



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA



*Direzione Generale per lo Studente,
l'Integrazione e la Partecipazione*



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE

VADEMECUM

Guida operativa per
conoscere e orientarsi
nella gestione di
alcune problematiche
connesse all'utilizzo
delle tecnologie
digitali da parte dei
più giovani.

co-finanziato



European
Commission

Indice

I contenuti

Introduzione	5
Approfondimento	6
Cyberbullismo	7
Siti Pro-Suicidio	11
Siti Pro-Anoressia e Pro-Bulimia	13
Gioco d’Azzardo on line	15
Pedo-Pornografia on line	17
Grooming o Adescamento online	19
Sexting	22
Videogiochi on line	25
Dipendenza da Internet	28
Seconda Parte	31
Abruzzo	33
Basilicata	37
Calabria	41
Campania	46
Emilia Romagna	51
Friuli Venezia Giulia	57
Lazio	62
Liguria	66
Lombardia	70
Marche	77
Molise	82
Piemonte	86
Puglia	92
Sardegna	97
Sicilia	101
Toscana	109
Trentino Alto Adige	116
Umbria	124
Valle d’Aosta	128
Veneto	130



Introduzione

Il Vademecum è una guida operativa che ha l'obiettivo di diffondere, soprattutto a livello territoriale, strumenti conoscitivi ed operativi utili per orientarsi nella gestione di alcune problematiche inerenti l'utilizzo delle Tecnologie dell'Innovazione e della Comunicazione (TIC) da parte dei più giovani.

Si rivolge, in particolare, a genitori, insegnanti, operatori del sociale e della salute mentale, a professionisti dell'infanzia e, in generale, a tutti coloro che sono coinvolti nelle tematiche in questione o semplicemente interagiscono con il mondo giovanile e intendono acquisire maggiori strumenti conoscitivi e operativi sui rischi collegati all'utilizzo delle TIC.

Il documento è strutturato in due parti:

- una sezione dedicata all'approfondimento - con riferimenti teorici e operativi - di alcune problematiche quali: il cyberbullismo, i siti pro-suicidio, i siti pro-anoressia e pro-bulimia, il gioco d'azzardo online, la pedopornografia online, l'adescamento online, il sexting, il commercio online, i videogiochi online e la dipendenza da Internet;
- una sezione con i riferimenti dei servizi a cui è possibile rivolgersi a livello regionale, qualora ci si trovi a dover gestire una delle situazioni prese in considerazione.

Il documento, sicuramente non esaustivo, rappresenta un primo tentativo di raccolta e sistematizzazione di informazioni non sempre note o facilmente accessibili e quindi, speriamo, utili ad un primo orientamento qualora ci si trovi a dover affrontare una delle tematiche trattate.

Il vademecum è stato realizzato nell'ambito del progetto SIC – Safer Internet Centre Italia (Generazioni Connesse), co-finanziato dalla Commissione Europea e coordinato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, in partenariato con Polizia di Stato - Polizia Postale e delle Comunicazioni, Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, Università degli Studi di Firenze, Università degli Studi di Roma "La Sapienza", Save the Children Italia Onlus, S.O.S - Il Telefono Azzurro, Cooperativa E.D.I., Movimento Difesa del Cittadino e Skuola.net.

Approfondimento

Le Problematiche

Cyberbullismo

Descrizione | Con il termine cyberbullismo (“bullismo elettronico” o “bullismo in internet”) si intende una forma di prevaricazione mirata a danneggiare una persona o un gruppo, ripetuta e attuata attraverso l’utilizzo delle Tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione (TIC).

Gli studiosi italiani condividono la definizione internazionale che vede il bullismo come un’oppressione, psicologica o fisica, reiterata nel tempo, perpetuata da una persona o da un gruppo di persone “più potenti” nei confronti di un’altra persona percepita come “più debole”.

Le caratteristiche di questa condotta sono: l’intenzionalità, la persistenza nel tempo, l’asimmetria di potere e la natura sociale del fenomeno.

È inoltre importante considerare, al fine di una immediata differenziazione di questo comportamento da altri:

1. *l’età* - il bullismo è una forma di prevaricazione tra coetanei (bambini/e e adolescenti) che va differenziato da fenomeni di altro tipo che vedono, ad esempio, coinvolte tra di loro persone adulte o persone adulte con minorenni;
2. *il contesto*: il bullismo nasce e si sviluppa prevalentemente nel contesto scolastico;
3. *altri fenomeni* come, ad esempio, la devianza giovanile in quanto espressione di varie tipologie di condotte che presuppongono, a differenza del bullismo, la commissione di un reato (a tal fine, è importante considerare anche l’età di chi commette questa azione ricordando che il nostro c.p. prevede che una persona possa essere considerata imputata a partire dai 14 anni).

Per fare alcuni esempi: un/a bambino/a o adolescente subisce delle prepotenze quando un altro/a bambino/a o adolescente o un gruppo di bambini/adolescenti gli/le dicono cose cattive e spiacevoli, lo/la provocano con colpi, pugni, calci o minacce, lo/la rinchiudono in una stanza, gli inviano messaggi con offese e parolacce, quando viene isolato/a e nessuno gli rivolge la parola, etc.

Non si tratta invece di bullismo quando due ragazzi/e, all’incirca della stessa forza, litigano tra loro o fanno la lotta.

Nello scenario virtuale, azioni di bullismo reale possono essere fotografate o videoriprese, pubblicate e diffuse sul web (*social network, siti di foto-video sharing, email, blog, forum, chat, ecc.*) trasformandosi in vere e proprie azioni di prepotenza informatica, di persecuzione, di molestia e calunnia.

Le azioni aggressive possono esplicitarsi anche solo attraverso l'utilizzo diretto delle tecnologie: la diffusione, ad esempio, di foto private all'insaputa della vittima designata, l'invio ripetuto di messaggi offensivi e denigratori, la costruzione di profili "fake" con lo stesso obiettivo, ecc.

Si tratta di azioni aggressive che possono ledere fortemente il benessere psico-fisico di chi le subisce.

Il cyberbullismo, come il bullismo tradizionale, è considerato un fenomeno di natura socio-relazionale che prevede un'asimmetria della relazione tra coetanei, ma si differenzia però per diversi elementi.

Le caratteristiche distintive del cyberbullismo sono:

- a. l'anonimato reso possibile, ad esempio, attraverso l'utilizzo di uno pseudonimo;
- b. l'assenza di relazione e di contatto diretto tra bullo e vittima. Nel bullo può contribuire a diminuire il livello di consapevolezza del danno arrecato e, d'altra parte, nella vittima, può rendere ancora più difficile sottrarsi alla prepotenza;
- c. l'assenza di limiti spazio-temporali (motivo per cui l'elemento della "persistenza del tempo" che caratterizza il bullismo tradizionale assume qui valore e significati differenti);
- d. il maggiore rischio di assumere delle convinzioni socio-cognitive come il "disimpegno morale": le caratteristiche di anonimato e di difficile reperibilità, possono indurre più facilmente il bullo (ma anche gli spettatori) ad una giustificazione della condotta.

Dalla ricerca "*I ragazzi e il cyberbullismo*" di Ipsos per Save the Children (2013) emerge che i Social Network sono la modalità d'attacco preferita dal cyberbullo (61%), che di solito colpisce la vittima attraverso la diffusione di foto e immagini denigratorie (59%) o tramite la creazione di gruppi "contro" (57%). Dalla rilevazione emerge anche che 4 minori su 10 sono stati testimoni di atti di bullismo online verso coetanei, percepiti "diversi" per aspetto fisico (67%) per orientamento sessuale (56%) o perché stranieri (43%). I 2/3 dei minori italiani riconoscono nel cyberbullismo la principale minaccia che aleggia sui banchi di scuola, nella propria camera, nel campo di calcio, di giorno come di notte.

Si possono distinguere *otto tipologie di cyberbullismo*, differenti per la modalità attraverso la quale si manifestano e lo "spazio" o contesto virtuale in cui si inseriscono:

1. flaming: l'invio di messaggi online violenti e/o volgari mirati a suscitare scontri verbali;
2. harassment: l'invio ripetuto di messaggi insultanti con l'obiettivo di ferire qualcuno;
3. denigration: il parlar male di qualcuno per danneggiare la sua reputazione, via e-mail, messaggistica istantanea, etc.;
4. impersonation: la sostituzione di persona, il farsi passare per un'altra persona e inviare messaggi o pubblicare testi repressibili;
5. exposure: la pubblicazione on line di informazioni private e/o imbarazzanti su un'altra persona;
6. trickery: l'inganno, ovvero ottenere la fiducia di qualcuno per poi pubblicare o condividere con altri le informazioni confidate;

7. exclusion: escludere deliberatamente una persona da un gruppo, per ferirla;
8. cyberstalking: ripetute e minacciose molestie e denigrazioni.

