

Claudia Sposini

IL METODO ANTI-CYBERBULLISMO

*Per un uso consapevole di internet
e dei social network*



SAN PAOLO

© EDIZIONI SAN PAOLO s.r.l., 2014
Piazza Soncino, 5 - 20092 Cinisello Balsamo (Milano)
www.edizionisanpaolo.it
Distribuzione: Diffusione San Paolo s.r.l.
Piazza Soncino, 5 - 20092 Cinisello Balsamo (Milano)

ISBN 978-88-215-9359-8

INTRODUZIONE

Fino a un po' di anni fa, la sicurezza era una questione di protezione dai pericoli del mondo tangibile. Con l'avvento del cyberspazio molte cose sono cambiate. Tra gli aspetti positivi nell'utilizzo del web 2.0 vi sono senz'altro la raccolta e la ricerca di informazioni, la condivisione di file, immagini, video, la comunicazione immediata. Dall'altra parte, però, il cyberspazio pone anche dei rischi significativi: per esempio, la diffusione della pedofilia, il *grooming* (ossia l'adescamento online), le molestie, all'interno dei reati relativi al *computer crime*, detto anche *cyber crime* o *crimine informatico* in riferimento alle organizzazioni criminali che spesso sono responsabili di traffico di droga, riciclaggio di denaro, estorsioni e diffusione di contenuti illegali come materiale pedopornografico e osceno. In particolare, il drammatico aumento della pedopornografia negli ultimi anni è correlato alla disponibilità di tale materiale su internet.

Gli ultimi vent'anni hanno visto una profonda trasformazione riguardo alle modalità di comunicazione e di interazione: la comunicazione tradizionale è stata infatti sostituita in buona parte da quella virtuale. Gli esempi più comuni, a tal proposito, sono le chat, le email, gli sms. Questo rivoluzionario cambiamento ha coinvolto soprattutto i giovani e gli adolescenti, principali fruitori di ambienti come Facebook,

Twitter, Ask.fm, Snapchat ecc. I bambini e i ragazzi utilizzano il cyberspazio soprattutto per motivi comunicativi, anche se gli studi e le notizie quotidiane indicano diversi pericoli nell'interazione online.

Uno dei rischi emergenti nella comunicazione virtuale e nella condivisione di file, foto e video è il fenomeno del cyberbullismo. Sebbene le ricerche siano ancora in una fase iniziale, tutte hanno delineato un triste quadro psicologico e sociale nell'odierno panorama giovanile: vi sono sempre più testimonianze, da parte di bambini e ragazzi, di storie di prevaricazione sui social network, vissute anche in prima persona. I rischi sul piano psicologico non sono da sottovalutare, anche perché si tratta per lo più di soggetti che stanno attraversando una delicata fase di crescita emotiva e psichica: in alcuni casi, infatti, si sono verificati episodi di suicidio o di tentato suicidio da parte delle giovani vittime.

Un altro dato allarmante è il fatto che spesso gli adulti (i genitori soprattutto) non sono a conoscenza del fenomeno, oppure hanno nozioni o credenze superficiali rispetto al problema, per cui a volte diventa impossibile poter aiutare i propri figli in modo adeguato nell'utilizzo educativo e consapevole delle nuove tecnologie.

Se prima si parlava solo di bullismo, l'espressione "cyberbullismo" è abbastanza recente e di natura differente. Infatti, la definizione tradizionale di bullismo si ferma solo all'ambito scolastico, mentre quella di cyberbullismo si espande e potenzialmente può coinvolgere tutto il mondo, attraverso il cosiddetto "effetto moltiplicatore" di internet: a differenza del bullismo tradizionale, che avviene solo nell'ambito scolastico, il bullismo online può essere attuato 24 ore su 24 e non ha limiti né di spazio, né di tempo. A livello di gravità e di conseguenze psicologiche, è molto più angosciante e terrificante essere una vittima di cyberbullismo che esserlo di bullismo fisico o tradizionale!

