



RISORSE DIDATTICHE.



[ResearchGate Project](#) By ... 0000-0001-5086-7401 & [Inkd.in/erZ48tm](https://www.linkedin.com/in/erZ48tm)



.....



.....

Cyberbullismo@Euclide: i risultati di un'indagine tra gli studenti

Floriana Rinaldi*

Istituto Tecnico Tecnologico "EUCLIDE" – Bari

Riassunto: In questo lavoro sono riportati i risultati di un'indagine statistica sul problema del cyberbullismo, condotta nei primi mesi del 2018 tra gli studenti dell'Istituto Tecnico "Euclide" di Bari, nell'ambito delle attività proposte nel Laboratorio di Statistica del PNLIS 2017/2018. I dati raccolti sono sintetizzati in tabelle e grafici e si pone l'attenzione su alcuni aspetti particolarmente interessanti emersi dall'indagine, confrontandoli con i risultati di analoghe indagini su scala nazionale e internazionale, fornendo, attraverso l'applicazione dei metodi della statistica, una possibile interpretazione dei risultati ottenuti.

1. Introduzione

La diffusione tra i giovani delle tecnologie digitali e soprattutto degli smartphone ha creato una generazione di adolescenti che sempre più sostituisce le relazioni personali "faccia a faccia" con quelle virtuali, attraverso l'uso di servizi vari di messaggistica e gruppi social sul web. Se questo cambiamento di stili di vita ha facilitato e allargato la possibilità di entrare in contatto con le persone, d'altra parte ha amplificato un fenomeno, come il bullismo, già notevolmente diffuso tra i giovani, facendone assumere la forma più subdola e vile del "cyberbullismo", cioè il bullismo in rete. La gravità di questo fenomeno spesso emerge solo quando le cronache riportano le tragiche conseguenze che talvolta provoca sulle vittime.

Già da una decina d'anni le istituzioni seguono con attenzione il preoccupante aumento dei casi di cyberbullismo tra la popolazione giovanile e numerose iniziative sono state intraprese per tentare di evitarne la crescita. In particolare, il Miur ha recentemente pubblicato le "Linee di Orientamento per la prevenzione e il

contrasto del Cyberbullismo” (Miur 27/10/2017), che integra le precedenti linee guida sullo stesso tema pubblicate nell’Aprile 2015, alla luce dell’emanazione della legge dello stato n. 71/2017. Tale legge, infatti, affida al Miur un ruolo centrale attraverso il coordinamento delle diverse azioni di prevenzione e contrasto del bullismo e cyberbullismo nelle scuole, in sinergia con gli altri Enti ed Istituzioni previsti dalla normativa, come le forze di Pubblica Sicurezza e operatori della Giustizia minorile. Il Miur ha anche istituito un portale di riferimento per le azioni di prevenzione e contrasto del bullismo e del cyberbullismo al link www.generazioniconnesse.it.

La scuola, quindi, è chiamata in prima linea, in collaborazione con le famiglie, a promuovere l’educazione all’uso consapevole di Internet, anche mediante progetti attuati con la partecipazione di enti locali, servizi territoriali, organi di polizia ed altre associazioni o enti.

In questo contesto, la proposta di un’indagine statistica sul cyberbullismo tra la popolazione scolastica degli Istituti di appartenenza dei partecipanti al PLS Statistica 2017/2018, appare quanto mai coerente con le indicazioni ministeriali e costituisce uno strumento per conoscere e comprendere il fenomeno alla base, attraverso l’analisi dei dati raccolti e la ricerca di possibili connessioni. Uno strumento con cui confrontarsi sono le indagini già condotte a livello nazionale e internazionale, come il questionario ISTAT dal titolo “Il bullismo in Italia: comportamenti offensivi e violenti tra i giovanissimi” (2015), in cui emerge come l’83% dei ragazzi tra gli 11 e i 17 anni utilizza Internet attraverso un telefono cellulare e il 57% naviga nel web senza un controllo degli adulti, una situazione che rende gli adolescenti più esposti sia a subire che a compiere atti di cyberbullismo. Le ragazze risultano più colpite dal bullismo virtuale (il 7,1% di quelle tra gli 11 e i 17 anni che si collegano a internet o dispongono di un telefono cellulare è stata vittima di atti di cyberbullismo, rispetto al 4,6% dei ragazzi). Anche a livello internazionale, emerge un risultato analogo: dal report del Cyberbullyng Research Center (2016), dai dati raccolti si apprende che il 37% delle ragazze intervistate ammettono di essere vittima di cyberbullismo contro il 31% dei ragazzi. Dati provenienti da analoghe indagini condotte in Inghilterra confermano questi risultati, dove le ragazze figurano in prevalenza sia come vittime che, sorprendentemente, come bulli, soprattutto verso vittime dello stesso sesso. Inoltre in un sondaggio condotto da Save the Children e Ipsos (2013), si legge che il 67% degli studenti intervistati indica che il motivo per cui un ragazzo/ragazza diviene oggetto di bullismo è da ricercare nelle sue caratteristiche fisiche.

L’importanza che l’aspetto fisico riveste per il genere femminile, soprattutto in fase adolescenziale, è un altro fattore che le rende potenzialmente vittime privilegiate di atti di cyberbullismo. Ancora da dati italiani si mette in risalto il rischio a cui sono maggiormente esposte le ragazze per l’uso compulsivo dello smartphone: dal report annuale dell’Osservatorio Nazionale Adolescenza (2017) emerge che il 15% degli adolescenti del campione totale, di cui il 73% sono ragazze, usa lo smartphone per più di 10 ore al giorno; il 18% dalle 7 alle 10 ore e la maggior parte di loro è femmina (70%). Tra gli adolescenti intervistati che hanno ammesso di

condividere nelle chat e nei loro profili tutto ciò che fanno durante la loro giornata, il 60% sono ragazze. Spesso sul web le persone cercano di mostrarsi diverse da quello che sono nella vita reale, cercando accettazione e apprezzamento, dietro cui in realtà si nascondono insicurezza e vulnerabilità rispetto alle critiche.

L'indagine condotta nel nostro Istituto ha voluto mettere a confronto i nostri dati con quanto si trova in letteratura, per studiare eventuali analogie, fornire una interpretazione del fenomeno su base locale, valutarne l'entità e cercare le possibili cause, per mettere in atto le azioni preventive. In modo particolare la nostra analisi si è concentrata sulla definizione del profilo della vittima.

2. Materiali e metodi

Il gruppo di lavoro dell'Euclide è costituito da cinque studenti della classe IV indirizzo Logistica che hanno partecipato al progetto su base volontaria, accogliendo la proposta del docente referente, partecipante al PLS, e motivati dall'interesse verso un'attività pratica che potesse avviarli verso la conoscenza delle tecniche dell'analisi statistica quantitativa e qualitativa.

La fase preliminare si è svolta nella prima metà del mese di Gennaio con due incontri con gli alunni, durante i quali il docente ha illustrato gli obiettivi del progetto e presentato il questionario. Poiché il docente referente non appartiene al consiglio di classe, l'attività del gruppo di alunni è stata inserita nella programmazione di classe come progetto extracurricolare di approfondimento. L'intera classe è stata costantemente aggiornata, attraverso gli studenti coinvolti, sulle varie fasi del progetto e sui risultati ottenuti.

La raccolta dei dati è avvenuta tramite la somministrazione del questionario, distribuito agli studenti dell'Euclide nella sola modalità on line. In questa fase, dal 22 Gennaio al 12 Febbraio, il gruppo di lavoro ha provveduto a diffondere il link al questionario attraverso sia i canali istituzionali (comunicazione del Dirigente Scolastico) che informali (sms, email e chat). Nello stesso periodo sono stati svolti a scuola due incontri di formazione e preparazione alla fase operativa, in cui il docente ha fornito agli alunni gli elementi di base della Statistica descrittiva, sia attraverso la costruzione di semplici tabelle di dati e relativi grafici, sia con la consultazione del sito ISTAT e il report ISTAT 2015 sul Cyberbullismo. In questo modo gli studenti hanno familiarizzato con le tecniche di raccolta e presentazione di dati, per poterle poi applicare ai dati raccolti dalla nostra indagine.

Occorre precisare che obiettivo specifico del progetto non è quello di fornire risposte a un fenomeno complesso di natura sociopsicologica come quello del cyberbullismo, ma essenzialmente quello di far svolgere agli studenti un'esperienza formativa, avvicinandoli allo studio della Statistica e dei suoi metodi attraverso il contatto diretto con un problema concreto e con dati reali. In questa ottica, i contenuti teorici sono stati forniti in modo essenziale e si è data prevalenza all'aspetto applicativo della disciplina, utilizzando una metodologia di tipo laboratoriale e servendosi degli strumenti di Excel con la componente aggiuntiva PHStat. Con questi

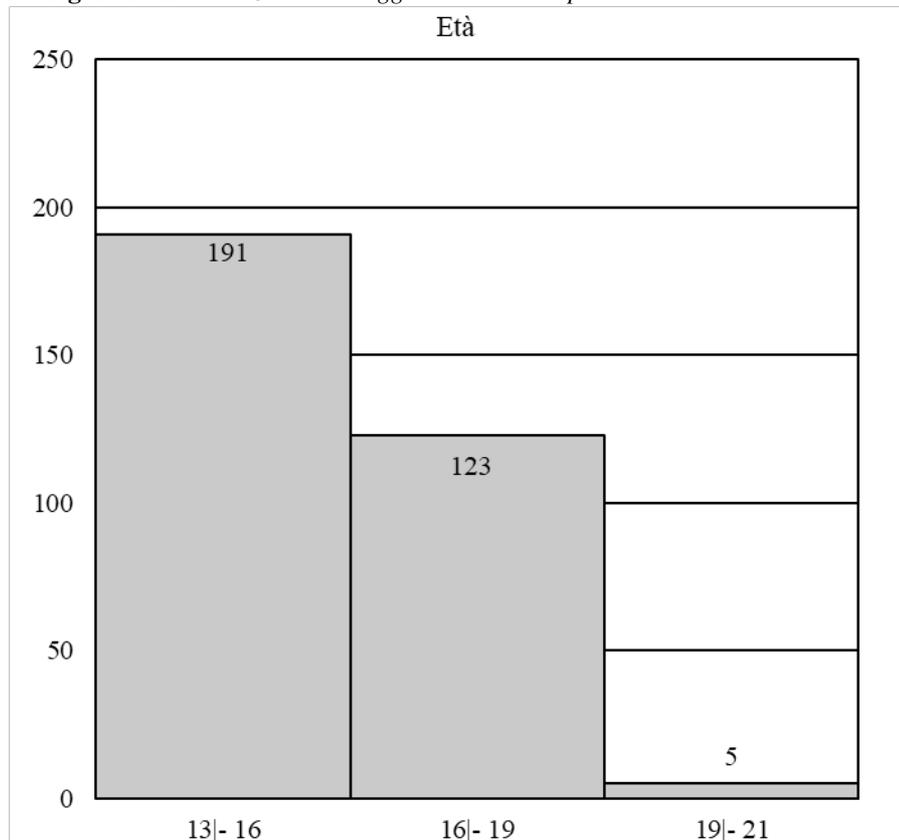
strumenti si è potuto anche arrivare, dopo l'analisi esplorativa dei dati, a fornire un'introduzione all'inferenza statistica attraverso l'utilizzo del test Chi-quadrato per stabilire il livello di significatività di una ipotesi, senza dover entrare nei dettagli della teoria, troppo complessa per il livello di partenza del gruppo. In particolare si è utilizzata l'apposita funzione di PHStat per valutare, applicando la statistica Chi-quadrato, l'eventuale relazione tra due variabili qualitative, precedentemente evidenziata dalle tabelle di contingenza costruite con lo strumento Tabelle Pivot di Excel.

I risultati prodotti dalle elaborazioni sono stati commentati e confrontati anche negli incontri avvenuti in plenaria con tutto il gruppo (docenti e studenti) dei partecipanti al PLS.

3. Risultati

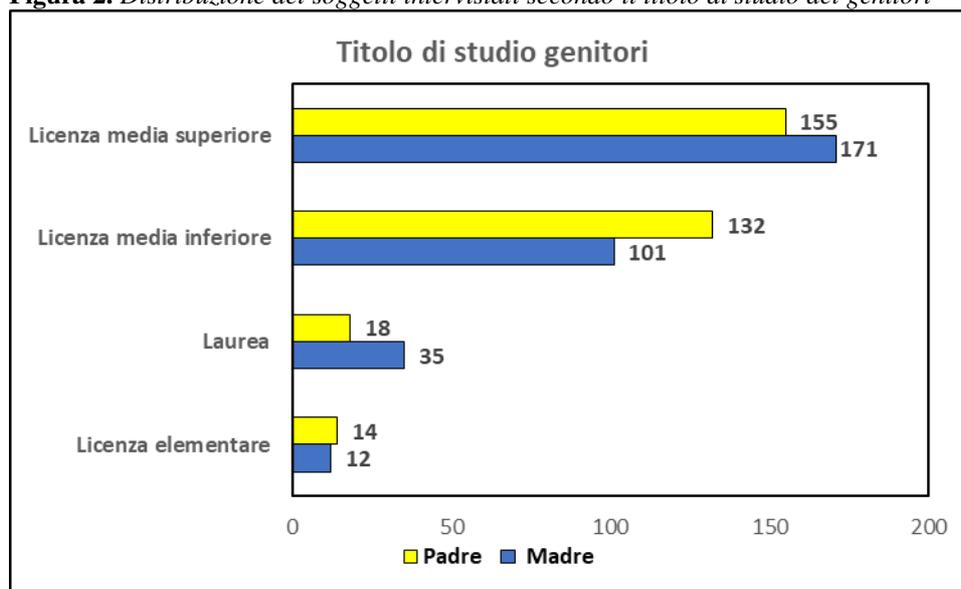
Il questionario, composto da 32 domande, è stato compilato da 319 studenti. I dati raccolti dalla prima sezione (18 domande) hanno contribuito a descrivere le principali caratteristiche socio-demografiche del campione. Nella figura 1 osserviamo la distribuzione dell'età degli intervistati.

Figura 1. *Distribuzione dei soggetti intervistati per classi di età*

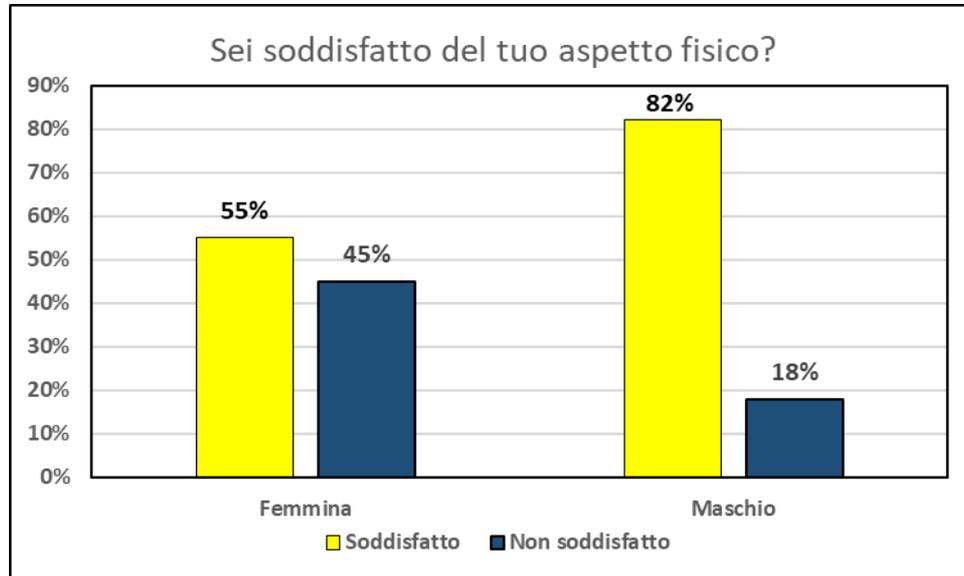


Gli intervistati risultano prevalentemente di sesso maschile (87%) e residenti nella provincia di Bari (67%). Tali caratteristiche del campione rispecchiano quelle dell'intera popolazione scolastica, prevalentemente maschile e con un elevato pendolarismo.

Figura 2. Distribuzione dei soggetti intervistati secondo il titolo di studio dei genitori



La figura 2 sintetizza le informazioni sul contesto familiare degli intervistati, che risulta mediamente istruito, con il 64,6% delle madri e il 54,8% dei padri con un titolo di studio di scuola superiore o laurea. In riferimento ai rapporti con i genitori il 65% delle ragazze e l'84% dei ragazzi afferma di avere buoni rapporti con entrambi i genitori, anche se preferiscono confidarsi prevalentemente con gli amici. I rapporti con i compagni risultano buoni per il 69% dei ragazzi e il 50% delle ragazze. Nella Figura 3 sono riportati i risultati riguardanti la soddisfazione del proprio aspetto fisico.

Figura 3 Soddisfazione del proprio aspetto fisico.

Le informazioni relative al contesto familiare e al grado di soddisfazione del proprio aspetto fisico sono state oggetto di particolare attenzione, al fine di cercare eventuali relazioni e, quindi, delineare il profilo della vittima. In primo luogo, la distribuzione delle variabili qualitative “*Genere - Soddisfazione aspetto fisico*” ha suggerito la possibilità di analizzare l’esistenza di una connessione statistica, valutata attraverso il test Chi-quadrato, i cui risultati sono riportati nella Tabella 1.

Tabella 1. Risultati Test Chi-quadrato Genere-Soddisfazione aspetto fisico

Frequenze osservate			
Genere	Aspetto fisico		
	Soddisfatto	Non soddisfatto	Totale
Femmina	22	18	40
Maschio	229	50	279
Totale	251	68	319
Frequenze attese			
Genere	Aspetto fisico		
	Soddisfatto	Non soddisfatto	Totale
Femmina	31,47	8,53	40
Maschio	219,53	59,47	279
Totale	251	68	319

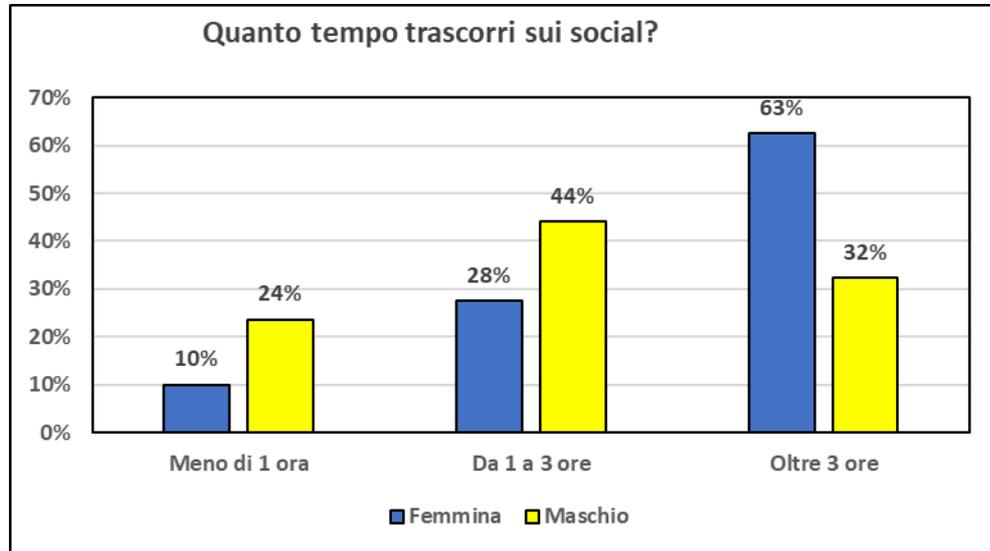
Test Chi-quadrato	15,29
Livello di significatività	0,05
Gradi di libertà	1
Valore critico Chi-quadro	3,84
<i>p</i> -Value	0,00009
Si rifiuta l'ipotesi nulla	

(Elaborazione Excel con PHStat)

Il test conferma l'ipotesi che esiste una connessione non casuale tra il genere e la soddisfazione verso il proprio aspetto fisico.

L'informazione ricevuta dalle risposte al questionario, in riferimento alle dotazioni tecnologiche degli intervistati, conferma il dato nazionale: nel nostro caso il 98% degli studenti possiede uno smartphone, il 95% utilizza la rete dentro e fuori casa e senza il controllo degli adulti (91%). Le applicazioni maggiormente utilizzate sono Whatsapp, You Tube e Instagram (scelti da oltre il 90% degli intervistati).

La Figura 4 rappresenta ancora una conferma di un risultato già emerso dalle indagini in scala nazionale e cioè che le ragazze sono, tra gli intervistati, i soggetti che trascorrono più tempo sui social o in chat.

Figura 4. Tempo trascorso sui social o nelle chat

3.1 La vittima del cyberbullismo

La domanda 20 del questionario discrimina gli intervistati rispetto all'essere vittima o no di cyberbullismo (Tabella 2)

Tabella 2. Distribuzione delle vittime di cyberbullismo

Sei mai stato vittima di cyberbullismo?	Valori assoluti	Valori percentuali
No	287	90,0
Si a scuola	9	2,8
Si, al di fuori della scuola	13	4,1
Si, sia a scuola che fuori	10	3,1
Totale	319	100,0

Notiamo come la percentuale delle vittime è pari al 10% degli intervistati. Nella Figura 5 abbiamo i risultati sulla frequenza degli episodi di cyberbullismo, mentre nella Figura 6 sono sintetizzate le risposte sul tipo di azioni subite dalle vittime.

Figura 5. *Frequenza degli episodi di cyberbullismo*

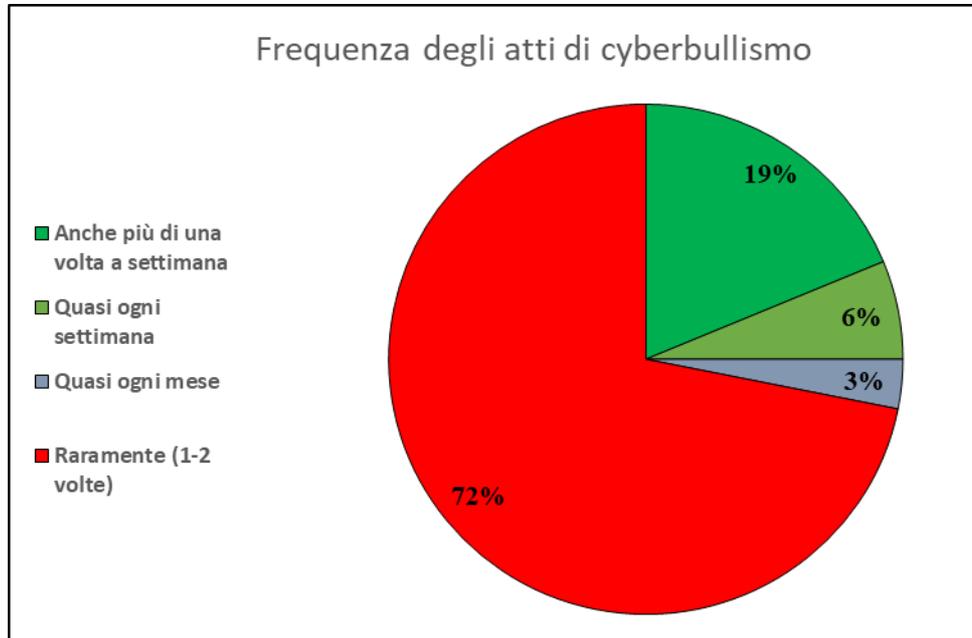
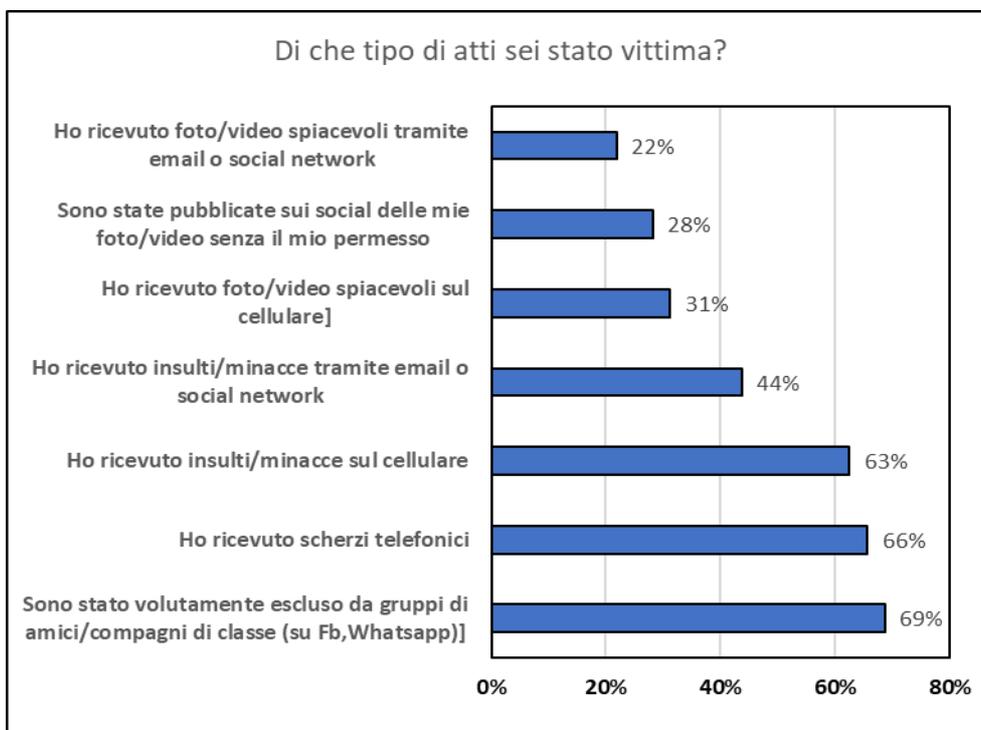


Figura 6 . *Tipo di azioni subite dalle vittime*



Considerando le sole risposte “Sì” alla domanda 20 si è potuto costruire un profilo della vittima. La Tabella 3 riporta, infatti, le principali caratteristiche della distribuzione dell’età delle vittime.

Tabella 3. *Principali valori caratteristici della distribuzione delle età delle vittime*

Media	15,5
Mediana	15,5
Moda	16
Valore minimo	14
Valore massimo	19
Range	5
Varianza	1,6129
Deviazione Standard	1,2700
Coeff. Di Variazione	8,19%
Ind. di Asimmetria	0,5543
Ind. Di Curtosi	0,1028
Totale	32
Errore Standard	0,2245

(Elaborazione Excel con PHStat)

Alla domanda 20 il 25% delle ragazze intervistate ha dichiarato di essere stata vittima, contro l'8% dei ragazzi. Questo risultato ha suggerito una possibile relazione tra l'essere vittima e il genere e, come nel caso precedente, l'applicazione del test chi-quadrato ha confermato questo risultato, che si riporta in Tabella 4.

Tabella 4. Risultati Test Chi-quadrato Genere-Vittima

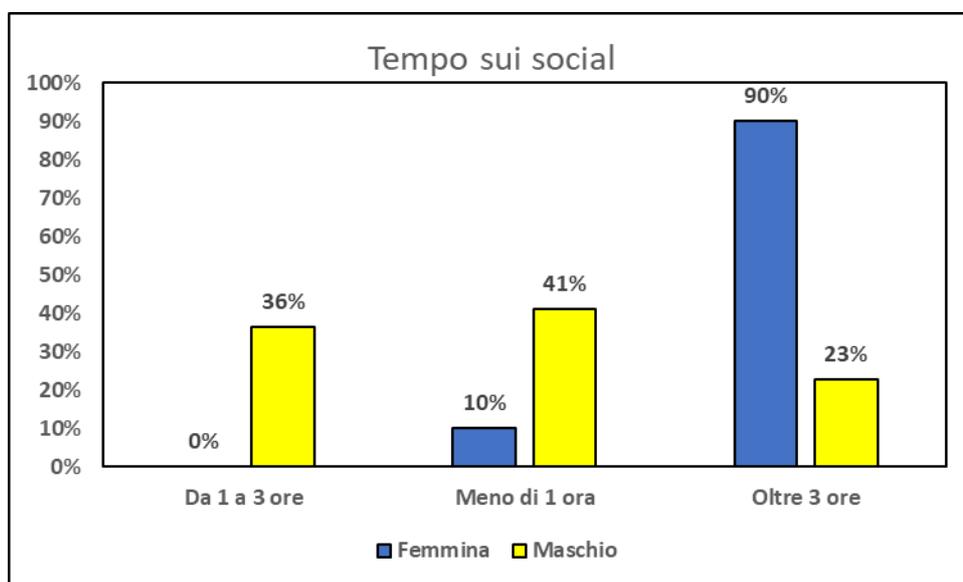
Frequenze osservate			
Genere	Vittima		
	No	Sì	Totale
Femmina	30	10	40
Maschio	257	22	279
Totale	287	32	319
Frequenze attese			
Genere	Vittima		
	No	Sì	Totale
Femmina	35,99	4,01	40
Maschio	251,01	27,99	279
Totale	287	32	319
Test chi-quadro	11,35		
Livello di significatività	0,05		
Gradi di libertà	1		
Valore critico	3,84		
p-Value	0,0008		
Si rifiuta l'ipotesi nulla			

(Elaborazione Excel con PHStat)

Il risultato del test conferma l'ipotesi che esiste una connessione non casuale tra il genere e l'essere vittima.

In particolare, osservando il grafico in Figura 7 si nota come la percentuale delle vittime che trascorrono più di 3 ore su chat e social sia ancora più alto (90%) per le ragazze rispetto al corrispondente valore del totale del campione (63%) .

Figura 7. Tempo trascorso su social e messaggistica (risposte delle vittime)



Il risultato è in linea con quanto è emerso dall'indagine dell'Osservatorio Nazionale Adolescenza, come riportato nell'introduzione, e mette in evidenza la possibilità di una relazione tra il genere delle vittime e il tempo trascorso sui social.

Tale relazione è confermata dai risultati del test Chi-quadrato relativo ai caratteri "Genere e Tempo sui social", quest'ultima variabile, per semplificare l'elaborazione, è stata resa dicotomica ed è stata classificata in due categorie: "< di 3 ore" e "> di 3 ore" (Tabella 5).

Tabella 5. Risultati Test Chi-quadrato Genere delle vittime-Tempo sui social

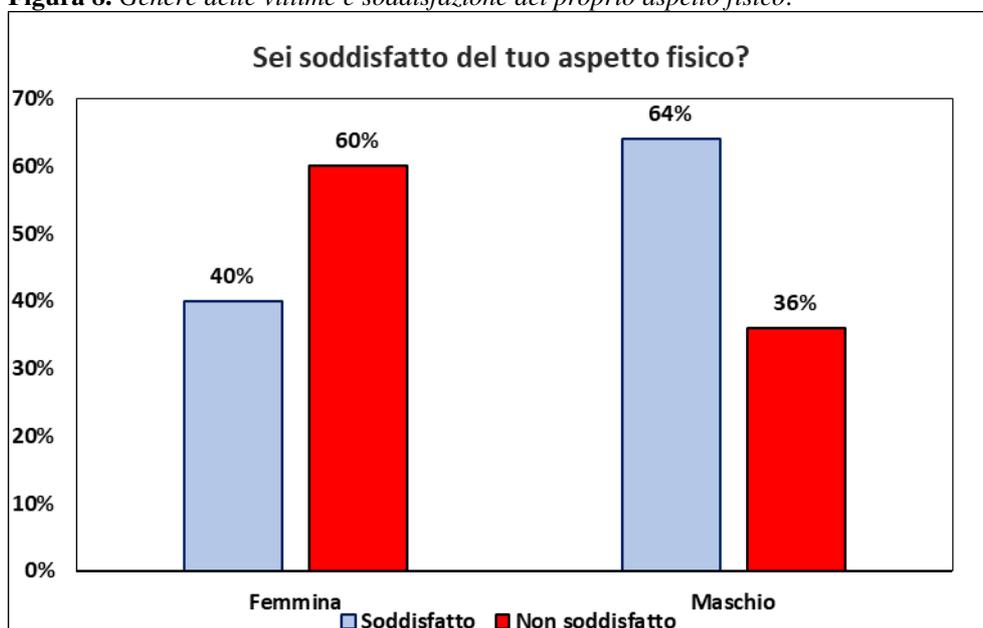
Frequenze osservate			
Genere	Tempo sui social		
	< di 3 ore	> di 3 ore	Totale
Femmina	15	25	40
Maschio	189	90	279
Totale	204	115	319
Frequenze attese			
Genere	Tempo sui social		
	< di 3 ore	> di 3 ore	Totale
Femmina	25,58	14,42	40
Maschio	178,42	100,58	279
Totale	204	115	319
Test chi-quadro	13,88		
Livello di significatività	0,05		
Gradi di libertà	1		

Valore critico	3,84
<i>p-value</i>	0,000195
Si rifiuta l'ipotesi nulla	

(Elaborazione Excel con PHStat)

Con un procedimento analogo si sono incrociati i dati delle distribuzioni “*Genere delle vittime e Soddisfazione aspetto fisico*”, evidenziando come il non essere soddisfatto del proprio aspetto fisico appare in percentuale maggiore nelle vittime femminili rispetto a quelle maschili (Figura 8).

Figura 8. Genere delle vittime e soddisfazione del proprio aspetto fisico.



Il test del Chi-quadrato in questo caso ha fornito un p-value pari 0,2155 che non consente di rifiutare l'ipotesi nulla, cioè si può ritenere che non esiste connessione tra genere della vittima e soddisfazione del proprio aspetto fisico.

4. Conclusioni

L'indagine condotta tra gli studenti dell'Istituto Tecnico “Euclide” di Bari ha fornito alcune indicazioni sul fenomeno del cyberbullismo che trovano conferma in letteratura. Infatti, rispetto ai risultati presentati nel report ISTAT 2015, emerge anche nel nostro campione che il fenomeno è piuttosto diffuso tra i più giovani (nel no-

stro caso 14-15 anni), coinvolge circa il 10% del campione e soprattutto il genere femminile.

Un dato confortante è che il fenomeno è limitato a pochi episodi, mentre le azioni sulle vittime si concretizzano soprattutto attraverso l'esclusione per dispetto dai gruppi social, lo stesso si osserva nelle indagini nazionali ed internazionali.

Quello che è scaturito dalla ricerca di relazioni tra variabili è che l'essere maschio o femmina e l'essere soddisfatto o non soddisfatto del proprio aspetto fisico è statisticamente connesso a l'essere vittima o no e lo stesso vale per il tempo trascorso sui vari social. Il risultato conferma ciò che è stato rilevato da fonti ufficiali come l'Istat o da altre indagini anche internazionali ed è anche ciò che è suggerito dal senso comune: le ragazze adolescenti, solitamente molto critiche verso il proprio aspetto fisico, sono più sensibili e spesso, cercando conferme e apprezzamenti, si espongono postando immagini o messaggi di carattere personale. Questo comportamento può spiegare il motivo per cui risultano più predisposte a subire insulti o dispetti attraverso i dispositivi sui quali, come emerge anche dall'indagine, trascorrono gran parte della loro giornata.

Riferimenti bibliografici

1. Miur, Linee di Orientamento per la prevenzione e il contrasto del bullismo e del cyberbullismo, Aprile 2015, www.istruzione.it/allegati/2015/2015_04_13_16_39_29.pdf
2. Legge 29 maggio 2017, n.71, www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2017/06/03/17G00085/sg
3. Aggiornamento Linee di Orientamento per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo, nota Miur del 27/10/2017,
4. www.generazioniconnesse.it
5. Il bullismo in Italia: comportamenti offensivi e violenti tra i giovanissimi - Istat 2015, www.istat.it/it/files/2015/12/Bullismo.pdf
6. 2016 Cyberbullying Data, www.cyberbullying.org/2016-cyberbullying-data
7. Bullismo in UK, Ditch The Label - The Annual Bullying Survey 2017, www.ditchthelabel.org/research-papers/the-annual-bullying-survey-2017
8. Safer Internet Day, Studio sugli effetti del Cyberbullismo in Italia, , 2014, www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/safer-internet-day-study--il-cyberbullismo
9. Nella rete della rete, Report annuale Osservatorio Nazionale Adolescenza, 2017, www.adolescienza.it/osservatorio/nella-rete-della-rete-report-annuale-osservatorio-nazionale-adolescenza-2017
10. www.Istat.it

Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani

I primi risultati di EU Kids Online 2017

Gennaio 2018



Giovanna Mascheroni, Kjartan Ólafsson

La nuova indagine di EU Kids Online è stata realizzata da OssCom – Centro di ricerca sui media e la comunicazione dell'Università Cattolica del Sacro Cuore in collaborazione con La Direzione Generale per lo Studente, la Partecipazione e l'Integrazione del Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca, nell'ambito del Protocollo di Intesa fra il MIUR e l'ATS Parole Ostili.

Citazione: Mascheroni, G. e Ólafsson, K. (2018). *Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani. I primi risultati di EU Kids Online 2017*. EU Kids Online e OssCom.



CONTENUTI

CONTENUTI	3
SINTESI DEI RISULTATI	4
INTRODUZIONE	6
IL CONTESTO.....	6
EU KIDS ONLINE.....	6
METODOLOGIA.....	7
QUESTO REPORT	8
1. ACCESSO E USI DI INTERNET	9
L'ACCESSO A INTERNET	9
L'USO DI INTERNET.....	11
LE ATTIVITÀ ONLINE.....	12
I SOCIAL NETWORK.....	13
2. RISCHI E DANNI	15
LE RISPOSTE AI RISCHI	17
3. BULLISMO	19
I BY-STANDERS	22
4. CYBERHATE	25
GLI ATTEGGIAMENTI NEI CONFRONTI DELLA VIOLENZA E DELL'HATE SPEECH.....	25
LE ESPERIENZE DI HATE SPEECH.....	26
5. SEXTING	30
6. PORNOGRAFIA	32
7. INCONTRI CON PERSONE CONOSCIUTE ONLINE	34
8. ALTRI RISCHI	36
CONTENUTI <i>USER GENERATED</i> NEGATIVI.....	36
USO IMPROPRIO DEI DATI PERSONALI	36
USO ECCESSIVO DI INTERNET.....	37
SHARENTING.....	38
RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI	40

SINTESI DEI RISULTATI

Accesso e usi

Lo **smartphone** è oggi il principale strumento con cui i ragazzi accedono a internet, usato quotidianamente per andare online dal **97% dei ragazzi di 15-17** e dal **51% dei bambini di 9-10**.

La prevalenza dell'accesso da smartphone dilata le coordinate spazio-temporali dell'uso di internet. Se **l'88% dei ragazzi italiani usa internet a casa ogni giorno**, il **44%** usa internet quotidianamente **quando è in giro** per andare da qualche parte (per strada, sui mezzi pubblici, etc.) e il **42%** mentre è fuori per conto proprio. Fra gli adolescenti di 15-17, la percentuale di chi usa tutti i giorni internet in giro sale al 74%.

Cresce anche il numero di ragazzi di 9-17 anni che **usa internet tutti i giorni a scuola (26%)**, soprattutto fra gli adolescenti di 15-17 anni (49%).

Le **attività** online più diffuse fra i ragazzi sono quelle relative alla **comunicazione** e all'**intrattenimento** (Tabella 4): il 77% dei ragazzi di 9-17 anni usa internet tutti i giorni per comunicare con amici e famigliari, poco più della metà guarda video online e visita quotidianamente il proprio profilo sui social media. Il 37% (ma la metà degli adolescenti) usa internet quotidianamente per fare i compiti a casa.

