



NAVIGARE SENZA BUSSOLA

**Riconoscere e prevenire i rischi online
per bambini/e e adolescenti**

Febbraio 2023

WeWorld Reports n°19/2023

Brief report n. 19/2023

NAVIGARE SENZA BUSSOLA

Riconoscere e prevenire i rischi online per bambini/e e adolescenti

A cura di

Martina Albini, Eleonora Mattacchione

Coordinamento WeWorld Onlus

Andrea Comollo (Responsabile Dip.to Comunicazione)

Eleonora Mattacchione (Servizio Civile Centro Studi)

Greta Nicolini (Responsabile Ufficio stampa)

Ludovica Iaccino (Digital Content Specialist)

Martina Albini (Advocacy and Study Center Officer)

Stefano Piziali (Responsabile Dip.to di Advocacy e Programmi in Europa e Italia)

Tiziano Codazzi (Specialista Comunicazione)

Valerio Pedroni (Coordinatore Programmi Italia)

Progetto grafico e impaginazione

Marco Binelli

La pubblicazione è disponibile online su www.weworld.it

Realizzato da **WeWorld Onlus**

www.weworld.it

Sedi principali in Italia

Milano, via Serio 6

Bologna, via F. Baracca 3

*Distribuzione gratuita. I testi contenuti in questa pubblicazione possono essere riprodotti solo citandone la fonte
La presente pubblicazione è stata completata nel mese di gennaio 2023.*

Sommario

| | |
|---|-----------|
| 1. Diritto a Internet, diritto al futuro | 2 |
| 2. Le competenze di cittadinanza digitale: a che punto è l'Italia? | 4 |
| 3. Quanti e quali sono i rischi online | 6 |
| 3.1. Gli abusi online | 6 |
| 3.2. La violenza online da parte degli adulti | 7 |
| 3.3. La violenza online tra pari | 10 |
| 3.3.1. Cyberbullismo | 10 |
| 3.3.2. Violenza nelle relazioni intime tra adolescenti | 10 |
| 3.4. Adolescenti e social media: l'impatto sullo sviluppo dell'identità e sulla salute mentale | 14 |
| 4. Conclusioni e raccomandazioni | 16 |
| Bibliografia | 20 |

1. Diritto a Internet, diritto al futuro

L'epoca in cui viviamo oggi si caratterizza per l'ampia e progressiva diffusione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (in inglese, *Information and Communication Technologies*, "ICT"), che hanno già profondamente modificato, e continueranno a modificare, dinamiche economiche, politiche, sociali, culturali e relazionali. In questo contesto, **l'accesso a Internet e a una connessione di qualità è imprescindibile per l'esercizio dei diritti e delle libertà fondamentali, tra cui la libertà di espressione e informazione¹**, come sancito anche dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite². Qualificandolo come un vero e proprio diritto umano, l'ONU ha riconosciuto nella globalità di accesso alla rete una forza trainante per raggiungere gli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030³.

L'avvento del digitale ha ridefinito radicalmente lo spazio pubblico e privato, ristrutturando i rapporti tra le persone secondo nuove logiche, e ha plasmato nuove modalità di produzione, uso e circolazione dell'informazione e della conoscenza. Le possibilità di intervenire in modo diretto nella sfera pubblica si sono ampliate, gettando potenzialmente le basi per lo sviluppo di una società più aperta e libera. **È, dunque, evidente quanto sia essenziale che la rete diventi una risorsa globale: le maggiori opportunità che offre in termini di partecipazione sociale, esercizio dei diritti di cittadinanza, apprendimento formale e informale, impegno civico e socializzazione dovranno conformarsi sempre più a un superiore criterio di giustizia sociale e, soprattutto, di universalità.**

Nel 2022, nel mondo più di 6 persone su 10 (63,5%) erano connesse a Internet (Data Reportal, 2022a), **mentre, in Italia più di 8 su 10, equivalenti a 50,85 milioni di utenti** (Data Reportal, 2022b). L'enorme numero di persone connesse a Internet testimonia la necessità e la pervasività dell'uso delle tecnologie digitali. Questo coinvolgimento riguarda in grande misura anche bambini, bambine e adolescenti: già nel 2018, infatti, si stimava che **un utente di Internet su tre fosse un/a bambino/a** e che, in totale, **il 71% dei giovani fosse online, con oltre 175.000 minori che si connettevano ogni giorno per la prima volta in tutto il mondo** (OCSE, 2018). Tuttavia, è bene sottolineare che nel mondo **2,7 miliardi**

di persone continuano a non disporre di un accesso a Internet. Ciò dovrebbe spingerci a interrogarci sullo stadio di avanzamento della trasformazione digitale globale, richiamando l'attenzione su due obiettivi preliminari da raggiungere: **la connessione universale alla rete, e il passaggio da connessione di base a connessione significativa, cioè a un utilizzo della rete che sia regolare, efficiente, sicura e di qualità** (ITU, 2022). In effetti, l'impegno ad aumentare in modo sostanziale l'accesso alle ICT e a fornire a tutti i paesi un accesso a Internet universale ed economico entro il 2030 costituisce il target dell'Obiettivo di Sviluppo Sostenibile 9 "Costruire infrastrutture resilienti, promuovere l'industrializzazione inclusiva e sostenere l'innovazione".



In questo processo di universalizzazione della fruizione delle tecnologie digitali, però, è necessario tenere conto anche dei **rischi che l'accesso alla rete e il suo utilizzo portano con sé**. A oggi, questi rischi vengono affrontati con una regolamentazione ancora insufficiente e, spesso, non in grado di tenere il passo con la velocità evolutiva del web, risultando particolarmente pericolosi per le nuove generazioni (cfr. *WeWorld Index 2022, Women and Children Breaking Barriers to Build the Future*). Infatti, **bambine, bambini e adolescenti sono maggiormente esposti a questi rischi non solo in ragione del loro intenso utilizzo di Internet, ma anche perché molto spesso non sono dotati di validi strumenti per riconoscerli e difendersi**. Tra le insidie che il digitale pone per bambini/e e adolescenti ci sono, ad esempio, l'uso di dispositivi *smart* a un'età sempre più precoce (con conseguente preoccupazione sull'impatto che questo può avere sulla salute fisica e mentale), il cyberbullismo, l'adescamento e gli abusi sessuali online e il rischio di disinformazione conseguente all'esposizione a *fake news* (notizie false). In particolare, poi, bambini/e in situazioni di vulnerabilità o a rischio di povertà e di esclusione sociale possono essere soggetti a un "secondo divario digitale"⁴, che li/e priva della possibilità di usufruire, in condizioni di parità, delle opportunità offerte dal digitale.

1 Di cui non solo all'articolo 19 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo del 1948, ma anche all'articolo 11 della nostra Costituzione.

2 UN General Assembly Resolution A/HRC/32/L.20 <https://documents-ddsny.un.org/doc/UNDOC/LTD/G16/131/89/PDF/G1613189.pdf?OpenElement>

3 Nel 2020, anche la Presidente della Commissione Europea Ursula Von der Leyen è giunta a una conclusione analoga, affermando che, nel pieno dell'era digitale, beneficiare di una connessione a Internet è fondamentale tanto quanto avere accesso ad acqua, elettricità, assistenza sanitaria o ad altri beni e servizi essenziali.

4 Con l'espressione "secondo divario digitale" ci si riferisce al *gap relativo* al modo in cui Internet e gli strumenti digitali vengono utilizzati, o all'acquisizione (o non acquisizione) delle competenze digitali che ne derivano.



Nel mondo
6 bambini su 10
tra gli 8 e i 12 anni
sono esposti a rischi online
(DQ Institute, 2020)

WeWorld aveva già affrontato simili tematiche in seguito all'accelerazione dell'attività digitale legata al periodo pandemico, mettendo in luce rischi e potenzialità di Internet e delle ICT in Italia in relazione ai percorsi educativi di bambini/e e adolescenti (cfr. WeWorld (2022) *Facciamo Scuola. L'educazione in Italia ai tempi del Covid-19*). L'argomento è stato poi ripreso in ottica internazionale nell'ultima edizione del WeWorld Index (cfr. *WeWorld Index 2022. Women and Children Breaking Barriers to Build the Future*). Nel rapporto, prodotto insieme al network internazionale ChildFund Alliance, di cui WeWorld è l'unico membro italiano, sono stati evidenziati gli effetti sovrapposti delle crisi che caratterizzano l'attuale scenario globale e il modo in cui influenzano le condizioni di vita di donne, bambini/e e adolescenti. Tra le principali barriere al loro sviluppo e a quello delle generazioni future, accanto alla **povertà, ai conflitti, alle migrazioni forzate e al cambiamento climatico, si collocano proprio i rischi online** (intesi come abuso o uso non consapevole degli strumenti digitali). Per questi ultimi, **i dati relativi in particolare all'adescamento online, allo sfruttamento e abuso sessuale, al cyberbullismo e alla disinformazione sono risultati tanto allarmanti da portare a parlare di una "cyber-pandemia", che potrebbe potenzialmente compromettere il futuro di milioni di bambini/e e adolescenti se non affrontata con i mezzi adeguati.**

Ogni giorno,
nel mondo vengono
identificate mediamente
7 vittime di sfruttamento sessuale minorile online
(Interpol, 2022)



WEB Safe & Wise. CREATING A BETTER DIGITAL WORLD WITH CHILDREN

Nel maggio 2022, ChildFund Alliance ha lanciato la campagna **WEB Safe&Wise**⁵ per richiamare l'attenzione sulle **lacune politiche e legislative che ancora non consentono una protezione adeguata dagli abusi online**. Le richieste elaborate evidenziano



come la scarsità di conoscenze e competenze digitali di bambini/e e adolescenti, ma anche di genitori, insegnanti e comunità educante nel suo insieme, condannando spesso i primi a un **uso inconsapevole della rete**, esponendoli a svariati rischi. Sviluppare adeguate competenze digitali risulta essenziale per riconoscere e prevenire le diverse forme di violenza digitale, nonché per un pieno sviluppo della personalità di bambini/e e adolescenti. Infine, **la campagna insiste sulla necessità di investire sull'agency** (letteralmente il sentirsi e l'agire come soggetti attivi di cambiamento) **di bambini/e e adolescenti, riconoscendone il ruolo e il protagonismo nei processi di sensibilizzazione e apprendimento e promuovendo percorsi di educazione alla cittadinanza digitale.**

Partendo da tali considerazioni, questo brief report intende riprendere le fila di un'analisi già intrapresa da WeWorld in precedenti pubblicazioni e svilupparla ulteriormente. Dopo una riflessione sulla diffusione delle competenze di cittadinanza digitale in Italia, il rapporto presenta una rassegna dei principali rischi online, concentrandosi in particolare sulle forme più diffuse e dannose di violenza in rete a danno di bambini/e e adolescenti, sia da parte degli adulti che tra pari, portando a titolo di esempio i risultati di un sondaggio inedito condotto da WeWorld nel 2021. La trattazione si concentra, inoltre, sugli effetti che una fruizione non consapevole della rete può produrre sullo sviluppo di bambini/e e adolescenti, con particolare riferimento ai collegamenti tra social media, salute mentale e alfabetizzazione digitale, per concludere con una serie di raccomandazioni che WeWorld considera imprescindibili per garantire la protezione di bambini/e e adolescenti online. Lo scopo che si vuole raggiungere è duplice: da un lato, offrire una panoramica generale del fenomeno secondo una logica di non demonizzazione dello strumento digitale, dall'altro, ribadire il bisogno che governi nazionali, *policy maker*, aziende private e comunità educante sviluppino e implementino gli strumenti necessari all'alfabetizzazione e all'*empowerment* digitale di bambini, bambine e adolescenti, rendendoli soggetti attivi di cambiamento.