In generale, gli adolescenti sono a conoscenza del fenomeno, ma in modo poco approfondito: vi è la tendenza a minimizzare gli eventuali rischi e pericoli dei social network, pensando che sia un gioco. In realtà, anche un solo episodio di cyberbullismo non monitorato può creare una spirale negativa che per la cybervittima significa non avere scampo: i casi di suicidio dovuti a ripetuti abusi da parte di bulli su internet illustrano la gravità di questo fenomeno. Le ricerche internazionali indicano d'altra parte che il cyberbullismo può avere conseguenze di vasta portata: sintomi depressivi, paure, bassa autostima, pensieri suicidari. Inoltre, secondo recenti statistiche, questo fenomeno è stato ritenuto più pericoloso della droga e del rischio di contrarre una malattia sessualmente trasmissibile (cfr. il rapporto Ipsos - Save the Children, «I ragazzi e il cyberbullismo», febbraio 2013).

Tale situazione d'emergenza psico-sociale richiede nozioni di sicurezza, "buone prassi" da insegnare e da trasmettere ai bambini e ai ragazzi, costantemente collegati a internet, in modo da renderli capaci di affrontare situazioni anomale o di pericolo e per diffondere tra loro un'adeguata cultura della legalità e del rispetto dell'altro. Inoltre, occorre un maggior controllo nell'utilizzo della rete, molto spesso non supportata da filtri di controllo dei siti visitati. La conoscenza e la consapevolezza di tali rischi da parte dei genitori è fondamentale per favorire anche un discorso di prevenzione e di protezione nella navigazione sul web.

Il ruolo chiave della famiglia e delle agenzie educative come la scuola e l'oratorio e la loro collaborazione è molto importante per sviluppare nei giovani le competenze cognitive, sociali ed emotive necessarie per costruire relazioni significative anche online, oltre che una serie di competenze informatiche indispensabili.

L'obiettivo – che è proprio anche di questa piccola guida operativa – non è proporre una politica di "tolleranza zero"

verso il web, bensì saper utilizzare internet in modo consapevole e sicuro, per promuovere una cultura del rispetto e una maggiore “metacognizione” sui concetti di privacy e di protezione dei dati personali, ancora poco chiari tra i bambini e gli adolescenti, ma anche tra alcuni adulti. Non dimentichiamo mai che uno dei pericoli più diffusi nell’utilizzo della rete e dei social network è rappresentato dall’anonimato e/o dalla costruzione di identità virtuali che possono distruggere, nel vero e proprio senso della parola, la vita di un ragazzo.

LA VITA VIRTUALE E LE CAPACITÀ PSICO-SOCIALI DEI BAMBINI E DEGLI ADOLESCENTI

1. Aspetti positivi

Per le generazioni più anziane la comunicazione è soprattutto offline, cioè costituita da eventi fisici e reali. Molte di queste persone hanno difficoltà, dovute soprattutto a scarsa conoscenza o dimestichezza con le nuove tecnologie, anche a inviare un semplice sms con il cellulare. Non a caso oggi si parla di *digital divide*, ossia dell'esclusione dalle reti, che sta diventando una delle forme di isolamento sociale più grave. A esserne colpite maggiormente sono le persone che non sanno utilizzare le nuove tecnologie, soprattutto gli anziani, che condividono spesso la netta convinzione che internet non sia utile né interessante.

A differenza delle generazioni più anziane, che registrano una minore propensione e un ridotto interesse per la tecnologia, i ragazzi oggi cercano continuamente nuovi stimoli, soprattutto sociali, preferendo la comunicazione online per interagire e anche per mettersi in gioco. In Italia si stima che circa l'80% dei ragazzi si colleghi ogni giorno a internet: sono i cosiddetti "nativi digitali". I bambini e gli adolescenti sono nati e cresciuti nell'era digitale e percepiscono in modo differente il mondo virtuale rispetto agli adulti: hanno una concezione molto diversa per quanto concerne l'uso della nuova tecnologia.