I rischi

Cresce il numero di ragazzi e ragazze di 9-17 anni che hanno fatto qualche **esperienza su internet che li ha turbati o fatti sentire a disagio (13%)**. Cresce soprattutto fra i bambini di 9-10 anni, passando dal 3% registrato nel 2013 al 13% del 2017.

Fra i rischi continuano a crescere i contenuti inappropriati (soprattutto quelli legati all'ostilità e al razzismo), l'hate speech, l'esposizione a contenuti pornografici e il sexting. Più nel dettaglio:

- Nel complesso il **bullismo** non cresce (**10%** degli intervistati ha subito bullismo sia online che offline nell'ultimo anno, e il 6% è stato bullato online) ma si conferma come il rischio che fa più soffrire (tre quarti delle vittime ne è rimasta molto o abbastanza turbata). Il **19%** degli intervistati è stato **testimone di episodi di cyberbullismo** nell'ultimo anno. I ragazzi si dividono equamente fra quanti hanno cercato di aiutare la vittima (49%) e quanto non hanno fatto nulla (50%).
- Il **31% dei ragazzi di 11-17 anni** ha visto online messaggi d'odio o commenti offensivi (**hate speech**) contro un individuo o un gruppo, attaccati per il colore della loro pelle, la loro nazionalità, la loro religione. Di fronte a questi contenuti, i sentimenti più comuni fra i ragazzi sono tristezza, disprezzo, rabbia e vergogna. Di fronte a tali messaggi, tuttavia, il 58% afferma di non aver fatto nulla.
- Il **7% dei ragazzi di 11-17 anni** ha ricevuto messaggi sessuali (**sexting**). Circa un terzo degli intervistati (ma il 67% delle ragazze) si è detto molto o abbastanza turbato dai messaggi ricevuti.
- Cresce anche l'esposizione ai **contenuti pornografici**, con il **31% di ragazzi di 9-17 anni** (ma il 51% degli adolescenti di 15-17 anni) che si è imbattuto in contenuti sessuali nell'ultimo anno. La reazione più comune di fronte alla pornografia è l'indifferenza. Da rilevare, tuttavia, il numero elevato di ragazzi di 11-12 anni che si dice molto (18%) o abbastanza (50%) turbato da ciò che ha visto).
- Il 27% dei ragazzi di 9-17 anni è in contatto su internet con persone che non ha mai incontrato offline. Il 9% è andato nell'ultimo anno a conoscere di persona qualcuno che

aveva conosciuto su internet. Il 56% di chi è andato a incontrare offline qualcuno conosciuto online ha detto di essersi sentito felice, mentre il 13% era un po' turbato.

- L'esposizione a **contenuti user generated negativi (NUGC)** continua a essere il rischio più diffuso, di cui ha fatto esperienza il **51% dei ragazzi di 11-17 anni**. I ragazzi hanno visto: immagini violente o cruente (come persone che fanno del male a altre persone o a animali) (36%); siti o discussioni che promuovono il razzismo e la discriminazione di certi gruppi perché hanno un colore della pelle diverso o una diversa nazionalità, religione, o orientamento sessuale (33%); siti dove si discute di auto-lesionismo (22%) o di anoressia e bulimia (21%).
- Rispetto agli indicatori di **uso eccessivo di internet**, il 16% ha avuto litigi con i familiari o gli amici almeno una volta al mese a causa del tempo che trascorrevano su internet, e il 13% ha dedicato meno tempo di quanto avrebbe dovuto a amici e familiari, o ai compiti. Il 10% ha provato disagio quando non poteva essere online per qualche motivo e altrettanti si sono trovati a navigare anche quando non erano particolarmente interessati. Infine, il 10% ha provato senza successo a trascorrere meno tempo su internet.

Le risposte ai rischi

- Il **25%** dei ragazzi di 9-17 anni **non ha parlato con nessuno** delle esperienze su internet che lo hanno turbato o fatto sentire a disagio.
- **Gli amici (47%) e i genitori (38%) e sono le principali fonti di sostegno** a cui si rivolgono nel caso di esperienze negative.
- Ancora alto il numero di ragazzi che adottano **risposte passive** ai rischi di

internet, come ignorare il problema e sperare che si risolva da solo (35%), o chiudere la pagina web o l'app (27%).

- Il **22%** di chi ha avuto un'esperienza negativa su internet **ha reagito bloccando un contatto sui social network**. Solo il 10% ha modificato le proprie impostazioni di privacy in seguito a un'esperienza negativa, e **solo il 2% ha segnalato contenuti o contatti inappropriati** ai gestori delle piattaforme.

INTRODUZIONE

Il contesto

I ragazzi crescono oggi in un ambiente mediale convergente (Livingstone, 2009, Ito et al., 2010), caratterizzato da una crescente ibridazione fra media online e mobili e dalla continuità di online e offline nell'esperienza quotidiana, dove l'essere online si fa sempre più pervasivo grazie a nuovi strumenti come smartphone e tablet, a dispositivi indossabili come *smart watch* e *fitness trackers*, a giocattoli connessi a internet (Internet of Toys – Mascheroni & Holloway 2017).

Queste tecnologie rappresentano un "bersaglio mobile", caratterizzato dalla continua comparsa di nuovi dispositivi e nuovi servizi sul mercato. Ciò che resta ormai un dato acquisito in uno scenario sempre mutevole è che internet, i social media e i media mobili sono parte integrante della vita quotidiana di bambini e ragazzi. Queste tecnologie e piattaforme offrono risorse sul piano simbolico e relazionale, per l'apprendimento, la partecipazione e la creatività. Ma pongono anche nuove sfide ai genitori, agli insegnanti e agli stessi bambini e ragazzi.

Le attività online non sono di per sé vantaggiose o dannose per i ragazzi, anche se le ricadute in termini di benefici o danni di alcune esperienze online sono più chiaramente distinguibili. Le ricerche EU Kids Online hanno, tuttavia, dimostrato che opportunità e rischi di internet vanno di pari passo, secondo una logica *the more, the more*: vale a dire, più i ragazzi usano internet, più beneficiano delle opportunità online e acquisiscono competenze digitali, più si espongono a rischi (Livingstone et al., 2011). L'esposizione ai rischi non conduce necessariamente a esperienze negative, dannose e dolorose: per molti ragazzi, il contatto online con contenuti e situazioni

comunicative rischiose, così come avviene per i rischi offline, può tradursi in una maggiore resilienza ai rischi, cioè una maggiore capacità di affrontare e gestire situazioni pericolose.

EU Kids Online

EU Kids Online è riconosciuto a livello internazionale come una fonte autorevole di dati di alta qualità e comparativi sulle opportunità e i rischi di internet per i minori europei. Il network vanta membri in 33 paesi e un approccio multidisciplinare e multi-metodologico all'internet safety. L'impatto di EU Kids Online si fonda sull'esperienza maturata in quasi dieci anni di ricerca, e sull'indagine innovativa e unica nel suo genere condotta nel **2010**: in quell'anno EU Kids Online ha realizzato una **survey di oltre 25.000 ragazzi e ragazze di 9-16 anni e i loro genitori in 25 paesi europei** (Livingstone et al., 2011, 2012; Mascheroni, 2012) finanziato dal Safer Internet Programme (oggi Better Internet for Kids, BIK).

Nel **2013-2014** il questionario è stato modificato – introducendo domande su smartphone e tablet – e replicato in **7 paesi europei** (Belgio, Danimarca, Irlanda, Italia, Portogallo, Regno Unito, Romania) a un campione di **3500 ragazzi e ragazze di 9-16 anni** all'interno del progetto **Net Children Go Mobile**, sempre finanziato dal Safer Internet Programme e coordinato da Giovanna Mascheroni dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano (Mascheroni & Ólafsson, 2014).

Nel **2017-2018** EU Kids Online ha avviato una nuova survey in molti paesi europei. In Italia l'indagine è stata realizzata su un campione rappresentativo di **1006 ragazzi e ragazze di 9-17 anni**. La ricerca è stata finanziata dalla **Direzione Generale per lo Studente, la Partecipazione e l'Integrazione del Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca** nell'ambito del protocollo di intesa fra il MIUR e l'**ATS Parole Ostili** (formata

dall'Associazione Parole O_Stili, l'Università Cattolica del Sacro Cuore e l'Istituto Giuseppe Toniolo).

Metodologia

Dalla survey del 2010, molto è cambiato:

- La tecnologia e l'ambiente mediale – con la diffusione di devices mobili come smartphone e tablet, e dell'Internet of Things, e l'emergere di nuove pratiche sociali fra i ragazzi.
- Il contesto della ricerca – sono state disegnate e condotte nuove survey sui rischi e le opportunità di internet per i minori – alcune, come Net Children Go Mobile e Global Kids Online, che hanno usato il questionario di EU Kids Online, e altre no.
- La nostra conoscenza – attraverso l'analisi e la pubblicazione dei risultati, il network ha individuato eventuali gap nella metodologia e nei risultati.
- Il contesto sociale – caratterizzato dalla crescita di discorsi e comportamenti aggressivi sulla rete (*hate speech*), che alimentano un clima di opinione radicalizzato.

Su queste basi il network ha avviato un processo di revisione del questionario alla luce dei seguenti obiettivi:

- consentire la **comparabilità nel tempo** di alcuni indicatori in modo da identificare i cambiamenti più rilevanti nelle pratiche online di bambini e ragazzi.
- garantire la **comparabilità delle esperienze online dei ragazzi a livello europeo**, in modo da consentire l'identificazione di similarità e differenze fra i paesi.
- includere le principali **innovazioni nelle tecnologie e nei servizi/piattaforme** per fornire evidenze empiriche aggiornate sull'ambiente mediale contemporaneo.

- registrare nuovi rilevanti **sviluppi sociali**, ad esempio il ruolo dei social media nella diffusione degli estremismi politici e religiosi.

Il questionario rivisto contiene i seguenti moduli:

- Caratteristiche individuali: variabili socio-demografiche, psicologiche, di contesto - ad esempio i rischi offline. La capacità predittiva di questi indicatori è stata dimostrata e può essere migliorata attraverso nuove scale.
- Uso di internet: accesso, usi, tecnologie, piattaforme, contesti d'uso. Sono fra le domande più usate di tutto il questionario, ma richiedono un aggiornamento costante a causa della diffusione di sempre nuovi device per l'accesso a internet.
- Attività online: questa parte, ridotta nella versione del 2010 del questionario, può essere estesa per bilanciare i rischi con le opportunità di internet.
- Competenze digitali e *digital literacy*: rispetto al 2010, sono stati sviluppati nuovi approcci per misurare le competenze digitali e i loro risultati tangibili in termini di inclusione sociale.
- Rischi: bullismo, pornografia, sexting, adescamento, contenuti *user-generated* inappropriati, *hate speech*. Non tutti i possibili rischi online erano stati inclusi nella versione del 2010 (si veda la classificazione dei rischi di internet per i ragazzi fatta da EU Kids Online I): nuovi rischi includono i rischi di privacy (ad esempio connessi all'uso di app di *self-tracking* e oggetti Internet of Things), web reputation, *hate speech*, estremismo, ecc.
- Conseguenze: strategie di prevenzione dei rischi, strategie di *coping* e conseguenze dell'esposizione ai rischi di internet sul piano del benessere psico-sociale del minore, del rispetto della dignità della persona, e dei diritti digitali dei minori.

- Mediazione dei genitori: misure affinate della mediazione *enabling* (vale a dire che favorisce usi di internet responsabili e consapevoli) e *restrictive* (basata sull'imposizione di regole e restrizioni all'uso di internet).

Il questionario è stato somministrato faccia a faccia in contesto domestico (ma auto-compilato per le domande sensibili) a un campione rappresentativo (metodologia random walk) di ragazzi e ragazze di 9-17 anni. Il questionario è stato sottoposto a un test cognitivo con ragazzi e ragazze di ogni fascia di età (9-10, 11-12, 13-14, 15-17) finalizzate a testare il livello di comprensione delle domande soprattutto da parte dei più piccoli, e a trovare le espressioni più appropriate per indicare i singoli rischi e per valutarne gli effetti.

Per questioni etiche, e come già in EU Kids Online 2010 e in Net Children Go Mobile alcune domande (sul sexting, sui contenuti *user generated* inappropriati, e il nuovo modulo sul *cyberhate*) non sono state poste ai bambini di 9-10 anni.

Questo report

Questo report presenta i primi risultati dell'indagine italiana, condotta nei mesi di novembre e dicembre 2017 sul territorio nazionale. Ci si focalizzerà sui dati relativi all'accesso a internet, agli usi e opportunità, e ai rischi.

I dati saranno confrontati con i dati di EU Kids Online 2010 (Livingstone et al., 2011; Mascheroni, 2012) e con quelli di Net Children Go Mobile per fotografare come è cambiato l'uso di internet fra i ragazzi italiani in una **prospettiva longitudinale (2010, 2013 e 2017)**. Si noti che sia EU Kids Online 2010 che Net Children Go Mobile avevano un campione di ragazzi e ragazze di 9-16 anni.

1. ACCESSO E USI DI INTERNET

L'accesso a internet

Smartphone e tablet hanno ampliato le coordinate spazio-temporali dell'uso di internet, fornendo un accesso "anywhere, anytime" (Mascheroni & Ólafsson, 2014), con implicazioni sul piano delle nozioni di prossimità e distanza, delle norme sociali che regolano la privacy, la libertà e la sorveglianza interpersonale, ma anche sulle stesse esperienze online dei ragazzi. Infatti, le precedenti indagini di EU Kids Online e Net Children Go Mobile hanno rilevato come il contesto sociale di accesso a internet influenza la probabilità che i ragazzi traggano beneficio dalle loro esperienze online o, al contrario,

siano esposti a rischi (Livingstone, Haddon & Görzig, 2012).

Come mostrato in Tabella 1, si conferma la tendenza verso una privatizzazione dell'esperienza online, sia nel contesto domestico sia nell'accesso in mobilità. Più precisamente:

- La casa resta il principale luogo di accesso a internet. L'**88%** dei ragazzi italiani **usa internet a casa ogni giorno**.
- Segue l'accesso in mobilità, con il **44%** di ragazzi che **usa internet quotidianamente quando è in giro** per andare da qualche parte (per strada, sui mezzi pubblici, etc.) e il **42% mentre è fuori** per conto proprio.
- L'uso di internet cresce con il crescere dell'età, con differenze significative fra i più piccoli e gli adolescenti soprattutto rispetto all'accesso quotidiano a internet in mobilità o a scuola.

Tabella 1: Uso quotidiano di internet in diversi luoghi, per età e genere

%	A casa	Quando sei in giro (ad es. per strada, in autobus o in auto)	Quando sei fuori per conto tuo	A scuola	A casa di amici o parenti	In un luogo pubblico (biblioteca, bar, palestra)
M	88	44	44	24	28	22
F	88	44	41	27	26	20
9-10 anni	71	5	3	4	4	2
11-12 anni	89	26	22	10	14	12
13-14 anni	90	48	44	23	30	20
15-17 anni	94	74	74	49	45	37
Totale	88	44	42	26	27	21

EU Kids Online 2017: QB4a-f: Con che frequenza vai online o usi internet nei posti indicati?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

- Rispetto all'accesso in mobilità, solo il 5% di bambini di 9-10 usa internet quando è in giro per andare da qualche parte e il 3% quando è fuori casa per conto proprio,

contro al 74% dei 15-17enni che usano internet quando si spostano o sono fuori. Come già osservato in Net Children Go Mobile, l'accesso a internet dei più piccoli

è, infatti, spesso condizionato da limitazioni di carattere tecnologico (relative, cioè, alla disponibilità di smartphone e tablet personali, ma anche al tipo di contratto per il traffico dati) e sociale (restrizioni sulla possibilità di accedere a internet fuori casa).

- Internet è più integrato nelle attività didattiche della scuola secondaria superiore e inferiore, anziché nella scuola elementare, come dimostrano le variazioni nel numero di ragazzi che dichiarano di usare internet **tutti i giorni a scuola (dal 4% dei bambini di 9-10 anni al 49% dei ragazzi di 15-17 anni)**.

La Tabella 2 mostra come è cambiato l'accesso a internet **dal 2013 a oggi**:

- Complessivamente, cresce soprattutto **l'accesso in mobilità (dal 30% al 44%)**, e l'uso di internet **a scuola (dall'8% al 26%)**.
- Si possono osservare, tuttavia, notevoli differenze di età. Per i **bambini di 9-10 anni** a crescere è soprattutto l'uso quotidiano di internet **a casa (+13%)**.
- Fra i ragazzi di **15-17 anni** lo scarto più significativo si registra invece nell'uso quotidiano di internet **a scuola (+35%) o in giro (+31%)**.

Tabella 2: Ragazzi che usano internet tutti i giorni a casa, scuola, e in giro (confronto 2013-2017)

		% A casa	% A scuola	% Quando sei in giro
M	2013	80	11	29
	2017	88	24	44
F	2013	82	6	31
	2017	88	27	44
9-10 anni	2013	58	0	5
	2017	71	4	5
11-12 anni	2013	74	6	25
	2017	89	10	26
13-14 anni	2013	95	11	45
	2017	90	23	48
15-17 anni	2013	93	14	43
	2017	94	49	74
Totale	2013	81	8	30
	2017	88	26	44

EU Kids Online 2017: QB4: Con che frequenza vai online o usi internet nei posti indicati?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Net Children Go Mobile: Q1: Puoi dirmi quante volte vai online o usi internet (tramite computer, cellulare, smartphone, o qualsiasi altro dispositivo che potresti usare per andare online) in camera tua.

Base: tutti i ragazzi di 9-16 anni che usano internet (N=511).

Tabella 3: Uso quotidiano dei diversi device, per età e genere

%	Un cellulare o smartphone	Un computer desktop o laptop	Un tablet	Una TV	Una console di giochi	Un dispositivo indossabile
M	84	47	22	22	23	5
F	83	38	19	15	2	2
9-10 anni	51	32	18	8	5	0
11-12 anni	82	32	20	18	11	3
13-14 anni	89	48	18	21	14	4
15-17 anni	97	50	23	22	16	6
Totale	84	42	20	18	12	3

EU Kids Online 2017: QB5a-h: Con che frequenza vai online o usi internet servendoti dei seguenti dispositivi?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006)

I ragazzi accedono a internet soprattutto dal cellulare: l'84% degli intervistati, infatti, dichiara di usare lo smartphone almeno una volta al giorno per andare online (Tabella 3). Poco più di un terzo (42%), invece, usa quotidianamente un computer laptop o desktop. Meno frequente l'uso di tablet (20%), smart TV (18%) o console per videogiochi (12%). Infine, una percentuale ridotta ma significativa di ragazzi (3%) afferma di accedere a internet tutti i giorni da un dispositivo indossabile come *smart watch* o *fitness trackers*.

Si notano alcune differenze in base a età e genere:

- **L'uso di tutti i device personali** (smartphone, tablet, laptop, *wearables*) **crece al crescere dell'età.**
- **I ragazzi hanno accesso a una più ampia varietà di devices rispetto alle loro coetanee.** Inoltre, alcuni dispositivi e piattaforme (computer desktop, console di videogiochi, smart TV) si connotano come tecnologie prevalentemente 'maschili', sempre in relazione alle pratiche di gioco. Più maschili sono anche gli *smart watch* e gli altri dispositivi per il monitoraggio dell'attività fisica.

Il confronto con i devices usati quotidianamente dai ragazzi italiani di 9-16 anni nel 2013 (Mascheroni & Ólafsson, 2014) conferma una **crecita dell'accesso a internet da smartphone** (dal 42% del 2013 all'84% del 2017) e una diminuzione nell'accesso a internet da computer laptop o desktop (usati rispettivamente dal 50% degli intervistati nel 2013 e dal 42% degli intervistati nel 2017).

La pervasività dell'accesso da smartphone a discapito di altri dispositivi, soprattutto del computer, ha delle conseguenze sulle attività online (con il prevalere delle pratiche comunicative e dell'uso dei social media) e potenzialmente anche sulle competenze digitali e sull'inclusione digitale. Se è vero che,

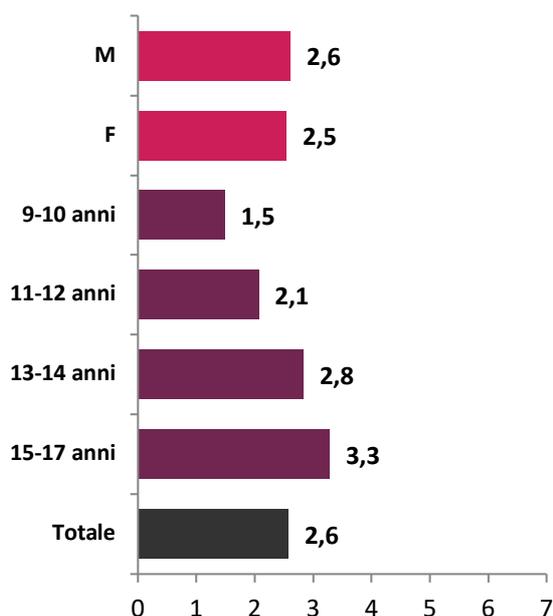
come già osservato in Net Children Go Mobile (Mascheroni & Ólafsson, 2014), gli utenti di smartphone fanno più attività su internet – soprattutto nella sfera della comunicazione e intrattenimento – le esperienze online *computer-based* e *mobile-based* non sono interscambiabili. In particolare, ricerche sul divario digitale fra la popolazione adulta hanno evidenziato come attività online che accrescono il capitale culturale, sociale e economico degli individui siano condotte da computer anziché da smartphone (Pearce & Rice, 2013). C'è quindi il rischio che si generino diseguaglianze sul piano della *digital literacy* fra i ragazzi che accedono a internet solo da smartphone e quelli che hanno a disposizione più device per andare online (anche se lo smartphone resta il preferito) (Mascheroni & Ólafsson, 2016).

L'uso di internet

Il tempo trascorso davanti allo schermo del computer o del cellulare (*screen time*) rappresenta una fra le principali preoccupazioni di genitori e educatori, che vedono il rischio che le attività online si sostituiscano alle relazioni faccia a faccia o ad altre attività, come ad esempio i compiti.

- I dati del 2017 (Figura 1) mostrano come i ragazzi di 9-17 anni trascorrono **in media 2,6 ore al giorno su internet**, senza differenze di genere.
- Notevoli invece le differenze di età, con l'uso di internet che passa **da un'ora e mezza fra i bambini di 9-10 anni a poco più di tre ore fra gli adolescenti di 15-17 anni.**

Figura 1: Tempo trascorso su internet, per età e genere



EU Kids Online 2017: QB7/QB8: Quanto tempo trascorri all'incirca su internet?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Va notato come gli approcci più recenti alla questione dello *screen time* (Ito, 2017) pongono l'accento sulla qualità del tempo trascorso online, anziché esclusivamente sulla quantità. In particolare, raccomandano più attenzione al contesto d'uso (dove, quando e come si accede a internet), ai contenuti (che cosa si guarda o si usa), e alle connessioni (se e in che modo le relazioni sociali sono favorite o, viceversa, ridotte dalle attività online) (Ito, 2017; Livingstone & Blum-Ross, 2017). È quindi importante correlare il tempo medio trascorso su internet da ragazzi e ragazze nelle diverse fasce di età con le attività online da loro svolte.

Le attività online

EU Kids Online ha dimostrato che è difficile catalogare le attività online come intrinsecamente positive e negative, perché le esperienze online sono correlate sia alle

caratteristiche Individuali (psicologiche e socio-demografiche) del ragazzo sia al contesto sociale. Tendenzialmente, i ragazzi che usano internet di più e per svariate attività hanno più probabilità di incontrare qualche rischio, ma sono più "attrezzati" per fronteggiare questi stessi rischi – sono più "resilienti" (Livingstone, Haddon & Görzig, 2012).

Tabella 4: Attività online quotidiane, per età e genere

	11-13 anni		14-17 anni		Totale
	M	F	M	F	
Ho comunicato con familiari o amici	60	66	89	86	77
Ho guardato dei video online	53	45	70	61	59
Ho visitato un social network	24	36	76	79	58
Ho ascoltato musica online	33	27	67	59	50
Ho utilizzato internet per i compiti	28	25	42	45	37
Ho giocato a giochi online	44	9	46	21	30
Ho cercato oggetti da acquistare o per vederne i prezzi	10	6	21	28	18
Ho partecipato ad un gruppo online, i cui componenti condividono i miei stessi interessi o hobby	9	6	24	22	17
Ho letto le notizie online	6	5	26	18	15
Ho cercato informazioni su opportunità di studio, o di lavoro	6	1	12	10	8
Ho utilizzato internet per parlare con persone di altri paesi	3	6	8	11	8
Ho cercato informazioni sulla salute per me stesso/a o per qualcuno che conosco	2	4	9	11	7
Ho creato un mio video o la mia musica e l'ho caricato/a per condividerlo/a	3	7	11	5	7
Ho partecipato ad una campagna o una protesta online, o ho firmato una petizione online	2	0	6	4	3
Ho discusso online di questioni politiche o sociali con altre persone	3	0	6	3	3

EU Kids Online 2017: QC3a-o: Con che frequenza hai fatto le seguenti cose ONLINE nel corso dell'ultimo mese?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Le attività online più diffuse fra i ragazzi sono quelle relative alla comunicazione e all'intrattenimento (Tabella 4): il 79% dei ragazzi di 9-17 anni usa internet per comunicare con amici e famigliari, poco più della metà guarda video online e visita quotidianamente il proprio profilo sui social media.

Il numero e il tipo di attività online varia in base all'età, secondo quella che è stata definita una progressione lungo la "scaletta delle opportunità" (Livingstone & Helsper, 2007; Livingstone et al., 2011) da attività "di base" come il gioco e piccole ricerche per la scuola, per arrivare fino a usi più creativi e forme di partecipazione online, come curare un blog, e creare contenuti da condividere online.

- Tutte le attività misurate diventano più comuni con il crescere dell'età.
- I più piccoli usano internet per guardare video, ascoltare la musica, giocare, usare i social network e fare i compiti.
- Gli adolescenti, invece, usano internet per una più ampia varietà di pratiche, anche se usi informativi (come leggere le notizie online), creativi (creare e condividere musica o video) o partecipativi (discutere di temi sociali e politici, firmare petizioni, ecc.) della rete sono praticati da pochi ragazzi (all'incirca fra il 24% e il 5%)
- Sul piano delle **differenze di genere**, le ragazze iniziano prima a usare internet per comunicare con amici e famigliari. I ragazzi, invece, usano più spesso internet per tenersi informati, partecipare alle attività di un gruppo con cui si condividono interessi, partecipare a discussioni su temi sociali e politici. Il gioco online resta un'attività prevalentemente maschile.
- Alcune delle attività misurate nell'indagine del 2017 erano state inserite anche nel questionario Net Children Go Mobile del 2013. La

Tabella 5 mostra il confronto:

- I dati mostrano un incremento nelle attività di intrattenimento (guardare video online) così come nell'uso di internet per attività scolastiche. L'uso di internet per ascoltare musica rimane costante. Se consideriamo, invece, la percentuale di ragazzi che visitano quotidianamente il proprio profilo su una piattaforma di social network, si può notare un leggero scarto nel totale, ma uno scarto più sensibile fra i maschi di 9-12 anni e le ragazze di 13-17 anni. Diminuiscono, complessivamente, anche i ragazzi che vanno online per leggere le notizie.

Tabella 5: Attività quotidiane online (confronto 2013 - 2017)

		9-12		13-17		Totale
		M	F	M	F	
Ho guardato dei video online	2017	53	45	70	61	59
	2013	35	20	66	73	50
Ho visitato un social network	2017	24	36	76	79	58
	2013	37	28	83	87	59
Ho ascoltato musica online	2017	33	27	67	59	50
	2013	27	29	68	70	49
Ho utilizzato internet per i compiti scolastici	2017	28	25	42	45	37
	2013	21	11	39	42	28
Ho letto le notizie/ guardato i notiziari online	2017	6	5	26	18	15
	2013	7	8	26	29	18

EU Kids Online 2017: QC3a-o: Con che frequenza hai fatto le seguenti cose ONLINE nel corso dell'ultimo mese?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Net Children Go Mobile: Q9a-d, 10a-e, 11a-e, 12a-k: Per ciascuna delle seguenti cose che ti leggerò, ti prego di dirmi quanto spesso le hai fatte nell'ultimo mese?

Base: tutti i ragazzi di 9-16 anni che usano internet (N=511).

I social network

L'accesso sociale al gruppo dei pari costituisce spesso la prima motivazione per bambini e, adolescenti a usare internet e il cellulare: abbiamo visto come circa due terzi degli intervistati dichiarino di usare internet ogni

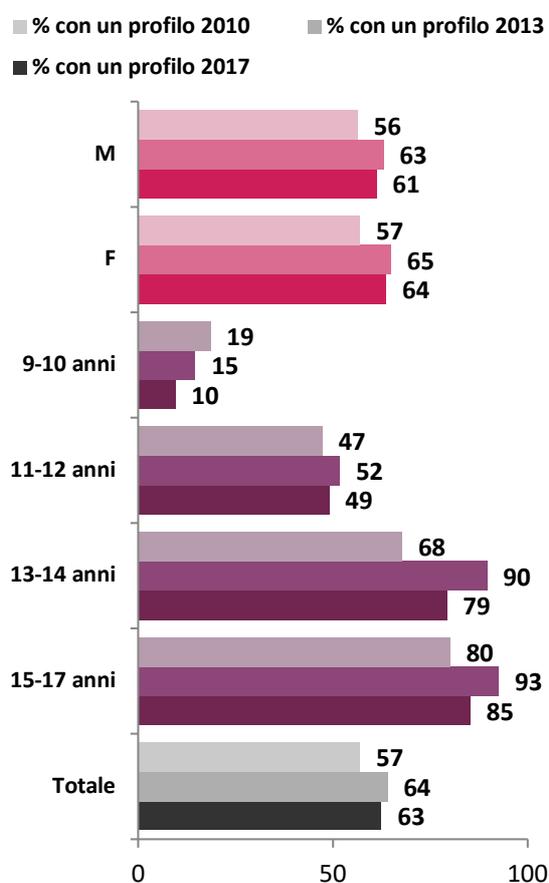
giorno per restare in contatto con amici e familiari.

Negli ultimi anni, tuttavia, si registrano alcuni cambiamenti significativi nei **repertori comunicativi** (Haddon, 2004) dei più giovani, vale a dire nelle piattaforme usate e nelle pratiche comunicative messe in atto per restare in contatto con i pari. Già Net Children Go Mobile nel 2013 aveva rilevato una diversificazione delle piattaforme di social media, con una crescita sostanziale nell'uso di WhatsApp e di Instagram a discapito di Facebook.

Il progressivo **abbandono delle piattaforme di social networking come Facebook** a favore di app di messaggistica istantanea come WhatsApp e Snapchat, o di quelle che in Net Children Go Mobile avevamo chiamato piattaforme di *media sharing*, come Instagram appunto (Mascheroni & Ólafsson, 2014), è più visibile se si osservano le single fasce di età e le differenze fra ragazzi e ragazze (Figura 2):

- Rispetto all'età, **il calo è più sensibile fra i bambini di 9-10 anni** (fra cui la percentuale di chi ha un profilo su un social network scende dal 19% del 2010 al 10% del 2017). Anche **fra i ragazzi di 13-14 anni e quelli di 15-17 l'uso dei social network è in calo rispetto al 2013**.
- Rispetto al genere, la popolarità dei social network diminuisce **soprattutto fra i ragazzi**.
- Detto altrimenti, l'uso social network diminuisce meno fra le ragazze e nella fascia di età degli 11-12 anni, gruppi in cui Instagram è più popolare.

Figura 2: Ragazzi con un profilo su un social network, per età e genere (confronto 2010, 2013, 2017)



EU Kids Online 2017: 1. QD3 Hai un tuo profilo/account/pagina personale su un social network o un sito di giochi che stai usando al momento?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Net Children Go Mobile: Q16 a-f: Hai un tuo profilo/account su un sito di social network (es. Facebook, Twitter, etc.) che attualmente utilizzi? E, se hai un profilo/account, ne hai uno solo o più di uno?

Base: tutti i ragazzi di 9-16 anni che usano internet (N=511).

EU Kids Online 2010: QC313: Hai un tuo profilo/account su un sito di social network (es. Facebook, Twitter, etc.) che attualmente utilizzi?

Base: Tutti i ragazzi di 9-16 anni che usano internet.

2. RISCHI E DANNI

Nel 2010 EU Kids Online ha ricostruito le esperienze dei ragazzi di 9-16 anni rispetto a una varietà di rischi online, classificati a partire dalla posizione del ragazzo nella comunicazione: come *destinatario* di contenuti e flussi comunicativi uno-a-molti (rischi di contenuto, come l'esposizione a contenuti razzisti che incitano alla violenza contro minoranze etniche o religiose); come *partecipante* a un'interazione comunicativa attivata da altri, spesso adulti (rischi di contatto, come l'adescamento); o come *protagonista*, responsabile della produzione di contenuti e dell'attivazione di interazioni fra coetanei (rischi di comportamento, come il bullismo). Il risultato principale emerso dalla rilevazione del 2010 è che **l'esposizione ai rischi non produce necessariamente danni**. La probabilità che un rischio online si traduca in un effettivo danno per il minore è solitamente molto bassa; tuttavia, è estremamente importante **identificare quali ragazzi sono più vulnerabili a esperienze problematiche** e quali, invece, sono in grado di gestirle (Livingstone, Hasebrink, & Görzig, 2012).

Nel questionario Net Children Go Mobile abbiamo riproposto le domande di EU Kids Online, per comprendere come cambiano i rischi di internet di fronte al cambiamento del sistema mediale. I dati raccolti nel 2013 hanno mostrato come la correlazione "più opportunità, più rischi" variasse da paese a paese: in Italia, Danimarca e Romania a fronte di una maggiore incorporazione di internet nelle varie attività quotidiane e di un ampliamento delle opportunità online, cresceva anche l'esposizione ai rischi. Al contrario, in Belgio e, in minor misura, in Portogallo e Regno Unito, maggiori opportunità si accompagnavano a minor esposizione ai rischi.

Nel questionario del 2017, oltre a misurare gli stessi rischi misurati nel 2010 e nel 2013,

abbiamo anche introdotto nuove domande tese a misurare il cosiddetto *cyberhate*. Oltre alle domande sul cyberbullismo, quindi, abbiamo aggiunto domande sui *cyber-bystanders* – vale a dire coloro che osservano episodi di bullismo sulla rete – e sull'*hate speech* - radicalizzazione politica, discriminazioni, e razzismo.

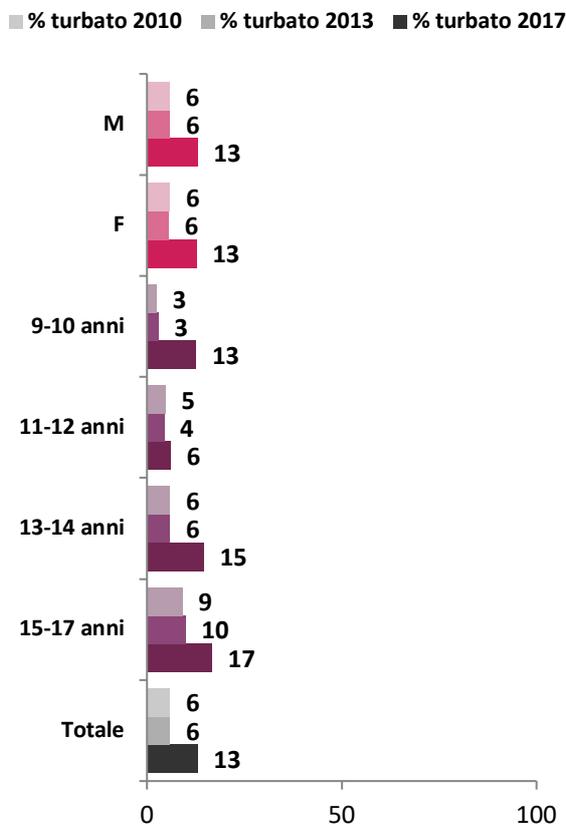
Nella definizione dei rischi si sono evitati termini emotivamente troppo forti e solitamente usati anche nelle rappresentazioni sensazionalistiche dei media. Per misurare il danno, è stato poi chiesto ai ragazzi se fossero stati "turbati, infastiditi" (*bothered*) da quell'esperienza, dove l'essere infastiditi è stato definito come qualcosa che "ti ha fatto sentire a disagio, ti ha spaventato, o qualcosa che sarebbe stato meglio che non avessi visto".

Prima delle domande su specifici rischi online, ai ragazzi è stato chiesto in modo più generale se avessero avuto un'esperienza problematica su internet. Questa domanda è finalizzata a ottenere una stima delle conseguenze dannose dei rischi di internet così come sono percepite e valutate dai ragazzi stessi – prima, cioè, che fossero influenzati dal nostro interesse rispetto a specifiche problematiche come il bullismo, il sexting, la pornografia, ecc.

Nel complesso, il **13% dei ragazzi italiani di 9-17 anni si è sentito turbato, a disagio, o infastidito da qualche esperienza online nell'ultimo anno** (Figura 3).

- L'esposizione a contenuti o esperienze che infastidiscono, turbano o fanno sentire a disagio cresce al crescere dell'età, passando dal 13% dei bambini di 9-10 al 17% dei ragazzi di 14-17 anni. Ma la comparazione fra le diverse età acquista un significato diverso se combinata all'osservazione di come cambia l'esposizione ai rischi nel tempo, come vedremo nella prossima pagina.
- Non si notano, invece, differenze di genere.

Figura 3: Esperienze negative su internet, per età e genere (confronto 2010, 2013, 2017)



EU Kids Online 2017: QF01 Nel corso ultimo anno, è mai accaduto qualcosa online che ti ha in qualche modo infastidito/a o turbato/a (ad es. qualcosa che ti ha fatto sentire a disagio, ti ha spaventato, o qualcosa che sarebbe stato meglio che non avessi visto)?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Net Children Go Mobile: Q30: Negli ultimi 12 mesi, ti è capitato di vedere o sperimentare qualcosa su internet che ti ha in qualche modo infastidito? Ad esempio ti ha fatto sentire a disagio, turbato o che sarebbe stato meglio che non avessi visto.

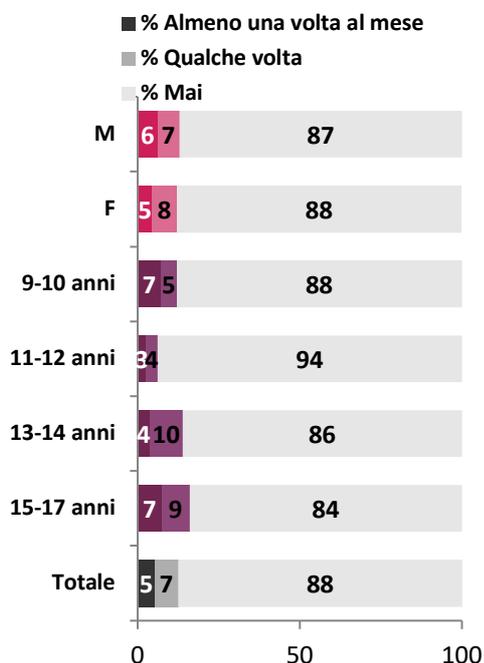
Base: tutti i ragazzi di 9-16 anni che usano internet (N=511).

EU Kids Online: QC110: Negli ultimi 12 mesi, ti è capitato di vedere o sperimentare qualcosa su internet che ti ha in qualche modo infastidito? Ad esempio ti ha fatto sentire a disagio, turbato o che sarebbe stato meglio che non avessi visto.

