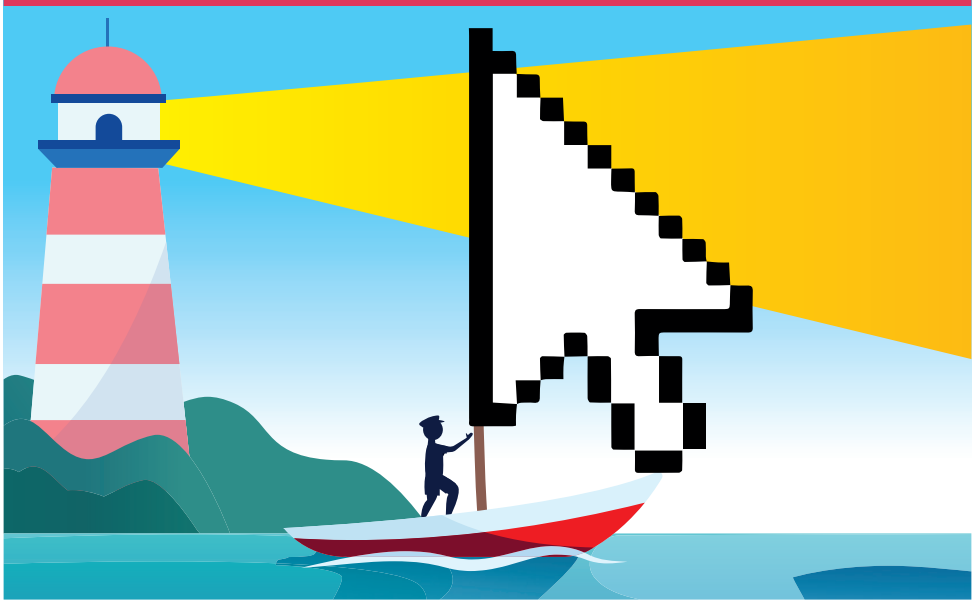
BUONE PRATICHE DI SICUREZZA

NAVIGARE NEL MARE DI INTERNET



GUIDA PER GENITORI PER PREVENIRE I PERICOLI DELLA RETE E UTILIZZARE IN MODO RESPONSABILE I SOCIAL NETWORK E LE NUOVE TECNOLOGIE

Gruppo di Progetto *Buone pratiche contro la pedofilia* finanziato, art. 21 della legge regionale 20/2004.

Comune di Trieste - Ambito Triestino Dip. Servizi e Politiche Sociali e Dip. Polizia Locale, Sicurezza e Protezione Civile;
Comune di Muggia - Ambito Carso Giuliano; **Comune di Duino Aurisina** - Ambito Carso Giuliano;
ASUGI Azienda Sanitaria Universitaria Giuliano Isontina;
I.R.C.C.S. Burlo Garofolo; l'**USSM** Ufficio Servizio Sociale Minorenni;
MI - Ministero dell'Istruzione – Ufficio Scolastico Regionale FVG; Centro antiviolenza **Goap.**

CURATORI



ELENA BUCCOLIERO

Sociologa e counsellor, si occupa da tempo di violenza sia nei gruppi di adolescenti, sia nei contesti familiari. Negli anni, anche come giudice onorario presso il Tribunale per i Minorenni di Bologna (2008-19), si è impegnata a favore di bambini che vivono in famiglie difficili. Appassionata del narrare e dell'ascoltare, è autrice di diversi libri sugli adolescenti e conduce laboratori di scrittura con bambini e adulti. Fa parte del Movimento Nonviolento.



MARCO MAGGI

Consulente educativo e formatore, da circa 30 anni realizza attività formative di promozione del benessere e della salute nelle scuole. È coordinatore di progetti di prevenzione per alcuni enti pubblici ed agenzie educative. È redattore del sito **www.bullismo.info**

Commissione Nazionale per la Prevenzione del Disagio e del Bullismo

Entrambi sono stati membri della **Commissione Nazionale sul Bullismo** e consulenti del Ministero della Pubblica Istruzione e della Ricerca per la realizzazione del sito **www.smontailbullo.it** (dismesso, sotituito da www.generazioniconnesse.it) e sono autori di numerose pubblicazioni sul tema del bullismo pubblicate dalle case editrici Franco Angeli, La meridiana ed Editrice Berti.

Progetto grafico e realizzazione www.**grafichevincenti**.it

INDICE

Buone **PRATICHE DI SICUREZZA** per navigare nel mare di internet . . 4
Opportunità e **RISCHI** del web 5
Il cyberbullying (**BULLISMO ELETTRONICO**, cyberbullismo) 6
Caratteristiche del bullismo elettronico 7
Tipologie di **CYBERBULLISMO** 8
I **DATI NAZIONALI E LOCALI** del cyberbullying. 9
La legge sul **CYBERBULLISMO** 10
Come **SOSTENERE LA VITTIMA** di cyberbullismo 11
Il **SEXTING** 12
PEDOFILIA online 14
Selfie **ESTREMI** 15
HIKIKOMORI 16
Siti e social network con **CONTENUTI PERICOLOSI** 17
DIPENDENZA da internet 18
Vigilare sull'utilizzo dei **VIDEOGIOCHI** 19
Classificazione PEGI 20
Vietare no, **LIMITARE E INDIRIZZARE** sì 21
Nel nome della **LEGGE** 22
A CHI RIVOLGERSI se succede di avere un problema
di molestie on line o di bullismo elettronico 22
Utilizzo di internet e cellulare e **RISCHIO DI REATO** 23
PRIVACY nelle fotografie e con i cellulari. 26
Il cellulare: **ISTRUZIONE PER L'USO** 27
Non solo **WHATSAPP** 28
Challenge **TIK-TOK** / **SHARENTING:** la genitorialità vetrinizzata . . 29
Alcuni **SITI** per approfondire gli **ARGOMENTI** 30
Alcuni **FILM** e **SERIE TV** per approfondire gli **ARGOMENTI** 31



Buone **PRATICHE DI SICUREZZA** per navigare nel mare di **INTERNET**: una guida per **GENITORI**

Il Progetto "Buone pratiche contro la pedofilia" nasce grazie al finanziamento L.R. FVG n.20 del 21 luglio 2004 che finanziava interventi di sensibilizzazione e formazione volti a prevenire il fenomeno della pedofilia.

Il suo obiettivo prioritario è stato in tutti questi anni la **PREVENZIONE DEL DISAGIO** in età evolutiva e la promozione di attività di formazione e di sensibilizzazione permanente della comunità per una cultura contro l'abuso, la pedofilia ed ogni forma di violenza (sia online che offline).

Internet svolge una funzione sociale nell'informazione, nell'intrattenimento e nell'interpretazione di ciò che accade nel mondo e contribuisce alla creazione di una vera e propria costruzione della realtà. Lo spazio virtuale inoltre rappresenta **UN LUOGO DI SOCIALITÀ** in cui si può trovare supporto, sperimentare nuove identità e creare nuove relazioni. All'interno di esso però trova spazio anche un mondo sommerso che può esporre, e non raramente espone, soprattutto i giovani a una pressione sociale con conseguenti **COMPORTAMENTI DISFUNZIONALI**.

Questa guida nasce con l'intento di mostrare alle famiglie le insidie e i **PERICOLI CHE IL PROFONDO MARE DI INTERNET** può presentare, con l'obiettivo di fornire ai genitori una bussola per orientarsi e orientare i propri figli ad un uso consapevole e responsabile delle nuove tecnologie, in un'ottica di sostegno e crescita comune, cercando di attivare le proprie risorse in un contesto di ascolto e dialogo reciproco. In questo processo è fondamentale il coinvolgimento di molte figure: ragazzi, genitori, insegnanti, educatori e tutti coloro che sono parte di una comunità educante. Il benessere dei ragazzi infatti dipende anche dal rapporto con le figure adulte di riferimento che riescono ad orientarli prendendosi cura delle relazioni e del legame con loro, consentendo agli stessi di **VIVERE L'ONLINE IN SICUREZZA** e protezione.

PER INFORMAZIONI:
bp.contropedofilia@comune.trieste.it

Comune di Trieste
Ufficio di Direzione, Programmazione e Controllo dell'Ambito Servizio Sociale Comunale Dipartimento Servizi e Politiche Sociali.
dott.ssa **Annalisa Castellano** tel. 348.4288075
dott.ssa **Paola Accadia** tel. 345.1312020

ASUGI
Azienda Sanitaria Universitaria Giuliano Isontina

Direzione dei Servizi Sociosanitari
dott.ssa **Valentina Iurman** tel. 348.6919376

OPPORTUNITÀ e RISCHI del Web



La nostra vita quotidiana è ormai impensabile senza media digitali. Nel tempo libero i bambini e i ragazzi, ma pure gli adulti, giocano al computer o sul tablet, si informano e creano reti di contatto via Internet, e comunicano con i loro amici e parenti tramite telefono cellulare. Anche a scuola e sul posto di lavoro i media digitali sono usati ogni giorno. Offrono alle persone (minori e adulti) numerose opportunità di sviluppo e apprendimento. Partecipando attivamente alla comunicazione nella società dei media, oltre a leggere, scrivere e far di conto, i giovani imparano anche una tecnica culturale ormai necessaria per fronteggiare numerose situazioni della vita quotidiana e professionale.

