

CYBERBULLISMO

MANUALE PER GLI INSEGNANTI





DEPARTMENT OF PSYCHOLOGY,
SECOND UNIVERSITY OF NAPLES



UNIVERSITY OF CYPRUS



ARISTOTLE
UNIVERSITY
OF THESSALONIKI

SCHOOL OF PSYCHOLOGY
ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI



CENTER FOR THE STUDY OF DEMOCRACY



ESZTER

REHABILITATION CENTRE
FOR SEXUALLY ABUSED VICTIMS



CHIAMAMILANO

CHIAMAMILANO ASSOCIATION

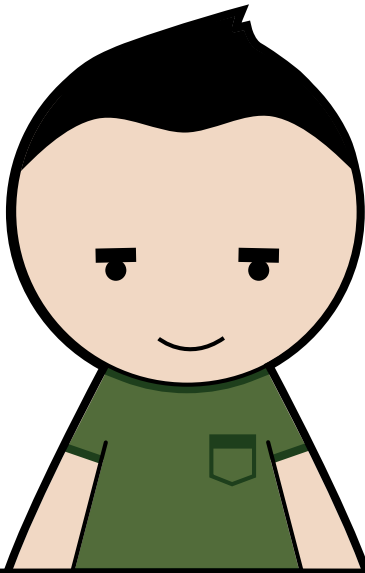


*Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della Ricerca*

ITALIAN MINISTRY OF EDUCATION,
UNIVERSITY AND RESEARCH

WITH THE SUPPORT
OF THE DAPHNE EU PROGRAMME







INDICE

IL PROGETTO TABBY	6
DUE FACCE DELLA STESSA MEDAGLIA?	8
DI COSA STIAMO PARLANDO?	11
TRAPPOLE ONLINE: L'IMPORTANZA DI OPERARE DELLE GIUSTE SCELTE	14
IL RUOLO DEGLI INSEGNANTI	15
COSA DICE LA NORMA	17
MISURE DI PREVENZIONE E INTERVENTO	20
INTERVENTO GLOBALE: THE BULLYING PREVENTION PROGRAM	21
COS'ALTRO SI PUÒ FARE	23



IL PROGETTO TABBY

Il progetto "T.A.B.B.Y. in Internet" (Valutazione della minaccia di cyber bullismo nei giovani) affronta quelle sfide "negative" fronteggiate nella quotidianità da insegnanti, istruttori, educatori, dirigenti scolastici, genitori e correlate all'uso improprio della rete e dei nuovi dispositivi digitali da parte dei giovani: principalmente il cosiddetto cyberbullismo, le minacce digitali e i rischi connessi al così detto "sex-ting" (invio di immagini e testi sessualmente espliciti).

Il progetto punta ad accrescere la conoscenza e le capacità di proteggere i giovani quando usano internet e in particolare i social network, anche attraverso le attuali tecnologie mobili, che rendono oggi l'accesso alla rete sempre disponibile.

Non esiste una singola causa dei problemi in questione, e molti studi hanno dimostrato che, riguardo al cyberbullismo, hanno un ruolo fondamentale sia i fattori e le caratteristiche individuali che quelle sociali e relazionali. I fattori di rischio aumentano le probabilità che una determinata condotta abbia luogo; se questi fattori non sono invece presenti, tali comportamenti devianti possono comunque manifestarsi, ma con minore probabilità.

La valutazione del rischio (di recidiva) dei comportamenti anti-sociali è un approccio usato per stabilire la probabilità con cui un





DUE FACCE DELLA STESSA MEDAGLIA?

Il termine "cyberbullismo" è una delle forme che può assumere il bullismo, e la sua evoluzione è legata all'avanzamento delle nuove tecnologie, viene cioè perpetrato attraverso i moderni mezzi di comunicazione. Il bullismo è un fenomeno ormai noto a scuola e viene definito come il reiterarsi di *comportamenti e atteggiamenti diretti o indiretti volti a prevaricare un altro con l'intenzione di nuocere, con l'uso della forza fisica o della prevaricazione psicologica.*

La disponibilità e l'utilizzo crescente di internet e di telefoni cellulari rappresentano per le *nuove* generazioni *nuovi* mezzi per comunicare e mantenersi in contatto. Quella attuale è la prima generazione cresciuta in una società nella quale internet è parte integrante della vita quotidiana: stante questo cambiamento, si è studiato anche come si sono evolute le forme di prevaricazione e di sopraffazione fra i ragazzi. Se poi i bulli e i bulli cibernetici siano le stesse persone, non è ancora del tutto chiaro nella letteratura, ma non sorprende la crescente attenzione dei ricercatori per lo studio del ruolo di internet e delle altre forme di comunicazione elettronica sullo sviluppo di bambini e adolescenti.

Le ricerche indicano che oltre il 90% degli adolescenti in Italia sono utenti di internet, e il 98% di questi dichiara di avere un profilo su uno dei *social network* più conosciuti e usati (*Facebook, Twitter*); il 52% dei giovani utenti di internet si connette almeno una volta al giorno, inoltre, l'utilizzo dei nuovi cellulari o *smartphone* consente una connettività praticamente illimitata. Internet rappresenta per gli adolescenti un contesto di esperienze e "*social networkizzazione*" irrinunciabile: si usa per mantenersi in contatto con amici e conoscenti, cercare informazioni, studiare, etc. Le nuove tecnologie, quindi, sono in grado di offrire a chi ne fa uso grandi opportunità, specialmente nel campo comunicativo-relazionale, ma nello stesso tempo espongono i giovani utenti a nuovi rischi, quale il loro uso distorto o improprio, per colpire intenzionalmente persone indifese e arrecare danno alla loro reputazione.

I ragazzi quando usano internet o i cellulari in maniera inadeguata sono a rischio di commettere azioni che sfiorano la legalità, se



non veri e propri reati, ma anche essere oggetto di aggressioni, prevaricazioni dirette o indirette.

Ad oggi, non esiste una definizione operativa di *bullismo elettronico*, o *'online'*, universalmente condivisa tra i ricercatori, si fa riferimento all'"utilizzo di internet o delle altre tecnologie digitali come i cellulari e i personal computer come mezzo per **molestare intenzionalmente** altre persone" (Willard 2003).

Smith (2008) lo definisce come: "un atto aggressivo, intenzionale, condotto da un individuo o un gruppo di individui usando varie forme di contatto elettronico, ripetuto nel tempo contro una vittima". Questa definizione risulta simile a quella del bullismo tradizionale ma, in più, implica l'uso delle nuove tecnologie della comunicazione.

Secondo alcuni studiosi il criterio della reiterazione delle condotte è poco rilevante: la possibilità che un pubblico potenzialmente planetario visioni il materiale pubblicato *online*, può essere considerata come "ripetizione", in quanto un singolo gesto può oltrepassare, grazie alle tecnologie, ogni limite di spazio e tempo, quindi anche solo un gesto, mentre nel mondo reale non è sufficiente per parlare di bullismo, lo è nel mondo virtuale per parlare di cyberbullismo.

Il cyberbullismo coinvolge bambini e adolescenti sia come vittime che come perpetratori in attività violente, pericolose e minacciose nel cyberspazio... *Il cyberbullismo, a differenza del bullismo tradizionale in cui il bullo si confronta faccia a faccia con la vittima, rinforza il danno alla cybervittima a causa della **natura virtuale del cyberspazio**; in esso, il bullo può nascondersi dietro uno schermo, umiliare la vittima e divulgare materiale offensivo ad un vasto pubblico e in modo anonimo, **senza la paura di essere scoperto e punito**".*

Il bullismo elettronico è "l'uso di internet o altre tecnologie digitali finalizzato a insultare o minacciare qualcuno... Una modalità di intimidazione pervasiva che può sperimentare qualsiasi adolescente che usa i mezzi di comunicazione elettronici" e ancora, "volontari e ripetuti danni inflitti attraverso l'uso del computer e di altri dispositivi elettronici".