Oltre che per ricerche scolastiche e lezioni didattiche attraverso Skype, i ragazzi utilizzano il web 2.0 soprattutto per la condivisione di file audio, video e immagini. Esempi di tecnologie web 2.0 includono: blog, instant messaging, telefonia internet, social network. È come se il “prolungamento” della vita reale si svolgesse completamente nel virtuale: è difficile per un adolescente, oggi, distinguere il Sé reale da quello virtuale; la vita sociale, le relazioni amicali e il proprio mondo interpersonale si svolgono per lo più online. Il web, in questi ultimi anni, si è trasformato per le nuove generazioni da archivio digitale a contenitore di relazioni: mentre prima è stato usato solo dai teenager come strumento per informarsi, studiare o effettuare download di file, oggi rappresenta soprattutto un modo per socializzare e condividere qualsiasi cosa in modo immediato.

Fin da piccoli, le interazioni del bambino con la famiglia, con i coetanei, con la scuola, con la rete di comunità e oggi con i media giocano un ruolo importante nello sviluppo delle competenze interpersonali e sociali. Le ricerche indicano che l’uso del computer può contribuire allo sviluppo della percezione di sé e può influenzare la socializzazione del bambino, sia a casa sia a scuola. Sicuramente un utilizzo consapevole di internet, oltre a favorire l’interazione sociale, permette lo scambio di idee e opinioni, apre alla multiculturalità, alla conoscenza di nuove cose e di nuovi interessi, all’acquisizione di informazioni sulla salute (per esempio vi sono numerose applicazioni grazie alle quali è possibile documentare l’attività fisica e i propri comportamenti alimentari), velocizza i tempi di risposta in una lettera (l’esempio più classico è l’email), permette lo scambio interculturale e inter-etnico. Non solo: attiva connessioni più facili con tutti gli amici e facilita la formazione di nuove relazioni.

I nuovi media favoriscono lo sviluppo di un particolare tipo di intelligenza, definita “relazionale”: non a caso, uno

degli aspetti che connota i nativi digitali è quello del *file sharing*, cui è legata la tendenza ad avere una vera e propria vita condivisa su internet. Il materiale di scambio comprende: immagini, fotografie personali, file di audio e video, registrazioni vocali.

Quindi, ciò che spinge di più i teenager alla comunicazione e alla condivisione online è il bisogno di rimanere in contatto con i propri amici e coetanei. Oltre a fornire nuove conoscenze e a produrre nuove informazioni, internet ha, infatti, permesso l'interazione tra milioni di utenti, soddisfacendo bisogni psicologici, emotivi, sociali e culturali, e si è imposto come il medium più diffuso nel mondo: Facebook, per esempio, ha raggiunto il miliardo di utenti nel 2013.

Ormai, in commercio vi sono alcune minuscole macchine fotografiche che scattano immagini in continuazione e le memorizzano in rete; in particolare, l'ultima tendenza è quella del *selfie*, cioè del fotografare se stessi mediante uno smartphone o con una webcam, per poi caricare l'immagine sui social media: si tratta del fenomeno dell'autoscatto condiviso, presente in tutto il web, ma ormai abusato dagli adolescenti soprattutto per motivi sessuali e/o pedopornografici, come il *sexting*.

L'utilizzo intelligente della tecnologia consente di nutrire le proprie conoscenze scolastiche, promuovendo una collaborazione scuola/alunno e favorendo le abilità di pensiero e di comprensione. In molti istituti scolastici, per esempio, è previsto l'utilizzo delle lezioni virtuali e la possibilità di dialogare online circa il proprio andamento scolastico (nel caso di studenti che vi accedano) e/o quello dei propri figli (quando a farlo sono i genitori). Non solo: molti studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA: dislessia, discalculia, disgrafia ecc.) utilizzano, con l'aiuto degli insegnanti e/o dei logopedisti, molti software, il cui obiettivo è migliorare le proprie performance nella lettura, nella scrittura e nel

calcolo, riportando risultati notevoli dal punto di vista dell'apprendimento scolastico e intellettuale. Anche l'utilizzo della LIM (Lavagna Interattiva Multimediale) a scuola è un enorme strumento di apprendimento: oltre ad essere un mezzo con più usi (sulla LIM si può scrivere, si possono riprodurre file audio e video, navigare sul web), è una risorsa preziosa per la didattica, in quanto favorisce la condivisione del materiale scolastico e di esperienze educative.

