

# LINKED GENERATION

LIBERI DI NAVIGARE



**Generazioni  
Connesse**  
SAFER INTERNET CENTRE

Internet è un mondo e, come tutti i mondi,  
conosciuti e di fantasia, ha i suoi scenari e i suoi abitanti.

## Abitanti digitali, come te.

Sviluppare un'identità virtuale a prova di **invadenti**  
è molto importante perché ti permette di partecipare, sperimentare,  
esplorare, esprimerti, socializzare e vivere la Rete al 100%.

## Senza correre troppi rischi.



Fidarsi degli abitanti digitali sbagliati, non pensare alla propria **privacy** o farsi confondere dalla realtà virtuale sono **insidie** più comuni di quel che pensi: se non fa **attenzione** o non conosce le **regole** del gioco, **chiunque** può trovarsi nei guai.

Impara a conoscere i suoi scenari, e Internet sarà

## ANCOR di più... il tuo mondo.

# SCEGLI IL TUO PERSONAGGIO



**MissSpia**

detesta  
chi SPARLA  
in Rete



**Teddy  
Bean**

cerca l'anima  
GEEK-MELLA  
in Internet



**B4**

non sopporta  
i prepotenti  
digitali



**EnJoy**

è un patito  
di giochi  
online



**Crazy  
Bunny**

adora  
i selfie  
e tagga  
no stop





# web

# REPUTATION

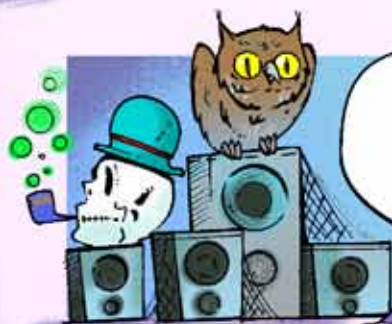


## Regola numero 1:

utilizza i **SOCIAL NETWORK** come fossero un'agenda, non un diario **SEGRETO!**

Quando aggiorni il tuo **STATUS**, cerca di non postare foto e informazioni personali che potrebbero essere usate per ferirti, offenderti o per infangare la tua **REPUTAZIONE**, né subito, né in futuro (anche se non sempre dipende da te).

Se hai dei dubbi, usa il **TUO PEGGIOR NEMICO** (un'amica invidiosa, un fratello invadente, un Prof che ti ha preso di mira, un ex) come **FILTRO** e domandati: "e se la vedesse **PROPRIO** chi non vorresti mai?" Basta un secondo per trasformare un **UPLOAD** in un **DOWNLOAD**: davvero vuoi concedergli/le tanto potere?



N-NON  
È POSSIBILE...



CHI HA OSATO FARMI  
QUESTO?



Quindi non sei sempre stata un **VAMPIRO!**...

"Rosa confetto?!? Che DOLCEEE"...

"Ah ah ah! Che rideeereee!"...

"S-sei proprio tu?!?"...

"LOL"...



N-NON STA  
DAVVERO ACCADENDO...  
NON A ME...

**AAAAARRRRRGHHHH!**



QUALCUNO DEVE  
AVERLA TAGGATA:  
LO DETESTA.





**NESSUNO**  
 HA IL DIRITTO DI  
 POSTARE MIE FOTO! NESSUNA  
 FOTO! FIGURIAMOCI QUELLE DI  
 QUANDO MI VESTIVA  
 E MI PETTINAVA MIA MADRE!  
 E ORA COSA FACCIAMO?  
 COME NE ESCO?  
**LA MIA IMMAGINE**  
**È DISTRUTTA...**



POTREI RIPAGARLA  
 CON LA STESSA  
 MONETA...



...MA SCATENEREI UNA GUERRA  
 VIRTUALE CHE SFINIREBBE  
 ENTRAMBE!



**NON C'È**  
**SOLUZIONE!**



**TOC TOC**  
 LA CENA È PRONTA...  
 TUTTO OKAY?



**NOOO!**  
 A MENO CHE...

**Tu cosa faresti?**

Continua a pagina 10...



# GROOMING

## Regola numero 2:

se non sai con chi chatti (magari da mesi!)  
sappi che potrebbe trattarsi di un **FAKE**.

Chi dice di aver fatto cose pazzesche,  
ti scrive o ti invia link, foto, frasi sdolciate  
e complimenti che ti inducono a pensare  
“**uao, ho trovato la mia ANIMA GEMELLA**”...  
potrebbe deludere le tue aspettative.

