

# Generazione 2.0: tra Internet, social networks e rischi<sup>1</sup>

Simona Maria Cavagnero, Maria Adelaide Gallina<sup>1</sup>

*Professore a contratto in Sociologia Generale, dottore di ricerca in Scienze Umane  
(Facoltà della Formazione, Università di Torino)  
Via Gaudenzio Ferrari 9/11, 10124 Torino  
simona.cavagnero@unito.it*

*<sup>1</sup>Ricercatrice in Sociologia generale  
(Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione, Università di Torino)  
Via Gaudenzio Ferrari 9/11, 10124 Torino  
adelaide.gallina@unito.it*

*I media assumono un ruolo rilevante nella costruzione sociale dell'identità dei giovani adolescenti: con la diffusione del web 2.0, si sono sviluppate e diffuse nuove modalità di interazione che permettono una relazione comunicativa molto stretta, orientata da interessi comuni e da valori condivisi. La constatazione di tali realtà richiama fortemente la necessità di riflettere sul processo di socializzazione nelle nuove generazioni. Nella società dell'apparire nascono e si diffondono mode e pratiche che mirano a far sentire i soggetti protagonisti del palcoscenico dei media, secondo quella tendenza alla sovraesposizione del sé che sembra caratterizzare la nostra società. Tra gli adolescenti nascono e si diffondono on-line diverse pratiche di comportamenti a rischio. In questa sede ci si propone di evidenziare i principali comportamenti a rischio diffusi in Rete tra i ragazzi definiti appartenenti alla generazione 2.0. Si porta l'attenzione sull'importante ruolo comunicativo della Rete, fondamentale per lo studio e la comprensione dei comportamenti a rischio in una prospettiva di prevenzione che coinvolge scuola, famiglia e gruppo dei pari.*

---

<sup>1</sup> Simona Maria Cavagnero ha scritto il paragrafo 1, Maria Adelaide Gallina il paragrafo 2.

---

## 1. Internet e socializzazione

Al fine di delineare un ritratto degli adolescenti e dei giovani adulti è opportuno riflettere sul flusso comunicativo in cui essi sono immersi e si lasciano trasportare, convivendo in ambienti digitali diversi e spesso assumendo più identità. I media digitali risultano infatti sempre più *personali* perché appartengono alla sfera privata del soggetto: in questo senso, la tecnologia diventa sempre più parte integrante della memoria e dei vissuti degli individui.

Una configurazione che riguarda le nuove generazioni è sicuramente quella del *multitasking*, descritta da Rivoltella e Ardizzone (2007) come una situazione di consumo molto diffusa e assai diversa da quelle tradizionali, in cui vengono gestiti contemporaneamente diversi livelli di comunicazione e svolti più compiti nello stesso tempo. Si tratta di una capacità, incoraggiata dalle tecnologie digitali, di un nuovo stile cognitivo che consente di condurre molte attività nel medesimo tempo. Un altro aspetto che caratterizza la *Net generation* è relativo al fatto che i giovani sono diventati anche “produttori di media”. Si tratta di una pratica rilanciata da siti come snep.it, YouTube, Facebook, nei quali trovano spazio gallerie di fotografie e filmati personali in cui i giovani si raccontano in Rete e si costruiscono reti sociali attraverso le quali viene decretata la notorietà del singolo *videomaker* e valutato il suo lavoro. Poiché sul piano educativo tale fenomeno comporta – come sempre – opportunità e rischi, è sicuramente indispensabile educare alla responsabilità i ragazzi, che oggi si trovano a essere non più solo consumatori, ma anche autori di prodotti mediali, con tutto ciò che concerne l'etica del rappresentare.

In particolare, con la diffusione del Web 2.0, si sono sviluppate e diffuse nuove modalità di interazione: quotidianamente, milioni di persone provenienti da ogni parte del pianeta si incontrano in Rete, su Facebook o nei *newsgroups*, nelle chat delle grandi *web communities* o di piccoli siti, discutendo e confrontandosi su problematiche che riguardano i diversi ambiti della vita. Questi soggetti stabiliscono una relazione comunicativa molto stretta, orientata da interessi comuni e da valori condivisi, e in alcuni casi arrivano a conoscersi a fondo, con un forte coinvolgimento emotivo e affettivo. Il web 2.0 nasce infatti quando le persone iniziano a usare la Rete per interagire tra di loro e non solo per trovare dati e informazioni.

La Rete è quindi lo strumento attraverso il quale si può costruire insieme agli altri una conoscenza diffusa (come Wikipedia), trovare opportunità di lavoro e di carriera (LinkedIn), scambiarsi merci (eBay), ma anche informazioni, confidenze o pettegolezzi (Messenger, Facebook e Twitter), oppure video (YouTube) e ogni altro prodotto audiovisivo, quand'anche protetto dal diritto d'autore (eMule). Dai dati dell'ottavo rapporto Censis del 2009, dal titolo *I media tra crisi e metamorfosi*, emerge che sono cinque i social net-work più popolari in Italia: Facebook, noto al 61,6% degli italiani, YouTube (60,9%), Messenger (50,5%), Skype (37,6%) e MySpace (31,8%).