Area for writing with horizontal dotted lines.



Quindi sinteticamente possiamo individuare nel cyberbullismo le seguenti caratteristiche:

- **Volontario:** cioè frutto di un comportamento deliberato, non accidentale;
- **Ripetuto:** questo tipo di bullismo rispecchia un modello di comportamento che non è incidentalmente isolato. Anche il singolo episodio è tuttavia sufficiente per assumere le caratteristiche della diffusione online;
- **Danno:** la vittima deve percepire che il danno è stato inflitto;
- **Dispositivi elettronici:** è il modo con cui avviene il loro utilizzo, che differenzia il cyberbullismo dal bullismo tradizionale.





DI COSA STIAMO PARLANDO?

Il Cyberbullismo si manifesta in vari modi, per alcune cose è simile al bullismo tradizionale mentre per altre è differente:

- **Flaming:** un *flame* (termine inglese che significa "fiamma") è un messaggio deliberatamente ostile e provocatorio inviato da un utente alla comunità o a un singolo individuo; il *flaming* avviene tramite l'invio di messaggi elettronici, violenti e volgari allo scopo di suscitare conflitti verbali all'interno della rete tra due o più utenti.
- **Harassment:** caratteristica di questa tipologia di cyberbullismo sono le *molestie*, ossia azioni, parole o comportamenti, persistenti e ripetuti, diretti verso una persona specifica, che possono causare disagio emotivo e psichico. Come nel bullismo tradizionale, si viene a creare una relazione sbilanciata, nella quale **la vittima subisce passivamente le molestie**, o al massimo tenta, generalmente senza successo, di convincere il persecutore a porre fine alle aggressioni.
- **Cyberstalking:** questo termine viene utilizzato per definire quei comportamenti che, attraverso l'uso delle nuove tecnologie, sono atti a perseguire le vittime con diverse molestie, ed hanno lo scopo di infastidirle e molestarle sino a commettere atti di aggressione molto più violenti, anche di tipo fisico. Si tratta di un insieme di condotte persistenti e persecutorie messe in atto con la rete o i cellulari.
- **Denigration:** distribuzione, all'interno della rete o tramite SMS, di messaggi falsi o dispregiativi nei confronti delle vittime, con lo scopo "di danneggiare la reputazione o le amicizie di colui che viene preso di mira".
- **Impersonation:** caratteristica di questo fenomeno è che il persecutore si crea un'identità fittizia con il nome di un'altra persona nota, usando una sua foto, creando un nuovo profilo parallelo, fingendo di essere quella persona per poi parlare male di qualcuno, offendere, farsi raccontare cose. Può anche accadere che il soggetto intruso, se in possesso del nome utente e della password della vittima invii dei messaggi, a nome di questa, ad un'altra persona, che non saprà che i messaggi che gli sono arrivati non sono, in realtà, stati inviati dal proprio conoscente, ma da una terza persona che si è impossessata dell'identità. In certi

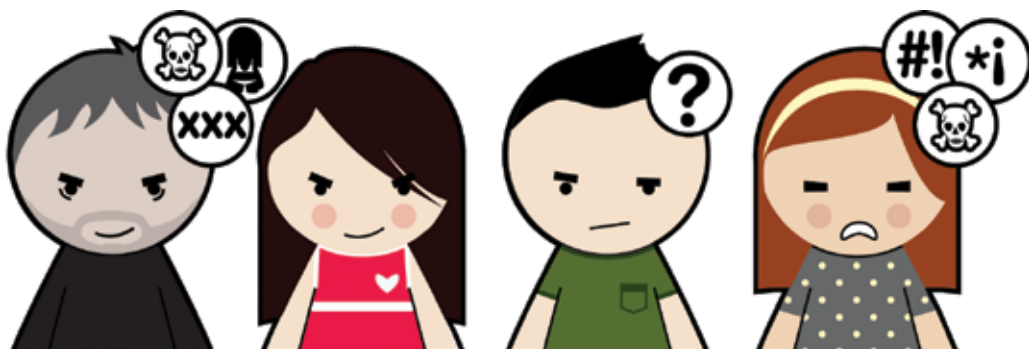


Area for writing with horizontal dotted lines.



casi, il bullo modifica la password della vittima, impedendogli così l'accesso alla propria mail o account. Questa forma di aggressione, può creare problemi o, addirittura mettere in pericolo il vero proprietario dell'account. Non di rado questi casi vedono coinvolti per lo più ex partner rancorosi.

- **Tricky o Outing:** la peculiarità di questo fenomeno risiede nell'intento di ingannare la vittima: il bullo tramite questa strategia entra prima in confidenza con la vittima, scambiando con essa informazioni intime e/o private, e una volta ottenute le informazioni e la fiducia della vittima, le diffonde tramite mezzi elettronici come internet, sms, etc.
- **Exclusion:** consiste nell'escludere intenzionalmente un altro utente dal proprio gruppo di amici, dalla chat o da un gioco interattivo. L'esclusione dal gruppo di amici è percepita come una grave offesa, che è in grado di ridurre la popolarità tra il gruppo dei pari e quindi anche un eventuale "potere" ricoperto all'interno della cerchia di amici.
- **Happy slapping:** (tradotto in: schiaffo allegro) è un fenomeno giovanile osservato per la prima volta nel 2004 in Inghilterra. È una forma di bullismo elettronico piuttosto recente, legata al bullismo tradizionale, in cui un gruppo di ragazzi scopre di divertirsi tirando ceffoni a sconosciuti, riprendendo il tutto con i videofonini. Dai ceffoni si è passati anche ad atti di aggressione e teppismo. Oggi l'*happy slapping* consiste in una registrazione video durante la quale la vittima è ripresa mentre subisce diverse forme di violenza, sia psichiche che fisiche per "ridicolizzare, umiliare e svilire la vittima". Le registrazioni vengono effettuate all'insaputa della vittima e le immagini vengono poi pubblicate su internet e visualizzate da altri utenti.





BULLISMO TRADIZIONALE A SCUOLA

Le prepotenze avvengono per di più a scuola o fuori della scuola.

I bulli di solito sono studenti o compagni di classe.

I testimoni delle azioni di prepotenza e di aggressività sono i compagni o amici di scuola o degli altri posti frequentati dalla vittima e dal bullo.

La presenza di altri del gruppo facilita e a volte incoraggia i comportamenti di prevaricazione.

Il bullo tradizionale ha bisogno di dominare le relazioni interpersonali correlate con la visibilità, ovvero, dalla sua visibilità e riconoscimento da parte del gruppo. Si tratta di norme sociali condivise che rappresentano anche l'identità del gruppo.

Il bullo percepisce e vede le conseguenze del suo comportamento (consapevolezza cognitiva ma non emotiva) e di essa ne trova soddisfazione.

Deresponsabilizzazione, minimizzazione, attribuzione di colpa alla vittima da parte di chi commette le prepotenze: "Non è colpa mia, è uno scherzo".

Nel bullismo tradizionale, sono solo i bulli ad eseguire i comportamenti aggressivi, la vittima raramente reagisce al bullo. Se reagisce (i così detti "bulli/vittime") lo fa nei confronti di qualcuno percepito come più debole.

Nel bullismo tradizionale i testimoni sono tendenzialmente passivi o incoraggiano il bullo. Raramente vanno a chiamare un adulto.

CYBERBULLISMO

Le prepotenze online possono avvenire in qualsiasi momento e luogo in cui si è connessi.

I cyberbulli sono noti o apparentemente sconosciuti.

Il "materiale" usato dai cyberbulli può essere diffuso in tutto il mondo. Un commento o un'immagine o un video 'postati', possono essere potenzialmente in uso da milioni di persone.

Il bullo virtuale tende a fare ciò che non avrebbe coraggio di fare nella vita reale se non avesse la 'protezione' del mezzo informatico.