La ricerca condotta su 2.419 adolescenti dall'Osservatorio Open Eyes – di cui fanno parte oltre al MIUR anche l'associazione Chiama Milano, l'Istituto Niccolò Machiavelli, il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Napoli – arriva a stilare una classifica delle persecuzioni online:

1. Flaming: messaggi violenti o volgari (commesso dal 17,8% dei maschi e l'8,7% delle femmine).
2. Denigrazione e danneggiamento della reputazione (10,2% dei ragazzi e 6,9% delle ragazze).
3. Furto di identità, ovvero la creazione di un profilo fittizio (6,2% degli studenti e 4,1% delle studentesse).
4. Isolamento relazionale: l'8,4% dei cyberbulli (3,8% delle cyberbulle) pratica, invece, l'esclusione della vittima dai gruppi di amici.

Sebbene la prevalenza di cyberbullismo nei diversi paesi sia molto diversificata, con range che vanno dal 6% al 18% di vittime di cyberbullismo tra i bambini e adolescenti utilizzatori di internet (cfr Livingstone et al., 2011), le ricerche europee mostrano come il cyberbullismo sia ormai più comune del bullismo faccia-a-faccia. Infatti, se nel 2010 il 16 % dei bambini e adolescenti riportava di essere stato vittima di bullismo, l'8% di cyberbullismo via internet e il 5% di cyberbullismo via sms, nel 2013 la stima si è ribaltata: le vittime di bullismo sono state il 9%, mentre quelle di cyberbullismo il 12% (cfr Livingstone et al., 2014).

Dal 1 ottobre 2014 al 1 dicembre 2015 Telefono Azzurro ha offerto ascolto e consulenza per diverse situazioni di cyberbullismo (in diverse forme: prevaricazioni online, sexting, violazione della privacy online, crimini online e segnalazioni di siti). Il servizio nazionale di ascolto di Telefono Azzurro ha quindi gestito 86 nuovi casi, offrendo in totale aiuto e supporto attraverso 166 consulenze per questa tematica (tra nuovi casi e consulenze successive), che rappresentano il 3,7% delle consulenze totali offerte nell'arco di tempo considerato. La maggior parte delle richieste di aiuto (73,2%) sono giunte alla linea gratuita 1.96.96, mentre nel 26,8% dei casi la richiesta di aiuto è arrivata tramite il servizio di consulenza online. Le richieste di aiuto che arrivano alle Linee di Ascolto riguardano sia maschi che femmine, con una determinante prevalenza per le femmine rispetto ai maschi (65% vs. 35%) Organizzando l'età in classi si rileva la prevalenza della fascia 11-14 anni (55,2%), seguita dalla fascia 15-18 (40,2%) ed infine da quella 0-10 anni (4,6%). E' evidente quindi come il fenomeno del cyberbullismo riguardi, in percentuali significative, soggetti al di sotto dei 14 anni.

Complessivamente emerge che il responsabile degli episodi di cyberbullismo riferiti alle Linee di Ascolto fa parte della cerchia delle persone conosciute dal bambino/adolescente. Si tratta infatti di un amico o un conoscente nell'82,4% dei casi.

Il fenomeno del cyberbullismo è ben conosciuto dai ragazzi italiani. Secondo una ricerca di Telefono Azzurro e Doxa Kids (2014), l'80,3% ne ha sentito parlare e 2 ragazzi su 3 conoscono qualcuno che ne è stato vittima. Inoltre, 1 ragazzo su 10 dichiara di esserne stato vittima in prima persona (10,8% degli intervistati; il 9,1% dei ragazzi e il 12,6% delle ragazze).

In questo contesto, il 30,4% degli adolescenti ha postato online qualcosa di cui poi si è pentito.

Indicazioni operative | Una prima indicazione da tener presente per intervenire efficacemente in queste situazioni è capire se si tratta effettivamente di *cyberbullismo* o di altra tipologia di comportamenti disfunzionali. Oltre al contesto, altri elementi utili ad effettuare questa valutazione sono le modalità in cui avvengono (alla presenza di un "pubblico"? Tra coetanei? In modo cronico e intenzionale? etc.) e l'età dei protagonisti. Si parla infatti di *cyberbullismo* solo se le persone coinvolte sono minorenni.

Una seconda indicazione operativa concerne una valutazione circa l'eventuale stato di disagio vissuto dalla/e persona/e minorenne/i coinvolte per cui potrebbe essere necessario rivolgersi ad un servizio deputato ad offrire un supporto psicologico e/o di mediazione. Le strutture pubbliche a cui rivolgersi sono i servizi socio-sanitari del territorio di appartenenza (ad esempio: spazio adolescenti, se presente, del Consultorio Familiare, servizi di Neuropsichiatria Infantile, centri specializzati sulla valutazione o l'intervento sul bullismo o in generale sul disagio giovanile, i comportamenti a rischio in adolescenza, etc.).

Parallelamente, nel caso in cui si ipotizzi che ci si possa trovare di fronte ad una fattispecie di reato (come ad esempio il furto di identità o la persistenza di una condotta persecutoria che mette seriamente a rischio il benessere psicofisico del bambino/a o adolescente coinvolto/a in qualità di vittima) si potrà far riferimento agli uffici preposti delle Forze di Polizia per inoltrare la segnalazione o denuncia/querela e permettere alle autorità competenti l'approfondimento della situazione da un punto di vista investigativo. E' in tal senso possibile far riferimento a queste tipologie di uffici: Polizia di Stato – Compartimento di Polizia postale e delle Comunicazioni; Polizia di Stato – Questura o Commissariato di P.S. del territorio di competenza; Arma dei Carabinieri – Comando Provinciale o Stazione del territorio di competenza; Polizia di Stato – Commissariato on line (attraverso il portale <http://www.commissariatodips.it>).

Siti Pro-Suicidio

Descrizione | I siti pro-suicidio costituiscono dei luoghi nel *cyber* spazio (siti, blog, etc.) che giustificano il suicidio e scoraggiano l'uso di risorse supportive per chi soffre di problematiche psicopatologiche (anche proibendo l'ingresso nei forum di discussione a chi, ad esempio, cerca di fornire un aiuto o dare dei consigli utili per allontanare l'idea suicidaria).

Secondo i dati dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (2014) il suicidio rappresenta la terza causa di morte – dopo incidenti stradali e Aids – in particolare tra le ragazze di età compresa tra i quindici e i diciannove anni.

Negli ultimi anni, per il mondo giovanile la Rete è diventata una delle principali fonti di scambio e di informazione: il facile accesso a newgroups, blogs, chat o, in generale, ad informazioni sulle tecniche e i metodi per suicidarsi, può costituire un rischio per alcuni adolescenti che magari già hanno alcune fragilità. I siti pro-suicidio possono in tal senso promuovere, orientare o motivare una persona vulnerabile verso l'assunzione di condotte auto lesive e quindi costituire pericolo per la salute dei giovani stessi.

Uno studio presentato nel 2011 al *XV Congresso Nazionale della Società Italiana di Psicopatologia* mette in evidenza l'accessibilità e i contenuti che caratterizzano questi siti. La prima fase della ricerca ha previsto l'inserimento di alcune parole chiave nei cinque motori di ricerca italiani più diffusi: "suicidio", "metodi per il suicidio", "metodi sicuri di suicidio", "metodi efficaci per suicidarsi", "come suicidarsi", "come uccidersi", "metodi facili per suicidarsi", "suicidio senza sofferenza", "suicidio senza paura", "suicidio veloce". Sono stati presi in considerazione i primi dieci siti visualizzati, che sono stati successivamente inseriti in 14 categorie. Sono state analizzate circa 500 pagine web. A ciascun sito è stato attribuito un punteggio, da 1 a 10, che ne potesse identificare l'accessibilità. La maggior parte (51%) dei siti analizzati fornisce informazioni su come suicidarsi e promuove o incoraggia il suicidio. Una percentuale minore si occupa di prevenzione o la scoraggia esplicitamente (16,2%).

I risultati di questo studio evidenziano che esiste una mancanza di controllo sulla diffusione di informazioni online.

Attualmente in Italia non esiste una legge che limita la libertà di questo fenomeno, mentre i motori di ricerca dovrebbero intervenire per salvaguardare la vita dei soggetti in età evolutiva, dando la priorità ai siti che cercano di dissuadere le persone dall'intenzione di togliersi la vita.

Uno studio condotto in diversi paesi d'Europa (Livingstone et al., 2014), ha mostrato che il 29% degli 11-16enni è venuto a contatto con contenuti potenzialmente dannosi generati sul web da un altro utente, che nel 23% dei casi erano messaggi di odio e nel 17% contenuti che inneggiano al suicidio e ad atti autolesivi.

In base alla ricerca pubblicata da Telefono Azzurro e Doxa Kids, sono sempre più frequenti i casi di adolescenti che compiono atti autolesivi. Un consistente 52,8% degli intervistati dichiara di conoscere qualcuno che si è fatto del male volontariamente.

È doveroso mettere in risalto l'uso che gli adolescenti fanno dei social network per esprimere la loro sofferenza e lanciare una richiesta di aiuto: a quasi 1 adolescente su 2 (46,6%) è capitato di leggere post online che gli/le hanno fatto pensare che chi li aveva scritti voleva farsi del male (Telefono Azzurro e Doxa Kids, 2014).

