

Let's APP!



Una ricerca-azione per
capire, prevenire e contrastare
la violenza online

Indice

Sintesi	2
Introduzione	3
Metodologia	4
1. Partecipazione ed espressione dell3 giovan3 tra online e offline	7
1.1 Giovan3 e social: quali, quanto e perché?	7
1.2 I digital media e l'empowerment dell3 giovan3	8
<i>La partecipazione sociale e l'attivismo digitale</i>	
<i>L'empowerment e la dimensione di genere</i>	
<i>I limiti dei social media come strumento di empowerment</i>	
2. I rischi del mondo digitale	11
2.1 Violenza online: cosa sappiamo	11
<i>Violenza online o violenza digitale?</i>	
<i>Perché è, anche, una questione di genere?</i>	
2.2 La normativa e i dati sulla violenza di genere online	15
2.3 Online, offline (e onlife)	16
3. Cosa ci hanno raccontato l3 ragazz3: i risultati della ricerca Let's APP	17
3.1 Quali tecnologie e perché?	17
3.2 Empowerment: opportunità e limiti del mondo online	20
3.3 Violenza online: diffusione e pervasità	22
3.4 Violenza online: dinamiche di genere e intersezionali	25
3.5 Le (non) reazioni dell3 ragazz3	29
4. Conclusioni e Raccomandazioni	30
Glossario	32
Bibliografia	34
Siti consultati	36

Sintesi

Quasi 700 ragazzi tra i 16 e i 29 anni hanno partecipato al progetto **Let's APP**: attraverso le loro risposte e testimonianze si è cercato di mettere a fuoco quali siano i rischi intrinseci e le opportunità offerte da media e tecnologie, dando particolare risalto alle differenze riconducibili al genere e all'interazione fra questa e altre variabili in ottica intersezionale.

I social per crescere. L'online rappresenta una componente significativa della quotidianità dell3 ragazzi, sia in termini di tempo trascorso nello spazio digitale che di possibilità che questo offre. L3 giovan3 usano i social e le app di *instant messaging* per svago, come forma di distrazione, per restare conness3 con l3 propri3 amich3. I *digital devices* non sono, però, solo un riempitivo rispetto agli spazi di noia: per quasi 500 ragazzi Internet è un luogo privilegiato per trovare corsi o tutorial online e per più di 400 è un ambito di riferimento per orientarsi nelle scelte future in campo lavorativo o di studio. Per questo motivo è stata utilizzata la **app LV8** durante gli incontri laboratoriali di progetto, finalizzata all'acquisizione di competenze digitali certificate.

Online, offline o onlife? Non esiste un confine chiaro e netto tra la dimensione online e quella offline: per l3 ragazzi ciò che si vive nella cornice digitale è reale, comprese le conseguenze emotive. La differenza rispetto al sentirsi a proprio agio o meno nell'esporsi ed esprimersi la fa il contesto, non lo strumento: quando attorno vi sono persone conosciute e amiche, quasi la metà dell3 giovan3 riesce ad esprimersi più facilmente, sia online che offline.

Quali rischi e per chi? La violenza online è ritenuta un fenomeno molto grave e preoccupante (88% dell3 giovan3), e il dolore e la sofferenza che ne derivano sono reali. Le ragazze la percepiscono in maniera più profonda, anche perché sono maggiormente colpite da episodi di discriminazione, violenza, stalking e molestie. Spesso, però, non hanno gli strumenti per riconoscere le dinamiche di genere da cui deriva la violenza online e offline contro di loro. Nonostante l'80% dell3 participant3 ritenga che la violenza online sia molto diffusa, infatti, la maggior parte dichiara di non averne fatto esperienza, né come vittima (circa 80%) né come autor3 (90%). Sussiste, quindi, una scarsa conoscenza e consapevolezza di cosa costituisca espressione di violenza online, specialmente se vissuta in prima persona, e si assiste ad una sorta di **normalizzazione di alcune dinamiche discriminatorie tra l3 ragazzi**. Per la Generazione Z l'orientamento sessuale (83%), la disabilità (67%) e il colore della pelle (67%) sono le principali ragioni per cui si viene attaccat3 nel mondo virtuale.

Le (non) reazioni. Se attaccat3 online, più di un terzo dell3 giovan3 non reagisce (34%), mentre circa un quinto ne parla con un amic3 o blocca l'utente. La tendenza a (re)agire è decisamente più alta quando ad essere colpita è un amic3, come se fosse più semplice agire quando non si è coinvolt3 direttamente. Il 67% dell3 giovan3 sentirebbe l'amic3 in privato e il 37% aiuterebbe a controbattere all'attacco. C'è inoltre una normalizzazione delle espressioni di odio, come se ormai fossero parte integrante del linguaggio della rete, specialmente quando sono

manifestazione di una violenza strutturale come quella contro le donne e le ragazze.

Contrastare la violenza online. Molti sono gli ambiti e gli aspetti su cui si può e si deve agire per contrastare la violenza online e favorire percorsi di empowerment tra l3 giovan3: serve consapevolezza, approfondimento e riflessione sull'utilizzo degli strumenti digitali, anche attraverso eventi e scambi in cui l3 giovan3 possano essere protagonist3 e agent3 di cambiamento. Per contrastare la normalizzazione che sottende alla violenza online, l3 giovan3 hanno bisogno di strumenti per riconoscere i fenomeni violenti sulla rete e per reagire in modo costruttivo a partire innanzitutto da una maggiore conoscenza del fenomeno della violenza online di genere. Allo stesso tempo è dirimente che le istituzioni legiferino quanto prima per prevenire e contrastare questa specifica forma di violenza, prevedendo al contempo adeguate azioni che tengano conto degli specifici bisogni intersezionali delle persone che ne possono essere colpite.



Introduzione

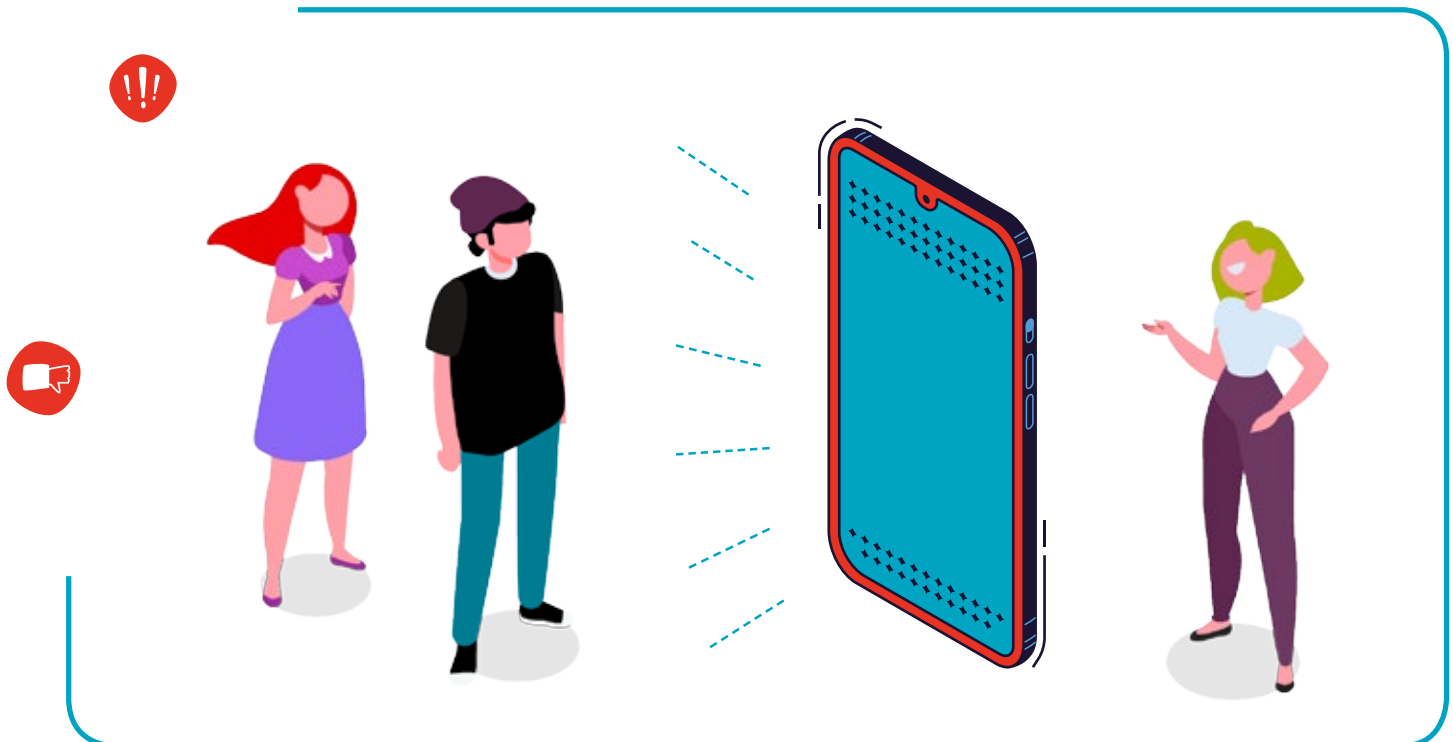
Il rapporto delle giovani generazioni con le tecnologie digitali e i social media è un tema ampiamente dibattuto nel discorso pubblico, che tende a generalizzare, e spesso a confondere, temi e questioni, ignorando le differenze soggettive in termini di accesso, uso e ripercussioni dei mezzi utilizzati sulle vite individuali. Di certo, **la tecnologia non è neutra e tende a riprodurre i sistemi valoriali dominanti**, oltre che a creare nuovi spazi di interazione virtuale che, a seconda di come vengono promossi e abitati, possono diventare delle opportunità o delle trappole.

È in questa cornice che **ActionAid ha deciso di indagare il rapporto tra giovani e tecnologia** per verificare se quest'ultima può essere uno strumento utile per intercettare le ragazze in condizioni di vulnerabilità e rispondere ai loro bisogni attraverso percorsi di empowerment oppure se è un ostacolo all'accesso allo spazio pubblico e, nei casi peggiori, un mezzo di discriminazione e oppressione per specifiche soggettività, e in particolare per le ragazze. A tal fine, dunque, sono state **prese in esame le percezioni delle giovani generazioni rispetto ai fenomeni di violenza online, con un focus specifico sulla dimensione di genere**, nonché le strategie di utilizzo delle tecnologie digitali quali strumenti di *agency*, attivismo e inclusione. La decisione di focalizzare l'attenzione su giovani e violenza di genere online è conseguente al fatto che le donne e le ragazze continuano a essere maggiormente discriminate proprio a causa del loro genere di appartenenza. È importante ribadire, tuttavia, che non si tratta di una categoria omogenea, ma di un

gruppo sociale composito costituito da ragazze e donne sottoposte a forme e intensità di discriminazione diversificate in base alle loro specificità individuali.

La ricerca è frutto di un percorso più ampio di empowerment sull'uso consapevole delle tecnologie rivolto a ragazze realizzato attraverso il progetto **Let's APP**, co-finanziato dalla Fondazione Vodafone Italia e implementato da ActionAid Italia in vari territori italiani insieme all'Associazione Tierra Techo Y Trabajo (Agrigento), il Gruppo Locale ActionAid di Lecce (Lecce), Ala Milano Onlus (Milano), Bayty Baytik (Palermo) e l'Associazione Karmadonne (Carmagnola, Torino). Tale diversificazione geografica ha permesso di raccogliere esperienze rappresentative di realtà molte diverse che hanno nutrito l'analisi.

Questa pubblicazione delinea quindi una **fotografia delle opportunità che il mondo online e offline offre alle giovani generazioni** (Capitolo 1), evidenziando anche **i rischi a cui sono esposte**, in particolare rispetto **alla violenza di genere online** (Capitolo 2). Tali temi sono stati ulteriormente approfonditi attraverso gli incontri con i vari gruppi di ragazze del progetto **Let's APP** che generosamente hanno condiviso le loro **esperienze e riflessioni** (Capitolo 3), permettendo di tracciare nuove linee di lavoro e prospettive da esplorare nel futuro prossimo. Infine, sono incluse le **Conclusioni e Raccomandazioni** rivolte alle istituzioni nazionali e locali, nonché il **Glossario** con i termini chiave impiegati nella ricerca perché avere un linguaggio condiviso è essenziale.



Metodologia

Il presente studio si è sviluppato attorno alla **domanda di ricerca**: “Quali sono i rischi intrinseci e le opportunità offerte da media e tecnologie per la giovan3?”. Partendo dall’assunto che la relazione tra giovan3 e tecnologie non è immune dalle dinamiche di potere esistenti nel mondo offline¹, si è scelto di dare particolare risalto, nella raccolta e nell’analisi dei dati, alle differenze riconducibili al genere. Inoltre, si è deciso di adottare una prospettiva intersezionale al fine di indagare l’interazione fra la dimensione di genere e altre variabili, quali l’affiliazione etnica, l’orientamento sessuale, le diverse abilità e l’appartenenza religiosa, che possono rendere più o meno efficaci gli strumenti tecnologici e digitali come mezzi di empowerment e, al contempo, possono esporre a situazioni di temporanea vulnerabilità.

Accanto alle informazioni e ai dati secondari derivati dall’**analisi della letteratura** sui temi riguardanti l’**empowerment** e la **violenza digitale**, nonché il **quadro normativo europeo e italiano** in materia, sono stati raccolti **dati primari di natura qualitativa e quantitativa** (ottobre 2022 – gennaio 2023).

La scelta di ricorrere ad una **combinazione di metodi misti** ha permesso di sviluppare una visione d’insieme dei *trend* e *pat*

tern vissuti e agiti da3 giovan3 coinvolti nel progetto, riuscendo al contempo a identificare sfumature qualitative profonde e dinamiche individuali e gruppali grazie ai focus group realizzati.

A tal fine è stato costruito un **percorso di empowerment sull’uso consapevole delle tecnologie**, sviluppato a partire dall’utilizzo di **LV8**, la app di Fondazione Vodafone Italia finalizzata all’acquisizione di competenze digitali certificate e riconosciute nel mondo del lavoro. Tale percorso ha previsto, per ciascun gruppo coinvolto, tre incontri così strutturati:

- » **Primo incontro**: introduzione sulle nuove tecnologie; riflessione partecipata sui rischi e le opportunità offerti dal mondo digitale in termini di intercettazione di occasioni di formazione e lavoro, nonché di sviluppo di capacità tecniche e soft skills; presentazione del questionario;
- » **Secondo incontro**: attraverso la metodologia del focus group, restituzione dell’esperienza di testing dell’app LV8 (step e contenuti proposti) e analisi critica del concetto di empowerment in prospettiva intersezionale;
- » **Terzo incontro**: il linguaggio utilizzato nei social, le diverse forme di violenza che si possono incontrare e le eventuali risposte da attivare.

CHE COS’È LV8?



È un’applicazione che dà l’opportunità di ottenere nuove **capacità e competenze certificate** in ambito digitale. È anche un’esperienza di conoscenza ed esplorazione del digitale che ha la forma di un videogioco per il telefono dove si apprendono nuove skills digitali attraverso un’app di gaming.

L’app è **rivolta a giovan3** che vogliono acquisire o approfondire le proprie competenze e strumenti digitali, in un percorso di avvicinamento al mondo del lavoro o di orientamento formativo.

LV8 è stata utilizzata durante il percorso laboratoriale permettendo così a chi l’ha utilizzata sia di implementare le proprie capacità e ottenere degli **Open Badge** (che si possono inserire nel CV) al superamento dei diversi livelli, sia di poterne discutere i contenuti e le diverse potenzialità che rappresentava per ciascuna persona.

¹ CHAYN Italia, *Prevenire la violenza digitale nei confronti di ragazze e adolescenti*, 2022, p. 12.

La **componente quantitativa** della ricerca ha quindi previsto la somministrazione di un questionario da compilare online e in forma anonima, illustrato durante il primo incontro. Complessivamente sono stati raccolti e analizzati **684 questionari** (ottobre – dicembre 2022). In un’ottica di ricerca-azione, le domande dei questionari sono state discusse e finalizzate assieme ai partner territoriali per analizzare le molteplici manifestazioni di violenza online e partecipazione digitale. Oltre alle domande mirate a raccogliere **informazioni sociodemografiche di base**, il questionario si è concentrato su tre aree tematiche: la **violenza di genere online**, la **relazione tra il mondo online e offline**, le **forme di empowerment promosse e/o prodotte dai media digitali**.

Il questionario è stato compilato da giovani domiciliati in cinque città italiane, ovvero **Milano, Carmagnola (Torino), Lecce, Palermo e Agrigento** (Fig. 1). Per reperire il campione della ricerca diversi attori sono stati coinvolti nel percorso laboratoriale **Let’s APP**, in particolare, scuole, associazioni, un centro di aggregazione giovanile e un centro di accoglienza per giovani adulti richiedenti asilo.

La maggioranza del campione, ossia il 77%, aveva un’età inferiore ai 18 anni, il 19% aveva tra i 18 e i 21 anni, il 2% tra i 22 e i 25 e il restante 2% più di 25 anni. La **maggior parte** di chi ha risposto al questionario (**96%**), quindi, aveva **meno di 22 anni** (Fig. 2).

I questionari sono stati compilati **principalmente da ragazze (64%)**, per circa un terzo da **ragazzi (35%)** e, in misura molto limitata, da **persone non binarie, transgender ed intersessuali (1%)**. La quasi totalità delle partecipanti ha dichiarato di essere di **nazionalità italiana (93%)** e di **non avere disabilità (94%)**. La maggioranza poi ha indicato di avere un **credo religioso (58%)**: l’affiliazione più ricorrente è quella cattolica, ma hanno partecipato alla ricerca anche persone musulmane, evangeliche e di altre religioni.

La **parte qualitativa** della ricerca ha coinvolto **676 persone**: 426 ragazze, 249 ragazzi e una persona transgender. In totale sono stati realizzati **39 focus group** condotti dai partner territoriali nelle città coinvolte dal progetto (novembre 2022 - gennaio 2023). La maggior parte delle partecipanti alla ricerca quantitativa e a quella qualitativa coincidono e, di conseguenza, anche la loro distribuzione sociodemografica rispecchia le caratteristiche sopradescritte in termini di età (compresa tra i 14 e i 35 anni, con una maggioranza tra i 16 e i 18 anni), rappresentatività geografica e nazionalità. I focus group si sono tenuti durante il secondo incontro del percorso di empowerment sull’uso consapevole delle tecnologie. A partire dall’esperienza nell’utilizzo dell’app LV8, le partecipanti hanno discusso delle opportunità offerte dai digital media e dei signifi-

ficati e delle forme che l’espressione violenza online può assumere.

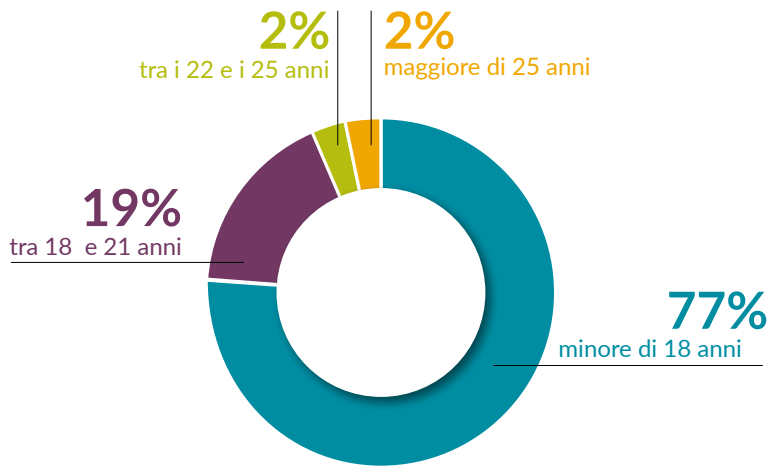
Infine, come si evince fin dalle prime pagine, si è deciso di utilizzare un **linguaggio inclusivo** nella stesura di questo rapporto. L’italiano è una lingua che rende difficile parlare di sé o di altre persone senza menzionare il genere di appartenenza e rende pressoché impossibile parlare di chi non si identifica in uno dei due generi binari (femminile e maschile). Inoltre, invisibilizza tutte le componenti non maschili di un gruppo quando, al plurale, si decide di usare il “maschile inclusivo” o “sovrasteso”. In linea con la filosofia del progetto **Let’s APP**, si è dunque scelto di utilizzare un approccio quanto più inclusivo possibile nella redazione del testo, attraverso l’uso della schwa per i termini al singolare (ə) e della schwa lunga per quelli al plurale (ɜ).