ACCANTO ALLE OPPORTUNITÀ, ESSI PRESENTANO PERÒ ANCHE MOLTI RISCHI, COME LA DIPENDENZA (PATOLOGICA) DA INTERNET, L'USO IMPROPRIO DEI DATI, AGGRESSIONI SESSUALI, CYBERBULLISMO, SEXTING, LO SFRUTTAMENTO COMMERCIALE, LA VISIONE DI CONTENUTI VIOLENTI O PORNOGRAFICI O INAPPROPRIATI ALL'ETÀ.

		BAMBINO / RAGAZZO COME...		
		RICEVENTE DESTINATARIO	PARTECIPANTE	PROTAGONISTA
OPPORTUNITÀ	EDUCAZIONE E CULTURA DIGITALE	RISORSE EDUCATIVE	CONTATTO CON GLI ALTRI CHE CONDIVIDONO GLI STESSI INTERESSI	PROCESSO DI APPRENDIMENTO AUTONOMO O COLLABORATIVO
	PARTECIPAZIONE E IMPEGNO CIVICO	INFORMAZIONE GLOBALE	SCAMBIO TRA GRUPPI	FORME CONCRETE DI IMPEGNO CIVICO
	CREATIVITÀ E ESPRESSIONE	VARIETÀ DI RISORSE	ESSERE INVITATO / ISPIRATO A CREARE O PARTECIPARE	CREAZIONE DI CONTENUTI
	IDENTITÀ E CONNESSIONE SOCIALE	CONSIGLI (PERSONALI, SALUTE, SESSUALI, ECC.)	RELAZIONE SOCIALI, CONDIVIDERE ESPERIENZE	ESPRESSIONE D'IDENTITÀ
RISCHI	SFRUTTAMENTO COMMERCIALE	PUBBLICITÀ, SPAM, SPONSORIZZAZIONE	MONITORAGGIO, RACCOLTA DATI PERSONALI	GIOCO D'AZZARDO, DOWNLOAD ILLEGALE, PIRATERIA
	VIOLENZA AGGRESSIVITÀ	CONTENUTI VIOLENTI E INCITAMENTO ALL'ODIO	VITTIMA DI BULLISMO, MOLESTIE OR STALKING	COMPIERE ATTI DI BULLISMO O MOLESTIE VERSO GLI ALTRI
	SESSUALITÀ	CONTENUTI SESSUALI PORNOGRAFICI E INDESIDERATI	INCONTRARE SCONOSCIUTI E ADESCAMENTO	CREARE / CARICARE ONLINE MATERIALE PORNOGRAFICO
	VALORI	RAZZISMO, INFORMAZIONI DISTORTE (AD ESEMPIO DROGHE)	AUTOLESIONISMO PLAGIO	FORNIRE CONSIGLI DANNOSI (AD ESEMPIO SUICIDIO / PROANORESSIA)

Tabelle: Classificazione di opportunità e rischi per bambini online. Fonte: EU Kids Online: Livingstone - Haddon (2009)

Il **CYBERBULLYING** (bullismo elettronico, cyberbullismo)

Il **CYBERBULLYING È UNA VARIANTE DEL BULLISMO** "tradizionale", ed è da qui che bisogna partire. C'è bullismo quando una persona *subisce ripetutamente prepotenze* da parte di una o alcune persone più forti dalle quali non è in grado di difendersi da sola.

Per questo **IL BULLISMO NON È UN FATTO BENSÌ UNA RELAZIONE TRA PERSONE, BASATA SULL'ABUSO DI POTERE**. Le prevaricazioni possono essere espresse a parole, con gesti, esclusioni, aggressioni fisiche, danneggiamenti degli oggetti... ed anche con i mezzi elettronici.



SONO FORME DI CYBERBULLISMO: (Definizione legislativa di cyberbullismo) Il bullismo telematico è ogni forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d`identità, alterazione, manipolazione, acquisizione o trattamento illecito di dati personali realizzata per via telematica in danno di minori. Nonché la diffusione di contenuti online (anche relativi a un familiare) al preciso scopo di isolare il minore mediante un serio abuso, un attacco dannoso o la messa in ridicolo.



LE CONSEGUENZE DI OGNI FORMA DI BULLISMO POSSONO ESSERE molto pesanti per chi subisce, aggravate dal senso di vergogna che, soprattutto in adolescenza, impedisce di chiedere aiuto e per la frequente difficoltà a trovare alleanze tra i coetanei. Nel caso del bullismo cyber tutto questo va amplificato perché l'esclusione o l'umiliazione coinvolgono un numero altissimo di spettatori e perché l'autore dei messaggi può restare sconosciuto per un tempo prolungato, quindi è più difficile fermare le sue azioni.



CHI RICEVE MESSAGGI diffamanti sul conto di un compagno, ne ride con gli amici e talvolta li inoltra ad altri appoggiando anche inconsciamente le prevaricazioni.

CARATTERISTICHE DEL BULLISMO ELETTRONICO

IL BULLISMO ELETTRONICO HA ALCUNE PARTICOLARITÀ DATE DAI MEZZI UTILIZZATI



ANONIMATO
L'autore degli attacchi può rimanere sconosciuto, questo crea uno svincolo da restrizioni normative e sociali, diminuisce il senso di responsabilità.



AUMENTA IL DISTACCO TRA GESTO E SIGNIFICATO
La facilità con cui si inoltra una immagine o un messaggio e la distanza fisica tra chi lo invia e chi lo riceve o ne è oggetto riduce la consapevolezza del disagio creato in chi viene preso di mira, diminuisce il senso di empatia e – nei terzi – la solidarietà, il prendere le difese dell'altro.



PIÙ DOLOROSO E INTRUSIVO
Particolarmente per questa generazione di adolescenti che ha molto a cuore l'immagine e che mette la reputazione e il salvare la faccia come una delle prime preoccupazioni.



ASSENZA DI SUPERVISIONE DA PARTE DEGLI ADULTI
Normalmente assenti mentre i messaggi vengono creati o diffusi e spesso tagliati fuori dalla loro fruizione per senso della privacy (non voglio che mio/a figlio/a si senta controllato/a) o per minore competenza nell'uso dei mezzi.

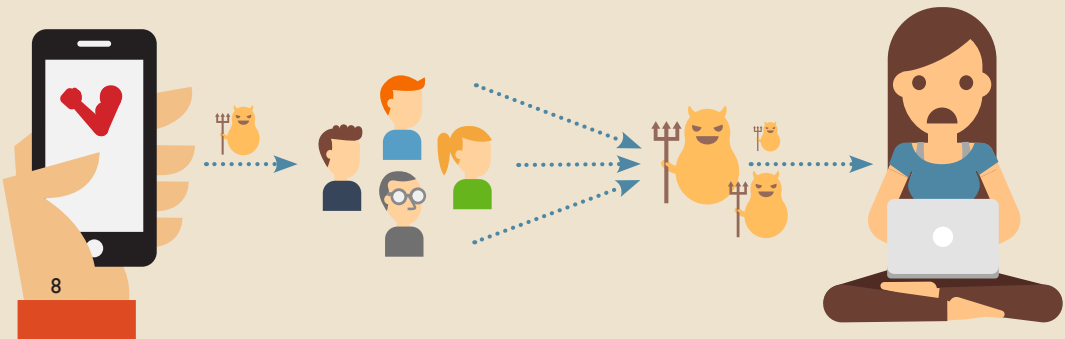


CONTATTO 24 SU 24
Il cellulare e il web danno la possibilità di raggiungere le persone in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo, sebbene sarebbe sempre possibile spegnere il cellulare...

Tipologie di CYBERBULLISMO

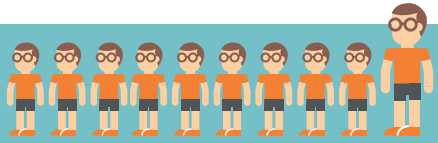
Il cyberbullismo è un fenomeno complesso che si manifesta con modalità articolate che si possono distinguere in diverse tipologie:

- **FLAMING** *(lite furibonda)*: messaggi online violenti e volgari, che mirano a suscitare battaglie verbali in un forum;
- **HARASSMENT** *(molestie)*: l'invio ripetuto di messaggi offensivi e sgradevoli mirati a ferire qualcuno;
- **DENIGRATION** *(denigrazione)*: insultare o diffamare qualcuno online attraverso dicerie, pettegolezzi e menzogne, solitamente di tipo offensivo e crudele, volte a danneggiare la reputazione di una persona e i suoi rapporti;
- **IMPERSONATION** *(furto d'identità)*: in questo caso l'aggressore ottiene le informazioni personali e i dati di accesso (nick name, password, ecc.) di un account della vittima, con lo scopo di prenderne possesso e danneggiarne la reputazione;
- **OUTING** *(rivelazione)*: condividere online informazioni imbarazzanti, segreti o foto di qualcuno;
- **TRICKERY** *(inganno)*: ottenere la fiducia di qualcuno per poi rendere pubbliche in rete, le informazioni carpite con l'inganno;
- **EXCLUSION** *(esclusione)*: escludere deliberatamente qualcuno da un gruppo online, per provocare in lui un senso di emarginazione (chat, forum, lista di amici etc.);
- **CYBERSTALKING** *(cyber-persecuzione)*: molestie e denigrazioni ripetute e minacciose mirate a incutere paura.
- **HAPPY SLAPPING** *(schiaffo allegro)*: diffusione di video, dove la vittima è ripresa mentre subisce violenza psichica e fisica.