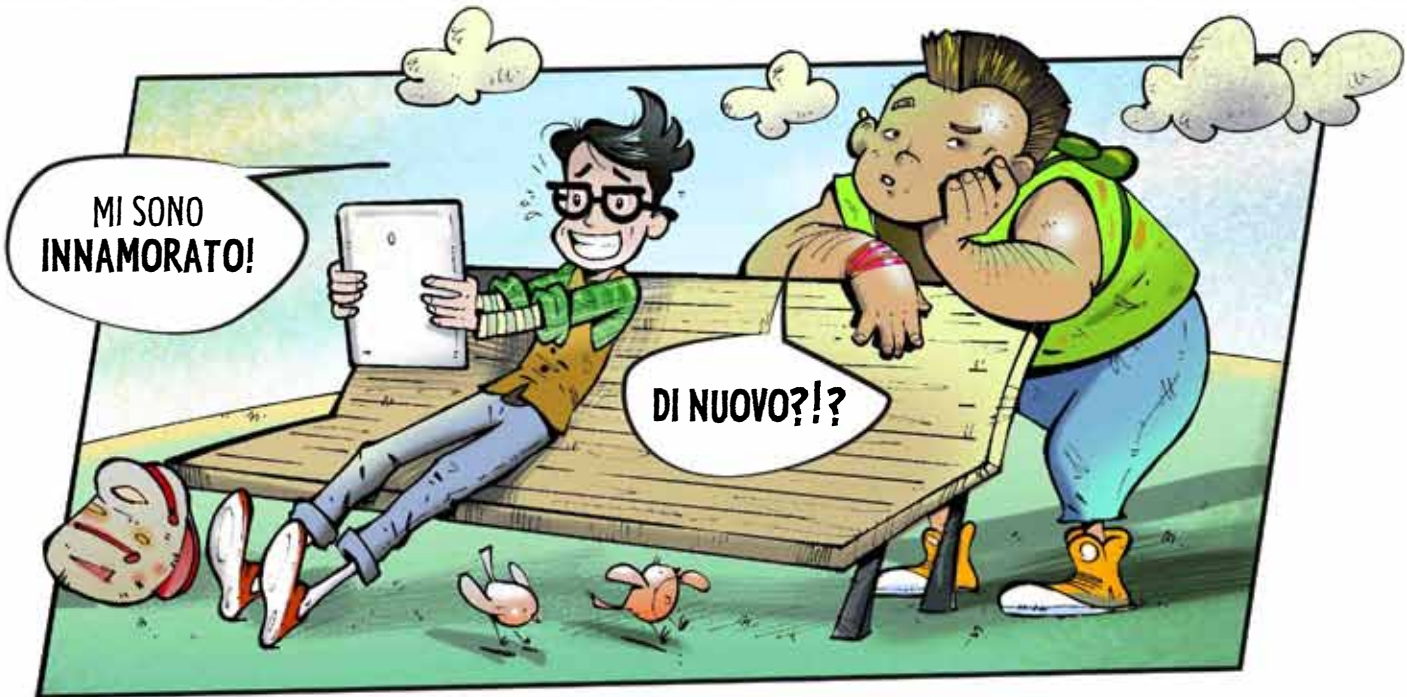
Al contrario, se sai di chattare con un adulto,  
devi anche sapere che, probabilmente,  
questa persona avanzerà pretese o ti farà  
proposte **DA ADULTO**: dietro un **PROFILO BELLISSIMO**  
potrebbe nascondersi un bruttissimo **CEFFO!**

**I FAKE** – ossia gli utenti fasulli – sono più di quanti  
immagini: ce ne sono di innocui, che si inventano  
identità posticce per gioco (o per noia), ma ce ne  
anche di **INVADENTI** e di **PERICOLOSI**.





LE PIACCIO!





E DIMMI... ANCHE LEI  
CERCA L'ANIMA GEEK-MELLA  
IN RETE, IMPAZZISCE  
PER GLI AFORISMI  
E NON SOPPORTA  
LA MUSICA RAGGAE?

SSSÌ. DOVE VUOI  
ARRIVARE?

ANDIAMO! NON PENSI  
CHE ABBIATE DAVVERO  
TROPPO IN COMUNE?  
PENSA AL SUO USER ID...  
**JOEYN...**  
TI DICE NIENTE?

