

m eum

Diversità, opportunità, inclusione

a cura di Alessandra Fermani e Katia Giusepponi

eum

Isbn 978-88-6056-xxx-x (print)

Isbn 978-88-6056-xxx-x (PDF)

Prima edizione: settembre 2023

©2022 eum edizioni università di macerata

Palazzo Ciccolini, via XX settembre, 5 – 62100 Macerata

info.ceum@unimc.it

<http://eum.unimc.it>

Il presente volume è stato sottoposto a *peer review* secondo i criteri di scientificità previsti dal Regolamento delle eum (art. 3) e dal Protocollo UPI (Coordinamento delle University Press Italiane).

Indice

- Katia Giusepponi e Alessandra Fermani
7 Unicità delle persone, risorsa e forza dei sistemi inclusivi
- Flavia Stara
15 Riflessioni su urgenze sociali e prospettive d'inclusione.
Le esperienze COIL (*Collaborative Online International Learning*)
- Patrizia Dragoni
25 *Museum in motion*. Collezioni di ateneo e sfide di genere
- Isabella Gagliardi e Francesco Pirani
53 Dialogo su donne e fedi nel mondo mediterraneo medievale
- Isabella Crespi, Marta Scocco e Melanie Sara Palermo
73 Cyberviolenza e differenze di genere: indicazioni da una
ricerca nazionale sui giovani
- Katia Giusepponi
87 La leva del linguaggio inclusivo nelle organizzazioni aziendali
- 101 Autrici e Autori

Isabella Crespi, Marta Scocco e Melanie Sara Palermo

Cyberviolenza e differenze di genere: indicazioni da una ricerca nazionale sui giovani

Introduzione

L'articolo presenta alcuni dei risultati emersi da un progetto di ricerca nazionale incentrato sulla percezione e sull'esperienza della cyber-violenza da parte delle nuove generazioni. In particolare, l'indagine online realizzata aveva come obiettivo l'approfondimento del modo in cui i giovani conoscono e vivono questo fenomeno indagandone in particolare le opinioni sui modi più appropriati per affrontarlo anche in una prospettiva di genere. La cyber-violenza è qui intesa come "l'uso di sistemi informatici per causare, facilitare o minacciare forme di violenza contro individui provocando, o è probabile che provochi, danni o sofferenze fisiche, sessuali, psicologiche o economiche e può includere lo sfruttamento delle circostanze, delle caratteristiche o delle vulnerabilità proprie dell'individuo" (Consiglio d'Europa, 2018, p.5). Una definizione che non si limita alla sola violenza di genere, ma vuole piuttosto comprendere anche le più recenti manifestazioni di violenza online. Partendo dalle caratteristiche dei giovani e dal loro rapporto con le piattaforme digitali, l'articolo si propone di esplorarne, anche attraverso una prospettiva di genere, il livello di conoscenza e di consapevolezza sulle diverse forme di cyber-violenza e sulla loro pericolosità, nonché la natura del contesto digitale in cui il fenomeno si manifesta attualmente. Al termine si propone una riflessione più ampia sulla necessità di riconsiderare programmi di alfabetizzazione digitale che mirino a insegnare ai giovani, ma non solo a essi, come analizzare criticamente il contesto mediale.

1. *Giovani, piattaforme digitali e cyber-violenza*

I giovani nati tra il 1997 e il 2010, spesso definiti come la “Generazione Z” ma anche “nativi digitali” (Prensky, 2001), etichetta ormai superata dai risultati scientifici (Bennet & Matton, 2010), rappresentano un gruppo sociodemografico caratterizzato da un uso abituale di Internet e delle piattaforme digitali fin dall’infanzia. Al di là delle questioni definitorie, queste nuove generazioni hanno un rapporto molto stretto e, allo stesso tempo, controverso con i media digitali, in particolare con i social media (Introini & Pasqualini, 2018). Come ampiamente dimostrato dalle ricerche condotte in questo ambito, i media svolgono infatti un ruolo importante nella costruzione delle identità giovanili e nella loro formazione (Aroldi & Colombo, 2020), hanno un impatto significativo sui loro processi di socializzazione (Seemiller & Grace, 2018; Madden, 2019; Scholz & Rennig, 2019), sulla costruzione dei valori, degli immaginari, dei comportamenti e delle aspettative degli adolescenti, ma anche sul modo in cui interagiscono con i loro coetanei e si relazionano tra loro nei contesti sociali (boyd, 2014; Estébanez, 2010). Lo sviluppo di relazioni online è diventato la norma tanto che l’uso dei social media è spesso finalizzato proprio al rafforzamento dei rapporti con gli amici, alla loro creazione ma anche all’interazione con persone che non incontrerebbero mai nella vita reale.

