

## Capitolo 5

# I RISCHI DEGLI AMBIENTI DIGITALI. LE “QUATTRO C”

### I MAIN INSIGHTS

- I **Contact Risks** riguardano i **contatti** dei minori online con individui potenzialmente malintenzionati. In questa categoria rientrano le numerose forme dell'**abuso sessuale**, compreso **grooming, sexting e sextortion**.
- I **Content Risks** comprendono la possibilità di fruire di contenuti **inappropriati, offensivi o violenti**.
- I **Conduct Risks** riguardano la **condotta** degli stessi minori negli ambienti digitali: le varie forme di **cyberbullismo, cyberodio**, nonché l'esecuzione di **challenge** potenzialmente dannose.
- I **Contract Risks** riguardano la **datizzazione** e lo **sfruttamento commerciale** dei minori.

I fattori di rischio connessi alle esperienze dei minori in Rete sono generalmente tassonomizzati secondo la **formula delle “tre C”**: **Contact risks, Content risks e Conduct risks**, rispettivamente legati ai **contatti** con la rete, ai **contenuti** disponibili e alla **condotta** dei soggetti negli ambienti digitali (Unicef, 2017). Questa tripartizione, cui vanno aggiunti i **rischi per la salute**, è condivisa anche dalle linee guida del **Consiglio d'Europa** (CoE, 2018).

Nel 2020, il **CO:RE** (*Children Online: Research and Evidence*) ha proposto di aggiungere a questa classica tripartizione anche una **quarta “C”**, rappresentata dai **Contract risks**, ossia i rischi legati alla rete come ambiente **commerciale** (Livingstone et al., 2020; Livingstone & Stoilova, 2021).



### 5.1 CONTACT RISKS

Rientrano in questa categoria **l'insieme delle attività ed esperienze a cui i minori sono esposti a seguito del contatto pericoloso con un adulto**, conosciuto personalmente o meno dalla vittima. Essi comprendono: abuso e sfruttamento sessuale, Child sexual Abuse Material, Grooming e sexting.



## Abuso e sfruttamento sessuale

- Una prima area di particolare urgenza riguarda la **sfera sessuale**. Se già in senso assoluto **l'abuso e lo sfruttamento sessuale minorile** sono pratiche diffuse a livelli preoccupanti in tutto il mondo (Unicef, 2020), la facilità di accesso alla rete da parte di vittime e perpetratori ha moltiplicato le opportunità di rischio in questa direzione.
- Tra le conseguenze, a breve e lungo termine, per le vittime di abuso e sfruttamento sessuale sono state rilevate: **stress post-traumatico** (PTSD), **ansia, depressione, autolesionismo, insoddisfazione** del proprio corpo, abuso di **alcol**, contrazione di **malattie** sessualmente trasmissibili (Ali et al., 2023)
- Per l'Italia, un ruolo di primo piano nel contrasto all'abuso sessuale dei minori, sia *online* che *offline*, è detenuto dall'**Osservatorio per il contrasto della pedofilia e della pornografia minorile**.
- A tal proposito, il **Dipartimento per le politiche della famiglia**, in stretta collaborazione con **l'Istituto degli Innocenti** di Firenze, realizza annualmente una relazione sugli interventi svolti a livello nazionale in riferimento alla **Legge 269/98** (Dipartimento per le politiche della famiglia, 2021).

## CSAM (Child Sexual Abuse Material)

- La presenza in rete di materiale pedopornografico (**CSAM**) è **cresciuta** negli ultimi anni, facilitata dalla **maggiore esposizione** dei minori in rete e dalla **maggiore sicurezza per gli adulti** di condividere e far circolare anonimamente tale materiale (WeProtect, 2018).
- Nel 2022, il **National Center for Missing & Exploited Children** statunitense ha dichiarato di aver ricevuto oltre **32 milioni di segnalazioni** di CSAM (NCMEC, 2023).
- Dal 2020 al 2022 è stato rilevato un aumento del **360%** di immagini e contenuti sessuali realizzati **dagli stessi minori** dai 7 ai 10 anni (WeProtect, 2023; IWF, 2023).
- Secondo quanto rilevato dall'**Internet Watch Foundation**, **66%** dei siti internet segnalati nel 2022 per la presenza di materiale illecito sono localizzati **in Europa**, per un totale di quasi **168,000 URL** (IWF, 2022).