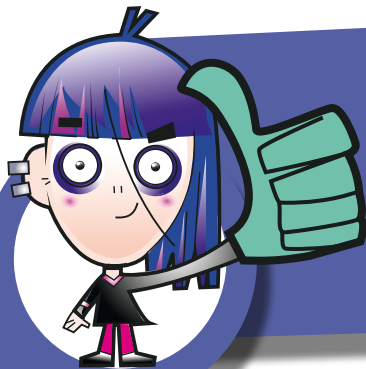
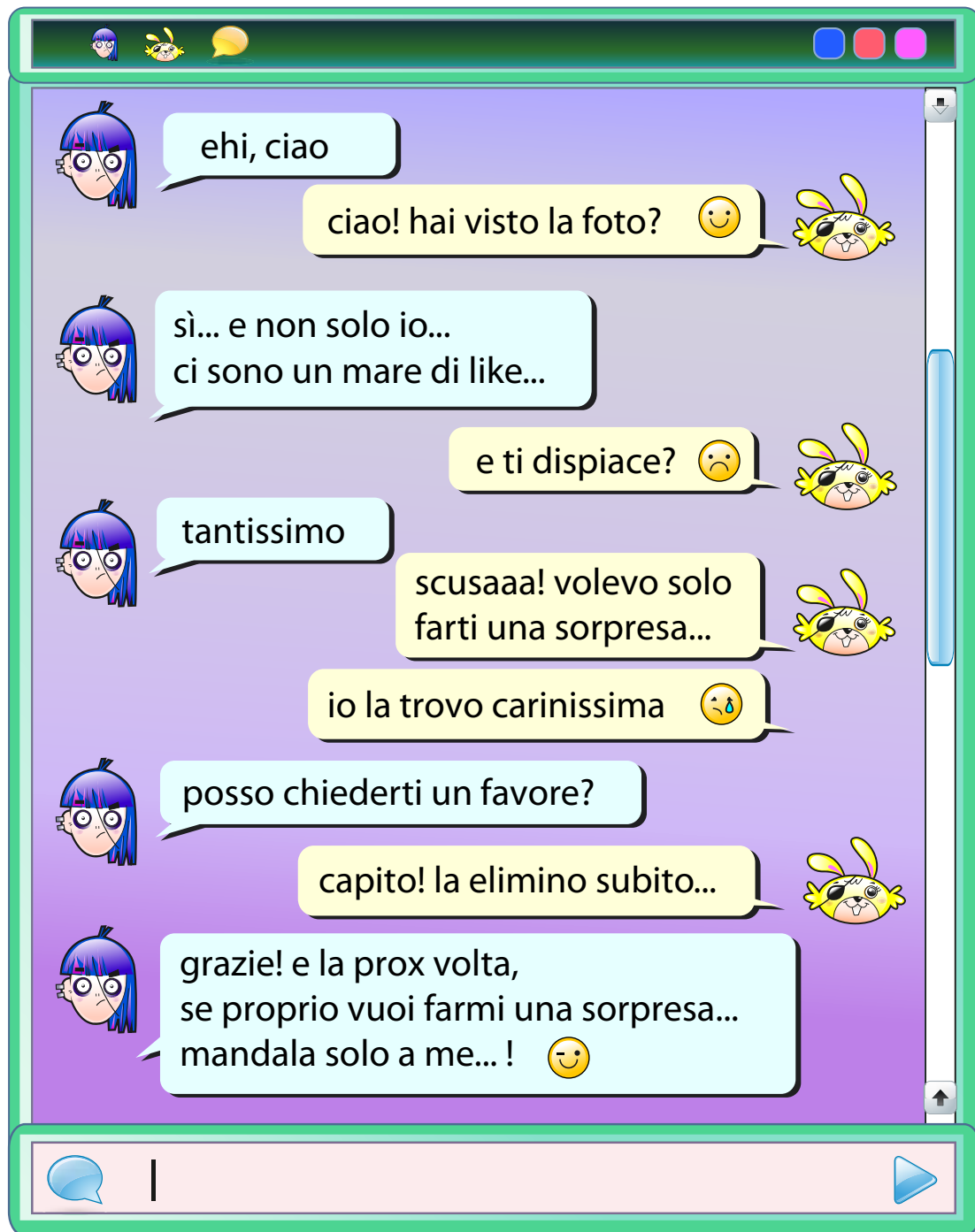
JOEYN

**NO O O O O! ENJOY NO O O O O!**



Teddy Bean ci è  
**CASCATO** come un pollo!

Continua a pagina 14...



**Rispettare la PRIVACY degli altri è estremamente importante!**  
Non è detto che quello che piace a te... piaccia a tutti.  
Chiedi sempre il permesso PRIMA di condividere qualcosa  
che non riguarda solo te.