Base: Tutti i ragazzi italiani di 9-16 anni che usano internet (N=1021).

- La percentuale di ragazzi italiani che dichiara di aver visto o sperimentato qualcosa online che l'ha turbato o infastidito è **raddoppiata rispetto al 2010 e al 2013**.
- Si osservi, soprattutto, che **fra i bambini di 9-10 anni** la percentuale di chi ha avuto esperienze negative online nell'ultimo anno è cresciuta **dal 3% al 13%**. Questo risultato conferma la conclusione di precedenti ricerche rispetto alla distribuzione di rischi e opportunità di internet secondo la logica "the more... the more...": l'uso di internet per una più ampia varietà di pratiche continua a essere associato a una maggiore esposizione ai rischi (Livingstone et al., 2011).

Figura 4: Frequenza delle esperienze negative su internet, per età e genere¹



EU Kids Online 2017: 11. QF02a-f: Con che frequenza è accaduto nel corso dell'ULTIMO ANNO?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

ultimi 12 mesi hanno detto con quanta frequenza è successo.

¹ Si noti che non tutti i ragazzi che hanno risposto di aver avuto un'esperienza negativa su internet negli

- Per la maggior parte dei ragazzi che hanno avuto un'esperienza negativa su internet nel corso dell'ultimo anno, si è trattato di un episodio sporadico. Per una minoranza, tuttavia, si tratta di un'esperienza che si ripete con frequenza almeno mensile.
- Rispetto alla frequenza delle esperienze negative su internet, non si notano differenze significative in base al genere. Sia i bambini di 9-10 anni sia i ragazzi di 15-17 hanno più probabilità di fare esperienze negative su internet almeno una volta al mese.

Le risposte ai rischi

Quando hanno esperienze negative su internet, i ragazzi adottano una combinazione di strategie per far fronte alla situazione problematica e ridurre lo stress emotivo e psicologico (Vandoninck et al., 2013). Fra queste, le risposte sociali, vale a dire la richiesta di aiuto e sostegno da altri, sono ritenute una delle strategie più efficaci.

- **Gli amici (47%) e i genitori (38%) e sono le principali fonti di sostegno** a cui i ragazzi si rivolgono nel caso di esperienze negative su internet, seguiti da fratelli e sorelle (6%). Solo il 2% dei ragazzi intervistati ne ha parlato con un insegnante.
- Tuttavia, **un ragazzo su quattro (25%) non ha parlato con nessuno** di quanto è accaduto su internet.

Tabella 6: Persone con cui i ragazzi di 9-17 anni hanno parlato dopo un'esperienza negativa su internet

% di chi ha parlato con	
Un amico più o meno della mia età	47
Mia madre o mio padre	38
Non ne ho parlato con nessuno	25
Mio fratello o mia sorella	6
Un insegnante	2
Altro adulto di cui mi fido	1
Qualcuno che per lavoro aiuta i bambini/ragazzi (ad es. un assistente sociale)	0
Qualcun altro	0
Non so	0
Preferisco non rispondere	0

EU Kids Online 2017: QF04a-j: L'ultima volta che qualcosa online ti ha infastidito/a o turbato/a, ne hai parlato con qualcuno?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

- I dati relativi alle altre risposte alle esperienze problematiche su internet Tabella 7 mostrano una maggiore diffusione di **risposte passive**, come ignorare il problema e aspettare che si risolva da solo (35%), o chiudere la pagina web o l'app (27%).
- Più incoraggiante la terza risposta più diffusa ai rischi, che appartiene alle cosiddette strategie proattive di gestione dei rischi online: il **22% di chi ha avuto un'esperienza negativa su internet ha reagito bloccando un contatto sui social network**.
- Tuttavia, solo una minoranza (10%) ha modificato le proprie impostazioni di privacy in seguito a un'esperienza negativa, e **solo il 2% ha segnalato contenuti o contatti inappropriati** ai gestori delle piattaforme.

Tabella 7: Come i ragazzi di 9-17 anni hanno reagito a un'esperienza negativa su internet

% di chi dice di aver	
Ho ignorato il problema o ho sperato che il problema sparisse da solo	35
Ho chiuso la finestra o l'app	27
Ho bloccato la persona impedendole di contattarmi	22
Ho cercato di convincere l'altra persona a lasciarmi stare	14
Ho modificato le impostazioni di privacy/del mio contatto	10
Ho cancellato tutti i messaggi dell'altra persona	9
Ho smesso di usare internet per un po'	7
Mi sono sentito/a un po' in colpa per quello che è successo	5
Ho cercato di vendicarmi dell'altra persona	3
Ho riportato il problema online	2
Altro	3
Non so	6

EU Kids Online 2017: QF05a-m: L'ultima volta che hai avuto problemi con qualcosa o qualcuno online che ti ha infastidito/a o turbato/a in qualche modo, poi hai fatto una di queste cose?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

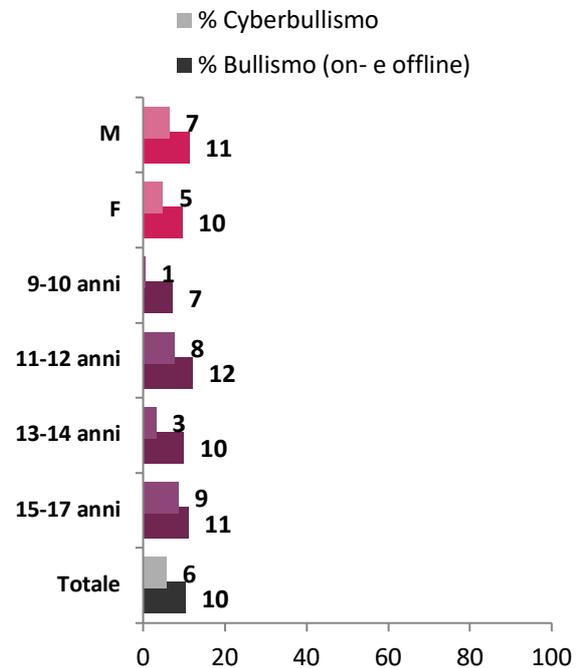
3. BULLISMO

In conformità con EU Kids Online 2010 e Net Children Go Mobile, per evitare di condizionare la risposta dei ragazzi usando il termine bullismo o cyberbullismo, il bullismo è stato definito nel seguente modo: *A volte i bambini o i ragazzi dicono o compiono azioni offensive o cattive verso altre persone, e questo spesso si verifica più volte in giorni diversi in un arco di tempo, ad esempio. Le azioni offensive o cattive possono comprendere: prendere in giro qualcuno, in un modo che non gli/le piace; picchiare, prendere a calci o spintoni qualcuno; escludere qualcuno dalle attività di gruppo. Quando le persone si comportano in modo offensivo o cattivo nei confronti di qualcuno, può avvenire: faccia a faccia (di persona); tramite telefono cellulare (messaggi, chiamate, video); tramite internet (email, messaggi WhatsApp o Snapchat, direct message di Facebook, su un social network come Facebook o Instagram, ecc.)*

Nel 2017, **il 10% dei ragazzi** intervistati è stato **vittima di bullismo online o offline**, il **6%** è stato **vittima di cyberbullismo**, vale a dire sui social network, con messaggi o telefonate sul telefono, in un sito di giochi, ecc.

- La percentuale dei ragazzi vittima di bullismo in generale è superiore alla media fra i **ragazzi di 11-12 anni (12%)**, in linea con altre ricerche internazionali sul bullismo. L'incidenza del **cyberbullismo** invece è superiore alla media **fra i ragazzi di 15-17 e quelli di 11-12 anni**.
- Si registrano differenze di genere minime, con i ragazzi che hanno qualche probabilità in più di essere vittima di bullismo e di cyberbullismo rispetto alle coetanee.

Figura 5: Ragazzi di 9-17 anni vittime di bullismo (on- e offline) e cyberbullismo negli ultimi 12 mesi, per età e genere



EU Kids Online 2017: QF20a-d: Nel corso dell'ULTIMO ANNO, qualcuno ti ha MAI trattato in modo offensivo o cattivo?

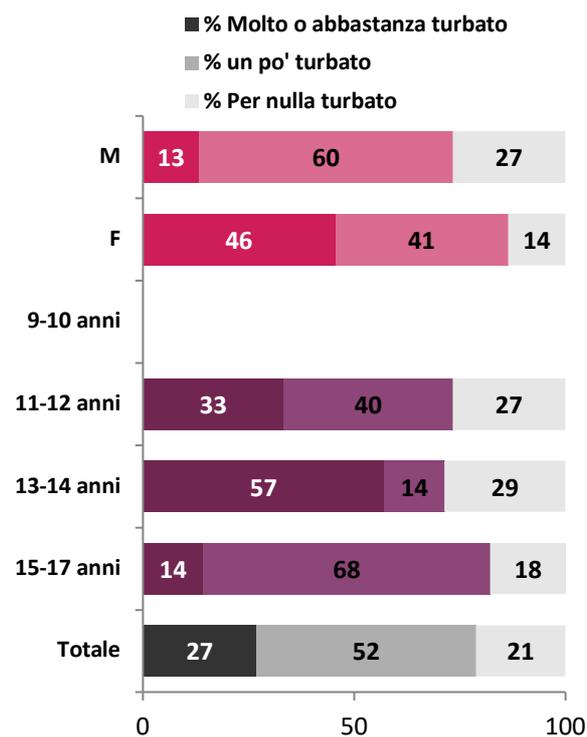
Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Come già osservato nel 2010 e nel 2013, il bullismo si conferma come un'esperienza particolarmente dolorosa, pur non essendo uno dei rischi più diffusi. Infatti, i **tre quarti** degli intervistati si sono detti **'molto' (27%) o 'abbastanza' (52%) turbati** per le offese subite.

- La reazione al bullismo varia con il variare dell'età, e fra ragazzi e ragazze. Le ragazze e i ragazzi di 13-14 anni sono sensibilmente più turbati da esperienze di bullismo: infatti, si sono definiti **molto turbati** rispettivamente **il 46% delle ragazze e il 57% dei ragazzi di 13-14 anni**, nonostante in questa fascia di età ci sia anche un gruppo numeroso (29%) di resilienti che non si sono sentiti per nulla turbati. I maschi (60%) e gli adolescenti di 15-17 anni (68%) sono in prevalenza 'un

po” turbati. Si noti che nessun intervistato di 9-10 anni ha voluto definire il proprio stato d’animo in relazione agli episodi di bullismo che ha subito.

Figura 6: Quanto i ragazzi di 9-17 anni vittime di bullismo (on- e offline) si sono sentiti turbati, per età e genere



EU Kids Online 2017: QF24a-f Pensando all'ULTIMA VOLTA che qualcuno ti ha trattato/a in modo offensivo o cattivo ONLINE, come ti sei sentito/a?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che hanno subito bullismo nell'ultimo anno.

- Il bullismo faccia a faccia si conferma la modalità di aggressione più diffusa e frequente (Tabella 8). Il 3% dei ragazzi intervistati ha subito episodi di bullismo almeno una volta al mese, il 7% meno frequentemente.
- Al contrario, il 2% degli intervistati è stato vittima di cyberbullismo almeno una volta al mese. Per il 4% dei ragazzi di 9-17 anni, invece, gli episodi di cyberbullismo si ripetono più saltuariamente.

Tabella 8: Frequenza con cui i ragazzi sono stati vittima di bullismo

	Mai	Qualche volta	Almeno una volta al mese
Faccia a faccia, di persona	90	7	3
Su internet, via cellulare, computer...	94	4	2
In qualche altro modo	99	1	1

EU Kids Online 2017: QF21a-c Nel corso dell'ULTIMO ANNO, con che frequenza questo si è verificato in uno qualsiasi dei seguenti modi?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Tabella 9: Modi in cui i ragazzi sono stati 'bullati' su internet e/o cellulare

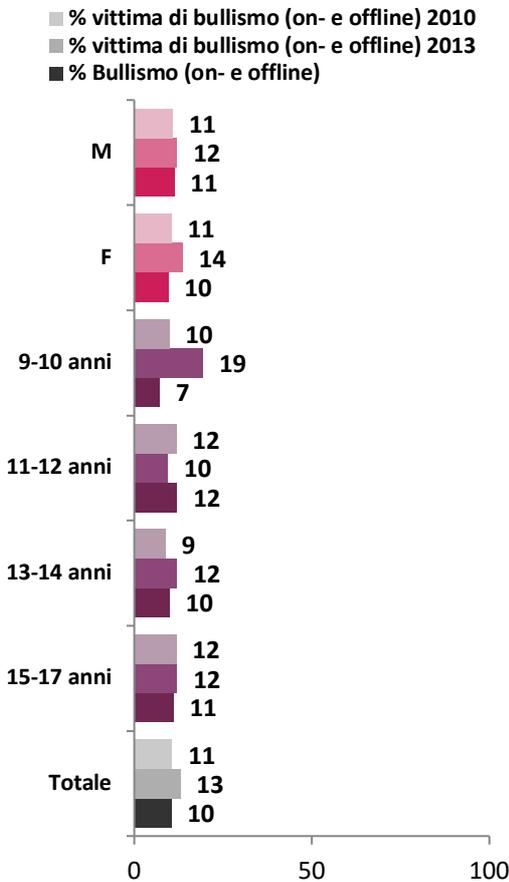
% che dicono che...	
Mi sono stati inviati messaggi cattivi o offensivi	5
Sono circolati o sono stati postati messaggi cattivi o offensivi dove altri li potevano vedere	2
Sono stato/a lasciato/a fuori, sono stato/a escluso/a da un gruppo o da un'attività su internet	2
Sono stato/a minacciato/a su internet	1
Sono stato/a costretto/a a fare qualcosa che non volevo fare	0
Mi sono successe altre cose cattive o offensive su internet	1

EU Kids Online 2017: QF23 a-f: Nel corso dell'ULTIMO ANNO ti è mai accaduta una delle seguenti cose?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

- Se osserviamo più nel dettaglio, le forme del cyberbullismo, il 5% dei ragazzi di 9-17 anni afferma di aver ricevuto messaggi cattivi o offensivi, mentre il 2% ha visto circolare messaggi offensivi o cattivi nei propri confronti in luoghi dove altri utenti potevano vederli, e altrettanti sono stati esclusi da gruppi online.

Figura 7: Ragazzi vittime di bullismo (on- e offline) negli ultimi 12 mesi, per età e genere (confronto 2010, 2013, 2017)



EU Kids Online 2017: QF20a-d: Nel corso dell'ULTIMO ANNO, qualcuno ti ha MAI trattato in modo offensivo o cattivo?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Net Children Go Mobile: Q30: Negli ultimi 12 mesi, ti è capitato di vedere o sperimentare qualcosa su internet che ti ha in qualche modo infastidito? Ad esempio ti ha fatto sentire a disagio, turbato o che sarebbe stato meglio che non avessi visto.

Base: Tutti i ragazzi italiani di 9-16 anni che usano internet (N=511).

EU Kids Online 2010: QC110: Negli ultimi 12 mesi, ti è capitato di vedere o sperimentare qualcosa su internet che ti ha in qualche modo infastidito? Ad esempio ti ha fatto sentire a disagio, turbato o che sarebbe stato meglio che non avessi visto.

Base: Tutti i ragazzi italiani di 9-16 anni che usano internet (N=1021).

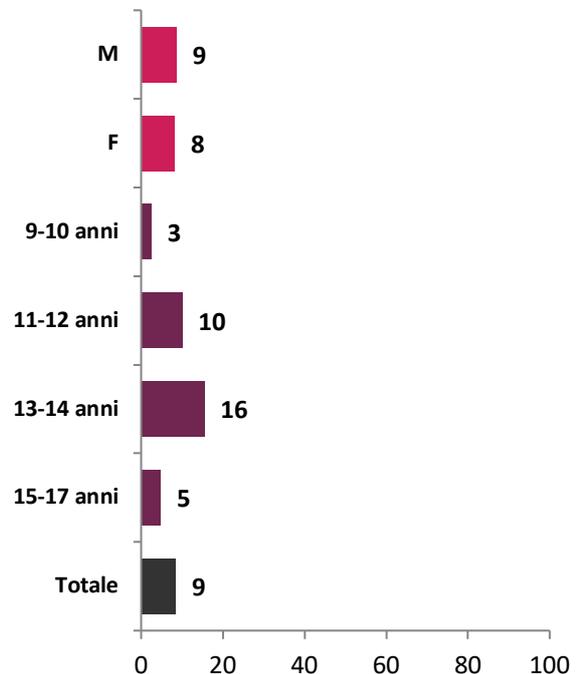
L'incidenza del bullismo in Italia dal 2010 è rimasta pressoché invariata, passando dall'

11% del 2010, al 13% del 2013 al 10% del 2017, appunto.

Tuttavia, cambia la sua distribuzione per età e genere. Nel 2010 il bullismo era più diffuso fra i ragazzi di 11-12 anni e quelli di 15-16 anni (12%), senza differenze fra ragazzi e ragazze. Al contrario, nel 2013 l'incidenza del bullismo era più forte fra i bambini di 9-10 anni (19%) e le ragazze (14%). Come abbiamo visto, invece, nel 2017 il bullismo torna a essere più diffuso fra i ragazzi di 11-12 anni e, anche se di un solo punto percentuale, fra i maschi.

Il **9%** dei ragazzi intervistati ammette di aver 'bullato' altri ragazzi e ragazze (Figura 8). **La percentuale di bulli è più alta fra i ragazzi di 13-14 anni** (16%) e fra quelli di 11-12 anni (10%). La differenza fra ragazzi e ragazze è invece minima.

Figura 8: Ragazzi 'bulli' (on- e offline) negli ultimi 12 mesi, per età e genere



EU Kids Online 2017: QF28a-d: Nel corso dell'ULTIMO ANNO, ti sei MAI COMPORATATO in modo offensivo o cattivo con qualcun altro?

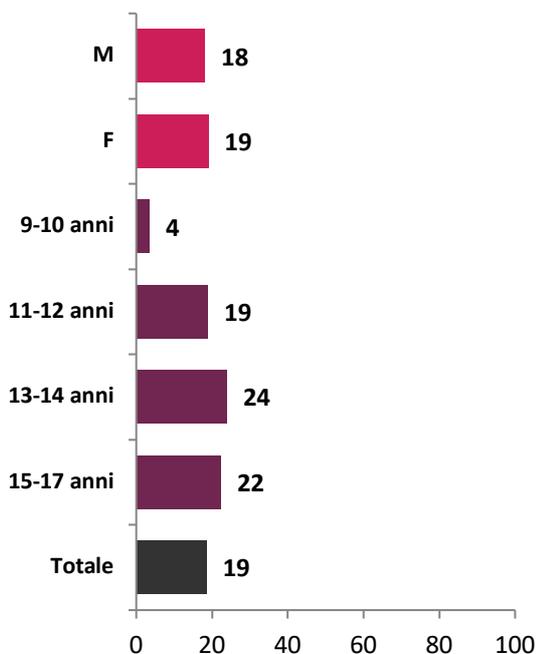
Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

I by-standers

Se solo una minoranza di ragazzi e ragazze è direttamente coinvolta in episodi di bullismo in qualità di vittima o di bullo, il cyberbullismo è un'esperienza che coinvolge più ragazzi in qualità di testimoni (o by-standers).

Il **19%** del campione afferma di aver **assistito a episodi di bullismo su internet** nell'ultimo anno (Figura 9).

Figura 9: Ragazzi che hanno assistito a episodi di cyberbullismo negli ultimi 12 mesi, per età e genere

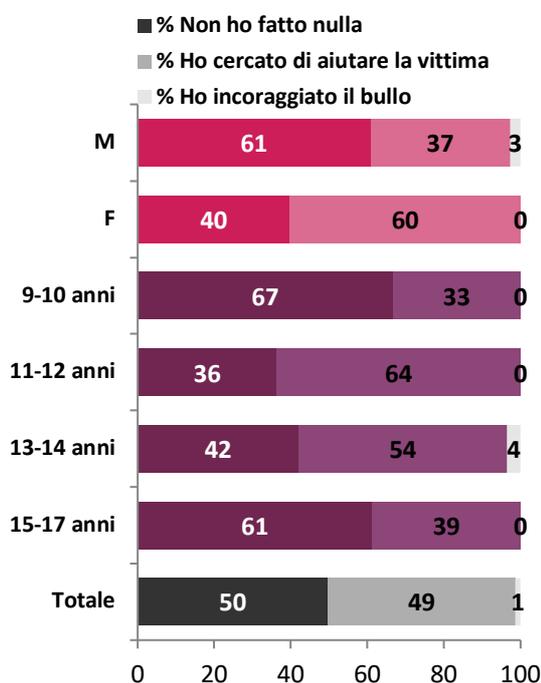


EU Kids Online 2017: QM2-1a-d: A volte le persone creano gruppi su Facebook o Whatsapp, o profili falsi su Instagram per prendere in giro qualcuno e offenderlo (ad esempio creando fotomontaggi o distorcendo la sua immagine). Nel corso dell'ULTIMO ANNO hai mai visto qualcuno preso in giro e offeso in questo modo su internet?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

- La probabilità di essere testimoni di atti di bullismo su social media e altre piattaforme online cresce al crescere dell'età, passando dal 4% dei bambini di 9-10 anni al **24% dei ragazzi di 13-14 anni e il 22% di quelli di 15-17 anni**. Non si registrano, invece, differenze significative fra ragazzi e ragazze.

Figura 10: Come hanno reagito agli episodi di cyberbullismo di cui sono stati testimoni negli ultimi 12 mesi, per età e genere



EU Kids Online 2017: QM2-4: È possibile reagire in molti modi davanti a situazioni come quella descritta sopra. Scegli l'affermazione che meglio descrive come hai reagito.

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Circa la metà (49%) dei ragazzi che sono stati testimoni di episodi di cyberbullismo dichiara di aver **cercato di aiutare la vittima**, mentre il restante 50% non ha fatto nulla, e l'1% ha incoraggiato i 'bulli'.

- La reazione di fronte a atti di bullismo su social media e altre piattaforme online cambia con l'età e fra ragazzi e ragazze. Rispetto alle altre fasce di età, **i più piccoli** si trovano spesso nella condizione di **non**

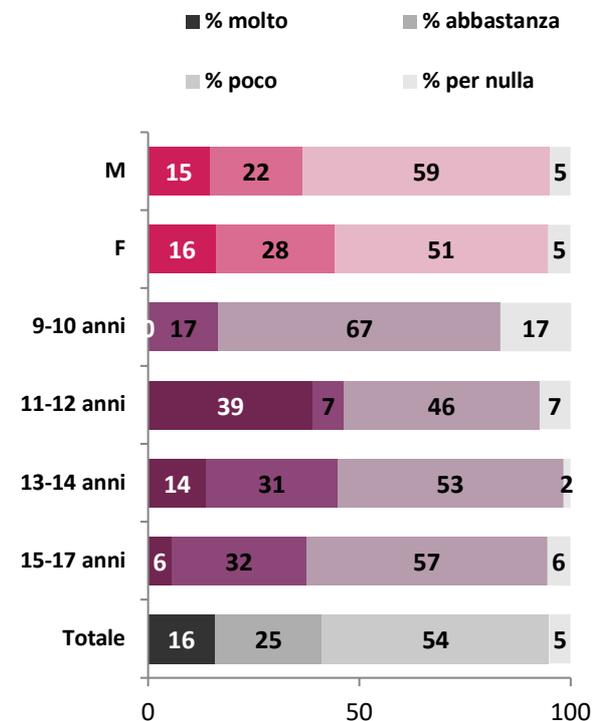
intervenire (67%). Mentre la percentuale di chi ha contribuito a diffondere i commenti offensivi è più alta della media fra i ragazzi di 13-14 anni (4%). **Cercare di aiutare la vittima** è invece un comportamento più diffuso fra i **ragazzi di 11-12 anni (64%),** meno propensi a assistere a episodi di bullismo senza intervenire (36%).

- **Le ragazze** hanno più probabilità di intervenire **a sostegno della vittima (60%)** rispetto ai loro coetanei maschi (37%). Al contrario, il 61% dei ragazzi non ha fatto nulla, e il 3% ha dichiarato di aver incoraggiato il 'bullo' (aiutandolo a diffondere i messaggi offensivi, aggiungendo un like o un commento positivo).

Meno della metà dei ragazzi che hanno assistito a episodi di cyberbullismo si è dichiarata **'molto' (16%) o 'abbastanza' (25%) preoccupata per la vittima,** mentre il 54% afferma di essersi preoccupato un po' e il 5% di non essersi preoccupato affatto (Figura 11).

- Il grado di preoccupazione varia fra i ragazzi di diverse fasce di età e fra ragazzi e ragazze. **I ragazzi di 11-12 sono anche i più preoccupati,** con il 39% che si dichiara molto preoccupato per la vittima di cyberbullismo. Al contrario, **il 17% dei bambini di 9-10 anni** afferma di non essersi **per nulla preoccupato** per la vittima.
- **Le ragazze** si preoccupano **'molto' (16%) o 'abbastanza' (28%)** per la vittima di cyberbullismo, mentre fra i ragazzi prevalgono quanti si preoccupano poco (59%).

Figura 11: Quanto si sono preoccupati per le vittime di cyberbullismo, per età e genere



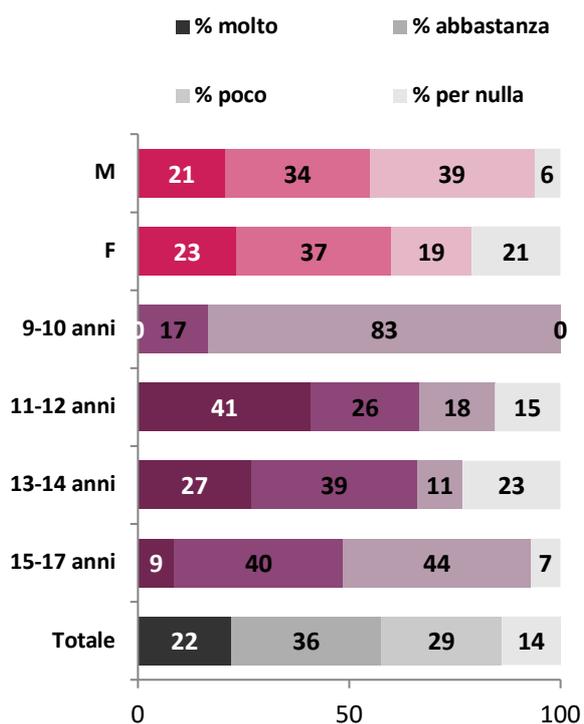
EU Kids Online 2017: QM2-9: Se hai visto qualcuno preso in giro e offeso in questa o in simili maniere, quanto ti sei preoccupato per la persona che ha subito le offese? Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Complessivamente, **più della metà del campione intervistato (58%)** ha dichiarato di essersi sentita **'abbastanza' o 'molto' in dovere di fare qualcosa** quando ha assistito a episodi in cui altre persone venivano offese, derise o escluse su internet. Tuttavia, ben il 14% ha dichiarato di non essersi sentito in dovere di fare nulla (Figura 12).

- Le differenze di età e di genere sono marcate. In particolare, colpisce l'alta percentuale **(83%) di bambini di 9-10 anni** che si è sentita **poco in dovere di fare qualcosa.**
- Meno marcate le differenze di genere. Se è vero che anche rispetto a questo parametro, le ragazze dimostrano

maggiore sensibilità verso le vittime (percentuali maggiori di 'molto' e 'abbastanza'), fra le ragazze sale anche il numero di chi non si è sentito in dovere di fare nulla.

Figura 12: Quanto si sentono in dovere di fare qualcosa quando assistono a episodi di cyberbullismo, per età e genere



EU Kids Online 2017: QM2-11 E quanto ti sei sentito in dovere di fare qualcosa?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

4. CYBERHATE

Il rischio di polarizzazione delle opinioni su internet, con la creazione di *echo chambers* (Sunstein, 2017), è stato a lungo dibattuto dai sociologici e politologi. Tuttavia, solo in anni recenti, la radicalizzazione religiosa di giovani occidentali, e la crescente diffusione di movimenti di estrema destra, fascisti e razzisti in Europa, hanno contribuito a inserire il tema della radicalizzazione e della persuasione ideologica su internet nell'agenda della ricerca e delle politiche per la sicurezza online dei minori. Per rispondere a questa esigenza, nel questionario del 2017 è stato inserito un nuovo modulo che misura gli atteggiamenti e le esperienze dei ragazzi nei confronti dell'ostilità in rete, o *cyberhate*. Per la natura dei temi affrontati, queste domande sono state poste soltanto ai ragazzi dagli 11 anni di età.

Gli atteggiamenti nei confronti della violenza e dell'hate speech

I ragazzi intervistati sono fermi nel condannare il terrorismo (93% ritiene assolutamente inaccettabile compiere atti terroristici e il 92% l'uso delle bombe per combattere ingiustizie). Sono anche fortemente in disaccordo con l'idea che "sia accettabile usare la violenza perché è divertente" (91%), o che sia "accettabile usare la violenza per risolvere i problemi del mondo" (86%), o ancora che la violenza sia accettabile "per ottenere il rispetto degli altri" (85%). Il ricorso alla violenza in risposta alla violenza altrui, tuttavia, gode di una legittimazione maggiore: infatti, il 73% considera illegittimo "usare la violenza se qualcuno ti insulta o ti prende in giro per la tua religione, la tua origine, il colore della tua pelle"; solo il **58%** del campione **condanna fermamente l'uso della violenza contro qualcuno che ha insultato la propria**

famiglia o i propri amici o contro qualcuno per difendersi.

Tabella 10: Atteggiamenti nei confronti della violenza, per età (11+) e genere

% Per nulla d'accordo	11-13 anni		14-17 anni		Totale
	M	F	M	F	
È accettabile usare la violenza contro qualcuno per difendersi	63	79	49	56	58
È accettabile usare la violenza contro qualcuno se ha insultato i tuoi amici o la tua famiglia	63	79	49	56	58
È accettabile usare la violenza perché è divertente	96	95	89	89	91
È accettabile usare la violenza per ottenere il rispetto degli altri	92	94	80	85	85
È accettabile usare la violenza se qualcuno ti insulta o ti prende in giro per la tua religione, la tua origine, il colore della tua pelle	77	84	65	72	72
È accettabile usare la violenza per risolvere i problemi del mondo	93	93	81	86	86
È accettabile compiere atti terroristici	98	99	90	93	93
È accettabile usare le bombe per combattere le ingiustizie	97	97	89	92	92

EU Kids Online 2017: QM1-1a-h: Quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni?

Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

- Si osservano alcune differenze di genere e età. I maschi di 14-17 anni sono più propensi a considerare legittima la violenza in risposta alle violenze subite da altri. Al contrario, le ragazze di 11-13 anni sono più inclini a condannare tutte le forme di violenza.

L'**hate speech**, vale a dire la diffusione di **commenti violenti, discriminatori e offensivi su internet**, suscita ancora maggior riprovazione nei ragazzi di 11-17 anni, che ne condannano soprattutto l'uso per divertimento (95%) o per ottenere il rispetto degli altri (93%). L'uso dell'hate speech **in risposta alle violenze verbali di altri, soprattutto se**

rivolte a amici o famigliari, è invece fermamente condannato dai tre quarti del del campione.

Tabella 11: Atteggiamenti nei confronti dell'hate speech, per età (11+) e genere

% Per nulla d'accordo	11-13 anni		14-17 anni		Totale
	M	F	M	F	
È accettabile inviare messaggi d'odio o commenti offensivi contro qualcuno su internet se ti ha attaccato per primo	88	85	71	67	74
È accettabile inviare messaggi d'odio o commenti offensivi contro qualcuno su internet se ha insultato i tuoi amici o la tua famiglia	81	85	67	66	71
È accettabile inviare messaggi d'odio o commenti offensivi contro qualcuno perché è divertente	97	98	93	95	95
È accettabile inviare messaggi d'odio o commenti offensivi contro qualcuno su internet per ottenere il rispetto degli altri	96	96	91	92	93
È accettabile inviare messaggi d'odio o commenti offensivi contro qualcuno su internet se ti insulta o ti prende in giro per la tua religione, la tua origine, il colore della tua pelle	81	83	76	77	78

EU Kids Online 2017: m1_1Ba-e: Adesso, pensando a messaggi d'odio o commenti offensivi su internet (hate speech) quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni?

Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

- Anche in questo caso i ragazzi di 11-13 sono più inclini a condannare fermamente anche forme di violenza verbale in risposta a messaggi violenti, discriminatori e offensivi di altri utenti. I ragazzi di 14-17 anni, invece, sono più propensi a considerare accettabile il ricorso a messaggi violenti se amici e famigliari sono stati attaccati da altri.

La condanna dell'hate speech viene confermata dai dati mostrati in Tabella 12, da cui appare come la maggior parte dei ragazzi siano fortemente in disaccordo con l'affermazione secondo cui l'hate speech "è un modo accettabile per sfogare la propria rabbia" (71%), e la metà rifiuta fermamente di credere che si tratti solo di parole (56%) o di una modalità tipica della comunicazione online (53%). Dall'altra parte, solo il 21% ritiene che l'hate speech non abbia conseguenze reali sulle persone. Diffusa anche la convinzione che si tratti di un problema di maleducazione.

Tabella 12: Opinioni sull'hate speech

% Per nulla d'accordo	11-13 anni		14-17 anni		Totale
	M	F	M	F	
È un modo accettabile per sfogare la propria rabbia	75	87	63	71	71
L'hate speech rispecchia le tensioni che ci sono all'interno della nostra società	56	57	39	39	43
Evita che l'odio e l'aggressività si esprimano nella vita "reale"	58	67	52	56	56
È una modalità tipica della comunicazione online e non deve essere preso come espressione di sentimenti reali	56	74	42	54	53
È una forma molto grave di aggressione dell'altro	35	27	20	22	23
Ha conseguenze sulla vita reale delle persone aggredite	35	30	19	16	21
È un problema legato alla maleducazione delle persone	28	25	16	19	20
Sono solo parole	64	72	47	55	56

EU Kids Online 2017: m1_1Ca-e: Pensando ancora alla violenza verbale o hate speech, quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni?

Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

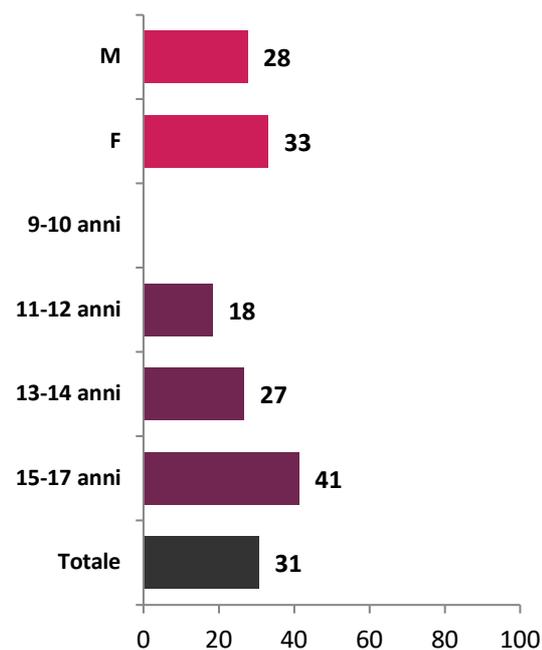
Le esperienze di hate speech

L'hate speech è un'esperienza comune su internet: infatti, **il 31% dei ragazzi di 11-17**

anni ha affermato di aver **visto messaggi d'odio o commenti offensivi** diretto verso individui o gruppi di individui, attaccati e discriminati per il colore della loro pelle, la religione o il gruppo etnico di appartenenza (Figura 13).

- L'esperienza dell'*hate speech* cresce con il crescere dell'età: ben **il 41% dei ragazzi di 15-17 anni** ha visto messaggi di questo tipo nell'ultimo anno, contro il 18% dei ragazzi di 11-12 anni.
- Le differenze di genere sono più ridotte. Tuttavia, **le ragazze (33%)** hanno qualche probabilità in più di vedere questi contenuti rispetto ai coetanei maschi (28%).

Figura 13: Ragazzi che hanno visto messaggi d'odio o commenti offensivi online negli ultimi 12 mesi, per età e genere



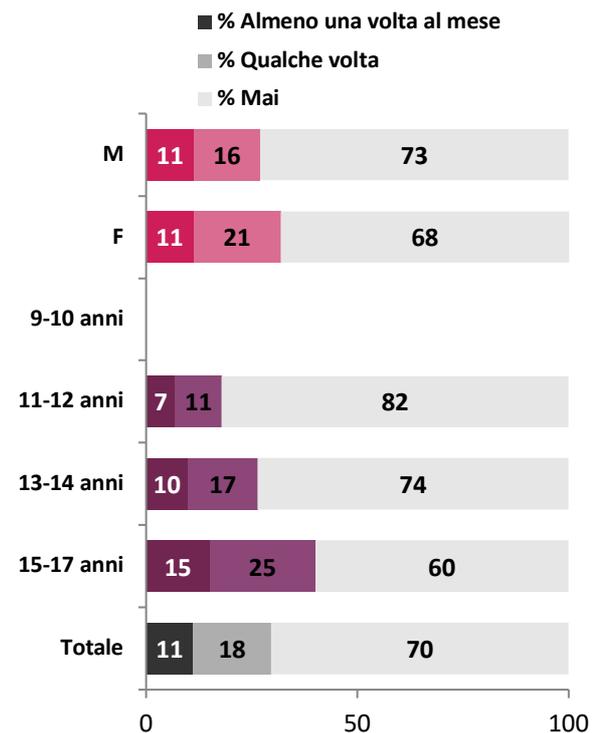
EU Kids Online 2017: 1. QM1-2a-d: Negli ULTIMI 12 MESI, ti è capitato di vedere online messaggi d'odio o commenti offensivi contro alcuni individui o alcuni gruppi di persone (ad esempio musulmani, migranti, ebrei, rom, ecc.)?

Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

Rispetto alla frequenza con cui i ragazzi hanno visto messaggi discriminatori, offensivi e razzisti su internet, **l'11%** dei ragazzi di 11-17

anni intervistati nel corso dell'indagine **ha avuto quest'esperienza almeno una volta al mese**. Per il 18%, invece, si è tratta di un'esperienza più sporadica (Figura 14).

Figura 14: Frequenza con cui hanno visto messaggi d'odio o commenti offensivi online negli ultimi 12 mesi, per età e genere



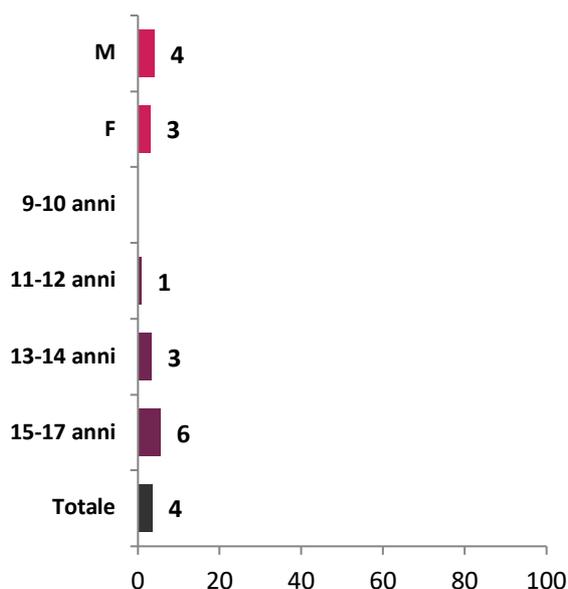
EU Kids Online 2017: QM1-3a-f: Negli ULTIMI 12 MESI, con che frequenza ti è capitato di vedere queste cose? Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

- Gli adolescenti di 15-17 anni hanno più probabilità di vedere messaggi di odio con frequenza almeno mensile. Le ragazze, invece, hanno più probabilità di imbattersi in hate speech occasionalmente.