Questi dati appaiono ancora più significativi alla luce dei trend che riguardano i casi di autolesionismo e comportamenti suicidari nel nostro paese: una ricerca dell'Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) ha mostrato che, se da una parte alcuni fenomeni sono meno comuni in Italia che in altri paesi europei (è il caso, ad esempio, del cyberbullismo, per il quale il nostro paese si colloca al penultimo posto in Europa), per altri – come i casi di autolesionismo un sensibile aumento è stato registrato negli ultimi anni (OECD, 2013).

Tra aprile e dicembre 2015 l'8% dei casi accolti dal Centro Nazionale di Ascolto 19696 riguarda segnalazioni per siti che incitano alla violenza contro se stessi. Il 25% dei 600 ragazzi intervistati da Telefono Azzurro e Doxakids (febbraio 2016) afferma che la possibilità di visitare siti che esaltano il suicidio è uno dei rischi maggiori che si possono incontrare navigando online (il dato aumenta al 28% per i giovani 14-15enni). Il 3% degli intervistati ammette di aver visitato siti che esaltano il suicidio; al 19% è capitato di leggere online dei post che hanno fatto pensare che chi li scriveva volesse farsi del male.

Indicazioni operative | Per la valutazione e gestione del rischio e/o il trattamento di problematiche legate alla messa in atto di presunte/possibili condotte suicidarie (tentativi di suicidio, etc.) o auto-aggressive (autolesionismo) e/o di situazioni non specificate di disagio diffuso è opportuno rivolgersi alle strutture preposte per offrire il necessario supporto socio-sanitario. Si dovrà in tal senso valutare, a seconda del livello di rischio, quale struttura contattare per affrontare il problema. Nel caso di una situazione di emergenza si farà riferimento ai presidi di pronto soccorso (118) o alla Polizia Postale e delle Comunicazioni nel caso l'intento sia espresso attraverso i servizi messi a disposizione dalla Rete, soprattutto nel caso non sia possibile identificare chiaramente la persona minorenni (ad es. in un profilo di social network). Nelle restanti si potrà fare riferimento alle strutture pubbliche preposte per offrire una consultazione generica (studio del pediatra o del medico di base) o specifica (Consultorio Familiare, servizio di Neuropsichiatria Infantile o altra struttura specializzata, come ad esempio un centro per la prevenzione del suicidio).

Siti Pro-Anoressia e Pro-Bulimia

Descrizione | I siti pro-ana e pro-mia costituiscono quei luoghi virtuali (prevalentemente blog, ma anche forum e profili sui social network) in cui vengono diffusi consigli e tecniche mirate a contrastare la fame e promuovere l'assunzione di comportamenti alimentari disfunzionali.

I Disturbi del Comportamento Alimentare (DCA) sono caratterizzati da una persistente alterazione della condotta alimentare e dalla presenza di comportamenti volti al controllo del peso e della forma del corpo, che possono arrecare danni alla salute fisica e compromettere in misura significativa il funzionamento psicosociale. Essi comprendono l'anoressia nervosa, la bulimia nervosa, il disturbo da alimentazione incontrollata e i disturbi dell'alimentazione non altrimenti specificati (Ministero della Salute, 2013).

Forum, network e, soprattutto, blog che promuovono l'assunzione di comportamenti alimentari disfunzionali da parte di adolescenti e giovani adulti possono così diventare dei "luoghi" di incontro, scambio e condivisione tra persone vulnerabili accomunate dalla stessa ossessione: il cibo.

L'accesso e la frequentazione di questi spazi virtuali sono considerati azioni pericolose a tal punto che attualmente in Italia si sta riflettendo sull'introduzione di strumenti normativi in grado di contrastare questo fenomeno.

L'Indagine sulla Condizione dell'Infanzia e dell'Adolescenza in Italia (2013), a cura di Telefono Azzurro ed Eurispes, ha mostrato che nel 2012 al 9,9% dei ragazzi è capitato di navigare su un sito internet che esalta l'anoressia. Inoltre, dall'identikit emerso nel 9° Rapporto Nazionale dell'Infanzia e dell'Adolescenza (Telefono Azzurro, Eurispes, 2008) risultano tutte ragazze le autrici dei blog con un'età media di 17 anni, pur non mancando anche ragazze molto più giovani, di 12-13 anni.

Tra i contenuti di questi spazi virtuali si legge che la perfezione è rappresentata dai 40 Kg e che per raggiungerla, bisogna attraversare un percorso graduale caratterizzato da vari passaggi che dipendono dal peso di partenza. Si parla sempre di cibo: in ogni *post* c'è un riferimento a quello che si è mangiato o a ciò che si ha intenzione di mangiare o non mangiare. Elemento distintivo che accomuna la maggior parte dei siti pro-ana (o pro-mia) è la descrizione del diario alimentare, tutto quello che le autrici hanno ingerito nell'arco della giornata. Accanto ad ogni alimento c'è il conteggio delle calorie e la somma finale di quelle assunte nell'arco dell'intera giornata. Anche l'*aria* può essere presente nel diario

alimentare e quasi tutte le *blogger* indicano questo elemento per sottolineare come siano riuscite a non mangiare nulla. Poi c'è la palestra e tutte le attività svolte: anche in questo caso la descrizione è dettagliata. Ore di corsa sul *tapis roulant* perfettamente cronometrate, numero di esercizi addominali eseguiti: la descrizione è minuziosa. Ogni movimento, ogni azione viene calcolata, conteggiata: scuola, palestra, passeggiate e le scale.

Da uno studio pubblicato sull'*American Journal of Public Health* (Borzekowski et al., 2010) emerge che su 180 siti analizzati (soltanto americani e probabilmente nemmeno tutti quelli realmente esistenti sull'argomento), il 79% offre servizi interattivi, l'84% parla di anoressia, mentre il 64% parla di bulimia, e tra questi ovviamente una buona percentuale inneggia a entrambe. L'85% di questi siti, poi, mostra fotografie di presunti "modelli" da seguire, spaventosi esempi di magrezza; l'83% invece fornisce anche consigli pratici per raggiungere un pericoloso stato di incosciente alterazione di sé: consigli per dare di stomaco, per usare lassativi più veloci, per coprire le tracce della malattia agli altri, per diventare bugiarde con tutti.

Nel periodo compreso tra il 1 gennaio 2015 e il 31 dicembre 2015, al Centro Nazionale di Ascolto 1.96.96, gestito da Telefono Azzurro, sono pervenute 49 richieste di aiuto e consulenze e l'11% ha riguardato minori con origini straniere. Di queste segnalazioni, il 49% è legato a richieste di aiuto per anoressia o bulimia. Nella restante percentuale di casi i disturbi alimentari si legano a problemi di salute mentale o a difficoltà relazionali in famiglia o con i pari.

Il 25% dei 600 ragazzi intervistati da Telefono Azzurro e Doxakids (febbraio 2016) afferma che la possibilità di visitare siti che esaltano l'anoressia o comportamenti alimentari autolesivi è uno dei rischi maggiori che si possono incontrare navigando online (il dato aumenta al 28% per le ragazze). Il 3% degli intervistati ammette di aver visitato siti che esaltano l'anoressia.

Indicazioni operative | Per la valutazione e gestione del rischio e/o il trattamento di problematiche legate alla messa in atto di presunte/possibili condotte alimentari disfunzionali e/o di situazioni non specificate di disagio diffuso è opportuno rivolgersi alle strutture preposte per offrire il necessario supporto psicologico e/o sanitario. Si dovrà in tal senso valutare, con il supporto del pediatra o del medico di base, quale servizio o struttura contattare, per ottenere delle informazioni o effettuare una valutazione (ad esempio presso un servizio di Neuropsichiatria infantile competente territorialmente) e/o iniziare un percorso di cura presso una struttura specializzata (come ad esempio comunità o ambulatori dedicati alla valutazione e al trattamento dei disturbi alimentari).

Gioco d’Azzardo on line

Descrizione | Il gioco d’azzardo, per definizione, consiste nello scommettere denaro o altri beni sull’esito futuro di un evento. Generalmente, per “evento” s’intende un gioco di società, come la roulette, o di carte, come il poker. Trasportati nel contesto *online*, questi giochi funzionano come nella realtà.

Una recente indagine della Società Italiana di Pediatria (2014) condotta su tutto il territorio nazionale su un campione rappresentativo di 2107 studenti (1073 maschi – 1034 femmine) frequentanti la terza media inferiore, evidenzia che, nonostante sia vietato, circa il 13% dei minorenni intervistati (percentuale che sfiora il 17% se si considerano solo i maschi) dichiara di aver frequentato questi siti e di aver giocato “a soldi” (una o più volte), da solo/a o insieme ad amici. Il 45% sostiene di aver vinto, solo il 13% ammette di aver perso, mentre il 36% non ricorda l’esito economico della/delle esperienza/e. Il 32% è orientato a ripetere l’esperienza, il 45% a non ripeterla e il 18% non lo sa.

Essendo il gioco d’azzardo vietato per le persone minorenni, viene da ipotizzare che gli adolescenti utilizzino le credenziali dei genitori per effettuare le scommesse in Rete. Nell’utilizzo del web è possibile che, in particolare adolescenti, possano accedere a siti per scommesse o per il gioco d’azzardo, malgrado si tratti di un’opportunità non legale per le persone minorenni e sia necessario, per i fornitori del servizio, dotarsi di sistemi di verifica dell’età più stringenti per consentire l’accesso.