Secondo la teoria costruttivista, l'apprendimento è un processo sociale che avviene attraverso le interazioni e le informazioni condivise con l'altro: l'apprendimento collaborativo, reso favorevole dalle applicazioni web 2.0, aiuta gli studenti a conservare meglio le informazioni rispetto agli studenti che lavorano individualmente. Non solo: favorisce la collaborazione, la condivisione delle informazioni e quindi un tipo di apprendimento sociale e attivo.

Tutti questi aspetti innovativi costituiscono sicuramente un "valore aggiunto" rispetto alla tradizionale conoscenza in aula. Inoltre, l'uso del web 2.0 permette agli studenti di creare, a loro volta, nuove informazioni e cartelle da condividere con gli altri, e quindi di scambiarsi idee, confronti, opinioni, di creare discussioni e dibattiti e di favorire un tipo di conoscenza collettiva e arricchente. «La differenza essenziale tra web 1.0 e web 2.0 è che se nel primo caso i creatori di contenuto erano pochi e la maggioranza degli utenti era limitata solo al ruolo di consumatrice di quei contenuti, nel web 2.0 ogni partecipante può essere un creatore di contenuto e diversi aiuti tecnologici sono stati sviluppati per massimizzare questo potenziale creativo» (Cormode - Krishnamurthy, 2008).

Inoltre, nella comunicazione virtuale è presente sia il canale verbale, sia quello non verbale: l'esempio più citato è la videoconferenza, ma quello più diffuso tra i giovani rimane la chat. La comunicazione online permette di superare gli ostacoli spaziali e temporali, data la contemporanea presenza

in rete delle persone coinvolte, e dà la possibilità di scegliere il momento in cui intervenire e partecipare alle discussioni.

Un esempio si ritrova nell'applicazione *Whatsapp*, la quale consente di comunicare, come in una chat, anche all'interno di più gruppi, creati online. Non solo: oltre alla conversazione, permette lo scambio di opinioni e la condivisione di fotografie, video e registrazioni vocali. I gruppi creati su *Whatsapp* vengono utilizzati anche per scambiarsi le informazioni di lavoro e/o di scuola, intorno a uno o più argomenti. Il successo di queste comunicazioni, naturalmente, è dato anche da costi economici irrisori: infatti *Whatsapp* consente di scambiare i propri messaggi senza dover pagare gli sms.

Internet è utilizzato dai ragazzi per mantenere le proprie amicizie, esplicitare i propri sentimenti, le proprie paure e debolezze: l'aspetto negativo, invece, è parlare con gli sconosciuti o utilizzare internet in modo solitario, come per esempio attraverso il cosiddetto *web surfing*, ossia il "vagare" online senza un obiettivo preciso, perdendo solo del tempo senza soffermarsi su un sito in particolare. In realtà, il *web surfing* è un fenomeno che sta scomparendo, considerata la numerosa offerta di applicazioni per iPhone e Android: la nascita delle applicazioni sta infatti continuando a trasformare l'esperienza in internet e dei social network, sfruttando l'efficacia delle nuove tecnologie. Basti pensare, per esempio, alla possibilità di caricare sull'iPad libri, riviste, fumetti in formato PDF, leggendoli proprio come si farebbe con la versione cartacea. La tecnologia dell'iPad e dei tablet è immediata e semplice da utilizzare anche per i bambini più piccoli: per esempio, il *touch screen* è molto intuitivo e può offrire una modalità di rappresentare la realtà attraverso la gestualità e la comunicazione visiva.