Inoltre i giovani apprendono (continuamente e in modo naturale) molte competenze legate ai saperi informali che possono confluire in nuove forme di soggettivazione legate all’esperienza digitale (Scolari, 2018; Tirocchi & Serpieri, 2020). In questo senso, le piattaforme digitali sono utilizzate da queste generazioni come spazi di socialità espansa, alimentando percorsi di distinzione identitaria e di crescita generazionale, e fungendo da laboratorio riflessivo per mettere continuamente alla prova la propria soggettività, sia a livello individuale sia in senso relazionale. Oggi il rapporto tra i giovani e le tecnologie digitali sta evolvendo in modo sempre più complesso. Le piattaforme si moltiplicano, si diversificano e questo ha una duplice conseguenza. Da un lato, crea nuove opportunità di crescita e di

scambio tra pari, ma dall'altro espone i giovani anche a numerosi e sempre più insidiosi rischi (Wood *et al.* 2015; Calvete *et al.* 2010).

In senso ampio la questione dei rischi associati all'uso delle tecnologie digitali è diventata centrale per le nostre società perché, come già sottolineato, gli ambienti digitali si stanno sviluppando rapidamente e stanno portando a una significativa trasformazione delle relazioni sociali. Inoltre, per definizione, gli ambienti digitali sono spazi "aperti" che possono essere difficili da controllare e regolamentare in modo tradizionale. In particolare, i rischi per le giovani generazioni sono stati ampiamente dibattuti, soprattutto per quanto riguarda l'evoluzione del sistema mediatico (Sannella, 2017). Smahel *et al.* (2020), in particolare, hanno studiato a lungo il fenomeno della cyber-violenza nell'ambito di diversi progetti internazionali a partire da EU Kids Online, in cui hanno esaminato i risultati delle ricerche effettuate in 19 Stati membri sulle modalità di utilizzo di Internet e delle nuove tecnologie online da parte di bambini e ragazzi.

In questo contributo, il concetto di cyber-violenza è inteso come ampio e multidimensionale. La violenza online può essere infatti diretta a qualsiasi individuo o gruppo, sebbene in letteratura si faccia spesso riferimento alla sola violenza di genere per indicare, in particolare, la violenza perpetrata contro le donne. Altri studi (Consiglio d'Europa, 2018) hanno invece fatto riferimento alle molteplici tipologie di violenza digitale.

2. *Differenze di genere nella cyber-violenza*

Le piattaforme digitali sono state spesso celebrate per aver consentito pari opportunità di espressione pubblica di sé, indipendentemente dalla propria identità e dal proprio status. Tuttavia, non tutti sono i benvenuti nel cyber-spazio. L'arena digitale è diventata un terreno fertile per una serie di discorsi molto polarizzati, di credenze escludenti e violente, espresse e diffuse in un contesto di anonimato e impunità. Sia le donne che gli uomini possono essere vittime di violenza informatica, tuttavia, i dati dimostrano che le donne e le ragazze sono molto esposte. Non solo hanno maggiori probabilità di essere prese di

mira dalla violenza online, ma possono anche subire gravi conseguenze, con danni e sofferenze fisiche, sessuali, psicologiche o economiche.

La violenza informatica contro le donne e le ragazze (Cyber violence against women and girls – CVAWG) è spesso considerata una questione insignificante e virtuale. Tuttavia, con la crescente integrazione tra spazi digitali (online) e spazi reali (offline), la CVAWG spesso amplifica la violenza e la vittimizzazione nel mondo reale, o ne è una precorritrice. Questo fenomeno non è un problema privato, ma è parte integrante del continuum della violenza contro donne e ragazze (Segrave & Vitis, 2017). Come qualsiasi altra forma di violenza di genere, anche la CVAWG è profondamente radicata nella disuguaglianza sociale tra donne e uomini che persiste nelle nostre società, rappresentandone una forma intersezionale con diversi modelli e livelli di vulnerabilità.