## Grooming e Sexting

- Una tipologia di *contact risk* particolarmente nota è **l'adescamento online**, definito in inglese **grooming** ovvero l'avvicinamento di un minore da parte



di un adulto, per ottenerne la **fiducia** e in seguito **sfruttarlo a fini sessuali** (Martellozzo, 2017; Schoeps et al., 2020). Numerose sono le strategie adottate dagli adescatori online per accostare le loro vittime (Chiang & Grant, 2017), dalla costruzione di un rapporto di fiducia alla condivisione di materiale sessuale.

- Altro fattore di rischio strettamente collegato al *grooming* è il **sexting** (crasi di *sex* e *texting*): l'invio di **immagini, video o testi sessualmente espliciti**. È opportuno sottolineare che la pericolosità del *sexting* è dovuta al fatto che i minori, specialmente gli adolescenti, possono non solo **ricevere**, ma anche **inviare** e **inoltrare** contenuti sessuali (Ojeda & Del Rey, 2022).
- I rischi del *sexting* sono anche legati a conseguenze estreme, come la cosiddetta **sextortion**, ossia l'ottenimento di favori sessuali, monetari o di altra natura a partire dalla minaccia di diffusione di contenuti più o meno sessualmente espliciti raffiguranti la vittima di estorsione (Patchin & Hinduja, 2020).

## 5.2 CONTENT RISKS

Una categoria di rischi particolarmente diffusa, legata alla natura stessa dell'ambiente digitale e della rete, riguarda la possibilità di entrare in contatto con **contenuti inappropriati** o **offensivi**, raffiguranti atti sessuali oppure violenti verso animali, persone, o se stessi.

### Pornografia

- Numerosi studi scientifici in proposito affermano la mancanza di associazione tra consumo di materiale pornografico tra gli adolescenti e le possibili ricadute sul benessere psicofisico, in termini di disistima, depressione o ansia (Štulhofer et al., 2019; Svedin et al., 2023). Le principali criticità associate alla pornografia riguardano piuttosto l'assunzione di **comportamenti problematici nella sfera sessuale** da parte degli stessi minori (Efrati, 2020).
- Tra le conseguenze dell'esposizione più o meno prolungata a immagini e contenuti espliciti si segnala l'**emulazione** delle pratiche sessuali rappresentate, assimilando un'idea distorta della sessualità fino all'**oggettificazione della donna** (Martellozzo et al., 2017; Martellozzo et al., 2020).
- Portate all'estremo, la visione di pornografia e la percezione di questi contenuti come "realistici" da parte degli adolescenti sono state associate a una maggiore probabilità di comportamento sessuale **aggressivo**



(Wright et al., 2021) o **coercitivo**, quando non proprio **abusivo** (Stanley et al., 2018).

- Inoltre, è stata studiata l'associazione tra pornografia e **sexting** tra i giovani, in particolare l'invio ad altri di **contenuti sessualmente espliciti raffiguranti se stessi** (Martellozzo et al., 2017; Rodríguez-Castro et al., 2021; Giordano et al., 2022).

## Contenuti violenti

- L'esposizione dei più giovani a contenuti mediali violenti può avere gravi conseguenze sul loro comportamento (Anderson et al., 2017). Gli effetti principalmente studiati riguardano l'adozione di **comportamenti aggressivi** verso il prossimo (Anderson & Bushman, 2018): un'aggressività che si manifesta tanto nel contesto **virtuale** quanto in quello **scolastico** (Chiang et al., 2021), e che in alcuni casi si può tramutare in vero e proprio **comportamento violento** (Ybarra et al., 2022).
- Il consumo intenso e reiterato di contenuti violenti e la maggiore aggressività che ne deriva possono generare anche diminuzione dei comportamenti **prosociali** e dell'**empatia** (Guo, 2022), fino alla **desensibilizzazione** (Brockmyer, 2022).
- Particolare attenzione è stata rivolta all'impatto della violenza ritratta nei **videogiochi** sullo sviluppo di aggressività nel comportamento dei minori (Prescott et al., 2018; Coyne & Stockdale, 2021). Tuttavia, è stato anche notato come tale impatto sia da considerare entro un più ampio campo di variabili socio-contestuali, come il rapporto con la propria famiglia o i propri pari (Halbrook et al., 2019): in altre parole, la violenza videoludica non ha effetto allo stesso modo su tutti i giovani (Coyne et al., 2023).