Il cyberbullo approfitta della presunta invisibilità attraverso la quale vuole ugualmente esprimere il proprio potere e dominio (N.B. ogni computer lascia le "impronte" che possono essere identificate dalla polizia postale).

Il bullo virtuale non vede le conseguenze delle proprie azioni, questo, in parte può ostacolare la comprensione empatica della sofferenza provata dalla vittima, e limitarne la consapevolezza anche se non è questo quel che costituisce un freno al bullo.

Nel cyberbullismo si possono rilevare anche processi di depersonalizzazione, dove le conseguenze delle proprie azioni vanno prescritte agli *avatar* o le identità alterate utilizzate *online*.

Nel bullismo virtuale, anche la vittima che è tale nella vita reale o non gode di un'alta popolarità a livello sociale, può diventare un cyberbullo, anche nei confronti dello stesso bullo "tradizionale".

Nel caso di cyberbullismo gli spettatori possono essere passivi o attivi (partecipare nelle prepotenze virtuali). La stessa vittima non ne parla quasi mai con un adulto, per vergogna, per paura delle conseguenze (mancato accesso al computer), perché sono sottovalutate le possibili conseguenze.



TRAPPOLE ONLINE:

L'IMPORTANZA DI OPERARE DELLE GIUSTE SCELTE.

Le trappole online rappresentano le ragioni che fanno sì che i ragazzi possano compiere delle cattive scelte nel cyberspazio. Alcuni esempi sono:

- **Non puoi vedermi:** l'anonimato elimina la preoccupazione legata all'essere scoperti e quindi di subire disapprovazione e/o punizione.
- **Non posso vederti:** la mancanza di un *feedback* tangibile circa le conseguenze delle proprie azioni *online* sugli altri interferisce con le capacità empatiche e con il riconoscimento che tali azioni causano sofferenza alle vittime.
- **Chi sono io? (esplorazione dell'identità):** sempre più spesso gli adolescenti si servono dei loro profili sui *social network* quale mezzo per esplorare la loro emergente identità. Questo può condurre alla pubblicazione *online* di materiali non appropriati.
- **Sono sexy? (maturazione sessuale):** in una cultura che promuove una sessualità provocante, gli adolescenti sempre più spesso esplorano la loro sessualità online. Questo potrebbe portarli ad imitare le immagini provocanti, che sempre più sovente caratterizzano la pubblicità e i media.
- **Tutti lo fanno (norme sociali online):** l'azione combinata di fattori che portano ad una maggiore disinibizione quando si è *online* e la tendenza degli adolescenti ad agire "in branco" può portare a delle norme sociali online che promuovono un comportamento irresponsabile.
- **Se posso, dovrebbe essere ok:** Spesso si pensa che la facilità di un'azione legittimi la stessa.
- **Alla ricerca dell'amore:** Gli adolescenti che "cercano l'amore" *online* potrebbero comportarsi in modi da attirare pericolose attenzioni.
- **Quanto lontano posso andare? (messa in atto di comportamenti a rischio):** gli adolescenti spesso mettono in atto comportamenti a rischio al fine di imparare quali sono i limiti delle loro azioni. Impegnarsi in comportamenti a rischio *online* potrebbe rappresentare un modo più sano di correre rischi rispetto all'impegnarsi in comportamenti a rischio nel mondo reale.



IL RUOLO DEGLI INSEGNANTI

In molti di questi casi la scuola in generale o gli insegnanti o si sentono impotenti o non ritengono sia compito loro occuparsi o preoccuparsi di questo problema dal momento che colpisce i ragazzi quando usano la rete o i cellulari. Sebbene la maggior parte degli insegnanti sia consapevole dei significativi effetti negativi del cyberbullismo sugli studenti e mostrino preoccupazione per la diffusione di tale fenomeno, essi non ritengono sia compito della scuola occuparsene.

Si tratta di una valutazione non corrispondente alla realtà perché se è vero che la maggior parte del tempo i ragazzi lo passano *online* quando sono a casa loro o da amici (nell'ipotesi che a scuola ci sia un reale ed efficace controllo e inibizione dell'uso della rete), i ragazzi usano il computer a scuola anche per comunicare *online*, o usano il loro *smartphone*. È dunque compito della scuola fornire educazione e informazione, fare prevenzione e intervenire su problematiche che riguardano i ragazzi, per **promuovere il loro benessere e diminuire il loro malessere**.

La scuola non è un ente e struttura educativa a sé stante, ma rappresenta la più moderna e contemporanea visione di ogni aspetto di crescita, educazione e cultura.

Gli insegnanti hanno quindi una duplice funzione:

1. quella di aiutare i ragazzi che si trovano in difficoltà perché oggetto di prevaricazioni *online*, ma anche intervenire nei confronti di chi fa un uso inadeguato della rete e dei cellulari ascoltando eventuali problemi, fornendo consigli;
2. quella di sensibilizzare, di dare informazioni ai ragazzi ma anche ai genitori su quelli che sono i rischi della rete nel subire comportamenti o atteggiamenti che danno fastidio, che umiliano, che fanno del male e al contempo di sensibilizzare anche sul rischio che un ragazzo potrebbe correre nel fare delle cose che lui ritiene essere solo degli scherzi o un modo per mettersi in mostra e farsi vedere coraggiosi, ma che in realtà sono dei veri e propri reati. Essere bulli, o usare la rete per denigrare qualcuno, per spiarlo, per controllarlo, non comporta stima e una considerazione vera da parte dei compagni.



Area with horizontal dotted lines for writing or notes.



I compagni vedono, sanno, leggono ma preferiscono non fare niente per pigrizia o perché divertiti, perché non vogliono subire ritorsioni o perché sottovalutano le conseguenze negative sulla vittima di questi comportamenti.

Lo studente che subisce bullismo **online**, in ogni sua forma, forse non si rende conto delle conseguenze che questo comporta, e 'normalizza' i comportamenti che subisce, o addirittura reagisce a sua volta attaccando in rete o con sms, innescando il ciclo della violenza.

L'apparente distacco e lontananza facilitati dal mezzo informatico permettono una rapidità di pensiero-movimento-azione che non lascia tempo alla riflessione sul significato delle azioni e l'interazione sociale. Non avendo l'altro di fronte, il proprio comportamento non subisce condizionamenti legati alla reazione altrui: l'altro non si percepisce e non si vede nell'immediato dell'azione e per questo il bullismo *online* si confonde con una forma normalizzata di comunicazione.

L'insegnante quindi deve essere per il ragazzo un punto di riferimento sia per poter chiedere consigli, sia per potersi rivolgere se ha un vero e proprio problema.

Come? Niente stigmatizzazione.

Gli studenti non si rivolgono agli adulti perché hanno paura di essere 'puniti', a casa vedendosi tolto il computer o lo *smartphone*, a scuola con una nota o nell'essere ridicolizzati davanti a tutti. I ragazzi devono sapere che l'insegnante conosce il fenomeno, sa che *online* possono accadere cose spiacevoli e a volte ne è vittima anche lui/lei. L'importante è sapere che c'è una risposta, e che far finta di niente o minimizzare quello che è successo non aiuta, ma può anzi solo peggiorare le cose. È anche importante che l'insegnante faccia capire ai ragazzi che alcuni comportamenti che loro mettono in atto sono considerati anche reati e che un ragazzo che ruba una foto e la mette *online*, commette due reati e rischia anche di essere perseguito dalla legge. Il confine fra ciò che è lecito e ciò che non lo è, nell'uso della rete è spesso sottile.



COSA DICE LA NORMA

L'im maturità e l'imputabilità dei minorenni.