# CYBERBULLISMO

## Regola numero 3:

Cerca di distinguere gli scherzi fatti per gioco da quelli di cattivo gusto architettati dai **CYBERBULLI**.

Come? Semplicissimo! Se l'ideatore o l'ideatrice ha atteggiamenti **AGGRESSIVI** (ossia insulta e minaccia), **DIFFAMATORI** (vale a dire mente e s'inventa storie assurde per il gusto di mettere in difficoltà gli altri, magari diffondendo informazioni e immagini private senza il consenso della persona coinvolta) o addirittura **DISCRIMINATORI** (per esempio crea nomignoli o slogan razzisti o sessisti), e lo fa usando la Rete... è un cyberbullo! Che siano reali o **DIGITALI**, i prepotenti si sgonfiano come palloni bucati senza l'approvazione

(e gli applausi!) del **PUBBLICO**: ignorali e schierati dalla parte di chi ha bisogno di

**AMICI... non di FAN!**





Il giorno dopo...

OLÀ! HO CONTROLLATO  
STRADA FACENDO...

ANCH'IO:  
IL PROFILO DI **Mr SpAAAm**  
È STATO ELIMINATO.



MA LA MIA PAGINA FB  
È INZACCHERATA DI INSULTI: ME L'HANNO  
GRAFFITATA PER TUTTA LA NOTTE...

The BIGGER, Dr NOISE, Ad MIN:  
HO GIÀ SENTITO QUESTI NICKNAME...

PER FORZA, FREQUENTANO  
LA NOSTRA SCUOLA! PROBABILMENTE ERANO  
**SOSTENITORI DI Mr SpAAAm.**

OKAY.  
È IL MOMENTO  
DI PASSARE  
AL PIANO **B4.**

**Qual è?**

Scopriilo a pagina 18...

Se scegli di fidarti di chi conosci in Rete cerca di essere **PRUDENTE**.

A Teddy Bean è andata decisamente bene: dall'altra parte della chat c'era semplicemente un amico patito degli scherzi. Imbattersi in persone molto più insistenti e **VISCIDE** (di ogni età) è però possibile!

Se decidi di attivare la webcam con degli estranei, per esempio, fallo con la giusta consapevolezza: se hai dei problemi, parlane con una persona della quale ti strafidi...



Il mio tiro mancino non è nulla paragonato ai comportamenti di **CYBERBULLISMO** che intasano Internet... vuoi saperne di più?

Torna a pagina 11.



# VideoGIOCHI

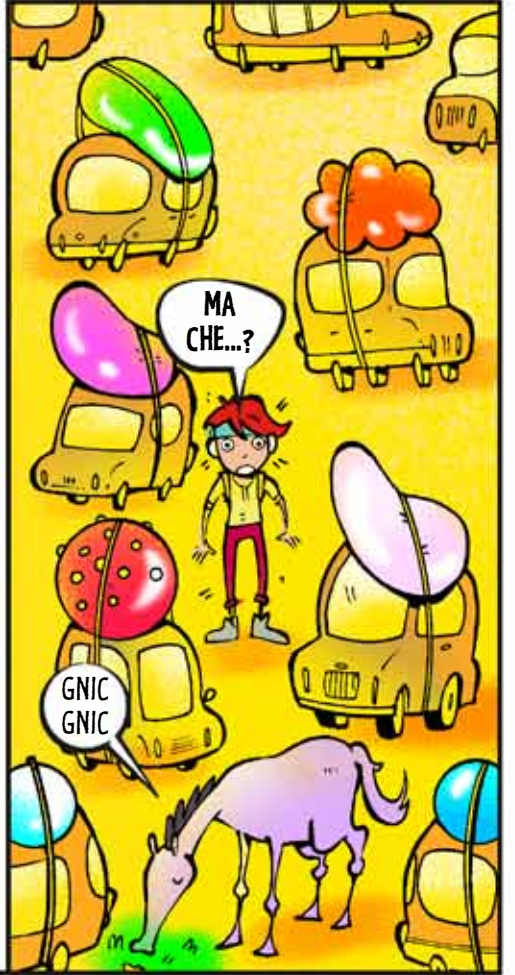
## Regola numero 4:

il gioco è bello quando il giocatore... sei tu!