Vi sono poi applicazioni digitali chiamate *mood-tracker* che misurano gli stati d'animo e l'umore: questi servizi chiedono almeno una volta al giorno di fornire una valutazione

del proprio umore. Rappresentano una sorta di “diario online” che permette di descrivere lo stato psicologico relativo alla giornata o a più mesi. Per non parlare dei metodi di raccolta dei dati personali, relativi alle funzioni corporee e ai comportamenti quotidiani: in base ai risultati ottenuti nel corso del tempo, è possibile raccogliere elementi su se stessi e condividerli in rete.

Questi programmi nascono per migliorare l’immagine di se stessi e per cambiare eventuali comportamenti dannosi e/o negativi, attraverso feedback visivi o acustici, alfabetici o numerici.

2. Aspetti negativi

Descrivendo l’adolescenza, Huffaker (2006) ha spiegato che essa «rimane un punto cardine del cambiamento, e può essere intesa come un periodo di selezione, di regolazione e di riflessione, un momento in cui, il compito principale, rimane quello di capire l’identità». Anche uno studio pubblicato su *Journal of Adolescence* (Israelashvili et al., 2012) conferma gli aspetti positivi descritti: molti adolescenti usano internet come uno strumento per esplorare questioni relative alla propria identità, alla personalità e al modo per costruire con successo il proprio futuro.

I ricercatori hanno però scoperto una correlazione negativa tra l’uso eccessivo di internet e la chiarezza nella percezione di sé; il rischio maggiore sarebbe quello dell’isolamento. In questo quadro generale, l’evasione nella rete sembra essere un rischio da non sottovalutare, soprattutto per i più giovani, incapaci di coniugare la dimensione reale con quella virtuale e impoverendo i rapporti interpersonali della realtà. Cito l’esempio di Facebook: basta premere qualche tasto a lato dei comandi e poi cliccando è possibile, in una manciata di se-

condi, far conoscere i propri sentimenti e le proprie opinioni a un pubblico perfettamente sconosciuto!

Altri studi hanno indicato che l'uso di internet a casa può provocare stati di solitudine e di depressione, in quanto è più il tempo speso online che nella vita reale. In una ricerca condotta dall'Università Cattolica di Milano (Scabini - Rossi, 2013) sull'uso di internet e dei social network tra gli adolescenti e i giovani adulti lombardi, è emerso che il tempo passato a navigare in rete arriva a toccare anche le tre ore al giorno, oltre a chi ammette di essere sempre online, con una particolare preferenza per Facebook.

In generale, vi è una crescente preoccupazione per l'uso eccessivo di internet e per i suoi potenziali effetti nocivi sul benessere psico-sociale dei bambini e degli adolescenti. Parecchie ricerche, infatti, hanno già affrontato i potenziali rischi dalla dipendenza da internet, come, per esempio, lo sviluppo di sintomi compulsivi, spesso molto preoccupanti e in rapida crescita negli ultimi anni. Anche i più giovani mostrano gravi segnali di questo problema, come la necessità impellente di stare sempre connessi e il disagio provato nel momento in cui non si è connessi per un certo periodo di tempo.

Un uso eccessivo e distorto di internet e dei suoi strumenti può creare dipendenza come nella *Sindrome di Hikikomori*, che colpisce migliaia di adolescenti italiani e milioni di giovani in tutto il mondo. La mancanza di contatto sociale e il tempo prolungato su internet determinano solitudine, isolamento e una perdita delle capacità sociali e di interazione nella vita reale; i giovani riportano inoltre grosse difficoltà anche nel rendimento scolastico. Se è vero che il web 2.0 permette un miglioramento delle proprie performance cognitive, psicologiche, neuronali e relazionali, è anche vero che esso deve esigere una certa razionalizzazione di accesso: invece i teenager hanno un accesso illimitato a internet, soprattutto attraverso l'uso del cellulare. Naturalmente questa situa-

zione rende i ragazzi più vulnerabili agli atti ostili online: se l'uso degli smartphone consente, mediante i social network, di entrare in relazione con l'altro, non si possono però negare i pericoli legati all'abuso di internet per gestire la solitudine e l'isolamento dalla realtà, rappresentando l'unica capacità di interagire con gli altri.