Nel nostro sistema ordinamentale il minore di quattordici anni non è imputabile (art. 97 c.p.) e quindi non può essere chiamato a rispondere, con l'applicazione delle normali norme di natura sostanziale e processuale, di fatti da lui commessi che costituiscano eventuali ipotesi di reato. Sostanzialmente si ritiene che la presunta immaturità derivante dalla giovane età del soggetto costituisca un fattore di esonero dalla responsabilità penale per la consumazione di condotte devianti. Peraltro, questa volta sotto il profilo soggettivo della vittima del reato, il limite anagrafico dell'essere infraquattordicenne è un dato che rileva ai fini di una presunta incapacità nell'adozione di determinate scelte riguardanti soprattutto la sfera sessuale. In tal senso l'art. 609 quater c.p. ("Atti sessuali con minorenne") punisce la condotta dell'adulto il quale, anche al di fuori delle ipotesi di consumazione delle condotte con violenza e minaccia, compie atti sessuali con persona, evidentemente consenziente, che al momento del fatto "non ha compiuto gli anni quattordici". Si tratta di norme che richiamano il principio della sostanziale incapacità del soggetto infraquattordicenne nel momento della presa di coscienza e della valutazione di comportamenti che provocano effetti nei confronti di terzi e della società (reati) o di se stessi (scelte aventi risvolti sulla sfera personale).

Sul piano della letteratura e del dibattito politico in generale, anche di respiro internazionale, occorre ricordare come numerose siano le sollecitazioni per abbassare la soglia anagrafica della "immaturità legale", e quindi della imputabilità, e ciò sulla base della considerazione che gli adolescenti di

oggi abbiano sviluppato una maggiore capacità delle percezione delle loro scelte rispetto ai loro coetanei di qualche tempo fa, laddove la comunicazione e le interazioni fra soggetti erano certamente più generiche e superficiali.

Il minore degli anni diciotto è invece **imputabile** (art. 98 c.p.) ma la sua storia giudiziaria, conseguente alla consumazione di un reato, è demandata alla conoscenza di un organismo particolare che è il Tribunale per i Minorenni. Tale organismo giudiziario, (istituito con RDL del 20 luglio 1934 convertito nella L. 27 maggio 1935 n. 835), ha sede in ogni distretto di Corte di Appello, è composto da due magistrati e da due "cittadini benemeriti dell'assistenza sociale, scelti fra cultori di biologia, di psichiatria, di antropologia criminale, di pedagogia, di psicologia (art. 2 legge istitutiva) ed ha competenza in materia penale, amministrativa e civile.

Il processo penale a carico di imputati minorenni (disciplinato dal DPR 22 settembre 1998 n. 448) risulta ispirato al principio dell'adeguatezza dell'applicazione delle norme "alla personalità e alle esigenze educative del minorenne" (art. 1 "Principi generali del processo minorile", DPR citato). Taluni istituti – quali la possibilità di non procedere per irrilevanza penale del fatto, la sospensione del processo e la messa alla prova dell'accusato – sono tipici del processo penale a carico di imputati minorenni, non essendo previsti nel procedimento ordinario riguardante reati commessi da adulti.

Il bullismo, lo stalking e la mancata consapevolezza di delinquere.

Esistono numerose situazioni che la scienza della comunicazione e la sociologia tendono ad inquadrare nel fenomeno del bullismo ma che in realtà, a prescindere dalle motivazioni personali che spin-



gono alla commissione del gesto (rappresentazione della forza del singolo, emulazione, spinta dal gruppo), costituiscono veri e propri reati, soggetti, come tali, all'applicazione delle norme sostanziali del codice penale o delle leggi speciali. Richiamando soltanto le situazioni maggiormente osservate in ambito scolastico, occorre ricordare che la detenzione di sostanza stupefacente per un uso non esclusivamente personale o la cessione a qualsiasi titolo della stessa costituisce violazione dell'art. 73 DPR 9 ottobre 1990 n. 309 con una previsione di pena che può andare, nell'ipotesi più attenuata, da uno a sei anni di reclusione; l'impossessamento di un oggetto, magari griffato, qualificato da un atto contestuale di minaccia – e cioè la prospettazione di un male ingiusto altrui il cui verificarsi dipende dall'agente – o di violenza diretta alla persona integra il delitto di rapina (art. 628 c.p.) che prevede l'irrogazione di una pena detentiva da tre a dieci anni di reclusione; la richiesta di un oggetto rafforzata, per indurre il proprietario alla cessione del bene, da minaccia o violenza, costituisce il delitto di estorsione (art. 629 c.p.) che prevede una sanzione detentiva da cinque a dieci anni di reclusione; il contatto repentino imposto, e non voluto dalla vittima, con una zona erogena del corpo integra il delitto di violenza sessuale (art. 609 bis c.p.) che prevede, nella ipotesi di minore rigore, una pena da cinque a dieci anni di reclusione riducibile fino ai due terzi.

Il nuovo reato c.d. di stalking, di cui all'art. 612 bis c.p. ("Atti persecutori") prevede una condotta reiterata che può essere realizzata o attraverso la definita attività di minaccia oppure mediante la non tratteggiata attività di realizzazione di molestie che, in quanto non tipizzate, consentono una interpretazione più libera e maggiormente adeguata

alla imprevedibile e fantasiosa condotta insidiosa realizzata dal reo (attività diffamatorie, furto di identità, rivelazione di dati sensibili della vittima, pedinamenti) anche attraverso i sistemi di comunicazione a diffusione informatica. Alla condotta deve poi conseguire, attraverso uno sviluppo eziologico, uno degli eventi alternativamente richiesti per l'integrazione della fattispecie e cioè: lo **stato di ansia** o di paura della parte lesa, ulteriormente qualificato come "grave e perdurante"; il fondato timore della vittima per l'incolumità propria o di persone a lei vicine; l'alterazione delle proprie abitudini di vita. Tale reato è procedibile a querela di parte e prevede una pena detentiva da sei mesi a quattro anni di reclusione.

I doveri del corpo insegnante.

Normalmente gli insegnanti sono considerati degli **incaricati di pubblico servizio** poiché non svolgono semplici mansioni di ordine o di opera meramente materiale, ma realizzano un'attività disciplinata nelle stesse forme della pubblica funzione ma caratterizzata dalla mancanza dei poteri decisionali tipici di quest'ultima (art. 358 c.p.). In quanto tali, ai sensi dell'art. 331 del codice di procedura penale, **sono tenuti a denunciare alla polizia giudiziaria o al pubblico ministero la notizia** – e cioè l'esistenza secondo gli elementi nella loro disponibilità di conoscenza – di un reato perseguibile d'ufficio della quale siano venuti a conoscenza nell'esercizio o a causa delle loro funzioni. La condotta omissiva costituisce fattispecie di reato (art. 362 c.p.).

Sempre gli insegnanti sono investiti di un particolare ruolo che viene definito nell'ordinamento "posizione di garanzia" e che impone una serie di attività di intervento affinché i soggetti "deboli" a loro



affidati, e cioè gli alunni durante lo svolgimento dell'attività scolastica o parascolastica, non siano messi in una situazione di pericolo dalla quale possano derivare situazioni dannose. Ai sensi dell'art. 40 cpv. del codice penale "*non impedire un evento che si ha l'obbligo giuridico di impedire, equivale a cagionarlo*". Occorre tuttavia ricordare come la posizione di garanzia in capo agli addetti del servizio scolastico nei confronti dei soggetti affidati alla scuola si configuri diversamente a seconda, da un lato, dell'età e del grado di maturazione raggiunto dagli allievi oltre che dalle circostanze del caso concreto, e, dall'altro, degli specifici compiti di ciascun addetto, ma si caratterizza in generale per l'esistenza di un obbligo di vigilanza nei confronti degli alunni, al fine di evitare che gli stessi possano recare danno a terzi o a sé medesimi, o che possano essere esposti a prevedibili fonti di rischio o a situazioni di pericolo.