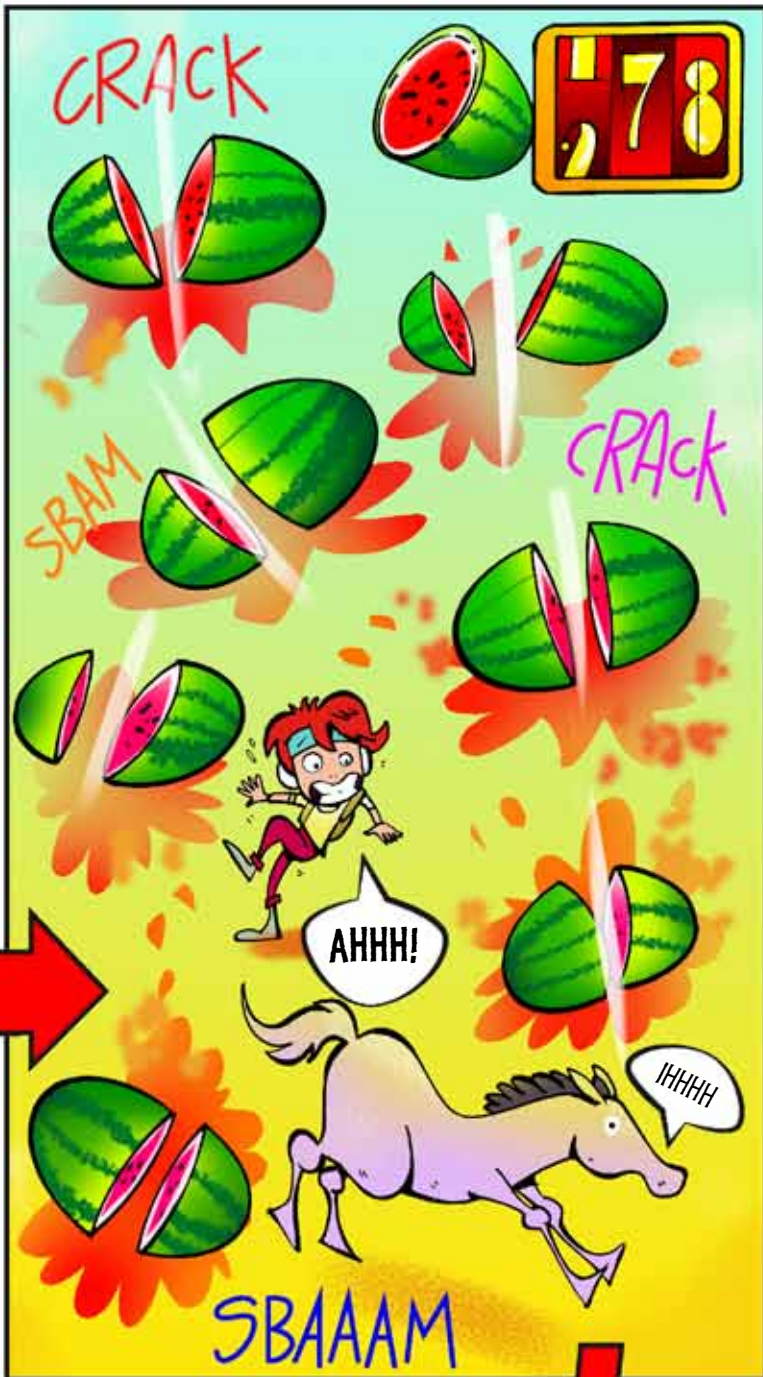
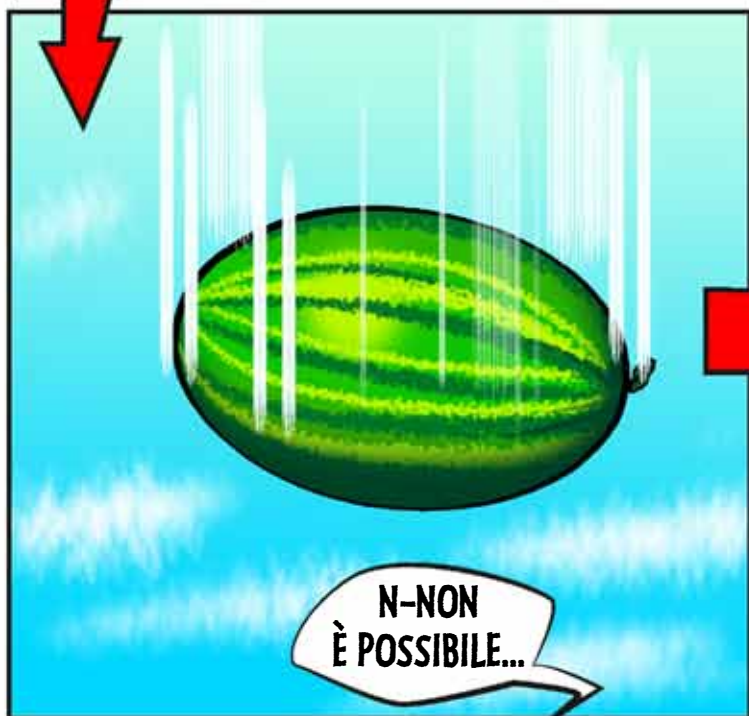
Non permettere a nessun **SOCIAL GAME** o **GIOCO ONLINE** di trasformarti... in uno **ZOMBIE**: a quel punto, sarebbe lui a divertirsi con te, non il contrario!