Adottando una prospettiva di genere, gli studi esistenti evidenziano diversi aspetti del fenomeno (Hare & Olivesi, 2021; Backe *et al.* 2018; Barrera-Mesa *et al.* 2022). Alcuni studiosi sono concordi nel dire che la maggior parte delle vittime di molestie su Internet sono donne, soprattutto nei casi di pedinamento (WHO, 2012; De-Ridder & Van-Bauwel, 2015). Da parte loro, Staude-Müller *et al.* (2012) hanno osservato come la probabilità che le donne siano vittime di molestie sessuali e stalking online è significativamente più alta. In linea con ciò, il Pew Research Center (2014) ha evidenziato che gli uomini hanno una maggiore probabilità di subire forme “leggere” di molestie online, come ricevere insulti o essere messi in imbarazzo, mentre le donne (soprattutto quelle di età compresa tra i 18 e i 24 anni) affrontano forme gravi di cyber-molestie e sono particolarmente inclini allo stalking e alle molestie sessuali online. Nelle ricerche di Strassberg *et al.* (2017) si è rilevato che gli uomini sono più coinvolti nell’invio, nella ricezione e nell’inoltro di messaggi di natura sessuale a terzi, mentre Chen *et al.* (2019) hanno riferito che un numero maggiore di uomini rispetto alle donne ha mostrato di diffondere informazioni sull’identificazione personale e sulla posizione fisica e altri tipi di dati privati e sensibili. Inoltre, Citron (2014) ha concluso che le donne hanno maggiori probabilità di subire altre forme sessualizzate di molestie online,

come il *revenge porn*. A sostegno di questi risultati, Estébanez e Vázquez (2013) sostengono che le ragazze su Internet sono più vulnerabili e corrono un maggior rischio di molestie rispetto ai ragazzi. Oltre a questa maggiore esposizione, si sono riscontrate differenze nell'affrontare situazioni di violenza, poiché gli individui di sesso maschile hanno minimizzato le aggressioni che hanno inflitto, mentre le femmine hanno minimizzato quelle che hanno ricevuto.

In conclusione, sebbene queste forme di cyber-violenza possano essere potenzialmente subite sia dagli uomini che dalle donne, queste ultime sono di fatto più a rischio (Estébanez e Vázquez, (2013). I risultati di questi studi mostrano i limiti dell'adozione di un approccio che non tenga conto delle questioni di genere quando si tratta di cyber-violenza (EIGE, 2017). Sulla base di ciò, l'EIGE afferma che sono necessarie ulteriori ricerche sulla cyber-violenza di genere, soprattutto per quanto riguarda l'identificazione e l'analisi dei fattori di rischio, poiché ciò può aiutare a prevenire i danni e la "rivittimizzazione".

3. *Presentazione della ricerca e metodologia*

L'analisi dei dati qui presentata si basa su un progetto di ricerca più ampio dal titolo "Cyberviolenza e giovani: aspetti sociali della violenza online". L'obiettivo principale di questo studio è stato quello di raccogliere dati a livello nazionale sulla cyber-violenza per esplorare meglio come i giovani comprendono e vivono questo fenomeno e quali potrebbero essere le azioni più adatte per limitarlo anche in una prospettiva di genere. Da un punto di vista metodologico, considerando il tema principale e la popolazione target, si è deciso di utilizzare un questionario online come strumento principale di raccolta dei dati (Callegaro *et al.*, 2015).

Il campione intervistato è stato limitato ai giovani nati tra il 1995 e il 2002 e residenti in Italia. L'indagine è stata condotta tra febbraio e maggio 2021. Al termine sono stati raccolti 2365 questionari validi. Il campione è costituito per lo più da ragazze (un rapporto di quasi 80/20), principalmente di età compresa tra 21 e 23 anni, mentre per quanto riguarda il livello di istru-

zione, la maggior parte dei partecipanti ha completato la scuola superiore (80,6%) e pochissimi hanno un'istruzione universitaria o di alta formazione. Il campione è ben distribuito in tutta la nazione, ad eccezione delle isole, che risultano meno esplorate (3,3%).