MISURE DI PREVENZIONE E INTERVENTO

Nell'affrontare il problema del cyberbullismo a scuola, un elemento chiave è il riconoscimento che gli sforzi di prevenzione e di intervento dovrebbero scaturire dall'azione congiunta di scuole, famiglie e della comunità in generale. Il personale scolastico è chiamato ad assumere un ruolo guida nell'affrontare le ragioni per cui gli adolescenti diventano cyberbulli, come i cyberbulli possono essere puniti, insegnare agli adolescenti a non stare a guardare o permettere che il bullismo (in qualsiasi forma) sia tollerabile e insegnare loro a non ignorare il dolore che il cyberbullismo causa agli altri (Strom & Strom, 2005; Willard, 2005). La prevenzione dovrebbe essere diretta ad aiutare i giovani a sviluppare atteggiamenti e comportamenti pro-sociali in modo che possano costruire e mantenere relazioni sane sia dentro sia fuori le mura scolastiche (Olweus, 1992, 1993, 1994; Pepler & Craig, 2000). Benché il cyberbullismo si caratterizzi per l'anonimato del bullo in un ambiente virtuale, le sue conseguenze influenzano l'apprendimento nell'ambito scolastico. Per questa ragione il personale scolastico ha la responsabilità di intervenire su temi legati al cyberbullismo al fine di creare un sano e pacifico clima scolastico (Li, 2006; Shariff, 2005; Willard, 2003), ed è incoraggiato ad aiutare i ragazzi che si trovano in difficoltà (Willard, 2003).

È importante per le scuole promuovere un ambiente scolastico in cui tutti gli studenti si sentano compresi e in cui le denunce di cyberbullismo siano affrontate attraverso gli strumenti educativi e comunicativi, piuttosto che di repressione (Shariff, 2005).





INTERVENTO GLOBALE:

THE BULLYING PREVENTION PROGRAM

The Bulliyng Prevention Program (BPP) rappresenta un approccio globale, un programma specificatamente progettato a livello scolastico per affrontare i problemi del bullismo a scuola. Esso comporta un maggiore coinvolgimento positivo (ad esempio, aumentando la consapevolezza della gravità del bullismo, rafforzando il controllo e la vigilanza degli studenti) da parte degli adulti (insegnanti e genitori) nel sistema scolastico, ed ha come obiettivo la limitazione dei comportamenti inaccettabili (ad esempio, ha chiaramente comunicato le regole contro il bullismo), delle conseguenze negative coerenti alla violazione del regolamento, e la promozione di modelli di comportamento positivi degli adulti.

Utilizzare il BPP come modello serve, come approccio, anche per i casi di cyberbullismo e le seguenti indicazioni saranno di aiuto al personale scolastico per predisporre misure di prevenzione e di intervento:

- **Interventi a livello scolastico.** Sono progettati per migliorare il clima scolastico, per creare un ambiente sicuro e positivo di apprendimento, e per raggiungere l'intera popolazione scolastica. Lo scopo è ridurre, se non eliminare, gli esistenti problemi di bullismo/vittimizzazione tra gli studenti all'interno e all'esterno del sistema scolastico, prevenire lo sviluppo di nuovi problemi e creare migliori relazioni tra i pari.
- **Interventi a livello di sistema.** Includono attività come la somministrazione di un questionario anonimo per valutare la natura e la portata dei problemi di bullismo/vittimizzazione dentro e fuori dalle mura scolastiche, lo sviluppo di un comitato di coordinamento (una squadra rappresentativa della scuola) per pianificare e coordinare il programma e le attività di prevenzione della violenza, condurre servizi interni per il personale ed i genitori, aumentare la vigilanza, implementare le regole a livello scolastico, ottenere il coinvolgimento dei genitori.

In sintesi, insegnanti e personale scolastico devono:

1. Includere lezioni sul cyberbullismo per implementare le competenze sociali ed educare alla risoluzione dei conflitti attra-



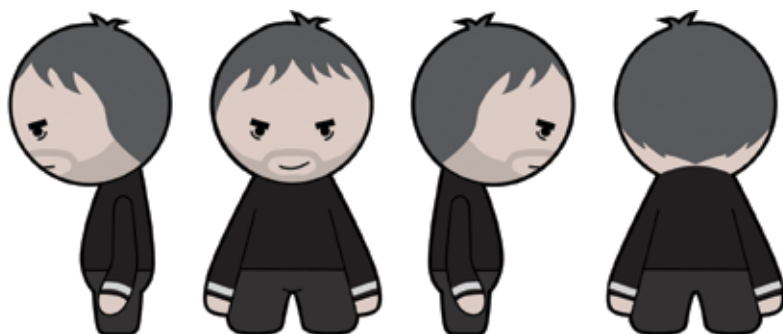
A series of horizontal dotted lines extending across the right side of the page, intended for student writing.



A series of horizontal lines for writing, starting with a solid blue line at the top and followed by multiple dotted lines.

verso il miglioramento delle capacità di decisione, di *problem-solving* e comunicative degli studenti, focalizzarsi sul valore della gentilezza e rispetto per l'altro.

2. Fornire specifiche linee guida su come prevenire e fermare il cyberbullismo.
3. Migliorare il clima sociale nella classe.
4. Insegnare agli adolescenti come rispondere e, più importante, quando ignorare i cyberbulli e le forme di prevaricazioni *online*.
5. Educare tutti gli studenti circa l'importanza di parlare, fornire assistenza alle vittime e segnalare gli incidenti di cyberbullismo.
6. Fortificare gli adolescenti per prevenire in modo indipendente e rispondere alle preoccupazioni sul cyberbullismo e la sicurezza in internet.
7. Collaborare con la famiglia nell'educazione degli adolescenti per sviluppare capacità quali l'autocontrollo e la preoccupazione per il benessere degli altri.
8. Pianificare interventi individuali per gli studenti coinvolti nel bullismo o nel cyberbullismo, sia come bulli sia come vittime.
9. Fornire un sostegno continuo alla vittima per affrontare il malessere inflitto dal bullo e cercare di insegnare alla vittima le competenze efficaci per prevenire e gestire il cyberbullismo.
10. Lavorare con chi commette queste forme di prevaricazione: gli insegnanti dovrebbero esplorare le ragioni per cui gli studenti si comportano in questo modo e perché molestano gli altri *online*.
11. Pianificare attività che promuovano la capacità di assunzione di competenze e l'empatia, aiutare chi usa la rete per aiutare il bullo a comprendere e sperimentare l'impatto emotivo che il suo comportamento ha sugli altri.





COS'ALTRO SI PUÒ FARE

Con il progetto Tabby abbiamo voluto fare qualcosa in più per affrontare questo problema e per aiutare ragazzi e ragazze a non trovarsi nei guai nell'utilizzo della rete, cercando di fornire strumenti e informazioni utili a insegnanti e genitori per comprendere i segnali premonitori e non sottovalutare i problemi quando si presentano.

Qui di seguito illustriamo il materiale che forma il Kit di intervento: il video e la Tabby *check-list*.

LA CHECK-LIST TABBY

Tabby è un questionario, o meglio una *check list* in cui si chiede ai ragazzi e alle ragazze informazioni su quello che succede loro a scuola e sull'utilizzo che fanno di internet.

Le risposte che i ragazzi e le ragazze forniscono sono utili a stimare in che misura i loro comportamenti nella vita reale e in internet li pongono a rischio di agire o subire le prepotenze *online*.

Alla fine della *check-list* i ragazzi ottengono un punteggio che consentirà loro:

- di sapere se sono a rischio di essere coinvolti in queste dinamiche.
- di ottenere consigli per non rischiare di cadere nella rete.

TABBY è uno strumento *interattivo* ed è utile per capire:

- cosa sta accadendo ai ragazzi nella loro vita *online*
- che livello di rischio hanno di subire molestie e minacce *online* che possono limitare la loro libertà e diminuire la qualità della loro vita.

I ragazzi compilano il **TABBY *online*** all'indirizzo www.tabby.eu leggendo con attenzione le istruzioni e prestando molta attenzione alle domande, a quello che gli si chiede e indicando la risposta corrispondente alla loro condizione: non ci sono risposte 'giuste' o risposte 'sbagliate', ognuno dovrà scegliere la risposta che meglio corrisponde alla propria esperienza.