5 Per saperne di più visita il sito <https://childfundalliance.org/homepage/web-safe-wise/>

2. Le competenze di cittadinanza digitale: a che punto è l'Italia?

Secondo la definizione data nel 2020 dal Consiglio d'Europa⁶, per cittadinanza digitale si intende la **capacità di partecipare attivamente, in maniera continuativa e responsabile, alla vita della comunità (locale, nazionale e globale, online e offline) a tutti i livelli (politico, economico, sociale, culturale e interculturale)**. Tale concetto, dunque, fa capo a norme comportamentali sull'uso del digitale, per le quali sono necessarie competenze tecnologiche ed educative che permettono non solo di accedere alle risorse e alle piattaforme online ma anche, più in generale, di applicare il pensiero critico negli spazi virtuali e di interpretare e esprimere sé stessi/e attraverso i mezzi digitali. Dato che questo bagaglio di capacità si forma e sviluppa lungo un arco temporale che va dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, e visto il maggiore utilizzo di Internet da parte di bambini/e e adolescenti, cresciuto durante la pandemia, è essenziale metterli/e in condizione di sviluppare questo insieme di competenze in maniera piena ed effettiva.

Con il termine **digital divide** (divario digitale) ci si riferisce al divario esistente tra i cittadini in termini di accesso a Internet e ai servizi digitali e di competenze nell'utilizzo di questi strumenti. L'Italia sconta ancora varie carenze a cui è necessario rimediare: secondo il **Digital Economy and Society Index (DESI) 2022**⁷, che misura il livello di digitalizzazione dell'economia e della società dei paesi europei, **ci troviamo alla 18esima posizione con un punteggio di 49,3 rispetto alla media di 52,3**⁸ (DESI, 2022). Guardando al capitale umano, oggi meno della metà dei cittadini italiani tra i 16 e i 74 anni dispone di competenze digitale di base (**46% della popolazione** rispetto alla media europea del 54%), il che ci colloca al 25esimo posto. Anche analizzando le competenze di alto livello, l'Italia si trova ben al di sotto della media: tra coloro che terminano cicli di istruzione terziaria solo l'1,4% ha conseguito una laurea nel settore delle ICT, dato più basso registrato nell'UE la cui media si attesta al 3,9%⁹. Anche il dato sulla presenza lavorativa delle donne nel settore digitale vede il nostro paese sotto la

media UE (le specialiste italiane in ICT ammontano al 16% del totale rispetto a una media UE del 19%), riconfermando come questo campo continui a essere connotato da una prevalente presenza maschile (cfr. WeWorld (2022), *We STEM for Our Future*).

Nel 2021 il tasso di utenti regolari di Internet è stato del 73,4% (+7,3 punti rispetto al 2019) con una forte crescita tra ragazzi e ragazze in età scolare: **infatti, anche a causa del protrarsi della didattica a distanza, l'indicatore raggiunge il 97% nella fascia di età 15-19 anni** (ibid.). Eppure, nonostante l'incremento del lavoro da casa, il protrarsi della didattica a distanza, e l'intensificarsi dell'uso di Internet a seguito del periodo pandemico, **nel 2021 erano ancora 3 su 10 le famiglie italiane a non disporre di un pc e di una connessione da casa e nel 91,8% di queste era presente almeno un minore** (BES, 2022). Come ormai ampiamente riconosciuto, il *digital divide* tende a sommarsi alle disuguaglianze economiche e socioculturali, accrescendole ulteriormente. Il livello di istruzione, ad esempio, ha una correlazione significativa con le differenze nella disponibilità e nell'accesso alle ICT (ibid.), contribuendo ad acuire situazioni di povertà educativa e digitale (cfr. *Facciamo Scuola. L'educazione in Italia ai tempi del Covid-19*).

In Italia,
9 bambini/e su 10
tra i 6 e i 14 anni
sono utenti
regolari
di Internet
(BES, 2022)



6 Consiglio d'Europa (2020), Conclusioni sull'istruzione digitale nelle società della conoscenza europee (2020/C 415/10). [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020XG1201\(02\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020XG1201(02)&from=EN)

7 L'indice DESI, elaborato dalla Commissione Europea, è un indice composito che riassume gli indicatori rilevanti sulle prestazioni digitali dell'Europa e traccia l'evoluzione degli Stati membri dell'UE, attraverso cinque dimensioni principali: connettività, capitale umano, uso di Internet, integrazione della tecnologia digitale, servizi pubblici digitali. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/digital-economy-and-society-index-desi-2022>

8 Nelle prime tre posizioni troviamo Finlandia, Danimarca e Paesi Bassi, nelle ultime tre Grecia, Bulgaria e Romania.

9 Con riferimento a quest'ultimo indicatore, i dati disponibili risalgono al 2020.

Concentrandosi sull'uso che i più giovani fanno di Internet e delle tecnologie digitali, è necessario, inoltre, interrogarsi su quale sia lo strumento prediletto da questa fascia di popolazione e quali siano, di conseguenza, le sue applicazioni. Una ricerca condotta nell'ambito del progetto europeo ySKILLS dall'Università Cattolica (Mascheroni, Cino, 2022)¹⁰, ha evidenziato come **in**

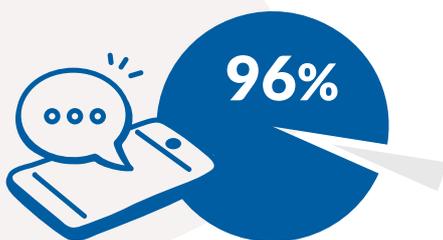
10 Il rapporto presenta i risultati di sintesi della seconda ondata dell'indagine ySKILLS, somministrata a un campione di 1790 studenti italiani di 8 scuole dell'area milanese. Vengono poi presentati i dati in merito all'accesso quotidiano

Italia il dispositivo maggiormente utilizzato da bambini/e e adolescenti per connettersi a Internet sia il cellulare (98% dei casi), soprattutto per la portabilità e personalizzazione del dispositivo. Tuttavia, come già precisato nel rapporto *Facciamo Scuola* (WeWorld, 2022), è importante ricordare che l'uso del cellulare non sempre consente una fruizione completa e articolata del web (si pensi, ad esempio, alle difficoltà nel seguire una lezione a distanza sullo smartphone al posto del pc). Infatti, **la diffusione dei dispositivi mobili non sembrerebbe compensare le potenziali disuguaglianze digitali poiché il loro uso è tendenzialmente associato ad attività di comunicazione e intrattenimento, piuttosto che ad altre** (Mascheroni, Cino, 2022). Dalla ricerca dell'Università Cattolica emerge poi che, **in media, in un giorno di scuola, ragazzi e ragazze trascorrono 6 ore online**¹¹. Le attività più popolari tra gli intervistati sono tutte facilmente effettuabili tramite cellulare. Tra queste, **il 96% cita il chattare con gli amici e amiche come attività primaria; l'88% ascoltare musica o guardare videoclip online; l'83% comunicare con i genitori; è il 57% giocare a videogiochi**¹².

Guardando alle competenze digitali, la ricerca distingue quattro gruppi principali: comunicative e relazionali, tecniche e operative, creative e produttive, informative e di navigazione. Per ogni gruppo di competenze, sono state analizzate le dimensioni funzionali (ad esempio, il saper modificare immagini, musica o video digitali già esistenti) e le dimensioni critiche (ad esempio, il saper utilizzare correttamente contenuti protetti da copyright). **Mediamente, bambini/e e adolescenti riportano livelli più elevati di competenze relazionali e comunicative (62%) e livelli minimi di competenze informative e di navigazione (31%)**. Queste ultime risultano particolarmente importanti poiché collegate, tra le altre cose, a un miglior rendimento scolastico, migliori strategie di *coping* (riconoscimento e capacità di reazione di fronte ai rischi) online e maggiore partecipazione civica (ibid.)

Il 96% degli studenti italiani cita il chattare con amici e amiche come attività primaria su Internet

(Mascheroni, Cino, 2022).



dei partecipanti a Internet, quali il tempo trascorso online e i dispositivi maggiormente utilizzati. Viene, inoltre, riportata una lista delle attività online più e meno comuni svolte da bambini e adolescenti su Internet. Seguono altri dati sulle competenze digitali dei rispondenti, indagate su quattro dimensioni (competenze tecnico-operative, informative, comunicative e relazionali, creative). Infine, il rapporto presenta i risultati relativi ai principali rischi che le ragazze e i ragazzi italiani incontrano online. Per maggiori informazioni si veda <https://zenodo.org/record/7434400#.Y6rHxuzMK3I>

11 Il dato si riferisce alle ore passate online nei giorni infrasettimanali, pertanto, la media potrebbe essere più alta nei weekend, quando ragazzi e ragazze non vanno a scuola.

12 Tra le attività meno comuni, il 28% ha cercato o seguito notizie su questioni locali, sociali, ambientali o politiche; il 15% ha creato e modificato contenuti digitali (musica, video, ecc.); il 12% ha cercato nuovi amici o contatti; il 10% ha cercato informazioni sulla salute fisica; e il 10% ha cercato informazioni sulla salute mentale e il benessere psicologico (con una propensione maggiore tra le ragazze, 12% vs 7% dei ragazzi). Si veda Mascheroni, Cino, 2022.

3. Quanti e quali sono i rischi online

3.1. Gli abusi online

Quando si parla di abusi online ci si riferisce a comportamenti che violano le libertà e i diritti fondamentali di bambini, bambine e adolescenti, a partire da quello al pieno e incondizionato sviluppo della loro personalità. Più nello specifico, per **abuso online** si intende **qualsiasi forma di abuso sessuale¹³ su bambini/e e ragazzi/e perpetrato attraverso Internet e la documentazione di immagini, video o registrazioni di attività sessuali esplicite, reali o simulate**. Forme specifiche di abuso sono lo **sfruttamento sessuale del minore**, che consiste in qualsiasi forma di coinvolgimento in attività sessuali, avvenuta offrendo o promettendo denaro o altri vantaggi per il minore stesso o per terzi soggetti; e quella che nel codice penale è definita **“pornografia minorile”**, cioè spettacoli o materiali pornografici che rappresentano un minore coinvolto in un atto sessuale o che ne mostrano gli organi sessuali¹⁴.

Tra gli abusi resi possibili (o anche solo più facilmente realizzabili) dagli strumenti digitali, ci sono anche quelli che non comportano una violazione della libertà e dell'integrità sessuale del bambino/a o adolescente. Tra questi, ad esempio, troviamo il **furto di immagine o identità**, che si verifica quando si espone o si pubblica l'immagine altrui, o ci si sostituisce all'identità di altri/e senza il loro consenso¹⁵. Un altro caso è il **cyberbullismo**¹⁶, corrispondente digitale del bullismo, che consiste in qualunque forma online di pressione, aggressione, molestia, ricatto o denigrazione a danno di un'altra persona per isolarla o metterla in ridicolo. Anche **il furto d'identità e il trattamento illecito di dati personali** possono dare vita a casi di cyberbullismo, se commessi online e con il fine specifico di danneggiare la vittima.

13 Per abuso sessuale si intende il coinvolgimento del minore in atti sessuali (compresi quelli che non prevedono un contatto diretto, come l'esposizione intenzionale a un atto o a immagini a contenuto sessuale) attraverso forza o minacce, o con abuso di una posizione di fiducia o autorità o di condizioni di debolezza della vittima. Nel nostro codice penale, viene preso in considerazione dagli articoli 609-bis (“Violenza sessuale”), 609-quater (“Atti sessuali con minorenne”), 609-quinquies (“Corruzione di minore”), 609-undecies (“Adescamento di minore”). In particolare, quest'ultimo, che punisce anche la forma virtuale del cosiddetto *grooming*, identifica comportamenti antecedenti rispetto a quelli dell'abuso effettivo.

14 In relazione allo sfruttamento sessuale e alla pornografia minorile, le norme penali di riferimento sono gli articoli 600-bis (“Prostituzione minorile”), 600-ter (“Pornografia minorile”), 600-quater (“Detenzione di materiale pedopornografico”), 600-quater 1 c.p. (“Pornografia virtuale”), 600-quinquies (“Iniziativa turistiche volte allo sfruttamento della prostituzione minorile”) e 414-bis (“Istigazione a pratiche di pedofilia e di pedopornografia”). (art. 414 bis c.p.). Quest'ultimo, come il *grooming*, individua comportamenti antecedenti agli abusi.