Secondo gli ultimi studi, dietro alla dipendenza di internet vi sono carenze soprattutto di tipo affettivo: ecco perché i teenager si rifugiano nei social network per connettersi con più persone possibili. A tal proposito, una delle tendenze che sta emergendo si chiama *FOMO* (*Fear of missing out*), ossia la paura di venire esclusi da un gruppo e di non essere all'altezza degli altri coetanei mentre si è scollegati dalle reti sociali o dove non sia possibile collegarsi a internet. Il fatto di non essere connessi porta a uno stato d'animo negativo che spesso è l'origine di alcuni sintomi compulsivi e ansiogeni: si è in costante confronto e riferimento con gli altri anche quando si è offline, e ciò mina a lungo andare l'autostima, alimentando stati d'agitazione che possono addirittura far cadere in depressione.

Il rischio, oltre ad essere legati a un'errata percezione della propria identità, è quello di instaurare "relazioni parziali", senza contatto fisico, emotivo: questa situazione può diventare patologica soprattutto quando i ragazzi iniziano a non avere più una vita sociale, a rinchiudersi in casa, ad avere problemi nel profitto scolastico e nella relazione con i genitori.

Oltre al *gambling* (gioco d'azzardo) online, tra le nuove epidemie sociali, in questo caso riferite all'età evolutiva, si sta diffondendo il bullismo online e non solo: la pedopornografia, l'adescamento, il furto di identità, l'uso eccessivo e la presenza di contenuti inadeguati per bambini e adolescenti. La possibilità di connettersi 24 ore su 24, senza un adeguato monitoraggio genitoriale o filtri di controllo adatti, favorisce l'espansione della cultura cybercriminale. In particolare, ven-

gono chiamate *darknet* le reti nascoste nel web, utilizzate da criminali che navigano in maniera anonima, senza lasciare traccia delle loro azioni, adoperate anche per adescare i minorenni soprattutto a fini sessuali o di truffa.

Se da una parte un certo tipo di utilizzo della rete favorisce la costruzione di identità e di interessi, dall'altra un uso sbagliato apre le porte, come abbiamo visto, a stati di isolamento sociale, nonché a vere e proprie patologie. La vita virtuale corre il rischio, tra i più giovani, di favorire meccanismi disfunzionali come la depersonalizzazione, che a lungo andare causano sofferenze psichiche, oltre che un inadeguato senso di onnipotenza, il quale si esplica, come vedremo, nel detenere un potere incontrollato in rete che non tiene conto dell'esame di realtà; anzi è una fuga da essa. Un caso particolare è costituito dagli adolescenti che commettono atti violenti, e poi si fotografano, si filmano, si registrano e diffondono le loro molestie attraverso internet, quasi fossero alla ricerca di una conferma negativa di se stessi, senza preoccuparsi delle conseguenze delle loro azioni.

I dati che emergono dalla letteratura scientifica evidenziano come i giovani utenti dei social network riportino frequenze significativamente più alte di contatti con estranei rispetto a chi non naviga abitualmente in internet: questo a testimonianza del fatto che molti ragazzi trascorrono gran parte del loro tempo chattando e facendo nuove amicizie con sconosciuti incontrati online. Per esempio, in uno studio (Machold et al., 2012) sulla condotta nell'utilizzo di internet di adolescenti tra gli 11 e i 16 anni, sono stati osservati diversi rischi potenziali, tra cui: uso inappropriato della rete, abuso, dipendenza, violazione della privacy degli utenti.