Capire se, quando e quanto il **GIOCO TI ABBAIA GIOCATO** non è semplice, ma prova a farti qualche domanda. Chiediti: “ho ancora del tempo libero?”, “giocare mi rilassa?”, “riesco a concentrarmi su qualcosa che non riguardi il gioco?”, “a fine giornata, mi sento soddisfatto/a?” ... se hai risposto **NO** a tutte (o quasi) le domande, sei fuori tempo massimo. **GAME OVER!**









Le ALLUCINAZIONI di Enjoy ti ricordano qualcosa? Raggiungi il livello... ehm... la pagina 22, e scopri come va a finire!

Sottrarsi alle prepotenze dei cyberbulli non è facilissimo, ma unire le forze aiuta. Sempre e comunque.

Rispondere alle offese con nuove offese non fa che creare **SCHIERAMENTI** e nuove vittime. Piuttosto, parlane con i tuoi amici più fidati: il confronto stimola le idee e le strategie **MIGLIORI!** Spesso i **CYBERBULLI** non si rendono conto dei **DANNI** e delle **SOFFERENZE** che causano. Prendere di mira qualcuno non è affatto divertente: ci sono modi più **COOL** per attirare l'attenzione!



Rovinare la **REPUTAZIONE** di qualcuno significa anche (soprattutto) deluderne la fiducia!

Se vuoi un ripasso, torna a pagina 4.



**CONTINUA A NAVIGARE!** Scegli un altro personaggio



# SEXTING

## Regola numero 5:

una foto e un video sbandierati in Rete diventano di tutti, e **PER SEMPRE!** Se hai deciso di postare foto che ti immortalano in pose private, senza vestiti o in atteggiamenti ammiccanti e **PROVOCANTI**, devi essere cosciente di tre cose.

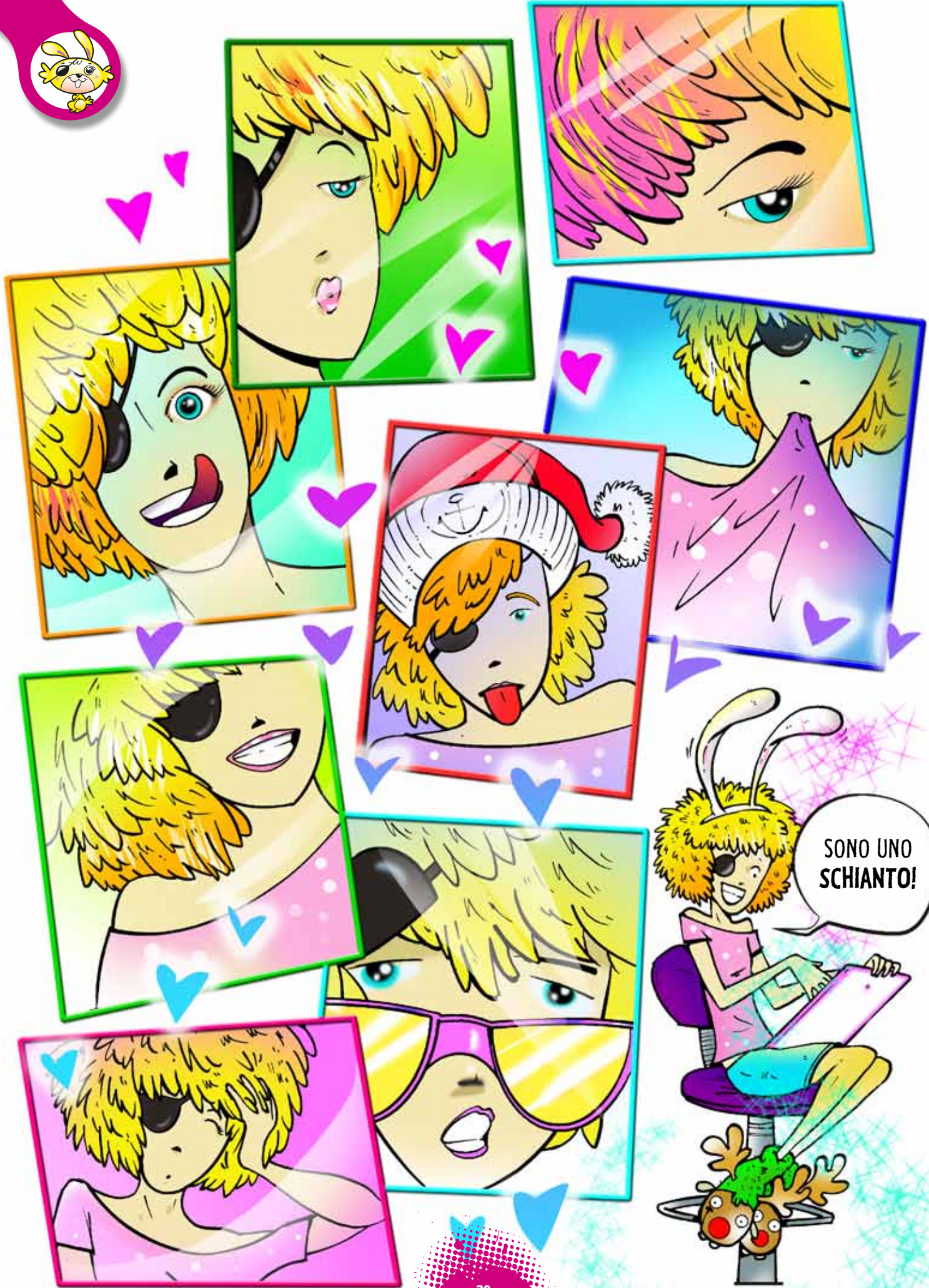
**1.** Dall'**UPLOAD** in poi, potresti essere sotto gli occhi (e nel PC) di chiunque: a quel punto, non avresti né la possibilità di tornare indietro, né quella di controllare o limitare i **DOWNLOAD** altrui.