15 Questi comportamenti possono dare vita a reati diversi a seconda dei casi: la truffa o la sostituzione di persona (puniti dagli articoli 640 e 494 del codice penale) oppure il reato di trattamento illecito di dati personali previsto dal Codice della Privacy.

16 Il reato è stato introdotto dalla Legge 71/2017 proprio per tutelare il diritto delle nuove generazioni a una navigazione sicura, positiva e libera.

LE PAROLE CONTANO

Per alcuni abusi online, tra gli addetti ai lavori e gli operatori tecnici non c'è unanimità rispetto alla relativa **definizione da usare**, con la conseguenza che spesso viene impiegato un **linguaggio improprio** che non solo, in generale, ostacola il riconoscimento dei loro elementi essenziali e del loro disvalore ma, per alcune tipologie specifiche, produce ulteriori danni, oltre a quelli **causati dagli abusi stessi**. Pertanto, è necessario fare chiarezza sui motivi per cui una definizione sia preferibile (e più corretta) rispetto a un'altra. Senza pretese di esaustività, di seguito vengono riportate due tra le definizioni più divisive e spesso usate impropriamente.

CSEAM vs. Pornografia minorile o pedopornografia

L'acronimo CSEAM (*Child Sexual Exploitation and Abuse Material*) e traducibile come “Materiale di abuso e sfruttamento sessuale minorile” identifica qualsiasi tipo di immagine, inclusi video e fotografie, raffigurante l'abuso o lo sfruttamento sessuale di minori (INHOPE, 2022). A questi, però, nella stragrande maggioranza degli atti legislativi nazionali e sovranazionali, ci si continua a riferire con il termine di “pornografia minorile” o “pedopornografia”¹⁷.

Per quanto ciò sia comprensibile, data anche la mancanza di una terminologia specifica e di chiare casistiche nei singoli Stati, l'uso di questo termine sarebbe in ogni caso da evitare. Infatti, dato che la pornografia identifica materiali raffiguranti adulti coinvolti in atti sessuali (tendenzialmente) consensuali, **usare questo termine nel contesto dell'abuso o sfruttamento sessuale minorile rischia di normalizzarlo, banalizzarlo e persino legittimarlo, suggerendo una forma di consensualità da parte della vittima che è, invece, inesistente** (INHOPE, 2022).

Inoltre, continuare a parlare di pornografia minorile o pedopornografia rischierebbe di alimentare l'immaginario degli aggressori, evocando rappresentazioni di minori in posizioni provocatorie e ridimensionando la gravità del terribile abuso che subiscono (Child Rescue Coalition, 2022).

17 Non solo nel nostro codice penale, ma anche nella Direttiva europea 2011/93 sulla lotta contro l'abuso e lo sfruttamento sessuale dei minori e la pornografia minorile, nella Convenzione del Consiglio d'Europa per la protezione dei bambini contro lo sfruttamento e gli abusi sessuali (cd. Convenzione di Lanzarote), nella Convenzione del Consiglio d'Europa sulla criminalità informatica (cd. Convenzione di Budapest) e nell'articolo 2 del Protocollo Opzionale alla Convenzione sui Diritti del Fanciullo sulla vendita di bambini, la prostituzione e la pornografia minorile.

La forma più corretta per riferirsi a simili crimini dovrebbe, dunque, concentrarsi sulla legittimazione del ruolo di vittima e parte lesa di bambine, bambini e adolescenti. L'uso di questa formula è sostenuto, tra gli altri, da ChildFund Alliance, dal network globale INHOPE, dallo statunitense RAINN¹⁸ Rape, Abuse and Incest National Network¹⁸ e da ECPAT International¹⁸.

Revenge porn vs Sexting

Il reato di *revenge porn* (o porno vendetta), che consiste nella diffusione illecita di immagini o video sessualmente espliciti, è stato introdotto in Italia dalla Legge 69/2019 ("Codice rosso"), ed è ora previsto dall'articolo 612-ter del codice penale. Il reato si configura quando vengono pubblicate o diffuse, senza il consenso delle persone rappresentate, immagini o video a contenuto sessualmente esplicito¹⁹ destinati a rimanere privati. A procedere alla condivisione può essere sia chi è in possesso del materiale originale e lo diffonde, sia chi lo diffonde dopo averlo ricevuto e con lo scopo specifico di danneggiare la persona rappresentata. Ovviamente, in entrambi i casi **è necessario che il materiale in questione fosse destinato a rimanere privato e che la persona ritratta non avesse acconsentito alla sua diffusione** (Agenda digitale, 2020). Dato che, come in effetti suggerisce lo stesso nome, questo comportamento nasce spesso dal desiderio di vendetta e punizione nei confronti della persona rappresentata, in entrambi i casi si è voluta inserire l'aggravante dell'essere o essere stati/e legati da relazione sentimentale con la vittima.

Per quanto leggermente diversi, i due casi sopracitati sono gli unici a poter essere riconosciuti come *revenge porn*. Diversamente da quanto spesso si sente affermare, quindi, il *revenge porn* è cosa ben diversa dal *sexting*²⁰ (nonostante il collegamento che può esistere tra i due) che, invece, si ha nel momento in cui lo scambio o la ripresa digitale di foto o video più o meno sessualmente espliciti avviene con la piena consapevolezza e il pieno consenso della persona rappresentata.

18 Per approfondimenti si veda <https://www.rainn.org/news/what-child-sexual-abuse-material-csam#:~:text=While%20the%20term%20child%20pornography,C-SAM%20%E2%80%94%20child%20sexual%20abuse%20materials> ; <https://ecpat.org/wp-content/uploads/2021/05/Terminology-guidelines-396922-EN-1.pdf> ; <https://www.inhope.org/EN/articles/child-sexual-abuse-material>

19 Il materiale può essere ottenuto in diversi modi, ad esempio tramite *sexting*, mediante la ripresa delle immagini intime durante un rapporto sessuale con il consenso della vittima, attraverso videocamere nascoste, tramite l'hackeraggio dello spazio cloud o del dispositivo della vittima (smartphone, laptop, iCloud, gmail ecc.).

20 Il termine nasce dall'unione delle due parole inglesi *sex* (sesso) e *texting* (messaggiare) e indica lo scambio, in particolare tramite smartphone o social network, di messaggi, audio, immagini o video a sfondo sessuale o sessualmente espliciti (quindi, sia nudi che seminudi).

3.2.

La violenza online da parte degli adulti

Per quanto diversificate, le forme di violenza online da parte degli adulti a danno di bambini/e e adolescenti tendono ad avere un tratto in comune: la **capacità criminale dell'aggressore**. Infatti, la strategia adottata, spesso complessa e macchinosa, si basa su una conoscenza del linguaggio, delle abitudini di vita e soprattutto delle fragilità di bambini/e e adolescenti così profonda da consentire di entrare facilmente in contatto con loro per poi assumere il comando dell'interazione, con il fine di compiere abusi sessuali. È possibile, quindi, individuare alcuni connotati principali dei comportamenti abusivi, piuttosto standardizzati e quasi sempre presenti, in particolare per quanto riguarda l'adescamento online (Agenda Digitale, 2022).

COME AVVIENE L'ADESCAMENTO ONLINE

→ **Costruzione di una falsa identità.** Per rendersi ir-riconoscibile e **carpire la fiducia della vittima**, che così resta inconsapevole della vera identità dell'aggressore, questo costruisce una falsa identità digitale, spesso rubando quella di altri profili online e coetanei della vittima. In questo caso, l'aggressore procede anche alla ricerca di quante più informazioni possibili per **rendere credibile il personaggio** creato e, non raramente, costruisce **più di un falso profilo social**, di cui poi si serve con l'obiettivo di far apparire convincente il "profilo principale" (ad esempio, facendo dialogare tra loro i vari profili).

→ **Manipolazione del minore con lusinghe.** Dopo aver preso contatto, l'aggressore porta avanti una sistematica attività di manipolazione per consolidare il rapporto di fiducia già instaurato tramite la creazione della falsa identità. **L'obiettivo è isolare il minore dal suo contesto sociale** (familiari, amici, compagni/e di classe, insegnanti) **tramite un'opera di persuasione e lusinghe**. Qui, l'intimità emotiva (apparente) che si mira a creare è ottenuta, ad esempio, tramite lo scambio di finti segreti, l'acquisto di regali per guadagnare il favore del minore o la dedica costante di attenzioni e premure, tutte volte a farlo/a sentire al sicuro.

→ **Conversazioni su argomenti sessuali.** Quando l'aggressore ha ottenuto la fiducia incondizionata del minore, ed è certo di averlo/a isolato dal contesto di riferimento, inizia a richiedere contenuti multimediali a sfondo sessuale, spesso anticipando questa richiesta con conversazioni apparentemente innocenti, in cui si sfiorano temi sessuali allo scopo di **introdurre l'idea di un contatto sessuale**.

L'adescamento online (grooming) e la produzione, il download, lo scambio o la vendita di materiale raffigurante abuso e/o sfruttamento sessuale minorile (CSEAM), rappresentano le forme di violenza online da parte degli adulti maggiormente diffuse e dannose. Lo CSEAM, in particolare, comprende sia immagini di bambini/e rappresentati/e in pose provocatorie, sia immagini o video raffiguranti abusi sessuali su minore realmente avvenuti. Può includere, quindi, tanto la produzione (e la successiva diffusione) di materiale realizzato nel corso di un abuso sessuale, quanto immagini o video dal contenuto sessuale più o meno esplicito realizzati dal minore stesso e poi condivisi, in quest'ultimo caso, **spesso come conseguenza di altre forme di violenza quali l'adescamento online o il sextortion** (dall'unione di *sex*, sesso, ed *extortion*, estorsione)²¹ (WHO, 2022). **La produzione e lo scambio di materiale raffigurante abuso e/o sfruttamento minorile (CSEAM) sono aumentati in modo allarmante con le chiusure causate dalla pandemia e dal conseguente aumento del tempo trascorso davanti agli schermi da parte di bambini, bambine e adolescenti.**

Tra il 2020 e il 2021, in Italia c'è stato un incremento del 33% dei casi di adescamento minorile online, soprattutto per la fascia di età 10-13 anni



(Ministero dell'interno, 2022)

La gravità dell'adescamento online risiede, inoltre, nelle conseguenze a lungo termine che produce a danno del bambino, bambina o adolescente che lo subisce. Infatti, **aumentano le probabilità di soffrire di ansia, depressione, stress post-traumatico e pensieri suicidi** (INHOPE, 2022). Peraltro, nonostante qualsiasi bambino, bambina o adolescente possa essere preso/a di mira da un tentativo di adescamento online a prescindere dal contesto culturale, sociale, religioso, etnico o economico, quelli/e con alcune caratteristiche demografiche ne sono vittime più frequentemente: ragazze tra i 13 e i 17 anni, gli/le

21 Il *sextortion*, dall'unione di *sex* (sesso) e *extortion* (estorsione) è un metodo di estorsione in cui la vittima viene ricattata con la minaccia di pubblicare immagini o video dal contenuto sessuale che la ritraggono e che possono essere stati ottenuti con il suo consenso oppure illecitamente. Il *sextortion* si differenzia dal *revenge porn* (per cui vedi par 3.1.) perché mentre il primo è un'estorsione, per cui si chiede denaro per evitare la pubblicazione del materiale, il secondo è dato proprio da tale pubblicazione, che avviene per vendetta nei confronti della persona rappresentata e che non è preceduta da alcuna richiesta di denaro o minaccia di diffusione. Oltre ai casi di *grooming* e *sextortion*, può anche accadere che il materiale successivamente utilizzato per scopi illeciti sia prodotto inconsapevolmente dai genitori (tramite il cosiddetto *sharenting*) che, postando fotografie dei/delle figli/e minori sui social network, si espongono al furto delle immagini e alla loro divulgazione.

appartenenti alla comunità LBGTQIA+ o con disabilità fisiche o mentali (ibid.). Vista la serietà di queste conseguenze, anche nel lungo termine, è imperativo agire sul fronte della prevenzione e dotare ragazzi e ragazze di un'**educazione affettiva e digitale adeguata**. Affrontare i temi delle relazioni sentimentali e della sessualità può aiutarli/e a sviluppare una coscienza emotiva più attenta rispetto ai limiti e alle conseguenze delle relazioni online e, quindi, a riconoscere potenziali campanelli di allarme (Safer Internet Centre – Generazioni connesse, 2022).