Fig. 1 **Luoghi di domicilio delle ragazze che hanno risposto al questionario**



Fonte: ActionAid 2022

Fig. 2 **Età dell3 ragazzi che hanno risposto al questionario**



La maggioranza ha indicato di **avere un credo religioso (58%)**



La quasi totalità dell3 partecipanti ha dichiarato di essere di **nazionalità italiana (93%)** e di **non avere disabilità (94%)**

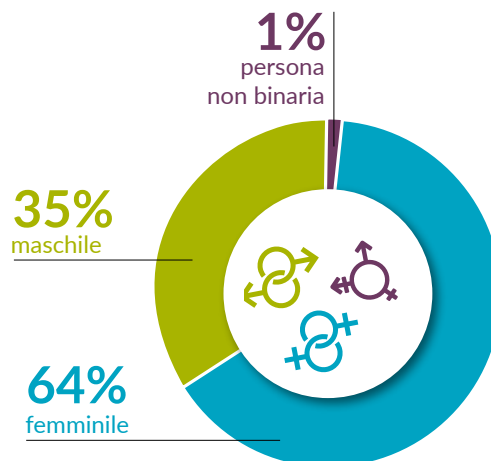


684 questionari in totale



Fonte: ActionAid 2022

Fig. 3 **Genere dell3 ragazzi che hanno risposto al questionario**



Fonte: ActionAid 2022

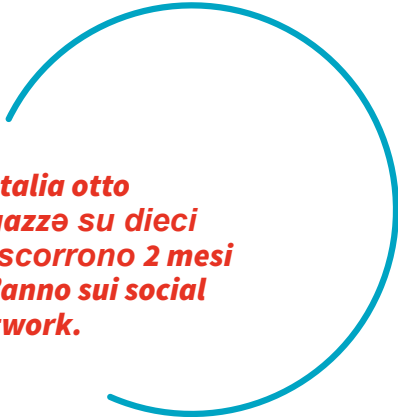
1. Partecipazione ed espressione dell3 giovan3 tra online e offline

1.1 Giovan3 e social: quali, quanto e perché?

La categoria “giovan3” non rappresenta un gruppo omogeneo né è facilmente definibile in termini anagrafici. Essendo il concetto di “giovane” il “prodotto di [una] costruzione sociale”², il suo significato varia a seconda dei contesti storico-sociali di riferimento, non solo relativamente all’età, ma anche in relazione alle dinamiche di genere, allo status sociale e lavorativo. **Il focus di questa ricerca riguarda principalmente ragazz3 tra i 16 e i 29 anni**³. Innanzitutto, questa fascia d’età include la cosiddetta “Generazione Z”, ovvero quell3 ragazz3 nat3 tra il 1997 e il 2012 e cresciut3 in concomitanza con la diffusione di Internet, smartphone, laptop e media digitali⁴. In secondo luogo, l3 ragazz3 tra i 16 e i 29 anni risultano **particolarmente vulnerabil3 al fenomeno NEET** (*Not in Education, Employment or Training* – giovan3 non occupat3 e non inserit3 in percorsi di istruzione o formazione)⁵ e, al contempo, presentano un grande potenziale in termini di definizione di un equilibrio identitario dinamico e resiliente rispetto a contesti economici e socio-politici in continuo mutamento⁶. In questo senso, **le piattaforme tecnologiche contemporanee offrono numerose occasioni per ampliare la propria rete sociale** e favorire il processo di sviluppo della propria identità. All’inizio del 2000 si è riscontrato un incremento significativo dell’utilizzo dei social media, soprattutto grazie alla diffusione di Internet, con un’espansione vertiginosa soprattutto a partire dal 2012⁷.

Nel 2019 quasi il 95% delle persone tra i 16 e i 24 anni ne era utente abituale nei paesi dell’Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (OCSE)⁸ e, secondo i dati Eurobarometer, l’87% di utenti della stessa fascia d’età ha dichiarato di accedere ai social network giornalmente⁹. Si stima che il tempo medio giornaliero trascorso sul web nel mondo sia di quasi 7 ore, di cui un terzo passato sui social media¹⁰. In linea con i trend globali, una ricerca effettuata in Italia su 2mila ragazz3 rivela che l’83% trascorre più di 4 ore al giorno sui social¹¹. La recente pandemia da Covid-19, i relativi periodi di confinamento e le misure di distanziamento hanno avuto un impatto significativo sulla vita online dell3 giovan3 italian3. Anche se il trend è attualmente in diminuzione, si stima che tra il 2019 e il 2020 fosse più che raddoppiato il numero di giovan3 utent3 conness3 dalle 5 alle 10 ore al giorno¹². I dati Istat confermano che più dell’80% delle ragazze e dei ragazzi tra 15 e 24 anni ha usato Internet, negli ultimi 3 mesi del 2020, per accedere ai social network¹³.

Tra le piattaforme più utilizzate dalle nuove generazioni negli Stati Uniti, un ruolo predominante è giocato da YouTube, TikTok e Instagram¹⁴ e i dati raccolti nel presente report confermano trend simili per l’Italia.



In Italia otto ragazze su dieci trascorrono 2 mesi all’anno sui social network.

2 F. Garelli, M. Offi, *Giovana: una vecchia storia*, Società Editrice Internazionale, Torino, 1997.

3 Nota metodologica: un3 partecipante aveva 14 anni e due partecipanti avevano oltre 30 anni.

4 A.P. Singh, J. Dangmei, “Understanding the Generation Z: The future workforce”, in *South-Asian Journal of Multidisciplinary Studies*, Vol. 3, 2016, pp. 1-5.

5 Si vedano, al riguardo, le statistiche elaborate da Eurostat; ActionAid e CGIL, *NEET tra disuguaglianze e divari: Alla ricerca di nuove politiche pubbliche per i giovani*, 2022.

6 L.S. Sica, L.A. Sestito, “Tra distress e agentività: il difficile percorso di consolidamento identitario nelle narrazioni di giovan3 adulti inoccupati o precari”, in *Psicologia della Salute*, n. 1, 2016.

7 D. Chaffey, “Global social media statistics research summary 2023”, in *smartinsights.com*, 30 gennaio 2023.

8 Oecd, *OECD Digital Economy Outlook 2020*, OECD Publishing, Parigi, 2020.

9 Eurobarometer, *Media use in the European Union*, 2019.

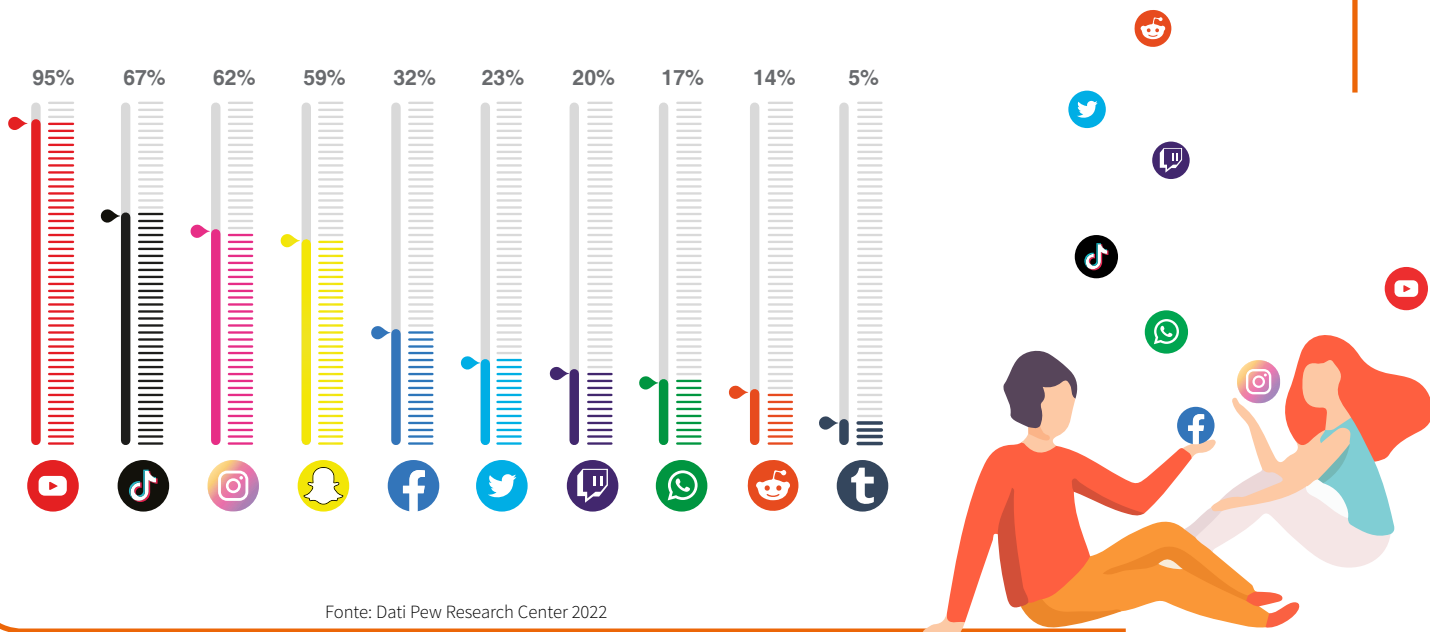
10 Oecd, *op. cit.*

11 C.D. Cristofaro, “Adolescenti sui social più di 4 ore al giorno. Non riescono a ridurre tempo online: Usano lo smartphone per contattare gli amici, ascoltare musica e vedere film. Reagiscono male se interrotti”, in *ilsole24ore.com*, 5 dicembre 2020.

12 Generazioni Connesse, “Nel 2021 i giovan3 hanno passato meno tempo online e sono diventati più consapevoli su Internet”, in *generazioniconnesse.it*.

13 Istat, “Internet: accesso e tipo di utilizzo: Attività svolte su internet”, in *www.istat.it*.

14 E.A. Vogels, R. Gelles-Watnick, N. Massarat, “Teens, Social Media and Technology 2022”, Pew Research Center 2022.

Fig. 4 **Utilizzo dei social tra le adolescenti statunitensi**

È interessante notare come vi siano differenze nell'utilizzo dei social rispetto ad alcune variabili, *in primis* il genere. **Le ragazze, che tendono ad essere online un po' più frequentemente rispetto ai ragazzi**, sono più prone ad ammettere di fare un uso eccessivo dei social e, al contempo, riconoscono di avere più difficoltà a rinunciarvi¹⁵. Oltre alla dimensione di genere, anche l'affiliazione etnica può influenzare l'uso degli strumenti digitali. Negli USA, ad esempio, si è riscontrato un utilizzo più assiduo dei social da parte della gioventù afro-americana e ispanica, che presentano circa cinque volte più probabilità rispetto alla controparte caucasica di essere su Instagram quasi costantemente¹⁶.

Sebbene non vi siano ricerche recenti con un focus specifico sulla Generazione Z, questi dati sembrano essere simili per l'Italia¹⁷, con un ruolo da protagonista giocato, però, dall'applicazione di messaggistica WhatsApp¹⁸. Nel panorama italiano il genere sembra influenzare più aspetti del mondo digitale. Oltre alle differenze nell'utilizzo più o meno intenso delle singole piattaforme¹⁹, **le ragazze risultano più prudenti nella condivisione di informazioni personali online**, più prone ad utilizzare i social per comunicare, più esposte al fenomeno del *vamping*, ossia l'abitudine di restare svegli fino all'alba facendo uso di dispositivi digitali, e meno coinvolte nel commettere atti di cyberbullismo²⁰. Sebbene le ragazze presentino maggiori competenze digitali, dalla comunicazione all'utilizzo di softwa-

re per la creazione/modifica di contenuti²¹, **in Italia sussiste un significativo divario digitale legato al genere**²², ovvero un accesso iniquo da parte delle donne e delle ragazze alle tecnologie ICT (*Information Communications Technology*), che può esacerbare le disuguaglianze di genere²³. Il *gender digital divide* è legato sia allo stereotipo di genere che attribuisce alle ragazze una "naturale" mancanza di attitudine verso le scienze esatte e naturali che alla mancanza di pari opportunità nel mondo del lavoro legato alle discipline STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*)²⁴.

1.2 I digital media e l'empowerment della gioventù

L'incremento nell'utilizzo dei social media e delle tecnologie digitali è stato accompagnato da molteplici analisi sugli effetti, sia positivi che negativi, che questo spazio di vita e azione produce. Le ricerche condotte in questo ambito sono volte a capire e spiegare come l'esperienza digitale è vissuta dalle gio-

15 Idem.

16 Idem.

17 M. Starri, "Digital 2021. I dati italiani", in www.wearesocial.com, 2021.

18 Skuolanet.it, *Chat, selfie e privacy: identikit Generazione Z*, 9 febbraio 2016.

19 Secondo i dati del Digital Report 2021 di We Are Social, LinkedIn e Twitter si caratterizzano per una prevalenza maschile (rispettivamente 52,5% e 66%), mentre Snapchat e Pinterest sono utilizzati principalmente dal genere femminile (73,2% e 83,7%).

20 Skuolanet.it, *op. cit.*

21 Save the Children, *Che genere di tecnologie? Ragazze e digitale tra opportunità e rischi*, 2018, p. 6.

22 L'International Communication Union (ITU), l'agenzia dell'Onu specializzata nelle ICT, monitora in maniera costante il gender digital divide. I dati aggiornati sono disponibili sul sito www.itu.int.

23 European Parliament, Directorate-General for Internal Policies, Policy Department C – Citizens' Rights and Constitutional Affairs, *The underlying causes of the digital gender gap and possible solutions for enhanced digital inclusion of women and girls*, 2018, p. 8.

24 Save the Children, *op. cit.*, p. 7.

25 La definizione di empowerment utilizzata per la presente ricerca è stata sviluppata partendo dalla definizione elaborata da ActionAid in *L'Empowerment delle donne*. Documento di indirizzo, 2020.

vanə generazioni, sia in termini di ostacoli che di potenziale booster all'empowerment personale e professionale. I seguenti paragrafi si focalizzano su quest'ultimo aspetto per analizzare il ruolo giocato dai media digitali nello sviluppo dell'identità dei ragazzi, nella loro presa di coscienza e di potere al fine di agire in maniera consapevole su se stesse e sul mondo.

Empowerment: processo multidimensionale progressivo di acquisizione di potere da parte dellə giovanə al fine di compiere scelte significative per sé e per altrə in ambito personale, sociale, politico ed economico.²⁵

La partecipazione sociale e l'attivismo digitale

Internet offre un'opportunità unica di intrattenimento, forme innovative per esplorare la propria identità e accrescere i propri interessi, occasioni per esprimersi in maniera creativa grazie, *in primis*, all'interazione con altre persone e all'interno di reti politicamente, socialmente ed intellettualmente eterogenee. Tali connessioni possono influire sull'identità personale e, allo stesso tempo, aumentare il senso di appartenenza e affiliazione²⁶. Vari sono gli esempi di proteste e mobilitazioni in cui i social media hanno giocato un ruolo importante nel connettere i attivisti, facilitare la comunicazione ad ampio spettro e promuovere l'azione collettiva: dai movimenti inglesi di protesta contro l'aumento delle tasse universitarie del 2010²⁷ alle rivolte della primavera araba iniziate alla fine del 2010²⁸ fino alle mobilitazioni promosse da *Fridays For Future* a livello mondiale a partire dal 2018²⁹. Per il movimento *Fridays for Future*, ad esempio, l'attivismo climatico è la sfida da affrontare, e i social media il loro campo di battaglia³⁰.

Internet rende possibile conoscere persone dal pensiero affine, che potrebbero non essere raggiunte nell'ambito locale³¹, sia a causa della distanza fisica sia in virtù di altri ostacoli all'interazione, dalla timidezza allo stigma sociale. La parteci-

pazione alle comunità online, ad esempio, risulta essere più probabile tra le persone LGBTQIA+, grazie alla potenzialità data dalle tecnologie digitali di offrire uno spazio sicuro per la rivelazione di aspetti intimi e profondi del sé³² e per l'identificazione di forme di supporto emotivo e sociale³³. Se, da un lato, i social media permettono di trascendere il contesto locale, dall'altro, possono rappresentare una porta d'accesso privilegiata per conoscere caratteristiche e peculiarità. Uno studio condotto su giovani rifugiati siriani in Canada ha dimostrato come i social media possono contribuire ad una dinamica di apprendimento transculturale rispetto al paese di accoglienza e di origine, permettendo di esercitare la propria *agency* e di avere un senso di controllo sull'esperienza di reinsediamento³⁴.

I social media rappresentano anche uno strumento privilegiato per entrare in connessione con parti della società civile marginalizzate o meno attive nel contesto offline. È il caso, ad esempio, dell'NEET: le piattaforme online possono essere uno strumento per capire necessità e vulnerabilità dei giovani che non studiano, non lavorano e non sono nemmeno coinvolti in un processo di formazione³⁵. Essendo una categoria eterogenea, necessita di essere decostruita per proporre percorsi mirati ed efficaci: le tecnologie digitali possono, da un lato, facilitare la conoscenza dei giovani NEET e, dall'altro, migliorare le strategie di intercettazione ed *engagement* "per garantire un accesso più ampio e significativo ai servizi loro dedicati"³⁶.

L'empowerment e la dimensione di genere

Negli ultimi anni la comunità internazionale ha riconosciuto il potenziale offerto dalle nuove tecnologie nel catalizzare o, addirittura, **promuovere percorsi di empowerment socio-economico, culturale e politico con particolare riferimento alla dimensione di genere.** Ne sono un esempio le numerose iniziative lanciate dai paesi del G20³⁷ e, più in generale, dai membri delle Nazioni Unite³⁸ per superare il *gender digital divide*. Anche nel contesto italiano non sono mancate iniziative

32 K.M. Tuah, "Twitter as Safe Space for Self-Disclosure among Malaysian LGBTQ Youths", in *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* Jilid, Vol. 36, n. 1, 2020, pp. 436-448.

33 M.L. Ybarra, K.J. Mitchell, N.A. Palmer, S.L. Reisner, "Online social support as a buffer against online and offline peer and sexual victimization among U.S. LGBT and non-LGBT youth", in *Child Abuse Negl.*, n. 39, 2015, pp. 123-136; L.B. McInroy, R.J. McCloskey, S.L. Craig, A.D. Eaton, "LGBTQ+ youths' community engagement and resource seeking online versus offline", in *Journal of Technology in Human Services*, Vol. 37, n. 4, 2019, pp. 315-333.

34 L. Veronis, Z. Tabler, R. Ahmed, "Syrian refugee youth use social media: Building transcultural spaces and connections for resettlement in Ottawa, Canada", in *Canadian Ethnic Studies*, Vol. 50, n. 2, 2018, pp. 79-99.

35 A. Bonanomi et al., "Understanding youth unemployment in Italy via social media data", 28th IUSSP International Population Conference, Cape Town, South Africa, 2017.

36 ActionAid, *Neet, What do you mean? Il progetto Lavoro di Squadra: risultati, buone pratiche e riflessioni per il futuro*, 2022, p. 61.

37 V. Mishra, "Gendering the G20: Empowering Women in the Digital Age", in *ORF Issue Brief*, n. 186, giugno 2017. Nel 2017 i leaders del G20 riuniti a Amburgo hanno riconosciuto l'importanza delle tecnologie digitali per promuovere l'inclusione e l'empowerment socio-economico e politico delle donne e delle ragazze, si veda: *Annex to G20 Leaders Declaration. G20 Initiative "#eSkills4Girls": Transforming the Future of Women and Girls in the Digital Economy*, 8 luglio 2017, Amburgo.

38 *L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile dell'Onu include l'Obiettivo 5 "Raggiungere l'uguaglianza di genere e responsabilizzare tutte le donne e le ragazze" che prevede di "migliorare l'uso della tecnologia che può aiutare il lavoro delle donne, in particolare la tecnologia dell'informazione e della comunicazione, per promuovere l'empowerment, ossia la forza, l'autostima, la consapevolezza delle donne"* (5b).

26 S. Shapiro, A. Lauren, G. Margolin, "Growing up wired: Social networking sites and adolescent psychosocial development", in *Clinical child and family psychology review*, Vol. 17 n. 1, 2014, p. 4.

27 R. Teruelle, "Social media and youth activism", in H.S. Noor Al-Deen, J.A. Hendricks (a cura di), *Social media usage and impact*, 2012, pp. 201-217.

28 G. Wolfsfeld, E. Segev, T. Sheaffer, "Social media and the Arab Spring: Politics comes first", in *The International Journal of Press/Politics*, Vol. 18, n. 2, 2013, pp. 115-137.

29 F. Belotti, S. Donato, A. Bussoletti, F. Comunello, "Youth Activism for Climate on and Beyond Social media: Insights from FridaysForFuture-Rome", in *The International Journal of Press/Politics*, 2022, Vol. 27, n. 3, pp. 718-737.

30 La frase citata è una traduzione dall'inglese: "FFF-activists believe climate activism to be their own fight and social media their own battlefield".

31 S. Shapiro, A. Lauren, G. Margolin, "Growing up wired: Social networking sites and adolescent psychosocial development", in *Clinical child and family psychology review*, Vol. 17, n. 1, 2014, p. 4.

in questo senso, a partire dal finanziamento del Dipartimento per le Pari Opportunità di progetti finalizzati a realizzare attività di carattere educativo nelle materie STEM con particolare attenzione al coinvolgimento di bambine e ragazze³⁹. Alcune ricerche hanno dimostrato che **i percorsi di formazione sulle tecnologie digitali portano più spesso le donne ad acquisire maggiore fiducia in sé stesse rispetto agli uomini**⁴⁰. L'apprendimento dell'utilizzo dei digital media e il relativo aumento di autostima possono consentire alle donne e alle ragazze di riflettere in modo critico sui ruoli di genere tradizionali e sul loro ruolo in una società globale⁴¹. Permettendo, almeno in parte, di comunicare oltre le norme sociali esistenti offline, i digital media possono stimolare la riflessione sulla propria posizione all'interno della società e possono consentire alle donne di aggirare norme sociali patriarcali in ambito sociale, economico, culturale e politico.