## Autolesionismo e suicidio

- La proliferazione in rete di contenuti raffiguranti atti **autolesionisti** o addirittura **suicidi**, e la crescente fruizione da parte dei minori di tali contenuti sono tra i rischi più frequenti e dibattuti, come già rilevato nel fascicolo 4.
- Si tratta di materiale prevalentemente **visivo**, come video o fotografie (Marchant et al., 2021), che trova diffusa circolazione specialmente nei **social media** più frequentati dai minori (Brown et al., 2018). La facilità di accesso a questi contenuti è oggetto di una particolare attenzione, anche a seguito di fenomeni eclatanti come la cosiddetta **Blue Whale Challenge** diffusasi in rete tra il 2016 e il 2017 (Mukhra et al., 2019).



- Il ruolo di internet nella messa in atto di forme di *autolesionismo non suicida* (*Non-Suicidal Self-Injury*) rappresenta un tema particolarmente delicato, studiato da più prospettive in campo accademico. È stato segnalato, per esempio, il rischio che la condivisione in rete di questi contenuti possa **rafforzare, incoraggiare o normalizzare comportamenti autolesivi** (Jacob et al., 2017).
- Tuttavia, è stato evidenziato (Lavis & Winter, 2020; Stänicke, 2022) come la ricerca di questa tipologia di contenuti possa essere associata anche a positivi processi di sensibilizzazione, alla maturazione di una maggiore consapevolezza o al tentativo dei minori di **comprendere e affrontare** il proprio autolesionismo, **cercando l'aiuto e il supporto** dei propri coetanei (*peer-support*).
- Il tema è al centro dell'attenzione di diversi **social media**: in Italia, si segnala la campagna di sensibilizzazione condotta nell'ottobre 2023 su **TikTok** con la collaborazione dell'**ospedale pediatrico Bambino Gesù** (Guerrieri, 2023).

### 5.3 CONDUCT RISKS

Rispetto ai *Contact Risks*, che generalmente prevedono un contatto tra un minore e un adulto, i *Conduct Risks* riguardano **i rapporti potenzialmente dannosi che i minori hanno con i loro coetanei**.

#### Cyberbullismo

Rientra in questa categoria innanzitutto l'ampio spettro del **cyberbullismo**, inteso come una condotta aggressiva o violenta nei confronti di un individuo, sulla base di **caratteristiche personali** e su uno **squilibrio di potere** a sfavore della vittima (Englander et al., 2017).

Le possibili forme con cui il cyberbullismo si può manifestare sono numerose (Zhu et al., 2021); dagli studi condotti sul tema emergono principalmente:

- Il ricorso a **violenza verbale**, per esempio a **minacce** di violenza fisica tramite messaggi testuali (Díaz & Fite, 2018), ma anche a forme meno aggressive come il **cyber-gossip** (López-Pradas et al., 2017);
- La **violenza di gruppo**, come l'**esclusione** o l'**isolamento** di un individuo da un gruppo più ampio di pari su internet (Díaz & Fite, 2018; Brighi et al., 2019);
- L'utilizzo improprio dei **dati personali** di un minore, che può andare dal **furto** di password e informazioni private all'**impersonare** con intenti malevoli un proprio coetaneo;
- Altre forme ancor più gravi di comportamento aggressivo, per esempio nella sfera **sessuale**, come il **revenge porn** (la diffusione non consensuale



di immagini sessualmente esplicite di un'altra persona; Powell & Henry, 2019) arrivando fino allo **stalking online** (Rao, 2022).

Come si può intuire, alcune forme di cyberbullismo ripropongono nello scenario virtuale pratiche lesive già proprie del bullismo "faccia a faccia"; è stato anzi rilevato come le vittime di cyberbullismo subiscano spesso anche forme di bullismo offline (Kreski et al. 2022).

I minori possono essere coinvolti nelle dinamiche proprie del cyberbullismo in qualità di **perpetratori**, di **vittime** o di **spettatori esterni** (Giumetti & Kowalski, 2022). È stato osservato a più riprese come l'eccessiva quantità di tempo trascorsa in rete sia uno dei principali fattori associati tanto a vittime quanto a perpetratori di cyberbullismo (Zhu et al., 2021).

- Tra gli effetti della **cyber-vittimizzazione** si segnalano pesanti ricadute sul benessere psicofisico, come **stress psicologico**, sviluppo di sintomi **depressivi** e di **ansia**, bassi livelli di **autostima** (Palermi et al., 2016), fino all'ideazione di **progetti suicidi** o veri e propri **tentativi di suicidio** (Giumetti & Kowalski, 2022).
- Effetti avversi quali **sintomi depressivi** e **ansia sociale** sono stati osservati anche in chi non ha direttamente subito episodi di cyberbullismo, ma ne è stato solamente **spettatore** (Doumas & Midgett, 2020).