E’ in tal senso utile differenziare i siti di giochi dai siti di giochi d’azzardo: nei primi è possibile trovare giochi di carte, da tavola, di enigmistica ma, non ci sono scambi di denaro, reale o fittizio. I secondi in genere prevedono la vincita o la perdita di somme di denaro reale. I giochi d’azzardo online prevedono, infatti, anche se talvolta non viene specificato prima dell’inizio del gioco, una vincita o una perdita di soldi reali che possono essere detratti da carte di credito o prevedere altre forme di pagamento come ad esempio il credito telefonico. La complessità dei giochi d’azzardo online, quindi, è determinata dal fatto che nel web vengono meno i controlli relativi ai giocatori nel caso essi siano minorenni.

Il 25% dei 600 ragazzi intervistati da Telefono Azzurro e Doxakids (febbraio 2016) afferma che giocare d’azzardo online è uno dei rischi maggiori che i ragazzi possono incontrare online. Se solo l’1% degli intervistati ammette di aver giocato d’azzardo online, il dato deve far riflettere alla luce del fatto che il 38% degli intervistati è abituato a fare acquisti online con una carta di credito dei genitori (utilizzata dal 63% dei ragazzi) o propria (utilizzata dal 22% dei ragazzi) e che per il 17% dei ragazzi il costo dell’ultimo acquisto online è stato tra i 50 e i 100 euro.

Indicazioni operative | Qualora si sia rilevato l'uso da parte di una persona minorenni di un gioco d'azzardo presente in Rete, potrebbe essere opportuno rivolgersi al più vicino Compartimento di Polizia Postale e delle Comunicazioni al fine di segnalare l'accessibilità dei siti che gestiscono i giochi, anche considerando che potrebbero essere state utilizzate le credenziali di persone adulte per accedervi (carte di credito). Potrebbe anche capitare che il gioco d'azzardo online rientri nella più ampia problematica dell'uso eccessivo della Rete da parte di bambini e adolescenti, richiedendo quindi la necessità di intervenire per attivare dei percorsi mirati per la valutazione e il trattamento di altre patologie, come ad esempio la Dipendenza da Internet (di cui si tratterà più avanti). Per questo ci si può rivolgere, dopo un primo consulto con il pediatra o il medico di base, ai servizi presenti territorialmente (ad esempio i servizi di Neuropsichiatria Infantile) o a strutture specializzate (ad esempio centri ospedalieri o servizi specializzati nelle dipendenze).

Pedo-Pornografia on line

Descrizione | La pedopornografia online è un reato (art. 600-ter comma 3 del c.p.) che consiste nel produrre, divulgare, diffondere e pubblicizzare, anche per via telematica, immagini o video ritraenti persone minorenni coinvolte in comportamenti sessualmente espliciti, concrete o simulate o qualsiasi rappresentazione degli organi sessuali a fini soprattutto sessuali.

La legge n. 269 del 3 agosto 1998 *“Norme contro lo sfruttamento della prostituzione, della pornografia, del turismo sessuale in danno di minori, quali nuove forme di schiavitù”*, in linea con i principi della Convenzione ONU del 1989 sui diritti del fanciullo e con quanto sancito dalla dichiarazione finale della Conferenza mondiale di Stoccolma (adottata il 31 agosto 1996) introduce nuove fattispecie di reato (come ad esempio il turismo sessuale) e, insieme alle successive modifiche e integrazioni contenute nella legge n. 38 del 6 febbraio 2006, segna una tappa fondamentale nella definizione e predisposizione di strumenti atti a contrastare i fenomeni di sfruttamento sessuale a danno di minori.

La legge 38/2006 *“Disposizioni in materia di lotta contro lo sfruttamento sessuale dei bambini e la pedopornografia anche a mezzo internet”* introduce alcune importanti modifiche come l'introduzione del reato di “pornografia minorile virtuale” (artt. 600 ter e 600 quater c.p.) che si verifica quando il materiale pedopornografico rappresenta immagini relative a bambini/e ed adolescenti, realizzate con tecniche di elaborazione grafica non associate, in tutto o in parte, a situazioni reali, la cui qualità di rappresentazione fa apparire come vere situazioni non reali.

La pedopornografia esiste almeno da quando esiste la fotografia e, quindi, da prima dell'avvento di internet. Tuttavia, l'espansione senza precedenti delle comunicazioni avvenuta con la Rete, ha radicalmente cambiato il modo in cui il materiale pedopornografico viene prodotto e diffuso, contribuendo ad un aumento della sua disponibilità e accessibilità. Chiunque sia in possesso di competenze informatiche di base è, oggi, in grado di pubblicare o cercare materiale online con relativa facilità, mantenendo un certo livello di anonimato. La diffusione della banda larga consente di caricare e scaricare velocemente video e foto anche di grandi dimensioni, così come la diffusione delle videocamere e dei cellulari con videocamera incorporata, consente la produzione “in house” di materiale video, riproducibile facilmente online.

Secondo i dati contenuti nell'ultimo (2014) Rapporto Annuale di INHOPE¹ che fanno riferimento alle segnalazioni pervenute nel 2014 alle Hotline afferenti al network:

- il 91% dei siti che ospitano materiale pedopornografico è di natura non commerciale, per cui non finalizzati alla vendita ma eventualmente allo scambio dello stesso;
- le vittime presenti nei contenuti foto e video pedopornografici analizzati sono di genere femminile nell'81% dei casi e maschile nel 13% dei casi. Il restante 6% dei contenuti coinvolge vittime di entrambi i sessi;
- si rileva un preoccupante abbassamento dell'età media delle vittime: i bambini che rientrano nella fascia della prima infanzia presenti nelle immagini/video nel 2014 erano il 7% ; 72% pre-puberi (<=14anni); 21% puberi, nel 2013 sono il 10% del totale del materiale analizzato.

In particolare, nel periodo compreso tra novembre 2012 e giugno 2014, al Centro Nazionale di Ascolto 19696 sono pervenute 7 richieste di consulenza – 3 tramite linea, 3 tramite e-mail e 1 tramite chat -, mentre sono 36 le segnalazioni di emergenza pervenute al Servizio 114 Emergenza Infanzia – 15 arrivate tramite linea e 21 tramite chat (Telefono Azzurro, elaborazione dati 2014). Mentre, nel semestre compreso tra il 1 aprile e il 31 dicembre 2015, le richieste di aiuto pervenute al Centro Nazionale di Ascolto 1.96.96 di Telefono Azzurro per segnalare siti a contenuto pedopornografico o casi di pedopornografia online sono state il 12% delle segnalazioni riguardanti internet.

Indicazioni operative | Qualora navigando in Rete si incontri materiale pedopornografico è opportuno segnalarlo, anche anonimamente, attraverso il sito www.generazioniconnesse.it alla sezione Hotline. Questo per facilitare il processo di rimozione del materiale stesso dalla Rete e allo stesso tempo consentire le opportune attività investigative finalizzate ad identificare chi possiede quel materiale, chi lo diffonde e chi lo produce, ma, soprattutto, ad identificare i minori abusati presenti nelle immagini e video, assicurando la fine di un abuso che potrebbe essere ancora in corso e il supporto necessario.

Parallelamente, se si ravvisa un rischio per il benessere psicofisico delle persone minorenni coinvolte nella visione di questi contenuti, sarà opportuno rivolgersi ad un servizio deputato ad offrire un supporto psicologico anche passando per una consultazione presso il medico di base o pediatra di riferimento. Le strutture pubbliche a cui rivolgersi sono i servizi socio-sanitari del territorio di appartenenza (Consultori Familiari, Servizi di Neuropsichiatria infantile, centri specializzati sull'abuso e il maltrattamento all'infanzia, etc.). Nel caso in cui una persona minorenne sia direttamente coinvolta nelle immagini, bisogna tenere in considerazione che l'attuale normativa (legge 172 del 2012, art. 351 c.p.p.) prevede che la persona coinvolta in qualità di vittima o testimone in alcune tipologie di reati, tra cui la pedopornografia online, debba essere ascoltata in sede di raccolta di sommarie informazioni con l'ausilio di una persona esperta in psicologia o psichiatria infantile.

¹ INHOPE è un'associazione di cooperazione attiva, alla quale afferiscono 51 hotline in 45 paesi del mondo, sinergiche nella lotta contro i contenuti illegali online e impegnate nel contrasto alla presenza e permanenza di materiali relativi ad abuso sessuale infantile su internet (cit. INHOPE.org)

Grooming o Adescamento online

Descrizione | Il *grooming* (dall'inglese "groom" - curare, prendersi cura) rappresenta una tecnica di manipolazione psicologica che gli adulti potenzialmente abusanti, utilizzano per indurre i bambini/e o adolescenti a superare le resistenze emotive e instaurare una relazione intima e/o sessualizzata. Gli adulti interessati sessualmente a bambini/e e adolescenti utilizzano anche gli strumenti (chat, SMS, social network, ecc) messi a disposizione dalla Rete (ma anche dai cellulari) per entrare in contatto con loro.