Nel 2021, sono stati globalmente segnalati 85 milioni di immagini e video che ritraggono abusi sessuali su minori



(Internet Watch Foundation, 2022)

Ragazzi e ragazze rappresentati/e nello CSEAM vanno incontro, poi, a una **doppia vittimizzazione**: prima, da parte della persona che commette l'abuso sessuale, e in un secondo momento da parte di tutti coloro che ne vedono la rappresentazione. Inoltre, non è raro che subiscano forme più o meno intense di **colpevolizzazione** (il cosiddetto *victim blaming*) per cui vengono considerati/e in tutto, o in parte, responsabili dell'accaduto, il che li/e porta spesso ad auto-accusarsi delle conseguenze che ne derivano. Questo tipo di violenza si intreccia poi con altre forme di abusi online, come l'adescamento, di cui spesso rappresenta una conseguenza diretta. **L'adescamento, infatti, è spesso preliminare rispetto alla produzione e condivisione di CSEAM** dato che, servendosi dello strumento digitale (spesso anche per camuffare la propria identità), l'adulto sollecita la vittima ad acconsentire a incontri sessuali online o offline e a produrre immagini o video sessuali (WHO, 2022). **È evidente, dunque, che rendere bambini/e e adolescenti consapevoli dei rischi legati all'interazione e alla comunicazione online con sconosciuti è un passaggio essenziale, specie se si pensa che in Italia 8 ragazzi/e su 10 accettano richieste di amicizia da persone che non conoscono personalmente o che non hanno incontrato almeno una volta di persona, e che il 18% ha condiviso informazioni personali su sé stesso/a con persone che non aveva mai incontrato prima**²² (Mascheroni, Cino, 2022).

22 Naturalmente, ciò spinge ancora una volta ribadire l'inammissibilità di comportamenti di *victim blaming* e a insistere sulla promozione e implementazione di percorsi di educazione alla cittadinanza digitale.

Purtroppo, i dati disponibili²³ rappresentano solo la punta dell'iceberg e probabilmente non restituiscono una fotografia fedele della sua diffusione. Per valutare l'entità del problema si analizza spesso il materiale raffigurante abusi e/o sfruttamento sessuale (CSEAM) che, se da un lato è utile per quantificare il materiale, dall'altro non può che fare riferimento a contenuti già identificati. **In altre parole, i dati presentano un quadro limitato della misura in cui bambini/e e adolescenti sperimentano lo sfruttamento e l'abuso sessuale online²⁴ (ibid.).**

LE CHAT DELL'ORRORE DI TELEGRAM



"Qui su Telegram non ci scopriranno mai", "Telegram esiste proprio per fare tutto quello che è illegale e perverso", "In questi gruppi siamo al sicuro". È questo il tenore dei messaggi rilevati in tantissimi gruppi Telegram, l'app di messaggistica istantanea protagonista della cronaca italiana negli ultimi anni proprio a causa del proliferare di gruppi e chat segrete in cui gli utenti si scambiano contenuti multimediali illegali. *"Famiglie da abusi"* il nome scelto da un gruppo di padri per condividere foto e video di abusi sessuali commessi a danno di membri della propria famiglia, compresi figli e figlie tra i 2 e i 15 anni, rilevato nel 2021 dalla Polizia Postale attraverso il Centro Nazionale di Contrasto alla Pedopornografia Online (C.N.C.P.O.).

Nelle **chat segrete**, gli utenti condividono materiale raffigurante abusi e/o lo richiedono (anche a pagamento), si scambiano foto o video di ragazze e donne in momenti di intimità e poi diffusi senza il loro consenso, cercano o offrono video o immagini di violenza sessuale, oppure chiedono consiglio su come metterla in atto, anche a danno dei/le propri/e figli/e.

Il materiale che circola può essere realizzato dagli utenti stessi, che per esempio fotografano o riprendono le vittime in momenti di vita quotidiana a loro insaputa (sui mezzi pubblici, per strada, in un negozio), inviato dalla persona ritratta, ma poi condiviso senza il suo consenso o, come accade di frequente, rubato dal suo profilo social. **Oltre alle immagini e ai video, possono essere condivisi anche dati personali e sensibili** come nome, cognome, profilo social o, peggio, se si conosce

23 Non solo quelli affidabili sono scarsi a causa delle implicazioni metodologiche e, soprattutto, etiche (che derivano dal misurare, e dunque denunciare, un'esperienza così personale e sensibile), ma permane anche una generale incomprensione delle modalità in cui l'abuso sessuale sui minori si manifesta nell'ambiente digitale (UNICEF, 2022)

24 Oltre a questi elementi, anche l'esistenza del *deep web* o *dark web* (letteralmente, web profondo o web oscuro) rende più difficile l'individuazione degli abusi sessuali minorili. Si tratta, infatti, di quella parte della rete che racchiude un'infinità di siti Internet sommersi e nascosti, cioè non rintracciabili perché non indicizzati nei principali motori di ricerca. Questi siti vengono resi anonimi tramite l'installazione di *software*, spesso gratuiti, o altri accorgimenti tecnici. È proprio in questa grande fetta della rete che spesso si rifugiano gli aggressori e in cui vengono svolte le attività illegali.

la vittima, indirizzo di casa, indirizzo e-mail e numero di telefono, in quest'ultimo caso scambiati con gli altri utenti con l'obiettivo specifico di portare avanti molestie a **scopi di vendetta personale**.

Revenge porn, scambio di materiale rappresentante abuso e sfruttamento sessuale minorile o violenza sessuale, e istigazione a/organizzazione di *stalking*²⁵ (atti persecutori) sono i reati rilevati più frequentemente in queste chat, alle quali peraltro **si accede senza bisogno di inviti o autorizzazioni**, inserendo semplicemente le parole chiave della ricerca nella schermata principale dell'applicazione. Ugualmente preoccupante è il fatto che le conversazioni sono protette dalla crittografia end-to-end²⁶, che rende impossibile l'intercettazione, e che i partecipanti si vedono garantite particolari forme di anonimato utilizzando account falsi non collegati a un numero di telefono.

Inoltre, anche quando i gruppi vengono individuati e poi cancellati dalla piattaforma, spesso si rigenerano grazie a un messaggio fissato nella parte superiore della chat che rimanda a un **gruppo di riserva** a cui aggiungersi nel caso di cancellazione di quello principale. Anche a causa di questi espedienti, i numeri delle violenze online perpetrate tramite l'app sono drammatici e, soprattutto, in crescita: secondo l'Osservatorio permanente dell'associazione PermessoNegato²⁷, nata proprio per rilevare queste forme di abusi e fornire supporto alle vittime, **nel novembre 2021, è stata confermata la presenza di 190 gruppi e canali Telegram in cui venivano scambiati video o immagini di abuso e sfruttamento sessuale minorile o in cui veniva commesso revenge porn, aumentati a 231 nel 2022. Altrettanto alto è stato il numero degli utenti: 380.000 nel 2021 e 450.000 nel 2022.**

25 Il reato di *stalking* o atti persecutori, punito dall'articolo 612-bis del codice penale, consiste nel porre in essere una serie ripetuta di atti di molestia, minaccia o vessazione a danni di un'altra persona, così intensi da turbarla emotivamente o costringerla a cambiare il proprio stile di vita.

26 La crittografia end-to-end è un metodo di cifrazione delle conversazioni in cui solo le persone che stanno comunicando tra loro possono leggere i rispettivi messaggi. Il codice viene rigenerato all'invio di ogni nuovo messaggio, che viene poi cancellato quando la decrittazione è conclusa e che non viene condiviso né con l'app né con altri dispositivi.

27 L'ultimo rapporto dell'associazione, *State of Revenge 2022*, è consultabile su https://www.permessonegato.it/doc/PermessoNegato_StateofRevenge_2022.pdf

3.3.

La violenza online tra pari

In una società in cui il primo approccio alle nuove tecnologie avviene a un'età sempre più giovane, e in cui la comunicazione con i pari è costantemente schermata dal web, le nuove generazioni avvertono il bisogno di sentirsi parte di questa nuova comunità virtuale. Questo bisogno, legato anche al desiderio di essere apprezzati/e, può portare alla spinta irrefrenabile a ottenere visibilità e a riscuotere successo nella realtà digitale a tutti i costi. Eppure, bambini/e e adolescenti sembrano provare sentimenti ambivalenti nei confronti dello spazio virtuale che abitano quotidianamente. In Italia, in effetti, **7 adolescenti su 10 dichiarano di non sentirsi al sicuro quando navigano in rete e soprattutto le ragazze sono spaventate dai rischi di subire molestie e abusi** (Terres des Hommes, 2022). Non stupisce, dunque, che l'incredibile sviluppo della rete e dei social media, in particolare, abbia comportato la nascita di fenomeni in cui **i/i le più giovani possono assumere, paradossalmente, la veste di vittima e aggressore allo stesso tempo.**

3.3.1. Cyberbullismo

Nonostante vi siano tratti comuni con il bullismo offline, il cyberbullismo presenta caratteristiche particolari proprio perché prende vita in rete (ONAP, 2019). **L'anonimato, la mancanza di un contatto diretto e l'apparente sicurezza di potersi nascondere** dietro allo schermo del computer o del cellulare fanno sentire l'aggressore "protetto" dalle interferenze di chiunque voglia agire a difesa della vittima²⁸.

Oltre il 35% di bambini, bambine e adolescenti con disabilità ha subito almeno un episodio di violenza fisica, emotiva, sessuale, psicologica o verbale da quando utilizza i social, i servizi di messaggistica o i giochi online (Di.Te, 2022)



Il fenomeno può avere conseguenze maggiori rispetto al bullismo tradizionale sia a causa della **permanenza nel**

²⁸ Ad aumentare questo senso di impunità è anche la crescita del numero di *bystanders* (astanti), cioè persone che assistono o sono a conoscenza degli atti di cyberbullismo ma decidono di non intervenire, spesso per paura di una ritorsione, diventando così complici della vessazione.

web di ogni messaggio o materiale pubblicato, che così può essere riprodotto e condiviso più e più volte, sia a causa dell'immensa risonanza della rete: foto, messaggi o video possono essere visti e ricondivisi da chiunque, marchiando e umiliando inevitabilmente la vittima (Agenda Digitale, 2022a). Quest'ultima, come già precisato, spesso appartiene a categorie sociali già di per sé vulnerabili perché oggetto di altre forme di discriminazione e quindi di più facile bersaglio (ad esempio, adolescenti stranieri, con disabilità o appartenenti alla comunità LGBTQIA+).

La distanza sociale esasperata, propria delle comunicazioni online, rende più semplice "disconnettersi" emotivamente e, quindi, non percepire immediatamente il dolore e i danni causati dai comportamenti denigratori. Questi vengono spesso minimizzati o persino etichettati come scherzi, eppure, **le conseguenze del cyberbullismo sono disastrose per la salute mentale, fisica e sociale di chi ne è vittima.** Infatti, può portare a un calo del rendimento scolastico, a un abbattimento dell'autostima, a cambiamenti drastici nelle abitudini alimentari, che spesso sfociano in disturbi del comportamento alimentare (DCA), e a un isolamento nei confronti di familiari e amici. Nel medio e lungo termine, poi, si corrono maggiori rischi di sviluppare **disturbi di ansia, depressione e da deficit dell'attenzione, nonché disturbi della condotta.** L'essere vittima di cyberbullismo, inoltre, è stato associato a una maggiore probabilità di soffrire di **disturbi correlati all'abuso di alcolici e sostanze stupefacenti e allo sviluppo di pensieri auto-lesionistici o suicidi.** In quest'ultimo caso, in particolare, per le vittime di cyberbullismo si registra il doppio delle probabilità rispetto a coloro che non ne sono stati/e vittime (Ministero della Salute, 2019).