**2.** Un gesto impulsivo o poco ragionato potrebbe compromettere l'immagine che gli altri hanno di te, anche a distanza di mesi o anni (ripercorri i punti salienti a pagina 4!)

**3.** Le immagini non raccontano le tue reali intenzioni, non contengono descrizioni su come ti senti e non mostrano **il DESTINATARIO**: chiunque ci vedrà quello che vorrà. Il rischio che chiunque le scarichi o diffonda è altissimo, come è alto il rischio che chiunque possa usare quelle foto come gli pare, senza che tu lo voglia o sappia.

**Come evitare questi pericoli? Facendo un po' di attenzione** (torna a pagina 7 e ripassa!)





SONO UNO SCHIANTO!



Oh-ho! Che cosa avrà in mente la nostra patita di SELFIE? Scopriilo a pagina 23!

Non aspettare che sia un **SOCIAL GAME** a proporti di condividere i tuoi interessi o a suggerirti di sfidare qualcuno (che magari conosci a malapena o non conosci affatto) nel **TORMENTONE** del momento, piuttosto invita i tuoi amici a giocare con te... fianco a fianco!

Qualsiasi gioco ti spinga all'acquisto di bonus, assorba più del tempo dovuto o ti renda nervoso/a, stanco/a e irascibile, va **RIDIMENSIONATO**: meglio giocare che farsi giocare!



Dubita **SEMPRE** dei giocatori eccessivamente bravi: spesso sono le **APP** a vincere le loro partite!

Torna a pagina 7 e leggi che pericoli corre chi si fida troppo dei **FAKE**...

**CONTINUA A NAVIGARE!** Scegli un altro personaggio

Rispettati e tutto il mondo, non solo quello **DIGITALE**, farà lo stesso. Imparare a riconoscere i **CONFINI** degli altri, e scegliere di non oltrepassarli è fondamentale: chi ti vuole bene ti apprezza per come sei, non ti incasina la vita e non ti metterebbe in **IMBARAZZO** per nulla al mondo! Chi si comporta diversamente non merita la tua amicizia, nemmeno virtuale. Ampliare le conoscenze in Rete è possibile, ma occorre **CAUTELA**. Nel nostro Paese, ci sono delle leggi che ti tutelano: se pensi che qualcuno stia usando la tua immagine o abbia intenzioni **STRANE**, parlane con un adulto del quale ti fidi. Intanto, accetta i consigli di Crazy Bunny, EnJoy, B4, Teddy Bean e MisSpia: **li trovi a pagina 24!**

DAVVERO HAI POSTATO  
LA FOTO DELLE TUE  
CIABATTONI PELOSE?