Il *grooming* definisce il percorso attraverso il quale, gradualmente, l'adulto instaura una relazione - che deve connotarsi come sessualizzata - con il/la bambino/a o adolescente.

Tale percorso si sviluppa secondo fasi distinte:

1. in genere, dopo i primi contatti, che possono avvenire tramite una chat-room o un social network, il potenziale abusante si informa sul livello di "privacy" nel quale si svolge il contatto con il bambino/a o adolescente (ad esempio dove è situato il computer in casa, se i genitori sono presenti, ecc.);
2. dopo aver ottenuto queste informazioni, avvia un processo finalizzato a conquistarne la fiducia; condividendo, ad esempio, interessi comuni (musica, attori/attrici preferiti, hobby, ecc.) per passare poi a confidenze di natura sempre più privata e intima. In questa fase può verificarsi lo scambio di immagini, non sempre a sfondo sessuale (almeno in una prima fase);
3. quando l'adulto è certo di non correre il rischio di essere scoperto, inizia la fase dell'esclusività, che rende impenetrabile la relazione ad esterni. È in questa fase che può avvenire la produzione, l'invio o lo scambio di immagini – anche attraverso l'utilizzo di una webcam - a sfondo sessuale esplicito e la richiesta di un incontro offline. Spesso materiale pedopornografico può essere utilizzato dall'adulto al fine di normalizzare e rendere accettabile una relazione sessualizzata tra un adulto e un/a bambino/a o adolescente. Le stesse immagini/video oppure i testi inviati dalla persona minorenni in cui, ingenuamente può avere confessato, ad esempio, le sue fantasie sessuali, possono poi essere utilizzate in forma ricattatoria in seguito ad un suo eventuale rifiuto nel continuare il rapporto online o nell'avviare una vera e propria relazione sessuale offline.

Contrariamente a quanto si può pensare, non sono solo le ragazze ad essere esposte a questa tipologia di rischio; i ragazzi maschi, in particolare se disorientati rispetto alla costruzione della propria identità e orientamento sessuale, possono essere particolarmente vulnerabili e quindi ugualmente esposti alla possibilità di entrare in contatto con adulti potenzialmente

abusanti. Dal 2012 il *grooming* o adescamento online è un reato: art. 609-undecies (Adescamento di minorenni) inserito nella legge 1 ottobre 2012, n. 172.

Secondo un'indagine condotta da Livingston et al. (2012) su un campione di oltre 25.000 bambini e adolescenti (età 9-16 anni) provenienti da 25 paesi europei, il 30% ha riferito di avere conosciuto persone estranee attraverso internet (il 23% ne ha conosciute 5 o più). Nel 9% dei casi, al contatto online è seguito un incontro offline, ma solo l'1% ha riferito di essersi sentito preoccupato o turbato per questi incontri, mostrando una sottostima dei possibili rischi connessi all'incontro con persone sconosciute.

Come emerge dall'indagine di Telefono Azzurro e Doxa Kids del 2014, 1 adolescente su 10 si è iscritto a siti per single o ha utilizzato app per incontrare altre persone online (13%), con una netta prevalenza di maschi (16,9%) rispetto alle femmine (8,8%). Ciò aumenterebbe notevolmente il rischio di incontrare persone sconosciute adulte e di andare incontro ad adescamento online da parte di quest'ultime.

In particolare, nel periodo compreso tra novembre 2012 e giugno 2014, al Centro Nazionale di Ascolto 19696 sono pervenute 7 richieste di consulenza – 5 tramite linea e 2 tramite chat -, mentre sono 18 le segnalazioni di emergenza pervenute al Servizio 114 Emergenza Infanzia, arrivate principalmente attraverso la linea telefonica (Telefono Azzurro, elaborazione dati 2014).

Nel semestre compreso tra il 1 gennaio e il 30 giugno 2015, le richieste di aiuto sono state 7, 4 attraverso consulenza telefonica, 3 via mail.

Essere contattati da estranei è uno dei rischi maggiori online, a detta dei 600 ragazzi intervistati da Telefono Azzurro e Doxakids (2016): viene infatti citato come possibile rischio da 1 adolescente su 2 (50%). E' un rischio percepito in particolare dalle ragazze, che lo indicano nel 61% dei casi.

Tra gli intervistati, è capitato di essere contattati da estranei online all'11%; il 10% ha incontrato persone che non erano chi dicevano di essere, il 3% ha ricevuto richieste sessuali online da parte di adulti, il 2% è stato contattato da qualcuno che chiedeva immagini sessualmente esplicite in cambio di ricariche telefoniche.

Indicazioni operative | Se si ritiene di trovarsi di fronte ad una possibile situazione di adescamento online che coinvolge un/a bambino/a o adolescente sarà opportuno che il computer utilizzato dalla persona minorenne non venga più toccato (ad esempio: non sostituirsi al bambino/a e/o adolescente, non rispondere al suo posto, etc.).

Contestualmente, sarà opportuno rivolgersi al Compartimento di Polizia Postale e delle Comunicazioni più vicino o ad altro presidio di Polizia (Questura, Commissariati di Polizia di Stato o Caserme dei Carabinieri).

Parallelamente, se si ravvisa un rischio per il benessere psicofisico delle persone minorenne coinvolte sarà opportuno rivolgersi ad un servizio deputato ad offrire un supporto psicologico anche passando per una consultazione presso il medico di base o il pediatra di riferimento.

Le strutture pubbliche a cui rivolgersi sono i servizi socio-sanitari del territorio di apparte-

nenza (Consultori Familiari, servizi di Neuropsichiatria infantile, centri specializzati sull'abuso e il maltrattamento all'infanzia, etc.), tenendo comunque in considerazione che l'attuale normativa (legge 172 del 2012, art. 351 c.p.p.) prevede che la persona coinvolta in qualità di vittima o testimone in alcune tipologie di reati, tra cui il grooming, debba essere ascoltata in sede di raccolta di sommarie informazioni con l'ausilio di una persona esperta in psicologia o psichiatria infantile.

Sexting

Descrizione | Con il termine *sexting* - dall'inglese, unione di due parole: sex e texting – si fa riferimento allo scambio di immagini o video - in particolare via cellulare - che ritraggono persone minorenni nude, seminude o in atteggiamenti sessuali.

È un fenomeno piuttosto comune tra gli/le adolescenti; si inserisce, infatti, a pieno titolo nel processo di costruzione e scoperta della propria identità ed in particolare della propria sessualità, tipica di questa fase evolutiva. Una foto a seno nudo o sotto la doccia, inviata tramite MMS, diventa, in questo caso, un "regalo" divertente per un fidanzato o una fidanzata; dare/diffondere un'immagine "provocante" di se stessi può rappresentare un modo per dimostrarsi "adulti" o "più maturi" non solo agli occhi degli altri, ma anche verso se stessi e gestire le sfide tipiche dell'età adolescenziale.

A differenza di altri contesti, grazie alle caratteristiche degli strumenti tecnologici, gli adolescenti possono infatti sperimentare e "osare" con più libertà e meno pudori. Questa premessa è utile per dare al fenomeno una lettura obiettiva e capire che, in termini di bisogni a cui fa riferimento, non c'è niente di nuovo.

L'utilizzo delle nuove tecnologie e l'impatto che questo ha sulla modalità in cui il fenomeno si manifesta e nelle conseguenze che alcuni comportamenti possono avere nella vita degli adolescenti coinvolti, richiede invece tutta una serie di riflessioni:

- il *controllo*: quello che si invia tramite cellulare o si posta online è praticamente impossibile da eliminare in forma definitiva; anche se, a pochi istanti dal *click*, ci si pente, qualcuno potrebbe avere già scaricato le immagini dalla pagina internet o averle inoltrate immediatamente ad altre persone. Non solo, il rischio è di esporsi anche a possibili ricatti; chi accede a queste immagini/video, può usarli facilmente per danneggiare volutamente chi è ritratto: un ex partner che vuole vendicarsi? Un cyberbullo? Possono diffondere questo materiale con estrema facilità e le vittime non avranno mai la possibilità di eliminarlo in modo definitivo;
- la *reputazione*: immagini troppo spinte o provocanti, possono nuocere alla reputazione di chi è ritratto, creare problemi con nuovi partner, o addirittura influenzare i futuri rapporti di lavoro;
- *adescamento da parte di adulti potenziali abusanti*: dando una certa immagine di sé online, magari sul profilo di un social network, si possono attirare persone interessate

sessualmente a minori che potrebbero essere incentivate ad accedere ai loro dati personali o a tentare un adescamento;

- *pedopornografia*: queste immagini/video rientrano a pieno titolo nella definizione di materiale pedopornografico. Produrre questo materiale e soprattutto diffonderlo è reato, come previsto nel nostro codice penale. Le implicazioni per le persone minorenni coinvolte dipendono da vari fattori, tra cui l'età (se inferiore ai quattordici anni, il/la minore che ad esempio trattiene e/o diffonde le immagini - non è imputabile) e il livello di consapevolezza rispetto all'azione compiuta.