3.3.2. Violenza nelle relazioni intime tra adolescenti

Autori e vittime di cyberbullismo sono anche a più alto rischio di essere autori e vittime di altre forme di violenza online, tra cui la **online teen dating violence** (OTDV), trasposizione virtuale della *teen dating violence*, ovvero la violenza di genere nelle relazioni intime tra adolescenti (WHO, 2022). Anche in questo caso, si registra una simile mancanza di consapevolezza di ciò che rappresenta violenza e una conseguente percezione distorta del comportamento abusivo messo in atto, offline o online. **L'espressione teen dating violence identifica qualsiasi tipo di violenza nell'ambito di una relazione sentimentale o di una frequentazione tra adolescenti** (Centers for Disease Control and Prevention, 2022). Al pari di quella tra adulti, quindi, anche questa include comportamenti che possono **compromettere l'integrità fisica, sessuale o psicologica di uno dei due partner.** Può manifestarsi nelle forme di violenza fisica (nel momento in cui si aggredisce o si tenta di aggredire fisicamente il/la partner),

GLOSSARIO. I DIVERSI TIPI DI CYBERBULLISMO

Il panorama del cyberbullismo è altamente variegato e si è arricchito progressivamente di nuove forme di comportamento, anche molto diverse tra loro, con cui vengono messe in pratica le aggressioni in rete.

- **Flaming (Infiammare).** Invio, principalmente su blog, forum o gruppi online, di messaggi volgari, aggressivi o violenti che hanno lo scopo di provocare e umiliare la vittima.
- **Impersonation (Impersonificazione).** Il cyberbullo si impadronisce del profilo della vittima, con o senza il suo consenso, e inizia a inviare messaggi a suo nome con l'obiettivo di imbarazzarla, umiliarla, rovinarle la reputazione o danneggiare le sue amicizie.
- **Outing and Trickery (Rivelazione e Inganno).** Il cyberbullo cerca di guadagnarsi la fiducia del ragazzo o della ragazza preso/a di mira solo per ottenere informazioni personali e confidenziali, o immagini intime e private, che poi diffonde sui social senza il suo consenso.
- **Cyberstalking (Stalking virtuale).** Come per lo *stalking* tradizionale, anche in questo caso si tratta di molestie e/o minacce ripetute per provocare la paura della vittima e turbarla emotivamente. In questo caso, però, gli atti persecutori vengono commessi in rete.
- **Doxing (dall'espressione inglese "dropping docs" significa "lancio di documenti", ovvero condivisione di dati personali).** Il cyberbullo cerca di reperire in rete informazioni personali e private della vittima (come indirizzo o numero di telefono) per poi diffonderle pubblicamente online allo scopo di farla sentire minacciata e non al sicuro.
- **Denigration (Denigrazione).** Diffusione di pettegolezzi e

maldivenze per emarginare e escludere la vittima, così denigrata pubblicamente, con lo scopo di danneggiare la sua reputazione o i suoi rapporti d'amicizia.

- **Harassment (Molestia).** Invio ripetuto alla vittima di messaggi offensivi, violenti e disturbanti su gruppi social, via e-mail o su qualsiasi altra piattaforma online.
- **Cyberbashing o Happy Slapping (Botte virtuali).** Un/a ragazzo/a o un gruppo maltratta o picchia un/a ragazzo/a mentre qualcuno riprende il tutto facendo un video dell'aggressione e, successivamente, lo pubblica.
- **Exclusion (Esclusione).** Il cyberbullo esclude volontariamente la vittima da un gruppo online con l'obiettivo di emarginarla e farla sentire indesiderata.
- **Shitstorm (Tempesta di cacca).** Più persone si scagliano contro la vittima attraverso critiche particolarmente dure, pubblicando sui social post o commenti offensivi, violenti e denigratori nei suoi confronti.
- **Trolling (Fomentare gli animi provocatoriamente).** Spesso finalizzato proprio a scatenare lo *shitstorm*, il *trolling* consiste nell'inviare messaggi o pubblicare commenti volutamente irritanti, denigratori e aggressivi con l'unico scopo di disturbare e mettere in cattiva luce la vittima, allo stesso tempo aizzando gli altri utenti del web contro di lei.
- **Hate speech (Discorso d'odio o incitamento all'odio).** L'espressione indica tutte quelle azioni (pubblicazione di post, immagini, commenti) e pratiche (non solo online) che esprimono odio e intolleranza verso un gruppo o una persona appartenenti a specifiche categorie e che rischiano di provocare delle violente reazioni a catena. I bersagli vengono presi di mira solo a causa della loro appartenenza a una particolare etnia, nazionalità, classe sociale, professione religiosa, disabilità o orientamento sessuale.

sessuale (non solo quando lo/a si costringe ad avere rapporti sessuali su pressioni o minacce, ma anche quando si adottano comportamenti che non implicano necessariamente un contatto fisico, come la condivisione di foto del/la partner a contenuto sessuale senza il suo consenso²⁹) e psicologico-emotiva (quando si minaccia o danneggia l'autostima del/la partner per ottenere il controllo su di lui/lei, ad esempio con umiliazioni, minacce verbali e molestie effettuate tramite messaggi, chiamate o e-mail) (ibid.).

Attualmente, esistono ancora poche ricerche che indagano il fenomeno in maniera sistematica, in particolare nella sua accezione online, ma alcune rilevazioni statistiche portate avanti in materia suggeriscono la necessità di una riflessione più profonda. Già nel 2014, una ricerca condotta da Telefono Azzurro in collaborazione con Doxa Kids ne aveva rilevato la diffusione nel nostro paese³⁰. Nel 2017, l'esito di un sondaggio dell'Osser-

vatorio Nazionale Adolescenza evidenziava **come due adolescenti tra gli 11 e i 19 anni su dieci³¹ avessero dichiarato di controllare il telefono del/della partner, e il 16% di essere stato obbligato/a a cancellare contatti sui social per gelosia**. Un più recente sondaggio, svolto da Fondazione Carolina (2021)³², ha mostrato poi che all'interno di una relazione **i comportamenti che una ragazza accetta maggiormente da parte di un ragazzo sono: non sopportare le amiche (23%), farsi guardare il cellulare (22%), essere possessivo (21%) e avere password di Instagram o altri social (20,3%); circa il 13% riporta, poi, di accettare il fatto che il ragazzo le impedisce di fare determinate cose**.

Come accade per il cyberbullismo, alcune categorie di adolescenti possono essere esposte a un maggior rischio rispetto ad altre di subire queste forme di violenza: per esempio, le ragazze sperimentano tassi più elevati di violenza sessuale e fisica nel corso di una relazione

29 In tal caso, ricorre il reato di *revenge porn* (si veda sopra).

30 L'indagine è consultabile su [https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/a%20osservatorio%20adolescenti\(1\).pdf](https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/a%20osservatorio%20adolescenti(1).pdf)

31 La ricerca era stata condotta su un campione di 11.500 adolescenti.

32 Fondazione Carolina (2021), *Se son rose*, <https://www.pepita.it/news/se-son-rose-voce-agli-studenti/>.

o frequentazione rispetto ai ragazzi, così come i/le giovani appartenenti alla categoria LGBTQIA+ (Centers for Disease Control and Prevention, 2022). Al di là di questa maggiore incidenza specifica, **il fenomeno della violenza nelle relazioni tra adolescenti e, soprattutto, la sua trasposizione online, risulta trasversale tanto alle ragazze quanto ai ragazzi e si differenzia principalmente per le forme che i comportamenti aggressivi assumono**. In particolare, un'indagine realizzata su un totale di 436 adolescenti del Nord Italia tra i 16 e i 18 anni, ha riscontrato una maggiore diffusione della violenza emotiva e verbale rispetto a quella fisica, notando che sono le ragazze a adottare più frequentemente questo tipo di comportamento aggressivo (Cucci et al., 2020). Queste, infatti, tendono a esprimere la propria aggressività con comportamenti di gelosia e controllo del proprio partner, il che spesso deriva da sentimenti di insicurezza personale o nei confronti del rapporto. D'altro canto, i ragazzi sono più inclini ad adottare comportamenti di "dominio sociale" per stabilire o mantenere una posizione di forza e superiorità nella cerchia dei pari³³. L'instaurazione di

simili rapporti violenti produce effetti negativi nel breve e nel lungo termine: non solo gli/le adolescenti vittime violenza nelle relazioni tra pari manifestano più spesso sintomi di ansia e depressione e adottano abitudini non salutari, come il fare uso di droghe o l'eccessivo consumo di alcol, **ma sono anche più esposti al rischio di riprodurre, nel corso della vita adulta, un modello di relazione sentimentale aggressivo analogo a quello sperimentato da giovani. In virtù di questo, e visto il collegamento esistente tra maltrattamenti familiari, bullismo e teen dating violence³⁴, risulta essenziale adottare un approccio multidimensionale che si basi soprattutto sulla prevenzione in termini di educazione all'affettività**. Dato che alla base del fenomeno si trova uno specifico modello culturale, è necessario educare le nuove generazioni al rispetto delle differenze, demolendo ruoli e norme che ancora legittimano disuguaglianze di genere e dinamiche di sopraffazione.

IL SONDAGGIO DI WEWORLD SULL'ONLINE TEEN DATING VIOLENCE



Nel 2021, WeWorld ha avuto modo di riconfermare questi dati tramite un sondaggio somministrato a un campione non rappresentativo di circa 1.000 studenti tra i 13 e i 18 anni nel corso di una formazione svolta in un liceo del Nord Italia. Innanzitutto, è risultato chiaro come spesso ragazzi e ragazze sottovalutino la portata di comportamenti violenti o abusivi o non li considerano tali, anche quando sono loro stessi/e a adottarli.

In questo senso, alcune domande preliminari intendevano sondare la conoscenza delle cause alla base dei comportamenti violenti e, in particolare, di quelli agiti dagli uomini contro le donne:

Perché un uomo fa violenza su una donna?



* Vengono riportate le 5 risposte più popolari

³³ In termini di vittimizzazione e violenza verbale ed emotiva è interessante notare che il campione ha riferito di essere vittima di quegli stessi comportamenti che poi ha dichiarato di perpetrare di più, suggerendo quindi un potenziale sviluppo futuro di dinamiche di coppia disfunzionali.

³⁴ cfr. Palladino et al. (2014), *Il ciclo della violenza: maltrattamento familiare, bullismo e dating aggression psicologico*, in *Maltrattamento e abuso all'infanzia e WeWorld (2019), Making the connection. Una visione comune per affrontare la violenza sulle donne, i bambini e le bambine*, <https://ejbn4fjvt9h.exactdn.com/uploads/2021/02/Making-the-Connection.pdf>

È evidente come, sebbene negli ultimi anni si stia costruendo una maggiore coscienza dei condizionamenti sociali e culturali di matrice patriarcale, continuano a permanere stereotipi che spesso spostano il focus e la responsabilità dal maltrattante alla vittima (cfr. WeWorld (2021), *La cultura della violenza*).