Laddove le norme di genere e/o la repressione politica ostacolano la libera espressione, Internet può fornire uno spazio per donne e ragazze per giocare un ruolo attivo nella politica pubblica⁴². Le recenti proteste in atto in Iran dimostrano come i social media possono rappresentare un vero e proprio strumento di lotta. Dopo la tragica morte di Mahsa (Jina) Amini del 16 settembre 2022, le rivolte sono dilagate in tutto il Paese e #MahsaAmini è diventato l'*hashtag* più utilizzato al mondo⁴³, nonostante i tentativi del regime iraniano di interrompere l'accesso di milioni di persone a Instagram e al web in generale⁴⁴.

I limiti dei social media come strumento di empowerment

Gli esempi riportati sopra rappresentano solo una piccola parte dei numerosi casi in cui le tecnologie digitali e, in particolare, i social media hanno giocato un ruolo promotore e/o catalizzatore di processi di empowerment nelle giovani generazioni. Eppure, esistono alcuni limiti rispetto al connubio social media ed empowerment.

La pervasività delle tecnologie digitali ha creato e, a volte, facilitato forme poco partecipate di attivismo. **L'attenzione ai contenuti politici sui social media è solo debolmente collegata ad un engagement attivo** mentre è fortemente associata allo *slacktivism* (o *clicktivism*) online⁴⁵, ossia ad azioni individuali a "basso costo" in favore di una causa, come mettere "mi piace" ad un post, mandare un'e-mail ad un politico o firmare

petizioni elettroniche⁴⁶. **La partecipazione online sembra cioè essere successiva ed integrante rispetto alla partecipazione offline per la attivista già attivista, mentre risulta la modalità di partecipazione dominante e potenzialmente unica per la più disimpegnata**.

Il mondo online della giovane adulta rispecchia il mondo non digitale⁴⁷: così come coloro che non hanno vantaggi socio-strutturali ed un interesse verso la politica sono più propensi a ignorare la maggior parte dei contenuti politici veicolati dai social media, similmente a NEET tendono ad utilizzare in maniera più passiva rispetto alla coetanea non NEET lo spazio digitale, visitando, ad esempio, pagine legate a massicce campagne pubblicitarie promosse dai social media⁴⁸.

La semplice disponibilità e l'accesso alle tecnologie digitali non sempre sono sufficienti ad incoraggiare processi di empowerment e consapevolezza da parte della giovane al fine di prendere decisioni per sé o altrà. Al contrario, i digital media non sono scevri da rischi e possono veicolare, facilitare o, addirittura, promuovere forme di discriminazione e violenza.

39 Dipartimento per le Pari Opportunità, *Avviso incremento di ulteriori 4 milioni e finanziamento di progetti di cui all'avviso STEM 2020*, 29 luglio 2021.

40 C. Cummings, T. O'Neil, "Do Digital Information and Communication Technologies Increase the Voice and Influence of Women and Girls? A Rapid Review of the Evidence", ODI, 2015.

41 Ibid.

42 A. Gurumurthy, "Participatory citizenship", in *Global Information Society Watch*, IDRC-CRDI, 2013, pp. 25-30.

43 The Guardian, *The Guardian view on resistance in Iran: the people v the regime*, in www.theguardian.com, 18 ottobre 2022.

44 S. Burgess, "Iran protests: Government uses Internet 'kill-switch' as tech savvy youth continue to evade digital censorship", in *SkyNews.com*, 18 ottobre 2022.

45 R. Leyva, "Exploring UK Millennials' Social Media Consumption Patterns and Participation in Elections, Activism, and 'Slacktivism'", in *Social Science Computer Review*, Vol. 35, n. 4, 2017, pp. 462-479.

46 H.S. Christensen, "Simply slacktivism? Internet participation in Finland", in *eJournal of eDemocracy and Open Government*, Vol. 4, n. 1-23, 2012.

47 M.F. Wright, Y. Li, "The associations between young adults' face-to-face prosocial behaviors and their online prosocial behaviors", in *Computers in Human Behavior*, n. 27, 2011, pp. 1959-1962.

48 A. Bonanomi et al., *op. cit.*

2. I rischi del mondo digitale

Come spesso accade con strumenti innovativi e, per certi versi, rivoluzionari, anche le tecnologie e i media digitali possono produrre effetti ambivalenti e negativi, se non conosciuti o usati in modo appropriato.

È ormai risaputo che le piattaforme social sono state costruite in modo tale da trattenere l'attenzione di chi le usa il più a lungo possibile, giocando su fattori di vulnerabilità come il desiderio di essere riconosciuti e la paura del rifiuto⁴⁹. L'utilizzo passivo dei social può essere dannoso e portare sentimenti di invidia, inadeguatezza⁵⁰ e insoddisfazione. La letteratura dimostra che si possono riscontrare effetti ancora più seri, come disturbi dell'attenzione⁵¹, depressione⁵², ansia e privazione del sonno⁵³.

Vi sono rischi riconosciuti come gravi, come la violenza online (spesso di genere), il cyber bullismo⁵⁴ o la pedopornografia online – e altri che sono meno evidenti, ma i cui effetti possono essere altrettanto devastanti.

Si pensi alle cosiddette *challenge*, sfide, in cui si viene invitato, attraverso un tag, a postare un video o un'immagine dimostrando di aver raggiunto un certo obiettivo. Se la sfida, ad esempio, è di dimostrare di avere il punto vita più stretto di un foglio di carta posizionato in verticale ("A4 Paper Challenge"), quali saranno le conseguenze del non riuscirci? Insulti, *body shaming*⁵⁵, senso di inadeguatezza – per citarne alcune⁵⁶ –, che colpiscono più frequentemente le ragazze e le donne. Altre, come la "*blackout challenge*" diffusa su TikTok, hanno avuto conseguenze ancora più tragiche, – in certi casi portando i soggetti coinvolti a togliersi la vita⁵⁷. Altri studi hanno dimostrato i pericoli che si possono verificare sulle piattaforme di *gaming online*, come creare forme di dipendenza, comportamenti aggressivi, ma anche prendere virus informatici o essere derubati⁵⁸. Questi sono solo alcuni esempi dei possibili rischi legati all'utilizzo di piattaforme social o digitali, difficile dunque tracciare dei limiti definiti tra le opportunità e i rischi reali che comportano.

La relazione con lo spazio pubblico rappresenta un altro elemento di interesse perché "lo spazio pubblico permette la relazione tra persone estranee, che qui si incontrano e interagiscono

non casualmente; ma, come sostiene Zygmund Bauman, esso non può essere limitato alla sua mera dimensione spaziale"⁵⁹. In che modo Internet influenza il comportamento delle persone nello spazio pubblico? Mentre per alcuni lo spazio "virtuale" è un'estensione dello spazio fisico⁶⁰, per altri vale l'inverso, ovvero lo spazio urbano diventa prolungamento di quello virtuale⁶¹. In entrambi i casi, l'ipotesi è che ciò che si crea in seguito alle relazioni online della gioventù è esso stesso uno "spazio pubblico", ma con delle sue particolarità in cui "comportamenti conflittuali e modalità di aggregazione e appropriazione spaziale necessitano di ulteriore ricerca e approfondimento"⁶². Con la diffusione di nuovi linguaggi, mode e scambi culturali attraverso le nuove tecnologie, inoltre, la "barriera digitale" tra gioventù e adulti diventa anche una barriera culturale. E i rischi della eccessiva condivisione, o la convinzione che la *privacy* sia sinonimo di sicurezza, possono facilitare le azioni di soggetti pericolosi come i predatori⁶³ o gli *haters*. Nel paragrafo successivo si tracciano i contorni di uno dei fenomeni oggetto della presente ricerca, la violenza online – nello specifico violenza diretta a gioventù, inclusa gioventù in condizione di vulnerabilità, letti in chiave intersezionale e con un focus sulla dimensione di genere.

2.1 Violenza online: cosa sappiamo

A oggi, non esiste una definizione condivisa a livello globale di "violenza perpetrata attraverso la tecnologia, o commessa nello spazio digitale". **L'assenza di uno sforzo definitorio condiziona il rischio di compromettere lo sviluppo e il monitoraggio di forme preventive e di risposta a questi fenomeni, che sono in continuo aumento**⁶⁴.

Nel progetto **Let's APP** si è dunque partita da un'analisi sistematica delle definizioni esistenti, nel tentativo di proporre una operativa per contestualizzare l'ambito di partenza e confrontarlo in seguito con i risultati della ricerca qualitativa.

Nel riquadro alla pagina seguente si propone quindi una rielaborazione dei concetti e delle diverse interpretazioni promosse da organizzazioni internazionali e della società civile, impegnate nella prevenzione e contrasto della violenza online, intesa principalmente come violenza contro soggetti considerati più vulnerabili o esposti, inclusi le donne e la gioventù.

49 E. Fersko, "Is social media bad for teens' mental health?", Unicef, 2018.

50 P. Verduyn, O. Ybarra, M. Résoibois, J. Jonides, E. Kross, "Do Social Network Sites Enhance or Undermine Subjective Well-Being? A Critical Review", in *Social Issues and Policy Review*, Vol. 11, n. 1, 2017, pp. 274-302.

51 K. Chaelin et al., "Association of Digital Media Use with Subsequent Symptoms of Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder Among Adolescents", in *JAMA*, 2018.

52 D. Elhai, R. Dvorak, J. Levine, B. Hall, "Problematic smartphone use: A conceptual overview and systematic review of relations with anxiety and depression psychopathology", in *Journal of Affective Disorders*, Vol. 207, 2017, pp. 251-259.

53 J. Twenge, Z. Krizan, G. Hisler, "Decreases in self-reported sleep duration among U.S. adolescents 2009-2015 and association with new media screen time", in *Sleep Medicine*, Vol. 39, 2017, pp. 47-53.

54 Unesco, *Tackling cyberbullying and other forms of online violence involving children and young people: Q&A*, 2021.

55 Il termine "body shaming" è un neologismo con cui si indica il deridere una persona per il suo aspetto fisico, cfr. *enciclopedia Treccani*.

56 K.C. Leonard, *The impact of social media body challenges on youth's body image*, tesi di master presentata alla North Dakota State University of Agriculture and Applied Science, 2020.

57 K. Paul, "Families sue TikTok after girls died while trying 'blackout challenge'", in *www.theguardian.com*, 6 luglio 2022.

58 F. Chang et al., "Online gaming and risks predict cyberbullying perpetration and victimization in adolescents", in *International Journal of Public Health*, Vol. 60, 2015, pp. 257-266; B.G. Sanders, "Opportunities and risks in online gaming environments", tesi di Ph.D. presentata alla Plymouth University, 2016.

59 G.P. Torricelli et al., "Territorialità, Gioventù e Spazio Pubblico: Verso un Cambiamento di Paradigma", in *Archivio di Studi Urbani e Regionali*, XLV, 109, FrancoAngeli, 2014, pp. 140-157.

60 Idem.

61 A. Mubi Brighenti, "Mobilizing territories, territorializing mobilities", in *Sociologica*, Vol. 8, n. 1, 2014.

62 G.P. Torricelli et al., *op. cit.*

63 N. Fabian Weber, *8 dangers of social media to discuss with kids and teens*, in *care.com*, 28 settembre 2022.

64 United Nations Populations Fund (UNFPA), *Making all space safe – Technology facilitated gender violence*, 2021.

Anonimato

L'abusante/autore può rimanere anonimo/sconosciuto.

Automazione

Lo svolgimento automatico/meccanico di determinati processi grazie ai mezzi utilizzati può rendere più semplici e immediate, rispetto al mondo reale, attività come seguire/monitorare le soggette coinvolte, condividere immagini o informazioni compromettenti ecc.

Distanza

Può avvenire ovunque senza necessità di un contatto fisico.

Azione individuale o di gruppo

Può essere perpetrata dal singolo o dal gruppo, con una moltiplicazione della diffusione e dei suoi effetti.

Accessibilità

La facilità di accesso ai mezzi digitali può costituire un ulteriore fattore di rischio.

Normalizzazione

La diffusione e la riproduzione degli atti violenti online possono portare ad una loro accettazione e normalizzazione. Percepire la violenza online come normale può portare all'esacerbazione di alcuni comportamenti, fino a giustificare azioni di gravità sempre maggiore sia nel mondo online che offline.

Propagazione

La facilità e ripetitività con cui i contenuti vengono propagati sulla rete può causare molteplici traumi alle soggette coinvolte.

Impunità

In quanto anonima e non geograficamente localizzabile, in alcuni casi non legata a una specifica giurisdizione, la persona abusante/autore può più facilmente rimanere impunita.

Violenza online o violenza digitale?

Violenza online si riferisce a quelle forme di violenza perpetrate nello spazio online o attraverso i mezzi di comunicazione digitale. La violenza digitale, in inglese *technology-facilitated violence and abuse* (TFVA), è un concetto più ampio che comprende invece atti violenti perpetrati attraverso ogni tipo di mezzo digitale, incluse le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT): telefoni, GPS, droni, intelligenza artificiale ecc⁶⁵. Nell'ambito del progetto **Let's APP** ci riferiamo alle varie forme che la "violenza online" può assumere.

Perché è, anche, una questione di genere?

Se la violenza online, di fatto, può riguardare ogni persona, la letteratura sul tema evidenzia che **la violenza online colpisce in modo sproporzionato donne, persone LGBTQIA+**, o altre minoranze sulla base del colore della pelle, nazionalità, religione, o altri fattori caratterizzanti⁶⁶. Inoltre, **il livello di abuso spesso aumenta per coloro che hanno "identità multiple, intersezionali, marginalizzate"**⁶⁷.

Nel progetto **Let's APP** si è guardato al fenomeno da una prospettiva il più possibile inclusiva di tutte le identità, applicando una lettura intersezionale, con particolare attenzione alla componente di genere. Un altro elemento chiave è la maggiore esposizione dell'3 giovan3 all'uso delle nuove tecnologie, talvolta senza un livello adeguato di consapevolezza o strumenti per riconoscere i rischi ad esse connesse.

Vista la natura online di queste forme di violenza, vi sono una serie di fattori specifici che le contraddistinguono. Di seguito si elencano i principali⁶⁸:

65 J. Bailey, N. Henry, A. Flynn, "Technology-Facilitated Violence and Abuse: International Perspectives and Experiences", in J. Bailey, A. Flynn, N. Henry (a cura di), *The Emerald International Handbook of Technology-Facilitated Violence and Abuse*, Bingley: Emerald Publishing Limited, 2021, pp. 1-17.

66 UNFPA, *op. cit.*

67 United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), *The Chilling: Global trends in online violence against women journalists*, Research Discussion Paper, 2021.

68 F. Fascendini, K. Fialová, *Voices from digital spaces: technology related violence against women*, Association for Progressive Communications, 2011; UNFPA, *op. cit.*; CHAYN Italia, *Prevenire la violenza digitale nei confronti di ragazze e adolescenti*, 2022.

Molteplici sono le forme che la violenza online può assumere⁶⁹. Alcune delle tipologie principali sono riassunte di seguito.

Abusi, sfruttamento e minacce sessuali online: pressione o costrizione ad assumere comportamenti sessuali online o condividere materiali di natura sessuale riguardanti un'altra persona senza il suo consenso – tale pressione può avvenire anche tramite minacce o ricatti.

Bullismo online: comportamenti ripetuti, come mandare messaggi negativi, iniziare dei pettegolezzi, postare immagini con l'obiettivo di spaventare o indebolire l'autostima di qualcuna. In certi casi può spingere chi ne è vittima alla depressione o al suicidio. Nel bullismo online o cyberbullismo il target di riferimento sono le persone minori.

Controllo/limitazioni nell'uso della tecnologia in relazioni abusive: utilizzo di tecnologie per controllare e perpetrare abusi nei confronti del/la partner, incluso l'accesso senza consenso a profili social, caselle email, installazione di strumenti di localizzazione, ecc.

Discorsi d'odio online: discorsi discriminatori / violenza verbale o tramite immagini in base al genere, razza, religione, orientamento sessuale, disabilità rivolti a gruppi o a singole persone.

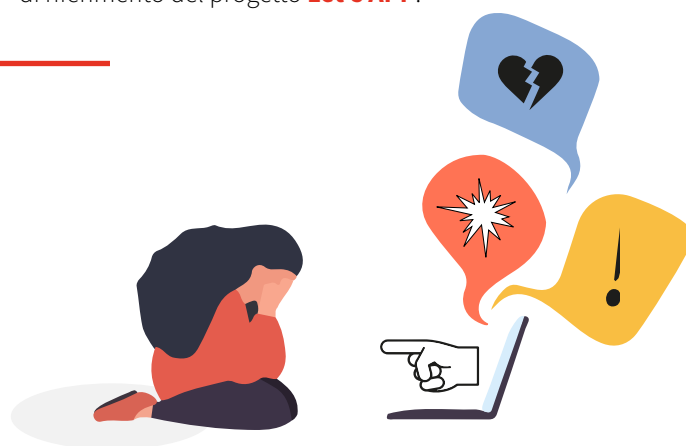
Doxxing: diffusione online di nominativi e informazioni personali e private, solitamente con intento malevolo.

Grooming online: adescamento online di un/a minore da parte di una persona adulta. Il termine è criticato dalle persone colpite perché ne trascurava l'aspetto di abuso sessuale, ovvero la costruzione di relazioni abusive online con un minore, volta ad incoraggiare e forzare comportamenti di tipo sessuale.

Molestie verbali online: utilizzo dei mezzi digitali per comunicare o interagire con una persona non consenziente. Le molestie possono prendere forma di commenti, video, foto e immagini grafiche di natura sessuale volte a svilire la vittima e creare situazioni di umiliazione e sessualizzazione. Le vittime donne vengono spesso colpite proprio a causa del loro genere di appartenenza.

Molestie o minacce tramite l'uso di immagini: distribuzione online di foto o video privati di carattere sessuale, ottenute con o senza il consenso della persona, per umiliarla.

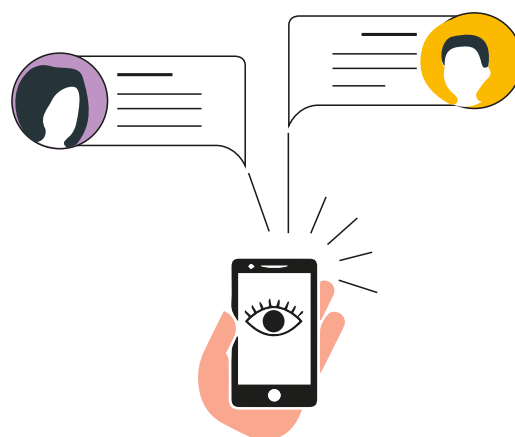
La lista è parziale, senza pretesa di essere esaustiva, e si focalizza sulle forme di violenza considerate più rilevanti per il target di riferimento del progetto **Let's APP**:



Sexting abusivo: scambio consensuale di testi o fotografie a contenuto sessuale, che diventa un comportamento abusivo quando la privacy di una delle persone coinvolte viene violata e i materiali condivisi pubblicamente senza il suo consenso. Il materiale visivo può anche essere preso senza consenso dai dispositivi elettronici della vittima e intercettando comunicazioni e dati privati, tramite azioni di **hacking**⁷⁰.

Sextortion⁷¹: adescamento online di una persona adulta o di minore età, con richiesta di materiali a sfondo sessuale, che spesso implica la richiesta di somme di denaro inizialmente anche esigue, con la minaccia che, in caso di mancato pagamento, il materiale sessuale verrà diffuso tra tutti i contatti, amici e i parenti.

Stalking online: atto di spiare, fissare o raccogliere informazioni su una persona e comunicare con lei contro la sua volontà.



⁷⁰ Il termine *hacking* si riferisce generalmente all'ottenimento di un accesso non autorizzato ai dati presenti in un sistema o in un computer.

⁷¹ Commissariato di P.S. online, SEXTORTION: cresce il numero delle e dei minori vittime di sextortion <https://www.commissariatodips.it/notizie/articolo/sextortion-cresce-il-numero-dei-minori-vittime-di-sextortion/index.html>, 25.08.2022.

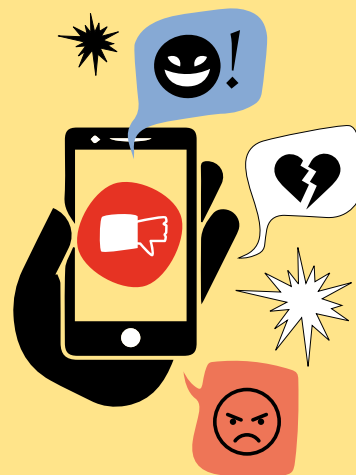
⁶⁹ UNFPA, *op. cit.*; European Women's Lobby, *EWL Glossary On Forms Of Violence Against Women And Girls*, 2022; Consiglio d'Europa, *Combating Hate Speech*, 2022; S. McLean, "Cyber Safety Solutions: Online Grooming", 2023; CHAYN Italia, *op. cit.*

Alla luce di quanto analizzato, il progetto **Let's APP** propone la seguente definizione operativa di violenza online, come sintesi tra le definizioni esistenti e gli spunti raccolti con le giovani protagoniste della ricerca:

La violenza online riguarda qualsiasi atto di violenza che si manifesta nello spazio online o veicolato attraverso i mezzi di comunicazione digitale, inclusi atti di violenza che provocano o potrebbero provocare danni o sofferenze fisiche, sessuali, psicologiche o economiche nel mondo online e offline.