## Cyberodio

Una forma più specifica di condotta nociva su internet è rappresentata dal cosiddetto **cyberodio** (*cyberhate*).

- Non è da confondersi con il cyberbullismo, anche se sono stati studiati i legami tra i due fenomeni (Wachs et al., 2019): se il cyberbullismo riguarda atti offensivi e violenti rivolti verso un **individuo** e generalmente reiterati nel tempo, il cyberodio si rivolge al minore specificamente in quanto membro di un **gruppo sociale** (Bedrosova et al., 2022): sulla base di caratteristiche come l'**etnia**, il **genere**, la **fede religiosa** (Wachs et al., 2021).
- Forma particolarmente grave di cyberodio verso i minori è quella perpetrata sulla base dell'**orientamento sessuale**. È stato osservato come la discriminazione **omofoba** porti a un'esacerbazione di forme di aggressione sessuali parzialmente già viste nei *Contact Risks*, come la *sextortion* (Gámez-Guadix & Incera, 2021).
- I dati italiani di **EU Kids Online** (Machackova et al., 2020) rilevano che il **3%** dei giovani intervistati è stato **vittima di cyberodio** e solo l'**1%** è stato **perpetratore**. Nonostante queste percentuali siano piuttosto contenute,





l'**esposizione generale a contenuti d'odio** ha coinvolto il **30%** degli intervistati.

## Challenge

- Un fenomeno tipico dell'attività giovanile su internet, in particolare sui Social Media, è costituito dalle cosiddette **challenge**: azioni eseguite, registrate e condivise pubblicamente dagli utenti, di modo che vengano visionate e successivamente replicate da altri (Ortega-Barón et al., 2022).
- Si tratta di una pratica portata alla **viralità**, cui contribuisce la natura **imitativa** del gesto. In questo senso, un ruolo centrale è spesso assunto da personalità note su internet (i cosiddetti **influencer**) che "innescano" la tendenza, e dal senso di **appartenenza o pressione sociale** associato alla partecipazione alla "sfida" (Burgess et al., 2017).
- È opportuno notare che non tutte le **challenge** costituiscono di per sé un rischio per i minori (Mahadevaiah & Nayak, 2018): anzi, alcune sfide hanno come scopo la diffusione di **buone pratiche** o di consapevolezza su **cause sociali** (Juárez-Escribano, 2019).
- Tuttavia, diverse **challenge** divenute virali prevedono l'adozione di comportamenti rischiosi per la salute fisica o addirittura per la vita di chi li mette in pratica. La ricerca di attenzione e **popolarità** e la costruzione di una propria **identità online** (Deslandes et al., 2020) sono fattori che possono spingere facilmente i minori a compiere azioni potenzialmente dannose per sé stessi.

## 5.4 CONTRACT RISKS

Un'ultima categoria di rischio riguarda il rapporto tra i minori e i **provider di servizi digitali**: un rapporto a carattere **contrattuale** (Livingstone & Stoilova, 2021), potenzialmente sbilanciato a favore dei fornitori di servizi per quanto riguarda la **privacy**, i **dati personali** e il possibile sfruttamento del minore dal punto di vista **economico**.

## Datafication e Dataveillance

- L'accesso e l'utilizzo di contenuti e servizi mediali hanno come diretta conseguenza la **produzione e cessione di dati** ai fornitori dei servizi stessi. La conversione delle informazioni personali degli utenti in dati quantificabili e analizzabili, e la profilazione risultante da questo processo definito **datafication** (Barassi, 2021), sono al centro dell'attenzione per quanto riguarda il pubblico digitale in generale, e soprattutto quello dei minori.