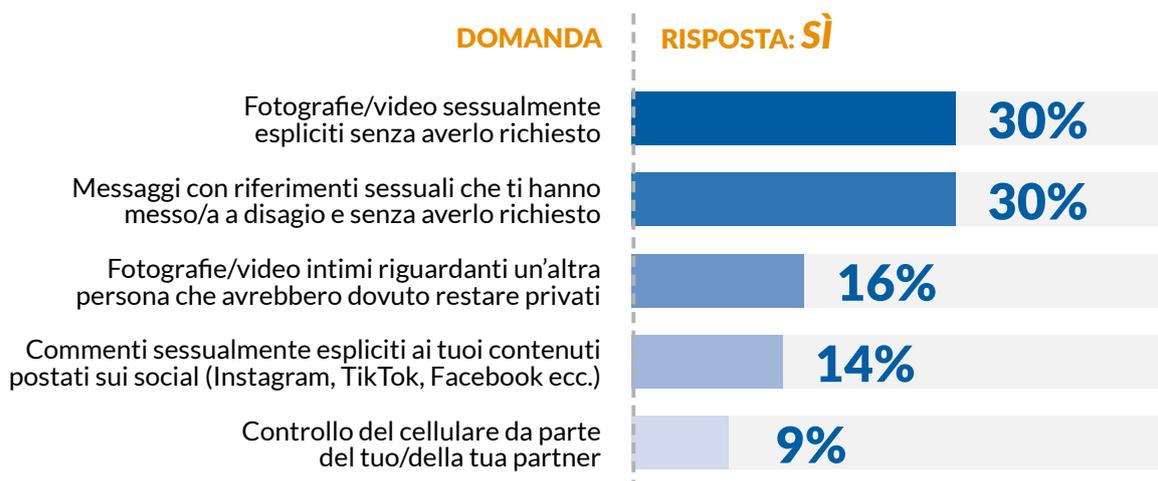
Concentrandosi, invece, sui comportamenti subiti e agiti nelle relazioni dagli adolescenti, emerge un quadro preoccupante:

**Più di
1 adolescente su 3
dichiara di controllare
il cellulare
del/della partner**

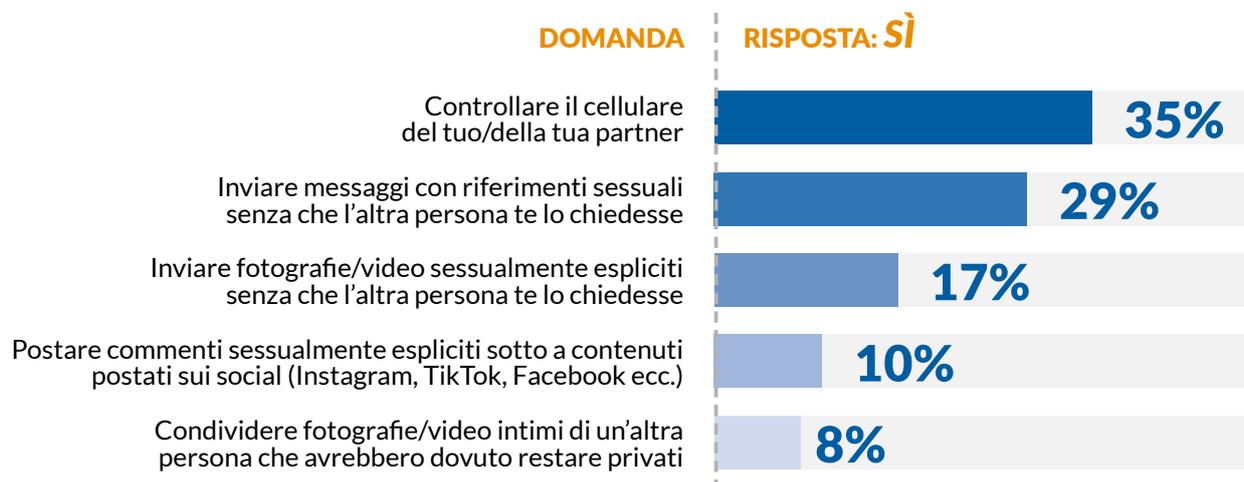
Sondaggio WeWorld



Ti è mai capitato di ricevere?



Ti è mai capitato di?



3.4. Adolescenti e social media: l'impatto sullo sviluppo dell'identità e sulla salute mentale

Il pieno sviluppo di bambini/e e adolescenti può essere messo a repentaglio anche da un **uso non consapevole** dello strumento digitale, che prescinde dall'adozione di comportamenti abusivi da parte di altri. Questi rischi assumono forme diverse e incidono su vari aspetti della loro personalità, a seconda del tipo di attività online svolta. Proprio a questo riguardo, se ne registra una grande varietà che dipende dalla fascia di età di appartenenza: nei Paesi OCSE, il 93% degli adolescenti di 15 anni ha dichiarato che chattare online è l'attività in cui è impegnato più frequentemente e, allo stesso modo, è particolarmente intenso **l'uso dei social media** come strumento di aggregazione e familiarizzazione con coetanei/e (come visto anche nel paragrafo di apertura).

Il 93,4% di giovani italiani/e tra i 14 e i 29 anni utilizza WhatsApp, **l'83,3%** YouTube e **l'80,9%** Instagram³⁵ (Censis, 2022).



L'utilizzo dei social media, come dimostrato ormai ampiamente anche dai due anni di pandemia, consente di rimanere in contatto in tempo reale con i propri affetti e le proprie amicizie, di crearne di nuove e ampliare la cerchia di conoscenze (per esempio in base a interessi, passioni e preferenze comuni), di esprimersi liberamente su tematiche politiche e sociali, di uscire dal proprio guscio e di porre rimedio alla solitudine. Accanto a questi effetti positivi, però, si colloca anche una serie di rischi data dal fatto che **questi strumenti spingono gli adolescenti a cercare costantemente un'approvazione esterna al punto da costruire una nuova identità digitale pur di ottenerla**. Ciò risulta ancora più preoccupante se si considera che, spesso, i social media rappresentano una vetrina in cui si offre una versione della realtà ritoccata, adattata e idealizzata. In particolare, tra ragazze adolescenti, l'uso dei social media è spesso correlato a

³⁵ Si osserva un forte incremento dei giovani utenti di TikTok (54,5%), Spotify (51,8%) e Telegram (37,2%). In flessione, invece, Facebook (51,4%) e Twitter (20,1%).

una **bassa autostima e a un senso di insoddisfazione rispetto al proprio corpo e alla propria immagine, perché non considerate corrispondenti ai canoni estetici più gettonati** (OCSE, 2020). Pur di conformarsi a questi modelli e tenere alto il livello di visualizzazioni, le ragazze possono essere invogliate a condividere foto o video che ne mettono in risalto la fisicità³⁶, andando così a esporsi a *bodyshaming* (derisione del corpo)³⁷ e adescamento online, con ripercussioni sulla loro salute fisica e mentale: non solo disordini alimentari, depressione, dimorfismo³⁸, bassa autostima e danni alla reputazione, ma anche isolamento sociale e aspettative irrealistiche sulla sessualità (UNICEF, 2021b).

Il 58% delle ragazze tra i 14 e i 16 anni ha subito diverse forme di violenza online sui social media. Tra queste, il **39%** è stata vittima di **bodyshaming** (UNFPA, 2021)



In maniera simile, **anche i ragazzi possono avvertire ansia e preoccupazione eccessiva per la propria forma fisica**: l'esposizione a modelli irrealistici, che nel caso maschile esasperano la forza e l'esibizione della virilità, oltre che alla comparsa di disordini alimentari come accade per le ragazze, può comportare anche lo sviluppo di abitudini sportive e di esercizio fisico disfunzionali e eccessive. Da un punto di vista principalmente psicologico, poi, ragazzi e ragazze **sono indotti a interiorizzare e unificare i modelli estetici a cui sono sovraesposti/e ogni giorno, esasperando così l'importanza dell'aspetto estetico** (OCSE, 2020).

³⁶ Attualmente, sui social media e in ambienti di matrice femminista è in corso un ampio dibattito su come la riappropriazione di un'immagine più sessualizzata da parte delle donne possa rappresentare una forma di empowerment per queste ultime, quasi un riappropriarsi di una narrazione che per secoli è stata detenuta e sfruttata dagli uomini (nel cinema, nella musica, nella pubblicità, ecc.). Per quanto tali rivendicazioni appaiano legittime quando si tratta di donne adulte, lo stesso ragionamento non può essere applicato per bambine e adolescenti al di sotto della maggiore età.

³⁷ Il *body shaming*, particolarmente diffuso sul web e sui social media ma non necessariamente limitato al mondo virtuale, consiste nell'offendere e/o discriminare qualcuno/a per il suo aspetto fisico, non considerato conforme ai canoni estetici prevalenti in una certa cultura.

³⁸ Disturbo che consiste nel preoccuparsi, in maniera persistente, eccessiva o ossessiva, di alcuni difetti fisici che a livello oggettivo sono inesistenti oppure presenti, ma minimi.

Inoltre, la continua esposizione alle vite degli altri (o almeno a ciò che gli altri scelgono di mostrare della propria vita) può portare ad avvertire un profondo senso di inadeguatezza. Le immagini patinate che circolano sui social media, in particolare su Instagram e TikTok, esibiscono spesso uno stile di vita invidiabile (ma, altrettanto spesso, poco veritiero) e una costante atmosfera di festa ed esaltazione che creano la trappola di una “vita perfetta”, della performatività continua, in cui molti/e giovani incappano proprio a causa del timore di non poter raggiungere lo stesso tenore e gli stessi standard. Essendo costantemente esposti/e a queste rappresentazioni, ragazzi e ragazze possono sviluppare sentimenti di inferiorità fino alla comparsa di vari disturbi, in particolare la depressione.

A questo proposito, nel 2018, un sondaggio condotto dalla Royal Society for Public Health aveva domandato a 1.500 giovani del Regno Unito, tra i 12 e i 24 anni, quanto i social media³⁹ influissero sulle loro vite. Dalle risposte date, Instagram era risultato particolarmente dannoso per i suoi effetti sulla qualità del sonno, sulla percezione e l'apprezzamento del proprio corpo e sul FOMO⁴⁰ (che sta per *Fear Of Missing Out*, cioè la paura di essere tagliati/e fuori). Dati simili sono stati ricavati dall'indagine svolta dal Wall Street Journal nel 2021, secondo cui **una ragazza su tre, tra i 12 e i 18 anni, afferma che i contenuti pubblicati su Instagram hanno avuto un impatto negativo sulla percezione di sé e del proprio corpo. In generale, poi, gli adolescenti hanno indicato questa piattaforma come una delle principali cause di depressione e ansia.**



I social media sono anche la sede in cui abbondano notizie false e/o inaffidabili (cosiddette **fake news**), di cui bambini, bambine e adolescenti cadono vittime sempre più spesso a causa della loro inesperienza, dell'immensa quantità di informazioni che circola in rete e della tendenza a non operare un attento controllo dei fatti e delle fonti (UNICEF 2021c). Si pensi che il 76% di giovani tra i 14 e i 24 anni si imbatte in notizie false almeno una volta a settimana e solo il 2% ha gli strumenti per capire se una notizia sia attendibile o meno (ibid.) I/le giovani che si imbattono in *fake news* non solo possono esserne danneggiati/e personalmente, ma possono anche diffonderle tra i/le loro coetanei/e (si può venire a conoscenza di una *fake news* pur non accedendo ai social media, tramite la semplice interazione con i/le pari, genitori o insegnanti).

39 In particolare Twitter, Facebook, Instagram e Youtube.

40 Si tratta di un particolare tipo di ansia sociale composta da due elementi: da un lato, la paura che altre persone possano vivere esperienze piacevoli e gratificanti cui non si prende parte, dall'altro, il desiderio di essere costantemente in contatto con loro tramite social media. Quindi, i pensieri relativi all'esclusione generano un senso di ansia che si traduce in un comportamento (il controllo dei social) destinato proprio a ridurla (Elhai et al., 2021).

La portata e la diffusione della mis/disinformazione⁴¹ online sono tali da renderle un **problema di ordine pubblico**: durante la pandemia, ad esempio, l'enorme circolazione di false notizie relative al virus, e la conseguente difficoltà di distinguere il vero dal falso, avevano portato l'Organizzazione Mondiale della Sanità a parlare di **“un'infopandemia”**. Allora come oggi, oggetto di disinformazione e misinformazione continuano a essere questioni che tendono a dividere l'opinione pubblica perché sensibili e scottanti (a titolo esemplificativo, l'immigrazione e le politiche di uguaglianza di genere). Le ragioni per cui notizie false vengono diffuse intenzionalmente sono molteplici e presentano gradi diversi di gravità: ad esempio, il caso di gruppi coordinati che vi procedono con lo scopo di manipolare lo scenario politico, tentando di guadagnare potere e influenza e diffondendo teorie complottiste; l'ipotesi in cui il fine della diffusione è seminare incertezza e minare la fiducia nella scienza e nelle istituzioni pubbliche; o il caso in cui le *fake news* vengono veicolate per istigare alla violenza e alla criminalità a danno di gruppi sociali vulnerabili e minoranze etniche (UNICEF, 2021c)⁴². **Realizzare le condizioni necessarie allo sviluppo delle capacità di pensiero e ragionamento critico delle nuove generazioni è un fondamentale mezzo di contrasto alla diffusione di notizie false. In questo modo, infatti, viene fornito loro il mezzo principale per riconoscere la veridicità delle fonti di informazione e la fondatezza dei fatti narrati.**

41 Mentre la misinformazione è una notizia falsa o fuorviante involontariamente condivisa, la disinformazione è deliberatamente creata e distribuita con l'intento di ingannare o danneggiare (UNICEF, 2021c).