Solo **il 4%** dei ragazzi intervistati ha affermato di aver **cercato intenzionalmente siti e contenuti razzisti**, che incitano alla discriminazione e all'odio contro certi individui o gruppi etnici e religiosi (Figura 15). La

percentuale di chi ha cercato questi contenuti è maggiore fra gli adolescenti di 15-17 anni (6%).

Figura 15: Ragazzi che negli ultimi 12 mesi hanno cercato siti che incitano all'odio contro certi individui o gruppi, per età e genere



EU Kids Online 2017: 3. QM1-4.a-d Negli ULTIMI 12 MESI, hai cercato nello specifico siti o contenuti che diffondevano online messaggi o commenti di odio o offensivi contro alcuni individui o alcuni gruppi di persone (ad esempio musulmani, migranti, ebrei, rom, ecc.)? Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

Di fronte all'hate speech, il sentimento più diffuso fra i ragazzi è la **tristezza (52%)**, seguita dal **disprezzo (36%)**, dalla **rabbia (35%)** e della **vergogna (20%)**.

- Le ragazze provano in prevalenza tristezza, mentre il disprezzo e, fra i più piccoli, la rabbia si connotano come reazioni tipicamente maschili.
- Rispetto all'età, i ragazzi e le ragazze di 11-13 hanno più probabilità di provare paura di fronte a messaggi di odio e contenuti offensivi che attaccano certe persone o gruppi.

Tabella 13: Che cosa hanno provato quando hanno visto messaggi d'odio su internet, per età (11+) e genere

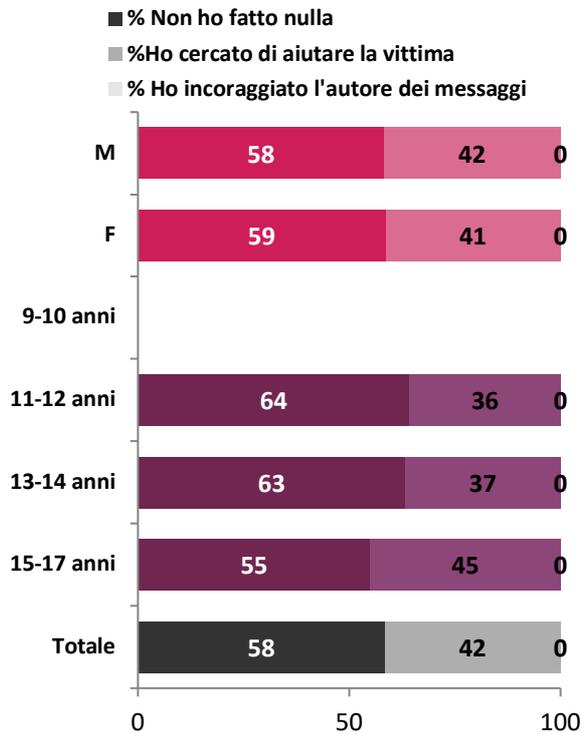
	11-13 anni		14-17 anni		Totale
	M	F	M	F	
Disprezzo	20	15	52	29	36
Vergogna	5	5	21	21	20
Rabbia	47	10	24	40	35
Umiliazione	10	0	10	6	7
Paura	11	15	3	11	8
Tristezza	35	55	41	61	52
Divertimento	0	0	1	0	1
Il desiderio di evitare gli altri	15	0	4	4	5
Niente	0	0	4	1	2
Non so	0	26	7	10	8
Preferisco non rispondere	0	0	1	0	0

EU Kids Online 2017: QM1-5a-k: Quando hai visto messaggi d'odio online, o commenti o immagini offensive contro qualcuno a causa della sua religione, del colore della pelle, del paese da cui proviene, della lingua che parla, del suo aspetto fisico, che cosa hai provato? Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

I sentimenti provati quando si incontrano messaggi d'odio online aiutano anche a comprendere la reazione dei ragazzi (Figura 16). Infatti, la maggior parte degli intervistati (**58%**) afferma di **non aver fatto nulla** quando ha visto messaggi d'odio o discriminatori su internet. Al contrario, **il 42% ha cercato di aiutare la vittima**.

- I più piccoli si sentono più spesso impotenti di fronte all'hate speech (**il 64% dei ragazzi di 11-12 anni non ha fatto nulla**), mentre **il 45% dei ragazzi di 15-17 ha cercato di aiutare la vittima**. Le differenze fra ragazzi e ragazze sono minime.

Figura 16: Che cosa hanno fatto quando hanno visto hate speech



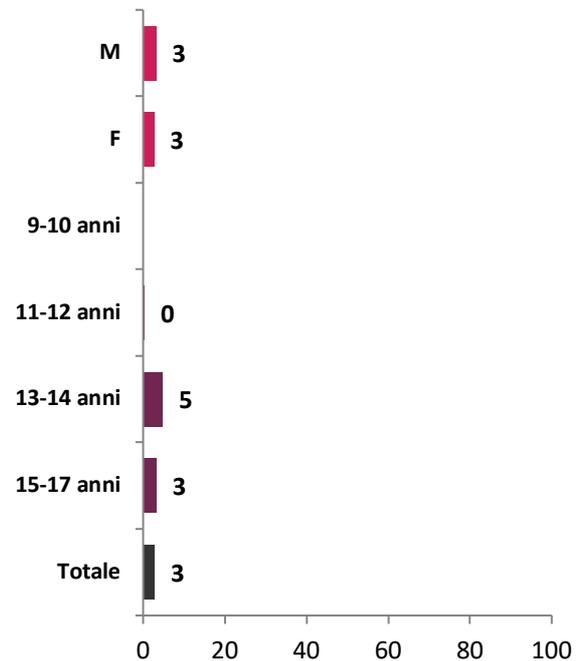
EU Kids Online 2017: QM1- 5Ba-d: È possibile reagire in molti modi davanti a situazioni in cui una persona riceve su internet messaggi d'odio o commenti offensivi a causa della sua religione, del colore della sua pelle, del paese da cui proviene, della lingua che parla, del suo aspetto fisico. Scegli l'affermazione che meglio descrive come hai reagito.

Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

L'esperienza dell'hate speech, tuttavia, è prevalentemente un'esperienza indiretta, vale a dire a cui i ragazzi assistono senza esserne il bersaglio. Il 3% degli intervistati ha affermato di aver **ricevuto** su internet nell'ultimo anno **messaggi d'odio o commenti offensivi** rivolti a se stessi o alla propria comunità (Figura 17). L'esperienza è più comune fra i ragazzi di 13-14 anni (5%).

Una percentuale ancora inferiore di ragazzi (2%) dichiara di aver **inviato messaggi d'odio**, offensivi e razzisti contro qualcuno o un gruppo di persone nell'ultimo anno.

Figura 17: Ragazzi che hanno ricevuto messaggi d'odio, per età (11+) e genere



EU Kids Online 2017: QM1-6a-d: Negli ULTIMI 12 MESI, hai MAI ricevuto via internet messaggi d'odio o commenti offensivi, rivolti contro di te o la tua comunità (Ad esempio musulmani, migranti, ebrei, ecc.)?

Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

5. SEXTING

Nel questionario, il sexting è stato definito nel seguente modo: *Le persone fanno molte cose diverse su internet. A volte accade che inviino delle immagini o dei messaggi di carattere sessuale. Con questo intendiamo parlare di fare sesso o immagini di persone nude o che fanno sesso. Le prossime domande riguardano questo tipo di cose.*

Il 7% dei ragazzi di 11-16 anni ha ricevuto messaggi sessualmente espliciti nell'ultimo anno.

- Gli adolescenti di 15-17 anni (12%) e i ragazzi (12%) hanno più probabilità di ricevere messaggi di questo tipo.
- Dal confronto con i dati del 2010 e del 2013 si osserva una **crecita del sexting nel 2017**, soprattutto fra gli adolescenti di 15-17 anni (dal 6% del 2010 al 9% del 2013, al 12% del 2017) e i maschi (dal 5% del 2010 al 7% del 2013 al 12% del 2017).

Figura 18: Ragazzi che hanno ricevuto messaggi sessuali, per età (11+) e genere (confronto 2010, 2013, 2017)



EU Kids Online 2017: QF40 Nel corso dell'ULTIMO ANNO, hai MAI RICEVUTO messaggi sessuali di questo tipo? Potrebbero essere parole, immagini o video.

Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

Net Children Go Mobile: Q42: Negli ultimi 12 mesi, hai ricevuto messaggi sessuali di questo tipo (potrebbero essere parole, immagini o video)? Se sì, quanto ti ha turbato quello che è successo?

Base: Tutti i ragazzi italiani di 11-16 anni che usano internet (N=511).

EU Kids Online 2010: QC167: Nell'ultimo anno, hai visto o ricevuto messaggi sessuali di qualsiasi genere su internet? Si può trattare di parole, immagini o video.

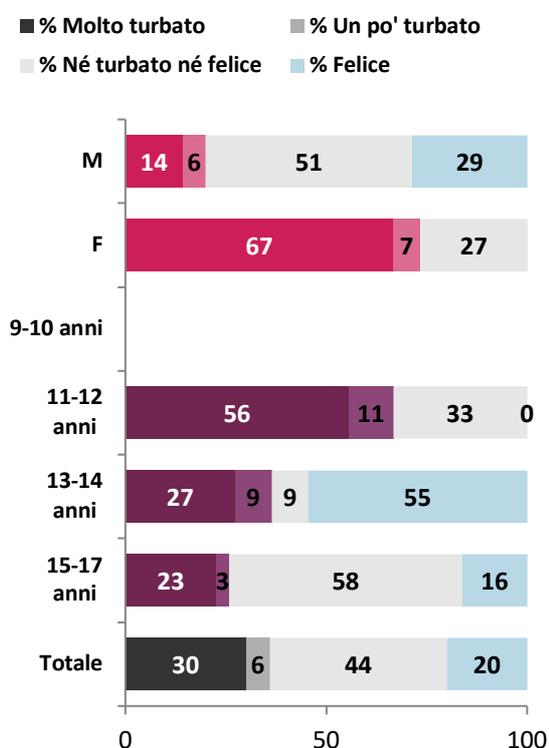
Base: Tutti i ragazzi italiani di 11-16 anni che usano internet (N=744).

La maggior parte dei ragazzi di 11-17 anni è stata turbata dai messaggi sessuali che ha

ricevuto. Il 20%, invece, è stato felice di ricevere messaggi di questo tipo Figura 19.

- Si notano alcune differenze di genere e età. **Il 67% delle ragazze** si dichiarano **molto turbate** dai messaggi sessuali che hanno ricevuto, e nessuna di loro ha riferito di essersi sentita felice. Al contrario, **il 29% dei ragazzi** è stato **felice** di ricevere messaggi sessuali.
- Il 56% dei ragazzi di 11-12 anni** è rimasto **profondamente turbato** dal sexting. Al contrario, **il 55% dei ragazzi di 13-14 anni** ha provato **felicità** alla ricezione di messaggi sessuali. Fra i ragazzi di 15-17 anni, prevale la percentuale di quanti non provano né felicità né fastidio o turbamento (58%).

Figura 19: Reazioni dei ragazzi ai messaggi sessuali, per età (11+) e genere



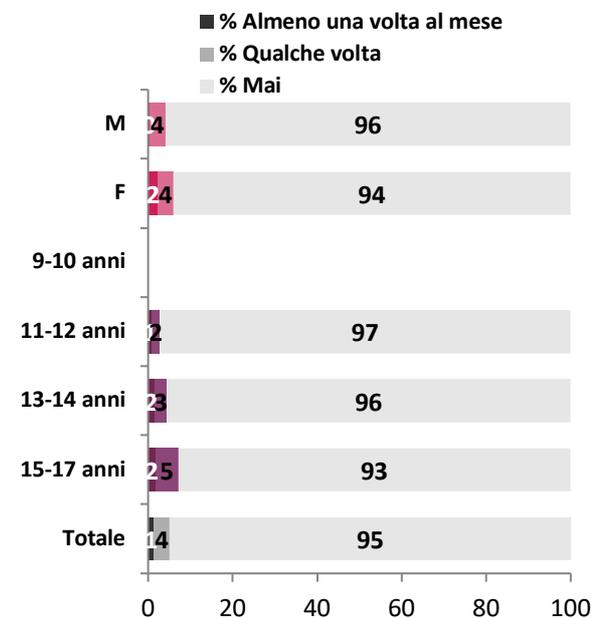
EU Kids Online 2017: QF42a-g Come ti sei sentito/a riguardo a quello che hai ricevuto l'ULTIMA VOLTA che ti è successo?

Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

Il 5% dei ragazzi ha ricevuto richieste di informazioni di natura sessuale (ad esempio la richiesta di mandare foto in cui si è nudi, o di raccontare le proprie esperienze sessuali). Per la maggior parte dei ragazzi intervistati, questo si è verificato sporadicamente, e solo l'1% riferisce di aver fatto quest'esperienza almeno una volta al mese.

- Le ragazze e gli adolescenti di 15-17 anni hanno qualche probabilità in più di ricevere richieste di questo tipo.

Figura 20: Frequenza con cui ai ragazzi sono state chieste informazioni di carattere sessuale, per età (11+) e genere



EU Kids Online 2017: QF47a-g Nel corso dello dell'ULTIMO ANNO, se è accaduto, con che frequenza qualcuno su internet ti ha chiesto informazioni di natura sessuale (con parole, immagini o video, come ad esempio come è il tuo corpo senza vestiti o le tue esperienze di natura sessuale che hai fatto) quando tu non volevi rispondere a quelle domande?

Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

Infine, la percentuale di ragazzi che ammette di aver **inviato messaggi sessuali** nell'ultimo anno si conferma bassa (**2%**). Il comportamento è più diffuso fra i maschi e gli adolescenti di 15-17.

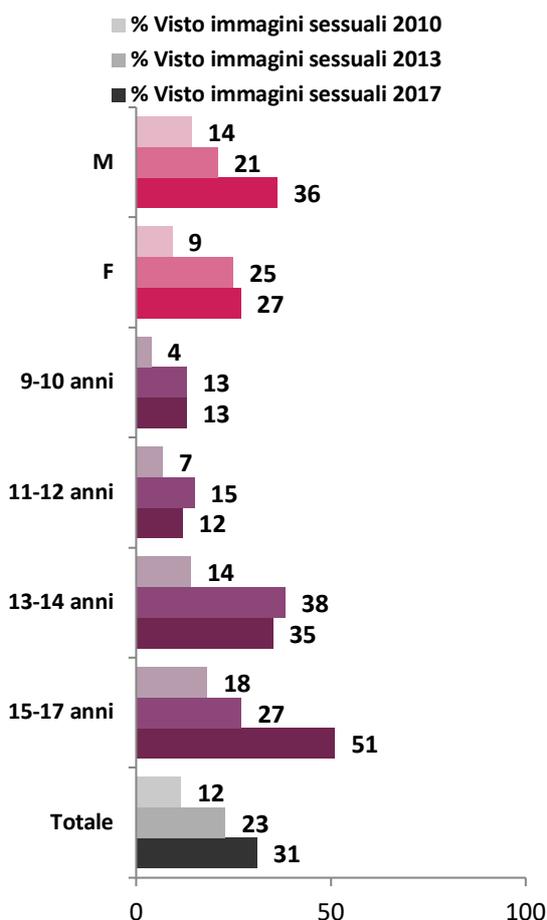
6. PORNOGRAFIA

Le domande sull'esposizione a contenuti pornografici sono state introdotte in questo modo: *Nel corso dell'ultimo anno avrai visto molte immagini diverse – immagini, fotografie, video. A volte queste immagini possono essere esplicitamente di natura sessuale, ad esempio potrebbero mostrare persone nude o che fanno sesso. Potresti non avere mai visto nulla del genere, oppure puoi averle viste sul cellulare, in una rivista, alla televisione, in un DVD o su internet. Le prossime domande riguardano questo tipo di cose.*

Il 31% dei ragazzi di 9-17 anni ha visto immagini pornografiche su internet o altrove. Questa esperienza è più comune nell'adolescenza, soprattutto fra i ragazzi di **15-17 anni (51%)** e fra i **maschi (36%)**.

- Da confronto con i dati del 2010 e il 2013 emerge come l'esposizione ai contenuti pornografici sia complessivamente in crescita, passando **dal 12% del 2010 al 23% del 2013, fino al 31% attuale.**
- Nel corso degli anni cambia anche la distribuzione dell'esposizione a contenuti pornografici: rispetto al 2013, infatti, diminuisce, anche se di poco, il numero dei ragazzi di 11-12 anni e di 13-14 anni che hanno visto immagini di natura sessuale. L'incidenza della pornografia resta stabile fra i bambini di 9 anni e cresce di poco fra le ragazze. La pornografia **cresce** invece sensibilmente **fra i maschi e fra gli adolescenti di 15-17 anni.**

Figura 21: Ragazzi che hanno visto immagini pornografiche (online e offline) negli ultimi 12 mesi, per età e genere (confronto 2010, 2013, 2017)



EU Kids Online 2017: QF30a-d Nel corso dell'ULTIMO ANNO, hai MAI VISTO immagini di natura sessuale?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Net Children Go Mobile: Q35: Ti è capitato di vedere qualcosa di questo genere negli ultimi 12 mesi? Se sì, quanto sei rimasto turbato da quello che hai visto?

Base: Tutti i ragazzi italiani di 9-16 anni che usano internet (N=511).

EU Kids Online 2010: QC128: Ti è mai capitato di vedere qualcosa di questo genere [esplicitamente sessuale] negli ultimi 12 mesi?

Base: Tutti i ragazzi italiani di 9-16 anni che usano internet (N=1021).

I ragazzi hanno **maggiori probabilità di imbattersi in immagine pornografiche su internet o in televisione** (Tabella 14). Per l'8% dei ragazzi di 9-17 anni, vedere immagini pornografiche online, e per il 7% vederle in televisione o in un film è un'esperienza che si ripete con cadenza almeno mensile.

Tabella 14: Dove i ragazzi hanno visto immagini pornografiche, per età e genere

% Hanno visto immagini sessuali	Almeno una volta al mese		
	Qualche volta	Mai	
Su una rivista o in un libro	3	13	85
In televisione, in un film	7	18	75
Sul cellulare, sul computer, tablet, ecc.	8	16	75

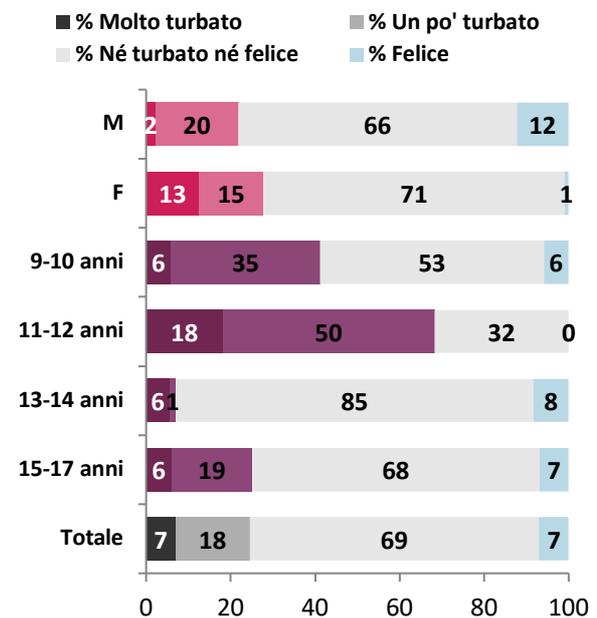
EU Kids Online 2017: QF31a-c Nel corso dell'ULTIMO ANNO, con che frequenza hai visto immagini di questo tipo in uno dei seguenti modi?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Quando vedono immagini pornografiche (Figura 22), i ragazzi tendono a essere piuttosto indifferenti. Il **7%**, però, riferisce di essersi sentito **molto turbato** per quello che ha visto, e il **18% abbastanza turbato**. Al contrario, il **7%** ha detto di essersi sentito **felice**.

- L'esperienza della pornografia varia sensibilmente in base all'età e al genere. I **maschi** hanno maggiori probabilità di dichiararsi **felici** (12%) per quello che hanno visto. Al contrario, **le ragazze (28%) e i ragazzi di 11-12 anni (68%) sono più spesso turbati**.

Figura 22: Reazioni dei ragazzi alle immagini pornografiche, per età e genere



EU Kids Online 2017: QF32a-g Pensando all'ULTIMA VOLTA che hai visto immagini di questo tipo, come ti sei sentito/a al riguardo?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

7. INCONTRI CON PERSONE CONOSCIUTE ONLINE

Una delle principali preoccupazioni degli adulti rispetto all'uso di internet dei social network da parte dei più giovani è rappresentata proprio dalla cosiddetta "paura dello sconosciuto" (*stranger danger*), vale a dire, l'idea che i ragazzi possano essere adescati online da uno sconosciuto (adulto), acconsentire a un incontro offline e essere vittima di abuso in quell'occasione. Crimini di questo tipo avvengono, anche se i dati mostrano che, fortunatamente, solo una minima percentuale dei ragazzi e delle ragazze che incontrano offline una persona conosciuta su internet è vittima di abusi psicologici e/o fisici (Barbovski et al., 2012).

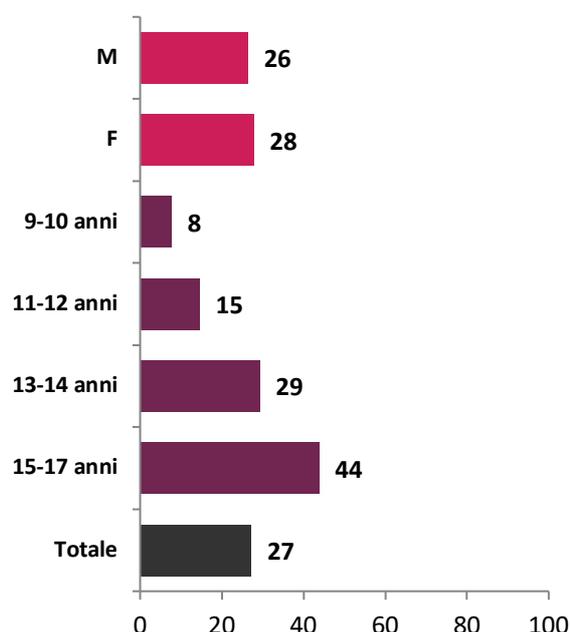
Inoltre, se è vero che i ragazzi usano i social network anche per ampliare le proprie cerchie sociali, entrando così in contatto con persone che non hanno mai incontrato prima, bisogna ricordare che si tratta in prevalenza dei cosiddetti "legami latenti", vale a dire gli "amici degli amici" (Livingstone, Ólafsson, & Staksrud, 2011; Mascheroni & Ólafsson, 2014).

Nel 2017, il **27%** dei ragazzi di 9-17 anni è **in contatto su internet con persone che non ha mai incontrato faccia a faccia** (Figura 23)

- Sono **soprattutto gli adolescenti di 13-14 anni (29%) e di 15-17 anni (44%)** a stringere amicizia online con persone mai incontrate offline. Non si notano, invece, differenze di genere.
- Il confronto con i dati del 2010 (27%), e del 2013 (22%) mostra che la percentuale di ragazzi che è in contatto online con

persone mai incontrate prima offline si mantiene tutto sommato stabile. Stabile anche la tendenza osservata nel 2013, di un calo nei contatti con persone mai incontrate faccia a faccia fra i bambini di 9-10 anni, e una crescita invece fra i ragazzi dai 13 anni in su.

Figura 23: Ragazzi che sono in contatto con persone che non hanno mai incontrato prima, per età e genere



EU Kids Online 2017: QF11a-d Sei MAI entrato/a in contatto su internet con qualcuno che non avevi mai incontrato di persona prima?

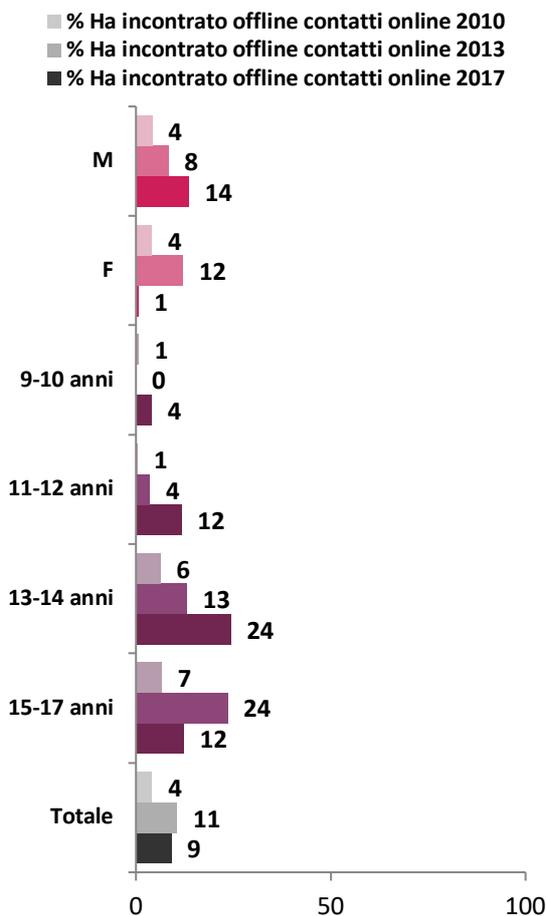
Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Il **9%** dei ragazzi intervistati ha affermato di aver **incontrato di persona qualcuno conosciuto su internet** (Figura 24).

- Incontrare offline persone con cui si è entrati in contatto online è un'esperienza più comune **gli adolescenti di 15-17 anni (19%) e i maschi (14%)**.
- Il numero di ragazzi che hanno incontrato faccia a faccia persone conosciute su internet è rimasto più o meno stabile rispetto al 2013. Lo scarto fra 2010 e 2013

era stato invece più significativo (dal 4% all'11% appunto).

Figura 24: Ragazzi che hanno incontrato di persona qualcuno conosciuto su internet, per età e genere (confronto 2010, 2013, 2017)



EU Kids Online 2017: QF12a-d Nel corso dell'ULTIMO ANNO, hai MAI incontrato di persona qualcuno che prima avevi conosciuto su internet?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

Net Children Go Mobile: Q39: Negli ULTIMI 12 MESI, ha mai incontrato di persona qualcuno con cui in precedenza avevi avuto solo contatti su internet, e sei rimasto per caso turbato da quello che è successo o hai pensato che sarebbe stato meglio non averlo fatto?

Base: Tutti i ragazzi italiani di 9-16 anni che usano internet (N=511).

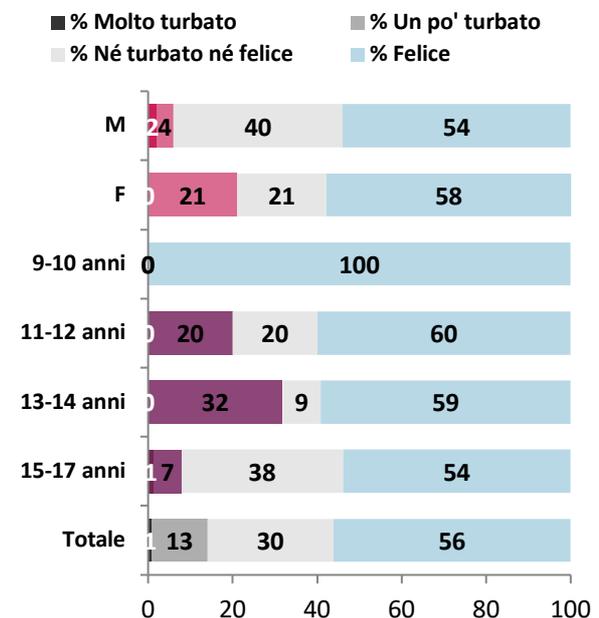
EU Kids Online 2010: QB1: Nel corso dell'ULTIMO ANNO, ti è capitato di incontrare qualcuno di persona, che avevi conosciuto prima su internet?

Base: Tutti i ragazzi italiani di 9-16 anni che usano internet (N=1021).

Come anticipato, gli incontri offline con persone conosciute online non rappresentano necessariamente un'esperienza negativa per i ragazzi. Al contrario, come mostrato in Figura 25, la maggior parte degli intervistati (56%) dichiara di essere stato felice di aver incontrato di persona qualcuno con cui sono entrati in contatto su internet. È comunque importante notare come il 14% di chi ha fatto questa esperienza si sia detto "molto" (1%) o "un po'" (13%) turbato dopo l'incontro.

- La percentuale dei ragazzi che si sentono turbati dopo l'incontro faccia a faccia con persone conosciute su internet è maggiore fra le ragazze, fra i pre-adolescenti e fra i ragazzi di 13-14 anni.

Figura 25: Reazioni dei ragazzi agli incontri offline con persone conosciute online, per età e genere



EU Kids Online 2017: QF13a-g: Ripensando all'ULTIMA VOLTA che hai incontrato di persona qualcuno che prima avevi conosciuto su internet, come ti sei sentito/a?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

8. ALTRI RISCHI

Contenuti *user generated* negativi

I social media permettono la condivisione di contenuti generati dagli utenti (UGC) su una scala prima impensabile. La creazione e condivisione di UGC è una delle principali opportunità del web 2.0, sul piano della creatività e della digital literacy. Ma i contenuti *user generated* possono essere inappropriati e problematici: ad esempio, contenuti che promuovono disturbi alimentari (anoressia e bulimia) o comportamenti auto-lesionistici, o ancora che incitano alla discriminazione etnica e alla violenza contro certi gruppi sociali sono alcuni esempi di contenuti *user generated* negativi (NUGC).

L'esposizione a contenuti *user generated* inappropriati si conferma come **il rischio di internet più diffuso** fra i ragazzi italiani di 9-17 anni: il **51%** degli intervistati si è infatti imbattuto in qualche contenuto inappropriato nell'ultimo anno (Tabella 15). In particolare, i NUGC più comuni sono **immagini violente o cruente** (come persone che fanno del male a altre persone o a animali) (**36%**) e siti o discussioni che promuovono il **razzismo e la discriminazione di certi gruppi perché hanno un colore della pelle diverso o una diversa nazionalità, religione, o orientamento sessuale** (**33%**).

- L'esposizione ai contenuti inappropriati è più comune fra i ragazzi di 14-17 anni.
- Rispetto alle differenze di genere, le ragazze di entrambe le fasce di età sono più esposte a contenuti pro-anoressia e pro-bulimia e a immagini cruente. Le ragazze di 14-17 anni sono invece particolarmente esposte all'hate speech, e a contenuti che promuovono l'autolesionismo e/o il suicidio.

Tabella 15: Ragazzi che hanno visto contenuti *user generated* negativi negli ultimi 12 mesi, per età (11+) e genere

% hanno visto siti o discussioni online dove le persone parlano di	11-13 anni		14-17 anni		Totale
	M	F	M	F	
	Modi per farsi fisicamente del male o ferirsi	14	12	26	
Modi per suicidarsi	8	4	15	22	13
Modi per essere molto magri	8	14	26	31	21
Messaggi di odio o razzisti	25	19	38	46	33
Le proprie esperienze con le droghe	10	7	28	27	19
Immagini cruente o violente	21	25	43	48	36
Hanno visto una qualsiasi forma di NUGC	38	39	64	57	51

EU Kids Online 2017: QF50a-f: Nel corso dello dell'ULTIMO ANNO, ti è capitato di vedere contenuti o discussioni online dove le persone parlavano o mostravano una delle seguenti cose?

Base: tutti i ragazzi di 11-17 anni che usano internet (N=707).

- L'esposizione ai contenuti inappropriati è cresciuta rispetto al 2013. Crescono soprattutto l'esposizione a **contenuti razzisti e discriminatori (dal 20% al 35%)**, **comportamenti autolesionistici (dal 5% al 22%)**, e contenuti dove si discute delle proprie **esperienze con le droghe (dall'8% al 21%)**. Preoccupante anche la percentuale di chi riferisce di essersi imbattuto in siti dove si discute di **suicidio (dal 3% al 13%)**.

Uso improprio dei dati personali e altri rischi

Fra gli altri rischi che i ragazzi incontrano online si possono includere: rischi commerciali, come l'essere vittima di una truffa; rischi di tipo

tecnico, come virus e malware; e rischi connessi all'uso improprio di dati personali.

Tabella 16: Ragazzi che hanno avuto altre esperienze negative nell'ultimo anno, per età e genere

% hanno visto siti o discussioni online dove le persone parlano di	9-12 anni		13-17 anni		Totale
	M	F	M	F	
	Qualcuno ha utilizzato le mie informazioni personali in un modo che mi ha dato fastidio	6	1	5	
Ho avuto un virus che ha danneggiato il mio telefono, tablet, computer	9	9	16	12	12
Ho perso dei soldi perché sono stato/a imbrogliato/a su internet	2	4	9	5	5
Qualcuno ha usato la mia password per accedere alle mie informazioni o per fingersi me	2	1	1	3	2
Qualcuno ha creato una pagina o un'immagine che mi riguardava e che era offensiva o contro di me	1	2	2	3	2
Ho speso troppo per acquisti su un'app o in giochi online	5	1	4	4	3
Qualcuno ha scoperto dove ero localizzando dove si trovava il mio telefono o il mio dispositivo (tablet, computer ecc.)	1	1	1	4	2

EU Kids Online 2017: QF60a-g Nel corso dell'ULTIMO ANNO, quale delle seguenti cose ti è capitata su internet? Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

La Tabella 16 mostra come l'esperienza più comune sia rappresentata dai virus: il **12%** dichiara di aver avuto un **virus** sul proprio computer o sul telefono, percentuale che cresce fra gli adolescenti.

Fra i rischi legati alla privacy, il **5%** riferisce che le proprie **informazioni personali** sono state **usate in un modo che li ha infastiditi**, e il 2% ha invece avuto esperienza di persone che fingevano di essere loro, o di finte pagine e immagini circolate per danneggiare la loro reputazione. Anche i rischi di privacy sono più diffusi fra gli adolescenti.

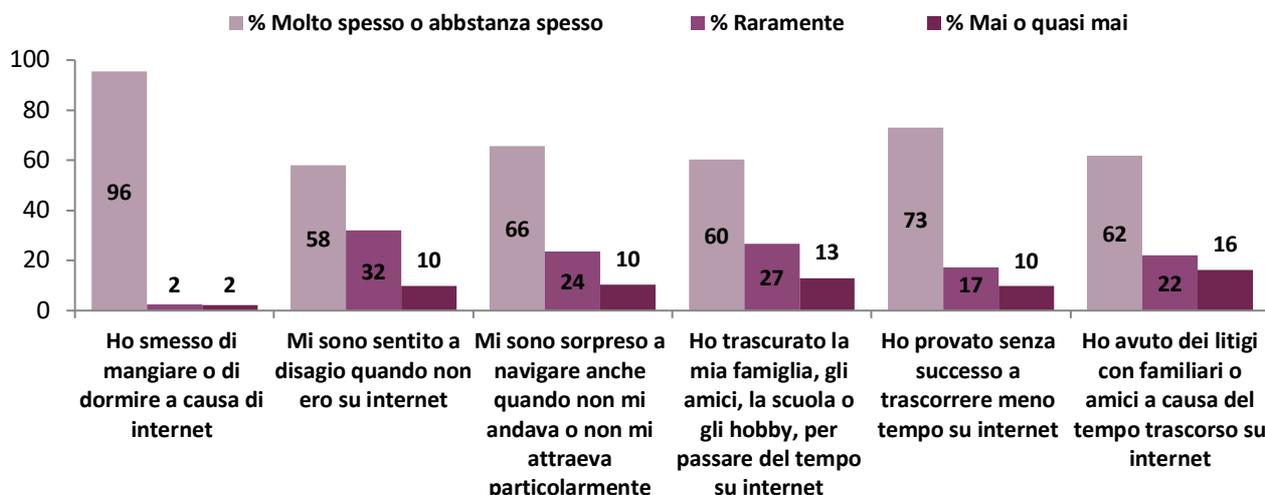
Il rischio di **perdere soldi** perché si è stati **imbrogliati su internet** è maggiore fra gli adolescenti maschi, mentre il rischio di spendere troppi soldi in **acquisti in-app** coinvolge soprattutto i maschi di 9-12 anni.

Uso eccessivo di internet

Come già ricordato, la paura che i ragazzi trascorrono un tempo eccessivo davanti allo schermo e non riescano a controllare il loro uso dei media è un fonte di preoccupazione per i genitori e un tema ricorrente nei cosiddetti "media panics". Il problema sembra essere amplificato dagli smartphone (Mascheroni & Ólafsson, 2014): sempre in tasca, sempre più integrati nelle nostre attività quotidiane e quindi percepiti quasi come una protesi del corpo (Vincent & Fortunati, 2009). essere sempre raggiungibili da amici e famigliari è diventato parte integrante delle aspettative che regolano le relazioni interpersonali, ma anche del nostro senso di sicurezza personale. Si genera quindi una forma di attaccamento, o dipendenza emotiva, non tanto al medium, quanto a ciò che veicola: relazioni e contenuti (Mascheroni & Vincent, 2016).

Recentemente, tuttavia, lo stesso concetto di "dipendenza da internet" è stato messo in discussione: rispetto ai primi studi, in cui la "dipendenza" da internet era inserita fra i disturbi del controllo degli impulsi e assimilata a altre condizioni patologiche come il gioco d'azzardo, studi recenti adottano un "modello della compensazione" (Kardefeldt-Winther, 2014) – secondo cui alcuni individui ricorrono a usi eccessivi di internet per compensare difficoltà psicologiche e evadere dai problemi. Si parla, quindi, di "usi eccessivi di internet", a indicare comportamenti che non sono necessariamente indicatori di disagio psicologico (Smahel et al., 2012).

Figura 26: Uso eccessivo di internet



EU Kids Online 2017: QF70a-f Nel corso dello dell'ULTIMO ANNO, con che frequenza ti sono capitate queste cose?
 Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

- Fra le forme di uso eccessivo di internet prese in considerazione, le esperienze più diffuse riguardano il potenziale conflitto fra l'uso di internet e le relazioni faccia a faccia o le attività offline. Infatti il **16%** dice di aver avuto spesso **litigi con i familiari o gli amici a causa del tempo che trascorrevano su internet**, e il **13%** di aver dedicato **meno tempo** di quanto avrebbe dovuto a **amici e famigliari, o ai compiti**.
- Il **10%** del campione ha dichiarato di aver provato spesso **fastidio o disagio quando non poteva essere online** per qualche motivo, esperienza che ha riguardato in modo più saltuario (vale a dire meno di una volta al mese) il **32%** degli intervistati.
- **Trovarsi a navigare anche quando non si è particolarmente interessati** è un'esperienza provata spesso o abbastanza spesso dal **10%** degli intervistati, e più raramente dal **24%**. Infine, il **10%** ha provato senza successo a trascorrere meno tempo su internet.
- Rispetto agli usi eccessivi di internet non si osservano cambiamenti significativi rispetto al 2013.