- È stato più volte sottolineato, infatti, come le ultime generazioni siano esposte a processi di datizzazione fin da **prima della nascita** (Mascheroni, 2018), per esempio attraverso applicazioni specificamente rivolte a donne **in gravidanza** (Barassi, 2017). Spesso è proprio tramite la condivisione di video o immagini dei propri figli da parte dei **genitori (sharenting)** che ha avvio la disseminazione in rete dei dati dei minori (Blum-Ross & Livingstone, 2017).
- La *datafication* costituisce la condizione necessaria per la costruzione di una rete di **sorveglianza** che attraverso i dati analizza, monitora e guida le pratiche degli utenti digitali: la cosiddetta **dataveillance** è alla base di logiche di business e di governance descritte con la formula **surveillance capitalism** (Zuboff, 2019).
- Questo sistema è al centro di una rete di rapporti che coinvolgono tanto gli utenti (i “produttori” di dati) quanto i detentori finali dei dati, come le istituzioni governative e soprattutto le grandi aziende del web: il dato diventa una vera e propria **merce monetizzabile**, utilizzabile per predire e influenzare il comportamento futuro dell’utente in rete (Hintz et al., 2017).
- Rivolti ai minori, i processi di *datafication* e *dataveillance* diventano particolarmente problematici, specialmente se associati al rischio di **erosione dei diritti** del minore in quanto **cittadino digitale**: secondo le letture più critiche, l’identità dei minori verrebbe a essere quantificata, in favore di una “conoscenza algoritmica” basata sulla presunta neutralità dei *Big data* (Lupton & Williamson, 2017).
- È stato tuttavia osservato (Mascheroni, 2020) come considerare *datafication* e *dataveillance* in senso unidirezionale (cioè come un rapporto passivamente subito dall’utente) sia sostanzialmente riduttivo: una piena comprensione della datizzazione richiederebbe uno studio della **vita vissuta** di minori e genitori, e l’approccio che essi hanno con la datizzazione nella quotidianità, nel processo di **domesticazione** dei media e nel fondamentale ruolo assunto in questo processo dalla **mediazione genitoriale**.

## Microtransazioni, Loot Boxes, gioco d’azzardo

- Nel momento in cui i minori usufruiscono dei servizi digitali, ne diventano anche dei potenziali **clienti**. In quanto tali, sono esposti al rischio di essere **sfruttati commercialmente** dai fornitori di servizi, che possono incentivare con mezzi più o meno surrettizi i minori a **spendere denaro**, sfruttando la loro ingenuità (van der Hof et al., 2020).





- Evidente è il discorso applicato all'ambiente dei **videogiochi online**, che oggi in sempre più larga misura si appoggiano a **microtransazioni** per l'ottenimento di contenuti aggiuntivi (Zendle et al., 2020). Forma di microtransazione particolarmente rischiosa è costituita dalle cosiddette **Loot Boxes**, ricompense casuali ottenute previo pagamento (McCaffrey, 2019).
- Il fattore di rischio è dato proprio dalla **casualità** del bene virtuale acquistato, il che porta le *Loot Boxes* a essere una forma di transazione pericolosamente vicina al **gioco d'azzardo** (Griffiths, 2018; Hall et al., 2020). Quest'ultimo, in inglese **Online gambling**, è un ulteriore fattore di rischio che può tramutarsi in una vera e propria **dipendenza** (Derevensky et al., 2019; Emond & Griffiths, 2020).

## **BIBLIOGRAFIA**

- Ali S., Haykal HA, Youssef,E. (2023). Child Sexual Abuse and the Internet—A Systematic Review. *Hu Arenas* 6, 404–421.
- Anderson CA, Bushman BJ, Bartholow BD, Cantor J., Christakis D., Coyne SM, Donnerstein E., Brockmyer JF... Ybarra M (2017). Screen Violence and Youth Behavior. *Pediatrics*. 2017 Nov;140(Suppl 2):S142-S147.
- Anderson CA & Bushman BJ (2018). Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues* 74(2):386–413.
- Barassi V. (2017). BabyVeillance? Expecting Parents, Online Surveillance and the Cultural Specificity of Pregnancy Apps. *Social Media + Society*, 3(2).
- Barassi V. (2021) *Child Data Citizen: How Tech Companies Are Profiling Us from Before Birth*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bedrosova J., Machackova H., Šerek J., Smahel D., Blaya C. (2021). The relation between the cyberhate and cyberbullying experiences of adolescents in the Czech Republic, Poland, and Slovakia. *Computers in Human Behavior*. 126.
- Blum-Ross A. & Livingstone S. (2017) "Sharenting," parent blogging, and the boundaries of the digital self. *Popular Communication*, 15(2): 110–125
- Brighi A., Menin D., Skrzypiec G., Guarini A. (2019) Young, Bullying, and Connected. Common Pathways to Cyberbullying and Problematic Internet Use in Adolescence. *Front Psychol*. 4;10:1467.
- Brockmyer JF (2022). Desensitization and Violent Video Games: Mechanisms and Evidence. *Child Adolesc Psychiatr Clin N Am*. 31(1):121-132.
- Brown RC, Fischer T., Goldwich AD, Keller F., Young R., Plener PL (2018). #cutting: Non-suicidal self-injury (NSSI) on Instagram. *Psychol Med*. 48(2):337-346.