Le ragazze/donne e alcune categorie di persone considerate come minoranze – per via di fattori caratterizzanti come la religione, l'etnia, il colore della pelle, la disabilità, l'orientamento sessuale e l'identità di genere – sono generalmente più esposte alla violenza online. Questa esposizione aumenta ulteriormente per coloro che hanno identità multiple e intersezionali (es. una ragazza, musulmana, di pelle nera).

La violenza perpetrata nello spazio online spesso affonda le sue radici in forme di discriminazione e disuguaglianza presenti nel mondo offline: la violenza online contro le donne e le ragazze, ad esempio, pur essendo agita attraverso le nuove tecnologie, deriva dalle profonde disuguaglianze di genere prodotte da un sistema patriarcale.



2.2 La normativa e i dati sulla violenza di genere online

La violenza online e la violenza digitale di genere, a oggi, non sono oggetto di uno specifico reato in Italia. Tuttavia, alcune forme di violenza digitale sono tutelate: la legge prevede infatti l'utilizzo di strumenti informatici o telematici come aggravanti di pena per reati associati alla violenza di genere come la diffusione di immagini intime o gli atti persecutori (es. **stalking**).

Nello specifico, la legge n. 38 del 2009⁷² ha introdotto il reato noto come 'stalking', che punisce chi – con comportamenti reiterati – minaccia o molesta una persona creando un grave stato di ansia, paura o un fondato timore per la propria incolumità. L'art. 612-ter prevede per l'appunto l'aggravante per l'azione di persecuzione tramite uso di mezzi telematici, inclusi i social. Si ritiene quindi che il reato perpetrato con tali mezzi sia maggiormente invasivo e lesivo, consentendo una diffusione più ampia dei contenuti e un maggiore controllo degli stessi da parte del responsabile.

Un approccio simile caratterizza la L. 69/2019, anche conosciuta come Codice Rosso, che all'art. 612-ter disciplina il reato di "diffusione illecita di immagini o video sessualmente espliciti" e, anche in questo caso, prevede l'aggravante dell'uso di mezzi informatici o telematici. L'eventuale responsabilità delle piattaforme nella riproduzione dei materiali non è contemplata nella normativa, una lacuna evidenziata da più parti⁷³.

L'Italia ha degli obblighi internazionali nel contrasto alla violenza di genere (non solamente online), avendo ratificato la CEDAW - Convenzione ONU sull'eliminazione di ogni forma di discriminazione della donna – e la Convenzione di Istanbul del Consiglio d'Europa⁷⁴, ratificata in Italia con la legge 77 del 2013⁷⁵, ovvero il più importante strumento normativo sulla violenza contro le donne e la violenza domestica, che definisce la violenza di genere come una violazione dei diritti umani e un atto discriminatorio. La Convenzione di Istanbul non affronta, però, specificatamente il tema della violenza online contro le donne. Nel 2022 è stata avanzata una proposta di Direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio sulla lotta alla violenza contro le donne e alla violenza domestica che evidenzia come, con l'uso di internet e degli strumenti informatici, la violenza online continui ad aumentare, spesso fungendo da corollario alla violenza subita dalle vittime nella vita offline⁷⁶.

In Italia, il cyberbullismo, un'altra forma di violenza online non strettamente legata alla violenza di genere, è punito dalla L. 71/2017 - Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione

ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo⁷⁷. Non esiste invece alcuna disposizione legislativa per contrastare e punire il fenomeno dei discorsi d'odio online. La relazione conclusiva della Commissione straordinaria del Senato per il contrasto dei fenomeni di intolleranza, razzismo, antisemitismo e istigazione all'odio e alla violenza (cd. Commissione Segre) ha sottolineato che "per combattere la diffusione dei discorsi d'odio, amplificata dalla capacità di propagazione della rete, serv[e] una definizione giuridicamente vincolante degli stessi a livello sovranazionale e, nell'attesa, un intervento urgente del legislatore italiano"⁷⁸. L'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM) è intervenuta con una delibera in questo senso, a tutela della dignità umana e del principio di non discriminazione e di contrasto all'*hate speech*⁷⁹.

I dati disponibili sulla violenza online evidenziano quanto sia **necessario un intervento normativo a 360 gradi, che deve agire di pari passo a interventi educativi e di prevenzione. Secondo diversi studi condotti nel 2021, la prevalenza della violenza online contro le donne e le ragazze varia dal 16% al 58% a livello mondiale⁸⁰, con una ragazza su due vittima di violenza di genere online in Europa nel 2020⁸¹.**

Nel 2020, la *Intelligence Unit* dell'*Economist* ha realizzato un sondaggio in 51 paesi: l'85% delle donne e ragazze coinvolte hanno riferito di aver assistito a violenze online contro altre donne (anche al di fuori delle loro reti)⁸². **Le ragazze e le giovani donne hanno subito più spesso violenza online**, il 45% infatti appartiene alla Generazione Z o Millennials e il 31% alla Generazione X o Baby Boomers⁸³. I dati raccolti rivelano, inoltre, delle **differenze regionali**, toccando un massimo di prevalenza (98%) in Medio Oriente e un minimo (74%) in Europa. Nonostante i numeri siano già di per sé significativi, la stima potrebbe comunque non indicare la situazione reale a causa delle mancate denunce. Il sondaggio rivela, infatti, che quasi 8 donne su 10 (il 78%) non sanno che esistono delle procedure da attivare in caso di molestie o violenze online. **Solo 1 donna su 4 dichiara di aver segnalato la violenza subita** o testimoniata nel mondo digitale direttamente alle piattaforme su cui l'episodio si è verificato, mentre il 14% ha invece segnalato l'accaduto agli organi territoriali competenti. Da evidenziare che quasi tre quarti delle donne intervistate ha manifestato **preoccupazione sul fatto che l'abuso online possa subire una escalation e diventare una minaccia nel mondo reale.**

77 Legge 29 maggio 2017, n. 71 - Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo.

78 Senato della Repubblica, Documento conclusivo, approvato dalla Commissione, sull'indagine conoscitiva sulla natura, cause e sviluppi recenti del fenomeno dei discorsi d'odio, con particolare attenzione alla evoluzione della normativa europea in materia, Legislatura XVIII.

79 AGCOM, Delibera n. 157/19/CONS Regolamento recante disposizioni in materia di rispetto della dignità umana e del principio di non discriminazione e di contrasto all'*hate speech*.

80 UN Women, *Accelerating efforts to tackle online and technology-facilitated violence against women and girls*, 2022.

81 N. Lomba, C. Navarra, M. Fernandes, *Combating gender-based violence: Cyber violence. European added value assessment*, European Added Value Unit, DG for Parliamentary Research Services (EPRS), 2021.

82 The Economist, *Measuring the prevalence of online violence against women*, in *onlineviolencewomen.eu.com*

83 Si veda il Glossario per le definizioni.

72 Legge 23 aprile 2009, n. 38 - "Conversione in legge, con modificazioni, del decreto-legge 23 febbraio 2009, n. 11, recante misure urgenti in materia di sicurezza pubblica e di contrasto alla violenza sessuale, nonché in tema di atti persecutori".

73 Chayn Italia, *op. cit.*

74 Convenzione del Consiglio d'Europa sulla prevenzione e la lotta contro la violenza nei confronti delle donne e la violenza domestica, 2011. (traduzione in italiano non ufficiale).

75 Legge 27 giugno 2013, n. 77 - Ratifica ed esecuzione della Convenzione del Consiglio d'Europa sulla prevenzione e la lotta contro la violenza nei confronti delle donne e la violenza domestica, fatta a Istanbul l'11 maggio 2011.

76 Proposta di Direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio sulla lotta alla violenza contro le donne e alla violenza domestica.

2.3 Online, offline (e onlife)

Sebbene il progetto **Let's APP** si muova prevalentemente nella sfera online, è opportuno fare una riflessione su come l'online e l'offline non solo non siano ambiti separati, ma spesso si sovrappongano, talvolta producendo dinamiche amplificate – in senso sia positivo che negativo. A questo proposito, esprimere le proprie idee o competenze online può incoraggiare o facilitare la riuscita, personale o professionale, nella società reale e nello spazio pubblico. Anche rispetto al fenomeno della violenza online, “[...] è stato riconosciuto un **continuum tra violenza reale e virtuale**. [Ad esempio] il sessismo perpetrato all'interno della prima viene riprodotto nella seconda e le ragazze e le donne sono prese di mira, come nella vita reale, in ragione del loro genere e degli stereotipi patriarcali insiti nella cultura”⁸⁴. Questo vale per la violenza online in senso ampio. Ad esempio, minacce o insulti lanciati in rete possono dare origine ad una vera e propria escalation di violenza (“piramide dell'odio”)⁸⁵ e trasformarsi in atti reali che possono sfociare in crimini d'odio. Vivere “onlife”⁸⁶, ovvero in una dimensione nuova, in cui i confini tra reale e virtuale sono saltati, lasciando posto ad una esistenza ibrida, può portare con sé elementi negativi, se non si hanno gli strumenti adeguati a muoversi in questo spazio. Tale continuum tra online e offline può riservare anche delle opportunità positive. È in questa dicotomia che si muovono i soggetti protagonisti della presente indagine.

84 European Women Lobby, #HerNetHerRights. *Mapping the State of Online Violence Against Women and Girls in Europe*, 2017.

85 Camera dei deputati, Commissione 'Jo Cox' sull'intolleranza, la xenofobia, il razzismo e i fenomeni d'odio. *Relazione finale*, 6 luglio 2017.

86 Termine coniato dal filosofo Luciano Floridi, cfr. L. Lucidi (a cura di), *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer Open, 2014.

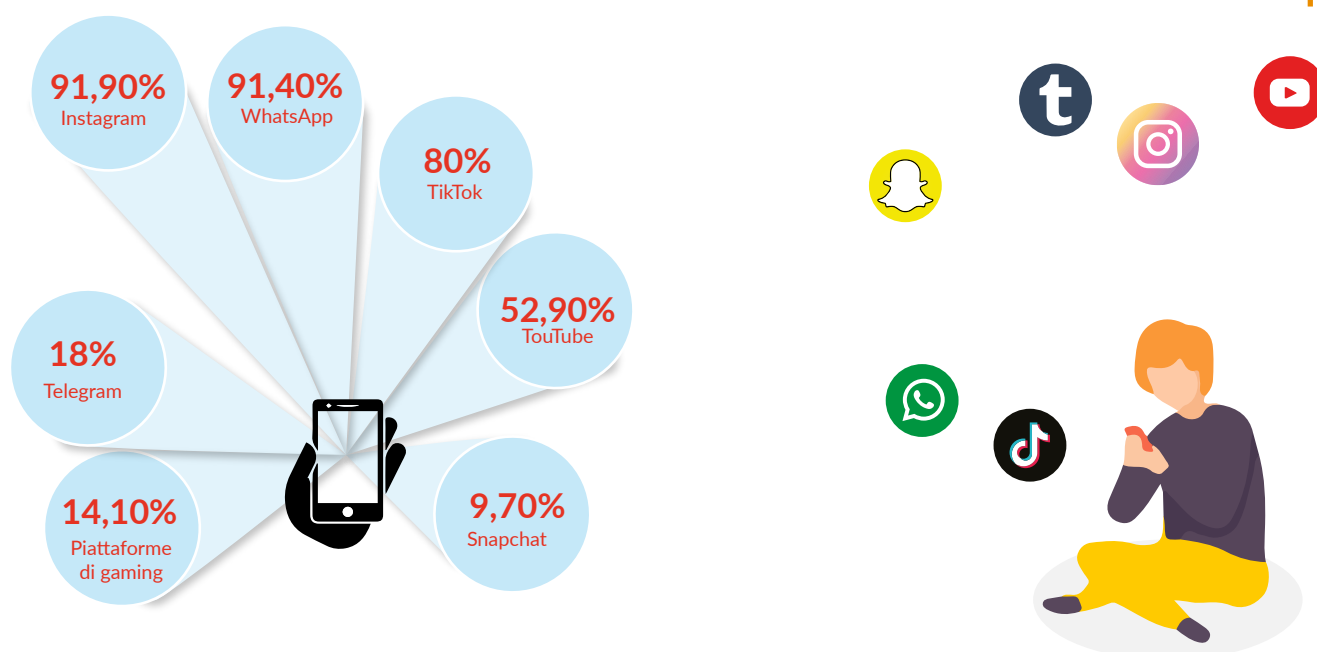
3. Cosa ci hanno raccontato i ragazzi: i risultati della ricerca Let's APP

3.1 Quali tecnologie e perché?

In linea con i trend rilevati a livello internazionale e nazionale, **le piattaforme più utilizzate dai ragazzi coinvolti nel progetto Let's APP sono Instagram e WhatsApp** (Fig.5). Facebook, invece, è usato in maniera residuale perché “è vecchio come social”, “è inutile”, “non si capisce nulla”⁸⁷. Oltre ai social più famosi, sono state menzionate anche delle app più recenti e meno conosciute, come Discord, una piattaforma di messaggistica istantanea e distribuzione digitale⁸⁸; Wattpad, uno spazio dedicato alla narrazione in cui leggere o scrivere storie originali⁸⁹; e BeReal, che promuove una condivisione di contenuti senza la possibilità di usare filtri o mettere like e per questo è percepita come più autentica da parte degli utenti⁹⁰.

Dal tipo di applicazioni più diffuse è facile dedurre anche gli scopi per cui i ragazzi si connettono: Instagram viene usato per **svago**, per vedere cosa fanno gli altri e farsi vedere attraverso la **condivisione** di foto e video, WhatsApp per **comunicare** con amici e parenti, mentre TikTok, il “fast food dei social”, è impiegato come distrazione grazie ai contenuti divertenti e fruibili in poco tempo. Tra le altre finalità, si registrano anche la **volontà di informarsi, cercare persone simili, esprimere le proprie idee** (Fig. 6). Social e piattaforme non sono particolarmente utilizzate da questa fascia d'età per cercare lavoro (il 61% ha risposto ‘poco o per nulla’), ma bisogna considerare che il 77% di chi ha risposto al questionario ha meno di 18 anni.

Fig. 5 “Quali social o piattaforme usi maggiormente su Internet?”



Fonte: ActionAid 2022

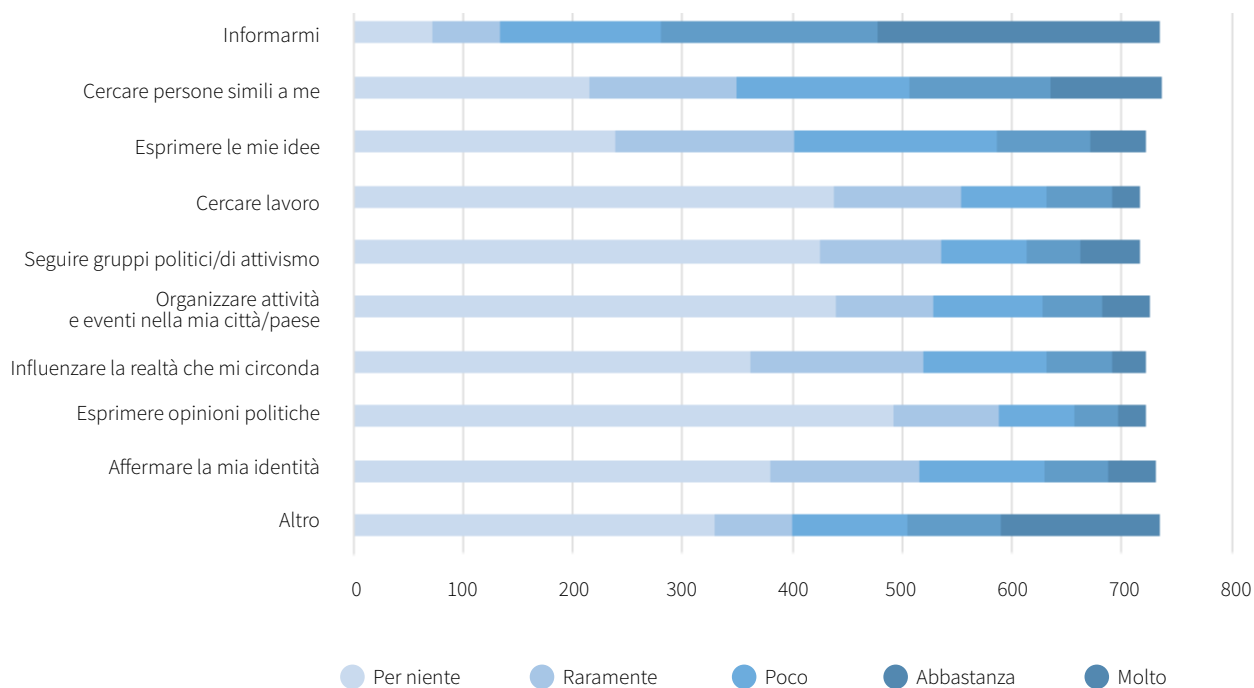
87 Testimonianze raccolte nel corso del dibattito sviluppatosi durante i focus group.

88 All'interno della piattaforma Discord le persone possono discutere delle proprie passioni e vi è anche la possibilità di creare eventi online.

89 Secondo *Beyond the Bookstore - Gen Z is Reading in New Ways and Seeking More Diversity in Fiction*, un'analisi condotta dalla piattaforma Wattpad alla fine del 2022, quattro lettori della Generazione Z su cinque si rivolgono a fonti online per cercare una narrativa alternativa, più inclusiva e varia. Loridee De Villa, autrice di *How to Be the Best Third Wheel*, vincitore del premio annuale Watty Award ha dichiarato: “Ho adorato leggere per tutta la mia vita, ma prima di unirmi a Wattpad non mi ero mai imbattuta in una storia in cui potessi riconoscermi. [...] Wattpad mi ha dato un posto per costruire un personaggio che riflettesse la mia esperienza di crescita in una famiglia filippina immigrata, e con oltre 2,7 milioni di letture sulla piattaforma, è chiaro che la rappresentazione nella mia storia è qualcosa che mancava anche agli altri”.

90 BeReal, popolare soprattutto tra la Generazione Z, invia all'utente contemporaneamente ma ogni giorno in un momento diverso l'invito ad acquisire e condividere una foto in due minuti.

Fig. 6 “Uso i social e le piattaforme online per...”



Fonte: ActionAid, 2023

Nonostante vari siano gli usi dei social e delle piattaforme da parte dell3 partecipant3 alla ricerca, **pochissim3 hanno dichiarato di aver utilizzato in passato applicazioni per migliorare le proprie competenze e conoscenze in ambito digitale** (Fig. 7). Questo dato potrebbe spiegarsi con il fatto che per molt3 giovan3 lo spazio online è concepito come parte integrante della propria quotidianità, come luogo conosciuto che non richiede competenze specifiche per affinarne l'utilizzo. Al tempo stesso, è possibile che molt3 ignorino l'esistenza di alcune app o piattaforme volte a sviluppare le capacità tecnologiche o che le reputino non adatte alle priorità o ai bisogni della loro quotidianità. I dati relativi al tempo passato online riflettono le tendenze internazionali e rivelano un utilizzo importante degli strumenti digitali. Tutt3 l3 giovan3 coinvolt3 hanno esperienza del mondo online, anche se non tutt3 hanno degli account social personali. **Alcun3 ragazz3 hanno dichiarato di utilizzare Internet e gli strumenti digitali per più di tre ore al giorno**, soprattutto la sera, con un consumo che si attesta tra i 50 e i 100 GB al mese.

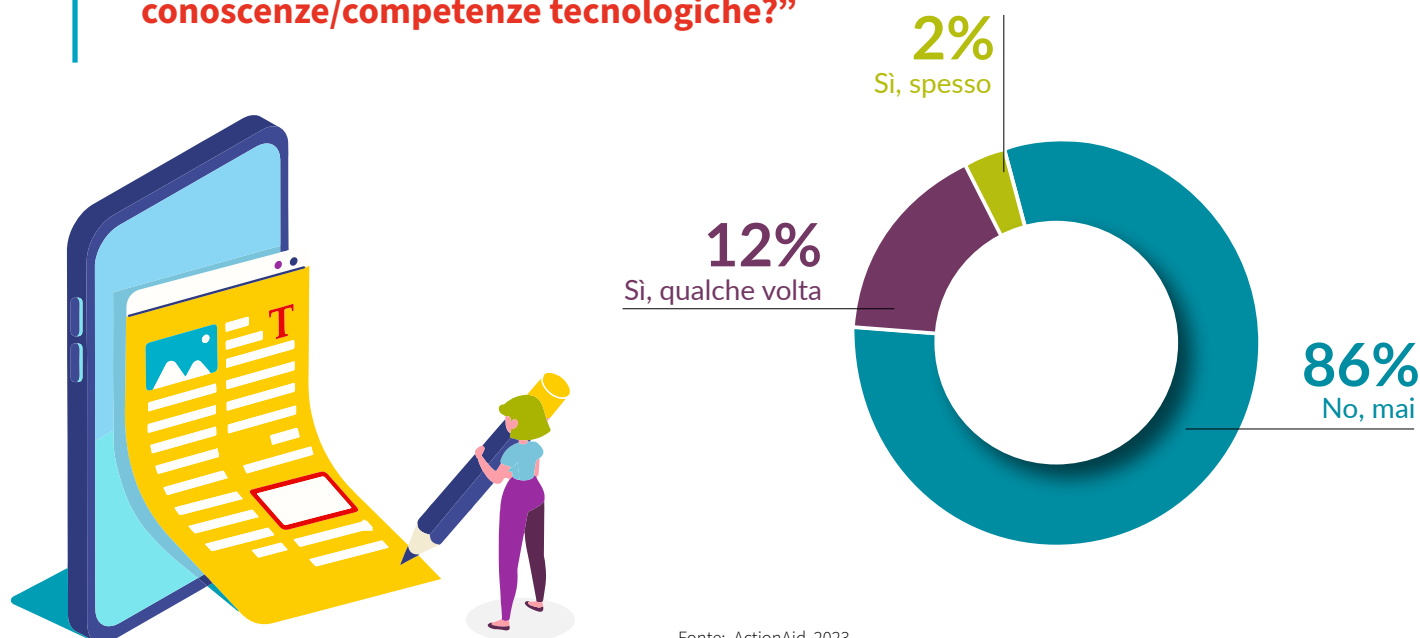
“Non riusciamo più ad annoiarci, nel momento in cui non abbiamo nulla da fare afferriamo nuovamente il cellulare.”⁹¹

91 * In questa parte del report, le frasi virgolettate nei riquadri sono citazioni della ragazz3 che hanno partecipato ai focus group.

