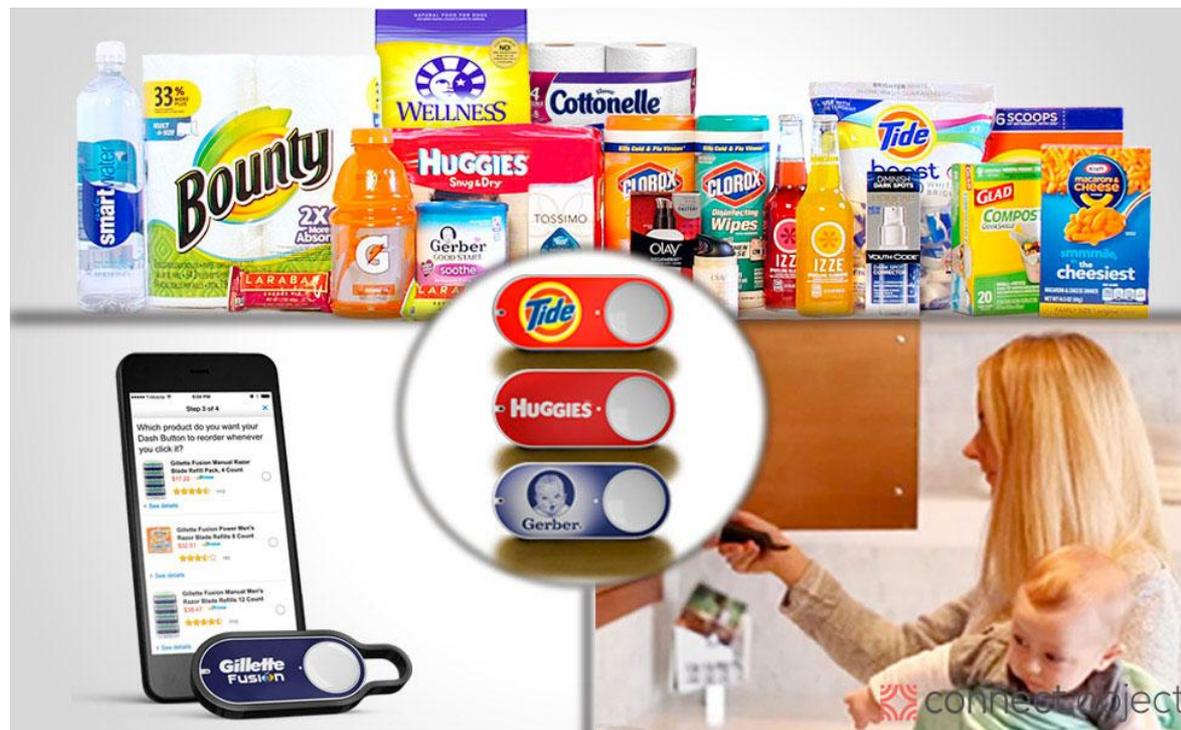


# Internet of things

Che impatto sulle relazioni?



# Amazon dash button



# Droni e AI



# VR – Realtà Virtuale

# ?

Mal di testa e nausea se usata oltre 40-60'

Manca ricerca riguardo gli effetti su cervello e comportamento.

Prospettiva dal grande potenziale in ambito di ricerca scientifica, formazione, lavoro, addirittura terapia.



# Realtà aumentata?

Passaggio intermedio, da mano a occhio (aumenta ancora la potenziale pervasività).