- Burgess A., Miller V., Moore S. (2017). Prestige, Performance and Social Pressure in Viral Challenge Memes: Neknomination, the Ice-Bucket Challenge and SmearForSmear as Imitative Encounters. *Sociology*. 52.
- Council of Europe (2018). Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment: <https://edoc.coe.int/en/children-and-the-internet/7921-guidelines-to-respect-protect-and-fulfil-the-rights-of-the-child-in-the-digital-environment-recommendation-cmrec20187-of-the-committee-of-ministers.html>
- Chiang E., Grant T. (2017). Online grooming: Moves and strategies. *Language and Law / Linguagem e Direito*, 4(1), 103–141.
- Chiang JT, Chang FC, Lee KW (2021). Transitions in aggression among children: Effects of gender and exposure to online violence. *Aggress Behav*. 2021 May;47(3):310–319.
- Coyne SM & Stockdale L. (2021). Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 24(1):11-16.
- Coyne SM, Warburton W., Swit C., Stockdale L., Dyer WJ (2023). Who is Most at Risk for Developing Physical Aggression After Playing Violent Video Games? An Individual Differences Perspective From Early Adolescence to Emerging Adulthood. *J Youth Adolesc*. 52(4):719–733.
- Derevensky JL, Hayman V., Gilbeau L. (2019) Behavioral Addictions: Excessive Gambling, Gaming, Internet, and Smartphone Use Among Children and Adolescents. *Pediatr Clin North Am*. 66(6):1163–1182.
- Deslandes SF, Coutinho T., Ferreira TRSC, Flach RMD (2020). Online challenges among children and adolescents: Self-inflicted harm and social media strategies. *Salud Colect*. 23;16:e3264.
- Díaz, KI, & Fite PJ (2019). Cyber victimization and its association with substance use, anxiety, and depression symptoms among middle school youth. *Child & Youth Care Forum*, 48(4), 529–544.
- Dipartimento per le politiche della famiglia (2021). *Relazione al Parlamento sull'attività di coordinamento di cui all'art. 17, comma 1, della legge 3 agosto 1998, n. 269 (Norme contro lo sfruttamento della prostituzione, della pornografia, del turismo sessuale in danno di minori, quali nuove forme di schiavitù)*. Minori.it: <https://www.minori.gov.it/it/minori/relazione-al-parlamento-su-abuso-e-sfruttamento-sessuale>
- Doumas D. & Midgett A. (2020): The association between witnessing cyberbullying and depressive symptoms and social anxiety among elementary school students. *Psychology in the Schools*. 58.
- Efrati Y. (2020). Problematic and Non-problematic Pornography Use and Compulsive Sexual Behaviors Among Understudied Populations: Children and Adolescents. *Current Addiction Reports*, 2020 Mar.
- Emond A. & Griffiths M. (2020). Gambling in children and adolescents. *British Medical Bulletin*, 136.
- Englander E., Donnerstein E., Kowalski R., Lin CA, Parti K. (2017) Defining Cyberbullying. *Pediatrics*. 140(Suppl 2):S148–S151.