Sharenting

La vita digitale dei ragazzi inizia molto spesso prima che usino internet, addirittura prima che si siano nati – con la diffusione delle immagini delle ecografie, pratica che sta diventando sempre più comune per annunciare la gravidanza (Leaver, 2017). La condivisione da parte dei genitori di immagini e video dei bambini, o aneddoti sulle loro vite, sui social media è definita sharenting (crasi di *share* e *parenting*). Queste tracce digitali, su cui i bambini non hanno controllo, vanno però a sedimentarsi in rete, e diventano parte dell'identità digitale dei ragazzi. Oltre a rappresentare una forma di violazione della privacy dei ragazzi, queste pratiche contribuiscono alla crescente sorveglianza digitale dei bambini e dei ragazzi (Mascheroni & Holloway, 2019). Per questo motivo, i genitori spesso si mostrano più cauti nella scelta di cosa condividere online (Blum-Ross & Livingstone, 2017). Inoltre, in Francia e in Italia si sono recentemente registrati casi giudiziari in cui i genitori sono stati condannati per aver condiviso immagini e informazioni senza il consenso dei figli.

Lo sharenting sembra essere un'esperienza abbastanza comune (Tabella 17):

Tabella 17: Ragazzi che hanno avuto esperienze di sharenting nell'ultimo anno, per età e genere

% hanno visto siti o discussioni online dove le persone parlano di	9-12 anni		13-17 anni		Totale
	M	F	M	F	
	I miei genitori hanno pubblicato su internet delle informazioni su di me (es. testo, foto o filmati) senza prima chiedermi se ero d'accordo	13	13	13	
Ho ricevuto commenti negativi o offensivi da qualcuno a causa di qualcosa pubblicato online dai miei genitori	4	4	5	3	4
Ho chiesto ai miei genitori di rimuovere delle cose che aveva pubblicato su internet	11	9	9	18	12
Sono rimasto turbato/a a causa delle informazioni pubblicate online dai miei genitori	3	3	2	10	5
Un amico/degli amici hanno pubblicato su internet delle informazioni su di me senza prima chiedermi se ero d'accordo	7	6	15	18	13

EU Kids Online 2017: QF80a-f Nel corso dello dell'ULTIMO ANNO, con che frequenza ti sono capitate queste cose?

Base: tutti i ragazzi di 9-17 anni che usano internet (N=1006).

dei contenuti pubblicati dai propri genitori, e il **5%** ha riferito di essere rimasto **turbato o infastidito** da quanto avevano pubblicato.

- La condivisione di contenuti che li riguardano senza il proprio consenso è una pratica che caratterizza anche le relazioni amicali: il **13%** del campione afferma che i suoi **amici hanno condiviso contenuti o informazioni sul loro conto** senza chiedere se fossero d'accordo. La percentuale è più alta fra gli adolescenti, e soprattutto fra le ragazze (18%).

- Il **15%** degli intervistati afferma che i propri **genitori hanno pubblicato online informazioni sul loro conto** senza chiedere se fossero d'accordo. La percentuale cresce fra gli adolescenti.
- Il **12%** ha chiesto almeno una volta ai propri genitori di rimuovere contenuti di questo tipo. Sono soprattutto le ragazze di 13-17 anni a riferire di foto o altri contenuti che li riguardano pubblicati dai genitori dai social media e, di conseguenza, a chiedere ai genitori di rimuoverli.
- Fortunatamente, le conseguenze negative dello sharenting sembrano contenute. Più nel dettaglio, il **4%** dichiara di aver **ricevuto commenti negativi o offensivi a causa**

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Barbovschi, M., Marinescu, V., Velicu, A., & Laszlo, E. (2012). Meeting New Contacts Online. In S. Livingstone, L. Haddon and A. Görzig (eds) *Children, Risk and safety on the Internet* (pp.177–189). Bristol: Policy Press.
- Blum-Ross, A., & Livingstone, S. (2017). “Sharenting,” parent blogging, and the boundaries of the digital self. *Popular Communication*, 15(2), 110-125.
- Haddon, L. (2004). *Information and Communication Technologies in Everyday Life*. Oxford: Berg.
- Ito, M. (2017) How dropping screen time rules can fuel extraordinary learning. *Parenting for a digital future*. Available from: <http://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2017/06/21/how-dropping-screen-time-rules-can-fuel-extraordinary-learning/>
- Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., Cody, R., Herr-Stephenson, B., Tripp, L., et al. (2010). *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351-354.
- Leaver, T. (2017). Intimate Surveillance: Normalizing Parental Monitoring and Mediation of Infants Online. *Social Media+ Society*, 3(2).
- Livingstone, S. (2009). *Children and the Internet: Great Expectations, Challenging Realities*. Cambridge: Polity Press.
- Livingstone, S. & Blum-Ross, A. (2017) The trouble with ‘screen time rules’. *Parenting for a digital future*. Available from: <http://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2017/06/08/the-trouble-with-screen-time-rules/>
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). *Risks and Safety on the Internet: The Perspective of European Children. Full Findings*. London: LSE, EU Kids Online. Available from: <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>
- Livingstone, S., Haddon, L., & Görzig, A. (eds) (2012). *Children, Risk and Safety Online: Research and Policy Challenges in Comparative Perspective*. Bristol: Policy Press.
- Livingstone, S., Hasebrink, U., & Görzig, A. (2012). ‘Towards a General Model of Determinants of Risks and Safety.’ In S. Livingstone, L. Haddon and A. Görzig (eds) *Children, Risk and Safety on the Internet* (pp.323-339). Bristol: Policy Press.
- Livingstone, S., & Helsper, E.J. (2007). Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9 (4), 671-696.
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Staksrud, E. (2011). *Social Networking, Age and Privacy*. London: EU Kids Online. Available at <http://eprints.lse.ac.uk/35849/>
- Mascheroni, G. (2012) (a cura di) *I ragazzi e la rete. La ricerca EU Kids Online e il caso Italia*. Brescia: La Scuola.
- Mascheroni, G., & Holloway, D. (Eds.) (2017). *The Internet of Toys: A report on media and social discourses around young children and IoT*. DigiLitEY.
- Mascheroni, G. & Holloway, D. (2019). The quantified child: Discourses and practices of dataveillance in different life stages. In Erstad, O., Flewitt, R., Kümmerling-Meibauer, B. and Pires Pereira, I. (Eds.) *The Routledge Handbook of Digital Literacies in Early Childhood*.
- Mascheroni, G. & Ólafsson, K. (2014) *Net Children Go Mobile: Risks and opportunities* (2nd edn). Milano: Educatt.
- Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2016) The mobile Internet: Access, use, opportunities and divides among European children. *New Media & Society*, 18(8), pp. 1657-1679.
- Mascheroni, G., & Vincent, J. (2016). Perpetual contact as a communicative affordance: opportunities, constraints and emotions. *Mobile Media and Communication*, 4(3), 310-326.
- Pearce, K. E., & Rice, R. E. (2013). Digital divides from access to activities: Comparing mobile and personal computer Internet

users. *Journal of Communication*, 63(4), 721-744.

Smahel, D., Helsper, E., Green, L., Kalmus, V., Blinka, L., & Ólafsson, K. (2012). Excessive Internet Use Among European Children. London: EU Kids Online. Available at <http://eprints.lse.ac.uk/47344/>

Sunstein, C. R. (2007). *Republic.com 2.0*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Vandonick, S., d'Haenens, L., & Roe, K. (2013). Online risks: Coping strategies of less resilient children and teenagers across Europe. *Journal of Children and Media*, 7 (1), 60-78.

Vincent, J., & Fortunati, L. (2009). Electronic Emotion: *The Mediation of Emotion via Information and Communication Technologies*. Oxford: Peter Lang.



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA
Dipartimento di Psicologia

moige
proteggiamo i nostri figli

REPORT

LA VIOLENZA NEGLI ADOLESCENTI. BULLISMO, CYBERBULLISMO

Coordinatore e Responsabile della Ricerca
ANNA MARIA GIANNINI

CRISTINA BONUCCHI
PATRIZIA TORRETTA

PIERLUIGI CORDELLIERI
GIULIA LAUSI
FABIO SPAGNOLO

Indice

Introduzione	4
Capitolo I	6
Quando la violenza passa attraverso la rete: dal crimine al <i>cyber-crime</i>	6
1.1 Definizione e classificazione dei principali <i>cyber-crimes</i>	7
1.2 I <i>cyber-crimes</i> secondo l'ordinamento italiano	9
1.3 L'impatto dei nuovi <i>Social Media</i> sugli adolescenti	10
1.4 I fattori di rischio collegati all'utilizzo della rete	12
1.5 I reati maggiormente commessi dai giovani	14
Capitolo II	15
La nuova frontiera delle molestie on-line: il <i>cyber-bullismo</i>	15
2.1 Descrizione del fenomeno	16
2.2 Alcuni schemi comportamentali del <i>cyber-bullismo</i>	17
2.3 Tecnologie e piattaforme coinvolte	18
2.4 L'incidenza del fenomeno	19
2.5 Aspetti biologici, psicologi e sociali del comportamento dei Bulli	20
2.6 Aspetti biologici, psicologi e sociali del comportamento delle Vittime	22
2.7 Aspetti biologici, psicologi e sociali del comportamento dei Bulli-vittima	24
2.8 Gli attori non protagonisti del <i>cyber-bullismo</i>: i <i>bystanders</i>	26
2.9 <i>Cyber-bullismo</i> e <i>Sexting</i>	27
2.9.1 Conseguenze negative del <i>sexting</i>	28
2.10 <i>Cyber-bullismo</i> e psicologia: inquadramento teorico	31
2.10.1. Teoria social-ecologica	32
2.10.2. Teoria dell'attribuzione	32
2.10.3. Teoria del disimpegno morale	33

Capitolo III	35
La ricerca	35
3.1. Premessa e introduzione alla ricerca	35
3.2. Il disegno e le procedure della ricerca	36
3.3. Lo strumento	37
3.4. Il campione della ricerca	38
3.5 I risultati	39
3.6. Discussione e conclusioni	58
Bibliografia	60

Introduzione

La ricerca in psicologia ha da sempre come obiettivo primario la spiegazione dei fenomeni che interessano l'individuo dal suo funzionamento mentale al suo sviluppo all'interno di un determinato ambiente di vita. È quindi compito della ricerca psicologica adattarsi e seguire quelli che sono gli sviluppi di ogni società, analizzando con occhio critico ma obiettivo i fenomeni che possono sorgere insieme allo sviluppo tecnologico. Da circa tre lustri, ormai, neologismi quali *Internet, software, hardware* o *social network, chat, blog, email, sms* sono entrati nel vocabolario dell'essere umano e sembrano condizionare ogni rapporto inter-individuale, ponendosi in certi casi come veri e propri veicoli attraverso i quali avviene la comunicazione tra persone.

Questo lavoro nasce proprio con questo intento, ovvero porre una piccola lente di ingrandimento su alcuni comportamenti che hanno trovato nella comunicazione informatica un terreno naturale di sviluppo. Più in dettaglio, la scelta è stata quella di focalizzarsi su quei comportamenti informatici che rientrano in una categoria ben specifica e sulla quale sono ancora pochi gli studi in merito, quella dei reati informatici o *cyber-crimes*.

La prima parte di questo lavoro si sviluppa proprio in questo contesto, con l'obiettivo di offrire una panoramica generale sui vari tipi di comportamenti considerati in alcune legislazioni come reati, con un *focus* sull'attuale quadro normativo nazionale.

L'ampiezza di tali comportamenti, ognuno dei quali meriterebbe uno studio approfondito, ha posto la problematica di focalizzare ancor di più questa ricerca. Nello specifico, alla luce delle recenti normative in tema di *cyber-bullismo*, si è scelto di approfondire tale fenomeno nella seconda parte di questo lavoro. Appare, infatti, quanto mai necessario un approfondimento che possa stimolare una riflessione comune al fine di implementare la comprensione del fenomeno e promuovere interventi di prevenzione, controllo e arginamento del fenomeno.

Dato che il fenomeno interessa una specifica fascia d'età, quella adolescenziale, naturalmente predisposta all'esplorazione e, come tale, a rischio di attuare o essere vittima

di comportamenti delinquenziali, si è scelto di svolgere un'indagine per capire come gli adolescenti possano percepire la gravità e la portata di alcuni comportamenti di *cyber-bullismo*. I risultati salienti saranno presentati nell'ultima parte del presente Report.

Il lavoro è stato reso possibile dalla collaborazione con la Polizia Postale e pertanto si rivolgono i più sentiti ringraziamenti al Prefetto Roberto Sgalla, alla Dott. Nunzia Ciardi, per la costante attenzione alla dimensione della ricerca sui fenomeni della violenza in rete che coinvolge i minori. Un sentito ringraziamento va inoltre al Dipartimento della Giustizia Minorile per avere collaborato ad una rilevante ricerca, di prossima pubblicazione, della quale si anticipa in questa Report una parte iniziale.

Capitolo I

Quando la violenza passa attraverso la rete: dal crimine al *cyber-crime*

La Rivoluzione Digitale, già dalla sua nascita, ha contribuito alla trasformazione dei tradizionali mezzi di comunicazione e alla creazione di nuovi, modificando profondamente il concetto stesso di comunicazione. L'atto comunicativo, oggi, attraverso gli *smartphone*, i *tablet* ed i *computer* personali, ha subito cambiamenti radicali.

Internet è ormai una "tecnologia sociale" poiché la rete, ad oggi, è caratterizzata da soggetti, non più da utenti, che interagiscono fra di loro attraverso i *Social Network*, ovvero servizi che permettono di costruire un profilo pubblico o semi-pubblico su di una piattaforma limitata, all'interno della quale creare connessioni con utenti selezionati con cui condividere immagini, video e pensieri personali.

La comunicazione istantanea e la continua condivisione di contenuti permettono di evidenziare come le barriere spaziali e temporali nell'interazione umana vengano abbattute dall'utilizzo di Internet. L'utilizzo di questi strumenti, con il tempo, ha portato anche allo sviluppo di casi di abuso che possono spaziare dalla dipendenza a veri e propri comportamenti devianti.

Lo sviluppo delle tecnologie e la loro diffusione fanno sì che oggi la maggior parte delle persone porti a termine, giornalmente, numerosi compiti attraverso l'impiego di Internet. L'utilizzo di questa tecnologia, oltre ai numerosi vantaggi, ha portato con sé la nascita e lo sviluppo di un'estesa, e sempre più in espansione, area di illegalità: si tratta dei crimini commessi sulla rete che presentano numerose differenze rispetto al crimine tradizionale, portando con sé un significativo numero di sfide. Già nel 1989 il Consiglio d'Europa ha emanato una Raccomandazione su quali siano le condotte illegali messe in atto tramite strumenti informatici e il 23 novembre 2001, a Budapest, è stata poi stipulata una Convenzione del Consiglio d'Europa sulla criminalità informatica, con l'intento di identificare le condotte più gravi da sanzionare.

1.1 Definizione e classificazione dei principali “cyber-crimes”

Una prima descrizione del fenomeno del *cyber-crimes* può essere data mutuando la definizione data da Maras nel 2015 secondo cui un *cyber-crimes* è: “*qualunque utilizzo di Internet, di computer e di tecnologie ad esso correlate atto a commettere un crimine*” (p. 2).

Il *cyber-crime* consente di commettere il reato in modo più rapido, sfruttando le connessioni Internet, e più semplice, in quanto elimina la necessità della presenza fisica sul luogo del crimine. Ne è un esempio lo *stalking*, che può essere portato avanti tramite i *Social Media* e la messaggistica istantanea e non ha necessità di vicinanza fisica con la vittima. Inoltre, l’anonimato fornito da Internet, può fornire una protezione sia reale che percepita per gli individui che adescano le potenziali vittime (Vincze, 2016).

I reati possono essere distinti in reati pre-esistenti che hanno trovato nel mezzo tecnologico un’altra via di diffusione, come ad esempio la pedo-pornografia o la frode, oppure reati strettamente connessi all’utilizzo della rete come ad esempio l’*hacking*, o *hackeraggio*, ovvero qualunque azione volta a manomettere un sistema informatico.

Un’ulteriore ripartizione dei comportamenti che potrebbero essere classificati come *cyber-crimes* proviene da uno studio redatto dalle Nazioni Unite nel febbraio 2013, frutto di un lavoro *inter-force* tra vari dipartimenti e uffici da ogni parte del mondo, distinzione fatta in base all’oggetto dell’offesa e al *modus operandi*:

1) *Cyber-crimes* contro la confidenzialità l’integrità e la disponibilità dei dati di un *computer* o di altro sistema elettronico come:

- Accesso abusivo ad un sistema informatico;
- Intercettazione o acquisizione di dati informatici;
- Manomissione abusiva di dati: l’azione dei così detti “*hacker*”;
- Produzione, distribuzione o possesso di strumenti che favoriscano l’abuso informatico;
- Violazione delle misure di tutela della *privacy* o di dati personali.

2) *Cyber-crimes* contro la persona, come:

- Frode o falsificazione tramite sistema informatico, tra questi comportamenti rientra il fenomeno chiamato anche “*phishing*”, che consiste nel truffare una vittima ottenendo da essa, attraverso un inganno, dati e informazioni personali e/o finanziari;
- Reati di identità informatica;
- Violazione di *copyright* e di marchi registrati;
- Invio o controllo dell’invio di posta indesiderata, o *spamming*;
- Comportamenti che possono causare danni alla persona, come il *mobbing*, lo *stalking* e il *trolling*, ovvero l’invio di messaggi o immagini contenenti minacce, atti tipici del *cyber-bullismo*;
- Adescamento di minori *on-line*, o “*grooming*”.

3) *Cyber-crimes* inerenti al contenuto di ciò che viene prodotto o distribuito, fra cui:

- Comportamenti che coinvolgono razzismo o xenofobia;
- Produzione, distribuzione o possesso di materiale pedo-pornografico, riscontrabile anche nel fenomeno del “*sexting*” sempre più comune tra gli adolescenti;
- Comportamenti informatici a sostegno di reati di terrorismo, tra cui l’“incitamento al terrorismo”, i “reati di finanziamento al terrorismo” e “reati di pianificazione terroristica”.

1.2 I *cyber-crimes* secondo l’ordinamento italiano

Dei numerosi *cyber-crimes*, solo alcuni sono riconosciuti e disciplinati dalle norme italiane, le cui prime normative risalgono alla legge 23 dicembre 1993 n. 547 in tema di “Modificazioni e integrazioni alle norme del Codice Penale e del Codice di Procedura Penale in tema di criminalità informatica”. Tra questi reati figurano:

- Lo *spam* (disciplinato dall’art. 130 del Codice in materia di protezione dei dati personali, “comunicazioni indesiderate” e dal d.lgs. 9 aprile 2003, n. 70), ovvero

l'invio di messaggi ad un ingente numero di destinatari senza autorizzazione o richiesta da parte dei riceventi mediante un sistema elettronico, quale può essere il servizio e-mail. Non rientrano in questa categoria i messaggi automatici inviati da servizi di comunicazione inviati da un'azienda alla propria clientela.

- La *frode informatica* (regolata dall'art. 640-ter del Codice Penale), associata alla frode tradizionale, si riferisce a tutti quei comportamenti messi in atto con il fine di ottenere un arricchimento attraverso l'elaborazione abusiva dei dati. A questa si aggiungono: la *falsificazione di documenti informatici* (regolata dall'art. 491-bis C.P.), che equipara i documenti informatici ai documenti tradizionali applicando le stesse disposizioni sulla falsità in atti pubblici e privati, e l'*aggressione all'integrità dei dati* che si riferisce al danneggiamento di sistemi informatici e telematici (art. 635-bis C.P.) e alla diffusione di *virus* e *malware* (art. 615-quinquies C.P.).
- Il *grooming* (disciplinato dall'art. 609-undecies C.P.) ovvero l'adescamento di minori attraverso la rete da parte di qualunque individuo che abbia raggiunto l'età del consenso sessuale, con lo scopo di compiere abuso.
- Il *cyber-bullismo*, che consiste nella messa in atto, attraverso gli strumenti della rete, di abusi ripetuti, sistematici ed offensivi, quali possono essere ingiuria, diffamazione, minaccia e trattamento illecito dei dati personali. A questo riguardo, legge n.71 del 29 maggio 2017 recante "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del *cyber-bullismo*" è entrata in vigore il giorno 18 giugno 2017 andando a colmare il vuoto normativo inerente tale reato dandogli maggiore specificità rispetto alla precedente impostazione che lo vedeva riconosciuto come un reato di molestie (ex. Art 660 C.P.)
- La *produzione, il possesso e la diffusione di materiale pedo-pornografico*, riscontrabili anche all'interno del fenomeno del "*sexting*", su cui ci si soffermerà in seguito, regolato dagli articoli 600-ter C.P. ("Produzione di materiale pedo-pornografico"), 600-quater C.P. ("Detenzione di materiale pornografico riguardante i minori").

1.3 L'impatto dei nuovi *Social Media* sugli adolescenti

Le nuove generazioni, definite anche dei *nativi digitali*, sono ormai integrate all'interno di una cultura caratterizzata da relazioni che avvengono, indistintamente, secondo le modalità *off-line* ed *on-line*. Si tratta di tutti quegli individui nati dopo il 1980 chiamati comunemente sui *Social Network*, i *Millennials* (Rosen, 2010), e si distinguono dalle generazioni precedenti proprio per il loro essere cresciuti con la tecnologia, il che permette loro un utilizzo più sofisticato di Internet e dei dispositivi elettronici.

Le motivazioni possono essere rintracciate in:

- L'esigenza comunicativa. Le relazioni *on-line* sono parte integrante della cultura dei *Millennials*, soprattutto per quanto riguarda l'utilizzo dei *Social Network*: ne sono un esempio i principali servizi di messaggistica, quali *Whatsapp*TM, *Telegram*TM ed il servizio *Messenger* di *Facebook*TM che stanno modificando le loro funzioni somigliando sempre di più ai *Social* maggiormente utilizzati, come *Facebook*TM, *Instagram*TM, *YouTube*TM e *Snapchat*TM. La possibilità di utilizzare il mondo virtuale per creare connessioni sociali sembra apportare particolari benefici a coloro che tendono ad avere difficoltà a socializzare nel mondo reale, come ad esempio gli individui più timidi che comunicano con meno apprensione quando si trovano *on-line* (Hammick & Lee, 2014).
- La possibilità di auto-narrarsi attraverso pagine personali o *blog on-line*, permettendo la sperimentazione di sé e la costruzione della propria identità personale (Biolcati, 2011). L'adolescente si rappresenta, afferma "chi è", in linea con il tentativo di stabilire la propria identità e di affermarsi nel contesto sociale, pur mantenendo l'anonimato consentito dalle piattaforme.
- La possibilità di costruzione di un'identità desiderata, piuttosto che reale, permessa dall'anonimato (Gross, 2004).
- La possibilità di informarsi, soprattutto grazie agli aspetti di confidenzialità e convenienza che caratterizzano il *Web*. Ne sono un esempio le ricerche di notizie riguardanti la salute e la medicina, ritenute attendibili dalla maggior parte dei giovani (Gray *et al.* 2005): gli adolescenti, ad esempio, tendono a ricercare informazioni riguardanti la sessualità su Internet, anziché informarsi tramite gli adulti di

riferimento, ponendo fiducia nelle informazioni trovate in rete. Questo sovrastimare l'attendibilità delle informazioni trovate in rete provoca una consapevolezza minore dei rischi collegati alla sfera medica (le malattie sessualmente trasmissibili e le possibilità di gravidanza sono fra le tematiche più ricercate sulla rete) con conseguente aumento del rischio di messa in atto di comportamenti rischiosi.

- Altre motivazioni quali il mantenimento delle relazioni, l'incontro con nuove persone, la compensazione sociale, l'inclusione sociale, il divertimento, sono solo alcune delle motivazioni che spingono gli adolescenti a comunicare *on-line* (Papacharissi e Rubin, 2000; Baiocco *et al.*, 2011). Nonostante alcuni giovani ricerchino relazioni nuove con sconosciuti, salvo poi ritenerle meno significative e meno durature nel tempo (Baiocco *et al.*, 2011), la maggior parte di loro sembra utilizzare Internet per il mantenimento delle relazioni preesistenti.

1.4 I fattori di rischio collegati all'utilizzo della rete

L'utilizzo dei *Social Media* ha influenzato la cultura e la comunicazione del XXI secolo, in particolare per quanto riguarda le modificazioni avvenute a livello di rappresentazioni cognitive ed affettive dei più giovani, per i quali l'esperienza di connessione ad Internet è naturale e quotidiana (Casoni, 2008).

L'Istat (2016), in collaborazione con il progetto "Generazioni Connesse" del MIUR, ha recentemente fornito alcuni dati sull'utilizzo di Internet da parte degli adolescenti. Il 56% del campione si connette maggiormente tramite *smartphone*, seguito dal PC fisso o portatile (31%) e dai *tablet* (11%) mentre solamente il 2% del campione non si connette ogni giorno. Il mondo di Internet può quindi essere considerato un vero e proprio contesto sociale, in cui ogni giorno gli adolescenti condividono esperienze.

Uno degli aspetti maggiormente discussi, non solo in ambito psicologico, è l'influenza che i *mass media* possono avere nel portare l'adolescente a scambiare realtà e fantasia (De Natale, 1998), arrivando a mettere in atto, nel mondo reale, comportamenti visti ed appresi attraverso film e videogiochi violenti, sebbene numerose ricerche abbiano dimostrato come il cervello umano impari a distinguere fra realtà e finzione già in tenera età (Ferguson e

Dyck, 2012). D'altro canto, uno dei rischi connessi all'eccessivo utilizzo di videogiochi riguarda le possibili modificazioni a livello cerebrale. Le azioni ripetitive e stimolanti possono indurre stati di coscienza alterati ed una sollecitazione dell'attenzione tale da poter causare un possibile abbassamento della soglia della noia, che aumenterebbe il rischio di compromissione delle relazioni repute meno stimolanti (Faliva, 2001).

La relazione e la comunicazione avvengono "a distanza", con la possibilità di nascondersi dietro *avatar* e *nickname* i quali permettono una modificazione della propria identità, in una realtà che non è regolata dalle stesse leggi morali e modelli comportamentali condivisi dall'intera comunità di riferimento. Questo fenomeno permette l'allontanamento dal senso di responsabilità e di colpa, favorendo quello che Bandura (1996) chiama "disimpegno morale", ovvero la messa in atto di meccanismi cognitivi che liberano l'individuo dai sentimenti di autocondanna nel momento in cui la norma non viene rispettata.

Un ulteriore fattore di rischio per gli adolescenti è la libertà di navigare su Internet senza un controllo restrittivo. Secondo un'indagine di McAfee (2012) il 70% dei ragazzi nasconde il proprio comportamento *on-line* ai genitori, i quali tendono a sottostimare i rischi nei quali i figli potrebbero incorrere o, in alternativa, reputano che non vi siano differenze significative fra il pericolo *on-line* e quello *off-line*. Eppure, sempre secondo i dati forniti dall'Istat, viene anche illustrato come solamente il 21% del campione maschile ed il 17% del campione femminile non è incorso in problematiche legate all'utilizzo dei *Social Network*, mentre la maggior parte degli adolescenti (32% dei ragazzi e 41% delle ragazze) ha ricevuto proposte o messaggi indesiderati, seguiti dall'imbattersi in situazioni illegali (22%M e 16%F) e da contenuti sgradevoli che li riguardavano in prima persona (18%M e 14%F).

Infine, non si può trascurare come un utilizzo eccessivo, sia qualitativo che quantitativo, di questi dispositivi possa condurre a vere e proprie forme di dipendenza, intese come disturbi comportamentali. Nonostante questi possibili esiti, il Disturbo da abuso della rete telematica (*Internet Addiction Disorder*, IAD) non è stato inserito all'interno del DSM-5, in quanto non esistono evidenze sufficienti per giustificarne l'inclusione e viene consigliato l'utilizzo dei criteri diagnostici per il Disturbo da gioco su Internet.

Un rischio collegato all'eccessivo utilizzo dei dispositivi elettronici riguarda i fenomeni di deprivazione del sonno (McBride, 2011) strettamente correlati alla dipendenza da Internet, in quanto la difficoltà nel distogliere l'attenzione dai tali dispositivi può portare l'adolescente a trascorrere anche intere nottate davanti ad uno schermo.

Difficilmente chi naviga in rete conosce tutti i rischi che si corrono in Internet perché manca un'educazione all'utilizzo sicuro del computer. Ne è un esempio la scarsa percezione dei rischi connessi alla *privacy* e alla possibilità di diffusione dei materiali postati in rete, legati alla quantità di dati forniti per la registrazione sulla maggior parte dei siti Internet, dati che normalmente non verrebbero forniti ad un estraneo ma che, su Internet, si tende a rilasciare con una fiducia irrazionale, senza considerare che quelle informazioni verranno poi recuperate ed analizzate per fini commerciali e, talvolta, anche per conto di terzi con scopi potenzialmente pericolosi. *Facebook*TM è entrato a far parte della vita quotidiana in modo pervasivo, al punto di non riuscire ad immaginare che un adolescente non sia registrato su questo *Social Network*. Questa sua pervasività mina la *privacy* degli utenti connessi, oltre a modificare l'idea di sfera pubblica e privata.

Uno studio sulle credenze riguardanti la *privacy* su *Facebook*TM, condotto da Debatin, Lovejoy, Horn e Hughes (2009), ha evidenziato come gli utenti del *Social Network* sappiano e comprendano le impostazioni di controllo *privacy* e ne facciano uso ma, allo stesso tempo, abbiano una distorta percezione di cosa comporti; inoltre i benefici percepiti dalla creazione di una rete sociale su Internet tendono a superare la percezione di rischio nel rilasciare informazioni personali. Infine, i rischi connessi alla mancanza di *privacy* sono più facilmente attribuiti agli altri piuttosto che a sé stessi. Questo porta ad un maggior rischio per i bambini e per gli adolescenti che non sono in grado di riconoscere le truffe *on-line* o evitare l'adescamento da parte di pedofili. È quindi fondamentale offrire una corretta educazione ai nuovi *media*, per far sì che i giovani possano muoversi sulla rete in modo sicuro, così da poterne sfruttare appieno le potenzialità di informazione ed espressione senza intaccare sul delicato sviluppo del minore, tutelandolo da contenuti illeciti o dannosi.

1.5 I reati maggiormente commessi dai giovani

In linea generale, come riportato da Näsi et al. (2015), la letteratura internazionale ha riscontrato come i reati maggiormente commessi siano quelli direttamente connessi e rivolti ad una persona e tra questi rientrano anzitutto tutti quei reati che riguardano la sfera della sessualità, quindi, ad esempio, il possesso e la diffusione di materiale sessualmente esplicito all'infuori della consapevolezza e della volontà della persona raffigurata, ma anche tutti quei reati che coinvolgono molestie, minacce, *stalking*, furto di identità, diffamazione, frode e *phishing* (ad esempio Finkelhor, Mitchell e Wolak, 2000; Oksanen e Keipi, 2013; Yar, 2013). Il motivo della diffusione di questi reati può riscontrarsi nel fatto che questi siano di più facile commissione da parte di tutti, in quanto non richiedono particolari conoscenze di sistemi informatici complessi o di azioni tipiche dei così detti *hacker*. Secondo Näsi (2015) i reati più diffusi valgono anche e soprattutto per gli adolescenti e i giovani di oggi (fino ai 20 anni). Essi, infatti, sono quelli che maggiormente utilizzano il PC e altre piattaforme elettroniche e questo porta a dei rischi molto elevati in quanto il loro sviluppo e il raggiungimento di stadi di sviluppo più maturi passano ormai inevitabilmente anche attraverso questi mezzi.

Capitolo II

La nuova frontiera delle molestie on-line: il *cyber-bullismo*

2.1 Descrizione del fenomeno

Questo percorso *top-down* si può ora quindi focalizzare su uno dei comportamenti che può associarsi ai *cyber-crimes* che più frequentemente troviamo tra i giovani: il *cyber-bullismo* (scritto anche: cyberbullismo). Tale comportamento attinge la sua definizione da un altro fenomeno diffuso da sempre nel mondo dei ragazzi adolescenti e dei bambini e di cui è stato scritto molto in letteratura e da cui bisogna partire, ovvero il bullismo.

Utilizzando le parole di Olweus il bullismo può essere definito come: “*Un atto o un comportamento aggressivo e intenzionale, messo in atto da un gruppo o da un singolo individuo più volte e per molto tempo contro una vittima che non può facilmente difendere se stessa*” (1993, p.9). Nel meta-mondo virtuale questi comportamenti vessatori hanno assunto una nuova veste, rafforzandosi e diffondendosi prepotentemente in svariati modi sia palesi che più sottili tanto da assumere una definizione a se stante: quella appunto di *cyber-bullismo*. Secondo Smith *et al.* (2008) il *cyber-bullismo* può quindi prendere a pieno la propria definizione da quella di bullismo di Olweus specificando però l’uso di mezzi elettronici come piattaforma di diffusione; gli autori definiscono quindi il *cyber-bullismo* come: “*Un atto o un comportamento aggressivo e intenzionale, messo in atto da un gruppo o da un singolo individuo, attraverso l’uso di mezzi di contatto elettronici, più volte e per molto tempo contro una vittima che non può facilmente difendere se stessa*” (p. 366). L’apparente semplicità di questa aggiunta non va confusa con la sua sostanzialità. Il bullismo e il *cyber-bullismo*, per quanto simili apparentemente, hanno delle caratteristiche psicologiche proprie. Una differenza è da rintracciarsi nel senso di sicurezza e di paura che le due condotte arrecano alle vittime. Il bullismo, infatti, si svolge principalmente in ambito scolastico e con il contatto diretto tra bullo e vittima e cessa una volta terminata la prossimità fisica, quindi la vittima di bullismo, tornata a casa, sente di essere al sicuro. Nel

cyber-bullismo invece, tale sicurezza decade nel momento in cui la vittima si connette ad Internet, dato che nel mondo virtuale, la vittima è raggiungibile tutto il giorno, in ogni piattaforma sociale e rischia di non conoscere nemmeno l'identità e la provenienza del perpetratore e ciò aumenta vistosamente il timore per la propria sicurezza (Sourander *et al.*, 2010). Secondo uno studio di Livingstone e colleghi del 2011, circa il 20% dei ragazzi europei che utilizzano tecnologie *on-line* hanno rivelato di essere stati molestati attraverso Internet (Völlink *et al.*, 2013). Questi dati ci permettono di capire come il *cyber*-bullismo sia un fenomeno da valutare e studiare e sul quale tutti, dal legislatore all'esperto di psicologia, si devono soffermare per evitare conseguenze negative. Inoltre ci sono casi in cui chi è vittima di bullismo "tradizionale" è anche contemporaneamente vittima di *cyber*-bullismo. Questi soggetti sono maggiormente a rischio di problematiche psicologiche e maggiormente esposti a depressione e condotte suicidarie in quanto doppiamente vittime e sono definite dalla letteratura come "*global victims*" (Shariff e Churchill, 2010).

Il *cyber*-bullismo quindi si pone come una problematica dai risvolti ancora più dannosi e potenzialmente letali che agisce non solo sul piano psicologico ma anche su quello sociale.

2.2 Alcuni schemi comportamentali del *cyber*-bullismo

Il *cyber*-bullo può perpetrare la condotta *cyber*-bullizzante coinvolgendo l'intera rete sociale che di fatto diviene, anche inconsapevolmente, complice della condotta deviante, ciò può avvenire attraverso il possesso di foto della vittima senza il suo consenso, l'umiliazione pubblica con messaggi offensivi e di minaccia di vario genere e l'umiliazione pubblica su Internet o attraverso la diffusione di bugie e pettegolezzi sulla vittima (Campfield, 2006).

Le modalità di intraprendere atti di *cyber*-bullismo sono molteplici anche grazie alle numerose possibilità fornite dagli strumenti tecnologici. Può essere allora utile fornire una breve descrizione di queste forme di *cyber*-bullismo, così da poter acquisire una maggiore consapevolezza e riuscire nella realizzazione di progetti di prevenzione sempre più adeguati.

- Il *flaming*, ovvero un'interazione ostile, aggressiva e con toni rabbiosi che attacca direttamente la persona. Si può mettere in atto in molteplici contesti, quali i

forum, le *tagboard*, le *chatroom*, e così via. I messaggi tendono ad essere crudeli, incuranti della realtà dei fatti e volti solo ad infastidire la vittima.

- Le *molestie*, che si riferiscono, come le molestie *off-line*, ad azioni ostili basate sul genere, la razza, l'età, l'orientamento sessuale della vittima; possono perdurare nel tempo ed essere facilitate dalla tecnologia nell'offendere la vittima.
- La *denigrazione* e la *diffamazione* riguardano la pratica di svalutare attraverso la tecnologia un altro individuo. Si tratta delle forme di *cyber-bullismo* con lo spettro più variabile di azioni che possono mettere in atto. Può includere sia messaggi direttamente inviati alla vittima ma anche la creazione di siti *Web* e pagine con lo scopo di postare e condividere contenuti riguardanti specificatamente la vittima. Un fenomeno particolarmente diffuso più recentemente sui *Social Network* è quello di creare false notizie utilizzando volti di persone scelti casualmente. Ne sono un esempio recente, nel contesto italiano, le *fake news* riguardanti presunti autori di reato: si tratta di foto di individui qualsiasi, prese da *Facebook*TM, alle quali viene applicata una didascalia riportante il nome della persona ritratta ed il reato commesso (spesso si tratta di pedofilia); la reputazione di queste persone viene fortemente minata dai contenuti condivisi, arrivando, come riportato da alcuni fatti di cronaca, a ricevere minacce e subire atti di vandalismo.
- L'*esclusione sociale* cioè tutte quelle azioni deliberatamente messe in atto con lo scopo di far capire alla vittima che non sono parte del gruppo e che la loro presenza non è gradita. Attraverso la rete può essere messa in atto in modo piuttosto semplice: rimuovendo la persona dalla lista di amici, impedendo di partecipare alle discussioni, ignorando i messaggi nelle *chat* di gruppo e così via.
- *Outing* e *inganno* si riferiscono al persuadere l'individuo a fornire informazioni confidenziali per poi condividerle sulle varie piattaforme senza il consenso della vittima. Queste informazioni possono riguardare diversi aspetti quali l'orientamento sessuale della vittima ma, più recentemente, si stanno espandendo al *sexting*.
- La *sostituzione* e la *creazione di identità* si riferiscono all'utilizzare profili falsi fingendosi un'altra persona per inviare messaggi con lo scopo di infliggere danno

alla vittima. Nel caso in cui il perpetratore fosse particolarmente esperto, può sfruttare tecniche di *hacking* per utilizzare *account* di altre persone per inviare messaggi con le loro identità ad un ampio pubblico.

2.3 Tecnologie e piattaforme coinvolte

La diffusione degli strumenti tecnologici, fa sì che l'invio e la ricezione di messaggi e contenuti vessatori possa avvenire in qualsiasi momento della giornata, attraverso l'utilizzo di cellulari, *tablet* e computer. Mediante l'utilizzo di questi strumenti, il *cyber-bullismo* si rivela essere un fenomeno che può svilupparsi in numerosi contesti. Può pertanto essere utile fornire una breve rassegna delle piattaforme più diffuse e delle modalità di messa in atto dei comportamenti bullizzanti a seconda del contesto.

Un primo contesto è riscontrabile nella messaggistica istantanea, un servizio ormai disponibile all'interno della maggior parte dei siti *Web*. La possibilità di scambiare messaggi diretti con una persona può avvenire mediante il numero di cellulare, come nel caso di *Whatsapp*TM, o, in alternativa, di un'identità personale, come ad esempio avviene nel caso di *Telegram*TM, oppure, ancora, attraverso il proprio profilo personale all'interno di un *Social Network*, quale può essere il servizio *Messenger* di *Facebook*TM. Queste piattaforme consentono di comunicare contemporaneamente all'interno di più conversazioni ed in modo estremamente rapido.