Più accurati sono i ragazzi nel fornire le risposte, più la corrispondenza al profilo sarà esatta e utile per loro. I questionari sono compilati nel rispetto della vigente normativa sulla *privacy*.



Area di scrittura con linee puntate per prendere appunti o completare il testo.



A series of horizontal dotted lines for writing, starting below the pencil icon and extending down the page.

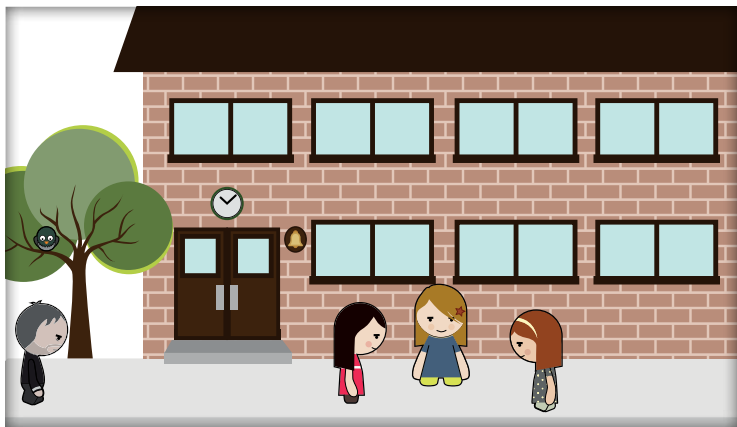
I VIDEO

Il DVD è formato da 4 brevi filmati di animazione, utili per spiegare cosa accade quando *online*, nella rete o con i cellulari si sottovalutano i potenziali rischi. I video sono destinati ai ragazzi per poi discuterne con loro i contenuti e possibili soluzioni. È importante che la *check-list* Tabby sia compilata dai ragazzi, prima di vedere il video.



I TEMI DEI VIDEO:

VIDEO 1: CHIUNQUE PUÒ ESSERE CHIUNQUE.



Lo scopo di questo video è far comprendere ai ragazzi la necessità di tutelare la propria privacy in internet e soprattutto sui siti di *social network*; è infatti particolarmente importante non accettare richieste di amicizia di persone che non si conoscono, poiché l'anonimato reso possibile dalle nuove tecnologie consente a chiunque di essere chiunque.

La protagonista, Magda, trova su *Facebook* una richiesta di amicizia di una persona che forse non conosce.

Incuriosita, controlla velocemente il profilo *Facebook* di un soggetto (che chiameremo il "viscido"), che si presenta in foto ripulito e senza barba, le sue informazioni di contatto e accetta.

La scena si sposta a casa del "viscido", che è al computer, con la pagina di *Facebook* aperta sul profilo di Magda, guarda le sue foto e cerca possibili informazioni di contatto per approcciarla.

Il giorno successivo, Magda si reca con due sue amiche a scuola. Il "viscido" nel frattempo arriva davanti alla scuola, si aggira furtivo attorno all'edificio appostandosi dietro un albero, in attesa, a spiare.

I ragazzi escono da scuola, la protagonista e le amiche si fermano a chiacchierare fuori dalla scuola.

Il "viscido", osservata la scena, torna a casa e contatta su *Facebook* le amiche di Magda intraviste davanti alla scuola.



A series of horizontal lines for writing, consisting of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line, repeated multiple times down the page.



Le due amiche tornano a casa, aprono il loro profilo *Facebook* e trovano la richiesta di amicizia del "viscido". Entrambe l'accettano. In particolare, una di queste chatta con il "viscido", e incuriosita e lusingata accetta di incontrarlo allo skate-park.

Giunta allo skate-park, la ragazza nota quanto il 'nuovo' amico sia diverso da quello che si aspettava, più anziano, losco, "viscido".

Spaventata, la ragazza corre a casa di Magda per raccontare quanto è successo e mettere in guardia le sue amiche.

Si avvicinano alla scrivania, aprono la pagina *Facebook* del "viscido". Mentre Magda è al computer si avvia una telefonata tra le due amiche.

L'amica che ha incontrato il "viscido" racconta la vicenda con agitazione, l'altra ragazza cambia espressione del volto, è molto arrabbiata.

A questo punto, il video torna indietro e fa capire a chi lo guarda cosa sarebbe successo se ci si fosse comportati diversamente:

E se invece...

Magda tornata a casa dopo la scuola, entra in camera sua, si siede alla scrivania, accende il computer. Apre il suo profilo *Facebook*, trova una richiesta di amicizia di una persona che forse non conosce. Controlla il profilo del "viscido", la foto (ripulito, senza barba) e le informazioni di contatto, **NON ACCETTA...**

Alla fine del video, vengono fornite delle regole utili per star fuori dai guai.

Viene detto ai ragazzi di proteggere la propria identità sui *social network*:

- controllare attentamente le impostazioni relative alla privacy,
- scegliere una password difficile da indovinare,
- non accettare l'amicizia di chi non si conosce e non fidarsi delle apparenze: chiunque può essere chiunque.

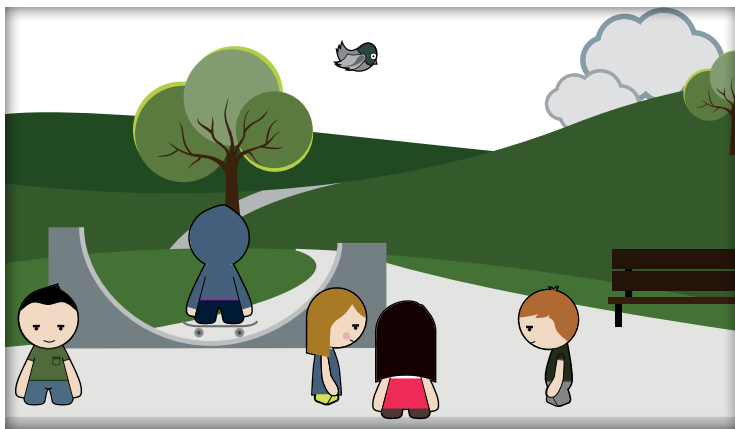
Non condividere mai informazioni personali, in particolare non diffondere *online* il proprio numero di cellulare, indirizzo, o qualunque altra informazione che ci possa rendere rintracciabili fisicamente.

Se si accetta di incontrare di persona qualcuno conosciuto *online*:

- confidarlo a qualcuno di fiducia
- non andare solo/a
- scegliere un luogo pubblico e affollato
- stare comunque sempre in guardia



VIDEO 2: INTERNET, TUTTI PER SEMPRE.



Il secondo video tratta dei potenziali danni che la condivisione di immagini e video (anche per scherzo) può causare alla vittima.

Mirco, il protagonista, si reca insieme a un gruppo di amici allo skate park. I ragazzi cominciano a giocare e divertirsi, e un amico del protagonista, riprende tutto con il suo *smartphone*.

A pomeriggio inoltrato i ragazzi tornano a casa, e Mirco e il Rosso si incamminano insieme. Durante il tragitto si avvicina un piccione che defeca proprio sulla testa del protagonista. L'amico, divertito, riprende tutto e corre ridendo a casa.

Tornato a casa, controlla il materiale girato nel pomeriggio, trova i video dello skate park e dell'incidente del protagonista con il piccione. Decide di diffondere in internet il video del piccione.

Il protagonista ormai a casa, si siede davanti al computer e riceve un mms con la foto di un piccione.

Dopo un attimo, riceve una mail con un link di una pagina di *Youtube*. Si apre un video in cui il protagonista cerca di pulirsi la testa e appena sotto molti commenti dispregiati e 200 "mi piace": il protagonista è mortificato, imbarazzato e si dispera.

A questo punto, il video torna indietro e fa capire a chi lo guarda cosa sarebbe successo se ci si fosse comportati diversamente:



Area for writing notes, consisting of multiple horizontal dotted lines.



E se invece...

La scena torna a casa dell'amico nel momento in cui sta decidendo quale video pubblicare su *Youtube*.