- Gámez-Guadix M. & Incera D. (2021). Homophobia is online: Sexual victimization and risks on the internet and mental health among bisexual, homosexual, pansexual, asexual, and queer adolescents. *Comput. Hum. Behav.* 119.
- Giordano AL, Schmit MK, Clement K., Potts EE, Graham, AR (2022). Pornography Use and Sexting Trends Among American Adolescents: Data to Inform School Counseling Programming and Practice. *Professional School Counseling*, 26(1).
- Giumetti GW & Kowalski RM (2022). Cyberbullying via social media and well-being. *Curr Opin Psychol.* 45:101314.
- Guerrieri, G. (2023). *Salute mentale. TikTok e Bambino Gesù insieme per combattere l'autolesionismo.* L'Avvenire, 26 ottobre 2023: <https://www.avvenire.it/attualita/pagine/al-via-la-campagna-tiktok>
- Guo, X. (2022). Research on the Influence of Media Violence on Youth. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 631, pp. 1170-1173.
- Halbrook YJ, O'Donnell AT, Msetfi RM (2019). When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspect Psychol Sci.* 2019 Nov;14(6):1096-1104.
- Hall LC, Drummond A., Sauer JD, Ferguson CJ (2021). Effects of self-isolation and quarantine on loot box spending and excessive gaming-results of a natural experiment. *PeerJ*, 9, e10705.
- Hintz A., Dencik L., Wahl-Jorgensen K. (2017). Digital citizenship and surveillance society: Introduction. *International Journal of Communication* 11: 731-739.
- Internet Watch Foundation (2022). *20,000 reports of coerced 'self-generated' sexual abuse imagery seen in first half of 2022 show 7- to 10-year-olds:* <https://www.iwf.org.uk/news-media/news/20-000-reports-of-coerced-self-generated-sexual-abuse-imagery-seen-in-first-half-of-2022-show-7-to-10-year-olds/>
- Internet Watch Foundation (2022): *Annual Report 2022 – Geographical hosting: URLs:* <https://annualreport2022.iwf.org.uk/trends-and-data/geographical-hosting-urls/>
- Jacob N., Evans R., Scourfield J (2017). The influence of online images on self-harm: A qualitative study of young people aged 16-24. *J Adolesc.* 2017 Oct;60:140-147.
- Juárez-Escribano, M. B. (2019). La necesidad de clasificar los retos virales para establecer un sistema de prevención eficaz [The need to classify viral challenges to establish an effective prevention system]. In *Aproximación periodística y educ comunicativa al fenómeno de las redes sociales.* (pp. 1267-1280). McGraw-Hill Interamericana.
- Kreski NT, Chen Q., Olfson M., Cerdá M., Martins SS, Mauro PM, Branäs CC, Rajan S, Keyes KM. (2022). Experiences of Online Bullying and Offline Violence-Related Behaviors Among a Nationally Representative Sample of US Adolescents, 2011 to 2019. *J Sch Health.* 92(4):376-386.
- Lavis A., Winter R (2020). #Online harms or benefits? An ethnographic analysis of the positives and negatives of peer-support around self-harm on social media. *J Child Psychol Psychiatry.* 2020 Aug;61(8):842-854.
- Livingstone S., Lievens E., Carr J. (2020). *Handbook for policy makers on the rights of the child in the digital environment.* Council of Europe: <https://rm.coe.int/handbook-for-policy-makers-on-the-rights-of-the-child-in-the-digital-e/1680a069f8>



- Livingstone S., Stoilova M. (2021). *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics)*. Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence.
- López-Pradas I., Romera EM, Casa JA, Ortega-Ruiz R. (2017). Cybergossip and cyberbullying during primary school years. *Psicología Educativa* 23(2) 73-80.
- Lupton D. & Williamson B. (2017). The datafied child: The dataveillance of children and implications for their rights. *New Media & Society*, 19(5), 780-794.
- Machackova H., Blaya C., Bedrosova M., Smahel D., Staksrud, E. (2020). Children's experiences with cyberhate. *EU Kids Online*.
- Mahadevaiah M., Nayak RB (2018). Blue Whale Challenge: Perceptions of First Responders in Medical Profession. *Indian J Psychol Med.* 40(2):178-182.
- Marchant A., Hawton K., Burns L., Stewart A., John A (2021). Impact of Web-Based Sharing and Viewing of Self-Harm-Related Videos and Photographs on Young People: Systematic Review. *J Med Internet Res.* 2021 Mar 19;23(3):e18048.
- Martellozzo E. (2017). Online Sexual Grooming. Children as victims of online abuse In Martellozzo E., Jane A. (Eds.), *Cybercrime and its victims* (pp. 108-128). Oxford, UK: Routledge.
- Martellozzo E., Monaghan A, Adler JR, Davidson J., Leyva R. and Horvath MAH (2017). "I wasn't sure it was normal to watch it..." A quantitative and qualitative examination of the impact of online pornography on the values, attitudes, beliefs and behaviours of children and young people. London: Middlesex University.
- Martellozzo E., Monaghan A., Davidson J., Adler J. (2020). Researching the Affects That Online Pornography Has on U.K. Adolescents Aged 11 to 16. *SAGE Open*, 10(1).
- Mascheroni, G. (2018). Researching datafied children as data citizens. *Journal of Children and Media*, 12(4).
- Mascheroni, G. (2020). Datafied childhoods: Contextualising datafication in everyday life. *Current Sociology*, 68(6), 798-813.
- Mukhra R, Baryah N, Krishan K, Kanchan T. 'Blue Whale Challenge': A Game or Crime? *Sci Eng Ethics.* 2019 Feb;25(1):285-291.
- National Center for Missing and Exploited Children (2023). *CyberTipline 2022 Report*: [https:// www.missingkids.org/cybertiplinedata](https://www.missingkids.org/cybertiplinedata)
- Ojeda M., Del Rey R. (2022) Lines of Action for Sexting Prevention and Intervention: A Systematic Review. *Arch Sex Behav* 51, 1659-1687.
- Palermi A., Servidio R., Bartolo M., Costabile A. (2016). Cyberbullying and self-esteem: An Italian Study. *Computers in Human Behavior.* 69.
- Patchin JW, Hinduja S. (2020). Sextortion Among Adolescents: Results From a National Survey of U.S. Youth. *Sex Abuse.* 2020 Feb;32(1):30-54
- Prescott AT, Sargent JD, Hull JG (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proc Natl Acad Sci U S A.* 2018 Oct 2;115(40):9882-9888.
- Powell A. & Henry N. (2019) Technology-Facilitated Sexual Violence Victimization: Results From an Online Survey of Australian Adults. *J Interpers Violence.* 34(17):3637-3665.