I **DATI*** **NAZIONALI** e **LOCALI** del cyberbullying

Secondo il rapporto Ipsos 2014 per Save The Children quattro minori su dieci sono testimoni di atti di bullismo on line verso coetanei, percepiti "diversi" per aspetto fisico (67%) orientamento sessuale (56%) o perché stranieri (43%). I social network rappresentano la modalità d'attacco preferita dal cyber bullo (61%), che di solito colpisce la vittima attraverso la diffusione di foto e immagini denigratorie (59%) o tramite la creazione di gruppi "contro" (57%). I dati italiani relativi al progetto DAPHNE II, promosso dall'Unione Europea, mostrano come l'incidenza del fenomeno nel nostro paese sia in linea con il panorama internazionale. In un campione di 2000 studenti di età compresa tra i 12 e i 17 anni, il 13% ha dichiarato di essere stato vittima di cyberbullismo negli ultimi due mesi (Genta, Brighi, Guarini, 2009). A distanza di due anni, il progetto ECIP-DAPHNE II, mette in risalto **UN DECISIVO AUMENTO DEL FENOMENO: IL 25% DEI 1960 RAGAZZI INTERVISTATI NEL NOSTRO PAESE HA DICHIARATO DI AVER SUBITO EPISODI DI CYBERBULLISMO DA DUE A PIÙ VOLTE AL MESE** (Genta, Brighi, Guarini, 2013). Save the Children (gennaio 2020) ha promosso un sondaggio di opinione su adulti e ragazzi *La tutela dei minori* sulla percezione dei rischi e sulle figure di riferimento sicure in caso di rischio. Dall'analisi dei dati emerge che internet rappresenta unanimemente il "luogo" più a rischio per 8 adulti su 10 e per il 74% dei giovani che afferma che non c'è soluzione di continuità tra online e offline. L'osservatorio Indifesa riporta una fotografia della realtà attuale (2020) raccontata direttamente dai ragazzi, dove il bullismo e cyberbullismo rimangono una delle minacce più temute tra gli adolescenti: ne è vittima il 61% dei ragazzi e ragazze. Tra i rispondenti al questionario ci sono anche coloro che mettono in pratica atti di bullismo e/o cyberbullismo: **1 RAGAZZO SU 10 AMMETTE DI AVER COMPIUTO TALI ATTI**.



1 alunno su 10 ammette di aver praticato atti di bullismo e/o cyberbullismo

I dati nazionali, trovano riscontro anche a livello territoriale. Infatti, nell'anno scolastico 2019-2020 è stato somministrato un questionario di rilevazione del fenomeno del bullismo, rivolgendosi a 619 studenti della seconda classe della scuola secondaria di primo grado. Emerge che il 50,5% del campione ha dichiarato di essere stato coinvolto sia direttamente o indirettamente in comportamenti quali ricevere prepotenze (prese in giro, esclusioni...).

TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO SUBITE

1 posto **TELEFONATE MUTE**

2 posto **MESSAGGI VIOLENTI E VOLGARI**

3 posto **DICERIE**



* Fonti:
https://bit.ly/3dgBaZx
https://bit.ly/3e0xJ8C

La legge sul CYBERBULLISMO

Dopo un lungo percorso è stata definitivamente approvata una normativa specifica. È la legge n. 71 del 29 maggio 2017, "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo". Con essa entra per la prima volta nell`ordinamento una puntuale definizione legislativa di cyberbullismo. Bullismo telematico. La legge prevede:

CANCELLAZIONE DAL WEB

Il minore sopra i 14 anni vittima di cyberbullismo (o anche il genitore) può chiedere al gestore del sito internet o del social media, o al titolare del trattamento, di oscurare, rimuovere o bloccare i contenuti diffusi in rete. Se non si provvede entro 48 ore, l'interessato può rivolgersi al Garante della privacy che interviene direttamente entro le successive 48 ore. Dalla definizione di gestore, che è il fornitore di contenuti su internet, sono comunque esclusi gli access provider, i cache provider e i motori di ricerca.

UN REFERENTE QUALIFICATO A SCUOLA

In ogni scuola verrà scelto un referente che promuova iniziative o corsi per contrastare il bullismo. Il Ministero dell'istruzione dovrà occuparsi sia della predisposizione di le linee generali di prevenzione e contrasto del fenomeno, sia della formazione degli insegnanti. Le scuole dovranno invece occuparsi dell'educazione alla legalità e all'uso consapevole di internet. Al preside sarà affidato il compito di sorveglianza: qualora si verifichino episodi di bullismo, dovrà convocare le famiglie dei minori coinvolti, nonché questi ultimi, gli insegnanti ed il referente, per assistere la vittima e prendere provvedimenti nei confronti dell'autore degli atti.

AMMONIMENTO DEL QUESTORE

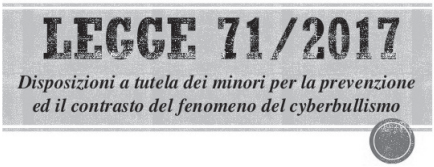
Se non viene fatta querela, il questore può ammonire formalmente il bullo, invitandolo a non ripetere atti simili e mantenere una condotta lecita. Se il soggetto è minorenne, sarà convocato con un genitore. La pena sarà aumentata se l'ammonimento rimane inascoltato.

AGGRAVANTE SULLA PENA

La nuova legge non prevede un nuovo reato, ma una specificazione e amplificazione del già esistente reato di stalking. Il cyberbullo e chiunque partecipi alla divulgazione del materiale o di dati sensibili potrà essere punito con la reclusione da 1 a 6 anni. Se condannato ci sarà la confisca di tutti i mezzi tecnologici in suo possesso.

ISTITUZIONE DI UN TAVOLO TECNICO

Presso la Presidenza del Consiglio dei ministri: avrà il compito di predisporre piani di azione, basati sul monitoraggio dell'evoluzione di questi fenomeni, per prevenire e contrastare questi fenomeni.



Come **SOSTENERE** la **VITTIMA** del cyberbullismo?

La vittima di cyberbullismo può avere bisogno di essere sostenuta emotivamente: rassicurala, dicendole che ha fatto la cosa giusta a segnalare le prepotenze digitali e che in tal modo ha evitato che la stessa cosa possa accadere anche ad altri coetanei. In alcuni casi valuta la possibilità di inviarla presso specifici servizi di supporto psico-sociale (Sportello psicopedagogico della scuola, Servizi Sociali del Comune, Azienda Sanitaria).

INOLTRE SI PUÒ CONSIGLIARE DI:

- Salvare i dati.
- Identificare il cyberbullo.
- Chiedergli di smettere: la vittima dovrebbe inviare un messaggio chiaro, forte e senza particolari connotati emotivi nel quale chiede di bloccare l'invio dei messaggi, altrimenti verranno adottate misure difensive. Non si deve rispondere ad un'offesa con un'altra offesa: è ciò che il bullo vuole, ossia percepire una reazione spaventata nella vittima.
- Fermare i messaggi utilizzando strategie diverse: **Bloccare o filtrare** le comunicazioni provenienti da questi individui; **evitare di visitare determinati siti o abbandonare** determinate comunità online (chat, blog IM).
- Creare un nuovo indirizzo e-mail, account, username, e cambiare numero di telefono.
- Contattare il service provider: se il materiale postato viola i termini e le condizioni d'uso può essere rimosso.
- Contattare la polizia postale se ritieni che il materiale offensivo sia illegale (ad esempio, video pedopornografici).
- Cancellare il materiale offensivo dal telefonino, dopo avere provveduto a farne una copia.
- Ricordare, inoltre, di conservare le prove di cyberbullismo (sms, mms, E-mail, link, siti web, Blog) e di consegnarle ai **genitori**, **docenti** o una **persona adulta di fiducia**.



CONSERVARE LA PROVA

Alle vittime bisogna suggerire di conservare le prove dell'abuso: soprattutto **la data e l'ora, il contenuto dei messaggi e, se possibile, l'ID del mittente** (es. username, e-mail, numero di telefono cellulare) o l'indirizzo web del profilo ed il suo contenuto. Conservare la prova sarà utile per l'indagine gestita dal service provider ma anche per far conoscere l'accaduto a genitori, insegnanti, staff e polizia.

Il **SEXTING**



L'ultima tendenza in fatto di comunicazione virtuale proviene direttamente dall'America, si chiama sexting e **CONSISTE NELL'INVIO, TRAMITE CELLULARE O INTERNET, DI PROPRI VIDEO O FOTO A CARATTERE SESSUALE**. Il sexting sta diventando una pratica molto diffusa anche in Italia, utilizzata soprattutto da chi ha una relazione a distanza o da amanti che vogliono tener vivo il gusto della trasgressione.

Secondo i dati emersi dall'ultima Indagine conoscitiva sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza – realizzata da Eurispes e Telefono azzurro – **IL 6,7% DEGLI ADOLESCENTI ITALIANI HA INVIATO SMS O VIDEO A SFONDO SESSUALE COL PROPRIO CELLULARE, MENTRE IL 10,2% NE HA RICEVUTO ALMENO UNO**.

Soprattutto sono ragazze (e in misura minore ragazzi) che utilizzano la rete o il cellulare per mostrarsi. Adolescenti che fotografano il loro corpo o parte di esso apposta per farsi guardare dalla persona che vogliono conquistare, magari senza pensare che questa potrà condividere il messaggio con gli amici, inoltrandolo ad altri.

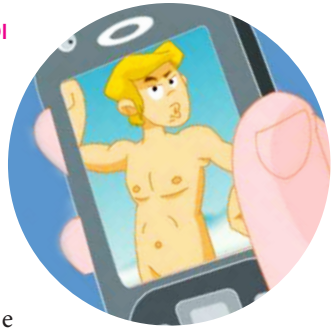


A volte si tratta di fotografie o filmati girati mentre si è in coppia con il partner. **QUESTE IMMAGINI POSSONO DIVENTARE ARMA DI RICATTO** se uno dei due (di solito il ragazzo) non accetta di interrompere la relazione.