42 Proprio al fine di prevenire la radicalizzazione, l'estremismo violento e la polarizzazione sociale che spesso derivano da quest'ultimo caso, WeWorld ha realizzato tra il 2019 e il 2021 il progetto RaP (*Rhizome against Polarization*) in tre paesi dell'Unione Europea (Italia, Spagna e Austria). Il progetto ha portato avanti azioni specifiche che, nell'ambito della generale promozione dei diritti umani, hanno avuto lo scopo di mettere in discussione correnti di estremismo violento e di eliminare stereotipi e stigmatizzazioni a danno di specifiche comunità. Per saperne di più, si veda <https://www.weworld.it/cosa-facciamo/progetti-in-europa/rap>.

4. Conclusioni e raccomandazioni

La rapida espansione delle tecnologie digitali ha cambiato radicalmente la vita di milioni di bambini, bambine e adolescenti, dando loro maggiori opportunità di partecipare a esperienze di apprendimento formale e informale, di impegno civico e di creazione e condivisione di idee e contenuti con i coetanei, le coetanee e, più in generale, la società. Ormai è innegabile che la rete possa supportare le nuove generazioni nello sviluppo del loro senso di identità e di appartenenza, aiutandole a costruire relazioni tra pari, familiari e comunitarie. Allo stesso tempo, però, non si può ignorare l'esposizione a una vasta gamma di minacce per la loro sicurezza e benessere. Per far sì che i/le giovani diventino realmente cittadini/e digitali è, quindi, necessario agire su due fronti: **da un lato, rafforzando le misure politiche e legislative volte a proteggerli/e dalle insidie del web, dall'altro, conferendo loro quell'autonomia e responsabilità digitale che consentono di compiere scelte consapevoli e di esprimersi nell'ambiente online in modo sicuro. In una parola, realizzare le condizioni che permettano loro di diventare davvero agenti attivi del cambiamento digitale.**

Le basi per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale devono essere costruite partendo da un **approccio multi-prospettico**, che tenga in considerazione diversi temi: ad esempio, l'importanza delle implicazioni offline (cioè comportamenti negativi online che possono influenzare anche modelli di comportamento offline); i problemi di sicurezza (riconoscimento di comportamenti dannosi o minacciosi, esposizione all'uso di Internet non etico) e l'alfabetizzazione mediatica. Solo in questo modo, infatti, si può comporre quell'eterogeneo bagaglio di capacità che permette di impegnarsi attivamente, responsabilmente e positivamente nelle comunità online e offline.

Proprio in questa cornice vanno collocate le misure politiche e legislative adottate negli ultimi anni. Non solo, a livello comunitario, il *Digital Compass* (2021), la bussola europea che identifica le principali ambizioni digitali per il 2030 e punta, tra le altre cose, al **raggiungimento delle competenze digitali di base per l'80% della popolazione**⁴³ ma anche, nel panorama italiano, il reinserimento nei curricula scolastici dell'educazione civica⁴⁴ che, al proprio interno, comprende la più specifica educazione civica digitale. Anche l'adozione del **PNRR, che ha destinato 48 miliardi di euro (cioè il 25,1% dell'ammontare**

totale) alla transizione digitale, ha avviato l'attuazione di una serie di riforme del sistema di istruzione e formazione professionale⁴⁵. Nello stesso pacchetto di interventi si inserisce anche il **Fondo per la Repubblica Digitale**, istituito nel gennaio 2022, che ha stanziato 350 milioni di euro per sostenere iniziative di promozione delle competenze digitali per la **formazione e l'inclusione digitale di 2 milioni di cittadini/e italiani/e** nel periodo 2022-2026. In tema di contrasto e prevenzione della violenza online, nel luglio 2022, il Parlamento Europeo ha approvato il *Digital Services Act*⁴⁶ che entrerà in vigore a partire dal 2023 modificando le norme esistenti secondo il **principio che ciò che è illegale offline dovrebbe esserlo anche online**. Il nuovo regolamento, che si pone l'obiettivo di creare un ambiente digitale sicuro per tutti e tutte, non necessita del recepimento dei Paesi membri consentendo, dunque, di velocizzare le procedure per la rimozione dei contenuti illegali e incrementare il controllo pubblico delle piattaforme.

Tutti questi interventi mirano a colmare quelle carenze politiche e legislative che rallentano la transizione digitale e, in particolare, rendono il panorama attuale non ancora adeguato a proteggere le giovani generazioni dai rischi online. Tuttavia, questi primi passi dovrebbero rappresentare solo il **punto di partenza di un processo più lungo, dettagliato e soprattutto pluralistico**. La necessità di realizzare solide sinergie tra i principali attori coinvolti nella protezione e partecipazione di bambini e bambine, infatti, rappresenta il cuore della **campagna WEB Safe&Wise** lanciata da ChildFund Alliance. L'iniziativa sottolinea che l'insufficienza attuale di leggi e politiche di protezione online mina la capacità di bambini/e e adolescenti di accedere ai benefici offerti da Internet e, in particolare, ne aumenta il rischio di abuso e sfruttamento sessuale in rete. Per questo motivo, la campagna:

- Rimarca la necessità di **espandere l'alfabetizzazione digitale** non solo di bambini e bambine, ma anche di tutti quei soggetti che si collocano in relazione di prossimità con loro, partendo innanzitutto dai genitori e dagli insegnanti.
- Propone, sul piano governativo, l'assegnazione a uno specifico ministero di compiti di **coordinamento inter-governativo** per prevenire gli abusi online con attività di sensibilizzazione, istruzione e regolamentazione.

43 Oltre a questo, gli altri "punti cardinali" della bussola sono la trasformazione digitale delle imprese, la digitalizzazione dei servizi pubblici e la sicurezza e sostenibilità delle infrastrutture. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/it/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0118>

44 Reintrodotta con la Legge 92/2019.

45 In particolare, la programmazione informatica e la didattica digitale sono state inserite nei programmi di formazione degli insegnanti come settori prioritari a partire dall'anno scolastico 2022/2023 e, dall'anno scolastico 2025/2026, lo sviluppo delle competenze digitali dovrebbe essere incluso nei programmi delle scuole di ogni ordine e grado.

46 Per maggiori informazioni si veda <https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/policies/digital-services-act-package>

- Sollecita l'allocazione, durante i processi di programmazione economica e finanziaria budget statale, di risorse destinate a programmi **di formazione per genitori, educatori e fornitori di servizi** su come identificare e rispondere ai rischi di sicurezza online dei bambini e sospetti casi di abuso sessuale minorile.
- Richiama la necessità di maggiore trasparenza e di sviluppo di **codici di settore obbligatori** nel settore specifico dei fornitori dei servizi elettronici e digitali, per la salvaguardia dei/le giovani mentre sono online e la loro protezione⁴⁷.

A prescindere dalla specificità dei casi concreti, che variano da paese a paese, cioè che rimane fondamentale è l'adozione di strategie che coinvolgano tutti coloro che a vario titolo, e con competenze diverse, partecipano alla vita e allo sviluppo di bambini, bambine e adolescenti. Ancora una volta, quindi, è la **comunità educante nella sua interezza** a doversi far carico di quest'impegno, **allo scopo di garantire che le nuove generazioni siano dotate di quella bussola necessaria a orientarsi al meglio all'interno della rete, massimizzandone le potenzialità, minimizzandone i rischi e passando finalmente da utenti passivi a utenti attivi e responsabili.**



47 In questa dimensione, una buona pratica è rappresentata dall'Australia che, nel 2022, ha adottato l'*Online Safety Act* e le *Basic Online Safety Expectations*, che ne costituiscono parte integrante. Queste ultime individuano i requisiti di sicurezza online obbligatori per i fornitori di servizi elettronici (siti web, social media, app di messaggistica, gaming ecc.) e si sono poste alla base dell'adozione, da parte della Commissione per la sicurezza online, della prima "Relazione sulla Trasparenza". La relazione ha avuto ad oggetto il grado di attuazione di tutte quelle misure che i fornitori di servizi elettronici sono obbligati a intraprendere per rilevare, rimuovere e prevenire lo sfruttamento e l'abuso sessuale online di bambini e bambine sulle loro piattaforme. La relazione, che ha ad oggetto i rapporti elaborati da sette fornitori di servizi online (Apple, Meta, WhatsApp, Microsoft, Skype, Snap Inc. e Omegle) è consultabile su <https://www.esafety.gov.au/industry/basic-online-safety-expectations/responses-to-transparency-notice>



Le raccomandazioni di WeWorld e ChildFund Alliance

WeWorld e ChildFund Alliance, consapevoli dell'universalità delle sfide poste dal web nel mondo di oggi, nell'ultima edizione del WeWorld Index (cfr. *WeWorld Index 2022. Women and Children Breaking Barriers to Build the Future*) hanno formulato delle **raccomandazioni generali** rivolgendole a un'ampia platea di attori, proprio per sottolineare che, nonostante la diversità di ruolo, uno sforzo congiunto è indispensabile per superare il grande ostacolo che i rischi online pongono per il futuro di bambine, bambini e adolescenti.

La comunità internazionale dovrebbe

- Intensificare l'attività di *advocacy* per il rafforzamento delle leggi e delle politiche di prevenzione e protezione dai rischi online, in conformità con Trattati e Convenzioni internazionali, Commenti Generali e Linee Guida adottate dagli organismi di monitoraggio istituiti dai singoli trattati, e buone pratiche adottate nei paesi.
- Intensificare l'attività di *advocacy* per la protezione del diritto a Internet e a una connessione di qualità e a prezzi economici di tutti i bambini e le bambine, in particolar modo di quelli/e in situazioni particolarmente vulnerabili colpite da discriminazioni e disuguaglianze (ad esempio, comunità indigene, comunità LGBTQIA+, persone con disabilità ecc.).

I governi nazionali dovrebbero

- Adottare, rafforzare e applicare leggi che considerano gli aspetti del fenomeno degli abusi online in maniera omnicomprensiva.
- Rafforzare, anche tramite l'allocatione di risorse, il sistema esistente in materia di tutela dei minori e integrarlo con gli elementi propri dei fenomeni di violenza online, così da garantire che risorse adeguate e servizi di supporto sociale siano disponibili anche per coloro che hanno vissuto episodi di abusi online.
- Destinare le proprie risorse, in via prioritaria, all'assicurazione di una connessione Internet stabile, economicamente accessibile e di vasta portata, nonché di infrastrutture affidabili e adeguate, così che ogni bambino, bambina e adolescente possa accedere alla rete e avere modo di sviluppare comportamenti digitali sicuri e responsabili.
- Introdurre curricula educativi in contesti di istruzione formale e informale, in luoghi urbani o remoti, che mirino all'acquisizione delle competenze digitali di base (ad esempio, in materia di sicurezza e impostazioni della privacy, così che si comprenda il carattere permanente dei contenuti condivisi online) e di una reale cittadinanza digitale.
- Creare meccanismi più sicuri per la segnalazione di episodi di abusi online, sviluppandoli soprattutto all'interno della comunità e includendo gli strumenti dei gruppi di supporto genitoriale e di ascolto tra ragazzi e ragazze nel sistema formale di tutela minorile.
- Investire in programmi formativi che educino bambini, bambine, ragazzi e ragazze sui temi del consenso online, dell'affettività e delle relazioni sane e che insegnino loro come segnalare episodi di abuso in modo sicuro.



Le aziende pubbliche e private dovrebbero

- Integrare nel proprio statuto meccanismi di segnalazione di abuso minorile in modo che il materiale raffigurante abuso e sfruttamento sessuale minorile (CSEAM) e altre forme di abusi online siano immediatamente segnalati alle forze dell'ordine o ad altre agenzie di segnalazione designate.