Il questionario utilizzato è stato sviluppato dall'unità di ricerca specificamente sul tema della cyber-violenza e sui suoi aspetti sociali. I quesiti sono stati suddivisi in sette aree tematiche: profilo socio-personale, cyber-violenza, uso dei social network e rischi, vittime e gruppi sociali, esperienze, aiuto e interventi.

In particolare, le domande di ricerca, strutturate tenendo conto anche della variabile di genere, erano le seguenti:

Quali sono le principali piattaforme utilizzate dai giovani su cui si verifica la cyber-violenza?

Qual è il loro livello di conoscenza e consapevolezza delle diverse forme di cyber-violenza e della loro pericolosità in base al genere?

Quali caratteristiche delle piattaforme digitali sono percepite come più pericolose dai ragazzi e dalle ragazze?

Sulla base dei dati raccolti, questo articolo analizza alcune delle questioni relative ai giovani e al fenomeno della cyber-violenza, con un focus specifico sulla dimensione di genere.

4. *Analisi dei risultati*

La sezione del questionario "Uso dei social network e rischi" si è concentrata sui diversi modi in cui gli intervistati hanno dichiarato di utilizzare le piattaforme. I dati raccolti hanno permesso di esplorare due questioni principali: *Quali sono le piattaforme più utilizzate? Per cosa vengono utilizzate?*

I dati relativi alla frequenza di utilizzo, se osservati in relazione alla dimensione di genere, hanno rivelato informazioni importanti. Alcune piattaforme più di altre risultano essere maggiormente orientate al genere e infatti le percentuali mostrano una variazione significativa a seconda che si prenda in considerazione il comportamento dei ragazzi o delle ragazze (Tabella 1). Ne è un esempio YouTube, per il quale la modalità di

risposta “tutti i giorni” rispetto al valore di riferimento (39,6%) è quasi doppia nel caso degli intervistati maschi (71,7%), evidenziando una frequenza di utilizzo quotidiano marcatamente maschile. Per la piattaforma Telegram, la stessa modalità di risposta ha mostrato una variazione rilevante tra il valore di riferimento (14,5%) e la percentuale registrata per i giovani maschi (29,6%). Seguendo il ragionamento inverso, per la piattaforma TikTok, la modalità di risposta “Tutti i giorni” è passata da un valore di riferimento del 25,9% all’11,1% per i ragazzi e al 29,4% per le ragazze, rivelando un utilizzo più frequente da parte di queste ultime.

Tabella 1. Con quale frequenza utilizzi le seguenti piattaforme social? Modalità di risposta (*Tutti i giorni, Mai /Non lo uso*) per genere (valori %) N 2365

Piattaforma	Modalità di risposta					
	Totale	Tutti i giorni		Mai/non lo uso		
		Ragazzi	Ragazze	Totale	Ragazzi	Ragazze
WhatsApp	98.9	97.6	99.2	0.2	0.7	0.1
Instagram	92.1	85.1	93.7	3.5	7.3	2.5
Facebook	46.6	47.9	46.3	18.8	20.9	18.3
YouTube	39.6	71.7	32.0	2.0	0.6	2.4
Microsoft Teams	32.5	30.7	32.9	39.9	42.1	39.5
TikTok	25.9	11.1	29.4	54.4	70.8	50.6
Telegram	14.5	29.6	11.0	46.3	25.3	51.2
Zoom	13.6	13.8	13.5	45.1	38.7	46.6
Twitter	8.1	10.2	7.6	72.5	62.1	74.9
Snapchat	1.8	2.0	1.7	82.6	86.2	81.7
LinkedIn	1.5	2.2	1.4	85.0	78.4	86.5
Skype	1.0	0.9	0.9	64.9	59.6	65.1
Viber	0.3	0.0	0.4	96.9	96.4	96.9
ThisCrush	0.3	0.0	0.3	96.0	95.5	96.2
Ask	0.2	0.0	0.3	95.1	94.9	95.1

La seconda serie di domande mirava a esplorare ulteriormente le modalità di utilizzo delle piattaforme da parte degli intervistati e quindi a comprendere le principali finalità che ne stanno

alla base. Tra le voci proposte, “chattare” si è rivelata quella più apprezzata (moltissimo=57,5%, molto=24,4%), seguita da “parlare” (moltissimo=41,6%, molto=28,7%) e “trovare informazioni” (moltissimo=31,8%, molto=34,7%).