Simili alle piattaforme di messaggistica istantanea sono le *chat-room*, siti *Web* nei quali si entra in contatto con persone che potrebbero non conoscersi ma con le quali si condividono degli interessi o l'età. L'identità è generalmente nascosta dietro un *nickname* ed un *avatar* e, in alcune *chat-room*, l'inserimento all'interno della *chat* è del tutto casuale, impedendo così una selezione dei contenuti che si andranno a visualizzare, ne è un esempio il noto sito *Web Chatroulette*.

Un'altra forma di invio e ricezione di messaggi scritti è l'utilizzo delle e-mail. Questi messaggi in forma elettronica sono quasi istantanei e possono essere salvati per il futuro. Nonostante le credenze comuni, non si tratta di un servizio confidenziale fra i due

comunicanti e per questo può prestarsi facilmente a fenomeni di *cyber-bullismo*. Inoltre, alcuni siti *Web* consentono la creazione di una *mail* temporanea, permettendo così un'ulteriore forma di anonimato per mettere in atto molestie e minacce.

Differenti sono i *blog*, dei “diari on-line” che possono essere dedicati ad un argomento specifico, quali la cucina, la cura della casa, gli *hobby*, la politica, ... il rischio di *cyber-bullismo* per quanto riguarda i *blog* è riscontrabile nella possibilità che viene data ai visitatori di commentare le pagine ed i contenuti del sito stesso, talvolta in modo crudele e con l'intento di ferire.

Infine, le piattaforme *social* che consentono la condivisione di immagini, foto, video, messaggi anche senza l'autorizzazione degli utenti interessati. La potenzialità di infliggere un danno tramite queste piattaforme è pressoché infinita, considerando le numerose azioni che possono essere messe in atto ed il numero di utenti che possono essere coinvolti. Si può passare dal messaggio di scherno volto a ferire alla condivisione di contenuti imbarazzanti per la vittima, ai commenti messi in atto con l'intento di umiliare l'utente colpito.

2.4 L'incidenza del fenomeno

Secondo il rapporto Istat del 2014 riguardante il bullismo in Italia, emerge che nella fascia d'età compresa fra gli 11 ed i 17 anni, il 50% degli adolescenti ha subito forme di bullismo e *cyber-bullismo* nell'arco dei 12 mesi precedenti. Dai dati emerge come il *cyber-bullismo* sia meno frequente del bullismo “tradizionale”. Nello specifico, il 22% delle vittime di bullismo offline afferma di aver subito forme di violenza *on-line* nei 12 mesi precedenti e, di questi, il 6% circa in modo continuativo, con più di un episodio al mese. Inoltre, le ragazze sono maggiormente oggetto di vessazioni (7%) rispetto ai ragazzi (4,6%).

Sempre secondo i dati forniti dall'Istat (2016), l'82% dei ragazzi afferma di cercare di non superare i propri limiti e di non aver mai preso di mira qualcuno *on-line*, mentre il restante 18% afferma di averlo fatto con ragioni diverse: il 10% afferma che le prese di mira sono state messe in atto per scherzo, senza ferire nessuno; il 6% afferma di dire sempre quello che vuole, anche quando questo può ferire altri; un 1% afferma di aver preso di mira

qualcuno grazie all'anonimato fornito da Internet ed un ulteriore 1% di averlo fatto per ottenere “like” e quindi riconoscimento sociale. Inoltre, è emerso come le ragazze siano più attente, rispetto ai ragazzi, a non superare i limiti ed evitare così di ferire l'altro.

2.5 Aspetti biologici, psicologici e sociali del comportamento dei Bulli

Nel presente paragrafo e nei due successivi, si è cercato di individuare le conseguenze e, in alcuni casi, gli antecedenti in un'ottica bio-psico-sociale delle varie figure coinvolte nel *cyber-bullismo*. Per una ragione puramente semplificativa si è tentato di schematizzare questi aspetti, pur sapendo che sono fortemente interrelati fra loro e possono quindi verificarsi casi di *overlap* tra le varie caratteristiche elencate.

Ricercando in letteratura studi riguardanti i fattori biologici e fisiologici del bullo, si è notato che le basi genetiche del temperamento, dell'aggressività e, più in generale, della personalità, svolgono un ruolo importante, in quanto i bulli presentano livelli superiori di negatività rispetto alle vittime ed ai bulli-vittime. A questo si aggiunge che la capacità dei bulli di inibire gli impulsi verso il comportamento aggressivo è limitata da deficit della regolazione del comportamento e dalla relativa mancanza di paura (Volk *et al.* 2012). L'ereditabilità gioca sicuramente un ruolo importante: ciò non significa che il bullismo sia dovuto a fattori genetici o che sia primariamente determinato da fattori genetici, significa piuttosto che vi è un certo collegamento tra lo sviluppo del bullismo ed alcune caratteristiche ereditabili. Altri studi riportano che, misurando i livelli di cortisolo, si nota un legame tra stress, salute e dominanza sociale, il quale spiegherebbe i generali benefici sulla salute che il soggetto sperimenta nel momento in cui “vince” una competizione sociale, come può essere il bullismo (Flinn 2006).

Individui con posizione gerarchica dominante sperimentano meno stress e meno problemi di salute legati allo stress cronico. Inoltre, bassi livelli di cortisolo risultano essere un fattore protettivo rispetto a sintomi psicosomatici quali mal di gola, raffreddore e problemi respiratori (Newman 2005; Sapolsky 2004). Questi studi contrastano però con ricerche i cui risultati mostrano che anche i bulli, come le vittime, sperimentano sintomi psicosomatici come mal di testa, mal di stomaco e raffreddore (Kaltiala-Heino *et al.*, 2000) Per quanto

concerne i fattori psicologici, studi effettuati su un campione di bambini hanno dimostrato che, i bambini che perpetrano *cyber*-bullismo, ottengono punteggi maggiori di ansia e depressione rispetto ai bambini non coinvolti, ma punteggi minori di depressione rispetto ai bambini che perpetrano bullismo tradizionale. A questo si può collegare un forte disimpegno morale, il quale predice il comportamento di *cyber*-bullismo ma non la confessione di esservi coinvolti. Questo può essere efficacemente spiegato partendo dalla natura stessa di questo fenomeno che non permette al bambino di attivare le proprie capacità di autoregolazione per rendere morale il comportamento (Kaltiala-Heino *et al.*, 2000).

Inoltre, i bambini che perpetrano bullismo all'età di 8 anni, sono più a rischio dei loro coetanei rispetto all'uso e abuso di sostanze illecite all'età di 18 anni. In ultimo, da studi sui fattori psicosociali è emerso che i bulli riportano bassi punteggi nel comportamento sociale che si collegano a bassi punteggi nella componente affettiva dell'empatia, ovvero la capacità di riconoscere i sentimenti e di prendersi cura degli altri. Queste caratteristiche si osservano nelle scarse relazioni con i pari e portano spesso a comportamenti delinquenti, difficoltà scolastiche ed abbandono degli studi. Si riscontra inoltre, nei bulli, una forte disinibizione dovuta al *cyber*-spazio, il quale permette al bambino di esprimere pensieri ed opinioni che altrimenti non riuscirebbe ad esternare nella vita reale. (Ybarra e Mitchell, 2004; Leiner *et al.*, 2014).



(Flinn 2006; Kaltiala-Heino *et al.*, 2000; Volk *et al.* 2012; Ybarra e Mitchell, 2004)

Figura 1 - Aspetti biologici, psicologici e sociali del comportamento dei Bulli

2.6 Aspetti biologici, psicologici e sociali del comportamento delle Vittime

Esaminando in prima battuta l'ambito fisiologico, è stato dimostrato che i problemi di *cyber-victimization* sono associati a sintomi psicosomatici quali ad esempio mal di testa, mal di stomaco e disturbi del sonno, che possono manifestarsi con la difficoltà ad addormentarsi o restare addormentati oppure con incubi notturni (Sourander *et al.*, 2010).

Dal punto di vista strettamente biologico, siamo di fronte a bassi livelli di cortisolo: quindi ridotta sensibilità delle ghiandole surrenali e riduzione della reattività dell'asse ipotalamo-ipofisi-surrene (HPA) che è stata documentata anche nel contesto dello stress cronico (Ouellet-Morin *et al.*, 2011).

Essere “*cyber-bullizzato*” ha un impatto significativo anche sul benessere psicologico. Un numero sostanziale di *cyber-vittime*, infatti, riportano *distress* quando diventano il bersaglio di un'aggressione *on-line*. Inoltre, uno studio del Regno Unito mostra che le *cyber-vittime* molto spesso non parlano dell'essere bullizzate, così gli adulti possono non venirne a

conoscenza ed esse possono quindi sviluppare un senso di solitudine, frustrazione e sconforto (Sourander *et al.*, 2010). In un ulteriore studio, le vittime di *cyber*-bullismo hanno riferito di essersi sentite depresse, ferite, insicure, preoccupate, senza speranza, imbarazzate, minacciate, ansiose, frustrate, arrabbiate, socialmente inette e stressate, nonché di sperimentare un abbassamento dell'autostima oltre a problemi interpersonali (Völlink *et al.*, 2013).

I risvolti sociali del *cyber*-bullismo presentano le *cyber*-vittime come persone che sviluppano soprattutto problemi emotivi e di socializzazione in particolare con il gruppo dei pari. Altre difficoltà possono essere quelle legate all'ambito scolastico dove non riescono a sentirsi al sicuro: assenteismo, scarsi risultati, problemi con i compagni di classe (Sourander *et al.*, 2010).

Patchin e Hinduja nel 2006 dimostrano che il *cyber*-bullismo può avere un impatto talmente negativo sul benessere dei bambini e adolescenti che alcuni prendono in considerazione il suicidio ed altri finiscono per portare a termine questa loro intenzione (Völlink *et al.*, 2013).

Per le vittime è spesso difficile riuscire a distaccarsi da questo ruolo e, anziché cercare di risolvere il problema, trovano molto più semplice reagire negandolo ed evitandolo, ritirandosi da situazioni sociali, accusando se stessi o accettando il *cyber*-bullismo come una parte della propria vita (Völlink *et al.*, 2013).



(Ouellette-Morin et al. 2011; Patchin e Hinduja, 2006; Sourander et al., 2010; Völlink et al., 2013)

Figura 2 - Aspetti biologici, psicologici e sociali del comportamento delle Vittime

2.7 Aspetti biologici, psicologici e sociali del comportamento dei Bulli-vittima

Un'altra figura coinvolta nei comportamenti legati al *cyber*-bullismo, è quella del bullo-vittima. Sono definiti bullo-vittime quei ragazzi che sperimentano o hanno sperimentato *cyber-victimization* e che, contemporaneamente o successivamente, attuano comportamenti *cyber*-bullizzanti nei confronti di qualcun altro.

Iniziando ad analizzare la prospettiva fisiologica si è notato che i ragazzi che sono sia bulli che vittime, presentano una forte disregolazione emotiva, la quale comporta difficoltà nella regolazione delle emozioni e degli impulsi derivanti da esse (Goldsmith et al., 1999; Ball et al., 2008). Questa disregolazione emotiva è uno dei fattori di rischio principali in presenza dei quali si innalzano le probabilità che un bambino che è stato vittima di *cyber*-bullismo diventi a sua volta un *cyber*-bullo. Accanto a questo fattore, si è notato che, in studi sul bullismo tradizionale, i geni operano la loro influenza tramite il fenotipo: infatti i bambini che vengono bullizzati da un bambino fisicamente più grande e forte di loro, a loro volta

bullizzano un bambino più piccolo e debole di loro. La modalità appena descritta può essere facilmente estesa anche ai casi di *cyber-bullismo* (Ball *et al.*, 2008). Analizzando i fattori psicologici si nota invece che il bullo-vittima presenta le stesse caratteristiche della vittima, tra cui forti problemi emozionali che si ripercuotono poi anche sui fattori sociali, depressione, frustrazione, rabbia, solitudine, stress e bassa autostima (Campfield, 2006; Patchin e Hinduja, 2006; Ouellette-Morin *et al.*, 2011). Queste somiglianze tra vittima e bullo-vittima sottolineano l'impatto significativo che l'essere *cyber-bullizzato* ha sulla vita e sullo sviluppo del bambino e dell'adolescente. Per quanto riguarda invece i fattori sociali, si notano, come nei bulli, forti problematiche comportamentali. Inoltre, i bullo-vittima riportano maggiori difficoltà nella reciprocità dei rapporti e relazioni maggiormente problematiche con i pari rispetto ai bambini che sono solo bullo o solo vittima. (Patchin e Hinduja, 2006; Völlink *et al.*, 2013).



(Ball *et al.*, 2008; Goldsmith *et al.*, 1999; Campfield, 2006; Patchin & Hinduja, 2006; Ouellette-Morin *et al.* 2011)

Figura 3- Aspetti biologici, psicologici e sociali del comportamento dei Bullo-vittima

2.8 Gli attori non protagonisti del *cyber-bullismo*: i *bystanders*

Nell'analisi del fenomeno del *cyber-bullismo* è importante tenere presente la partecipazione degli "spettatori", i *bystanders*, che osservano il fenomeno ma non intervengono a favore della vittima e che, anzi, condividendo e commentando le molestie sui *Social Network*, altro non fanno che aumentare la sua pericolosità. Un ampio numero di adolescenti si confronta, o lo ha fatto, con atti di *cyber-bullismo* che avvengono fra altri adolescenti. Le ricerche sui *bystanders* si sono focalizzate generalmente sulle loro reazioni e sui fattori che le influenzano, ad esempio la tendenza a partecipare al *cyber-bullismo* quando reputano che i pari approveranno e prenderanno anche loro parte alle azioni (Bastiaensens *et al.*, 2015).

Riveste particolare interesse indagare quali possano essere gli effetti dell'essere frequentemente esposti ad atti di *cyber-bullismo* come *bystanders*. Secondo una ricerca condotta da Pabian e colleghi (2016), coloro che vengono esposti più frequentemente ad atti di *cyber-bullismo* come spettatori tendono, nel tempo, a mostrare livelli di responsività empatica più bassi. Inoltre, gli adolescenti con maggiori livelli di responsività empatica tendono ad essere più frequentemente spettatori di *cyber-bullismo*, probabilmente a causa del loro interpretare in modo più gravoso per gli altri le interazioni *on-line* ambigue o negative.

2.9 Cyber-bullismo e Sexting

Paragrafo a sé stante merita il legame che può essere riscontrato fra il *cyber-bullismo* e il *sexting*. Il *sexting* può essere considerato come un punto di partenza dal quale può nascere un comportamento *cyber-bullizzante*.

Il termine *sexting* è un gioco di parole risultate da una crasi tra il termine “*sex*”, inteso come attività sessuale, e “*messaging*”, inteso come uno scambio di messaggi in via telematica (Lenhart, 2009; NCPTUP, 2008).

Con questo termine ci si riferisce alla produzione e distribuzione di immagini o messaggi sessualmente espliciti e/o allusive tra minori attraverso qualunque strumento di comunicazione tecnologica (Roberts, 2005; Walker *et al.*, 2013; Lenhart, 2009; NCPTUP, 2008; Cox Communication, 2009; Mitchell, 2012).

Tale comportamento, non è di per sé un reato o una condotta errata, in quanto si tratta di una pratica ad oggi ritenuta tipica dell’esplorazione sessuale giovanile (Education Development Center, 2013). Secondo Ybarra e Mitchell (2014), infatti, il comportamento sessuale in età adolescenziale assume un profilo di sfida psico-sociale comune a tutti i giovani. Tale comportamento può trovare nel *sexting* uno strumento utile che permette agli adolescenti di parlare agli altri di temi sessuali favorendo l’esplorazione della propria identità sessuale e dei propri interessi (Valkenburg e Peter, 2011).

La letteratura sul tema offre una distinzione delle motivazioni per le quali avviene il *sexting* (Wolak, Finkelhor e Mitchell, 2012):

- *sexting* come ricerca di attenzione: in questa categoria rientrano le motivazioni statisticamente più diffuse che spingono un adolescente a mostrare se stesso ossia il “sentirsi *sexy*” e il “divertirsi e flirtare” con qualcuno al fine di creare e mantenere un interesse romantico nei propri confronti (Döring, 2014; Perkins *et al.*, 2013; Renfrow e Rollo, 2014; Walker *et al.*, 2013).
- *sexting* all’interno di relazioni romantiche: in questa categoria rientrano gli episodi di *sexting* tra fidanzati. Lo studio di Mitchell *et al.* (2012) ha dimostrato

che più del 50% di coloro che inviano e ricevono immagini o messaggi sessualmente espliciti è coinvolto in una relazione intima. Parker *et al.* (2013) sostengono che un motivo può risiedere nel fatto che l'edonismo derivante dall'esplicitazione di messaggi e foto a contenuto erotico può essere un *marker* della soddisfazione del rapporto. Inoltre secondo altri studi il 15% ha dichiarato di aver fatto *sexting* per manifestare l'intenzione di voler avere un rapporto sessuale con il proprio partner e il 23% di averlo fatto perché esplicitamente richiesto dal partner stesso (Druin *et al.*, 2013).

Altra causa molto frequente, come dichiarato dal 26% dei soggetti di uno studio (Druin *et al.*, 2013), che spinge una coppia a fare del *sexting* è la distanza fisica tra i due partner che, e questo vale soprattutto per gli adolescenti, possono essere a volte separati l'uno dall'altro durante le vacanze o in altre occasioni (Albury e Crawford, 2012). In questo caso il *sexting* può essere utilizzato come un sostituto dell'attività sessuale in una relazione a distanza (Döring, 2014; Perkins *et al.*, 2013; Renfrow e Rollo, 2014; Walker *et al.*, 2013).

- *Sexting* derivante da altre motivazioni: in questa categoria rientrano tutte le altre motivazioni riportate dagli adolescenti nei vari studi in tema di *sexting*, quali la noia (Kopecký, 2011), il *sexting* per gioco o scherzo (Mitchell *et al.*, 2012; Willard, 2010; Albury e Crawford, 2012), involontario o accidentale (Kopecký, 2011) o come risultato di pressione esterne o interne (Lee e Crofts, 2015).

Infine, altro elemento importante sono le emozioni provate dai ragazzi che hanno fatto *sexting*. Lee e Crofts (2015) a questo proposito citano il sondaggio della rivista “*Sex and Tech*” (2008) che ha indicato come i termini più utilizzati dagli adolescenti per descrivere le emozioni provate nell'aver sperimentato il *sexting* siano tendenzialmente positivi (55% dichiara di essere sorpreso, il 54% divertito, stimolato 53%, eccitato 44%, felice 40%, interessato a ripetere l'esperienza 27% e interessati ad un incontro con il mittente 27%). Mentre molti meno hanno riportato sentimenti negativi come l'essersi sentito rabbrivire dall'esperienza (22%), essersi sentiti disgustati (18%) e poco stimolati (15%). La conclusione evidente è che la stragrande maggioranza di coloro che ricevono contenuti multimediali di tipo sessuale da coetanei non giudichi questo negativamente. Inoltre

secondo uno studio della società “*Cox Communications*” (2009) circa il 90% di coloro che avevano inviato un’immagine o un messaggio a contenuto sessuale ha dichiarato di non aver riportato alcuna ricaduta negativa dalla attività.

2.9.1 Conseguenze negative del *sexting*

Nonostante il *sexting* possa essere considerato una pratica moderna di esplorazione sessuale in adolescenza, in molti hanno sottolineato come questa attività possa portare a conseguenze negative sul piano fisico, mentale e legale. Infatti, può diventare pericoloso dal momento in cui la persona che si presta a questo tipo di interazione intende fare un passo indietro ed estraniarsi, annullando qualsiasi tipo di contatto con l’altro. Questo potrebbe innescare reazioni pericolose dall’altra parte dello schermo che fungono da fattore stressogeno per la persona stessa. Reazioni più frequenti sono quelle in cui ci sono minacce e prese in giro che avvengono attraverso divulgazioni di immagini o video o divulgazione di conversazioni contenenti informazioni molto private che dopo essere state rese pubbliche potrebbero compromettere l’integrità psichica della vittima.

Tallon *et al.* (2012), ha suddiviso le possibili conseguenze negative a seconda dell’azione messa in atto. Secondo gli autori creare un’immagine sessualmente esplicita di se stessi potrebbe essere un’azione fatta con poca consapevolezza o frutto di pressioni e rischia di portare alti livelli di ansia al mittente che rischia di sentirsi sotto il controllo del ricevente. Questo vale anche in casi supplementari di immagini che sono state scattate da altri di nascosto o senza il consenso del minore raffigurato (Wolak, Finkelhor e Mitchell, 2012). Viceversa il trattenere per sé un’immagine sessualmente esplicita può dare al destinatario un mezzo di controllo sul soggetto che può portare a ricattare il soggetto ritratto a produrre ulteriori immagini del genere per evitare la diffusione di quelle già in possesso del ricevente; infine terzo comportamento possibile consiste della diffusione ad altri dell’immagine sessualmente esplicita senza il consenso della persona ritratta. Quest’ultimo comportamento è considerato secondo gli studi attuali (ad esempio: Renfrow e Rollo, 2014) come il fattore aggravante prevalente nei casi di *sexting* tra gli adolescenti, rappresentando ad esempio il 57% dei casi aggravati secondo lo studio di Wolak, Finkelhor e Mitchell

(2012). Esso è inoltre il comportamento che porta al danno più probabile e sostanziale sia a livello di reputazione tra i pari che a livello di disagio psicologico (Lenhart, 2009).

Secondo Tallon *et al.* (2012), infatti, il soggetto dell'immagine potrebbe sentirsi tradito, umiliato, arrabbiato e sconvolto, ma anche impotente e senza il controllo della propria vita. Il soggetto vittima di una diffusione involontaria di una propria immagine a contenuto sessuale potrebbe sentirsi molto preoccupato per le conseguenze a lungo termine in termini di reputazione, in quanto le immagini possono continuare a circolare a tempo indeterminato rischiando di configurarsi come impronta digitale del soggetto (AP-MTV, 2009; Drouin *et al.*, 2013; Drouin, Ross e Tobin 2015). Di conseguenza, alcuni giovani hanno sviluppato strategie per ridurre al minimo il rischio di essere identificabile dagli spettatori involontari come, ad esempio, eliminare il viso dalla foto (Renfrow e Rollo, 2014).

Tra i motivi frequenti che spingono un ricevente a diffondere le immagini a contenuto sessuale raffiguranti un altro soggetto c'è la vendetta derivante da conflitti con il soggetto rappresentato, ciò avviene frequentemente a seguito di rotture di rapporti sentimentali (Wolak, Finkelhor, Mitchell, 2012; Břízová e Miltnerová, 2014). Esistono molti altri comportamenti a rischio associati alla diffusione di immagini sessualmente espliciti (Klettke, Hallford e Mellor, 2014). Infatti, se l'immagine viene diffusa tra i coetanei del soggetto, può portare ad estendere o sviluppare forme di molestia, bullismo e omofobia sia *on-line* che *off-line* (Dake *et al.*, 2012; Tallon *et al.*, 2012).

Come sottolineato da uno studio (Ringrose *et al.*, 2013), la diffusione di immagini può essere un'estensione di molestie, commenti negativi e *mobbing* scolastico soprattutto contro ragazze e ad opera di ragazzi che diffondono le immagini come "prova" del proprio successo con l'altro sesso. Mentre un altro studio mette in evidenza come per i giovani LGTB+, il rischio di condividere queste immagini attraverso chat di incontri rischia di portare a dei *coming-out* forzati che potrebbero portare a forme di bullismo (Albury e Byron, 2014).

Altro rischio molto grave della diffusione di immagini sessualmente esplicite ritraenti minori è che tali contenuti arrivino in mano a pedofili adulti. In sintesi questi risultati pongono una questione morale molto rilevante ovvero educare i ragazzi a regolare le loro espressioni della sessualità evitando derive negative sia sul piano legale che emotivo (Lee *et*

al., 2013).

Alcuni studi hanno voluto esaminare quanto i ragazzi siano consapevoli dei possibili esiti dei loro gesti. In linea generale Kopecký (2011) ha trovato che il 73% dei partecipanti ha riconosciuto il *sexting* come pratica pericolosa e che può portare a rischi come: bullismo, molestie sessuali, abusi sessuali, perdita di reputazione tra i pari, conseguenze legali, punizioni disciplinari a scuola, aumento della possibilità di suicidio o di essere assassinato. Statistica simile è stata riportata tra i minori nello studio della rassegna della NCPTUP (2008). Secondo questo studio l'invio d'immagini sessualmente allusive può avere conseguenze negative per il 75% dei rispondenti.

Va sottolineato come questi risultati sulla percezione delle conseguenze negative potrebbero essere frutto delle campagne di educazione e sensibilizzazione ai rischi di tale pratica, ma nonostante questi dati apparentemente incoraggianti sono più quelli che riconoscono che tale pratica possa essere rischiosa se fatta su altri, piuttosto che su se stessi (Lee e Crofts 2015). A sostegno di quest'ultimo dato c'è una ricerca di Mitchell *et al.* (2012) che ha messo in evidenza come solo tra il 21% e il 25% degli intervistati che avevano fatto del *sexting* abbia riferito di essersi sentiti molto o estremamente impaurito per le conseguenze.

2.10 Cyber-bullismo e psicologia: inquadramento teorico

Nell'analizzare gli aspetti relativi al *cyber*-bullismo ed in particolare nello studiare i comportamenti aggressivi messi in atto dai *cyber*-bulli, è utile conoscere e considerare le teorie dell'aggressività che più di tutte influenzano i minori. In questa sede si è scelto di concentrare l'attenzione su tre differenti teorie: la teoria Social-Ecologica del bullismo (Swearer e Espelage, 2004), la teoria dell'Attribuzione (Weiner, 1986; 1992) e la teoria del Disimpegno Morale (Bandura *et al.*, 1996).

2.10.1. Teoria social-ecologica

La prospettiva social-ecologica del bullismo si basa sul modello ecologico di Bronfenbrenner (1979) ed è applicabile anche al cyber-bullismo. Secondo Swearer e Espelage (2004), il bullismo si sviluppa su diversi livelli contestuali. Il nucleo del modello è l'individuo ma il bullismo avviene nell'ambito del contesto sociale dell'interazione fa pari, all'interno di contesti concentrici quali sono la classe, la scuola, la comunità e così via. Mantenere un'ottica di questo genere anche nell'ambito del *cyber*-bullismo consente di non focalizzarsi solamente sugli individui che partecipano all'azione vessatoria ma di tener presente anche l'influenza della famiglia che entra in gioco nelle modalità di modellare le interazioni dei minori con la tecnologia. Visti gli aspetti sociali del *cyber*-bullismo, non si può escludere il contesto scolastico dall'analisi del fenomeno: come vengono sanzionati e giudicati gli atti di *cyber*-bullismo può influire sull'attuazione di tali comportamenti e sulla reazione da parte della vittima che può sentirsi o meno sostenuta.

Mantenere una prospettiva che riesca ad analizzare l'interazione fra i diversi livelli e contesti che contribuiscono alla messa in atto di tali comportamenti rende possibile l'ideazione e la pianificazione di progetti utili a rispondere ad un fenomeno complesso sempre più dilagante.

2.10.2. Teoria dell'attribuzione

La teoria dell'attribuzione di Weiner (1986; 1992) si basa sull'ipotesi che gli accadimenti nella vita degli individui siano classificati e spiegati come positivi o negativi sulla base di credenze (attribuzioni) che riguardano la causa degli eventi stessi. Il *locus* della causa può essere percepito sia come interno alla persona, sia come esterno e dovuto alla situazione circostante. Questa teoria, applicata al *cyber*-bullismo, può avere implicazioni sulle attribuzioni da parte della vittima, la quale può credere di meritare le molestie a causa di un suo atteggiamento (*locus* interno) o, in alternativa, che il *cyber*-bullo sia la causa dei comportamenti (*locus* esterno).

Inoltre, le cause degli eventi possono essere controllabili o incontrollabili da parte dell'individuo, in funzione della possibilità di essere o meno cambiate. Un tratto fisico, ad esempio, non è facilmente controllabile, mentre un aspetto comportamentale può essere percepito come più facilmente modificabile.

Alla base di questa teoria vi è il principio che le interpretazioni degli eventi avvengono con l'intento di mantenere alta la propria autostima. In relazione al *cyber-bullismo* si è valutato quanto le distorsioni di attribuzione influenzino il comportamento messo in atto (Graham e Juvonen, 2001) sia per quanto riguarda le attribuzioni ostili che portano il bullo ad agire aggressivamente, sia per quanto riguarda le attribuzioni di vergogna da parte della vittima che conducono a stress psicologico.

2.10.3. Teoria del disimpegno morale

La teoria del disimpegno morale di Bandura e colleghi (1996) permette di comprendere molteplici aspetti del bullismo e del *cyber-bullismo*. Secondo questa prospettiva, gli individui agiscono in modo tale da poter soddisfare la propria autostima e, una volta sviluppati degli standard morali e credenze su cosa sia giusto e cosa sbagliato, tendono a comportarsi in modo congruo con tali valori, per non incorrere in una valutazione di sé negativa. Queste valutazioni negative, però, possono essere evitate mediante un processo chiamato "disimpegno morale" che coinvolge diversi meccanismi cognitivi volti all'allontanamento di questi standard morali. In uno studio del 2002, Bandura ha osservato come il processo di disimpegno morale è incrementale: tanto più si utilizzano questi meccanismi, tanto più semplice sarà ridurre l'autocensura che porta a non mettere in atto un determinato comportamento.

I meccanismi di disimpegno sono tutti riscontrabili nel fenomeno del bullismo. La "ristrutturazione cognitiva" può essere messa in atto in molteplici modalità:

- *Giustificazione morale*, ovvero individuare nella messa in atto dei comportamenti bullizzanti giustificazioni basate su principi elevati quali l'onore e la lealtà. In questo modo, ad esempio, il bullo riesce a discolarsi affermando di aver

- attaccato la vittima perché questa ha screditato un amico e che la lealtà nei confronti degli amici giustifica la scelta di attuare un comportamento aggressivo;
- *Confronto vantaggioso*, con il quale il bullo paragona la propria azione ad altre più gravi;
 - *Etichettamento eufemistico* atto a ridimensionare le conseguenze mascherando il vero significato dell'azione;
 - *Minimizzazione del ruolo* che può avvenire per *dislocamento* o *diffusione della responsabilità*, utilizzata per negare o minimizzare la propria responsabilità all'interno dell'azione; si tratta di un meccanismo facilmente attuabile quando si agisce in gruppo piuttosto che in singolo;
 - *Distorsione delle conseguenze* che include tutti i meccanismi che tendono a minimizzare le conseguenze negative dei propri comportamenti, focalizzandosi sugli aspetti positivi;
 - *Incolpare la vittima*, attribuendole la colpa, che trasforma l'azione in modo tale che il *cyber-bullo* non risulti in torto. Nel caso del *cyber-bullismo* può essere esemplificabile nel "se non mi avesse dato la sua *password*, questo non sarebbe successo", spostando quindi l'attenzione su un'azione innocua compiuta dalla vittima e che, in seguito, si è ritorta contro di lei;
 - *Deumanizzazione* della vittima ovvero il non considerare le emozioni e i sentimenti della vittima per ridurre il senso di colpa, questo è reso più facile, nel *cyber-bullismo*, dall'assenza di un contatto diretto tra i protagonisti.

La teoria del disimpegno morale può essere applicata anche nella valutazione della percezione dei *bystanders* del fenomeno: si tratta di meccanismi che anche gli spettatori possono mettere in atto nel momento in cui non entrano in gioco in difesa della vittima oppure prendono le parti del *cyber-bullo*.

Capitolo III

La ricerca

3.1. Premessa e introduzione alla ricerca

È difficile concettualizzare il cyberbullismo semplicemente come una particolare tipologia del più tradizionale e conosciuto bullismo. Sono troppe le differenze per non considerare questa particolare azione violenta, come fondata su aspetti specifici. Nella rete i contorni dell'azione violenta assumono connotazioni più sfumate; vi è una totale assenza di limiti spazio-temporali, questo rende per la vittima più complicato attuare processi di evitamento. Il cyberbullismo costituisce un ambito vasto, ancora poco conosciuto, che pone evidenti difficoltà in coloro che hanno funzioni educative e formative: famiglia, scuola, ecc. Nel 2016 si è avviato nel nostro Paese da parte del MIUR il Piano Nazionale per la prevenzione del bullismo e cyberbullismo a scuola, attraverso il quale si tenta di avviare delle linee programmatiche e condivise di contrasto duro a fenomeni così significativi tra i ragazzi. Conoscere al meglio tale fenomeno è pertanto il primo passo da compiere nel tentativo di avviare politiche di contrasto efficaci.

Di seguito sono riportati i risultati di un'estesa ricerca, che ha coinvolto un ampio numero di studenti di scuole primarie di secondo grado, tra gli 14 e i 18 anni. L'indagine nasce dalla sinergia tra la Facoltà di Medicina e Psicologia della Sapienza Università di Roma e l'Unità di Analisi dei Crimini Informatici del Centro Nazionale per il Contrasto alla Pedo-pornografia *On-line* (CNCPO), afferente al Servizio di Polizia Postale e delle Comunicazioni. L'obiettivo è stato quello di analizzare e comprendere quanto i minori, nelle fasce adolescenziali (tra gli 14 e i 18 anni), siano consapevoli dei reati informatici e delle implicazioni che da questi possono scaturire. Più precisamente si è voluto indagare le rappresentazioni sociali diffuse tra i ragazzi in riferimento a comportamenti di violenza in rete e, più in particolare di cyberbullismo.

La scelta di rivolgersi alla fascia d'età adolescenziale non è casuale.

L'adolescenza è quella fase evolutiva interposta tra la fanciullezza e l'età adulta, caratterizzata da una serie di modifiche somatiche, neuro-endocrine e psichiche, che accompagnano e seguono l'età puberale. Tradizionalmente viene descritta e rappresentata, nella scienza così come nella letteratura,

in termini problematici, come complessa e articolata fase di transizione. Tale caratterizzazione la si deve principalmente al fatto che nell'adolescenza il giovane è costretto a mettere in discussione i propri equilibri personali (sia da un punto di vista biologico, che psicologico e sociale) avviando così un lungo, e affatto lineare processo di separazione, e a compiere scelte che improntano significativamente l'identità adulta e l'intero corso di vita (Caprara & Scabini, E., 2000). In questa fase il giovane comincia a realizzare le cosiddette scelte per "scegliersi"; è nell'adolescenza infatti, che i ragazzi iniziano a considerare seriamente il lavoro, la professione, il futuro occupazionale. Attraverso processi di continuità e discontinuità, rispetto le esperienze maturate precedentemente, il giovane procede verso la costruzione della propria identità personale.

3.2. Il disegno e le procedure della ricerca

Gli strumenti e la procedura della ricerca sono stati ideati da un gruppo di ricerca afferente alla facoltà di Medicina e Psicologia, coordinato dalla Prof.ssa Anna Maria Giannini, con la collaborazione dei Direttori Tecnici Capo, Psicologhe del Centro Nazionale per il Contrasto alla Pedo-pornografia *On-line* (CNCPO), dott.sse Cristina Bonucchi e Patrizia Torretta.

La prima attività ha riguardato la stesura di un questionario da somministrare agli studenti. Nel tentativo di rendere lo strumento di maggiore interesse e fruibilità per i ragazzi si è proceduto con una metodologia articolata che comprende domande dirette, indirette e storie tratte da episodi reali. Tale metodologia, oggi ampiamente diffusa e validata, consiste nel far leggere al rispondente una storia, in questo caso legata a eventi di cyberbullismo, e poi lo si invita a rispondere ad una serie di domande relative all'evento descritto. Tali strategie offrono diversi vantaggi, tra questi:

- a) Il rispondente viene indotto a riflettere su contesti di vita potenzialmente verosimili, si evitano così domande vissute come troppo astratte;
- b) Questo tipo di attività è vissuta da chi è impegnato a rispondere al test come più piacevole rispetto al solo elenco di domande;
- c) Infine, tale metodologia risente meno di effetti intenzionalmente distorcenti nelle risposte, come quelli dovuti alla desiderabilità sociale.

Per perseguire l'obiettivo di rappresentare storie verosimili è stata individuata e costruita una storia tratta dalle innumerevoli situazioni giunte all'attenzione del CNCPO (Centro Nazionale per il Contrasto alla Pedo-pornografia *On-line*).

La ricerca si è poi articolata in modo ancora più ampio ed è di prossima pubblicazione il resoconto di dati che sono serviti a costruire Linee guida per interventi di formazione nelle Scuole.

La storia presentata nella ricerca descritta nel presente Report è stata presentata con nomi d'invenzione ed anche con aggiunta di dettagli utili alla comprensione dei ragazzi, ed è stato eliminato ogni riferimento al procedimento penale in corso o decorso.

L'intervento di somministrazione dei questionari è stato condotto in modalità completamente anonima, e il Dipartimento di Psicologia della Facoltà di Medicina e Psicologia, ne ha curato l'elaborazione statistica, la descrizione dei risultati e tutta la parte interpretativa.

In una successiva parte della ricerca sono stati condotti *focus group* di approfondimento.

3.3. Lo strumento

Il questionario somministrato è composto da:

1. Domande anagrafiche. Questa prima parte comprende 4 domande riferite ai dati anagrafici: genere, età, classe, tipo e nome dell'Istituto Scolastico.
2. Domande riferite all'utilizzo di internet e dei Social Network. Sette *items* raccolgono informazioni sull'utilizzo dei social network (ad esempio frequenza e abitudini d'uso). Le domande sono poste con modalità "risposte multiple" (possibilità di scegliere una o più opzioni), o su item con risposta su scala *Likert* a 6 passi (da "Per niente" a "Del tutto").
3. Domande inerenti la presentazione di uno scenario (storia di cyberbullismo con personaggi e ambientazioni vicine al mondo degli adolescenti). Precisamente è stata presentata una storia dove una ragazza di 16, con nome di fantasia, viene a sapere che il suo giovane fidanzato è uscito con un'altra ragazza. La sua reazione è quella di aprire un falso profilo facebook, dal quale comincia ad inviare minacce, insulti e molestie, al fidanzato e a molti coetanei della stessa comitiva di amici. Le reazioni sono ulteriormente complicate dalle risposte aggressive che si incrociano e "arricchiscono" la situazione.

Dopo la presentazione della storia sono poste alcune domande inerenti la *storia* stessa (es. *credibilità* della storia, *gravità*, e *vicinanza*: "Potrebbe mai succedere nella zona in cui vivi?"), l'*Autore*, (es. *consapevolezza* da parte dell'Autore, *violazione della legge*, e *identificazione* con l'Autore stesso: "Faresti mai ciò che ha fatto ..."?), la *Vittima* (es. *consapevolezza* e *conseguenze*, con chi dovrebbe parlare la vittima: "Amici, Autorità, Insegnanti, e Genitori", *identificazione* e *empatia* con la vittima: "Se tu fossi al suo/loro

posto, quanto soffriresti?"). Le domande sono poste su scale *Likert* da 5 o 6 passi (risposte da “Per niente” a “Del tutto” o “Sicuramente”).

3.4. Il campione della ricerca

Il campione della ricerca è costituito (rispetto ai questionari completi e validi) da **1.342 ragazzi** così suddivisi: **696 ragazzi** (51,9%), **617 ragazze** (46%) mentre 29 non dichiarano il genere (il questionario, ricordiamo è anonimo) (2,2%). I partecipanti alla ricerca hanno un'età compresa fra gli 14 e i 19 anni e un'età media di circa 16 anni e 2 mesi (D.S.= 1,19). I questionari sono pervenuti da 18 città italiane (Cfr. Figura 4).