Un'altra ricerca (Cash et al., 2013) ha evidenziato pericoli simili. In particolare, lo studio è nato per esplorare il rapporto tra i comportamenti a rischio e il suicidio nei social network. Il campione era costituito da adolescenti e giovani

adulti dai 13 ai 24 anni. L'indagine ha esplorato i modi in cui i ragazzi commentano i loro pensieri e le loro intenzioni di suicidio sui profili pubblici di Myspace, social network dedicato alla musica. Sono risultati, come elementi a rischio relativi all'intenzionalità di suicidio, i seguenti: *il tipo di relazioni, la salute mentale, l'uso e l'abuso di sostanze stupefacenti, il metodo di suicidio.*

È inoltre possibile ottenere notizie e informazioni via internet riguardo al suicidio: in particolare, la letteratura è concorde nel ritenere il cyberbullismo un fattore presente in alcuni casi di suicidio, anche se è importante la presenza di altri aspetti come la malattia psichica e diverse forme di bullismo fisico. Oggi, comunque sia, il suicidio tra gli adolescenti viene messo in collegamento con le nuove tecnologie e con i nuovi mezzi di comunicazione, che facilmente amplificano le dinamiche di esclusione e di etichettamento spesso presenti nei gruppi dei ragazzi, coinvolgendo un pubblico molto vasto e alimentando una ferita ancora più spiacevole e drammatica, vissuta in una fase di crescita, di delicato passaggio dal mondo infantile a quello adulto. Piuttosto che urlare la propria disperazione e il proprio malessere agli adulti e ai genitori, spesso le giovani vittime preferiscono il silenzio e nei casi più gravi anche il suicidio.

INDICE

Introduzione	pag.	5
1. LA VITA VIRTUALE E LE CAPACITÀ PSICO-SOCIALI DEI BAMBINI E DEGLI ADOLESCENTI	»	9
1. Aspetti positivi	»	9
2. Aspetti negativi	»	14
2. I RISCHI DEL VIRTUALE TRA I BAMBINI E GLI ADOLESCENTI: IL FENOMENO DEL CYBERBULLISMO	»	19
1. Uno sguardo d'insieme	»	19
2. Differenze semantiche	»	24
3. Quali cause?	»	26
3. ANALOGIE E DIFFERENZE CON IL BULLISMO TRADIZIONALE	»	29
1. Un fenomeno "al limite"	»	29
2. Elementi distintivi e caratteristiche del cyberbullismo	»	32
4. ASPETTI SPECIFICI ED ELEMENTI DI RISCHIO DEL CYBERBULLISMO	»	37
1. Interazione dei fattori di rischio	»	37
2. Le forme di prevaricazione	»	41

3. Azioni e motivazioni del cyberbullo	pag.	43
4. Cyberbullismo al femminile	»	47
5. CYBERCRIME E CYBERBULLISMO	»	49
1. Le mille facce del cybercriminale	»	49
2. Elementi di criminologia nel cyberbullismo	»	54
6. GLI ASPETTI PSICOLOGICI E LE CONSEGUENZE: LA CYBERVITTIMIZZAZIONE	»	59
1. Sintomi, disagio, disperazione e suicidio	»	59
2. <i>Coping</i> : quali risorse per le cybervittime?	»	64
3. Vittime e cyberbulli: il percorso psicologico	»	66
7. LA SOVRAESPOSIZIONE DI SE STESSI	»	69
1. Il fenomeno del <i>sexting</i> in adolescenza	»	69
2. La dimensione psicologica	»	71
3. Strategie e azioni preventive	»	74
8. PREVENZIONE E SENSIBILIZZAZIONE: SCUOLA, FAMIGLIA E AGENZIE EDUCATIVE	»	77
1. Un approccio collaborativo	»	77
2. Indicazioni per i genitori	»	84
3. Indicazioni per i minori	»	85
4. “Porgi l’altra guancia”: prevenzione nel cyberbullismo femminile	»	86
9. IL PROGETTO PSICO-EDUCATIVO “ANTI-CYBERBULLISMO”	»	89
1. Quali proposte?	»	89
2. Linguaggio audiovisivo: cinema, cultura ed educazione	»	95
3. Il progetto psico-educativo a scuola	»	96
Conclusioni	»	99
Bibliografia	»	103