Una ragazza che si trovi in questa situazione non è tenuta ad accettare umiliazioni e ricatti. Oltre a tradire la sua fiducia, l'altro sta compiendo un reato di minaccia o di diffamazione nei suoi confronti e lei può sporgere denuncia. Ci sono **RAGAZZE, E SOLO RARAMENTE RAGAZZI**, che si fotografano o si filmano senz'abiti o mentre praticano autoerotismo e inviano ad altri le proprie immagini non per compiacere qualcuno in particolare. **LO FANNO PER IL DESIDERIO DI ESSERE AMMIRATI, OPPURE PER RICEVERE IN CAMBIO QUALCOSA: UNA RICARICA DEL CELLULARE, UNA SOMMA DI DENARO, UN FAVORE.**

Se il comportamento è recente e favorito dai mezzi elettronici, la mentalità che sta sotto è vecchia e nota. Ha a che vedere con la possibilità di usare il corpo come merce, col non riconoscimento di valore alla propria intimità, con una identità talmente fragile da ricercare continue conferme in una relazione con l'altro di tipo consumistico, come fosse possibile separare l'immagine di sé dal proprio essere persona. Quando una foto o un video vengono inviati si perdono nel mare della rete e non è più possibile recuperarli né, tanto meno, cancellarli. **IL DESTINATARIO DELL'IMMAGINE PUÒ A SUA VOLTA COPIARLA, CONDIVIDERLA CON CHIUNQUE E PUBBLICARLA ON LINE.**

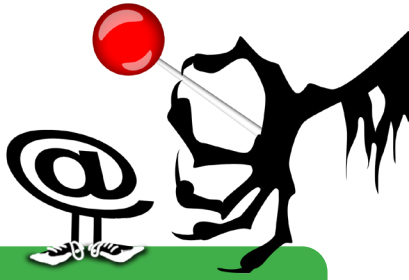
Inoltre la maggior parte dei ragazzi **NON È CONSAPEVOLE DI STARE SCAMBIANDO MATERIALE PEDOPORNOGRAFICO, AUMENTANDO COSÌ IL RISCHIO DI VENIRE IN CONTATTO CON PERSONE MALINTENZIONATE.**



Ma c'è di più: il sexting praticato fra minorenni comporta anche conseguenze a livello legale. **I MINORI CHE PRODUCONO E SCAMBIANO PROPRIE IMMAGINI SESSUALI, ANCHE SE CONSAPEVOLI E CONSENZIENTI, SONO PUNIBILI PER LEGGE CON L'ACCUSA DI PORNOGRAFIA MINORILE**. Gli articoli 600ter e 600quater del codice penale parlano chiaro:

«...chiunque produce, diffonde o detiene materiale pornografico prodotto con minori di diciotto anni è punibile con la reclusione».

Pedofilia
ONLINE



«Sono contenta perché mio figlio sta in casa, naviga sul computer, non rischia cattivi incontri».

Una frase come questa è una ingenuità diffusa. La rete internet è una piazza grande quanto il mondo dove, proprio come nella realtà, è possibile fare incontri interessanti, divertenti, arricchenti, o anche molto pericolosi. La faccenda si complica perché **CHIUNQUE PUÒ FINGERE DI ESSERE QUELLO CHE NON È**, quindi non si è mai certi che la persona con cui si sta chattando sia veramente quella che dichiara di essere.

Anche questo può essere un gioco, divertente ma, a volte, rischioso. Secondo recenti indagini moltissimi bambini e ragazzi, navigando in rete, incontrano sconosciuti che chiedono loro il numero di telefono, l'indirizzo di casa, oppure di mostrarsi con la webcam o attraverso una fotografia. Alcuni di questi sono adulti intenzionati a cercare con il bambino o il ragazzo una relazione di tipo sessuale, virtuale o reale.

Chi compie molestie on line in genere è un uomo di 20-30 anni, con un buon titolo di studio, una persona socialmente inserita che aggancia bambini e ragazzi in rete, fa in modo di guadagnare la loro fiducia, li ascolta, crea una relazione confidenziale magari facendosi passare per un adolescente. Poi, **POCO PER VOLTA INTRODUCE TEMI SESSUALI VEICOLANDOLI COME NORMALI**, o chiede al minore di mostrarsi, di mimare determinate azioni di fronte alla webcam, ed infine di incontrarsi. Il loro appeal si alimenta grazie al senso di mistero, alla novità, alla curiosità sessuale che bambini e ragazzi normalmente provano, soprattutto **QUANDO NON POSSONO PARLARNE CON PERSONE "REALI" DI LORO FIDUCIA**.



Selfie **ESTREMI**



Su un tetto, sui binari del treno, alla guida: sembra che il nuovo sport preferito dai ragazzi sia rischiare la vita. Tutto per un semplice autoscatto col cellulare, per immortalare in un selfie quel momento di pura adrenalina. Si chiama **DAREDEVIL SELFIE** ed è l'ultima pericolosa moda che sta contagiando sempre più giovani (adolescenti e no).

LA MAGGIOR PARTE DEI DECESSI PER I SELFIE ESTREMI AVVIENE A CAUSA:

- dell'altezza;
- su palazzi o pendii naturali estremamente elevati;
- legate all'acqua e quelle combinate acqua-altezza (come cercare di scattarsi un selfie sul bordo di scogliere);
- vicino a treni;
- animali pericolosi;
- mentre si è alla guida;
- dovuti alle armi da fuoco e all'alta tensione.

HIKIKOMORI



Il termine **HIKIKOMORI SIGNIFICA LETTERALMENTE "ISOLARSI"**, "stare in disparte" e viene utilizzato per riferirsi ad adolescenti e giovani adulti che decidono di ritirarsi dalla vita sociale per lunghi periodi (da alcuni mesi fino a diversi anni), **RINCHIUDENDOSI NELLA PROPRIA CAMERA DA LETTO**, senza aver nessun tipo di contatto diretto con il mondo esterno. Le cause possono essere diverse:

- **CARATTERIALI**: gli hikikomori sono spesso ragazzi molto intelligenti, ma anche particolarmente introversi e con difficoltà relazionali. In loro è presente una componente narcisistica molto forte che gli impedisce di reagire con efficacia alle inevitabili difficoltà e delusioni che la vita riserva.

- **FAMILIARI**: l'assenza emotiva del padre e l'eccessivo attaccamento con la madre sono indicate come possibili cause, soprattutto nell'esperienza giapponese.

- **SCOLASTICHE**: il rifiuto della scuola è uno dei primi campanelli d'allarme dell'hikikomori. Spesso dietro l'isolamento si nasconde una storia di bullismo.
Tutto questo porta a una crescente difficoltà del ragazzo nel confrontarsi con la vita sociale, fino ad un vero e proprio rifiuto della stessa.

- Anche la **DIPENDENZA DA INTERNET** viene spesso indicata come una delle principali responsabili dell'esplosione del fenomeno, ma non è così: essa rappresenta una conseguenza dell'isolamento, non una causa.



Siti e **SOCIAL NETWORK** con contenuti **PERICOLOSI**

Internet è alla portata dei bambini/ragazzi, a casa e a scuola, dagli amici e tramite cellulare. **MA I CONTENUTI QUASI MAI SONO DEL TUTTO ADATTI ALLA LORO ETÀ**. È estremamente facile imbattersi in contenuti di tipo pornografico che, per una sorta di assuefazione, diminuiscono la capacità dei ragazzi di reagire alle proposte di pedofili e stimolano soprattutto le ragazze ad imitare ciò che vedono offrendo proprio foto erotiche in cambio di denaro o piccoli vantaggi, come una ricarica del cellulare. Non è questo l'unico pericolo. Occorre dunque utilizzare un filtro o un sistema di vigilanza (parental control). È utile anche per gli adulti, per evitare trappole pornografiche che molte volte **NASCONDONO FURTI DI IDENTITÀ** o **DI CREDENZIALI BANCARIE**.

- Secondo l'indagine di **EU KIDS ONLINE 2017** "Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani" il 31% di ragazzi di 9-17 anni (ma il 51% degli adolescenti di 15-17 anni) si è imbattuto in **CONTENUTI PORNOGRAFICI** nell'ultimo anno navigando in rete.
- **PRO-ANA** e **PRO-MIA** sono siti a favore di **ANORESSIA** o **BULIMIA**. Uno studio condotto dal Dipartimento di Neuroscienze dell'Università di Torino ne ha rilevati 300.000 (2008) in Italia.
- Prospera l'offerta di iniziative e prodotti rivolti agli appassionati di **OCCULTISMO** e **SATANISMO**. Molti la vivono come una trasgressione innocua, i rischi comunque non vanno sottovalutati.
- **CHATROULETTE**, in maniera casuale, mette in contatto sconosciuti di tutto il mondo attraverso videochat. Secondo un sondaggio effettuato da RJMetrics, un collegamento su otto contiene contenuti sessualmente espliciti.
- **CHAT D'INCONTRI SENZA REGISTRAZIONE** ecco qui di seguito le 4 chat o sistemi di messaggistica istantanea con i quali comunicare e mettersi in contatto con persone nuove senza registrazione e che comportano notevoli rischi per i minori: 5Chat.it, Digichat, Echat.It, Speedychat.it.
- "**GAMBLING**" è un altro nome per il gioco d'azzardo e coinvolge i più giovani. Uno studio del 2018 condotto dall'Istituto Superiore della Sanità, tra la popolazione scolastica minorile (14-17 anni), rivela che il 29% degli intervistati (stimati in 670.144 soggetti) dichiara di aver praticato giochi d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi.