Alla partecipanz è stato chiesto cosa cambierebbero delle tecnologie utilizzate quotidianamente, lasciando ampio spazio all'immaginazione⁹². Alcuni hanno espresso il **desiderio di rendere più reale l'esperienza online**, attraverso, ad esempio, la realtà virtuale o l'introduzione di ologrammi. In generale, però, sono emersi contributi poco creativi⁹³, forse perché raramente la ragazz vengono stimolati a pensare fuori dagli schemi e/o coinvolti in discussioni dove il loro punto di vista viene ascoltato e preso in considerazione.

Tra gli spunti più ricorrenti vi è l'esigenza di migliorare la sicurezza delle piattaforme online attraverso una migliore efficacia delle segnalazioni o della gestione dei profili falsi, nonché la regolamentazione dell'accesso della minor, pur tutelando la libertà di espressione. Per molti risulta prioritario potenziare la prestazione della connessione, la resa delle singole applicazioni e le performance tecniche dei dispositivi digitali, inclusa la durata della batteria. Il desiderio di velocizzare l'esperienza online e renderla più continuativa possibile si contrappone all'idea, delineatasi nel corso di diversi focus group, di inserire dei meccanismi di limitazione del tempo giornaliero trascorso online⁹⁴.

Fig. 7 **“Hai mai utilizzato delle app, come LV8, per migliorare le tue conoscenze/competenze tecnologiche?”**



92 Nello specifico, la domanda proposta durante i focus group è stata la seguente: “Se aveste una bacchetta magica, cosa vorreste cambiare delle tecnologie che usate quotidianamente?”

93 Durante i focus group una ragazza ha risposto, in maniera emblematica, “la magia non esiste.”

94 Una ragazza durante un focus group ha mostrato alle facilitatrici, tramite il suo telefono, che il giorno prima, una domenica, risultava essere stata connessa all'applicazione Tik Tok per 13 ore consecutive, spiegando che non riusciva ad autoregolarsi.

3.2 Empowerment: opportunità e limiti del mondo online

L'utilizzo dei social media è senza dubbio parte integrante della quotidianità delle giovani generazioni. Attraverso questi strumenti digitali, le ragazze possono effettivamente acquisire potere e consapevolezza per agire in maniera più efficace in ambito personale, sociale, politico ed economico?

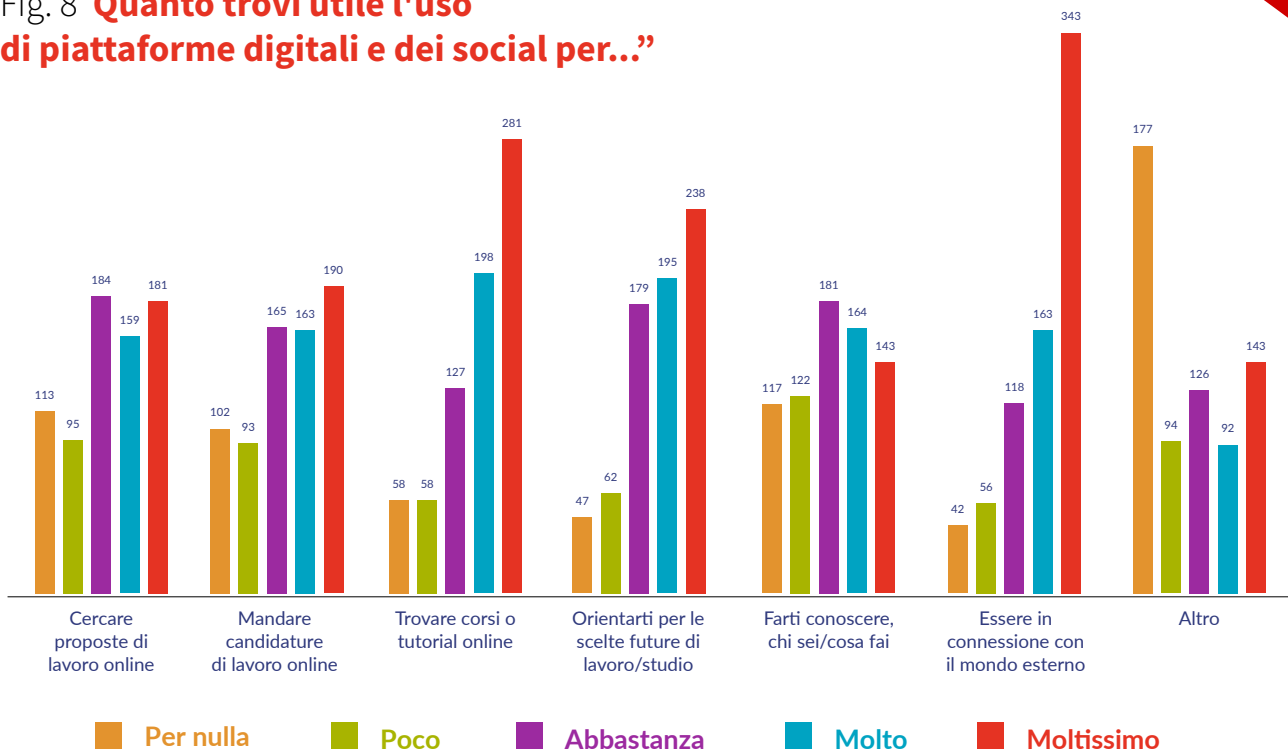
Dall'uso che ne fanno le partecipanti coinvolte nella ricerca, appare evidente l'esistenza di ambiti tematici in cui le app e le piattaforme online sono strumenti e spazi di empowerment personale. In particolare, è attraverso i loro smartphone e pc che le giovani si informano e comunicano con il mondo esterno. Le piattaforme online sembrano giocare un ruolo importante anche nei percorsi di affermazione del sé in ambito formativo e professionale: per quasi 500 ragazze Internet è un luogo privilegiato per trovare corsi o tutorial online e per più di 400 è uno spazio di riferimento per orientarsi nelle scelte future in campo lavorativo o di studio. Come sottolineato da alcune durante i focus group, i social permettono anche di creare nuove forme di lavoro, come, ad esempio, l'influencer, la Youtuber o l'Instagrammer. Molti sono gli esempi di giovani che utilizzano le piattaforme online per **diffondere idee**, ideali, stili di vita e opinioni, traendone un vantaggio economico grazie alle affiliazioni o alle collaborazioni con brand sponsorizzati.

“Internet ci dà la possibilità di essere visti.”⁹⁵

Per alcune **Internet rappresenta anche uno spazio di opportunità per farsi conoscere** e far conoscere i propri talenti: i social sono percepiti e sfruttati come mezzo per mostrare le proprie capacità, processo facilitato anche dagli algoritmi che attirano persone con interessi simili.

Tra gli ulteriori usi indicati (“Altro”), alcune riportano che i social vengono impiegati per studiare ed ampliare le proprie

Fig. 8 Quanto trovi utile l'uso di piattaforme digitali e dei social per...”



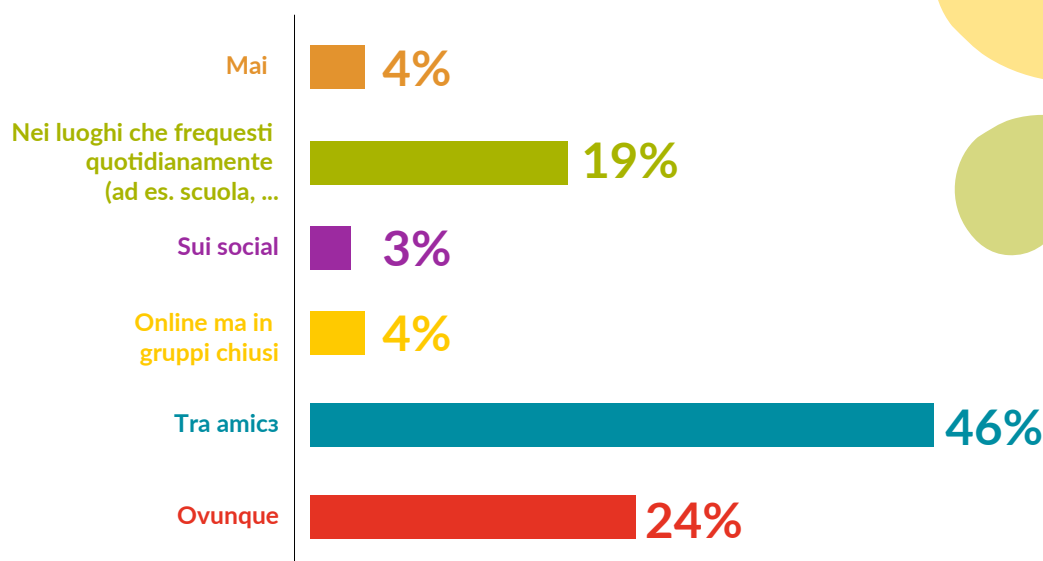
Fonte: ActionAid, 2023

⁹⁵ Testimonianza di una ragazza raccolta durante i focus group.

competenze in maniera alternativa, più dinamica e veloce rispetto all'utilizzo di libri di testo. Altri indicano che il mondo online rappresenta una fonte privilegiata per l'ascolto della musica e, in generale, per accedere e scambiarsi risorse in termini di video, libri, ricette, spartiti e altri contenuti multimediali. Tuttavia, sebbene i social permettano di "farsi conoscere" con facilità e raggiungere un grande bacino di utenza, non sempre i contenuti, seppur validi, ben strutturati e curati, diventano virali. Inoltre, molte sono le opinioni critiche rispetto alla possibilità di utilizzare i social come camera di risonanza per le proprie idee. È stato infatti evidenziato che sulle piattaforme online

Rispetto al ruolo giocato dai social media come promotori o catalizzatori di processi di empowerment nelle giovani generazioni, è interessante sottolineare come le partecipanti alla presente ricerca tendano a sentirsi più a proprio agio nell'esprimersi all'interno di una cornice relazionale conosciuta, sia essa online o offline (Fig. 9). In questo caso, non sono state riscontrate differenze significative legate alla dimensione di genere. Sebbene le ragazze risultino leggermente meno a loro agio nell'esprimersi "ovunque" e leggermente più a loro agio nell'esprimersi tra "amich3", la discrepanza rilevata tra generi è minima e non statisticamente significativa.

Fig. 9 **“Ti senti più a tuo agio ad esprimere la tua opinione...”**



Fonte: ActionAid, 2023



spesso vengono favoriti contenuti di scarsa qualità e privilegiate le persone già famose. Infine, nonostante le opportunità offerte da Internet, alcuni partecipanti hanno sottolineato il rischio di sviluppare delle vere e proprie forme di dipendenza⁹⁶ o fobie⁹⁷ legate agli strumenti digitali, come confermato anche da recenti studi sul tema⁹⁸.

La natura stessa della dimensione online, ovvero il fatto che non ponga (o quasi) limiti all'accesso, comporta dei vantaggi ma, al tempo stesso, può rappresentare un ostacolo per alcuni giovani, che si sentono più a loro agio ad esprimersi nel mondo offline (Fig. 10). Lo spazio online offre opportunità significative in termini di empowerment personale e professionale, ma può mettere in secondo piano le relazioni e il confronto diretto, che risultano essere estremamente importanti in un delicato percorso di presa di coscienza, riconoscimento delle proprie capacità e acquisizione di fiducia⁹⁹. È interessante notare come queste considerazioni valgano sia per le ragazze che per i ragazzi coinvolti nella ricerca. Non si rilevano, infatti, differenze statisticamente significative legate al genere in relazione allo spazio d'azione in cui le soggetti coinvolti si sentono più a loro agio nell'esprimere le proprie idee o nel sostenere azioni civili o politiche¹⁰⁰.

96 R. Alonzo, J. Hussain, S. Stranges, K.K. Anderson, "Interplay between social media use, sleep quality, and mental health in youth: A systematic review", in *Sleep medicine reviews*, Vol. 56, 2021.

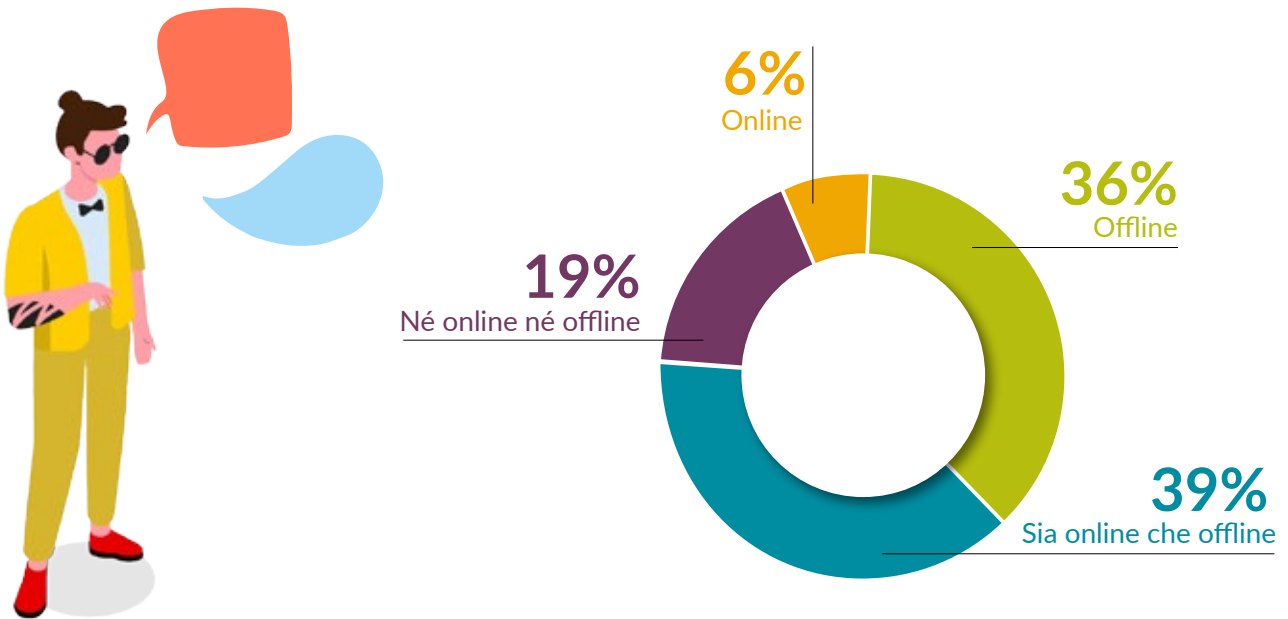
97 Negli ultimi anni si è iniziato a parlare di nuove fobie legate al mondo della tecnologia. La nomofobia, in primis, consiste nella paura di trovarsi in situazioni in cui non si disponga di rete mobile, connessione dati o senza batteria del telefono o del computer. Si parla anche di una fobia legata al ricevere un numero insufficiente di 'like' ai propri posts, riconducibile ad una più conosciuta fobia sociale, ovvero la paura del giudizio altrui, cfr. E. Stopani, Le fobie di nuova generazione, *Ipsico*, 21 febbraio 2017. Alcuni personaggi famosi ultimamente hanno contribuito a far parlare di un altro tipo di fobia, la FOMO (*Fear of Missing Out* / Paura di essere tagliati fuori), una forma ansiosa spesso colpisce le persone iperconnesse e legata all'utilizzo compulsivo degli smartphone o di altre tecnologie.

98 Vedi, ad esempio, A.M. Rodríguez-García, A.J. Moreno-Guerrero, J. Lopez Belmonte, "Nomophobia: An individual's growing fear of being without a smartphone. A systematic literature review", in *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol. 17, n. 2, 2020, p. 580; S. Boulianne, Y. Theocharis, "Young people, digital media, and engagement: A meta-analysis of research", in *Social Science Computer Review*, Vol. 38, n. 2, 2020, pp. 111-127.

99 ActionAid, Neet, *What Do You Mean?... op. cit.*

100 Per valutare il dato osservato dal punto di vista statistico è stato eseguito un test del Chi-quadrato: il valore ottenuto (0,0002) conferma che non c'è una statisticamente significativa tra i due gruppi (ragazze e ragazzi).

Fig. 10 **“Mi sento più a mio agio a esprimere le mie idee / sostenere azioni civili o politiche...”**



Fonte: ActionAid, 2023

3.3 Violenza online: diffusione e pervasità

Secondo le testimonianze raccolte, **la violenza online è percepita dalli partecipanti come un fenomeno grave e preoccupante**, che agisce su un piano psicologico e colpisce soprattutto le persone più sensibili e che vivono condizioni di vulnerabilità.

“La violenza online [...] si manifesta in atteggiamenti aggressivi e violenti, frasi e parole cattive che si verificano da dietro uno schermo”.¹⁰¹

Sebbene l'esempio più citato dalli ragazzi di violenza online sia il cyberbullismo, sono state identificate anche altre forme: l'esposizione a contenuti violenti, le sfide (“challenge”), la condivisione non consensuale di immagini intime, messaggi offensivi contro specifiche persone. Alcuni partecipanti han-

no contestato l'espressione “violenza online” perché, indirettamente, induce a pensare che l'esperienza vissuta possa rimanere relegata al mondo digitale. La richiesta avanzata è quindi di **collocare le loro esperienze in un continuum tra il mondo online e offline**, uno spazio ibrido dove i vissuti sono reali, inclusi il dolore e la sofferenza. Questo aspetto è emerso come centrale nei focus group: li ragazzi hanno apprezzato la possibilità di parlare di questi temi, insistendo sulla necessità di spiegare che tutto quello che vivono nel mondo online fa parte, e dunque ha effetti e conseguenze, sul loro vissuto offline. In sostanza, **rivendicano il riconoscimento dello spazio online che vivono quotidianamente**.

“Internet in realtà non è sbagliato, è la gente che lo rende sbagliato”.¹⁰²

101 Definizione proposta da una ragazza durante i focus group.

102 Definizione proposta da una ragazza durante i focus group.

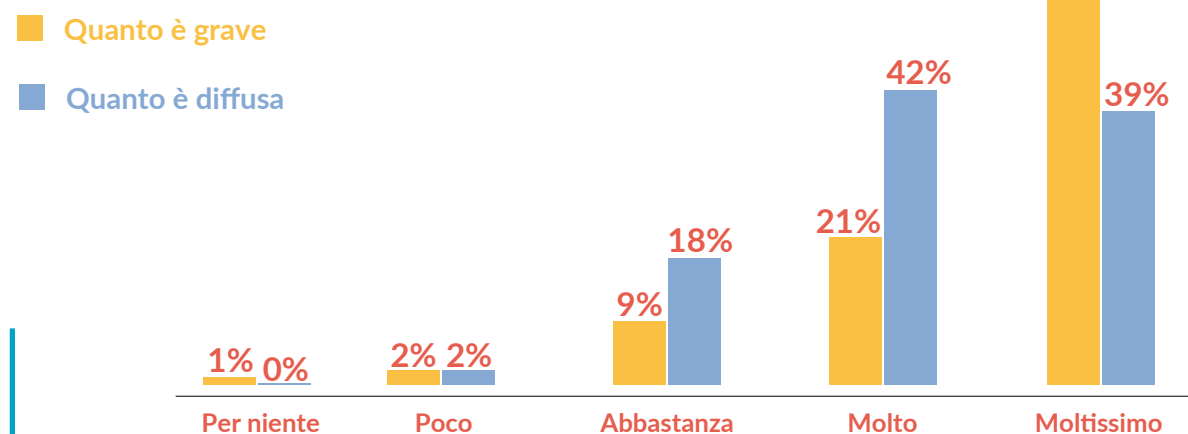
Quanto è diffusa e pervasiva la violenza online?

