

Narrative Heroes: giocare per riscrivere il copione del bullismo e del cyberbullismo

Elena Serritella

Abstract:

Il bullismo e il cyberbullismo sono tutt'oggi rilevanti questioni di interesse sia nazionale che internazionale. La letteratura in merito ha dimostrato che tali forme di violenza tra pari hanno un'importante base culturale, legata alle norme sociali condivise che si riflettono nelle narrazioni dominanti del gruppo di riferimento. Per agire sugli atteggiamenti individuali occorre quindi agire sull'intera comunità. Inoltre, l'utilizzo delle nuove tecnologie e della *gamification* sembrano massimizzare il potenziale di cambiamento degli interventi su di esse implementati.

Parole chiave: Bullismo; Cyberbullismo; *Gamification*; Intervento; Prevenzione

1. Introduzione

I temi del bullismo prima, e del cyberbullismo poi, sono stati sempre più attenzionati negli ultimi decenni, sia a livello italiano che a livello internazionale (UNICEF 2018; European Commission 2020).

Per bullismo si intende uno o più comportamenti aggressivi (violenza fisica, verbale o psicologica), rivolti ad un compagno o compagna di classe, in cui vi è una palese intenzione di nuocere alla vittima, una ripetizione dei comportamenti nel tempo ed un chiaro squilibrio di potere tra il bullo e la vittima (Gaffney, Ttofi e Farrington 2021a; Olweus 1993). Per cyberbullismo, si intende invece un comportamento di bullismo esercitato e subito per mezzo delle nuove tecnologie (tramite messaggi, foto, video o e-mail offensivi, esclusione dai social media o diffusione online di dati sensibili) (Menesini e Spiel 2012). In Italia, i dati di prevalenza dei fenomeni nel 2022, rivelano una situazione preoccupante: il 15% degli studenti tra 10 e i 15 anni riporta di essere vittima di bullismo o di cyberbullismo (HBSC 2023).

A causa dell'alto impatto del problema e delle conseguenze negative che tali comportamenti lasciano negli attori (sia vittime, bulli e spettatori), numerosi autori hanno sviluppato e testato programmi di intervento e prevenzione (Gaffney, Ttofi e Farrington 2021a; 2021b). Molti di questi sono da realizzarsi in presenza a scuola e solo un numero minore ha invece sfruttato gli Ambienti

Elena Serritella, University of Florence, Italy, elena.serritella@unifi.it, 0000-0002-0605-3125

Referee List (DOI 10.36253/fup_referee_list)

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup_best_practice)

Elena Serritella, *Narrative Heroes: giocare per riscrivere il copione del bullismo e del cyberbullismo*, © Author(s), CC BY 4.0, DOI 10.36253/979-12-215-0504-7.36, in Vanna Boffo, Fabio Togni (edited by), *La formazione alla ricerca. Il dottorato fra qualità e prospettive future*, pp. 307-311, 2024, published by Firenze University Press, ISBN 979-12-215-0504-7, DOI 10.36253/979-12-215-0504-7

Virtuali e le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per sviluppare *tools* di intervento (si veda la *systematic review* oggetto dell'allegato poster). In tal senso, le nuove tecnologie ed in particolare i *Serious Game* possono costituire ottimi alleati nella realizzazione di interventi di prevenzione e contrasto al bullismo e al cyberbullismo.

Un'importante evidenza in letteratura, riguardante la prevenzione e il contrasto delle violenze con un'importante base culturale (Silverman et al. 2016; Stroud e Cox 2018), è l'efficacia della generazione e della condivisione di Contronarrative (*Counter Narratives*) e cioè «storie che le persone raccontano e vivono, e che oppongono resistenza, implicitamente o esplicitamente, alle narrazioni culturali dominanti»¹ (Bamberg e Andrews 2004, 1). Tramite la loro condivisione si introduce maggiore complessità e punti di vista discordanti alle *Master Narratives* (narrazioni che riflettono le norme sociali predominanti, socialmente e culturalmente accettate). L'ipotesi di questo approccio è che col tempo, le nuove narrative, integrandosi con quelle precedenti, diverranno parte delle rappresentazioni dominanti, modificando le norme sociali del gruppo e, venendo interiorizzate dai soggetti, portando alla modifica dei loro atteggiamenti e credenze (Bamberg e Andrews 2004).

Partendo da questi presupposti, il presente progetto si propone di sviluppare e testare una app di gioco che, sfruttando il potere della generazione di contronarrative in una discussione online, ha come obiettivo la modifica gli atteggiamenti e delle credenze dei ragazzi in relazione al bullismo e al cyberbullismo.