I valori discussi hanno confermato come queste piattaforme svolgano un ruolo importante di comunicazione e socializzazione per questo gruppo di giovani. Come è già stato detto, lo sviluppo di relazioni online è diventato la norma per queste generazioni: usano i social media per rafforzare le relazioni con amici e coetanei, ma anche per interagire con persone che non avrebbero mai incontrato nella vita reale. In effetti, gli altri scopi proposti come “pubblicare post”, “guardare ciò che fanno gli altri”, “seguire gruppi/associazioni”, “seguire le pagine di personaggi famosi”, “conoscere nuove persone” e “acquistare prodotti”, hanno rivelato una distribuzione omogenea tra le diverse modalità di risposta. Al contrario, “mostrarsi/essere visti” e “non essere soli” non sembrano essere motivi rilevanti secondo la maggioranza degli intervistati (per niente=50,1% e 43,6% rispettivamente).

Questa serie di domande è stata ulteriormente approfondita seguendo la variabile di genere. In questo caso i valori delle modalità di risposta “moltissimo” e “molto” sono significativamente più alti per le ragazze rispetto ai ragazzi. Questa tendenza conferma la maggiore propensione relazionale delle ragazze all’uso delle piattaforme digitali. Considerando gli item specifici, per “l’acquisto di prodotti”, rispetto al valore di riferimento della modalità di risposta “per niente”=23,4%, la percentuale dei ragazzi è quasi doppia (M=36,1%) rispetto a quella delle ragazze (F=20,5%). Con un ragionamento inverso, per l’item “chattare”, osservato rispetto al valore di riferimento della modalità di risposta “molto”=57,5%, i risultati delle ragazze sono superiori (F= 59,6%) a quelli dei ragazzi (M= 48,3%).

L’uso frequente dei social media da parte dei giovani non solo permette loro di socializzare e divertirsi, di relazionarsi con i coetanei e di conoscere il mondo, ma li espone anche a fenomeni negativi come quello appunto della cyber-violenza nelle sue varie forme. Nel nostro gruppo di giovani intervistati, la percentuale di coloro che hanno già sentito parlare di cyber-violenza è molto alta, ossia pari al 96,8%, identica per i ragazzi e

le ragazze. Ciò è probabilmente legato al fatto che queste nuove generazioni sono abituate a usare Internet e ne conoscono quindi i rischi anche grazie all'esperienza personale, ai corsi di formazione organizzati a scuola e alla copertura mediatica data all'argomento, compresa quella dei social media. In particolare, le forme maggiormente note sia tra i ragazzi che tra le ragazze sono: il cyber-bullismo, il furto di identità, il cyber-stalking e il *revenge porn*.

Rispetto al tema della percezione, per il campione preso in considerazione la forma più temuta è il *revenge porn*, poiché in questa fase della loro vita le relazioni romantiche e sessuali sono comuni e spesso caratterizzate da sperimentazione e consolidamento. In generale, sia i ragazzi che le ragazze considerano il *revenge porn*, il cyberbullismo, e le sfide autolesionistiche come le peggiori forme del fenomeno. Considerando invece il tema del rischio di queste forme di violenza online, possiamo fare alcune osservazioni interessanti. Innanzitutto, il *revenge porn*, le sfide autolesionistiche, il cyberbullismo e il cyberstalking sono considerati dai giovani nel loro insieme le forme più pericolose del fenomeno (Tabella 2). Anche per questo set di risposte emergono però delle variazioni legate al genere.

Tabella 2. Percezione della pericolosità (unica modalità di risposta *molto*) per *genere* (valori %) N=2365

	<i>Maschi</i>	<i>Femmine</i>	<i>Delta</i>
Revenge Porn	73.7	80.9	7.2
Sfide autolesionistiche	66.1	79.3	13.2
Cyberbullismo	44.5	64.6	20.1
Cyberstalking	40.1	62.8	22.7
Hatespeech (odio online)	30.7	48.3	17.6
Molestie informatiche	17.4	33.7	16.3
Flaming (denigrazione)	22.7	41.0	18.3
Furto d'identità	51.0	51.4	0.4
Rivelazione e inganno	19.6	32.0	12.4
Esclusione	21.4	35.9	14.5
Malicious Code	14.5	24.4	9.9
Sexting	20.3	40.1	19.8
Vamping (uso sociale notturno)	11.8	20.8	9.0