- https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/EU+Kids+Online+Italy+report+Gennaio+2018.pdf

DIPENDENZA DA INTERNET



IAD, INTERNET ADDICTION DISORDER, È UN TERMINE CONIATO NEGLI STATI UNITI PER INDICARE LA DIPENDENZA PSICOLOGICA DA INTERNET.

Come tutte le dipendenze, la si riconosce soprattutto per i sintomi di astinenza: chi ne soffre non sa stare lontano dalla rete e, quando proprio deve spegnere il computer, diventa triste, ansioso, arrabbiato. **NON VUOLE, NON RIESCE O HA PAURA DI DIALOGARE CON GLI ALTRI SENZA LA RASSICURANTE MEDIAZIONE DELLA TASTIERA.**

Anche l'**ALTERAZIONE DEL SONNO È UN SINTOMO DI QUESTA FORMA DI DIPENDENZA.** Si verifica in chi sta al computer di sera e non riesce più a staccarsi da ciò che sta facendo, che sia chattare, visitare siti, giocare d'azzardo in rete, cercare informazioni fino allo sfinimento o altro.

In tutti questi casi possiamo parlare di una dipendenza legale, come quella data dal fumo compulsivo di sigarette o dall'abuso di alcol, **CON GLI STESSI MECCANISMI CHE SI PROPONGONO IN RELAZIONE A SOSTANZE STUPEFACENTI.** Nei casi più gravi possono verificarsi episodi di trance dissociativa, ovvero alterazione di coscienza e perdita del senso di sé.

Se un ragazzo o una ragazza si trovano in questa situazione e riconoscono l'esigenza di uscirne non è il caso di affidarsi all'istinto. **INTERROMPERE UNA DIPENDENZA NON È MAI FACILE.** È bene chiedere aiuto ad un servizio di psicologia per gli adolescenti o ad un servizio territoriale per le dipendenze.

NELLE DIPENDENZE DA TECNOLOGIA VENGONO INCLUSE:
GUARDARE LA TELEVISIONE / USARE IL COMPUTER ED INTERNET
GIOCARE AI VIDEOGIOCHI / USARE IL CELLULARE E LE LINEE TELEFONICHE EROTICHE



Vigilare sull'utilizzo dei **VIDEOGIOCHI**... soprattutto di quelli **VIOLENTI**

Negli ultimi tempi il videogioco è stato messo sotto accusa, anche in relazione ad alcuni casi di cronaca ed all'immissione sul mercato di prodotti particolarmente problematici. La violenza che caratterizza alcuni di essi potrebbe infatti stimolare nei bambini il desiderio di emulazione. Il crescente realismo di trama e grafica diventa poi un amplificatore del problema. **IL VIDEOGIOCO VIOLENTO HA POI UNA VALENZA IN PIÙ RISPETTO AL CINEMA E ALLA TV PERCHÉ STIMOLA LA PARTECIPAZIONE ATTIVA**.

Tuttavia c'è anche chi ne sostiene la valenza positiva per scaricare l'aggressività sempre presente, a vari livelli, nell'individuo giovane (e non solo), e che semmai il problema non sta nella violenza, ma nella sua rappresentazione stereotipata. Altri ritengono che il videogioco, anche il più violento, può essere nocivo o innocuo a seconda dell'uso che se ne fa. Secondo questo approccio vivere e drammatizzare nel gioco le pulsioni più violente è un modo per acquisire la capacità di gestirle nella realtà.

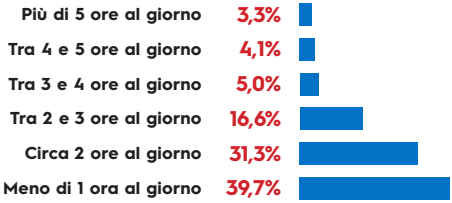


I videogiochi violenti sono comunque pericolosi se il ragazzino viene lasciato solo, senza nessun adulto vicino con cui rapportarsi, e se non ha la capacità di distinguere bene la realtà dalla fantasia. In tal caso, la realtà virtuale rischia di diventare per lui l'unica realtà, con conseguenze disastrose. Tanto più che **I VIDEOGIOCHI DELL'ULTIMA GENERAZIONE SONO COSÌ BEN FATTI DA RENDERE DIFFICILE DISTINGUERE IL VIRTUALE DAL REALE**, col rischio che il reale diventi il supporto di proiezioni virtuali. Perciò i genitori dovrebbero consentirne l'uso solo per tempi brevi e curando che i figli non si isolino trascurando le relazioni sociali, oltre che, naturalmente, scegliere insieme a loro il tipo di videogioco. Ciò che preoccupa è come molti minori di scuola primaria e secondaria di 1° grado utilizzano con il consenso dei genitori videogame violenti non adatti alla loro età, ad esempio Grand Theft Auto 5, che è vietato ai minori di 18 anni.

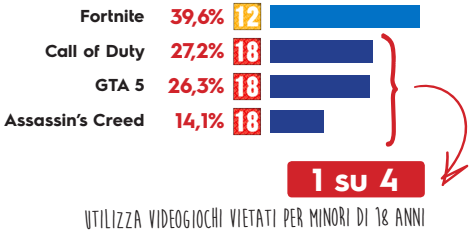
I videogiochi hanno una popolarità immensa, sono 3 miliardi i videogiocatori in tutto il mondo. Il report pubblicato nel 2020 da IIDEA (Italian Interactive & Digital Entertainment Association), associazione che rappresenta l'industria dei videogiochi nella nostra penisola ha rilevato che sono 16,7 milioni di persone, ovvero il 38% della popolazione di età compresa tra i 6 e i 64 anni i giocatori di vdeogames. Mediamente, gli utenti hanno trascorso sui videogiochi 8 ore ogni settimana, con tutti i dispositivi in crescita, ad eccezione degli hardware mobile (in leggera flessione rispetto al 2019) e alle console di passate generazioni, come PlayStation 3 e Xbox 360. Il giro d'affari complessivo in Italia nel 2020 si è attestato sui 2 miliardi e 179 milioni di euro.

Da una ricerca realizzata nel Ovest vicentino ad aprile del 2021 su un campione di 1786 alunni della scuola secondaria di 1° grado (Maggi e Dall'Asta) è emerso che il 29% dei ragazzi gioca tra le 2 fino alle 5 ore al giorno e il 31% circa due ore. Un ragazzo su 4 gioca con videogiochi vietati ai minori di 18 anni.

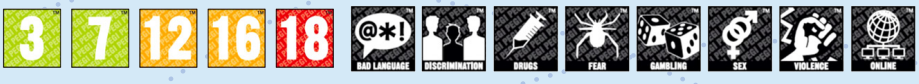
Utilizzo giornaliero videogames tra i giocatori



Videogames utilizzati



CLASSIFICAZIONE PEGI...
ACQUISTARE UN VIDEOGAME CON CONSAPEVOLEZZA



PEGI, abbreviazione di *Pan European Game Information*, è il primo SISTEMA EUROPEO DI CLASSIFICAZIONE DEI VIDEOGIOCHI IN BASE ALL'ETÀ E AL CONTENUTO. È stato creato allo scopo di fornire ai consumatori, e soprattutto ai genitori, INFORMAZIONI CHIARE ED AFFIDABILI rispetto al contenuto del gioco e alla sua idoneità per uno specifico gruppo d'età. Negli ultimi anni, infatti, quello dei videogiochi è diventato un fenomeno di massa, con milioni di giocatori in tutta Europa, e l'età media è andata progressivamente aumentando, superando oggi la soglia dei 25 anni. Per soddisfare i giocatori più adulti gli editori hanno iniziato a sviluppare videogiochi adatti a questo mercato più maturo. Nello stesso tempo però hanno ritenuto necessario dotarsi di un sistema di classificazione che permetta di continuare a PROTEGGERE I MINORI da contenuti potenzialmente non adatti alla loro età, favorendo SCELTE DI ACQUISTO INFORMATE E CONSAPEVOLI.

Il sistema di classificazione PEGI è costituito da due componenti distinte ma complementari. La prima è una classificazione per gruppi di età. La seconda è una classificazione per contenuti, rappresentata da un insieme di immagini che descrivono il contenuto del prodotto quali: VIOLENZA, LINGUAGGIO SCURRILE, PAURA, SESSO, DISCRIMINAZIONE, DROGA, GIOCO D'AZZARDO. A seconda dei casi il numero delle immagini può arrivare fino a sei. La classificazione appare sul fronte e sul retro della copertina del prodotto e non si riferisce alla difficoltà tecnica o alla capacità di lettura del giocatore. Il sistema si applica a tutti i videogame, indipendentemente dal formato, sia on-line che off-line.