La violenza online è percepita e descritta come un **fenomeno alquanto diffuso e molto grave**. Mentre né il luogo di residenza né l'affiliazione religiosa sembrano influenzare la percezione della gravità del fenomeno, il **genere** sembra invece essere rilevante: un numero maggiore di ragazze (95%) rispetto ai ragazzi (76%) imputa alla violenza online un grado di gravità che va da “Molto” a “Moltissimo”¹⁰³. Questa differente percezione potrebbe essere in parte legata alla diversa esperienza che le ragazze vivono nel mondo online (e offline) rispetto ad episodi di discriminazione, violenza, stalking e molestie. Sebbene non vi siano dati nazionali ed europei puntuali e aggiornati sul numero di vittime di violenza digitale, ricerche sul tema evidenziano che le **donne e le ragazze hanno maggiori probabilità di essere oggetto di violenza digitale**¹⁰⁴. Uno studio condotto da *Plan International* nel 2020, che ha coinvolto oltre 14.000 ragazze e giovani donne in 31 paesi, ha rilevato che più della metà delle ragazze intervistate è stata molestata e/o maltrattata online¹⁰⁵. Le conseguenze della violenza online sulle donne e le ragazze possono essere molteplici e manifestarsi in vari ambiti, dalla sfera psicologica a quella fisica ed economica. La violenza digitale di genere può portare a traumi psicologici ed emotivi, come ansia, depressione, insonnia, attacchi di panico, comportamenti autolesionisti o tendenze suicide. **La violenza perpetrata online può avere un impatto**

anche sulla carriera professionale della vittima, basti pensare, ad esempio, ai casi di condivisione non consensuale di immagini intime: a causa della distribuzione di tali contenuti, alcune donne possono essere costrette a lasciare il loro lavoro o vedersi negata l'opportunità di promozioni. In alcuni casi la violenza online può condurre a o esacerbare forme di violenza fisica e sessuale nei confronti delle donne, specialmente se la violenza online non soddisfa l'obiettivo dell'aggressore, ovvero la vittimizzazione della donna nei confronti della quale è perpetrato l'attacco¹⁰⁶. Infine, alcuni studi indicano che l'aver subito violenza online è un fattore motivante, per alcune donne, per ridurre intenzionalmente la loro presenza online¹⁰⁷.

Più dell'80% dell3 partecipant3 ritiene che la violenza online sia molto diffusa. Ciononostante, la maggior parte dichiara di non averne fatto esperienza, né come vittima né come autora. Più dell'80%, infatti, ha dichiarato di non aver mai (55%) o quasi mai (26%) ricevuto insulti o offese sui social (Fig. 12). Similmente, più del 90% ha confermato di non aver quasi mai assunto il ruolo di autora di violenza non avendo mai scritto un commento sgradevole sui social (76%) o avendolo fatto solo una volta (18%) (Fig. 13). La tendenza a non identificarsi nel ruolo di oppressora è riconducibile, almeno in parte, al fattore “desiderabilità sociale”, ovvero alla tendenza dell3 soggett3 coinvolt3 in una ricerca a scegliere quelle risposte considerate socialmente più accettabili e aderenti alla norma¹⁰⁸.

Fig. 11 “Quanto è diffusa e grave la violenza online?”



Fonte: ActionAid, 2023

103 La relazione di dipendenza tra la variabile di genere e la percezione della gravità della violenza online è stata confermata anche dal punto di vista statistico. Dopo aver raggruppato le prime tre risposte previste dal questionario alla domanda “quanto è grave la violenza online?”, ovvero “per niente”, “poco” e “abbastanza”, in un'unica categoria (“poco”) e “molto” e “moltissimo” in un'unica serie (“molto”), è stato eseguito un test del Chi-quadrato. Essendo il test risultato maggiore (6,69) del valore teorico ad un grado di libertà, le due variabili possono essere considerate dipendenti a livello di probabilità 1%.

104 European Institute for Gender Equality (EIGE), *Combating Cyber Violence against Women and Girls*, 2022.

105 Plan International, *Free to Be Online? A report on girls' and young women's experiences of online harassment*, 2020.

106 R. Almenar, “Cyberviolence against Women and Girls: Gender-based Violence in the Digital Age and Future Challenges as a Consequence of Covid-19”, in *Trento Student Law Review*, Vol. 1, n. 3, 2021, pp. 167-230.

107 J. Pasricha, “‘Violence’ Online in India: Cybercrimes Against Women & Minorities on Social Media”, in *Feminism in India*, 2016.

108 T.J. DeMaio, “Social Desirability and Survey Measurement: A Review”, in C.F. Turner, E. Martin (a cura di), *Surveying Subjective Phenomena*, Vol. 2, Russell Sage Foundation: New York, 1984, pp. 257-281.

Fig. 12 **Ti è capitato che ti insultassero / offendessero sui social?**

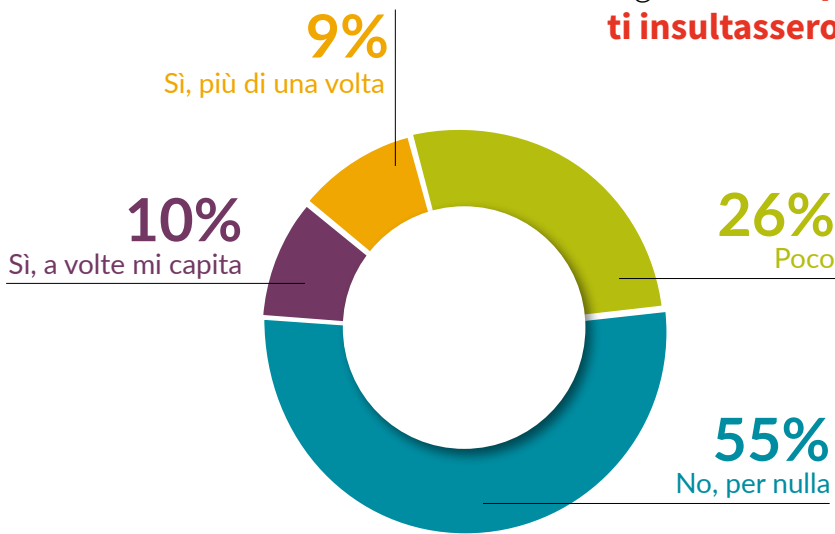
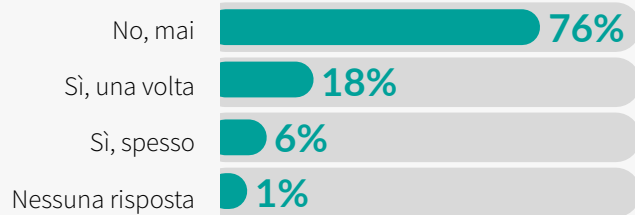


Fig. 13 **“Hai mai scritto un commento sgradevole sui social?”**



Fonte: ActionAid, 2023

“Davanti alla violenza online c’è molta indifferenza, leggiamo continuamente delle offese su cui non ci concentriamo nemmeno [...] siamo troppo abituati alla violenza online.”¹⁰⁹

“È un tipo di violenza peggiore di quella fisica, secondo me fa più male di quella fisica perché questa passa mentre quella online è accessibile a tutti. Quello che mi spaventa maggiormente è che diventa una gogna mediatica e tutti si sentono liberi di offendere senza conoscere la persona ma giusto per il gusto di farlo.”¹¹⁰

109 Testimonianza di una ragazza raccolta durante i focus group.

110 Testimonianza di una ragazza raccolta durante i focus group.

Tuttavia, i dati raccolti dai questionari potrebbero anche essere indice di una difficoltà diffusa rispetto alla comprensione e identificazione di cosa costituisca espressione di violenza online. Sussiste, in linea generale, una **scarsa conoscenza e consapevolezza di cosa sia effettivamente la violenza online**, specialmente se vissuta in prima persona. Inoltre, si assiste anche ad una sorta di **normalizzazione di alcune dinamiche discriminatorie tra i ragazzi**.

Durante diversi focus group è stato sottolineato come la violenza online possa essere **subdola e pervasiva**, poiché l'insulto, la minaccia o l'offesa può essere formulata da sconosciuti e una particolare condizione della persona oggetto della dinamica discriminatoria e/o denigratoria può essere pubblicamente conosciuta e diffusa, diventando virale senza nemmeno rendersene conto.

3.4 Violenza online: dinamiche di genere e intersezionali

Per meglio comprendere le dinamiche di genere e intersezionali del fenomeno della violenza online, la ricerca ha indagato i seguenti aspetti: chi è più colpita da episodi di violenza online e quali sono i fattori che acquisiscono la vulnerabilità.

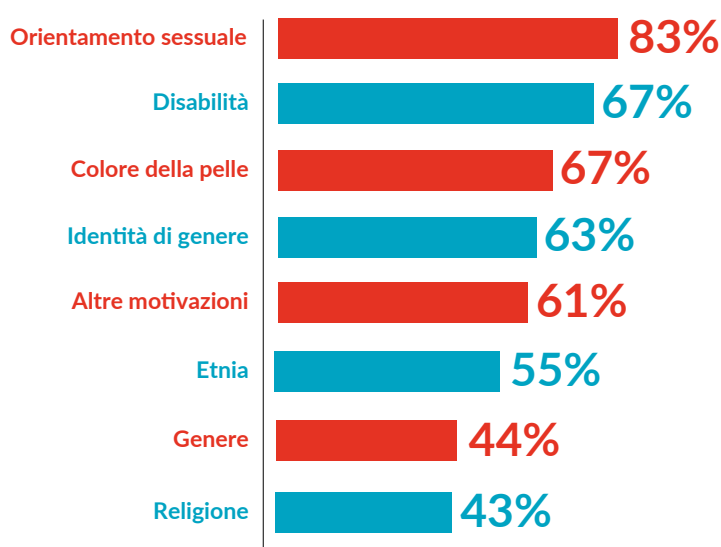
Secondo l'83% del campione del sondaggio **8 persone su 10 sarebbero colpite dalla violenza online a causa del loro orientamento sessuale**, ovvero persone gay, lesbiche, bisessuali o asessuali. I ragazzi sono ritenuti essere maggiormente

esposti a tale forma di violenza rispetto alle ragazze. Tale percezione è stata confermata anche durante i focus group. Cionondimeno, i partner territoriali hanno rilevato che la discriminazione in base all'orientamento sessuale potrebbe non essere emersa pienamente dal questionario, in quanto vi sono contesti in cui le persone non vengono offese per il loro orientamento sessuale semplicemente perché non si espongono. In certe zone, la scelta di non postare foto di sé e della propria compagna dello stesso sesso coinciderebbe con il non sentirsi in diritto di mostrarsi sui social, proprio per la paura degli attacchi che potrebbero conseguire.

Dopo l'orientamento sessuale, nella scala di elementi che espongono maggiormente alla violenza (Fig. 14), vi sono la **disabilità e il colore della pelle, entrambe stimate al 67%**, **seguite dall'identità di genere (63%)**.

Sotto la voce "Altre motivazioni", scelta dal 61% del campione, alcuni ragazzi (6,5%) hanno segnalato l'aspetto fisico come una delle ragioni per cui si subiscono attacchi online. Questo dato risulta particolarmente interessante perché l'aspetto fisico risulta essere la principale motivazione per cui le ragazze vengono colpite da forme di violenza online. L'etnia, intesa come un gruppo di persone con caratteristiche culturali e linguistiche comuni¹¹¹, è considerata da più della metà dei partecipanti (55%) un fattore che espone alla violenza. Si osserva poi che all'affiliazione etnica viene generalmente attribuito un peso minore rispetto al colore della pelle (considerato rilevante dal 67%). Questo elemento potrebbe in parte spiegarsi con il fatto che il colore della pelle è una caratteristica più immediata

Fig. 14 **Fattori di vulnerabilità**



Fonte: ActionAid, 2023

rispetto all'origine etnica e denota come le nuove generazioni risultino più esposte a forme di discriminazione nonostante siano nate e/o cresciute italiane. Cionondimeno è anche possibile che la distinzione tra i due fattori non fosse necessariamente chiara per la partecipant3.

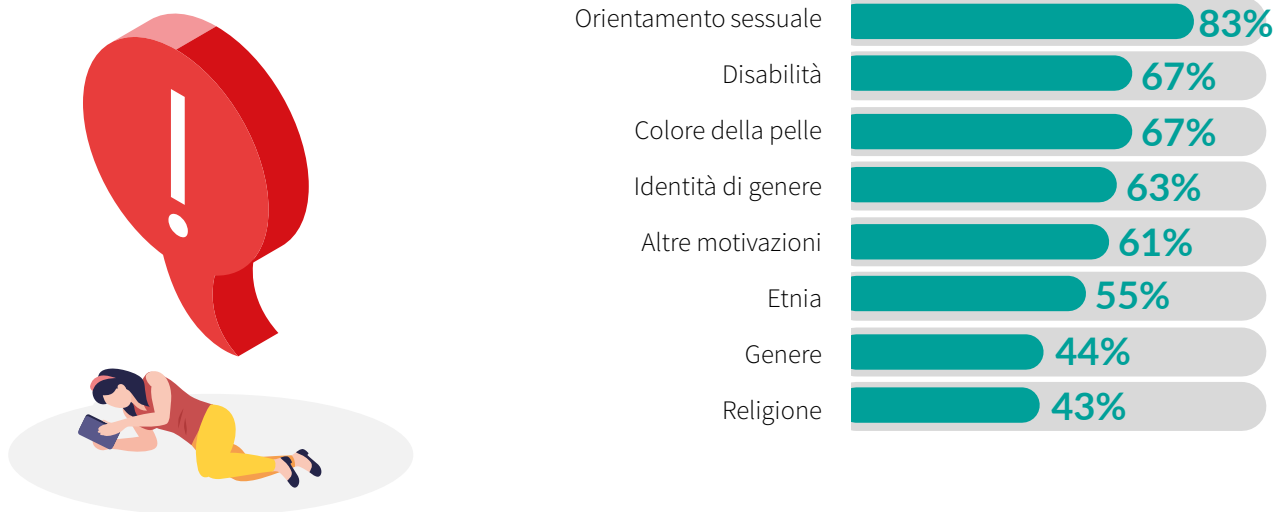
Seguono il genere e la religione, rispettivamente con il 44% e il 43% delle risposte. Il fatto che la religione rappresenti l'ultima motivazione segnalata dalla giovan3 non sorprende, considerato che solamente poco più della metà della ragazz3 ha dichiarato di avere un credo religioso. Anche nei focus group tale aspetto non è emerso come particolarmente rilevante nelle vite delle persone di questa fascia d'età, la ragazz3 non difendono il proprio credo religioso o non lo sentono proprio. Questo dato risulta, però, apparentemente in contrapposizione con le analisi e la letteratura disponibili sul tema. Secondo l'ultimo *Barometro dell'odio*¹¹², infatti, le due principali sfere d'odio nei

post e tweet analizzati sono proprio l'odio contro l'Islam, quindi di tipo religioso, e l'odio sessista contro le donne e le ragazze. Quest'ultimo si presenta sotto forma di *body shaming* e l'odio contro le donne che lavorano, considerate incompetenti o incapaci, una forma del tutto nuova. Da rilevare che il *Barometro dell'odio* analizza contenuti pubblicati su Facebook e Twitter, piattaforme che non risultano essere utilizzate dalla fascia di riferimento del sondaggio di **Let's APP**.¹¹⁴

“Le persone più bersagliate sui social sono quelle che esprimono realmente se stesse”.¹¹³

“All'interno dei social le persone vengono oggettificate [...] ormai esistono dei canoni che bisogna seguire... altrimenti diventi un bersaglio”.¹¹⁴

Fig. 15 **Perché alcune persone sono più colpite dalla violenza online? (%)**



Fonte: ActionAid, 2023

112 Amnesty International, Il Barometro dell'odio, 2021.

113 Testimonianza di una ragazza raccolta durante i focus group.

114 Testimonianza di una ragazza raccolta durante i focus group.

Questo dato palesa la necessità di una riflessione sulla percezione delle ragioni alla base dell'odio online nella fascia d'età coinvolta, che sembrano in parte diverse da quelle rilevate nel mondo dell'adulto. Questioni come l'orientamento sessuale, l'identità di genere, la disabilità, e l'aspetto fisico/il modo di apparire sembrano pesare maggiormente nella Generazione Z come ragioni per cui si viene attaccati nel mondo virtuale. Occorre quindi chiedersi perché e, soprattutto, tenere conto di tali differenze nel pensare e attuare misure di prevenzione e contrasto alla violenza online.

Dalle discussioni sviluppatesi all'interno dei focus group non emerge un'idea univoca di chi sia maggiormente colpito dalla violenza online. C'è chi ritiene che esporsi per come si è renda più vulnerabili, soprattutto se non si aderisce a dei "canoni" pre-stabiliti, e chi, invece, la ritiene una conseguenza inevitabile del fatto di esporsi. Questo dato conferma la tendenza a **normalizzare le espressioni di odio**, come se ormai facessero parte integrante del linguaggio della rete, tanto più quando sono **espressione di una violenza strutturale come quella contro le donne e le ragazze**. Sebbene, per questioni metodologiche, la dimensione intersezionale sia stata indagata in maniera indiretta, alcuni spunti di riflessione sono emersi quando si è domandato alle partecipanti "Quali gruppi o persone ti sembra che vengano colpiti più spesso dalla violenza online, e per quali ragioni".

Come già evidenziato, secondo il campione della ricerca, i ragazzi sarebbero maggiormente colpiti da odio e violenza online in ragione del loro orientamento sessuale, mentre le ragazze per il loro aspetto fisico. Questi dati sembrano confermare una certa visione "tradizionale" dei ruoli di genere, secondo cui le

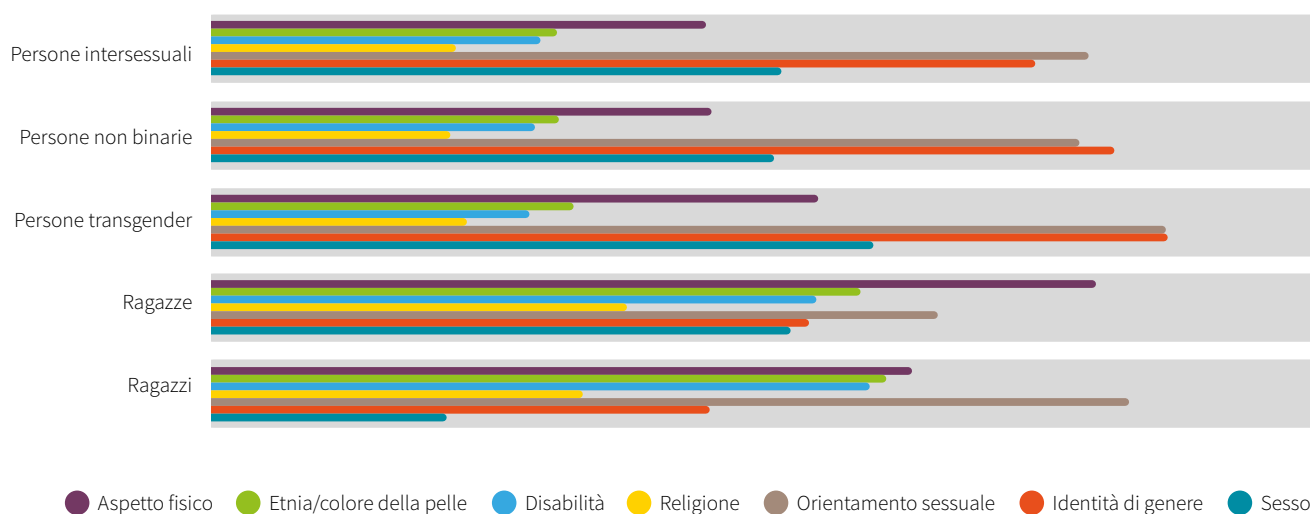
ragazze vengono giudicate in modo più pressante per il loro modo di apparire, e l'omosessualità è ancora vista come un tabù, soprattutto per i giovani di sesso maschile.

Il genere, e di conseguenza, i ruoli di genere fanno riferimento a modelli di comportamento che una determinata società propone¹¹⁵. Sebbene le rappresentazioni dei ruoli proposte dai nuovi media, incluse le piattaforme social, siano generalmente meno stereotipate rispetto al passato, per essere socialmente accettate le più giovani spesso tendono a costruire nei social media delle immagini di sé attraenti e positive per aderire a canoni tradizionali dell'uomo e della donna secondo cui, per semplificare, la prima deve essere bella e desiderabile e il secondo forte e virile. Al contrario, se le ragazze deviano da questo immaginario, in base a quanto riportato, possono diventare bersaglio di commenti odiosi, poiché questo è il messaggio che tendenzialmente gli arriva.

Durante i focus group, diverse ragazze hanno condiviso la propria esperienza, ovvero aver ricevuto insulti e commenti di odio, sia da ragazzi che da ragazze, per aver postato foto in cui mostravano il loro fisico. Un elemento molto interessante è che per molte ragazze la consapevolezza di essere offese o discriminate è emersa soltanto dopo aver ricevuto gli strumenti per capirlo (ad esempio, tramite i laboratori informativi e di empowerment del progetto **Let's APP**).

Questo denota una difficoltà nel riconoscere delle dinamiche patriarcali strutturali e rivela un sessismo interiorizzato, spesso anche da parte delle stesse ragazze. Per sessismo interiorizzato si intendono quei comportamenti messi in atto dalle donne nei confronti di se stesse o di altre donne, e che ripropongono gli schemi tipici della narrativa patriarcale¹¹⁶. Pensare "vi-

Fig. 16 **"Quali gruppi o persone ti sembra che vengano colpiti più spesso dalla violenza online, e per quali ragioni?" (più opzioni selezionabili)**



Fonte: ActionAid, 2023

115 M. Sandri, "La rappresentazione del ruolo di genere negli adolescenti attraverso i social media", in *Nuova Secondaria Ricerca*, 2014, p. 10.