SÌ SÌ!  
E NON SAI QUANTI  
COMMENTI CARINI HO  
RICEVUTO!



UN RAGAZZO  
MI HA SCRITTO  
CHE MI TROVA  
SIMPATICA E  
ORIGINALE, E MI  
HA INVITATA  
AL CINEMA...

PURCHÉ LASCI A CASA  
LE RENNE! AH! AH! AH!



**Chi ha fascino non ha bisogno di apparire... è.**

**CONTINUA A NAVIGARE!** Scegli un altro personaggio

# 10 DRITTE per NAVIGARE A VELE SPIEGATE



1

Dubita dei super curiosi! Nome e cognome, numero di telefono, indirizzo, mail, contatto Skype, scuola, palestra: sono solo fatti tuoi (e dei tuoi amici VERI).

Se capiti in un sito **SEGNALATO** (ossia vietato ai minori) resisti alla tentazione di dare una **SBIRCIATA**: i clic **SELVAGGI** e poco meditati potrebbero condurti in pagine contenente materiale pornografico altamente **DISTURBANTE**.

2

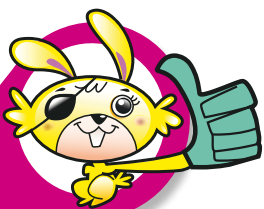


3

Insultare, offendere, mettere in difficoltà o **TORMENTARE** altri utenti, amici, nemici o conoscenti - sia per attacco che per difesa - è da cyberbulli... e tu non lo sei!

Dedica il giusto tempo ai giochi online. Capire quando stai giocando più del dovuto è semplice: quando un hobby assorbe integralmente tutti gli altri, significa che ti è sfuggito di mano.

4



5

Se ricevi SMS, MMS, mail o messaggi che ti disturbano, blocca l'utente e segnalalo agli amministratori del sito o del Social Network.



# 10 DITTE per NAVIGARE A VELE SPIEGATE

Crea una **PASSWORD** difficile (usa anche simboli, tipo # @ \*, e numeri) cambiala spesso e non memorizzarla su nessun dispositivo: se perdessi lo smartphone o il tablet, la tua **PRIVACY** sarebbe spacciata! Non condividerla, è solo tua.

6



7

Sii consapevole del fatto che la Rete non è tutta rosa e fiori: se un tuo amico/a virtuale vuole un appuntamento **FACCIA A FACCIA**, non andarci da solo/a, di a qualcuno dove vi vedrete e a che ora, e scegli un posto affollato.

Prova a non incoraggiare cyberbulli e cyberbulle, e vedrai che si sgonfieranno! Spesso basta loro un like o un commento divertito per auto convincersi che la **PERSECUZIONE** virtuale sia possibile e accettata.

8



9

Non entrare nei siti a **PAGAMENTO** che richiedono il numero della carta di credito dei tuoi o un indirizzo mail: la **FEBBRE** da acquisto no stop si cura con pillole di giudizio.

Se ricevi allegati da mittenti sconosciuti, cestinali senza aprirli: potrebbe trattarsi di **VIRUS** informatici o di materiale audiovisivo che potrebbe turbarti.

10



Il Progetto SIC - Safer Internet Center italiano (Generazioni Connesse), co-finanziato dalla Commissione Europea, nasce nel novembre del 2012 per promuovere un uso sicuro e responsabile dei nuovi media da parte dei giovani.

Il Progetto è coordinato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca in partenariato con: Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, Polizia Postale e delle Comunicazioni, Save the Children Italia, Telefono Azzurro, Cooperativa E.D.I. e Movimento Difesa del Cittadino.

[info@generazioniconnesse.it](mailto:info@generazioniconnesse.it)

Se vuoi maggiori informazioni o hai vissuto delle situazioni online che ti hanno preoccupato e infastidito visita il sito:

[www.generazioniconnesse.it](http://www.generazioniconnesse.it)

Hanno collaborato:

Brunella Greco

Mauro Cristoforetti

Giovanni Salerno

Barbara Forresi

Malusa Kosgran } testi

<http://ilblogdimalusa.blogspot.com>

Mauro Sacco e Elisa Vallarino } illustrazioni

[www.saccovallarino.it](http://www.saccovallarino.it)

Felicita Bertiero } grafica

[www.zazigrafica.it](http://www.zazigrafica.it)

Paolo Cagliari } animazione

[www.paolocagliari.it](http://www.paolocagliari.it)



**Generazioni  
Connesse**  
SAFER INTERNET CENTRE