Vietare **NO**, limitare e indirizzare **SÌ**



Gli incidenti di percorso citati fin qui possono capitare ed è normale che un genitore si domandi in che modo può proteggere il proprio figlio o la propria figlia adolescente. Vietare l'uso del cellulare o della rete non è possibile, sarebbe come rinchiuderlo/a in casa per il timore che finisca sotto una macchina. Quello che invece **COME GENITORI SI PUÒ FARE È IMPARARE AD USARE IL CELLULARE E LA RETE, FARLO INSIEME AI RAGAZZI, PARLARE CON LORO DEI RISCHI CHE SI CORRONO**. Mantenere una relazione di confidenza e di ascolto in cui sia possibile raccontare senza paura le cose difficili, i messaggi o le esclusioni che fanno stare male, il desiderio di accettare un invito che razionalmente riconosce come pericoloso. E quando queste cose accadono, far sì che sia possibile confidarle al loro nascere – la foto postata senza pensare, il numero di cellulare dato ad uno sconosciuto… – perché possano essere rimediate prima che producano conseguenze pesanti.

ECCO ALCUNI ACCORGIMENTI UTILI CHE GLI ADULTI DI RIFERIMENTO DEI MINORI POSSO UTILIZZARE PER RIDURRE I RISCHI DI CUI ABBIAMO PARLATO:

- **IMPARATE** ad utilizzare gli stessi strumenti digitali per condividerne le scoperte e per poter parlare dei rischi a ragion veduta;
- **PRETENDETE** di avere la password del pc – tablet e della sim del cellulare di vostro figlio, soprattutto se è minorenne;
- **POSIZIONATE** il computer in una stanza di uso comune;
- **STABILITE REGOLE CHIARE** sui tempi e le modalità di utilizzo del pc o del cellulare, con la possibilità di modificarle nel tempo rispetto a necessità specifiche o al crescere dell'età dei minori. Ma qualche regola dovrebbe essere valida anche per gli adulti;
- **PARLATE** con i bambini/ragazzi di ciò che fa in rete ed intervenite se osservate segnali preoccupanti, ad es. se cambia rapidamente schermata ogni volta che vi sente arrivare, o se vi pare che la sua vita sia completamente assorbita dalla realtà virtuale;
- **INSERITE SUL PC DEI FILTRI** per evitare l'accesso a determinati siti (es. pornografia o gioco d'azzardo, spam, pubblicità, siti a pagamento);
- **INCORAGGIATE UN USO DEL COMPUTER CREATIVO E DI QUALITÀ**: programmazione, approfondimenti culturali o musicali, ricerche… sono modi intelligenti per utilizzare le risorse della rete;
- se capita che un minore voglia incontrare una persona conosciuta in chat, organizzate la cosa in modo che almeno la prima volta **NON VADA DA SOLO/A** ma accompagnato/a da qualcuno (voi stessi, un altro adulto, un amico/a), per assicurarsi che l'interlocutore sia davvero quel che dice di essere;
- **CHIARITE CHE** di tanto in tanto si **CONTROLLERÀ LA CRONOLOGIA DEL COMPUTER**, e poi fatelo davvero, per sapere quali siti sono stati consultati. Se vi accorgete che la cronologia è stata cancellata, affrontate la cosa.

Nel **NOME** della **LEGGE**



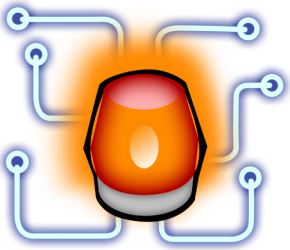
Molti ragazzi pensano di non correre rischi legali fino alla maggiore età: non è vero. In Italia **I RAGAZZI E LE RAGAZZE SONO RESPONSABILI DELLE LORO AZIONI DAVANTI ALLA LEGGE** a partire dal 14esimo anno di età, purché ritenuti capaci di intendere e di volere. Chi commette un reato può essere denunciato e **DOVRÀ POI AFFRONTARE UN PROCESSO PRESSO IL TRIBUNALE PER I MINORENNI**.

D'altra parte, se un ragazzo o una ragazza subisce molestie, aggressioni, diffamazioni o altro da chi abbia più di 14 anni, può sporgere denuncia e chiedere di essere tutelato.

La giustizia minorile ha scopi rieducativi e, attraverso progetti educativi misurati sulla persona, cerca di offrire una possibilità migliore ai ragazzi che sbagliano.

Nelle ricerche realizzate nel distretto ovest Vicentino nell'anno 2014-2016 coinvolgendo 2065 studenti, si evidenzia che solo il 20% dei ragazzi tra gli 11-14 anni e il 10% tra i ragazzi tra i 14-18 anni **HA CHIARA L'ETÀ IN CUI I MINORI DIVENTANO PUNIBILI PER LE LEGGE**.

CON INTERNET O CON IL CELLULARE SI PUÒ OFFENDERE. OFFENDERE È UN REATO. SAI A QUANTI ANNI SI PUÒ ESSERE PUNITI DALLA LEGGE?



ETÀ	11-14 ANNI / 863 ALUNNI	11-14 ANNI / 863 ALUNNI
12	6,0%	6,7%
14	20,4%	10,7%
16	10,1%	18,2%
18	22,3%	15,7%
NON SO	41%	48,8%

Utilizzo di **INTERNET** e cellulare e rischio di **REATO**

Scherzare col fuoco è attraente per molti adolescenti. È una sfida. Ma se viene ingaggiata con la legge, ragazzi e ragazze possono ritrovarsi nei guai senza neppure esserne consapevoli. Abbiamo appena visto quanto sia ridotta la percentuale degli studenti a conoscenza dell'età imputabile: 14 anni, oltre i quali si diventa perseguibili per legge. Il bullismo faccia a faccia non è sempre reato, quello elettronico sì. E accanto ad imputazioni quali ingiuria, minaccia o estorsione, ricorrenti nelle prepotenze, se ne aggiungono altre, specifiche, rilevabili nel cyberbullismo.

COMPORTAMENTO	ARTICOLO/I DEL CODICE PENALE
Un ragazzo scatta foto o gira un video mentre un compagno è in bagno a scuola. L'autore del video/foto li pubblica su un social network per scherzo, all'insaputa della vittima. Un ragazzo costruisce un falso profilo di ragazza su un socialnetwork e con quello aggancia un compagno di classe. Con la falsa identità femminile costruisce una relazione sentimentale con la vittima, gli chiede particolari della sua vita sessuale e confidenze. Qualche tempo dopo pubblica tutte le conversazioni avute con la vittima, accompagnate da insulti e scherzi contro di lui.	**ART. 615 BIS C.P. INTERFERENZE ILLECITE NELLA VITA PRIVATA** Chiunque mediante l'uso di strumenti di ripresa visiva o sonora, si procura indebitamente notizie o immagini attinenti alla vita privata svolgentesi nei luoghi indicati nell'articolo 614, è punito con la reclusione da sei mesi a quattro anni Alla stessa pena soggiace, salvo che il fatto costituisca più grave reato, chi rivela o diffonde, mediante qualsiasi mezzo di informazione al pubblico, le notizie o le immagini ottenute nei modi indicati nella prima parte di questo articolo. I delitti sono punibili a querela della persona offesa; tuttavia si procede d'ufficio e la pena è la reclusione da uno a cinque anni se il fatto è commesso da un pubblico ufficiale o da un incaricato di un pubblico servizio, con abuso dei poteri o con violazione dei doveri inerenti alla funzione o servizio, o da chi esercita anche abusivamente la professione di investigatore privato.



COMPORTAMENTO	ARTICOLO/I DEL CODICE PENALE
Un ragazzo pubblica su una chat dove sono on-line tutti i compagni di classe e la persona che offende frasi tipo: *"Marta Rossi è un'imbecille"* oppure *"Lucia Verdi è una poco di buono"* oppure *"Sara Blu è una negra schifosa"*. 	**EX ART. 594 C.P. INGIURIA** Dal 2016 è abrogato il reato di ingiuria, per il quale non è più possibile sporgere denuncia penale. Rimane la possibilità di avviare una causa civile per risarcimento del danno. Il giudice può irrogare una sanzione pecuniaria che va da € **100** a € **8.000** per l'ingiuria semplice, da € **200** a € **12.000** per i casi più gravi.
Due minorenni hanno una relazione sentimentale e sessuale e decidono, di comune accordo, di filmare alcuni incontri sessuali tra loro. Quando si lasciano il ragazzo decide di pubblicare su YouTube il filmato girato con la fidanzata accompagnandolo con scherzi e battute. Una ragazza conosce sul web un coetaneo che le chiede di fotografarsi nuda e mentre compie azioni di autoerotismo. Lei glieli invia e lui li diffonde tra tutti i suoi amici via mail accompagnandoli con insulti e commenti ironici. 	**ART. 600 TER C.P. PORNOGRAFIA MINORILE. (AGGIORNATO ALLA NUOVA LEGGE N.172/2012 RATIFICA DELLA CONVENZIONE DI LANZAROTE)** È punito con la reclusione da sei a dodici anni e con la multa da € **24.000** a € **240.000** chiunque: 1. utilizzando minori di anni diciotto, realizza esibizioni o spettacoli pornografici ovvero produce materiale pornografico; 2. recluta o induce minori di anni diciotto a partecipare a esibizioni o spettacoli pornografici ovvero dai suddetti spettacoli trae altrimenti profitto. Alla stessa pena soggiace chi fa commercio del materiale pornografico di cui al primo comma. Chiunque, al di fuori delle ipotesi di cui al primo e al secondo comma, con qualsiasi mezzo, anche per via telematica, distribuisce, divulga, diffonde o pubblicizza il materiale pornografico di cui al primo comma, ovvero distribuisce o divulga notizie o informazioni finalizzate all'adescamento o allo sfruttamento sessuale di minori degli anni diciotto, è punito con la reclusione da uno a cinque anni e con la multa da € **2.582** a € **51.645**. Chiunque, al di fuori delle ipotesi di cui ai commi primo, secondo e terzo, offre o cede ad altri, anche a titolo gratuito, il materiale pornografico di cui al primo comma, è punito con la reclusione fino a tre anni e con la multa da € **1.549** a € **5.164**. Nei casi previsti dal terzo e dal quarto comma la pena è aumentata in misura non eccedente i due terzi ove il materiale sia di ingente quantità.