116 S. Bearman et al., "The fabric on internalized sexism", in *Journal of Integrated Social Sciences*, Vol. 1, 2009, pp. 10-47.

sto com'era vestita se l'è andata pure a cercare”, riferito a una violenza subita da una donna, ne è un esempio concreto. Considerare l'elemento del sessismo interiorizzato, tutt'altro che scontato, è utile per meglio comprendere il punto di vista e la percezione delle ragazze, senza colpevolizzarle ma, anzi, favorendo la loro presa di coscienza e fornendo gli strumenti più adeguati a comprendere queste dinamiche (interiorizzate) e riconoscere i fenomeni di odio in cui spesso sono direttamente o indirettamente coinvolte.

Il genere, dunque, gioca un ruolo significativo sulla percezione della gravità della violenza online. Le ragazze sentono in maniera più profonda questo fenomeno ma, quando portate a riflettere sui fattori di vulnerabilità, non sembrano pienamente consapevoli delle dinamiche di genere sottese alle forme di violenza online (e offline). Non pare esserci ancora una presa di coscienza della effettiva disparità tra genere femminile e maschile, che permea ancora molti aspetti della vita – anche delle giovani generazioni – e che porta le ragazze a essere più esposte a espressioni violente, tanto nel mondo online che in quello offline.

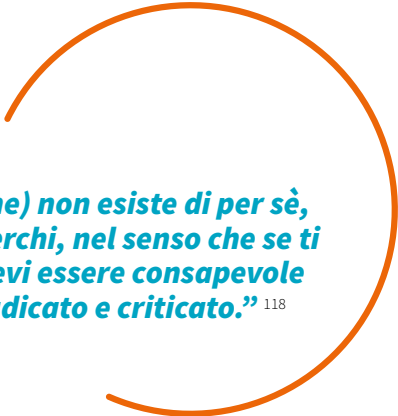
Per semplificare, se una ragazza viene insultata perché si mostra fisicamente o esprime una sua idea, non solo può sembrare normale, ma generalmente né le ragazze né i ragazzi si rendono conto che gli insulti le vengono rivolti proprio in quanto ragazza che si espone o si esprime in un determinato modo.

La violenza di genere si conferma, dunque, anche nella sfera online e anche tra le giovani generazioni, un fenomeno strutturale¹¹⁷, pervasivo e ampiamente diffuso al di là delle differenze sociali, della provenienza geografica e delle specifiche condizioni situazionali.

Secondo le 684 persone che hanno risposto al questionario, le persone transgender risultano discriminate sia per l'orientamento sessuale (518 voti) che per l'identità di genere (517 voti), mentre per le persone intersessuali e non binarie la principale motivazione risulta, rispettivamente, l'orientamento sessuale (475 voti) e l'identità di genere (489 voti).

I dati riportati gettano luce sull'importanza di prendere in considerazione diversi assi di analisi (*in primis*, il genere, l'orientamento sessuale e l'identità di genere) nell'analisi della violenza online e di includere nelle riflessioni le manifestazioni, dirette o indirette, della violenza strutturale. Le testimonianze raccolte suggeriscono, infatti, che le esperienze di violenza possono differire in relazione a molteplici fattori che, in alcuni casi, agiscono in maniera cumulativa o con un'influenza diversa in base alle persone che ne sono vittima.

Infine, anche le dimensioni economico-sociale e culturale influenzano le dinamiche di violenza online, come evidenziato soprattutto nelle reazioni delle giovani ad episodi di violenza. Sono stati segnalati, inoltre, dal personale educativo coinvolto nei focus group, dei limiti nella piena comprensione da parte delle ragazze circa le categorie utilizzate nella raccolta dati (ad esempio “identità di genere”, “orientamento sessuale”, ecc.). Questo potrebbe aver influito sui risultati. Un altro fattore evidenziato da chi ha facilitato i focus group riguarda il contesto socio-culturale: **le discriminazioni di genere sembrano essere più marcate in contesti sociali più vulnerabili dal punto di vista economico e sociale.** In generale, il background culturale e, in parte, anche lo stesso indirizzo scolastico, paiono influenzare le forme in cui la violenza si manifesta online (e offline).



“(La violenza online) non esiste di per sé, è una cosa che ti cerchi, nel senso che se ti esponi sui social devi essere consapevole che puoi essere giudicato e criticato.”¹¹⁸

117 Consiglio d'Europa, Convenzione sulla prevenzione e la lotta contro la violenza nei confronti delle donne e la violenza domestica Istanbul, 11 maggio 2011.

118 Testimonianza di una ragazza raccolta durante i focus group.

3.5 Le (non) reazioni della ragazza

La ricerca ha anche indagato se e come la ragazza reagisce quando subisce o sono testimoni di episodi di violenza online, registrando una generale **manca di (re)azioni di fronte a episodi di violenza nel mondo virtuale**.

Alla domanda "Se hai subito violenza online che sentimenti hai provato", il 35% ha risposto di non aver provato alcuna reazione emotiva, rabbia il 27%, tristezza il 22% e delusione il 18%.

Il 34% della ragazza, inoltre, ha risposto di non aver reagito in alcun modo se attaccata online, mentre il 21% ha bloccato l'utente e il 17% ne ha parlato con un(!) amico. Nel caso di risposta all'attacco online, la tendenza prevalente è stata di farlo con un ulteriore insulto o offesa (14,5%), mentre il 10% ha cercato un dialogo.

La tendenza generale cambia quando a essere colpita da violenza online è un(!) amico. In questo caso, infatti, la volontà di agire è decisamente più alta rispetto a quando si viene colpita direttamente: il 66,5% ha dichiarato di sentire l'amico in privato per sapere come sta, quasi il 50% di segnalare il commento alla piattaforma e il 37% di aiutare l'amico in questione a controbattere. Sembra quindi più semplice riconoscere l'attacco online, o reagire, se non coinvolto direttamente. Tuttavia, la tendenza diffusa a non reagire sembra suggerire una crescente normalizzazione della violenza online, perché risulta "normale" essere attaccata se ci si espone direttamente.

In alcuni casi, durante i focus group, certe ragazze lasciavano sottintendere che la ragazza colpita se l'erano in qualche modo meritato: come nel caso di una ragazza attaccata per aver avuto un ruolo nel tradimento da parte del fidanzato di una delle ragazze coinvolte nella discussione, perché era stata colpa del suo comportamento e quindi se l'era cercata. Questo confermerebbe l'espressione di un giudizio legato non tanto all'avvenimento in sé, ma agli schemi di pensiero dettati da un sessismo interiorizzato di cui loro stesse non sono consapevoli.

In generale, emerge che **la ragazza hanno poca fiducia nella propria capacità di agency**, oltre al timore di essere criticata. C'è inoltre la paura, in caso di azione, di non ottenere alcuna risposta, feedback o soluzione. Si parla di solitudine sociale o mancanza di rete sociale (reale) di riferimento. Le figure responsabili di riferimento (insegnanti, genitori, responsabili del mondo associativo o di servizi di supporto) tendono ad avere **poche competenze o strumenti di supporto**.

Allo stesso tempo, la ragazza hanno evidenziato la necessità di avere delle reti sociali reali – dunque oltre il mondo virtuale – a cui appoggiarsi; ciò rende quanto meno auspicabile dedicare impegno all'empowerment della rete sociale che si muove intorno alla ragazza.

Il ruolo della rete e del fare gruppo per trovare una risoluzione offline, in caso di attacco online da parte di persone conosciute, sottolinea il continuum tra il mondo reale e il mondo virtuale, e come i due mondi tendano a sovrapporsi. In letteratura si fa riferimento al fenomeno di cyber balcanizzazione, che vede le comunità della rete selezionare i propri membri – anche attingendo alla propria rete fisica/personale – verificando preventivamente la condivisione di opinioni e interesse¹¹⁹.

Se questo fenomeno rischia di creare circoli auto referenziali, formati da persone che la pensano allo stesso modo e non favorisce un dibattito costruttivo, si può pensare che nelle fasce più giovani della popolazione questa tendenza possa rappresentare, almeno idealmente, una sorta di salvagente rispetto alla sovraesposizione che si vive nella rete, nonché una forma di protezione dai possibili attacchi "esterni".

Nei focus group, sono state rilevate alcune **differenze tra indirizzi scolastici diversi**. Se in alcuni casi (licei), la tendenza è quella di segnalare, rispondere e agire in modo talvolta considerato più ingenuo, in altri (istituti professionali) è emersa una maggiore accettazione e consapevolezza del rischio di essere attaccati online e che certi atteggiamenti non possono essere fermati per non correre il rischio di limitare la libertà di espressione.

A tal proposito si evidenzia che non è sempre chiaro alla studentessa, o non viene sempre compreso correttamente, il limite tra libertà di espressione e discorsi d'odio. **Espressioni di odio possono essere confuse, mascherate o giustificate dal diritto a esprimersi liberamente**, senza tenere conto di quel limite sancito anche nella Costituzione Italiana (artt. 2 e 3), per cui il diritto a manifestare il proprio pensiero non può essere esercitato se reca pregiudizio alla dignità altrui¹²⁰. E dunque insultare pesantemente qualcuno per quello che è o dice non può considerarsi un esercizio della libertà di espressione. Per questo è importante che una corretta formazione e informazione su questi temi venga realizzata nelle scuole e nei luoghi educativi.

Un elemento che risulta interessante approfondire, che non emerge dal presente studio, è se la generale **disillusione** e la percezione di non poter fare nulla per poter contrastare questi fenomeni sia da limitarsi all'ambito della violenza online o, come forse più plausibile, se tale attitudine non possa essere generalizzata anche ad altri ambiti della vita della giovane.

A CHI RIVOLGERSI?

112 *Da chiamare sempre in situazione di emergenza e/o immediato pericolo*

1522 *Numero anti-violenza e anti-stalking (24/24h)*

App 1522 *permette di chattare con le operatrici*

App YouPol *per segnalare episodi di bullismo e violenza domestica*

Segnalazioni online Polizia Postale 800 90 10 10 o **form online UNAR** *per segnalare una discriminazione subita o testimoniata*

comunità offline a quelle online: il concetto di cyber-balcanizzazione", in *culturedigitali.org*, 15 giugno 2019.

120 Costituzione Italiana, 2022.

119 L. Paccagnella, *Sociologia della comunicazione*, Il Mulino, 2004; IUSVE Team, "Dalle

4. Conclusioni e Raccomandazioni

L'analisi dei questionari e dei risultati dei focus group condotti con circa 700 giovani ha permesso di tracciare un quadro, seppur parziale, di come la giovinezza – prevalentemente tra i 16 e i 29 anni – vivono il rapporto con la tecnologia e di come questa svolga un ruolo ambivalente, favorendo processi di sviluppo e affermazione di sé ma anche presentando rischi come quello di essere esposti a fenomeni di violenza online, con ricadute nel mondo offline.

Alla luce di quanto emerso dalla ricerca, qui di seguito vengono proposte alcune raccomandazioni e linee di azione per le principali istituzioni ed enti che, a livello nazionale e sui territori, possono svolgere un ruolo fondamentale per aiutare la adulti di domani a utilizzare le nuove tecnologie in modo sano e costruttivo, prevenendo o facendo fronte ai principali rischi ad esse connesse.

Strumenti digitali ed empowerment: le opportunità tra online e offline e nel continuum online-offline



In linea con altri studi, i dati raccolti attraverso il progetto **Let's APP** confermano che la giovinezza trascorrono molto tempo connessa, anche ad applicazioni con contenuti considerati di basso valore o di scarsa qualità, ed evidenziano una forte difficoltà ad **autoregolarsi**. Spesso emerge il desiderio di un controllo **"esterno"**, da delegare per lo più alla tecnologia (es. alert sul telefono o disconnessione automatica) piuttosto che a figure adulte di riferimento e, tantomeno, a se stessi o alla propria pari. Le testimonianze raccolte evidenziano come, soprattutto per la più giovinezza, esista un **continuum** tra la dimensione **online** e quella **offline**: le esperienze vissute all'interno della cornice digitale sono reali, così come le conseguenze emotive dei vissuti online. In questo senso, accanto al tentativo frenetico di apparire, la fascia di popolazione coinvolta nella ricerca si avvicina sempre più alle nuove piattaforme e applicazioni che privilegiano la condivisione senza filtri e con persone che appartengono alla propria cerchia di amici nella cosiddetta vita reale, offline. L'importanza dell'**interazione tra la dimensione online e offline** è evidenziata anche dal ruolo giocato dalla rete amicale sia nel creare un ambiente favorevole per esprimersi che nel trovare soluzioni condivise in caso di attacco online.

In considerazione di ciò, si ritiene fondamentale:

- Promuovere percorsi di **consapevolezza, approfondimento e riflessione** sull'utilizzo degli strumenti digitali, chiedendo:
 - » al **Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri** di:
 - garantire un **accesso equo alla tecnologia** sia per genere che per fasce di età e provenienza sociale tramite azioni mirate e capillari sul territorio;
 - istituire corsi di **formazione e media literacy** per gio-

vanz e comunità educante per un uso informato e adeguato delle tecnologie digitali, in termini di qualità e quantità di utilizzo. Gli incontri formativi e informativi dovrebbero quindi coinvolgere le principali figure educative che accompagnano la giovinezza, inclusi genitori, allenatori e allenatrici sportivi, assistenti sociali, educatori ed educatrici di comunità di accoglienza per minori stranieri non accompagnati;

- prevedere il rilascio di un **"patentino digitale"** per chi frequenta con successo percorsi di acquisizione o rafforzamento delle conoscenze di base per navigare lo spazio digitale in modo sicuro;

- » alle **Suole, alle associazioni sportive, culturali e di promozione sociale** di:
 - favorire la **creazione di reti sociali solide intorno alla giovinezza**, con figure educative preparate sui rischi e le opportunità legate alle nuove tecnologie e disposte ad ascoltare e guidare la giovinezza nell'uso di piattaforme e social come forme e mezzi di espressione e affermazione di sé, nonché a garantire occasioni di confronto.

Promuovere **eventi e scambi formativi e informativi** in cui

- la giovinezza possano pensare fuori dagli schemi e/o essere coinvolta in discussioni dove il loro punto di vista viene ascoltato e preso in considerazione, affinché comprendano che possono essere agenti di cambiamento, chiedendo:

- » alle **Suole/agli enti educativi/alle associazioni sportive e culturali** di:
 - organizzare **contest o maratone digitali (hackaton)** rivolte a giovinezza per sviluppare, ad esempio, app o piattaforme fisiche e digitali per dare spazio alla loro creatività, **concorsi per giovani attivisti digitali** coinvolti nella lotta alla violenza online, e così via;
 - raggiungere e **coinvolgere anche la giovinezza NEET**, che rischiano altrimenti di rimanere isolati ed esclusi, utilizzando **strumenti e approcci metodologici rispondenti ai loro specifici bisogni individuali** e a quelli dei loro gruppi di appartenenza;
- » al **Ministero dell'Istruzione e del merito** di:
 - finanziare **attività di ricerca** per approfondire gli effetti prodotti dall'interazione tra la dimensione online e offline nella quotidianità della Generazione Z. I risultati delle indagini dovranno informare il disegno e l'implementazione di progetti, che devono prevedere la gestione di dinamiche che possono manifestarsi nel mondo offline in conseguenza ad azioni violente sperimentate online.

La violenza online e di genere come vissuto quotidiano per la giovinezza



La **violenza online** rappresenta un rischio e, spesso, un vissuto quotidiano per la giovinezza. Le testimonianze raccolte suggeriscono che le esperienze di violenza possono differire in relazione a **molteplici fattori** che, in alcuni casi, agiscono in maniera cumulativa o con un'influenza diversa rispetto alle persone che ne sono vittima. Le **ragioni alla base dell'odio online** fornite dalla giovinezza tra i 16-29 anni in parte differiscono da quelle rilevate nel mondo dell'adulto. Questioni come l'orientamento sessuale, l'identità di genere, la disabilità, l'aspetto fisico e il modo di apparire sembrano pesare maggiormente nella Generazione Z (persone nate tra il 1997 e il 2012) come ragioni per cui si viene attaccati nel mondo virtuale. Cionondimeno, si confermano, anche tra le giovani generazioni, dinamiche discriminatorie legate al genere, reiterate e rinforzate dalla normalizzazione del linguaggio e dei fenomeni sessisti.

In considerazione di ciò, si ritiene fondamentale:

- includere la **violenza di genere online nell'ordinamento giuridico italiano**, chiedendo:
 - » al **Parlamento** di:
 - **introdurre nel codice penale**, come previsto dall'art. 10 della Proposta di direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio sulla lotta alla violenza contro le donne e alla violenza domestica, **una nuova fattispecie di reato** che punisca quella condotta intenzionale consistente nell'istigare, attraverso tecnologie dell'informazione e della comunicazione, alla violenza o all'odio nei confronti di una o più persone per motivi legati al sesso o al genere con l'effetto di provocare un ingente danno psicologico a tale persona o gruppo di persone. L'adozione di tale fattispecie permetterebbe di monitorare il fenomeno e implementare interventi in grado di rispondere ai bisogni rilevati;
 - di modificare l'art. 5, comma 2, del decreto-legge 14 agosto 2013, n. 93 convertito, con modificazioni, in legge 15 ottobre 2013, n. 119, affinché **tra le finalità del Piano strategico nazionale contro la violenza** nei confronti delle donne e la violenza domestica si includa la prevenzione e il contrasto della **violenza online**;
- promuovere una **maggior conoscenza del fenomeno della violenza online di genere** chiedendo:
 - » al **Dipartimento per le pari opportunità** di finanziare – **nell'ambito del Piano strategico nazionale sulla violenza maschile contro le donne 2021-2023** – una **ricerca sulle cause e le conseguenze della violenza online di genere che includa un focus specifico sulla Generazione Z**, tenendo in debito conto i diversi assi di

analisi – *in primis*, il genere, l'orientamento sessuale e l'identità di genere – su cui si sviluppano forme dirette o indirette di violenza simbolica e strutturale.

Contrasto alla normalizzazione dei linguaggi violenti e sessisti sulla rete



Emerge dalla ricerca una conferma della **normalizzazione del linguaggio e dei fenomeni sessisti**. Questo vale per la violenza contro le donne e le ragazze, ma anche per la violenza contro altri gruppi sociali con caratteristiche che li rendono oggetto di violenza o discriminazione (es. etnia/colore della pelle, identità di genere, credo religioso, ecc.). Tra le variabili solitamente considerate chiave nelle analisi intersezionali¹²¹, le dinamiche di genere impattano in maniera preponderante sulla giovinezza italiana.

In considerazione di ciò, si ritiene fondamentale:

- fornire alla giovinezza **gli strumenti per riconoscere fenomeni violenti sulla rete e per reagire in modo costruttivo** salvaguardando il benessere loro e dei loro pari, chiedendo:
 - » al **Ministero dell'Istruzione e del merito** di:
 - di inserire **nei programmi scolastici**, dalle scuole primarie e a seguire, **percorsi formativi sui linguaggi d'odio e più in generale sui fenomeni di violenza online di genere**, che prevedano laboratori pratici per sviluppare strumenti operativi e creare giovani attivisti digitali consapevoli dell'uso della rete e pronti a supportare il contrasto della violenza online;
 - di inserire nei **programmi formativi rivolti a docenti** delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado **moduli specifici sulle tematiche attinenti alla violenza online di genere**, da erogare anche in collaborazione con associazioni specializzate e altri attori rilevanti;
 - » alle **Associazioni che operano sul territorio con giovani** – tra cui, associazioni sportive, culturali, linguistiche, di promozione sociale – di promuovere **occasioni di confronto e dialogo** come antidoto generale all'indifferenza verso i fenomeni di violenza online e **percorsi di formazione e sensibilizzazione** sull'odio contro le donne e le ragazze e sui rischi connessi al sessismo interiorizzato per aiutare soprattutto le ragazze a riconoscere fenomeni di violenza online che riguardano loro o le loro pari.

121 N. Rajani, "I Bet You Don't Get What We Get: An Intersectional Analysis of Technology-Facilitated Violence Experienced by Racialized Women Anti-Violence Online Activists in Canada", in *Canadian Journal of Law and Technology*, Vol. 19, n. 2, 2022, pp. 217-247.

Glossario

Attivismo

Tendenza a intensificare il lato attivo, creativo, innovativo della vita umana. Più specificamente, concezione etica, fondata sull'idea del supremo valore dell'esplicazione dell'attività vitale, della volontà di vita e di potenza, conglobante in sé ogni altro canone di moralità e di condotta. È anche inteso come l'attività propagandistica svolta dalle attiviste e dagli attivisti di partiti politici e di organizzazioni sindacali (*Treccani*).

Attivismo digitale

L'attivismo online o digitale utilizza gli strumenti tecnologici e Internet come forma di attivismo, consentendo e amplificando la diffusione di informazioni sui cambiamenti politici e sociali. Ciò può avvenire nei blog, nei siti web, tramite e-mail, o come più comunemente accade, nei social media.