Decide di caricare i video girati allo *skate-park* che mostrano cose positive e non di insulto o che possono recare danno o fastidio.

Il protagonista è al computer, riceve un mms con la foto del pomeriggio passato allo *skate-park*.

Un attimo dopo, riceve una mail con un link di una pagina di *Youtube*. Si apre un video del pomeriggio allo *skate-park* e appena sotto molti commenti positivi e 200 "mi piace" il protagonista è contento, comincia a ridere.

Il protagonista è al computer, si vedono arrivare gli amici visti allo *skate-park*, guardano assieme il video e ridono divertiti.

Alla fine del video, vengono fornite delle regole utili per star fuori dai guai.

Quando pubblichi qualcosa, ricorda che tutti possono vederlo e inoltrarlo ad altri rendendo davvero impossibile eliminarne le tracce dal web.

Pensa prima di fare click!

Prima di condividere informazioni, foto o video di tuoi amici chiedi loro il permesso: potresti commettere un reato.

A prendere in giro gli altri sono tutti capaci: per essere popolari tra gli amici è meglio impegnarsi in qualcosa di positivo che non danneggi nessuno.



VIDEO 3: AZIONI VIRTUALI, CONSEGUENZE REALI.



Questo video si focalizza sulle possibili conseguenze negative legate al cattivo utilizzo dei cellulari e soprattutto sulla necessità da parte dei proprietari di conoscerne a fondo il funzionamento e di non lasciarlo mai incustodito; le informazioni in esso contenute potrebbero essere utilizzate malevolmente, ad esempio, come accade in questo video, per creare falsi profili su siti di *social network* e, nella migliore delle ipotesi, mettere in difficoltà le persone.

Di fatto è proprio a causa di una dimenticanza che Anita, la protagonista, lascia incustodito il proprio cellulare durante l'intervallo e paga cara questa sua disattenzione: due compagne di classe si guardano con espressione furba, si avvicinano al banco ed arremaggiano col telefono, fintanto che non trovano delle foto che spediscono via *blue-tooth* sul loro cellulare.

Nel pomeriggio le due amiche si incontrano a casa di una delle due, guardano le foto, parlottano, ridacchiano ed hanno in mente un piano.

Si siedono al computer e creano un finto profilo su *Facebook* usando il nome e cognome di Anita, togliendo limitazioni di *privacy* su foto e bacheca.

Nel frattempo Anita torna a casa, siede al computer, scopre l'esistenza del suo finto profilo *Facebook* e scoppia in lacrime.

La madre della protagonista, preoccupata, entra in camera di Anita per cercare di capire cosa succede, ma Anita non le risponde. La madre si altera sempre più e si accende un litigio molto rumoroso. La madre esce dalla stanza e la protagonista si disperava sempre più.



Area con linee puntate per prendere appunti o scrivere.



E se invece...

La madre della protagonista entra in camera di Anita e si avvicina alla figlia che, dopo qualche secondo di incertezza, le racconta cosa è successo. La madre parla con la figlia, che annuisce, e le passa il telefono per avviare una telefonata con le due amiche che hanno violato la privacy di Anita.

Lo schermo si divide come in un'intervista doppia e compare una delle amiche che parla con aria mortificata, la telefonata si conclude con la riappacificazione delle amiche. L'amica si siede al computer e cancella il finto profilo.

Alla fine del video, vengono fornite delle regole utili per star fuori dai guai.

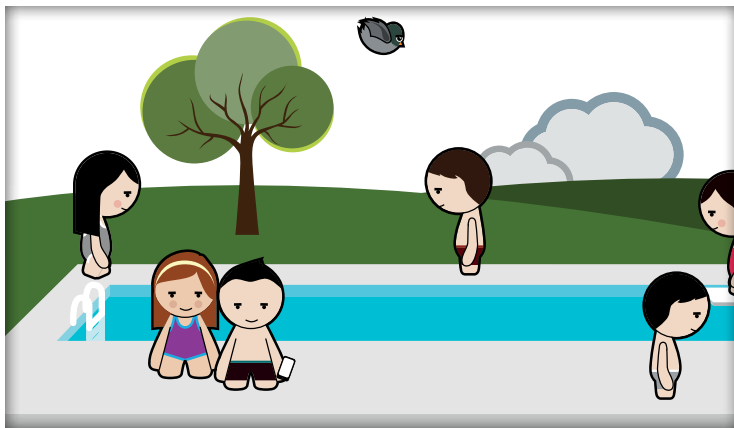
- Fai attenzione al telefonino, contiene dati e informazioni preziose su di te,
- impara a impostare il telefonino correttamente: usarlo sempre non significa saperlo usare bene,
- non lasciarlo mai incustodito e se lo perdi blocca e reimposta tutti gli account memorizzati, pensaci prima!

Ricorda che quello che a te può sembrare uno scherzo, per altri può essere causa di sofferenza e malessere.

Parla con un adulto di cui ti fidi se ti succede qualcosa che ti preoccupa o ti fa star male.



VIDEO 4: SCHERZO O REATO?



L'ultimo filmato ha come obiettivo quello di far riflettere i ragazzi circa le gravi conseguenze (sia per l'autore che per la vittima) dovuti alla condivisione di immagini o video che danneggiano gravemente la reputazione di altre persone. Vendicarsi di partner o ex partner utilizzando e diffondendo materiali che li denigrano o ledono la loro reputazione, è una pratica sempre più diffusa, che evidenzia atteggiamenti di controllo, assenza di dialogo e riflessione.

Il protagonista e la fidanzata sono in piscina, con un gruppo di amici. Il protagonista con in mano lo *smartphone* scatta fotografie al gruppo di amici e alla fidanzata.

Appena il protagonista si allontana, si avvicina alla fidanzata un altro ragazzo, chiacchierano e lei sorride divertita.

Il protagonista che li osserva da lontano, si ingelosisce e si allontana verso casa arrabbiato. Guarda le foto della giornata e quelle della fidanzata.

Ferito nell'orgoglio, decide di vendicarsi, carica la foto della fidanzata su un sito di appuntamenti.

Il giorno dopo la fidanzata, ignara di tutto, va a scuola e durante tutta la mattinata riceve delle "strane" telefonate e capisce che la sua fotografia in costume da bagno si trova su internet con il suo numero di telefono su un sito web appuntamenti. Realizza allora che il fidanzato, per gelosia e possessività, si è voluto vendicare, denigrandola e offendendola.

Tornata a casa, racconta tutto alla madre ed insieme decidono di rivolgersi alla polizia.



Area for writing with horizontal dotted lines.



E se invece...

Il protagonista e la fidanzata sono in piscina, con il gruppo di amici. Il protagonista scatta fotografie con lo *smartphone* al gruppo di amici e alla fidanzata. Appena il protagonista si allontana, si avvicina alla fidanzata un altro ragazzo, chiacchierano e lei sorride divertita. Il protagonista li guarda da lontano, si sente ferito nell'orgoglio, si ingelosisce e fa per allontanarsi, quando arriva un'altra ragazza con cui comincia a chiacchierare, è sempre meno arrabbiato, e comincia a sorridere. I due si fanno un autoscatto divertiti. In fondo, pensa il ragazzo, non c'è assolutamente nulla di male nel chiacchierare e divertirsi con altre persone.

Alla fine del video, vengono fornite delle regole utili per star fuori dai guai.

Postare *online* foto di amici senza il loro permesso è un reato, pensaci prima.

Danneggiare la reputazione di qualcuno è contro la legge.

Se sei arrabbiato con qualcuno, parlacene piuttosto che cercare di vendicarti...



A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.



A series of horizontal lines for writing, consisting of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line, repeated down the page.



A series of horizontal dotted lines for writing practice, spanning the width of the page.