COMPORTAMENTO	ARTICOLO/I DEL CODICE PENALE
Una ragazza ruba da un social network le foto di una compagna e le pubblica creando un profilo con il nome dell'altra poi, da quella bacheca, pubblica insulti contro i professori, manda messaggi minacciosi agli amici, dichiara di voler avere rapporti sessuali con adulti. 	**ART. 494. C.P. SOSTITUZIONE DI PERSONA** Chiunque, al fine di procurare a sé o ad altri un vantaggio o di recare ad altri un danno, induce taluno in errore, sostituendo illegittimamente la propria all'altrui persona, o attribuendo a sé o ad altri un falso nome, o un falso stato, ovvero una qualità a cui la legge attribuisce effetti giuridici, è punito, se il fatto non costituisce un altro delitto contro la fede pubblica con la reclusione fino a un anno.
Un ragazzo pubblica sulla sua bacheca di facebook notizie false relative ad un compagno di scuola indicandone nome e cognome e senza che questo sia fra gli amici che accedono al suo profilo: es. *"Carlo Rossi è un ladro che ruba nei supermercati!"* oppure *"Carlo Rossi è stato promosso perché il padre ha pagato i professori"* oppure "*Marta Bianchi fa la prostituta in strada"*. 	**ART. 595 C.P. DIFFAMAZIONE** Chiunque, fuori dei casi indicati nell'articolo precedente, comunicando con più persone, offende l'altrui reputazione, è punito con la reclusione fino a un anno o con la multa fino a € **1.032**. Se l'offesa consiste nell'attribuzione di un fatto determinato, la pena è della reclusione fino a due anni, ovvero della multa fino a € **2.065**. Se l'offesa è recata col mezzo della stampa o con qualsiasi altro mezzo di pubblicità, ovvero in atto pubblico, la pena è della reclusione da sei mesi a tre anni o della multa non inferiore a € **516**. Se l'offesa è recata a un Corpo politico, amministrativo o giudiziario, o ad una sua rappresentanza o ad una autorità costituita in collegio, le pene sono aumentate.

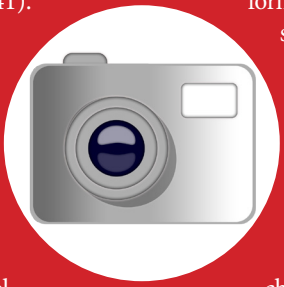


PRIVACY NELLE FOTOGRAFIE

■ Se si vuole pubblicare una foto in cui si riconosce una persona non famosa, bisogna avere la sua autorizzazione (art. 96 legge 633/41).

■ Se la foto che si vuole pubblicare ha un fine giornalistico e non risulta dannoso per l'individuo l'autorizzazione dell'individuo non è necessaria. Le foto dei minori non possono essere in ogni caso pubblicate.

■ Se l'individuo tratto nella foto è famoso e il fine è di tipo giornalistico, non serve l'autorizzazione dell'interessato.



■ Se la foto che si vuole pubblicare può avere un fine lesivo bisogna chiedere l'autorizzazione del Garante (legge 633/41) o se fornisce indicazioni sullo stato di salute, sull'orientamento politico, sul credo religioso o sulla vita sessuale (dlgs 196/2003).

■ Bisogna avere l'autorizzazione del Garante se le finalità della pubblicazione della foto sono promozionali, pubblicitarie, di merchandising o comunque non di prevalente informazione o gossip.

■ Le foto dei minori possono essere pubblicate solo se questi sono resi irriconoscibili.

PRIVACY CON I CELLULARI

■ Si possono scattare foto e fare video con i cellulari che lo permettono, se le immagini catturate sono per uso personale.

■ Se i video o le foto catturate col cellulare sono destinati a più persone o su siti, bisogna chiedere l'autorizzazione.

■ Bisogna fare attenzione all'art. 10, ***"Abuso dell'immagine altrui"*** e alla legge sul diritto d'autore (legge n.633/1941) che richiede appunto l'autorizzazione della persona che è stata ritratta, tranne se questa è una persona pubblica e nota.



La legge sul diritto d'autore vieta in ogni caso l'esposizione o la messa in commercio di foto se recano pregiudizio all'onore, alla reputazione o al decoro della persona ritratta.

Il **CELLULARE:** istruzioni per l'**USO**

Lo smartphone è oggi il principale strumento con cui i ragazzi accedono a internet, usato quotidianamente per andare online dal 97% dei ragazzi di 15-17 e dal 51% dei bambini di 9-10 (fonte EU Kids Online 2017). L'88,7% ,9 ragazzi su 10, dichiara l'esistenza di un gruppo chat della classe, dove solo il 9,4 % dei genitori è presente in questi gruppi (fonte Ricerca sul benessere degli studenti scuola secondaria 1° grado di Maggi e Dall'Asta 2021). Si tenga conto che whatsapp è vietato ai minori di 16 anni. Il passaggio dal computer al telefonino rende difficilissimo per i genitori rendersi conto del tempo effettivamente speso dai loro figli sui social e dei rischi cui vanno incontro. I ragazzi creano spesso **CHAT CON I COMPAGNI DI CLASSE** o con altri gruppi. Se questo permette di trasmettersi velocemente le informazioni necessarie, spesso diventa un passatempo che li impegna per ore con centinaia di messaggi inutili. Oppure, ancor più grave, le **CHAT POSSONO ESSERE STRUMENTI PER ESCLUDERE ALCUNI COMPAGNI** o per inviare frasi e materiali inopportuni. Per questo ci sembra importante che i genitori sappiano regolamentare l'utilizzo di questo strumento. È bene **STABILIRE LE REGOLE PRIMA** di dare in mano il cellulare ai propri figli e chiarire anticipatamente le conseguenze di eventuali trasgressioni, in modo che le punizioni (tipo confisca del cellulare per un certo periodo) non sembrino reazioni episodiche da parte dei genitori.



ALCUNE REGOLE PER L'UTILIZZO DEL CELLULARE E DI WHATSAPP

I genitori sono a conoscenza della password dei figli.

Ci sono regole sull'uso del cellulare a casa. Non lo si utilizza quando si mangia o si fanno i compiti. Di sera si spegne ad un orario stabilito e si riaccende al mattino.

In orario scolastico il cellulare resta a casa. È un modo per stimolare i ragazzi a parlare con gli altri in modo diretto, senza filtri elettronici. In più si evita la tentazione di utilizzarlo in modo maldestro e inappropriato. *[gite scolastiche e attività extrascolastiche verranno considerate di volta in volta]*. Se per motivi organizzativi familiari non è possibile lasciare a casa il cellulare non è però accettabile che i genitori chiamino i figli durante le lezioni: tutte le scuole sono dotate di telefoni fissi ai quali i ragazzi possono essere rintracciati (o cui hanno accesso) per comunicazioni davvero urgenti.

Frenare la tentazione a scattare migliaia di foto o girare video in continuazione. Non c'è bisogno di documentare ogni cosa. Ciò che viviamo rimane per sempre con noi, nella nostra memoria.

Lasciare a casa ogni tanto il cellulare. Il telefonino non è un essere vivente né un'estensione del corpo. Aiutiamo i ragazzi a vivere senza. Che possano essere più grandi e più forti della paura di non averlo con sé.

No a derisione e diffamazione di compagni e no ai gruppi di esclusione su whatsapp. È importante educare al rispetto degli altri. inoltre va fatto capire che bravate e scherzi in rete possono essere denunciati penalmente.

Stabilire regole e monitorare i gruppi di whatsapp. Sarebbe auspicabile che i gruppi classe su whatsapp fossero regolamenti da alcune regole (qualche esempio: non utilizzare un linguaggio volgare, né inviare foto o video inadatti o lesivi, né escludere dei compagni di classe ecc...) e monitorare attraverso un amministratore che questo venga rispettato, pena l'esclusione dal gruppo di chi trasgredisce. Non sarebbe male se i genitori degli alunni condividessero tali regole tra loro.

Imparare ad esprimere le emozioni non soltanto con emoticon. È più facile parlare di sé con messaggi e faccine piuttosto che a voce. Invece è importante educare e allenare i ragazzi a riconoscere e trasmettere ciò che si prova.

Le sanzioni stabilite si applicano davvero. Se no, si rischia di non essere credibili. Giustificare ogni errore dei figli significa non farli crescere.

Più di tutto vale l'esempio. I genitori sono i primi a dover evitare il cellulare a tavola o mentre dedicano tempo ai figli, e il primo modello nella espressione delle emozioni e nel rispetto per gli altri.