Secondo stime europee del 2014, circa il 4% dei ragazzi dichiara di aver ricevuto immagini sessualmente esplicite (soprattutto tramite social networks), ma in alcuni paesi, come Gran Bretagna, Danimarca e Romania, la percentuale sale a 11% e oltre (Livingstone et al., 2014). Sebbene tali stime indichino un calo del fenomeno a livello europeo (nel 2010 la media era il 12%), il sexting rimane un fenomeno molto diffuso.

Sembra dunque un fenomeno molto diffuso tra i giovani a livello europeo (solo in Inghilterra secondo le statistiche del 2013 diffuse da Childline, 1 adolescente su 4 ha inviato immagini o video del proprio corpo in atteggiamenti sessualmente espliciti) e negli anni sta crescendo anche in Italia, come testimoniano i dati raccolti dall'indagine di Telefono Azzurro e Doxa Kids (2014) secondo cui il 35,9% dei ragazzi conosce qualcuno che ha fatto sexting.

Di frequente i ragazzi non sono consapevoli delle conseguenze di questi gesti e possono non rendersi conto dei pericoli che comporta l'invio di foto o video, in particolare a persone estranee. Alla base di tali gesti troviamo spesso un profondo senso di sofferenza e solitudine.

A tal proposito, riportiamo ciò che un'adolescente di 14 anni ha scritto a Telefono Azzurro: "Tutti a scuola mi dicono che faccio schifo e che sono brutta, in quel modo mi sentivo apprezzata...era estate e io sono sola senza amiche, solo mia madre ma non è come un'amica.. ho iniziato a fare sesso virtuale con gente conosciuta in chat, solo in chat.."

In particolare, nel periodo compreso tra novembre 2012 e giugno 2014, al Centro Nazionale di Ascolto 19696 sono pervenute 33 richieste di consulenza – 23 tramite linea, 2 tramite e-mail e 8 tramite chat -, mentre sono 17 le segnalazioni di emergenza pervenute al Servizio 114 Emergenza Infanzia - 14 arrivate attraverso la linea e 3 tramite chat (Telefono Azzurro, elaborazione dati 2014).

Nel semestre compreso tra il 1 gennaio e il 30 giugno 2015, le richieste di aiuto sono state 11, 7 attraverso consulenza telefonica, 2 via mail e 2 via chat.

Inoltre, il 16% delle 90 richieste di aiuto arrivate tra aprile e dicembre all'1.96.96 riguardavano richieste di aiuto legate a episodi di sexting.

Interessante notare, infine, che le richieste di aiuto giunte alla linea 19696 tra aprile e dicembre 2015 per problematiche legate al sexting si legano al contempo a problemi familiari o educativi, a difficoltà relazionali con i coetanei, a situazioni di bullismo o di abuso. Il dato evidenzia come il sexting sia spesso un fenomeno complesso che va affrontato con competenza e delicatezza al fine di garantire una totale presa in carico e tutela delle persone coinvolte.

Indicazioni operative | Nel caso in cui immagini e/o video anche prodotte autonomamente da persone minorenni, sfuggano il loro controllo e vengano diffuse senza il loro consenso è opportuno rivolgersi al più vicino Compartimento di Polizia Postale e delle Comunicazioni con l'obiettivo di ottenere la rimozione del materiale, per quanto possibile, se online e il blocco della sua diffusione via dispositivi mobili.

Videogiochi on line

Descrizione | Il *videogioco* è un gioco gestito da un dispositivo elettronico che consente di interagire con le immagini di uno schermo. Nato intorno agli anni cinquanta negli ambienti di ricerca scientifica e nelle facoltà universitarie americane, ha avuto il suo sviluppo a partire dalla seconda metà degli anni settanta.

Se si pensa ai primi videogiochi – il primo ad uso domestico è stato “Pong” che vede la luce nel 1974 - è facile rendersi conto dello sviluppo tecnologico avvenuto in un arco di tempo relativamente breve.

Oggi, la categoria videogiochi è presente infatti su differenti supporti: dalla console, al cellulare, ai computer personali e il loro utilizzo diventa sempre più diffuso ed assiduo: dalla metà degli anni '80 ad oggi i videogiochi sono diventati parte integrante della vita di bambini e adulti con la conseguente diffusione di prodotti sempre più complessi e intriganti (cfr Bartolomeo A., Caravita S.; 2004). Un'indagine di Telefono Azzurro e Doxa Kids del 2014 ci dice che più di 1 adolescente su 2 possiede una console per videogiochi fissa (65,5%) o portatile (52,4%).

Come qualsiasi altro gioco, anche il videogioco rappresenta e riproduce differenti contesti e oggetti reali o astratti, temi avveniristici e fantascientifici oppure ispirati al mondo del cinema o della televisione che possono diventare modelli di comportamento per ragazzi e bambini.

Per questo motivo, la diffusione dei videogiochi rappresenta un ambito di particolare interesse: il loro utilizzo coinvolge bambini e ragazzi in un processo che si caratterizza in termini di abilità, capacità, maturità che non sono solo tecniche ma legate soprattutto alla capacità dei ragazzi e delle ragazze di elaborare i contenuti a cui sono esposti.

C'è un ampio dibattito tra gli esperti e in letteratura sul rapporto tra esposizione ai contenuti violenti veicolati da un videogioco e aumento di comportamenti aggressivi messi in atto da bambini e ragazzi nella vita reale (cfr Dill A., 2000; Clippinger W., 2002 et al). Non si è pervenuti tuttavia a risultati univoci e concordi sull'argomento: differenti studi evidenziano il rischio di una normalizzazione della violenza e la sua imitazione e riproduzione nella vita reale tanto più questa diventa 'normale'.

Altri studi ci dicono come i videogiochi non possano essere indicati come le uniche cause di comportamenti violenti nell'età dello sviluppo ma devono piuttosto essere considerati come uno dei tanti fattori che facilitano condotte ostili (cfr Bartolomeo e Caravita, 2004).

Identificare le cause e le motivazioni che sono all'origine di atti o atteggiamenti violenti non è infatti semplice. La premessa fondamentale da cui è necessario partire è quindi che i videogiochi non rappresentano di per sé un aspetto problematico e di rischio per lo sviluppo dei bambini/e e/o delle/gli adolescenti. Al contrario, sempre da più parti, e come emerso nel corso della ricerca condotta da Adiconsum *"Il mondo dei videogiochi raccontato dai ragazzi tra falsi miti e opportunità educative"* (2010), si evidenzia un approccio che sottolinea i fattori positivi dei videogiochi: essi sono usati come una risposta ai bisogni di bambini/e e adolescenti inseriti in contesti eterogenei ed interattivi caratterizzati dall'uso coinvolgente e diffuso delle nuove tecnologie. In tal senso, gli aspetti positivi legati ai videogiochi si riferiscono al fatto che gli stessi possono: a) contribuire allo sviluppo di abilità tecniche e strategiche; b) migliorare la coordinazione oculo-motoria; c) contribuire all'acquisizione di abilità di *problem solving*.

Al tempo stesso le criticità connesse all'utilizzo dei videogiochi da parte dei/le persone minorenni sono legate alla possibilità di incorrere in alcune problematiche quali: a) la dipendenza legata ad un loro uso eccessivo; b) i rischi di violazione della privacy; c) i contatti indesiderati nei casi di videogiochi online; d) l'esposizione a contenuti potenzialmente dannosi.

Le tipologie di videogiochi possono dividersi in due macro aree: online e offline. Le piattaforme attraverso cui i minori utilizzano i videogiochi possono essere pc, console o dispositivi portatili: nello specifico pc, Wii, DS (DSI, 3DS) playstation/x box/PSP, cellulare. I videogiochi possono essere giocati individualmente o in gruppo sia in modalità offline che online. Tutte le console, infatti, consentono la modalità online. I videogiochi online, quindi, sono piattaforme social che permettono ai ragazzi di conoscersi e di giocare insieme, spesso con contenuti violenti. E' questo uno dei rischi percepiti dai ragazzi intervistati da Telefono Azzurro e Doxakids (2016), individuato dal 15% dei ragazzi intervistati. Il 6% dei 12enni intervistati ha già vissuto situazioni di questo tipo.

Al fine di comprendere se un videogioco presenta dei contenuti adatti ad un pubblico di minori è possibile/necessario far riferimento alla classificazione PEGI (Pan-European Game Information – Informazioni paneuropee sui giochi (<http://www.pegi.info/it/index>)). Tutti i giochi per console Microsoft, Nintendo e Sony presentano tale classificazione, così come tutti i giochi per PC dei principali editori europei e americani disponibili sul territorio europeo. I rivenditori di giochi solitamente richiedono che i prodotti che vendono siano etichettati da PEGI e, di conseguenza, è molto raro trovare un gioco in vendita non classificato.

Il sistema PEGI fornisce ai genitori, e a chi si occupa di minori, raccomandazioni dettagliate sull'adeguatezza del contenuto di un gioco per una particolare età, sotto forma di etichette di classificazione e descrittori di contenuto, posti sulla confezione dei giochi. E' da sottolineare che i commercianti non sono obbligati a seguire la classificazione: essi possono vendere qualsiasi prodotto e non sono vincolati dall'età del destinatario o dell'acquirente. Il PEGI è stato creato per definire un unico sistema che sia lo stesso in tutta Europa: i produttori italiani aderiscono a tale classificazione (AESVI - Associazione Editori Software Videoludico Italiana; www.aesvi.it).