Figura 4 - Le 18 città coinvolte nella ricerca.

3.5. Risultati

Utilizzo dei Social Network

Rispetto all'utilizzo dei *social media*, alla domanda: “*Quanto utilizzi i Social Network nel corso di una giornata?*”, i ragazzi dovevano indicare una risposta posta su scala *Likert* a 6 passi (da “*Per niente*” a “*Moltissimo*”). La maggiore frequenza di risposte (Cfr. grafico nella Figura 5) si attesta intorno l'opzione “*Abbastanza*” con un 43,45% di studenti che indicando così un utilizzo significativo durante una giornata tipo. È interessante notare, inoltre, le percentuali delle opzioni “*Molto*” e “*Moltissimo*”, che sommate ad “*Abbastanza*” si attesta su una percentuale del 79,29 di studenti che utilizzano i social network in modo assiduo.

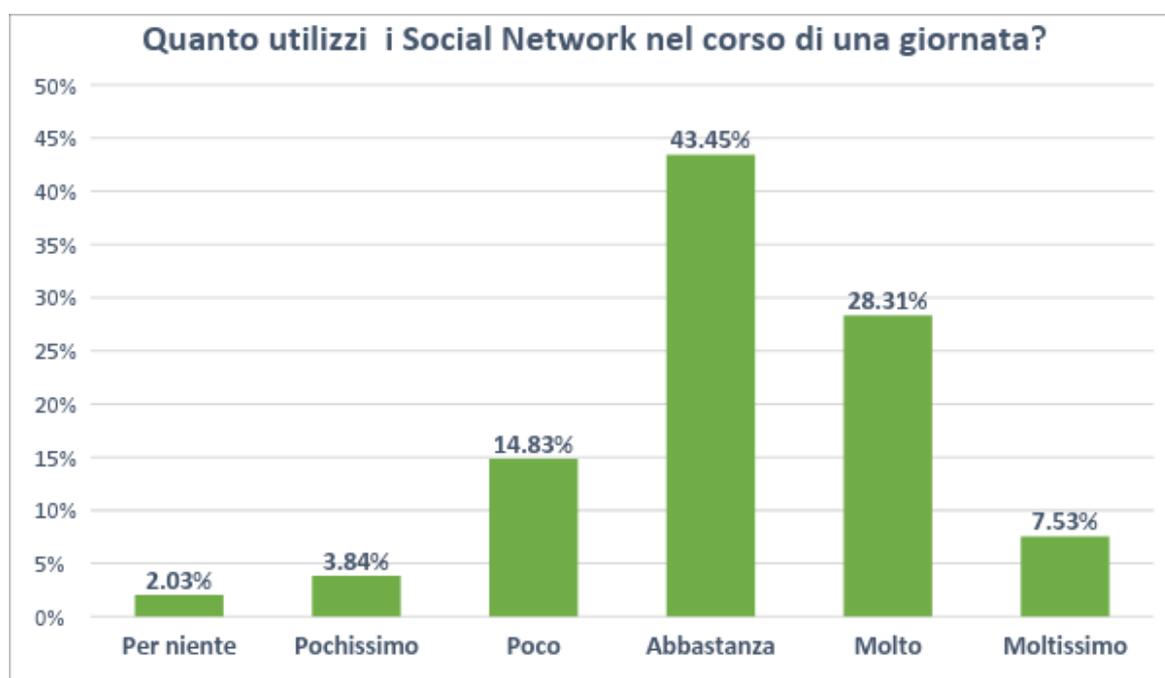


Figura 5 - Percentuali sull'utilizzo dei social network.

Quali Social Network utilizzati abitualmente?

Rispetto all'utilizzo dei Social Network, “WhatsApp” è la piattaforma più utilizzata da oltre il 90% degli studenti, mentre il 63,72% dei ragazzi dichiarano di usare “Facebook”. Ed ancora, il 51,88% dei ragazzi utilizzano “Instagram”. Meno impiegati sono “Altri Social Media” e piattaforme come “Twitter” e “Ask” (Cfr. Figura 6).

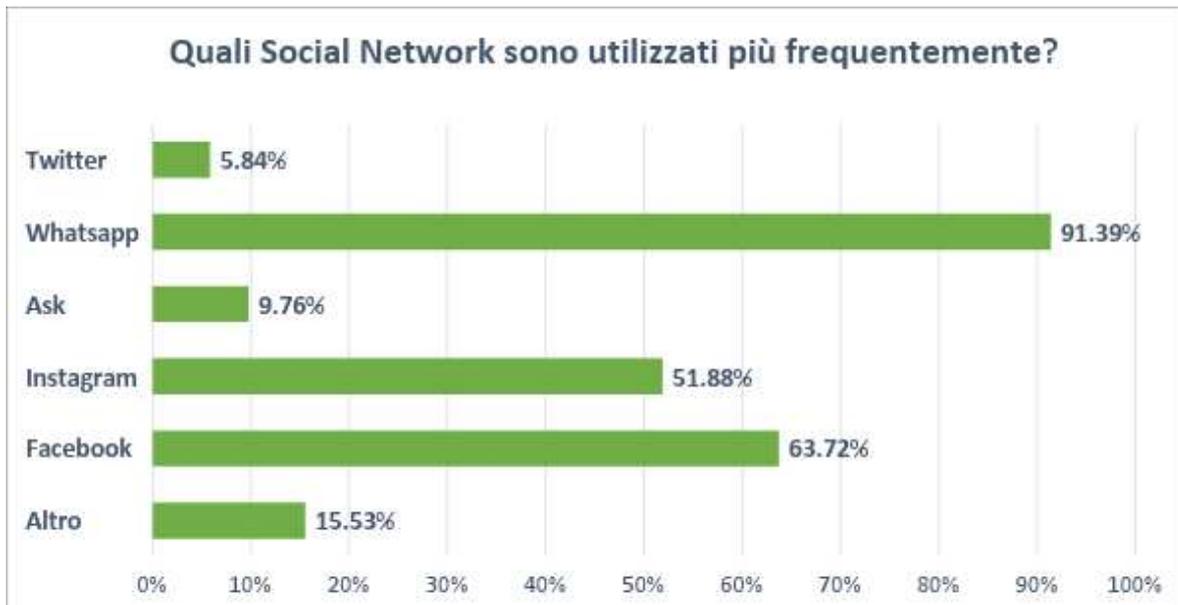


Figura 6 - Tipologia di social network utilizzati (le percentuali rappresentano la frequenza d'uso indicata dai ragazzi per ogni media).

È del tutto evidente che i *social* preferiti sono quelli che permettono uno **scambio immediato**, per nulla differito, ed **orizzontale**, senza nessuna forma di disparità tra gli interlocutori e con un tipo di comunicazione fortemente dialogica (con *feedback* immediati). *Twitter* ad esempio trova un così modesto impiego tra i ragazzi probabilmente per le sue caratteristiche prevalenti. È un mezzo di comunicazione attraverso il quale informare su un proprio stato, o ancora più diffusamente su una condizione reale ed oggettiva, pensiamo ai casi del cosiddetto “giornalismo partecipativo” (come nel caso terremoto in Abruzzo del 6 aprile 2009), meno adatto a scambi comunicativi continui e privati tra due o più soggetti. Può essere utile far riferimento alla distinzione presentata da Kaplan e Haenlein (2010); che distinguono tra *social media* e *social network*. Benché la distinzione non sia sempre netta, possiamo dire che con i primi si fa riferimento ad un gruppo di applicazioni utilizzate attraverso *internet* che permettono la creazione e lo scambio di contenuti generati dall'utente. I *social media* sono sostanzialmente dei software attraverso il quale è possibile condividere testi, video o semplici immagini che hanno l'obiettivo di raggiungere istantaneamente un pubblico globale. I *social network* sono diversamente software *online* finalizzati alla diffusione di comunicazione tra soggetti uniti da legami di diversa natura e da qualche tipo di relazione (amicale, affettiva, professionale, ecc.), che decidono di creare una rete tra di loro (*Network*). I *social network* solitamente hanno una dimensione più privata ed inoltre gli utenti non sono solo semplici fruitori, ma anche creatori a loro volta di contenuti. I *social network* possono essere anche intesi come un sottoinsieme dei *social media*. Indubbiamente i giovanissimi prediligono i *social network* agli altri *social media*.

Per quali ragioni sono utilizzati prevalentemente i social Network?

Rispetto alla domanda “*Perché usi questi Social Network*” i ragazzi hanno risposto in misura maggiore all’opzione “*Socializzare*” con circa il 65% dei ragazzi e per “*Curiosità*” il 58,49% degli studenti. Invece, il 31,90% degli studenti di Secondo Grado hanno dichiarato che lo usano per “*Informarsi*” ed infine in misura minore per entrambe le tipologie di Istituto affermano di usare i Social per “*Mostrare altri lati di me*” e “*Flirtare*” (Cfr. Figura 7).

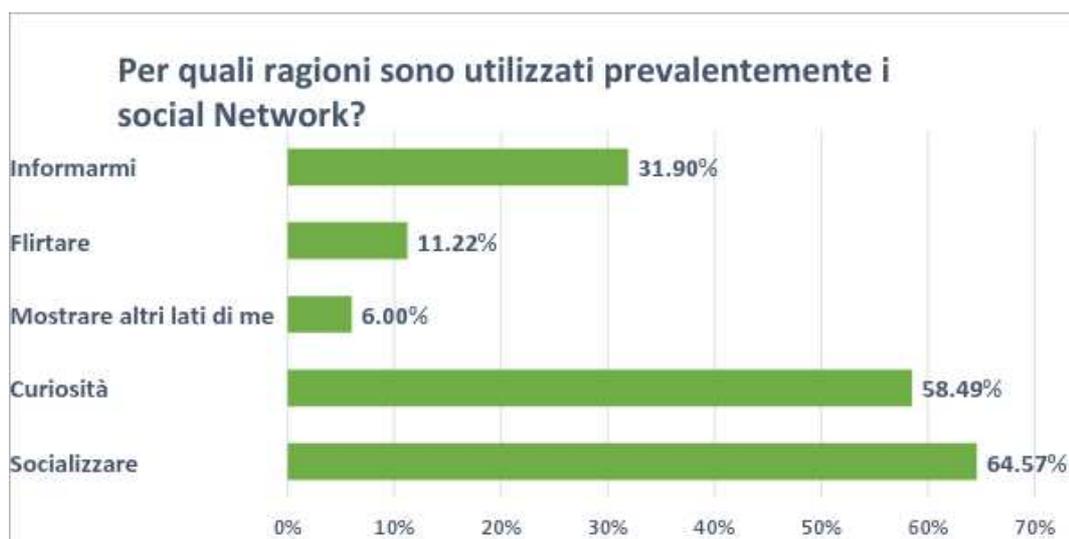


Figura 7 - Le ragioni per cui utilizzano i social.

Anche i risultati di questa risposta mostrano come tra i giovani i *social* abbiano un’evidente funzione di creare spazi di socializzazione, in parte sostituendo o integrando le occasioni di socializzazione in presenza. Gli aspetti informativi hanno una rilevanza minore rispetto ai bisogni di socializzazione primaria con i propri pari.

Che tipo di materiale condividi maggiormente?

Il materiale maggiormente condiviso *online* dai ragazzi di entrambe le tipologie di istituto sono i “*Messaggi*” e le “*Foto*”. Infatti il 60,06% si scambiano messaggi mentre il 61,25% condividono foto. Invece un po’ più del 20% dei ragazzi condividono o si scambiano “*Video*” *online*. In modo minore vengono condivise “*Notizie*”, “*Stati/Tweet*” o altri tipologie di materiale (Cfr. Figura 8).

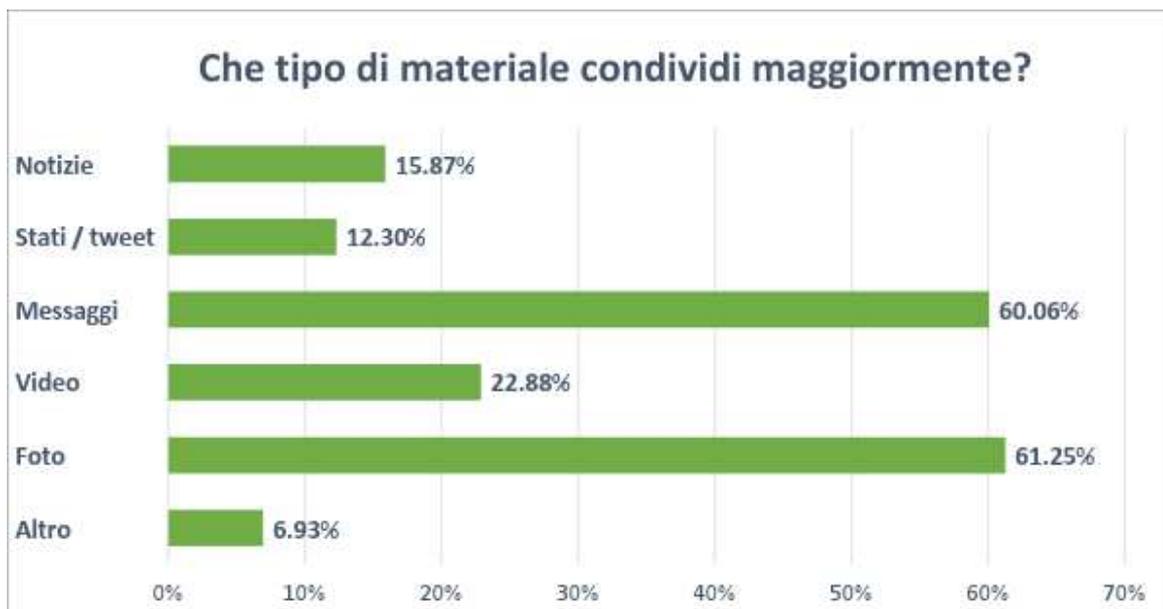


Figura 8 - Tipo di materiale maggiormente condiviso.

Attraverso quali apparecchi?

Il **cellulare** è sicuramente il mezzo utilizzato da oltre il 90% degli studenti intervistati, per la condivisione o lo scambio delle diverse tipologie di materiale (Cfr. Figura 9). Oltre ad essere il mezzo per eccellenza nella comunicazione e anche quello che permette solitamente una maggiore privacy ed autogestione, rispetto agli altri mezzi. Mentre il *computer* e il *tablet* sono apparecchi che sono poco utilizzati probabilmente dovuto alla minore disponibilità e diffusione; Infatti solo il 19,30% degli studenti utilizzano un **computer portatile**. Mentre la percentuale di utilizzo del **tablet** è pari al 16,47 tra gli studenti. In misura ancora minore vengono utilizzati computer condivisi con altri o altri tipi di apparati.

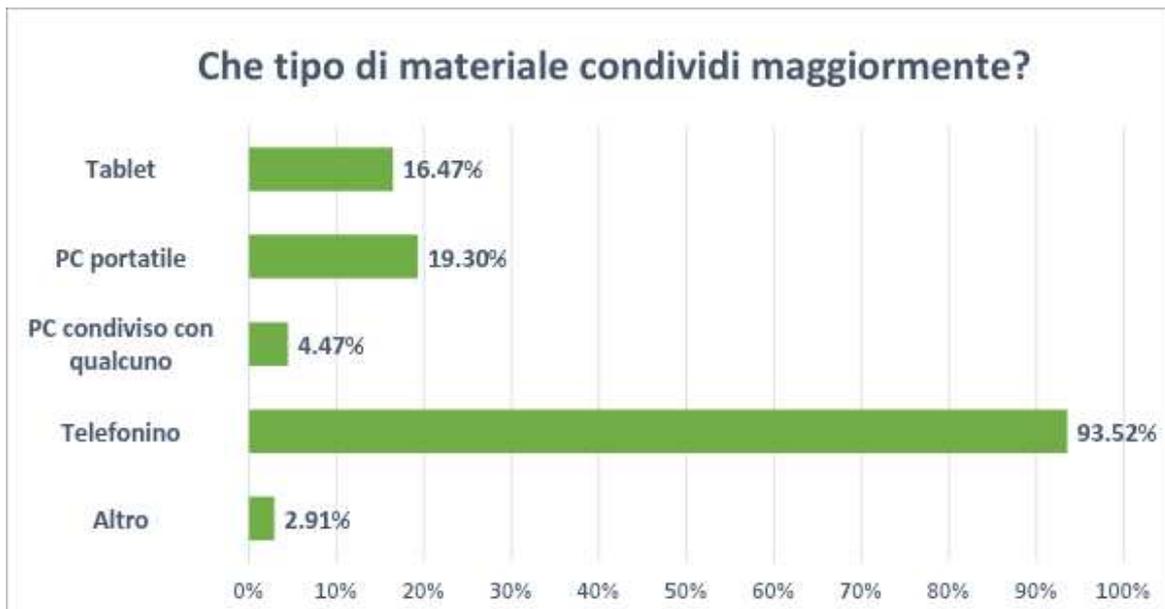


Figura 9 - Apparati maggiormente utilizzati per condividere materiale online.

Il materiale che condividi a chi è accessibile?

Rispetto all'accessibilità di altri utenti, le opzioni di risposta erano "Tutti", "Destinatario", "Solo utenti social", "Adulti", e "Altro". Il 35,62% dei ragazzi hanno risposto con l'opzione **tutti**, mentre il 29,71% e il 28,67% degli studenti rispondono rispettivamente con il **destinatario** e **con solo utenti dei social**. Ovviamente con l'aumentare dell'età la comunicazione amicale si indirizza sempre più ad aspetti di condivisione di gruppo piuttosto che duale. Un dato molto significativo è il basso coinvolgimenti dell'opzione **adulti**, che ottengono una percentuale molto bassa (0,88%; Cfr. Figura 10).

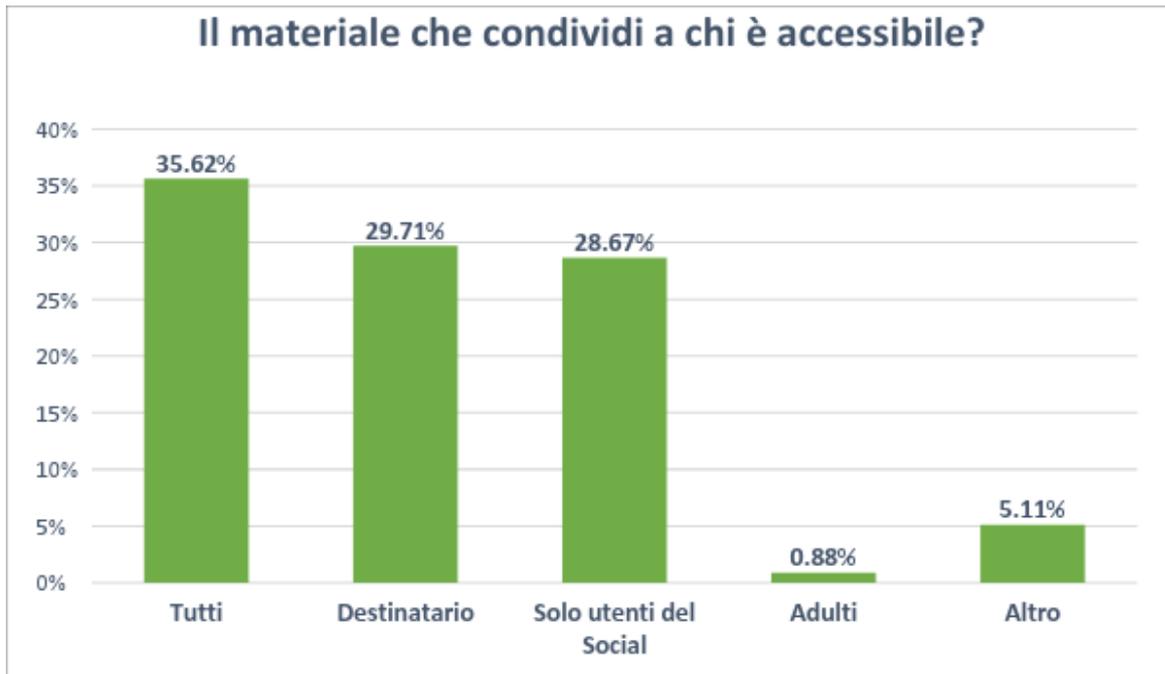


Figura 10 - Chi può accedere al materiale condiviso.

Quanto viene diffuso secondo te il materiale che condividi?

Per quanto riguarda la diffusione del materiale condiviso, alla domanda “*Quanto viene diffuso secondo te il materiale che condividi?*” (risposte su scala *Likert* a 6 passi: da “Per niente” a “Moltissimo”), gli studenti dichiarano in misura maggiore che il loro materiale viene condiviso “Abbastanza” (35,80%). Dimostrando così anche un buon livello di consapevolezza sulla possibilità di una diffusione significativa dei loro messaggi (Cfr. Figura 11). Di contro, però esiste una percentuale piuttosto alta di ragazzi che sostiene che il materiale condiviso *online* è “Poco”, “Pochissimo” e “Per niente” diffuso.

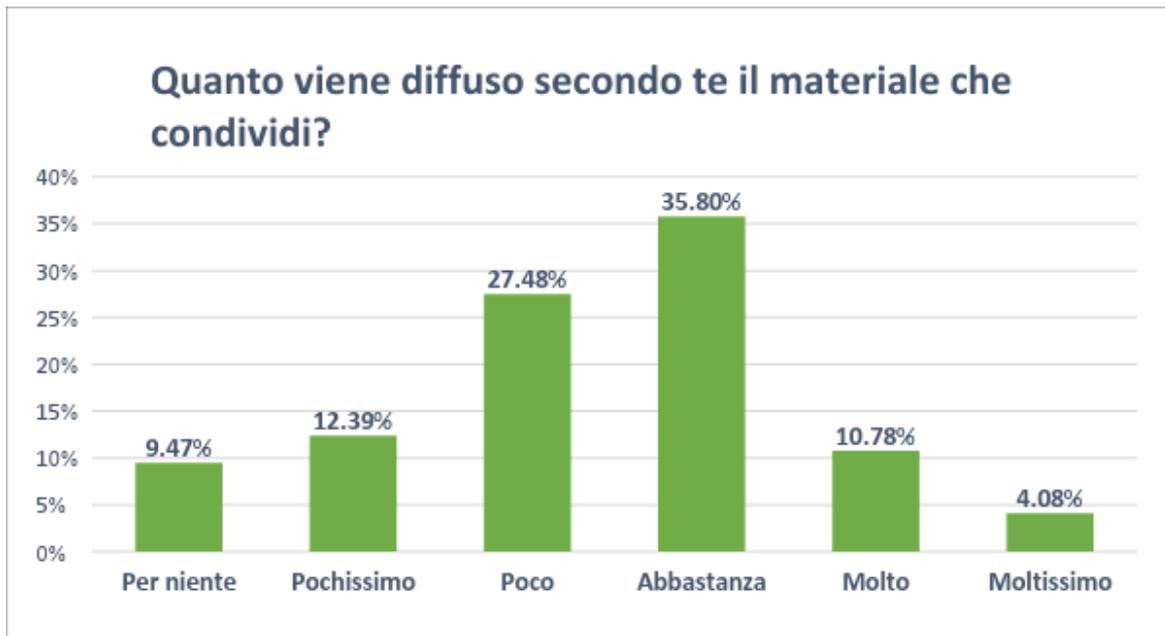


Figura 11 - Percezione sulla diffusione del materiale condiviso.

Valutazioni dello scenario

Sono state poste delle domande riguardo la valutazione su alcuni aspetti della storia proposta. Una prima domanda riguardava *“Quanto credi che la storia sia realistica?”*. Questa è una tipica domanda di controllo, finalizzata a verificare la credibilità della storia. I punteggi mostrano come l'evento raccontato è stato percepito in prevalenza come molto verosimile; Ben il 43,54% degli studenti ha selezionato l'opzione *“Abbastanza”* e se sommata alle opzioni *“Molto”* e *“Del tutto”* si arriva a circa il 70% dei ragazzi dimostrando in questo modo una valutazione realistica sull'evento (cfr. Figura 12) anche se esiste un 26% circa che ritiene la storia *“Poco”* e *“Pochissimo”* realistica.

E' stata valutata anche la percezione dei ragazzi in riferimento alla *Gravità* dell'atto lesivo rappresentato nella storia (*“Quanto credi che la storia sia grave?”*). In percentuale maggiore gli studenti hanno scelto le opzioni *“Abbastanza”* e *“Molto”* (rispettivamente il 36,03% e il 36,86%; Cfr. Figura 13). Più del 16% però non riconosce che la storia possa essere considerata grave (rispettivamente *“Per niente”* il 1,66%, *“Pochissimo”* 2,42%, e *“Poco”* il 12,84%), dimostrando di sottostimare fortemente l'evento.

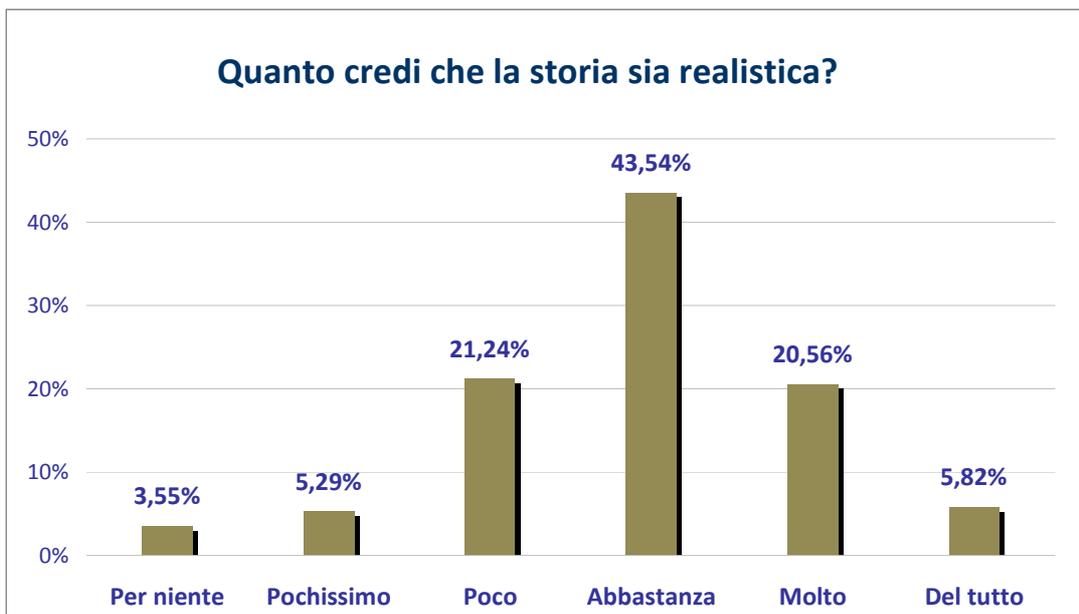


Figura 12 – Valutazione su quanto possa essere realistica la storia.



Figura 13 – Valutazione sulla gravità della storia.

Inoltre sono state poste delle domande riferite alla possibilità che possa accadere un evento simile alla storia proposta nella zona in cui i ragazzi vivono o se vi fosse la possibilità che possa accadere a conoscenti. Alla domanda “Potrebbe mai succedere nella zona in cui vivi?” circa il 60% degli studenti hanno scelto le opzioni “Abbastanza”, “Molto” e “Del tutto” (cfr. Figura 14). Mentre alla domanda “Secondo te potrebbero capitare fatti simili a qualcuno che conosci?” il 26,90% degli

studenti hanno scelto l'opzione "Abbastanza" e il 12,77% l'opzione "Molto". Da sottolineare anche che circa il 50% dei ragazzi ritengono che le possibilità che possano accadere fatti simili a conoscenti siano "Poco", "Pochissimo" e "Per niente" (cfr. Figura 15).

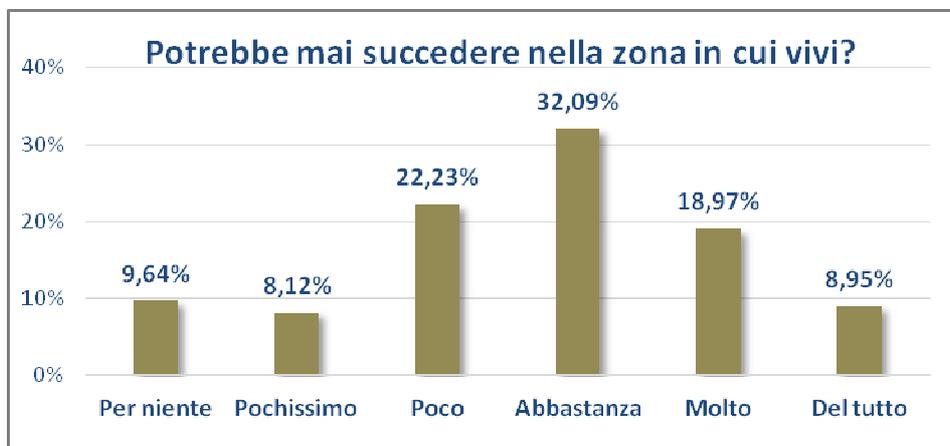


Figura 14 – Possibilità sul verificarsi dell'evento descritto nella storia.



Figura 15 – Possibilità sul verificarsi dell'evento a un conoscente.

Domande riferite all'Autore

È stato chiesto agli studenti di fornire la propria opinione riguardo la condotta messa in atto dall'autore del comportamento lesivo.

Consapevolezza da parte dell'Autore

Alla domanda "Secondo te ha previsto le conseguenze dei suoi gesti?" Il 47,30% dei ragazzi ha risposto "Per niente", dimostrando che una percentuale piuttosto alta ritiene che l'Autore non abbia minimamente tenuto in debita considerazione le conseguenze dei propri comportamenti (cfr. Figura

16). Percentuali molto più basse tra coloro che ritengono che l'Autore abbia tenuto "Abbastanza", "Molto", o "Del tutto" in considerazione le conseguenze dei propri gesti.

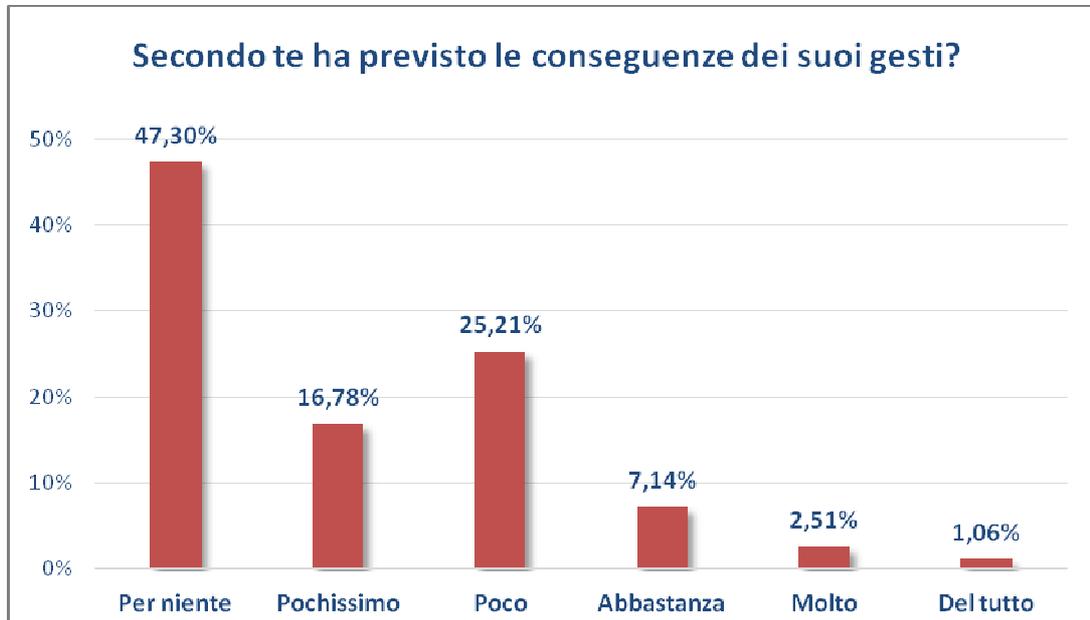


Figura 16 – Percezione della conseguenze del comportamento lesivo.

Identificazione con l'Autore

Alla domanda "Faresti mai ciò che ha fatto l'Autore?" il 76,70% degli studenti non metterebbe "per niente" in atto azioni descritte nello scenario presentato. (cfr. Figura 17), dimostrando una bassa identificazione con l'Autore.

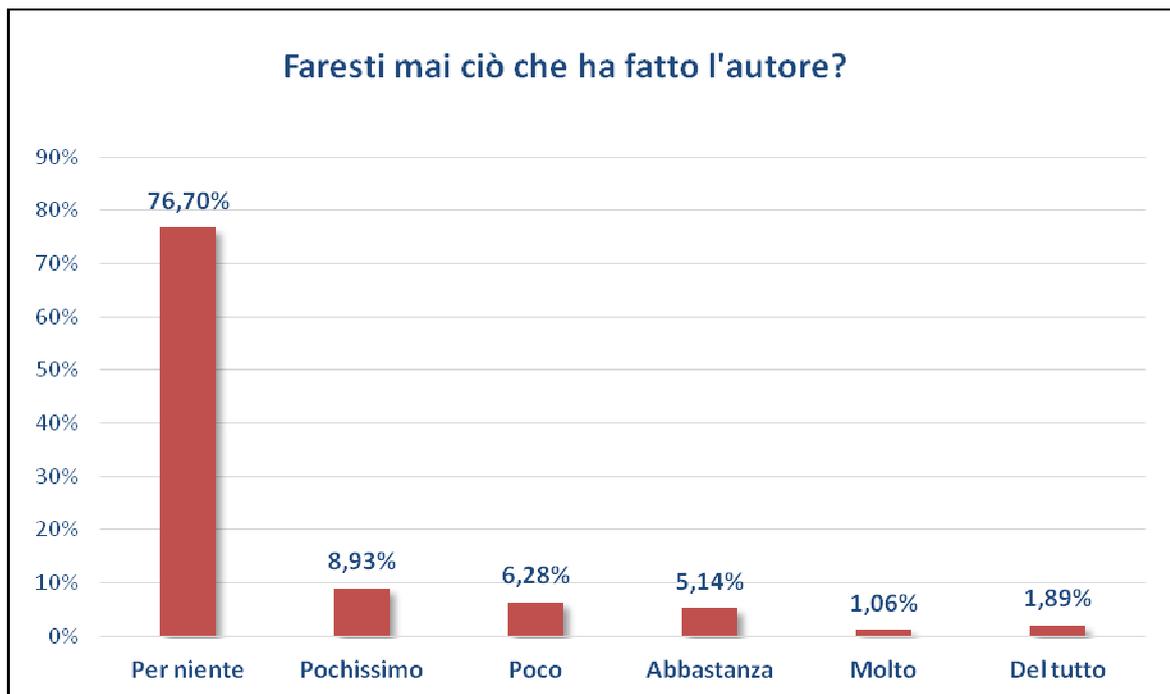


Figura 17 – Messa in atto del comportamento lesivo descritto nello scenario.

Giustificazioni riguardo il comportamento dell'Autore

La maggior parte degli studenti ritiene che il comportamento dell'Autore non si possa ritenere giustificabile (rispettivamente: "Per niente", "Pochissimo", e "Poco" per il 35,43%, il 22,63%, e il 23,39%; Cfr. Figura 18). Più del 18% però ritiene diversamente che il comportamento dell'Autore debba essere giustificato (rispettivamente: "Abbastanza", "Molto", e "Del tutto" per il 12,04%, il 3,71%, e il 2,8%); quasi il 20% dei ragazzi ritiene pertanto che le molestie elettroniche sia giustificate.

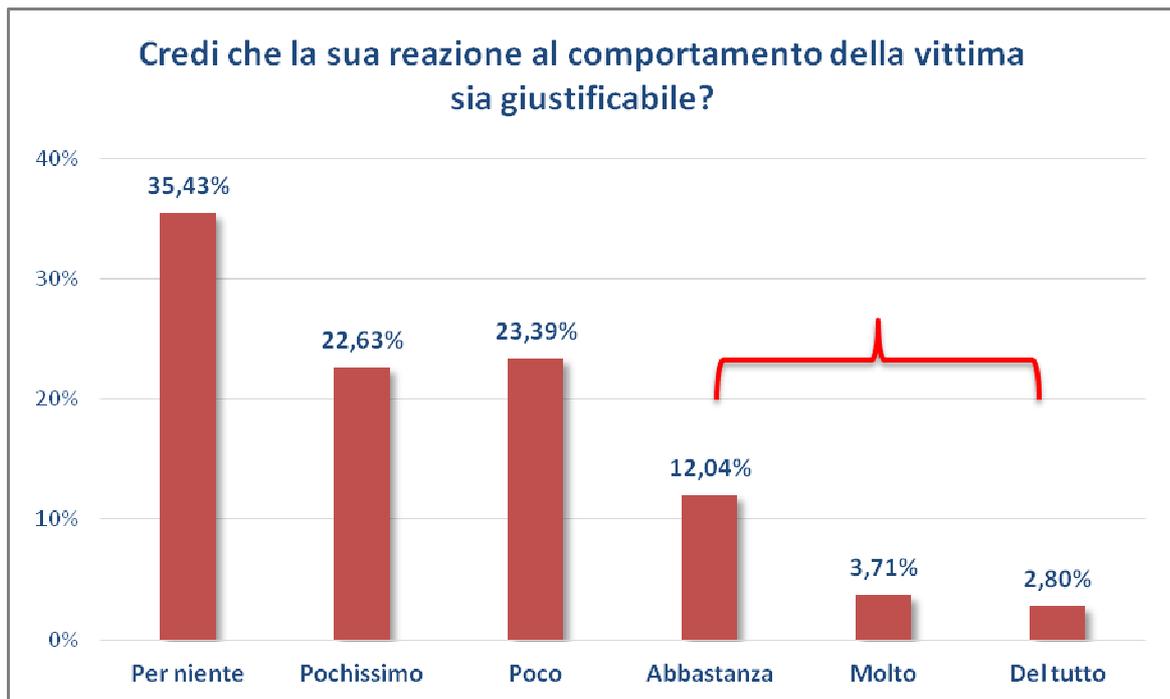


Figura 18 – Giustificazione dell'azione rispetto al comportamento della vittima.

La Violazione della legge

Una delle domande di maggior interesse riguardava se a giudizio degli studenti l'Autore avesse o meno violato qualche legge. Ricordiamo come lo scenario presentava una serie di comportamenti che in maniera evidente rappresentavano trasgressioni della legge. Più del 20% degli studenti non ha ritenuto che il comportamento dell'Autore fosse perseguibile a norma di legge (rispettivamente "Per niente" il 5,19%, "Pochissimo" il 4,43%, e "Poco" il 10,92%; Cfr. Figura 19). I restanti studenti hanno diversamente ritenuto che vi era stata una violazione della legge.