- Rao S. (2022) Disturbing psycho-social trends in social media: The phenomena of cyber bullying and cyber stalking. *Global Media Journal*. 20(47):1-6.
- Rodríguez-Castro Y.; Martínez-Román R.; Alonso-Ruido P.; Adá-Lameira A.; CarreraFernández MV (2021). Intimate Partner Cyberstalking, Sexism, Pornography, and Sexting in Adolescents: New Challenges for Sex Education. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2021, Feb 23;18(4):2181.
- Schoeps K., Peris Hernández M., Garaigordobil M., Montoya-Castilla I. (2020) Risk factors for being a victim of online grooming in adolescents. *Psicothema*. 2020 Feb;32(1):15-23.
- Stänicke, LI (2022). 'I chose the bad': Youth's meaning making of being involved in self-harm content online during adolescence. *Child & Family Social Work*,1-11.
- Stanley N., Barter C., Wood M., Aghtaie N., Larkins C., Lanau A., Överlien C. (2018). Pornography, Sexual Coercion and Abuse and Sexting in Young People's Intimate Relationships: A European Study. *Journal of Interpersonal Violence*, 33(19), 2919-2944.
- Štulhofer A., Tafro A., Kohut T (2019). The dynamics of adolescents' pornography use and psychological well-being: a six-wave latent growth and latent class modeling approach. *Eur Child Adolesc Psychiatry*. 2019 Dec;28(12):1567-1579.
- Svedin CG, Donevan M., Bladh M., Priebe G., Fredlund C., Jonsson LS (2023). Associations between adolescents watching pornography and poor mental health in three Swedish surveys. *Eur Child Adolesc Psychiatry*. 2023 Sep;32(9):1765-1780.
- Unicef (2017). *The State of the World's Children 2017. Children in a digital world*: <https://www.unicef.org/media/48601/file>
- Unicef (2020). Action to end child sexual abuse and exploitation: <https://www.unicef.org/media/89206/file/CSAE-Brief-v3.pdf>
- van der Hof S., Lievens E., Milkaite I., Verdoodt V., Hannema T., Liefwaard, T. (2020). The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World. *The International Journal of Children's Rights*, 28(4), 833-859.
- Wachs S., Wright MF, Vazsonyi AT (2019). Understanding the overlap between cyberbullying and cyberhate perpetration: Moderating effects of toxic online disinhibition. *Crim Behav Ment Health*. 29(3):179-188.
- Wachs S., Mazzone A., Milosevic T., Wright M., Blaya C., Gámez-Guadix M., O'Higgins NJ (2021). Online Correlates of Cyberhate Involvement among Young People from Ten European Countries: An Application of the Routine Activity and Problem Behaviour Theory. *Computers in Human Behavior* 123.
- WeProtect Global Alliance (2018). *Global Threat Assessment 2018 Working together to end the sexual exploitation of children online*: <https://www.weprotect.org/wp-content/uploads/Global-Threat-Assessment-2018-EN.pdf>
- WeProtect Global Alliance (2023): *Global Threat Assessment 2023. Assessing the scale and scope of child sexual exploitation and abuse online, to transform the response*: <https://www.weprotect.org/global-threat-assessment-23/>
- Wright PJ, Paul B., Herbenick D. (2021). Preliminary Insights from a U.S. Probability Sample on Adolescents' Pornography Exposure, Media Psychology, and Sexual Aggression. *Journal of Health Communication*, 26(1): 39-46.



- Ybarra ML, Mitchell KJ, Oppenheim JK (2022). Violent Media in Childhood and Seriously Violent Behavior in Adolescence and Young Adulthood. *J Adolesc Health*. 71(3):285-292.
- Zuboff S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Profile Books.