Conclusioni

Il presente contributo, partendo dalle caratteristiche dei giovani intervistati e dal loro rapporto con le piattaforme digitali, ha approfondito anche attraverso una prospettiva di genere il livello di conoscenza e di consapevolezza che queste generazioni hanno sulle diverse forme di cyber-violenza e sulla loro pericolosità. Il campione di riferimento è stato di particolare interesse in quanto, come ben sottolineata dalla letteratura sociologica più recente, proprio i giovani nella fascia di età considerata (21-23 anni) si muovono tra la facilità di accesso al mondo digitale e la fragilità esistenziale legata ai rischi connessi alla costruzione dell'identità. Inoltre, proprio per la propensione all'uso delle tecnologie digitali, questi giovani hanno spesso sperimentato direttamente forme di violenza online (il cyber-bullismo è uno degli esempi più evidenti), un fenomeno che continua a crescere con lo sviluppo delle tecnologie digitali, accanto alle forme di violenza tradizionali (Patton *et al.*, 2014).

Se cerchiamo di analizzare i risultati ottenuti dall'esame delle tre domande di ricerca all'interno di un quadro più ampio, possiamo fare alcune osservazioni critiche. I risultati della ricerca sulla percezione della cyber-violenza da parte dei giovani nel loro insieme mostrano, almeno in apparenza, un buon livello di consapevolezza del fenomeno e anche una coscienza degli aspetti problematici e pericolosi delle piattaforme digitali. Tuttavia, potremmo pensare che la conoscenza della cyber-violenza o la percezione delle caratteristiche "problematiche" delle piattaforme digitali possano essere semplicemente il risultato della costante copertura mediatica data a questi temi. In altre parole, i media conferiscono ai giovani una conoscenza di certi temi senza che questo si traduca necessariamente in una reale consapevolezza degli stessi o nella capacità di trovare una soluzione. Inoltre, trattandosi di violenza "digitale", rischia di essere percepita come qualcosa di lontano, invisibile e non particolarmente reale – qualcosa che si trova solo nei videogiochi o nelle serie televisive.

Quindi, per favorire una conoscenza reale degli strumenti digitali, nonché dei rischi che questi comportano e dei comporta-

menti da adottare per prevenire la cyber-violenza e per tutelarne le vittime, si rendono necessari corsi di alfabetizzazione digitale diretti ai giovani, ma anche a educatori, docenti, genitori, familiari ed eventuali tutor, ossia alle figure educative e non che possono sensibilizzare i giovani in merito ai temi accennati.

I dati osservati attraverso le variabili di genere hanno permesso di esplorare ulteriormente il fenomeno, facendo emergere differenze importanti tra i ragazzi e le ragazze. Un fatto che rinforza ulteriormente la convinzione espressa già in altre ricerche ma ancora poco attenzionata su come fenomeni così complessi debbano essere inevitabilmente studiati con un approccio che tenga conto anche delle questioni di genere.

Riferimenti bibliografici

- Aroldi P., Colombo F. (2020). Media, Generations, and the Platform Society. In Gao Q., Zhou J. (Eds.) *Human Aspects of IT for the Aged Population. Healthy and Active Aging* (pp. 567-578). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50249-2_40.
- Backe, E. L., Lilleston, P., & McCleary-Sills, J. (2018). Networked individuals, gendered violence: A literature review of cyberviolence. *Violence and gender*, 5(3), 135-146.
- Barrera-Mesa, C. E., Caro-Caro, E. O., & Rey-Alamillo, R. D. (2022). Victims of cyberviolence: forms, prevalence and gender differences. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 12(2), 239-250.
- Bennett, S., & Maton, K. (2010). Beyond the 'digital natives' debate: Towards a more nuanced understanding of students' technology experiences. *Journal of computer assisted learning*, 26(5), 321-331.
- boyd d. (2014). *It's complicated. The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Callegaro, M., Manfreda, K. L., & Vehovar, V. (2015). *Web Survey Methodology*. SAGE Publications.
- Calvete, E., Orue, I., Estévez, A., Villardón, L., & Padilla, P. (2010). Cyberbullying in adolescents: Modalities and aggressors' profile. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1128-1135. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.017>.
- Chen, M., Cheung, A. S. Y., & Chan, K. L. (2019). Doxing: What adolescents look for and their intentions. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(2), 218. <https://doi.org/10.3390/ijerph16020218>.