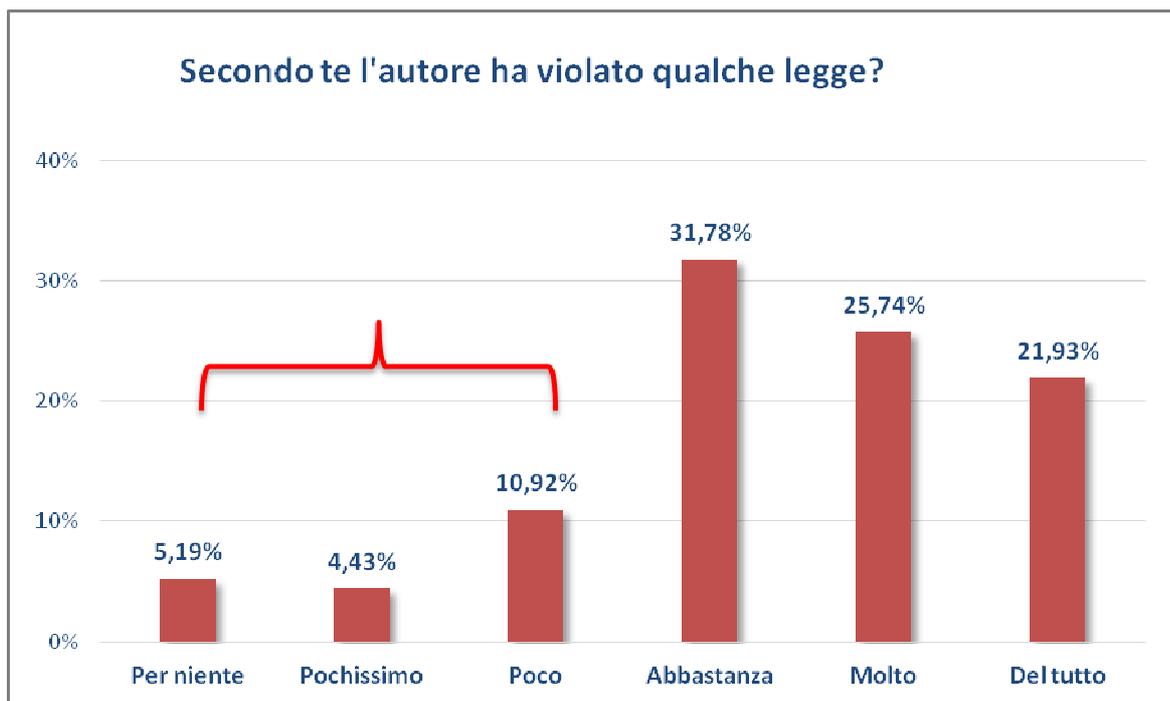


Figura 19 – Percezione sulla violazione di una norma.

Domande riferite alla Vittima

Ricordiamo come nello scenario veniva presentato il caso di un ragazzo molestato pesantemente dalla sua ragazza dopo essere uscito una sera con un'altra ragazza. Anche nel caso della vittima sono state poste alcuni quesiti finalizzati a valutare gli aspetti di colpevolezza attribuiti alla vittima: come pensare alle conseguenze dei suoi gesti (il tradimento), o l'identificazione con il suo comportamento, o diversamente il grado di empatia rispetto a quello che poi ha subito, il giudizio riguardo il ricorso alla vendetta, ed altri aspetti ritenuti rilevanti.

La vittima ha previsto che la ragazza tradita avrebbe potuto reagire in modo violento?

In questo caso veniva valutato se a giudizio dei ragazzi la vittima avesse previsto le conseguenze rispetto al presente tradimento. Le risposte dei ragazzi in percentuali maggiori indicano che la vittima non ha previsto le conseguenze dei suoi comportamenti (rispettivamente "Per niente" il 34,87%, "Pochissimo" il 17,89%, e "Poco" il 30,40%; Cfr. Figura 20).

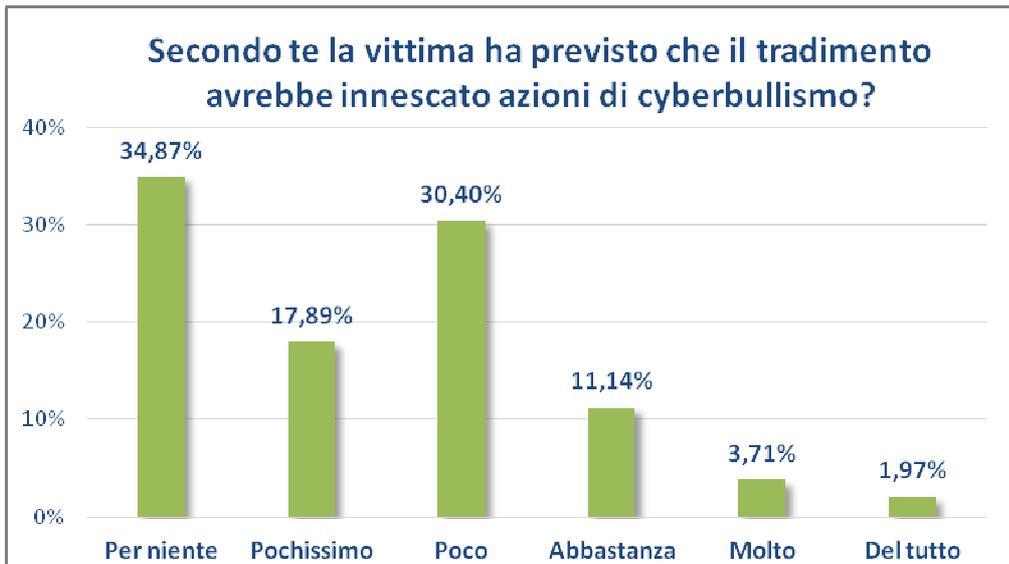


Figura 20 – Valutazione sulle conseguenze da parte della vittima.

La vendetta da parte della vittima

Alla domanda se farebbe bene la vittima a vendicarsi quasi la maggioranza assoluta dei ragazzi risponde "Per niente" (49,77%); A dimostrazione di come la vendetta non sia tra le strategie più contemplate dai ragazzi. Benché una percentuale complessiva superiore al 16% ritiene giustificata la vendetta (rispettivamente "Abbastanza" per 9,98% dei ragazzi, "Molto" per il 3,28%, e del "Tutto" 3,58%; Cfr. Figura 21).



Figura 21 – Valutazione su una possibile vendetta da parte della vittima.

Ignorare l'evento

I ragazzi indicano prevalentemente che la vittima non dovrebbe ignorare l'evento. In particolare il 27,50% ritiene che la vittima non dovrebbe ignorare "Per niente" l'evento (Cfr. Figura 22), mentre il 25,35% "Poco".

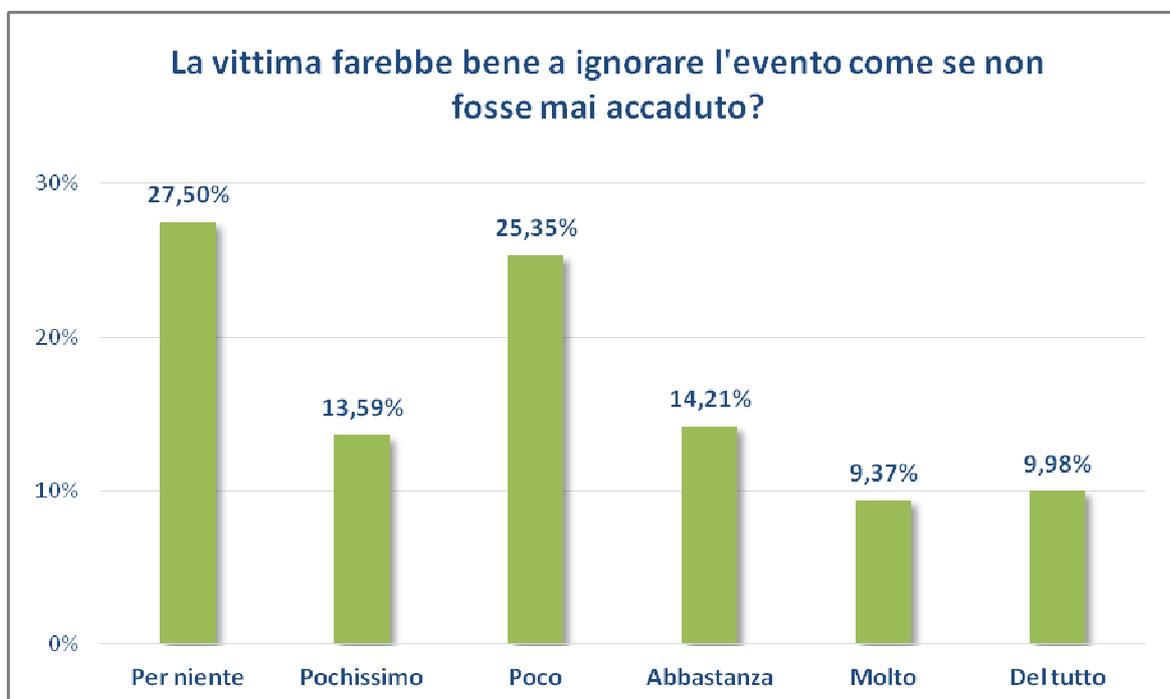


Figura 22 – Percentuali delle risposte in riferimento al fatto che la vittima dovrebbe ignorare l'evento

Con chi farebbe bene a parlare la vittima?

I ragazzi ritengono prevalentemente che la vittima ne dovrebbe parlare con gli amici (rispettivamente "Si" 53,99%, e "Si sicuramente" 25,82%). Questo a dimostrazione di come in adolescenza il riferimento maggiore sia quello del gruppo dei pari. In minori percentuali indicano gli insegnanti e le autorità (Cfr. Figura 23).

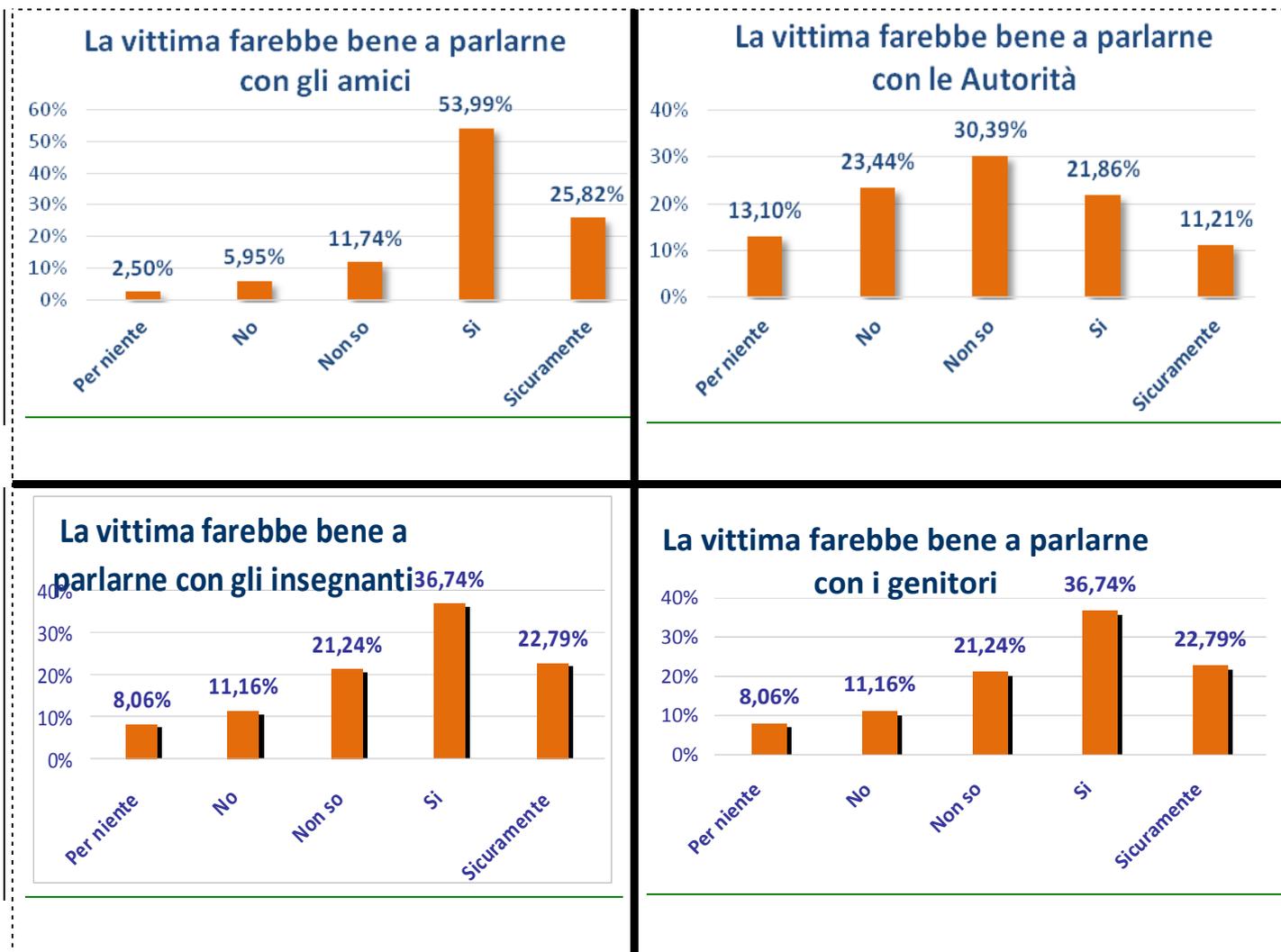


Figura 23 -Grafici inerenti alle percentuali delle risposte "La vittima farebbe bene a parlare con..."

L'evento ha avuto conseguenze

Il 43,27% dei ragazzi ritiene che l'evento abbia avuto "Abbastanza" conseguenze, e per il 22,94% le conseguenze sono state "Molte" (Cfr. Figura 24). **Quasi il 25%** ritiene che le condotte moleste non abbiano avuto delle conseguenze (rispettivamente "Per niente" per 4,20% dei ragazzi, "Pochissimo" per il 3,98%, e "Poco" 16,51%).

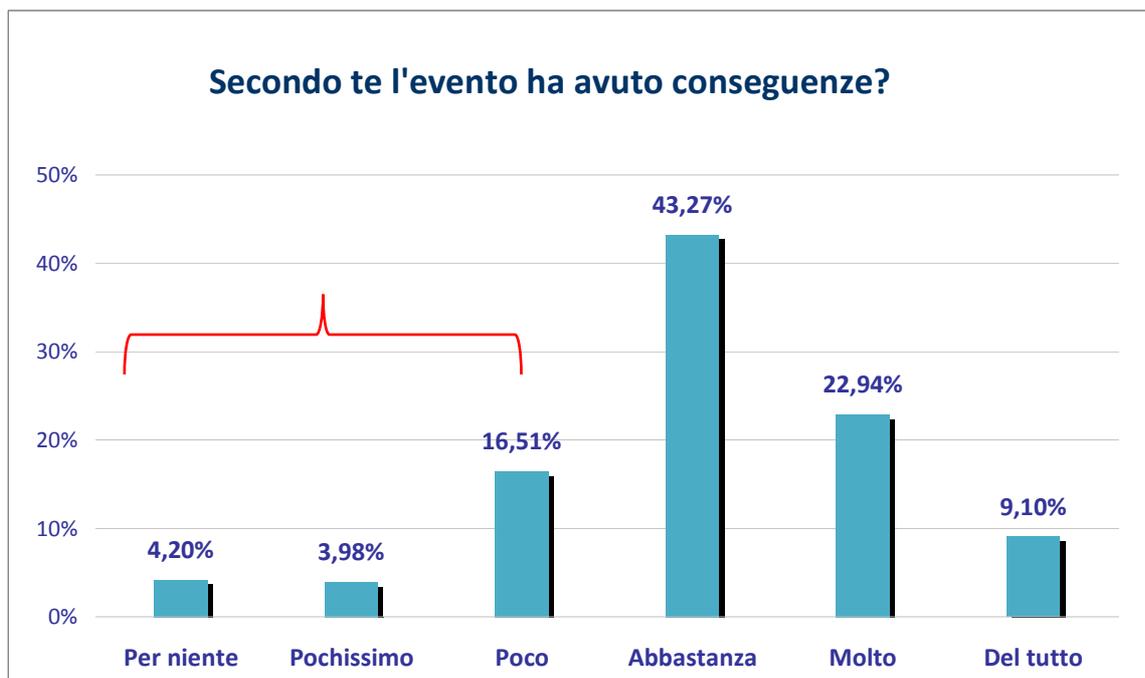


Figura 24 – Valutazione delle possibili conseguenze dell'evento per la vittima.

Empatia con la vittima

Una domanda è stata posta per valutare l'empatia dei ragazzi con la vittima. La maggior parte di questi riconosce come quello che ha subito la vittima avrebbe arrecato sofferenza anche a sé stessi. Precisamente il 32,52% dei rispondenti dichiara che avrebbe "Abbastanza" sofferto se si fosse trovato nella stessa condizione della vittima, mentre il 23,94% "Molto". Benché ben il 35,72% in totale indica che al posto della vittima non avrebbe sofferto "Per niente" (12,16%), "Pochissimo" (7,22%), o "Poco" (16,34%); Dimostrandosi scarsamente o per nulla empatici (Cfr. Figura 25).

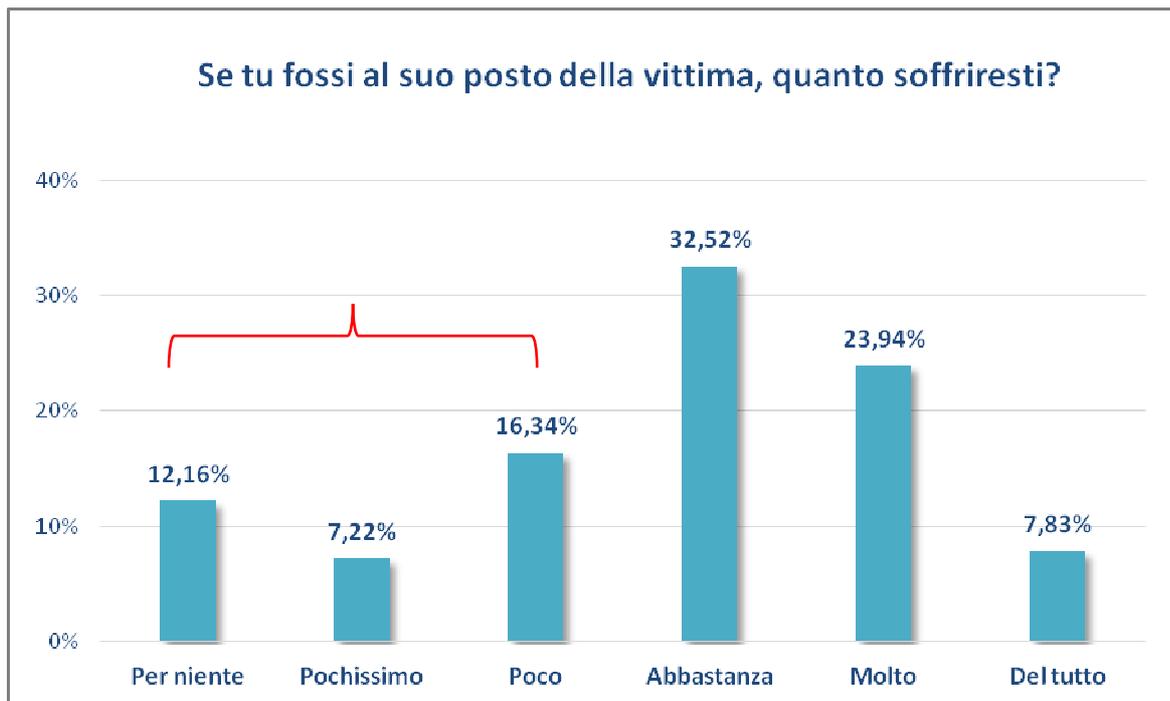


Figura 25 – Percentuali dei soggetti in riferimento all'empatia con la vittima.

Analisi qualitativa dei fenomeni di violenza in rete

Per un ulteriore approfondimento di questa tipologia di fenomeni si è usata la tecnica del *focus group*.

E' noto che le risposte ai questionari, per quanto questi siano presentati con chiara informazione che resteranno anonimi, risentono in una certa misura di *bias* di desiderabilità sociale, vale a dire che i ragazzi, per quanto possano tenere conto dell'anonimato possono presentare resistenze a rispondere in modo del tutto corrispondente al loro sentire rispetto a temi sensibili.

Si deve tenere conto di un ulteriore fattore: spesso le resistenze sono profonde e riguardano anche il fatto di ammettere a se stessi che si commetterebbero certe azioni e dunque ancora più complesso diventa ammetterlo in un questionario che pone domande dirette e confronta con aspetti con i quali si ha difficoltà di elaborazione.

Gli stessi stimoli presentati nel questionario sono stati proposti in tre diversi focus group condotti con ragazzi appartenenti alla stessa fascia di età alla quale ci siamo rivolti per la ricerca quantitativa.

I risultati hanno evidenziato come, in una interazione diretta e con possibilità di articolare più ampiamente le proprie spiegazioni, si sono confermati i dati ottenuti con la tecnica del

questionario ma si sono evidenziate alcune tendenze al cosiddetto “passaggio all’atto” che nei dati relativi ai risultati dei questionari sono meno evidenti.

I ragazzi evidenziano sostanzialmente una specie di funzionamento a “doppio sistema” in base al quale mostrano di conoscere le regole, di riconoscere gli aspetti problematici di certi comportamenti ma di avere difficoltà al controllo del comportamento quando ciò che percepiscono come provocazione o che li colpisce in tal senso riguarda la loro persona o il loro gruppo di amici. Scatta una sorta di “meccanismo giustificatorio” in condizioni specifiche come:

1. sentirsi provocati
2. essere coinvolti da amici o pari età considerati “importanti”
3. avere lo schermo di un computer o di un telefono come diaframma
4. considerare la vittima come “qualcuno che se la cerca”
5. sentire che l’aggressione aiuta a “conservare il senso di forza”
6. aggredire “fa sentire al sicuro”, “sottolinea le differenze”
7. l’aggressione è percepita come atto transitorio e del tutto reversibile
8. la vittima è percepita come “occasionalmente colpita e non gravemente danneggiata”
9. nessuna attenzione o pensiero sulle conseguenze
10. nessun senso di colpa sulle azioni poste in essere
11. I meccanismi che emergono sono piuttosto interessanti perché descrivono come si può scivolare nelle azioni di bullismo senza quasi percepire la gravità di quanto si pone in essere.
12. Alla domanda su quali aspetti delle vittime si pensa siano quelli più a rischio di essere presi di mira emergono:
 13. il comportamento (timidezza, chiusura)
 14. il modo di vestire (antiquato, fuori moda, convenzionale ecc.)
 15. l’aderenza a valori religiosi esplicita
 16. il mostrarsi paurosi
 17. il non condividere gli interessi comuni
 18. l’aspetto fisico (obesità, magrezza ecc.)
 19. disturbi comportamentali (tic ecc.)
 20. disabilità

21. scarsa abilità intellettuale
22. dipendenza dai genitori
23. rifiuto di norme condivise dal gruppo
24. rifiuto delle trasgressioni e delle prove di coraggio
25. comportamento e abbigliamento effeminato per i ragazzi
26. esibito disinteresse per la sessualità
27. comportamenti di adesione alle regole.

Emerge un quadro decisamente interessante sul piano della comprensione del fenomeno.

Infatti gli adolescenti che hanno partecipato alla ricerca, attraverso domande indirette, hanno delineato alcuni profili che ci mostrano come i bulli e i cyber bulli agiscono animati da profonde insicurezze circa la propria identità, si sentono forti aggredendo una vittima che rappresenta proprio ciò che non vogliono vedere, la realtà complessa e articolata che sul piano cognitivo sembrano riconoscere ma che a un livello più profondo combattono.

La rete come luogo “liquido” dai confini non ben delineati e come realtà dove tutto è possibile e non produce effetto, consente lo “sfogo” delle istanze aggressive che prendono in questo modo un percorso condiviso dai pari età e apparentemente meno “grave” senza tenere conto che la vittima è un loro compagno o compagna in carne e ossa che legge e osserva le immagini e soffre anche fino a conseguenze estreme.

La negazione della gravità e della sofferenza caratterizzano chi pratica queste forme di violenza.

3.6. Discussione e conclusioni

La ricerca ci ha permesso di comprendere più a fondo alcuni aspetti significativi nelle rappresentazioni sociali dei giovani in riferimento alle molestie elettroniche.

Una prima parte descrittiva ha consentito di verificare la diffusa abitudine all'utilizzo dei social media da parte dei ragazzi, con conseguente larga condivisione di materiale come immagini e/o video. In particolare è emerso un dato preoccupante. Con il passaggio alla Scuola Secondaria di secondo grado diminuiscono enormemente i riferimenti alle relazioni

verticali (genitori, insegnanti, Forze di Polizia, ecc.), anche nei casi in cui un ragazzo venga coinvolto in episodi di cyber-bullismo. I riferimenti relazioni divengono prevalentemente "orizzontali", ovvero ci si orienta quasi esclusivamente al gruppo dei pari, escludendo le relazioni con il mondo adulto. Questo rende potenzialmente la vittima maggiormente isolata agli attacchi di molestatore online.

Un primo elemento emerso, è che il giudizio che i ragazzi danno in termini di legalità di un comportamento è sorretto non da una conoscenza precisa, ma dal proprio vissuto di gravità dell'evento. Sono le emozioni evocate dalle storie, in particolare i processi di empatia con la vittima, a sorreggere le proprie convinzioni normative: è illegale ciò che appare "grave" in riferimento alla propria emotività, e al proprio mondo valoriale. Gli aspetti normativi non sono percepiti pertanto come prescrizioni comportamentali oggettive, ma come ambiti di giudizio, orientati dalla propria soggettività.

Abbiamo visto inoltre che ancora percentuali relativamente alte (mediamente intorno al 20%) non riconoscano aspetti di gravità e trasgressioni delle regole nelle molestie elettroniche.

Dalla ricerca emerge come occorra ancora agire, attraverso attività educative e formative, sulla conoscenza e consapevolezza dei ragazzi. Recentemente sono aumentate la sensibilità e le azioni di contrasto su tali temi. Basti pensare a importanti iniziative come quella del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) finalizzata allo sviluppo del *Safer Internet Center Italy* (SIC- Italia). Recentemente è stato anche ordinato da specifiche normative con le nuove disposizioni contenute nella Legge 29 maggio 2017 n.71. Molto però occorre ancora fare, così come si evince anche dalla nostra ricerca. Non sempre i ragazzi hanno convinzioni corrette e adeguate rispetto alla trasgressione della legge di alcuni comportamenti. Come abbiamo mostrato, molti dei loro giudizi sono sostenute da concomitanti processi emotivi, come la "partecipazione" alle conseguenze per la vittima, resa ancora più labile dalla distanza fisica promossa sulla rete.

Bibliografia

Albury, K., Byron, P., (2014). Queering sexting and sexualisation. *Media International Australia, incorporating Culture and Policy*, 138–147.

Albury, K., Crawford, K., (2012). Sexting, consent and young people's ethics: beyond Megan's Story. *Continuum*, 26, 463–473.

AP-MTV: Associated Press and MTV (2009). Digital abuse study: Executive Summary. Tratto da: www.athinline.org

Baiocco R., Laghi F., Carotenuto M., Del Miglio C. (2011) *Amicizia on-line: disimpegno o stimolazione?* Il Mulino, Bologna.

Ball, H. A., Arseneault, L., Taylor, A., Maughan, B., Caspi, A., Moffitt, Terrie E. (2008). Genetic and environmental influences on victims, bullies and bully-victims in childhood. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49, 104–112.

Bandura, A. (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Moral Education*, 31, 101–119.

Bandura, A., Barbaranelli, C., Caprara, G. V., Pastorelli, C. (1996). Mechanism of moral disengagement in the exercise of moral agency, *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 364-374.

Bastiaensens, S., Pabian, S., Vandebosch, H., Poels, K., Van Cleemput, K., DeSmet, A., *et al.* (2015). From normative influence to social pressure: How relevant others affect whether bystanders join in cyberbullying. *Social Development*, 1-19.

Biolcati, R. (2011). *La vita on-line degli adolescenti: tra sperimentazione e rischio.* Il Mulino, Bologna.

Brízová, B., Miltnerová, K., (2014). Sexting experience of adolescent children. *Journal of Nursing, Social Studies, Public Health and Rehabilitation*, 23-33.

- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Campfield, D. C. (2006). Cyberbullying and victimization: Psychosocial Characteristics of Bullies, Victims, and Bully-victims (Doctoral dissertation). Tratto da: www.lib.umt.edu/etd
- Casoni, A. (a cura di), (2008). *Adolescenza liquida, nuove identità e nuove forme di cura*, Edup, Roma.
- Cox Communications (2009). Teen Online & Wireless Safety Survey: Cyberbullying, Sexting, and Parental Controls. Tratto da www.cox.com
- Dake, J. A., Price, J. H., Maziarz, L., Ward, B., (2012). Prevalence and correlates of sexting behavior in adolescents. *American Journal of Sexuality Education*, 7, 1–15.
- De Natale, M. L. (1998). *Devianza e pedagogia*, La Scuola, Brescia.
- Debatin, B., Lovejoy, J.P., Horn, A., Hughes, B.N. (2009). Facebook™ and on-line privacy: attitudes, behaviors, and unintended consequences. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 15, 83–108.
- Döring, N., (2014). Consensual sexting among adolescents: risk prevention through abstinence education or safer sexting?. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(1).
- Drouin, M, Ross, J., Tobin, E., (2015). Sexting: A new, digital vehicle for intimate partner aggression?. *Computers in Human Behavior*, 50, 197–204.
- Drouin, M., Vogel, K. N., Surbey, A., Stills, J. R., (2013). Let's talk about sexting, baby: Computer-mediated sexual behaviors among young adults. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 25–30.
- Education Development Center (2013). Sexting: a cause for concern. Tratto da: www.edc.org

Faliva, C. (2011), *Tra normalità e rischio. Manuale di psicologia dello sviluppo e dell'adolescenza*, Maggioli Editore.

Ferguson, C.J., Dyck, D. (2012). Paradigm change in aggression research: the time has come to retire the General Aggression Model, *Aggression and Violent Behavior* 17, 220–228.

Finkelhor, D., Mitchell, K. J., Wolak, J., (2000). *Online victimization: A report on the nation's youth*. National Center for Missing and Exploited Children, Alexandria.

Flinn, M. V., (2006). Evolution and ontogeny of stress response to social challenge in the human child. *Development Review*, 26, 138–174.

Generazioni Connesse: Safe Internet Centre (2012). Tratto da: www.generazioniconnesse.it

Goldsmith, H. H., Lemery, K.S., Buss, K. A., Campos, J. J., (1999). Genetic analysis of focal aspects of infant temperament. *Developmental Psychology*, 35, 972–985.

Graham, S., & Juvonen, J. (2001). An attributional approach to peer victimization. In J. Juvonen & S. Graham (Eds.), *Peer harassment in school: The plight of the vulnerable and victimized* (pp. 49–72). New York, NY: Guilford.

Gray, N.J., Klein, J.D., Noyce, P.R., Sesselberg, T.S., Cantrill, J.A. (2005). Health information-seeking behaviour in adolescence: The place of the Internet. *Social Science & Medicine*, 60 (7), 1467-1478.

Gross, E.F. (2004). Adolescent Internet use: What we expect, what teens report. *Applied Developmental Psychology*, 25, 633-649.

Hammick, J.K., & Lee, M.J. (2014). Do shy people feel less communication apprehension on-line? The effects of virtual reality on the relationship between personality characteristics and communication outcomes. *Computers in Human Behavior* 33 (2014) 302–310

ISTAT (2014). Il bullismo in Italia: comportamenti offensivi e violenti tra i giovanissimi, disponibile in: <http://www.istat.it/it/files/2015/12/Bullismo.pdf?title=Bullismo++tra+i+giovanissimi+-+15%2Fdic%2F2015+-+Testo+integrale+e+nota+metodologica.pdf>

ISTAT (2016). I bambini e i ragazzi in rete. Rischi e opportunità in Italia, disponibile in: http://www.istat.it/it/files/2016/06/Presentazione_ISTAT_DIFEBO.pdf

Kaltiala-Heino, R, Rimpela, M, Rantanen, P, Rimpela, A., (2000). Bullying at school: an indicator of adolescents at risk for mental disorders. *Journal of Adolescence*, 23(6), 661-674.

Klettke, B., Hallford, D. J., Mellor, D. J., (2014). Sexting prevalence and correlates: A systematic literature review. *Clinical Psychology Review*, 34, 44–53.

Kopecký, K., (2011). Sexting among Czech preadolescents and adolescents. *New Educational Review*, 28(2), 39–48.

Lee, M., Crofts, T., (2015). Gender, pressure, coercion and pleasure: untangling motivations for sexting between young people. *British Journal of Criminology* 55, 454–473.

Lee, M., Crofts, T., Salter, M., Milivojevic, S., McGovern, A., (2013). “Let’s Get Sexting”: Risk, Power, Sex and Criminalisation in the Moral Domain. *International Journal for Crime, Justice and Social Democracy*, 2, 35–49.

Leiner, M., Dwivedi, A. K., Villanos, M. T., Singh, N., Blunk, D., Peinado, J., (2014). Psychosocial profile of bullies, victims, and bully-victims: a cross-sectional study. *Frontiers in Pediatrics*, 2(1).

Lenhart, A. (2009). Teens and sexting: How and why minor teens are sending sexually suggestive nude or nearly nude images via text messaging. Tratto da: www.pewInternet.org

Maras, M.-H. (2015). *Computer forensics: Cybercriminals, laws, and evidence*. Burlington, MA: Jones & Bartlett Learning.

McAfee (2012). The Digital Divide: How the On-line Behaviour of Teens is Getting Past Parents, disponibile in: <http://www.mcafee.com/us/resources/misc/digital-divide-study.pdf>

McBride, D.L. (2011) Risks and benefits of social media for children and adolescents. *Journal of pediatric nursing*. 26(5), 498-9.

- Mitchell, K., Finkelhor, D., Jones, L. M., and Wolak, J., (2012). Prevalence and Characteristics of Youth Sexting: A National Study. *Pediatrics*, 129, 13–20.
- Näsi, M., Oksanen, A., Keipi, T., Räsänen, P., (2015). Cybercrime victimization among young people: a multi-nation study. *Journal of Scandinavian Studies in Criminology and Crime Prevention*, 16(2), 203-210.
- NCPTUP: National Campaign to Prevent Teen and Unplanned Pregnancy (2008). Sex and tech: results from a survey of teens and young adults. Tratto da: www.thenationalcampaign.org
- Newman, M. L. , Holden, G. W., Delville, Y., (2005). Isolation and the stress of being bullied. *Journal of Adolescence*, 28, 343–357.
- Oksanen, A., Keipi, T., (2013). Young people as victims of crime on the Internet: A population-based study in Finland. *Vulnerable Children and Youth Studies*, 8, 298–309.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. New York, NY: Wiley-Blackwell.
- Ouellet-Morin, I., Odgers, C. L., Danese, A., Bowes, L., Shakoor, S., Papadopoulos, A. S., *et al.* (2011). Blunted Cortisol Responses to Stress Signal Social and Behavioral Problems Among Maltreated/Bullied 12-Year-Old Children. *Biological Psychiatry*; 70, 1016–1023.
- Pabian, S., Vandebosch, H., Poels, K., Van Cleemput, K., Bastiaensens, S. (2016). Exposure to cyberbullying as a bystander: an investigation of desensitization effects among early adolescents. *Computers in Human Behavior*, 62, 480-487.
- Papacharissi, Z. & Rubin, A.M. (2000). Predictors of Internet use. *Journal of broadcasting & Electronic Media*, 44, 175-196.
- Parker, T. S., Blackburn, K. M., Perry, M. S., & Hawks, J. M. (2013). Sexting as an intervention: Relationship satisfaction and motivation considerations. *American Journal of Family Therapy*, 41, 1–12.
- Patchin, J. W., Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look

at cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 4(2), 148–169.

Perkins, A. B., Becker, J. V., Tehee, M., Mackelprang, E., (2013). Sexting behaviors among college students: cause for concern?. *International Journal of Sexual Health*, 26, 79–92.

Renfrow, D. G., Rollo, E. A., (2014). Sexting on campus: minimizing perceived risks and neutralizing behaviors. *Deviant Behaviour*, 35, 903–920.

Ringrose, J., Harvey, L., Gill, R., Livingstone, S. (2013). Teen Girls, Sexual Double Standards and “Sexting”: Gendered Value in Digital Image Exchange. *Feminist Theory*, 14, 305.

Roberts, Y., (2005, 31 Luglio). The One and Only. *Sunday Telegraph Magazine*, Sidney, p. 22.

Sapolsky, R. M., (2004). Social status and health in humans and other animals. *Annual Review of Anthropology*, 33, 39–418.

Shariff, S., Churchill, A. H., (2010). *Truths and Myths of Cyber-bullying: International Perspectives on Stakeholder Responsibility and Children's Safety*. New Literacies and Digital Epistemologies, New York.

Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., Tippett, N., (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary schools. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376–385.

Sourander, A., Klomek, A. B., Ikonen, M., Lindroos, J., Luntamo, T., Koskelainen, M., *et al.*, (2010). Psychosocial Risk Factors Associated With Cyberbullying Among Adolescents. A Population-Based Study. *Archives of General Psychiatry*; 67(7), 720-728.

Swearer, S. M., & Espelage, D. L. (2004). Introduction: A social ecological framework of bullying among youth. In D. L. Espelage & S. M. Swearer (Eds.), *Bullying in American schools: A social–ecological perspective on prevention and intervention* (pp. 1–12). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Tallon, K., Choi, A., Keeley, M., Elliott, J., Maher, D., (2012). New Voices/New Laws:

School-Age Young People in New South Wales Speak Out about the Criminal Laws that Apply to their Online Behaviour National. Tratto da: www.lawstuff.org.au

Telefono Azzurro (2012). Indagine Conoscitiva 2012 sulla Condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza, disponibile in: <http://www.azzurro.it/sites/default/files/Materiali/InfoConsigli/Ricerche%20e%20indagini/SintesiIndagineConoscitivaInfanziaAdolescenza2012.pdf>

United Nation Office on Drugs and Crime (2013). Comprehensive Study on Cybercrime. Tratto da: www.unodc.org

Valkenburg, P. M., Peter, J., (2011). Online communication among adolescents: an integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of Adolescent Health*, 48, 121–127.

Vincze E. A. (2016). Challenges in digital forensics, *Police Practice and Research*, 17:2, 183-194.

Volk, A. A., Camilleri, J. A., Dane, A. V., Marini, Z.A. (2012). Is Adolescent Bullying an Evolutionary Adaptation?. *Aggressive Behavior*, 38, 222–238.

Völlink, T., Bolman, C., DeHue, F., Jacobs, N., (2013). Coping with Cyberbullying: Differences Between Victims, Bully-victims and Children not Involved in Bullying. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 23, 7–24.

Walker, S., Sanci, L., Temple-Smith, M., (2013). Sexting: Young Women's and Men's Views on Its Nature and Origins. *Journal of Adolescent Health*, 52, 697-701.

Weiner, B. (1986). Attribution, emotion, and action. In R. M. Sorrentino & E. T. Higgins (Eds.), *Motivation & cognition: Foundations of social behavior* (pp. 281–310). New York, NY: Guilford.

Weiner, B. (1992). *Human motivation: Metaphors, theories, and research*. New York, NY: Guilford.

Wolak, J., Finkerhor, D., Mitchell, K. J., (2012). How often are teens arrested for sexting?

Data from a national sample of police cases. *Pediatrics*, 129(4), 4–12.

Yar, M. (2013). *Cybercrime and society*. London: Sage.

Ybarra, M. L., Mitchell, K. J., (2014). “Sexting” and Its Relation to Sexual Activity and Sexual Risk Behavior in a National Survey of Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 55, 757-764.