2. Metodologia

Il progetto prevede la messa in atto di uno studio longitudinale, randomizzato e controllato, in cui i partecipanti (studenti di prima media e di prima superiore delle scuole toscane) saranno divisi in gruppo sperimentale (gioco sui temi del bullismo) e gruppo di controllo (gioco sui temi dell'uso di tecnologia a scuola): ambedue i gruppi completeranno 3 rilevazioni che misurano atteggiamenti, comportamenti e norme sociali percepite relative al bullismo e al cyberbullismo, nonché la rilevanza percepita del proprio gruppo-classe, la loro tendenza alla self-disclosure, l'adattamento psicosociale ed i loro obiettivi interpersonali.

Il gioco *Narrative Heroes* (Eroi Narrativi), da utilizzare tramite smartphone, consentirà ad una squadra composta da 4 studenti anonimi di interagire e discutere tra loro attorno a tre falsi miti, in un ambiente simile ad un forum online, e di competere con altri team sulla base dei punteggi ottenuti.

3. Risultati attesi

Ci aspettiamo che, nel gruppo sperimentale, si strutturino cambiamenti nelle meccaniche di gioco (*Gamification*) (Seaborn e Fels 2015), nel *Digital Storytelling*

¹ Dove non diversamente indicato, le traduzioni sono di chi scrive.

per la raccolta di narrazioni (Lambert 2009), nelle caratteristiche proprie degli ambienti online (e.g., effetto di de-individuazione) (Spears e Postmes 2015) e nell'aumento della *self-disclosure* (Joinston et al. 2007): tutti questi processi concorrono alla nascita e alla condivisione di contronarrative durante la discussione di gruppo modificando le narrazioni dominanti e le norme sociali della squadra, portando a un cambiamento negli atteggiamenti pro-bullismo sia nei singoli individui che nel gruppo squadra.

Riferimenti bibliografici

- Bamberg, M., e M. Andrews, edited by. 2004. *Considering Counter-Narratives: Narrating, Resisting, Making Sense*. Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins Publishing. <https://doi.org/10.1075/sin.4>.
- European Commission. 2020. *Anti-bullying Practices from the Repository of the European Platform for Investing in Children (EPIC)*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <<https://data.europa.eu/doi/10.2767/013374>> (2024-02-01).
- Gaffney, H., Ttofi, M.M., e D.P. Farrington. 2021a. "Effectiveness of School-Based Programs to Reduce Bullying Perpetration and Victimization: An Updated Systematic Review and Meta-Analysis." *Campbell Systematic Reviews* 17 (2): e1143. <https://doi.org/10.1002/cl2.1143>.
- Gaffney, H., Ttofi, M.M., e D.P. Farrington. 2021b. "What Works in Anti-Bullying Programs? Analysis of Effective Intervention Components." *Journal of School Psychology* 85: 37-56. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2020.12.002>.
- HBSC. 2023. *La sorveglianza HBSC 2022. Health Behaviour in School-aged Children: principali risultati dello studio italiano tra i ragazzi di 11, 13, 15 e 17 anni*. <https://www.sportesalute.eu/images/studi-e-dati-dello-sport/schede/2023/126-HBSC_Schede_Sintesi.pdf> (2024-02-01).
- Joinson, A., McKenna, K.Y.A., Postmes, T., e U. Reips, edited by. 2007. *Oxford Handbook of Internet Psychology*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199561803.001.0001>.
- Lambert, J. 2009³ (2002). *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Community*. Berkeley: Digital Diner Press.
- Menesini, E., e C. Spiel. 2012. "Introduction: Cyberbullying: Development, Consequences, Risk and Protective Factors." *European Journal of Developmental Psychology* 9 (2): 163-67. <https://doi.org/10.1080/17405629.2011.652833>.
- Olweus, D. 1993. *Bullying at School: What We Know and What We Can Do*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Seaborn, K., e D.I. Fels. 2015. "Gamification in Theory and Action: A Survey." *International Journal of Human-Computer Studies* 74: 14-31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>.
- Silverman, T., Stewart, C.J., Amanullah, Z., e Birdwell, J. 2016. *The Impact of Counter-Narratives. Insights from a Year-Long Cross-Platform Pilot Study of Counter-Narrative Curation, Targeting, Evaluation and Impact*. London: Institute for Strategic Dialogue. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2016/08/Impact-of-Counter-Narratives_ONLINE_1.pdf> (2024-02-01).
- Spears, R., e T. Postmes. 2015. "Group Identity, Social Influence, and Collective Action Online: Extensions and Applications of the SIDE Model." In *The Handbook of the Psychology of Communication Technology*, edited by S.S. Sundar, 23-46. Malden-Oxford-Chichester: Wiley Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118426456.ch2>.