Le organizzazioni non governative, il settore dell'industria e della ricerca dovrebbero

- Condurre ricerche periodiche sulle esperienze online di bambini e bambine, così da orientare le politiche future e le decisioni di programmazione e allocazione delle risorse. Come minimo, queste ricerche dovrebbero documentare il livello di alfabetizzazione digitale del bambino o della bambina e l'accesso e l'uso delle tecnologie da parte della famiglia di appartenenza.
- Creare partenariati, non solo tra loro, ma anche con altri attori, per portare avanti attività di sensibilizzazione e informazione sui rischi online basate su ricerche e dati aggiornati.
- Essere coinvolti nei procedimenti legislativi e governativi di definizione di programmi e strategie attinenti allo sfruttamento e all'abuso sessuale minorile e ad altre forme di rischi online.

I media dovrebbero

- Contribuire a diffondere e ad aumentare la consapevolezza generale sui rischi online e modificare il tipo di narrativa che solitamente utilizzano per raccontare episodi di violenza online, nonché prestare maggiori attenzioni e cautele alla terminologia impiegata per garantire la tutela della privacy delle vittime e la difesa della loro dignità.

Ognuno/a di noi dovrebbe

- Assicurare la partecipazione di bambini, bambine e adolescenti in modo che le loro idee possano essere ascoltate e diventare un elemento chiave nella creazione di misure di protezione minorile.
- Continuare a documentarsi costantemente e supportare genitori, educatori e altre figure di assistenza nel processo di alfabetizzazione digitale e di presa di consapevolezza dei suoi rischi tra bambini/e e adolescenti, soprattutto per quanto riguarda l'impatto prodotto dai social media sulle loro vite.



Bibliografia

- Agenda Digitale (2020), *Revenge porn, un reato in forte ascesa: la legge, i dati*, <https://www.agendadigitale.eu/sicurezza/privacy/revenge-porn-prime-impressioni-e-problematiche-interpretative/>, accesso dicembre 2022
- Agenda Digitale (2022), "Child grooming", nella mente degli aggressori: ecco come agiscono in rete, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/child-grooming-nella-mente-degli-aggressori-ecco-come-agiscono-in-rete/>, accesso dicembre 2022
- Agenda Digitale (2022a), *Cyberbullismo: cos'è, la normativa, quando è reato e come difendersi. Il quadro tra legge e psicologia*, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/cyberbullismo-cose-la-normativa-il-reato-il-quadro-tra-legge-e-psicologia/>, accesso dicembre 2022
- Centers for Disease Control and Prevention (2022), *Preventing Teen Dating Violence*, https://www.cdc.gov/violenceprevention/pdf/ipv/TDV-factsheet_2022.pdf, accesso dicembre 2022
- Child Rescue Coalition (2022), *Call it what it is. Helps us change legislation from child pornography to CSAM*, <https://eur02.safelinks.protection.outlook.com/GetUrlReputation>, accesso dicembre 2022
- Consiglio d'Europa (2020), *Conclusioni sull'istruzione digitale nelle società della conoscenza europee* (2020/C 415/10), [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020XG1201\(02\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020XG1201(02)&from=EN), accesso dicembre 2022
- Cucci G. et al. (2020), *Prevalence, Gender and Age Differences of Dating Aggression Among Italian Adolescents*, in *Europe's Journal of Psychology*, 2020 Nov 27;16(4):659-675. doi: 10.5964/ejop.v16i4.1822. eCollection 2020 Nov., <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33680204/>, accesso dicembre 2022
- DataReportal (2022a), *Digital 2022: October Global Statshot*, <https://datareportal.com/reports/digital-2022-october-global-statshot>, accesso dicembre 2022
- DataReportal (2022b), *Digital 2022: Italy*, <https://datareportal.com/reports/digital-2022-italy>, accesso dicembre 2022
- Digital Economy and Society Index (2022), <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi>, accesso dicembre 2022
- DQ Institute (2020), *Child Online Safety Index 2020 Report*, <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2020/02/2020COSIReport.pdf>, accesso dicembre 2022
- Elhai et. Al (2021), *Fear of missing out (FOMO): overview, theoretical underpinnings, and literature review on relations with severity of negative affectivity and problematic technology use*, in *Brazilian Journal Of Psychiatry*, 43(2), <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8023172/pdf/bjp-43-02-203.pdf>, accesso dicembre 2022
- EU Commission, *Press Release: Statement by President von der Leyen at the roundtable 'Internet, a new human right' after the intervention by Sir Berners-Lee*, https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/STATEMENT_20_1999, accesso dicembre 2022
- Fondazione Carolina (2021), *Se son rose*, <https://www.pepita.it/news/se-son-rose-voce-agli-studenti/>, accesso dicembre 2022
- INHOPE (2022), *The impact of online grooming*, <https://www.inhope.org/EN/articles/the-impact-of-online-grooming>, accesso dicembre 2022
- INHOPE (2022), *What is CSAM*, <https://inhope.org/EN/articles/what-is-csam#:~:text=CSEI%3A%20Child%20Sexual%20Exploitation%20Imagery,CSAM%3A%20Child%20Sexual%20Abuse%20Material>, accesso dicembre 2022
- Internet Watch Foundation (2021), *IWF 2021 Annual Report*, <https://www.iwf.org.uk/about-us/who-we-are/annual-report-2021/>, accesso dicembre 2022
- Internet Watch Foundation (2022), *Child Safety Online must be a priority*, <https://www.iwf.org.uk/news-media/news/child-safety-online-must-be-a-priority/>, accesso dicembre 2022
- Interpol (2022), *International Child Sexual Exploitation database*, <https://www.interpol.int/en/Crimes/Crimes-against-children/International-Child-Sexual-Exploitation-database>, accesso dicembre 2022
- Istat (2022), *Rapporto BES. 11. Innovazione, ricerca e creatività*, <https://www.istat.it/it/files//2022/04/11.pdf>, accesso dicembre 2022
- ITU (2022), *Individuals Using the Internet*, <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>, accesso dicembre 2022
- Mascheroni G., Cino D. (2022), *Risultati della seconda somministrazione della survey ySKILLS Italia* (2022), KU Leuven, Leuven: ySKILLS, <https://zenodo.org/record/7434400#Y6rHxuzMK3l>, accesso dicembre 2022
- Ministero dell'Interno (2022), *Rapporto sui minorenni vittime di abusi*, <https://www.poliziadistato.it/statics/28/elaborato-minorenni-vittime-di-abusi.pdf>, accesso dicembre 2022
- Ministero della Salute (2019), *Giovani e salute, i risultati del Sistema di sorveglianza HBSC 2018*, https://www.salute.gov.it/portale/news/p3_2_1_1_1.jsp?lingua=italiano&menu=notizie&p=dalministro&id=3905, accesso dicembre 2022
- OCSE (2018), *New technologies and 21st century children. Recent trends and outcomes*, https://www.oecd-ilibrary.org/education/new-technologies-and-21st-century-children_e071a505-en
- ONAP (2019), *Cyberbullismo: riflessi psico-sociologici e strumenti giuridici*, <https://www.onap-profiling.org/cyberbullismo-riflessi-psico-sociologici-e-strumenti-giuridici/>, accesso dicembre 2022
- Palladino et al. (2014), *Il ciclo della violenza: maltrattamento familiare, bullismo e dating aggression psicologico*, in *Maltrattamento e abuso all'infanzia*, accesso dicembre 2022
- PermessoNegato (2022), *State of Revenge*, https://www.permessonegato.it/doc/PermessoNegato_StateofRevenge_2022.pdf, accesso dicembre 2022
- Royal Society of Public Health (2018), *#Status of Mind. Social media and young people's mental health and wellbeing*, <https://www.rsph.org.uk/static/uploaded/d125b27c-0b62-41c5-a2c0155a8887cd01.pdf>, accesso dicembre 2022
- Safer Internet Centre – Generazioni Connesse (2022), *Adescamento online - grooming*, <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/adescamento-online-grooming/>, accesso dicembre 2022
- Telefono Azzurro (2014), *Osservatorio Adolescenti: pensieri, emozioni e comportamenti dei ragazzi di oggi*, [https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/a%20osservatorio%20adolescenti\(1\).pdf](https://www.generazioniconnesse.it/_file/documenti/a%20osservatorio%20adolescenti(1).pdf), accesso dicembre 2022
- Terre des Hommes (2022), *Dossier InDifesa 2022. La condizione delle bambine e delle ragazze nel mondo*, https://terredeshommes.it/indifesa/pdf/Dossier_indifesa_tdh_2022.pdf, accesso dicembre 2022
- UN General Assembly Resolution A/HRC/32/L.20 <https://documents-ddsny.un.org/doc/UNDOC/LTD/G16/131/89/PDF/G1613189.pdf?OpenElement>, accesso dicembre 2022
- UNFPA (2021), *Technology-facilitated Gender-based Violence. Making all spaces safe*, <https://www.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/UNFPA-TFGBV-Making%20All%20Spaces%20Safe.pdf>, accesso dicembre 2022
- UNICEF (2021a), *Bullismo e Cyberbullismo*, <https://www.unicef.it/diritti-bambini-italia/bullismo-cyberbullismo/>, accesso dicembre 2022
- UNICEF (2022), *Disrupting Harm. Data Insight 1*, https://www.end-violence.org/sites/default/files/2022-05/DH-data-insight-1_Final%281%29.pdf, accesso dicembre 2022
- Wall Street Journal (2021), *Teen Mental Health Deep Dive*, <https://s.wsj.net/public/resources/documents/teen-mental-health-deep-dive.pdf>, accesso dicembre 2022
- WHO (2022), *What works to prevent online violence against children*, <https://www.who.int/publications/i/item/9789240062061>, accesso dicembre 2022



WeWorld è un'organizzazione italiana indipendente impegnata da 50 anni a garantire i diritti di donne e bambini in 27 Paesi, compresa l'Italia.

WeWorld lavora in **129 progetti** raggiungendo oltre **8,1 milioni di beneficiari diretti e 55,6 milioni di beneficiari indiretti**.

È attiva in **Italia, Siria, Libano, Palestina, Libia, Tunisia, Afghanistan, Burkina Faso, Benin, Repubblica Democratica del Congo, Burundi, Kenya, Tanzania, Mozambico, Mali, Niger, Bolivia, Brasile, Nicaragua, Guatemala, Haiti, Cuba, Perù, Tailandia, Cambogia, Ucraina e Moldavia**.

Bambine, bambini, donne e giovani, attori di cambiamento in ogni comunità sono i protagonisti dei progetti e delle campagne di WeWorld nei seguenti settori di intervento: **diritti umani** (parità di genere, prevenzione e contrasto della violenza sui bambini e le donne, migrazioni), **aiuti umanitari** (prevenzione, soccorso e riabilitazione), **sicurezza alimentare, acqua, igiene e salute, istruzione ed educazione, sviluppo socio-economico e protezione ambientale, educazione alla cittadinanza globale e volontariato internazionale**.

Mission

La nostra azione si rivolge soprattutto a bambine, bambini, donne e giovani, attori di cambiamento in ogni comunità per un mondo più giusto e inclusivo. Aiutiamo le persone a superare l'emergenza e garantiamo una vita degna, opportunità e futuro attraverso programmi di sviluppo umano ed economico (nell'ambito dell'Agenda 2030).

Vision

Vogliamo un mondo migliore in cui tutti, in particolare bambini e donne, abbiano uguali opportunità e diritti, accesso alle risorse, alla salute, all'istruzione e a un lavoro degno.

Un mondo in cui l'ambiente sia un bene comune rispettato e difeso; in cui la guerra, la violenza e lo sfruttamento siano banditi. Un mondo, terra di tutti, in cui nessuno sia escluso.

WEWORLD-GVC

VIA SERIO 6,
20139 MILANO - IT
T. +39 02 55231193
F. +39 02 56816484

VIA BARACCA 3,
40133 BOLOGNA - IT
T. +39 051 585604
F. +39 051 582225

www.weworld.it