Baby boomers

La generazione dei baby boomers, ovvero le persone nate tra il 1946 e il 1964, a seguito del boom demografico del dopoguerra.

Cyberviolence

“L'uso di sistemi informatici per causare, facilitare o minacciare violenze contro individui, che provoca (o rischia di provocare) danni o sofferenze fisiche, sessuali, psicologiche o economiche e può includere lo sfruttamento delle circostanze, delle caratteristiche o delle vulnerabilità dell'individuo.” (*Consiglio d'Europa*)

Discriminazione

La distinzione, diversificazione o differenziazione operata fra persone, cose, casi o situazioni. Ad esempio, quando si parla di discriminazione etnica o religiosa, ci si riferisce a una diversità di comportamento o di riconoscimento di diritti nei riguardi di determinati gruppi etnici o religiosi. Lo stesso vale per forme di discriminazioni sulla base di altre caratteristiche personali, come il sesso di appartenenza, l'identità di genere, l'orientamento sessuale o la disabilità. Le discriminazioni sono espressione di potere da parte di un soggetto (o gruppo) su un altro (*Treccani*). Normata a livello civile e penale, in Italia e a livello internazionale, si parla di discriminazione quando una o più condotte comportano una disparità di trattamento o provocano una lesione della dignità o addirittura dell'incolumità di soggetti caratterizzati da una diversa appartenenza nazionale, etnica, razziale, religiosa e che sono messe in atto principalmente in ragione di uno stato di avversione nei confronti di tale appartenenza¹²².

Empowerment

Un processo multidimensionale progressivo in cui [la donna o] un gruppo di donne acquisisce potere ed è in grado di compiere scelte significative per sé e per altri/e in ambito personale, sociale, politico ed economico. A livello trasformativo, questo si traduce in un cambiamento delle relazioni di potere tra i generi sia nelle relazioni interpersonali che a livello di collettività (*ActionAid*).

Generazione X

Nel linguaggio mainstream, l'espressione si riferisce alle persone nate tra il 1965 e il 1980 e deve il suo nome al fatto che tale generazione è stata percepita come priva di identità sociale, una generazione silenziosa, da cui la X.

Generazione Z

Nel linguaggio mainstream, la generazione dei nativi digitali, nati tra il 1997 e il 2012.

Intersezionalità

L'intersezionalità è un concetto che descrive come le diverse forme di oppressione e discriminazione fondate su genere, etnia, nazionalità, orientamento sessuale, identità di genere, abilità, classe sociale, religione e così via interagiscono e si influenzano a vicenda determinando le identità individuali. Questo significa che le persone possono sperimentare diverse forme di oppressione in modo unico e complesso. Adottare un approccio intersezionale significa quindi tenere conto dei bisogni multidimensionali specifici delle persone nel disegno e attuazione di misure legislative, programmi, interventi o nella gestione di casi individuali, prevedendo il pieno coinvolgimento dei soggetti interessati.

LGBT/LGBTQI+

Acronimo con cui si fa riferimento alle persone Lesbiche (L), Gay (G), Bisessuali (B), Transgender (T), Queer (Q), Intersex (I), A sessuali (A) e più in generale comprende tutte le persone che non sono attratte unicamente dalle persone di genere opposto e dalle persone che non si identificano con il proprio sesso biologico. Proprio per rappresentare la ricchezza e la varietà delle sfumature legate all'orientamento sessuale e affettivo e all'identità di genere si aggiunge normalmente il simbolo + al termine dell'acronimo. In alcuni casi si usa la forma più estesa LGBTQI+ dove la Q rappresenta le persone Queer o il Questioning e la I fa riferimento alle persone intersessuali (*Diversity Lab*).

122 Integrazione Migranti, *Cosa si intende per atto di discriminazione? Come ci si può tutelare?*, 22 maggio 2022.

NEET

Acronimo della definizione inglese *Not (engaged) in Education, Employment or Training*, introdotto in Gran Bretagna alla fine degli anni '90. Nel 2010, dopo che l'uso del concetto di NEET si era diffuso in molti Paesi europei, l'*Employment Committee* della Commissione europea ha concordato una definizione e un metodo di rilevazione, per ottenere un indicatore standardizzato del concetto, che potesse favorire l'analisi comparata. Le NEET, pertanto, sono state definite come le e i giovani tra i 15 e i 29 anni che: "non lavorano e non sono inseriti in nessun percorso educativo o formativo". Secondo la definizione dell'Organizzazione Internazionale del Lavoro il concetto di NEET include: la disoccupazione che non studiano e non stanno seguendo un percorso di formazione e la inattività - che non studiano e non stanno seguendo un percorso di formazione.

Violenza online

La violenza online riguarda qualsiasi atto di violenza che si manifesta nello spazio online o veicolato attraverso i mezzi di comunicazione digitale, inclusi atti di violenza che provocano o potrebbero provocare danni o sofferenze fisiche, sessuali, psicologiche o economiche nel mondo online e offline. Le ragazze/donne e alcune categorie di persone considerate come minoranze - per via di fattori caratterizzanti come la religione, l'etnia, il colore della pelle, la disabilità, l'orientamento sessuale e l'identità di genere - sono generalmente più esposte alla violenza online. Questa esposizione aumenta ulteriormente per coloro che hanno identità multiple e intersezionali (ad esempio una ragazza, musulmana, di pelle nera). Si parla di violenza di genere online quando l'appartenenza a un determinato genere è alla base della violenza stessa.

ə (schwa)

Lo schwa è un simbolo che indica una vocale dal suono indefinito utilizzato nell'alfabeto fonetico internazionale (IPA). Si tratta di una vocale che si trova in una posizione centrale, neutra, rispetto alle cinque vocali della lingua italiana a-e-i-o-u (*Treccani*). La scelta di utilizzarla, e più in generale la discussione che ruota da alcuni anni sull'introduzione di questo simbolo nella lingua italiana, scaturisce dalla necessità, per alcune persone, di utilizzare una lingua nella quale potersi identificare e dalla quale sentirsi rappresentate correttamente. Rispetto alla dicotomia singolare e plurale lo schwa consente di evitare il più possibile delle narrazioni discriminatorie e escludenti, a vantaggio di un linguaggio più inclusivo e rappresentativo delle diverse identità. Il simbolo **Ɛ** Open E viene utilizzato in questo report per esplicitare il plurale dello schwa.

Violenza tra pari

"Azione intenzionale e ripetuta di danno a una persona da parte di uno o più coetanei, che di solito sono in qualche modo più potenti". La violenza o la vittimizzazione tra pari può essere diretta (aggressione fisica, minacce e prese in giro) o indiretta (diffusione di voci ed esclusione dai gruppi di pari) e può comportare bullismo, che è generalmente un tipo più mirato, cronico o ripetitivo di violenza tra pari.

Bibliografia

- ActionAid, *NEET, What Do You Mean? Il progetto Lavoro di Squadra: risultati, buone pratiche e riflessioni per il futuro*, 2022.
- ActionAid, *L'empowerment delle donne. Documento di indirizzo*, 2020.
- Almenar R., "Cyberviolence against Women and Girls: Gender-based Violence in the Digital Age and Future Challenges as a Consequence of Covid-19", in *Trento Student Law Review*, vol. 1, n. 3, pp. 167-230, 2021.
- Alonzo R., J. Hussain, S. Stranges, K. Anderson, "Interplay Between Social Media Use, Sleep Quality, and Mental Health in Youth: A Systematic Review", in *Sleep Medicine Reviews*, vol. 56, pp. 1-12, 2021.
- Amnesty International, *Il Barometro dell'odio*, 2021.
- Bailey J., N. Henry, A. Flynn, "Technology-Facilitated Violence and Abuse: International Perspectives and Experiences", in J. Bailey, A. Flynn, N. Henry (a cura di) *The Emerald International Handbook of Technology-Facilitated Violence and Abuse*, pp. 1-17, 2021.
- Belotti F., S. Donato, A. Bussoletti, F. Comunello, "Youth Activism for Climate on and Beyond Social Media: Insights from FridaysFor-Future-Rome", in *The International Journal of Press/Politics*, vol. 27, n. 3, pp. 718-737, 2022.
- Bearman S., N. Korobov, A. Thorne, "The Fabric of Internalized Sexism", in *Journal of Integrated Social Sciences*, vol. 1, pp. 10-47, 2009.
- Bonanomi A., A. Rosina, C. Cattuto, K. Kalimeri, *Understanding Youth Unemployment in Italy Via Social Media Data*, 2017.
- Boulianne S., Y. Theocharis, "Young People, Digital Media, and Engagement: A Meta-Analysis of Research", in *Social Science Computer Review*, vol. 38, n. 2, pp. 111-127, 2020.
- Ceranoglu T.A., "Star Wars in Psychotherapy: Video Games in the Office", in *Academic Psychiatry: The Journal of the American Association of Directors of Psychiatric Residency Training and the Association for Academic Psychiatry*, vol. 34, n. 3, pp. 233-236, 2010.
- Chaelin K., J. Cho, M.D. Stone et al., "Association of Digital Media Use with Subsequent Symptoms of Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder Among Adolescents", in *JAMA The Journal of the American Medical Association*, n. 230(3), pp. 255-263, 2018.
- Chang F. et al., "Online Gaming and Risks Predict Cyberbullying Perpetration and Victimization in Adolescents", in *International Journal of Public Health*, vol. 60, pp. 257-266, 2015.
- Chayn Italia, *Prevenire la violenza digitale nei confronti di ragazze e adolescenti*, 2022.
- Christensen H.S., "Simply Slacktivism? Internet Participation in Finland", in *eJournal of eDemocracy and Open Government*, vol. 4, n. 1, pp. 1-23, 2012.
- Commissariato di P.S. online, "Sextortion: cresce il numero dei minori vittime di sextortion", in www.commissariatodips.it, 25 agosto 2022.
- Camera dei deputati, *Commissione "Jo Cox" sull'intolleranza, la xenofobia, il razzismo e i fenomeni d'odio. Relazione finale*, 2017.
- Consiglio d'Europa, *Combating Hate Speech*, 2022.
- Crenshaw D.A., *Therapeutic Engagement of Children and Adolescents: Play, Symbol, Drawing, and Storytelling Strategies Incorporated*, 2008.
- Cummings C., T. O'Neil, "Do Digital Information and Communication Technologies Increase the Voice and Influence of Women and Girls? A Rapid Review of the Evidence", 2015.
- David O.A. et al., "How Effective Are Serious Games for Promoting Mental Health and Health Behavioral Change in Children and Adolescents? A Systematic Review and Meta-Analysis", in *Child & Youth Care Forum*, vol. 49, n. 6, 2020.
- DeMaio T.J., "Social Desirability and Survey Measurement: A Review", in C.F. Turner, E. Martin (a cura di), *Surveying Subjective Phenomena*, vol. 2, pp. 257-281, 1984.
- Elhai D., R. Dvorak, J. Levine, B. Hall, "Problematic Smartphone Use: A Conceptual Overview and Systematic Review of Relations with Anxiety and Depression Psychopathology", in *Journal of Affective Disorders*, vol. 207, pp. 251-259, 2017.
- European Institute for Gender Equality, *Combating Cyber Violence against Women and Girls*, 2022.
- European Women's Lobby, *#HerNetHerRights: Mapping the State of Online Violence Against Women and Girls in Europe*, 2017.
- Fascendini F., K. Fialová, *Voices from Digital Spaces: Technology Related Violence Against Women*, 2011.
- Fersko H., "Is Social Media Bad for Teens' Mental Health?", in unicef.org, 9 ottobre 2018.
- Floridi L., *The Ethics of Information*, 2013.
- Garelli F., M. Offi, *Giovani: una vecchia storia*, 1997.
- Gurumurthy A., "Participatory Citizenship", in *Global Information Society Watch*, pp. 25-30, 2013.
- Leonard K.C., "The Impact of Social Media Body Challenges on Youth's Body Image", Graduate Faculty of the North Dakota State University of Agriculture and Applied Science, 2020.
- Leyva R., "Exploring UK Millennials' Social Media Consumption Patterns and Participation in Elections, Activism, and 'Slacktivism'", in *Social Science Computer Review*, vol. 35, n. 4, pp. 462-479, 2017.

- McLean S., "Cyber Safety Solutions: Online Grooming", 2023.
- McInroy L.B., R.J. McCloskey, S.L. Craig, A.D. Eaton, "LGBTQ+ Youths' Community Engagement and Resource Seeking Online Versus Offline", in *Journal of Technology in Human Services*, vol. 37, n. 4, pp. 315-333, 2019.
- Mishra V., "Gendering the G20: Empowering Women in the Digital Age", in *ORF Issue Brief*, n. 186, 2017.
- Mubi Brighenti A., "Mobilizing Territories, Territorializing Mobilities", in *Sociologica*, vol. 8, n. 1, 2014.
- OECD, *OECD Digital Economy Outlook 2020*, 2020.
- Paccagnella L., *Sociologia della comunicazione*, 2004.
- Parlamento europeo, *Combating Gender-Based Violence: Cyberviolence, European Added Value Assessment*, 2021.
- Pasricha J., "Violence' Online in India: Cybercrimes Against Women & Minorities on Social Media", in *feminisminindia.com*, 2016.
- Pasta S., M. Santerini (a cura di), *Nemmeno con un click: Ragazze e odio online*, 2021.
- Plan International, *Free to Be Online? A Report on Girls' and Young Women's Experiences of Online Harassment*, 2020.
- Rajani N., "I Bet You Don't Get What We Get': An Intersectional Analysis of Technology-Facilitated Violence Experienced by Racialized Women Anti-Violence Online Activists in Canada", in *Canadian Journal of Law and Technology*, vol. 19, n. 2, pp. 217-247, 2022.
- Rodríguez-García A.M., A.J. Moreno-Guerrero, J. Lopez Belmonte, "Nomophobia: An Individual's Growing Fear of Being Without A Smartphone. A Systematic Literature Review", in *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 17, n. 580, pp. 1-19, 2020.
- Sanders B., *Opportunities and Risks in Online Gaming Environments*, 2016.
- Sandri M., "La rappresentazione del ruolo di genere negli adolescenti attraverso i social media", in *Nuova Secondaria Ricerca*, 2014.
- Save the Children, *Che genere di tecnologie? Ragazze e digitale tra opportunità e rischi*, 2018.
- Shapiro S., A. Lauren, G. Margolin, "Growing Up Wired: Social Networking Sites and Adolescent Psychosocial Development", in *Clinical Child and Family Psychology Review*, vol. 17, n. 1, pp. 1-18, 2014.
- Sica L.S., L. Aleni Sestito, "Tra distress e agentività: il difficile percorso di consolidamento identitario nelle narrazioni di giovani adulti inoccupati o precari", in *Psicologia della Salute*, n. 1, 2016.
- Singh A.P., J. Dangmei, "Understanding the Generation Z: The Future Workforce", in *South-Asian Journal of Multidisciplinary Studies*, vol. 3, n. 3, pp. 1-5, 2016.
- Teruelle R. "Social Media and Youth Activism", in H.S. Noor Al-Deen, J. Allen Hendricks (a cura di), *Social Media Usage and Impact*, pp. 201-217, 2012.
- Torricelli G.P., S. Garlandini, I. Lodi, "Territorialità, Giovani e Spazio Pubblico: Verso un Cambiamento di Paradigma", in *Archivio di Studi Urbani e Regionali*, n. 109, pp. 140-157, 2014.
- Twenge J., Z. Krizan, G. Hisler, "Decreases in Self-Reported Sleep Duration Among U.S. Adolescents 2009–2015 and Association with New Media Screen Time", in *Sleep Medicine*, vol. 39, pp. 47-53, 2017.
- Tuah K.M., "Twitter as Safe Space for Self-Disclosure among Malaysian LGBTQ Youths", in *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication Jilid*, vol. 36, n. 1, pp. 436-448, 2020.
- Unesco, *The Chilling: Global Trends in Online Violence Against Women Journalists*, 2021.
- Unesco, *Tackling Cyberbullying and Other Forms of Online Violence Involving Children and Young People: Q&A*, 2021.
- Unfpa, *Making All Space Safe. Technology Facilitated Gender Violence*, 2021.
- UN Women, *Accelerating Efforts to Tackle Online and Technology-Facilitated Violence Against Women and Girls*, 2022.
- Verduyn P., O. Ybarra, M. Résibois, J. Jonides, E. Kross, "Do Social Network Sites Enhance or Undermine Subjective Well-Being? A Critical Review", in *Social Issues and Policy Review*, vol. 11, n. 1, pp. 274-302, 2017.
- Veronis L., Z. Tabler, A. Rukhsana, "Syrian Refugee Youth Use Social Media: Building Transcultural Spaces and Connections for Resettlement in Ottawa, Canada", in *Canadian Ethnic Studies*, vol. 50, n. 2, pp. 79-99, 2018.
- Vittadini N., *Social media studies. I social media alla soglia della maturità: storia, teorie e temi*, 2018.
- Pew Research Center, *Teens, Social Media and Technology 2022*, agosto 2022.
- Wolfsfeld G., E. Segev, T. Sheaffer, "Social Media and The Arab Spring: Politics Comes First", in *The International Journal of Press/Politics*, vol. 18, n. 2, pp. 115-137, 2013.
- Wright M.F., Y. Li, "The Associations Between Young Adults' Face-To-Face Prosocial Behaviors and Their Online Prosocial Behaviors", in *Computers in Human Behavior*, vol. 27, pp. 1959-1962, 2011.
- Ybarra M.L., K.J. Mitchell, N.A. Palmer, S.L. Reisner, "Online Social Support as A Buffer Against Online and Offline Peer and Sexual Victimization Among U.S. LGBT and Non-LGBT Youth", in *Child Abuse Negl.*, vol. 39, pp. 123-136, 2015.

Siti consultati

- https://www.treccani.it/vocabolario/body-shaming_%28Neologismi%29/ - ultimo accesso 7 ottobre 2022.
- <https://www.theguardian.com/technology/2022/jul/05/tiktok-girls-dead-blackout-challenge> - ultimo accesso 7 ottobre 2022.
- <https://www.care.com/c/5-dangers-of-social-media-to-discuss-with-you/> - ultimo accesso 7 ottobre 2022.
- <https://www.womenlobby.org/glossary> - ultimo accesso 7 ottobre 2022.
- www.camera.it - ultimo accesso 7 ottobre 2022.
- <https://www.pewresearch.org/Internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- https://www.repubblica.it/salute/2017/02/04/news/_mi_metto_a_dieta_per_un_selfie_e_un_like_in_piu_le_nuove_dipendenze_degli_adolescenti_iper-connessi-157586728/ - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2022/02/25/nel-2021-i-giovane-hanno-passato-meno-tempo-online-e-sono-diventati-pi-consapevoli-su-Internet/> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- <https://www.ilpost.it/2016/11/08/mannequin-challenge/> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- https://www.ilsole24ore.com/art/adolescenti-social-piu-4-ore-giorno-non-riescono-ridurre-tempo-online-AD9Y7w5?refresh_ce=1 - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/c2fb9fad-db78-11ea-adf7-01aa75ed71a1/language-en> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- <http://dati.istat.it/index.aspx?queryid=22998> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- <https://wearesocial.com/it/blog/2021/02/digital-2021-i-dati-italiani/> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- <https://www.skuela.net/scuola/generazione-z.html> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2021/11/15/the-gender-digital-divide/> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- <https://www.ilsussidiario.net/news/challenge-choc-del-car-surfing-ragazzini-surfano-su-tetto-auto-in-corsa-a-roma/2052747/> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- <https://www.washingtonpost.com/news/to-your-health/wp/2018/01/13/teens-are-daring-each-other-to-eat-tide-pods-we-dont-need-to-tell-you-thats-a-bad-idea/> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- <http://www.g20.utoronto.ca/2017/2017-g20-initiative-eskills4girls.html> - ultimo accesso 8 ottobre 2022.
- https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Statistics_on_young_people_neither_in_employment_nor_in_education_or_training#The_NEET_rate_within_the_EU_and_its_Member_States_2021 - ultimo accesso 17 ottobre 2022.
- <https://www.theguardian.com/commentisfree/2022/oct/18/the-guardian-view-on-resistance-in-iran-the-people-v-the-regime> - ultimo accesso 20 ottobre 2022.
- <https://news.sky.com/story/iran-protests-government-uses-Internet-kill-switch-as-tech-savvy-youth-continue-to-evade-digital-censorship-12723012> - ultimo accesso 20 ottobre 2022.
- <https://www.pariopportunita.gov.it/cultura-scientifica-e-stereotipi-di-genere/> - ultimo accesso 23 novembre 2022.
- <https://www.culturedigitali.org/dalle-comunita-offline-a-quelle-online-il-concetto-di-cyber-balkanizzazione/> - ultimo accesso 01 febbraio 2023.
- <https://company.wattpad.com/blog/zrt8ewta625ngfl6gm5o33657q1slk> - ultimo accesso 1 febbraio 2023.
- <https://bere.al/en> - ultimo accesso 1 febbraio 2023.
- <https://discord.com/> - ultimo accesso 1 febbraio 2023.
- <https://www.treccani.it/enciclopedia/etnia> - ultimo accesso 1 aprile 2023.



ActionAid International Italia E.T.S.
Via Carlo Tenca, 14 - 20124 Milano
C.F: 09686720153
tel: 02.74.200.1

www.actionaid.it