- Citron, D. K., & Franks, M. A. (2014). Criminalizing revenge porn. *Wake Forest Law Review*, 1(49), 345- 391.
- Consiglio d'Europa (2018). *Mapping study on cyberviolence with recommendations adopted by the T-CY on 9 July 2018*, Cybercrime Convention Committee (T-CY). Working Group on cyberbullying and other forms of online violence, especially against women and children.
- De-Ridder, S., & Van-Bauwel, S. (2015). Youth and intimate media cultures: Gender, sexuality, relationships, and desire as storytelling practices in social networking sites. *Communications*, 40(3), 319-340. <https://doi.org/10.1515/commun-2015-0012>.
- European Institute for Gender Equality (EIGE) (2017). *La cyberviolenza contro le donne e le bambine*. Unione Europea.
- Estébanez, I. (2010). 'Te quiero... (Solo para mí)'. Relaciones adolescentes de control. *Tabanque Revista Pedagógica*, 23, 45-68.
- Estébanez, I. & Vázquez, N. (2013). *La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales*. Bilbao, Observatorio Vasco de la Juventud.
- Hare, I. & Olivési, A. (2021). Analyser les cyberviolences au prisme du genre. *Questions de communication*, 40, 319-336. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.27108>.
- Introini, F., & Pasqualini, C. (2018). Generazione Z, i 'veri' Nativi digitali. In Bignardi, P., Marta, E., & Alfieri, S. (Eds.) *Generazione Z. Guardare il mondo con fiducia e speranza* (pp. 81- 108). Vita e Pensiero.
- Madden, C. (2019). *Hello Gen Z: Engaging the Generation of Post-Millennials (Revised Edition)*. Hello Clarity.
- Patton, D. U., Hong, J. S., Ranney, M., Patel, S., Kelley, C., Eschmann, R., & Washington, T. (2014). Social media as a vector for youth violence: A review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 35, 548-553. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.043>.
- Pew Research Center. (2014). *Online harassment*. <http://www.pewinternet.org/2014/10/22/online-harassment/>.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.
- Sannella, A. (2017). *La violenza tra tradizione e digital society: Una riflessione sociologica*. FrancoAngeli.
- Scholz, C., & Rennig, A. (Eds.). (2019). *Generations Z in Europe: Inputs, Insights and Implications*. Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/9781789734911>.
- Scolari, C. A. (Ed.) (2018). *Teens, media and collaborative cultures. Exploiting teens' transmedia skills in the classroom*. Transmedia Literacy H2020 Research and Innovation Actions.

- Seemiller, C., & Grace, M. (2018). *Generation Z: A Century in the Making*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429442476>.
- Segrave, M., & Vitis, L. (Eds.) (2017). *Gender, technology and violence*. Taylor & Francis.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo>.
- Staudé-Müller, F., Hansen, B., & Voss, M. (2012). How stressful is online victimization? Effects of victim's personality and properties of the incident. *European Journal of Developmental Psychology*, 9(2), 260-274. <https://doi.org/10.1080/17405629.2011.643170>.
- Strassberg, D. S., Cann, D., & Velarde, V. (2017). Sexting by High School Students. *Archives of Sexual Behavior*, 46(6), 1667-1672. <https://doi.org/10.1007/s10508-016-0926-9>.
- Tirotchi, S., & Serpieri, R. (2020). Piattaforme, adolescenti e forme di soggettivazione. Una lettura foucaultiana del progetto Transmedia Literacy. *Mediascapes Journal*, (16), 208-222. Recuperato da: <https://rosa.uniroma1.it/rosa03/mediascapes/article/view/17217>.
- Working to Halt Online Abuse (WHOA). (2012). *Online harassment statistics*. <http://www.haltabuse.org/resources/stats/index.shtml>.
- Wood, M., Barter, C., Stanley, N., Aghtaie, N., & Larkins, C. (2015). Images across Europe: The sending and receiving of sexual images and associations with interpersonal violence in young people's relationships. *Children and youth services review*, 59, 149-160.