Indicazioni operative | E' innanzitutto utile capire se ci troviamo di fronte ad un rischio legato all'uso eccessivo dei videogiochi. Ha senso quindi prestare attenzione nel caso in cui la persona minorenni:

- dedica molto tempo a *videogiocare* (o lo dedicherebbe se non le/gli fosse proibito);
- trascura le altre attività, compresi gli impegni scolastici;
- quando può scegliere, preferisce *videogiocare* piuttosto che passare il tempo con gli amici o fare altro;
- mostra una caduta nel rendimento scolastico;
- mostra un ritiro dalle altre attività sociali;
- gioca di nascosto;
- tende ad essere apatico/a o irascibile quando non può giocare;
- si arrabbia quando lo/la si interrompe mentre gioca, o quando gli/le si impedisce di giocare;
- i pensieri e le fantasie sono focalizzati sul gioco, anche quando svolge altre attività;
- cerca di procurarsi videogiochi sempre nuovi o insiste per averli;
- spende somme considerevoli di denaro (se ne dispone) per i videogiochi;
- presenta alterazioni o anomalie nelle abitudini (alimentazione, igiene personale, funzioni fisiologiche, sonno);
- presenta sintomi fisici quali mal di testa, di schiena, dolori al collo, arrossamenti agli occhi, disturbi della vista.

Dipendenza da Internet

Descrizione | La Dipendenza da Internet fa riferimento all'utilizzo eccessivo e incontrollato di Internet che, al pari di altri comportamenti patologici/dipendenze, può causare o essere associato a isolamento sociale, sintomi da astinenza, problematiche a livello scolastico e "craving" (irrefrenabile voglia di utilizzo della Rete).

Si tratta di un fenomeno studiato da diversi anni ma la sua individuazione è molto complessa per diverse ragioni. Prima di tutto, non esistono delle norme condivise su cosa definisca uso "eccessivo" (al di là della quantità di tempo trascorso sul web); in secondo luogo, spesso accade che l'utilizzo incontrollato di Internet nasconda altri tipi di dipendenze, rendendo maggiormente complessa la discriminazione della reale problematica.

Ciononostante, i diversi studi analizzati permettono di definire alcuni aspetti utili per fare una prima valutazione di rischio rispetto ad un utilizzo disfunzionale/ patologico della Rete:

- a. uso eccessivo – spesso associato ad una perdita del senso del tempo che passa o la dimenticanza di bisogni primari (come ad esempio mangiare e dormire);
- b. senso di straniamento – con la manifestazione di sentimenti di rabbia, tensione e/o depressione quando il computer o la Rete sono inaccessibili;
- c. tolleranza – con il bisogno di accessori sempre migliori per il computer o di un sempre maggiore tempo di utilizzo;
- d. ripercussioni negative – incluse discussioni, bugie (soprattutto riguardo al tempo passato online), isolamento sociale e scarsi risultati in ambito scolastico.

Ricerche europee (Livingstone, 2012) mostrano che, sebbene solo l'1% dei bambini sembri essere seriamente a rischio di sviluppare dipendenza, una percentuale variabile dal 12% al 26% mostra uno o più tra gli indicatori di un uso eccessivo di Internet. L'indagine di Telefono Azzurro e Doxa Kids del 2014 ci dice che i ragazzi di oggi sono decisamente "Always on": per ascoltare musica o radio (61%), per guardare video (60,2%), per fare ricerche sulla scuola e i compiti (58,3%), per curiosare e navigare nel web (57,3%), per fare acquisti (22%).

La quasi totalità dei ragazzi (89,7%) possiede uno smartphone con l'accesso ad internet e utilizza Whatsapp per rimanere connesso con gli amici - mandando più di 50 messaggi al giorno nel 57,4% dei casi - oppure Facebook (82,3%).

I ragazzi intervistati dichiarano che se non avessero un accesso costante a internet avrebbero paura di non venire a sapere le cose (33,8%) e di perdersi le news nel mondo (25,4%)

(Telefono Azzurro e Doxa Kids, 2014). Nel periodo compreso tra novembre 2012 e giugno 2014, al Centro Nazionale di Ascolto 19696 gestito da Telefono Azzurro sono pervenute 2 richieste di consulenza – 1 tramite e-mail e 1 tramite chat -, che hanno riguardato problematiche di dipendenza da internet. Per quanto riguarda la casistica della linea telefonica non è stato possibile rilevare il dato quantitativo, il che indica una possibile sottostima della presente rilevazione (Telefono Azzurro, elaborazione dati 2014).

Nel semestre compreso tra il 1 gennaio e il 30 giugno 2015, le richieste di aiuto per questa tematica sono state 5, 3 attraverso consulenza telefonica, 2 via chat.

Tra aprile e dicembre 2015 le richieste di aiuto per problematiche legate ad una dipendenza da internet sono state il 4% delle segnalazioni legate al web. E' possibile evidenziare inoltre che le situazioni di dipendenza riportate alla Helpline di Telefono Azzurro sono spesso legate a problemi familiari o difficoltà relazionali con i coetanei.

Non a caso, quindi, questo è uno dei rischi percepiti dai ragazzi intervistati da Telefono Azzurro e Doxakids (2016), individuato dal 35% dei ragazzi intervistati (39% dei 16-18enni). Il 17% degli intervistati (13% dei 12enni) ha già vissuto situazioni di questo tipo.

Indicazioni operative | Se si ravvisa un rischio per il benessere psicofisico delle persone minorenni sarà opportuno rivolgersi ad un servizio deputato ad offrire un supporto psicologico anche passando per una consultazione presso il medico di base o il pediatra di riferimento. Le strutture pubbliche a cui rivolgersi sono i servizi socio-sanitari del territorio di appartenenza (consultori familiari, servizi di Neuropsichiatria Infantile, i centri specializzati sulle dipendenze, etc.).

A chi rivolgersi

I Servizi Territoriali di Riferimento



Seconda Parte

In questa sezione è possibile trovare un elenco di strutture, servizi e enti pubblici a cui fare riferimento a livello regionale, per orientarsi nella gestione di eventuali problematiche relative all'utilizzo delle TIC da parte dei giovani. La lista di servizi e istituzioni di cui forniamo indirizzi e riferimenti telefonici, che non pretende di essere esaustiva, segue una suddivisione regionale, al fine di facilitare l'utilizzatore della guida nell'individuare il servizio più adatto alla problematica che sta affrontando.

Non è tuttavia sempre facile o intuitivo capire a chi rivolgersi e decidere quale agenzia contattare, sia in termini di priorità che di opportunità (ogni servizio ha funzioni e competenze specifiche). Il Safer Internet Center mette a disposizione la possibilità di contattare la linea 19696 di Telefono Azzurro, il Centro di Ascolto dedicato a bambini e adolescenti che si trovano in difficoltà (o che conoscono qualcuno che ha bisogno di aiuto) e ad adulti preoccupati per soggetti minorenni.

Tale numero è accessibile gratuitamente da tutta Italia 24 ore su 24 per 365 giorni l'anno. In aggiunta, Telefono Azzurro offre un servizio di consulenza via chat (gratuita, attiva dal lunedì al venerdì dalle 8 alle 22 e il sabato/domenica dalle 8 alle 20), incontrando le esigenze tecnologiche dei bambini e adolescenti italiani (www.azzurro.it/chat).

Ad accogliere le richieste ci sono operatori adeguatamente formati, specializzati nell'offrire ascolto e dialogo, in un clima di apertura e con lo scopo di garantire interventi di supporto e tutela più idonei alla situazione. Grazie alle connessioni sul territorio e all'approfondita conoscenza dei Servizi e delle Agenzie, Telefono Azzurro rappresenta un punto di contatto anche per insegnanti, genitori, pediatri, operatori di comunità etc.

Tra i servizi forniti dal Safer Internet Centre, si segnala anche la presenza di due Hotline gestite rispettivamente da SOS Il Telefono Azzurro Onlus (www.azzurro.it/it/clicca-e-segnala) e Save the Children (www.stop-it.it/). Queste offrono un servizio che consente di segnalare, mediante un modulo online, materiale pedopornografico e/o (potenzialmente) dannoso che circola sul web, mettendo potenzialmente a rischio bambini, bambine e adolescenti.

Le segnalazioni sono trasmesse al Centro Nazionale per il Contrasto della Pedopornografia su Internet (C.N.C.P.O.), istituito presso il servizio di Polizia Postale e delle Comunicazioni, seguendo procedure concordate e nel rispetto della privacy del segnalante, come disposto dalla legge in materia.

Tutte le segnalazioni sono prese in considerazione ed analizzate. Inoltre, più sono dettagliate, più sono utili, ma è importante tenere presente che si richiede di fornire solo le informazioni a disposizione (es. rilevazione accidentale di siti/chatroom a sfondo/contenuto pedopornografico, o che incitano alla violenza/razzismo) e di non attivarsi per ricercarne altre (es.: non effettuare mai ricerca di materiali pedopornografici anche se al fine di denunciarli) perché in questo caso, tale azione, rientrerebbe nella fattispecie "ricerca proattiva di materiale pedopornografico" e di conseguenza, l'autore dell'azione passibile di reato.