- Stroud, S.R., e W. Cox. 2018. "The Varieties of Feminist Counterspeech in the Misogynistic Online World". In *Mediating Misogyny: Gender, Technology, and Harassment*, edited by J.R. Vickery e T. Everbach, 293-310. Cham: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-72917-6_15.
- UNICEF. 2018. "Half of World's Teens Experience Peer Violence in and Around School." <<https://www.unicef.org/press-releases/half-worlds-teens-experience-peer-violence-and-around-school-unicef>> (2024-02-01).

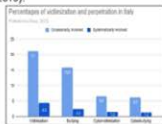


Countering bullying and cyberbullying using technology-based solutions: a systematic review

Elena Serritella – PhD Student – elena.serritella@unifi.it

INTRODUCTION

Countering **bullying** and **cyberbullying** has assumed high relevance in past decades (UNICEF, 2018, 2019).



This evidence has led to numerous prevention projects (Gaffney et al., 2021), but few of them has considered **Virtual Environments** and **Information and Communication Technologies (ICTs)** as preventive environments (Nocentini et al., 2015).

The aim of this study was to **systematically review** the scientific literature on technology-based prevention interventions for both traditional and online bullying among adolescents.

METHODS

The review was conducted using the PRISMA guidelines (Page et al., 2021; Mocher et al., 2009).

Three databases: **PsychInfo**, **Scopus** and **Web of Science**

Four clusters of keywords:
Environment ('Online', 'Virtual', 'Web', 'Internet', 'Digital', 'Computer', 'Artificial intelligence', 'Gam', 'Simulat');
Intervention ('Intervent', 'Educat', 'Prevent', 'Trial', 'Program', 'Project');
Phenomenon ('Bull', 'Cyberbull', 'Cybervictim', 'Victim', 'Peer harass', 'Peer violent', 'Peer aggress');
Target ('Student', 'Adolescen', 'Youth', 'Teen', 'Young').

Selection criteria:
 (i) articles not published in scientific journals; (ii) not published in English, Italian or Spanish; (iii) not involving participants under 18 years old; (iv) not dealing with bullying or cyberbullying; (v) not referring to interventions and, in particular, (vi) not referring to technology-based interventions.

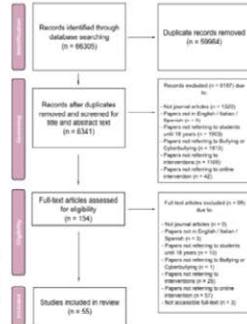
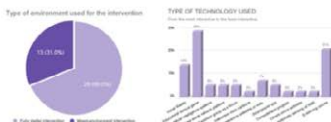


Figure 1. The diagram shows the processing flow of the collected records (Page et al., 2021).

RESULTS AND DISCUSSION

A total of 55 articles were included in the review, reflecting **42 intervention protocols** and **38 papers with quantitative data**.

Overall, literature has developed **both fully technology-enabled and mixed interventions**, with a greater prevalence in recent years of **highly interactive tools** such as Serious Games, Virtual Reality and Artificial Intelligence.



The technological tools seem to be an **excellent and effective ally** in the fight against both bullying and cyberbullying.

Only 3 interventions had no significant effectiveness results.



Figure 2. Outcomes for which the remaining 35 papers were effective.

CONCLUSION

The time is ripe for a **more careful and detailed analysis of technological components** useful in the prevention of bullying and cyberbullying phenomena in schools. This may contribute to enable practitioners, policy-makers and administrators to **make positive use of the digital transformation** continuously taking place in schools of all levels.



REFERENCES

Gaffney, H., Turk, M., & Farrington, D. P. (2021). Effectiveness of school-based programs to reduce bullying perpetration and victimization: a systematic review and meta-analysis. *Journal of Interpersonal Violence, 36*(1), 111-143.

Mohr, D., Lewis, A., Vogel, J., Alwan, D. G., & PRISMA Group. (2021). Reducing reporting bias by systematic review and meta-analysis. *The PRISMA statement: Check for updates*. *BMJ, 373*, n203.

Nocentini, A., Gini, M., & Menesini, E. (2015). Technology programs and Information and Communication Technology (ICT): A systematic review. *Aggression and Violent Behavior, 22*, 22-32.

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossard, P. H., Boucier, L. H., Broome, C. E., Akl, C. U., ... & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *International journal of surgery (London, England), 89*, 105596.

Parabelloni, B. (2022). Digital technologies and violence in all digitalization. In A. S. 2022(2022). Available at: <https://www.researchgate.net/publication/358222222>

UNICEF (2019). *Realizing the rights of every child: progress and promise in an unequal world*. Available at: <https://www.unicef.org/realizing-rights>

UNICEF (2018). *Realizing the rights of every child: progress and promise in an unequal world*. Available at: <https://www.unicef.org/realizing-rights>