BIBLIOGRAFIA

- Aftab, P. (2004). Understanding the cyber-harassment problem. Information Week. Retrieved March 23, 2005, from <http://www.informationweek.com/story/showarticle.jhtml?articleID=29116706>.
- Agatston, P. W., Kowalski, R., & Limber, S. (2007). Student's perspectives on cyberbullying. *Journal of Adolescent Health, 41*(6), 59-60.
- Baldry, A., C., & Farrington, D., P., (2004). Evaluation of an Intervention Program for the Reduction of Bullying and Victimization in Schools. *Aggressive Behavior, 30*, 1-15.
- Berson, I. R., & Berson, M. J. (2005). Challenging online behaviors of youth: Findings from a comparative analysis of young people in the United States and New Zealand. *Social Science Computer Review, 23*, 29 – 38.
- Berson, I., R., Berson, M., J., & Ferron, J., M. (2002). Emerging risks of violence in the digital age: lessons for educators from an online study of adolescent girls in the United States. *Journal of School Violence, 1,2*, 51-71.
- Chisholm, J. F. (2006). Cyberspace violence against girls and adolescent females. *Annals of the New York Academy of Sciences, 1087*, 74-89.
- Finkelhor, D., Mitchell, K., & Wolak, J. (2001). Highlights of the Youth Internet Safety Survey. Juvenile Justice Fact Sheet-FS200104 (p. 1 – 2). Washington, DC: US Government Printing Office. Retrieved November 20, 2007, from <http://www.unh.edu/ccrc/pdf/jvq/CV46.pdf>
- Genta M., L., Brighi, A., & Guarini, A., a cura di., (2009). *Bullismo elettronico*. Roma: Carocci.
- Hinduja, S., & Patchin, J., W. (2008). Cyberbullying: an exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant Behavior, 29*(2), 129-156.
- Kowalski, R. M., & Limber S. P. (2007). Electronic bullying among middle school students. *Journal of Adolescent Health, 41*(6), 22-30.
- Li, Q. (2006). Cyberbullying in schools: A research of gender differences. *School Psychology International, 27*(2), 157–170.
- Mason, K., L. (2008). Cyberbullying: a preliminary assessment for school personnel. *Psychology in the Schools, 45*(4), 323-348.
- Menesini, E., & Nocentini, A. (2009). Cyberbullying definition and measurement: some critical considerations. *Zeitschrift für Psychologie / Journal of Psychology, 217*(4), 230-232.
- Olweus, D. (1993a). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Williston, VT: Blackwell.
- Olweus, D. (1993b). Victimization by peers: Antecedents and long-term outcomes. In K. H. Rubin & J. B. Asendorf (Eds.), *Social withdrawal, inhibition, and shyness* (pp. 315 – 341). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Olweus, D. (1999). Norway. In P. K. Smith, Y. Morita, J. Junger-Tas, D. Olweus, R. Catalano, & P. Slee (Eds.), *Nature of school bullying: A cross-national perspective* (pp. 28 – 48). London: Routledge.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice, 4*(2), 148 – 169.
- Pepler, D. J., & Craig, W. (2000, April). Making a difference in bullying. Report # 60. Retrieved November 20, 2007, from <http://psycserver.psyc.queensu.ca/craigw/CraigPepler2000REPORTMakingaDifferenceinBullying.pdf>
- Peterson, C., & Seligman, M. E. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. New York: Oxford University Press.
- Petrone, L., & Troiano, M. (2008). *Dalla violenza virtuale alle nuove forme di bullismo*. Magi, Roma.
- Pisano, L., & Saturno, M., L. (2008). Le prepotenze che non terminano mai. *Psicologia Contemporanea, 210*, 40-45.
- Raskauskas, J., & Stoltz, A., D. (2007). Involvement in traditional and electronic bullying among adolescents. *Developmental Psychology, 43*(3), 564–575.
- Shariff, S. (2005). Cyber-dilemmas in the new millennium: School obligations to provide



student safety in a virtual school environment. *McGill Journal of Education*, 40(3), 467–487.

Shariff, S., & Gouin, R. (2005, September 8). Cyber-dilemmas: Gendered hierarchies, free expression and cyber-safety in schools. Paper presented at the Oxford Internet Institute conference at Oxford University, Oxford, UK. Retrieved November 20, 2007, from [www.oii.ox.ac.uk/research/cybersafety/extensions/pdfs/papers/shaheen shariff.pdf](http://www.oii.ox.ac.uk/research/cybersafety/extensions/pdfs/papers/shaheen%20shariff.pdf)

Slonje, R., & Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: another main type of bullying? *Scandinavian Journal of Psychology*, 49(2), 147–154.

Sprague, J. R., Sugai, G., & Walker, H. (1998). Antisocial behavior in schools. In T. S. Watson & F. M. Gresham (Eds.), *Handbook of child behavior therapy* (pp. 451–474). New York: Plenum.

Strom, P. S., & Strom, R. D. (2005). Cyberbullying by adolescents: A preliminary assessment. *The Educational Forum*, Fall. Retrieved November 20, 2007, from http://www.findarticles.com/p/articles/mi_qa4013/is_200510/ai_n15715128

Sugai, G., & Horner, R. H. (2002). The evolution of discipline practices: School-wide positive behavior supports. *Child & Family Behavior Therapy*, 24(1/2), 23–50.

Walker, H. M., Colvin, G., & Ramsey, E. (1995). *Antisocial behavior in school: Strategies and best practices*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.

Willard, N. E. (2003). Safe and responsible use of the Internet: A guide for educators. Retrieved November 20, 2007, from <http://www.csriu.org/onlinedocs/pdf/srui/intro.pdf>

Willard, N. (2005). Educator's guide to cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress. Retrieved March 23, 2006, from <http://www.csriu.org/cyberbully/docs/cbcteducator.pdf>

Willard, N. (2007). Cyberbullying, Cyberthreats and Sexting; Responding to the Challenge. Retrieved December 2, 2007, from <http://www.jahonline.org/content/suppl07>.

Willard, N., E. (2007). The authority and responsibility of school officials in responding to cyberbullying. *Journal of Adolescence Health*, 41(6), 64–65.

Willard, N. (2010). Cyber savvy. Center for Safe and Responsible Internet Use. Retrieved from <http://csriu.org>

Ybarra, M., & Mitchell, K. (2004b). Youth engaging in online harassment: associations with caregiver-child relationships, Internet use, and personal characteristics. *Journal of Adolescence*, 27, 319–336.



**This publication material has been produced
with the financial support of the Daphne III Programme
of the European Commission. The contents of this
publication are the sole responsibility of :
Department Of Psychology, Second University Of Naples,
University Of Cyprus
School Of Psychology Aristotle University Of Thessaloniki
Center For The Study Of Democracy
Eszter Rehabilitation Centre For Sexually Abused Victims
Chiamamilano Association
Italian Ministry Of Education, University And Research
and can in no way be taken to reflect
the views of the European Commission."**



CREDITS

TABBY IN INTERNET IS A PROJECT BY:

DEPARTMENT OF PSYCHOLOGY,
SECOND UNIVERSITY OF NAPLES

UNIVERSITY OF CYPRUS

SCHOOL OF PSYCHOLOGY
ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI

CENTER FOR THE STUDY OF DEMOCRACY

ESZTER
REHABILITATION CENTRE FOR SEXUALLY ABUSED VICTIMS

CHIAMAMILANO ASSOCIATION

ITALIAN MINISTRY OF EDUCATION,
UNIVERSITY AND RESEARCH

WITH THE SUPPORT
OF THE DAPHNE EU PROGRAMME

GRAFIC/CONCEPT DEVELOPMENT & COORDINATION:
IRENE CERVASIO

ART DIRECTION, GRAPHIC DESIGN AND LAYOUT:
XXYSTUDIO

ANIMATION:
ERAZERO S.R.L.

PRINTED BY FURLAN GRAFICA IN FEBRUARY 2012



EXCEPT WHERE OTHERWISE NOTED, THIS WORK IS LICENSED UNDER
[HTTP://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-NC-ND/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)