Non solo **WHATSAPP**... le app alternative e quelle che **NASCONDONO I CONTENUTI**

WhatsApp è, al momento, l'applicazione per comunicare con gli amici più utilizzata nel Mondo mobile, si pensi dicembre del 2020 si è giunti a 2 miliardi di utenti attivi al mese. Grazie a questa App è possibile **RESTARE IN CONTATTO CON GLI AMICI OVUNQUE CI SI TROVI INVIANDO MESSAGGI, FOTO, POSIZIONE GPS, EMOJI, CANZONI, MESSAGGI VOCALI, CHIAMATE E CONTATTI**.
Comunque sia, esistono altre Chat App gratuite alternative, alcune hanno meno funzionalità, soprattutto per il fatto di essere ad una fase iniziale (la maggior parte delle funzionali viene aggiunta con il succedersi delle versioni), altre invece hanno caratteristiche non presenti in WhatsApp.
Qui di seguito trovate le **CHAT APP ALTERNATIVE A WHATSAPP**. Avere queste informazioni permette ai genitori di vigilare e monitorare i figli sull'utilizzo di queste chat app, perché diversi minori le utilizzano segretamente con coetanei, ma anche con possibili sconosciuti scambiandosi messaggi e materiali non adatti e adottando comportamenti perseguibili per legge.



BBM-BlackBerry Messenger • KakaoTalk • Skype • ChatON • Hangouts • Kik Messenger • eBuddy Messenger • Hike LINE • Facebook Messenger • Imo • LiveProfile • Forfone • Indoona • WhatsApp • Telegram Messenger • Voxer • XMS Viber • WeChat • MessageMe • GroupMe • InstaMessage • Nimbuzz • Snapchat • Tango • Yahoo! Messenger • Yuilop



ATTENZIONE ALLE APP CHE VENGONO UTILIZZATE PER NASCONDERE FOTO, FILMATI E CARTELLE. Buona parte degli smartphone moderni, se si prescinde dalla possibilità di impostare dei blocchi – a partire da quello classico, della micro-sim – sono uno scrigno aperto. Esistono una miriade di app in grado di costruire autentiche casseforti digitali e anche queste possono essere gestite all'insaputa dei genitori e nascondere materiale non adeguato all'età dei ragazzi.

Challenge **TIK TOK** e **LO SHARENTING:** la genitorialità vetrinizzata

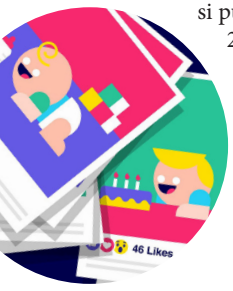
Cosa sono i TikTok Challenge? La parola Challenge significa sfida e in effetti il gioco dell'applicazione TikTok prevede un'interazione globale tramite delle piccole e innocue sfide che utilizzano pochi secondi di video. Si lancia un tema e si sfidano i followers a cimentarsi con lo stesso. Il problema di queste sfide è che alcune possono diventare pericolose e nuocere la salute dei ragazzi.

ECCO ALCUNI CONSIGLI DELLA POLIZIA POSTALE:

- Parlate ai ragazzi delle nuove sfide che girano in rete in modo che non ne subiscano il fascino se ne vengono al corrente da coetanei o sui social network;
- Assicuratevi che abbiano chiaro quali rischi si corrono a partecipare alle challenge online. I ragazzi spesso si credono immortali e invincibili perché "nel fiore degli anni": in realtà per una immaturità delle loro capacità di prevedere le conseguenze di ciò che fanno potrebbero valutare, come innocui comportamenti letali.
- Alcune challenge espongono a rischi medici (assunzione di saponi, medicinali, sostanze di uso comune come cannella, sale, bicarbonato etc), altre inducono a compiere azioni che possono produrre gravi ferimenti a sé o agli altri (selfie estremi, soffocamento autoindotto, sgambetti, salti su auto in corsa, distendersi sui binari, etc);
- Monitorate la navigazione e l'uso delle app social, anche stabilendo un tempo massimo da trascorrere connessi. Mostratevi curiosi verso ciò che tiene i ragazzi incollati agli smartphone: potrete capire meglio cosa li attrae e come guidarli nell'uso in modo da essere sempre al sicuro.
- Se trovate in rete video riguardanti sfide pericolose, se sui social compaiono inviti a partecipare a challenge, se i vostri figli ricevono da coetanei video riguardanti le sfide segnalateli subito a www.commissariatodips.it
- Tenetevi sempre aggiornati sui nuovi rischi in rete con gli ALERT che vengono pubblicati sul portale www.commissariatodips.it e sulle pagine Facebook Una Vita da Social e Commissariato di PS Online

LO SHARENTING: LA GENITORIALITÀ VETRINIZZATA

La parola sharenting è un neologismo nato con la diffusione capillare dei social media. Si tratta infatti dell'unione dei termini "sharing" (condivisione) e "parenting" (genitorialità). Lo sharenting, insomma, è la condivisione sui social media di immagini (siano esse foto su Facebook o story su Instagram) dei propri figli. Le motivazioni che spingono mamme e papà a «vetrinizzare» i propri figli sono principalemente quattro, due tutto sommato positive e due, si può dire, negative (Bonanomi, SHARENTING , 2020): 1. la gioia della condivisione; 2. l'orgoglio; 3. l'appagamento narcisistico; 4. la pressione sociale. Lo sharenting, può creare problematiche legate alla violazione della privacy e la sicurezza del bambino. La condivisione sul web di una foto, infatti, può diventare virale e sfuggire al controllo dei genitori. La viralità, tuttavia, è in realtà l'ultimo dei problemi. Non è raro, infatti, che foto di minori diventino materiale pedopornografico oppure di cyberbullismo. Il genitore, in quanto tale, non dovrebbe mai sottovalutare questo rischio.

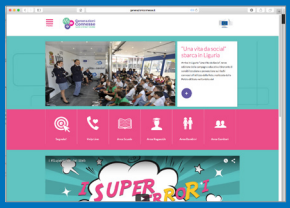


Alcuni **SITI INTERNET** per approfondire gli **ARGOMENTI**

Internet è una miniera di informazioni. A sapercisi districare permette di avviare contatti, acquisire materiali didattici, confrontare dati di ricerca, approfondire argomenti, prendere visione del modo in cui viene prevenuto o contrastato in altri contesti il cyberbullismo o i pericoli della rete. La sitografia che proponiamo è una selezione di link per entrare in contatto con istituzioni, associazioni, osservatori, centri di ricerca o semplici gruppi di operatori, impegnati a contrastare il fenomeno e ad informare i genitori.



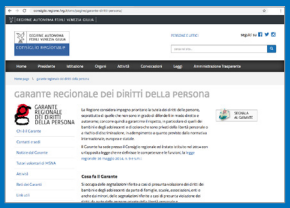
www.eukidsonline.net



www.generazioniconnesse.it



www.terredeshommes.it



www.consiglio.regione.fvg.it/cms/pagine/garante-diritti-persona/



www.moige.it



www.azzurro.it



www.poliziadistato.it



https://cismai.it



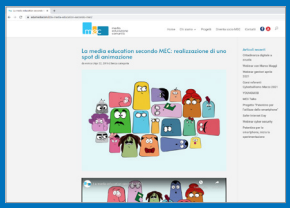
www.savethechildren.it



www.minori.it



www.istruzione.it



www.edumediacom.it

Alcuni **FILM** e **SERIE TV** per approfondire gli **ARGOMENTI**



The social network



The circle



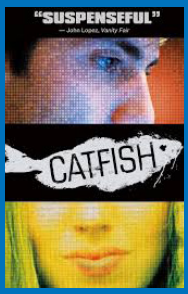
Sconnessi



Black mirror



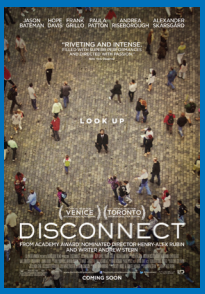
Nerve



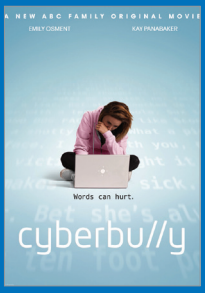
Catfish



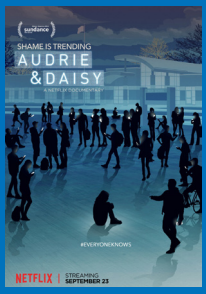
Trust



Disconnect



Cyberbully



Audrie e Daisy



Emoji: accendi le emozioni



Ralph breaks the internet

Gruppo di Progetto *Buone pratiche contro la pedofilia* finanziato, art. 21 della legge regionale 20/2004.

Comune di Trieste - Ambito Triestino Dip. Servizi e Politiche Sociali e Dip. Polizia Locale, Sicurezza e Protezione Civile;
Comune di Muggia - Ambito Carso Giuliano; **Comune di Duino Aurisina** - Ambito Carso Giuliano;
ASUGI Azienda Sanitaria Universitaria Giuliano Isontina;
I.R.C.C.S. Burlo Garofolo; l'**USSM** Ufficio Servizio Sociale Minorenni;
MI - Ministero dell'Istruzione – Ufficio Scolastico Regionale FVG; Centro antiviolenza **Goap.**

PROGETTO BUONE PRATICHE CONTRO LA PEDOFILIA

Da anni il gruppo di progetto Buone pratiche contro la pedofilia svolge azioni di sensibilizzazione e formazione volta a prevenire il fenomeno del bullismo e del cyberbullismo con la collaborazione di alcuni Istituti Comprensivi del territorio di Trieste.

Nell'anno 2020 sono stati creati una serie di KIT con l'intento di supportare le scuole, i servizi educativi e le famiglie per gestire emozioni e stati d'animo dei ragazzi: #KIT IO RESTO A CASA#. Tale iniziativa è stata censita come Buona pratica dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, in collaborazione con il Dipartimento Welfare dell'ANCI e con il supporto della Banca Mondiale.



#IO RESTO A CASA#

SCARICA GRATUITAMENTE IL KIT https://urly.it/3c-th

www.grafichevincenti.it