A chi rivolgersi | servizi territoriali di riferimento

- Abruzzo
- Basilicata
- Calabria
- Emilia Romagna
- Friuli Venezia Giulia
- Lazio
- Liguria
- Lombardia
- Marche
- Molise
- Piemonte
- Puglia
- Sardegna
- Sicilia
- Toscana
- Trentino Alto Adige
- Umbria
- Valle D'Aosta
- Veneto

Lombardia

CORECOM

	Grattacielo Pirelli Via F. Filzi, 22 20124 - Milano
	02.67482300
	corecom@consiglio.regione.lombardia.it
	www.corecomlombardia.it/

Competenze/Servizi | Svolge funzioni di governo e controllo del sistema delle comunicazioni sul territorio regionale. Tra le varie attività, particolare attenzione è riservata alla tutela dei minori.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: tutte

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: tutte

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE





	Via Pola, 11 20124 - Milano
	02.5746271
	ursregionale@istruzione.lombardia.it segrdirettore-lombardia@istruzione.it
	www.istruzione.lombardia.gov.it/

Competenze/Servizi | Tra le varie funzioni, supporta la scuola in attività di prevenzione. Può affiancare le scuole nei casi di segnalazione di comportamenti a rischio correlati all'uso di internet.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: cyberbullismo

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: cyberbullismo

TRIBUNALE PER I MINORENNI DI BRESCIA





	Via Malta, 12 25124 - Brescia
	030.2278111
	tribmin.brescia@giustizia.it
	www.giustizia.it - TM di Brescia

Competenze/Servizi | Tra le varie attività si occupa di tutti i procedimenti che riguardano reati, misure rieducative, tutela e assistenza.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: ---

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: tutte

POLIZIA POSTALE E DELLE COMUNICAZIONI/1

	Compartimento Milano, Via Moisè Loria, 74
	02.43333011
	poltel.mi@poliziadistato.it
	www.commissariatodips.it/

Competenze/Servizi | Si occupa di accogliere tutte le segnalazioni o denunce relative a comportamenti a rischio nell'utilizzo di internet e che si configurano come reati.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: ---

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: furto di identità, cyberbullismo (nel caso di cyberstalking), commercio on-line (nel caso di clonazione di carta di credito), pedopornografia on-line, grooming (adescamento on-line), gioco d'azzardo on-line, sexting

LOMBARDIA

MARCHE

MOLISE

PIEMONTE

PUGLIA

SARDEGNA

SICILIA

TOSCANA

TRENTINO A.A.

UMBRIA

VALLE D'AO.

VENETO

POLIZIA POSTALE E DELLE COMUNICAZIONI/2

	Via Matris Domini, 4 - Bergamo
	035.4532324
	sez.poliziapostale.bg@poliziadistato.it
	www.commissariatodips.it/

Competenze/Servizi | Si occupa di accogliere tutte le segnalazioni o denunce relative a comportamenti a rischio nell'utilizzo di internet e che si configurano come reati.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: ---

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: furto di identità, cyberbullismo (nel caso di cyberstalking), commercio on-line (nel caso di clonazione di carta di credito), pedopornografia on-line, grooming (adescamento on-line), gioco d'azzardo on-line, sexting

POLIZIA POSTALE E DELLE COMUNICAZIONI/3

	Via della Posta, 2 25123 - Brescia
	030.3757952
	sez.poliziapostale.bs@poliziadistato.it
	www.commissariatodips.it/

Competenze/Servizi | Si occupa di accogliere tutte le segnalazioni o denunce relative a comportamenti a rischio nell'utilizzo di internet e che si configurano come reati.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: ---

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: furto di identità, cyberbullismo (nel caso di cyberstalking), commercio on-line (nel caso di clonazione di carta di credito), pedopornografia on-line, grooming (adescamento on-line), gioco d'azzardo on-line, sexting

POLIZIA POSTALE E DELLE COMUNICAZIONI/4

	Via E. Bossi, 3 - Como
	031.2763036
	sez.poliziapostale.co@poliziadistato.it
	www.commissariatodips.it/

Competenze/Servizi | Si occupa di accogliere tutte le segnalazioni o denunce relative a comportamenti a rischio nell'utilizzo di internet e che si configurano come reati.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: ---

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: furto di identità, cyberbullismo (nel caso di cyberstalking), commercio on-line (nel caso di clonazione di carta di credito), pedopornografia on-line, grooming (adescamento on-line), gioco d'azzardo on-line, sexting

POLIZIA POSTALE E DELLE COMUNICAZIONI/5

	Via Verdi, 1 - Cremona
	0372.593588
	sez.poliziapostale.cr@poliziadistato.it
	www.commissariatodips.it/

Competenze/Servizi | Si occupa di accogliere tutte le segnalazioni o denunce relative a comportamenti a rischio nell'utilizzo di internet e che si configurano come reati.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: ---

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: furto di identità, cyberbullismo (nel caso di cyberstalking), commercio on-line (nel caso di clonazione di carta di credito), pedopornografia on-line, grooming (adescamento on-line), gioco d'azzardo on-line, sexting

LOMBARDIA

MARCHE

MOLISE

PIEMONTE

PUGLIA

SARDEGNA

SICILIA

TOSCANA

TRENTINO A.A.

UMBRIA

VALLE D'AO.

VENETO

POLIZIA POSTALE E DELLE COMUNICAZIONI/6

	Via Pietro Nenni, 2 - Mantova
	0376.327022
	sez.poliziapostale.mn@poliziadistato.it
	www.commissariatodips.it/

Competenze/Servizi | Si occupa di accogliere tutte le segnalazioni o denunce relative a comportamenti a rischio nell'utilizzo di internet e che si configurano come reati.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: ---

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: furto di identità, cyberbullismo (nel caso di cyberstalking), commercio on-line (nel caso di clonazione di carta di credito), pedopornografia on-line, grooming (adescamento on-line), gioco d'azzardo on-line, sexting

POLIZIA POSTALE E DELLE COMUNICAZIONI/7

	Piazzale della Stazione, 21 - Pavia
	0382.33950
	sez.poliziapostale.pv@poliziadistato.it
	www.commissariatodips.it/

Competenze/Servizi | Si occupa di accogliere tutte le segnalazioni o denunce relative a comportamenti a rischio nell'utilizzo di internet e che si configurano come reati.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: ---

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: furto di identità, cyberbullismo (nel caso di cyberstalking), commercio on-line (nel caso di clonazione di carta di credito), pedopornografia on-line, grooming (adescamento on-line), gioco d'azzardo on-line, sexting

POLIZIA POSTALE E DELLE COMUNICAZIONI/8

	Viale dell'Industria, 1 - Sondrio
	0342.545527 - 28 - 29
	sez.poliziapostale.so@poliziadistato.it
	www.commissariatodips.it/

Competenze/Servizi | Si occupa di accogliere tutte le segnalazioni o denunce relative a comportamenti a rischio nell'utilizzo di internet e che si configurano come reati.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: ---

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: furto di identità, cyberbullismo (nel caso di cyberstalking), commercio on-line (nel caso di clonazione di carta di credito), pedopornografia on-line, grooming (adescamento on-line), gioco d'azzardo on-line, sexting

POLIZIA POSTALE E DELLE COMUNICAZIONI/9

	Via Milano, 11 - Varese
	0332.281402
	sez.poliziapostale.va@poliziadistato.it
	www.commissariatodips.it/

Competenze/Servizi | Si occupa di accogliere tutte le segnalazioni o denunce relative a comportamenti a rischio nell'utilizzo di internet e che si configurano come reati.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: ---

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: furto di identità, cyberbullismo (nel caso di cyberstalking), commercio on-line (nel caso di clonazione di carta di credito), pedopornografia on-line, grooming (adescamento on-line), gioco d'azzardo on-line, sexting

LOMBARDIA

MARCHE

MOLISE

PIEMONTE

PUGLIA

SARDEGNA

SICILIA

TOSCANA

TRENTINO A.A.

UMBRIA

VALLE D'AO.

VENETO

AZIENDE SANITARIE LOCALI



I riferimenti per contattare le aziende sanitarie della propria città si trovano al seguente link: www.welfare.regione.lombardia.it/cs/Satellite?c=Page&childpagename=DG_Sanita%2FDGLayout&cid=1213277544658&p=1213277544658&pagenam=DG_SANWrapper

Competenze/Servizi | Per avere un sostegno psicologico, psichiatrico o neuropsichiatrico sulle problematiche psicologiche, anche associate all'uso di internet.

Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti a rischio: tutte

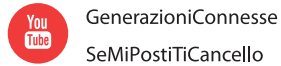
Tipologie di comportamenti al quale risponde l'istituzione/ente/servizio | tipologie di comportamenti che configurano un reato: tutte



co-finanziato



www.generazioniconnesse.it
info@generazioniconnesse.it



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