Se si considerano soltanto le risposte fornite dal campione dei giovani, le già elevate percentuali raggiungono valori ancora più alti. Il web 2.0 presuppone la presenza dello *User-Generated Content (ugc)*, cioè del “contenuto generato dagli utenti”, espressione che si riferisce al materiale disponibile sul web prodotto direttamente da chi ne fruisce: video digitali, blog, podcast, foto scattate con cellulari, wiki. Questo genere di contenuti trova spazio sui siti di *social networking* come Facebook, a cui adolescenti e giovani adulti si iscrivono per conoscere altre persone, condividendo gusti e desideri, ma anche materiali e risorse digitali. L'uso di questi ambienti e degli strumenti in essi incorporati ha inaugurato un nuovo concetto di audiovisivo, un prodotto “fai da te”, a basso costo, ma straordinariamente appetibile per la *Net generation* (Tirocchi, 2008).

La constatazione di tali realtà richiama quindi la necessità di riflettere sul processo di socializzazione, in particolare sulla presenza di un “doppio canale”: un contesto in cui si può parlare di “socializzazione tramite mediazione”, dove i soggetti continuano ad attribuire valori alle agenzie tradizionali e un altro di “socializzazione senza mediazione”, che avviene attraverso modalità più informali e interattive della comunicazione, anche con i media (Morcellini, 1997). Quest'ultimo modello pone l'accento sul soggetto che cerca di essere protagonista delle scelte di relazione significativa con gli altri mediante la maggiore incisività del gruppo dei pari e dei media per la formazione e il consolidamento dei legami sociali.

Si può perciò parlare di autosocializzazione, in quanto, come afferma Beck (2008), i giovani, non avendo più certezze precostituite, si *individualizzano*, ossia sono continuamente impegnati in un'attività di azione, allestimento e rappresentazione di sé che, in un certo senso, si vuole tutelare da eventuali intromissioni degli adulti (Tirocchi, 2008). Le nuove generazioni sono quindi protagoniste di una sorta di *socializzazione anticipatoria*, che avviene con l'intervento dei media e che precede sia l'intervento delle agenzie educative, sia le relazioni che gli alunni instaurano con i compagni di classe o di gioco. Morcellini (1997) parla di questo primo intervento dei media come di una forma di *socializzazione fatta in casa*, inizialmente fondata sul rapporto con le figure parentali di riferimento.

## **2. Internet, giovani e pratiche a rischio on-line**

Le diverse esperienze che i giovani vivono nell'ambito dei contesti scolastici, familiari e mediatici conducono questi a organizzarsi in termini di “fai da te”, costruendo la propria identità attraverso «una sorta di *habitus di ricerca* che non ha fine, né può o deve averla» (Beck, 2008). Dal punto di vista delle trasformazioni tecnologiche, osserviamo che, dalla fine degli anni Novanta, con l'affermarsi dei processi di digitalizzazione delle informazioni e di convergenza tecnologica, i comportamenti comunicativi dei giovani hanno

cominciato a caratterizzarsi per una prevalenza di *interattività* e *mobilità*. L'“imperialismo” del consumo televisivo è stato progressivamente affiancato dal protagonismo dei nuovi media, a cominciare dai videogiochi, dal pc, da Internet, sino ad arrivare al cellulare e al *social network* (Tirocchi, 2008). Nella società dell'apparire nascono e si diffondono mode e pratiche che mirano a far sentire i soggetti protagonisti del palcoscenico dei media, secondo quella tendenza alla sovraesposizione del sé, conosciuta con il nome di “vetrinizzazione sociale” (Codeluppi, 2009) o di “teatralizzazione” (Maffesoli, 2009).

I “giochi pericolosi” sembrano condividere caratteristiche comuni, ma la principale è che i filmati delle cosiddette “bravate” finiscono spesso su piattaforme di condivisione globale come Youtube, dove i giovani caricano le loro “prodezze” al fine di ottenere visibilità e di produrre un effetto emulativo; ne sono un esempio le *corse clandestine*, gare in macchina condotte sfidando i limiti di sicurezza, con modifiche e innovazioni delle auto per favorire il verificarsi di pericolosi incidenti. Il richiamo mediatico di tali azioni a rischio è da riferirsi al film della saga *Fast & Furious*, che contribuirebbe a stimolare nei ragazzi la voglia di imitare le stesse acrobazie, seguendo la moda del *drifting*, cioè della guida con intenzionale perdita di controllo del veicolo, nelle curve e in percorsi tortuosi (Tirocchi, 2013). Oltre al *drifting*, numerose sono le forme di disagio e di evasione dalla realtà esperite dai giovani che vengono poi condivise attraverso la tecnologia: dal *binge drinking*, al *chocking game*, all'*eyeballing*, al *ghost riding* fino al *balconing*.

Tali comportamenti-limite rappresentano la conseguenza di una sostanziale sfiducia nel futuro e di una sfida aperta al rischio, visto come valore quasi positivo e non più come disvalore. Per entrare più nel dettaglio, dalla descrizione di Tirocchi (*ibid.*) sconcerta il *balconing*, pratica nata nel Duemila in Spagna, nelle isole Baleari, che consiste nel saltare da un balcone o da una finestra posti nei piani più alti di un palazzo, direttamente all'interno di una piscina o di un altro balcone. Tale attività viene solitamente effettuata sotto l'effetto di alcol e droghe, e anche in questo caso il salto viene filmato per poi essere caricato su siti web come Youtube o Google Video. Se tra il 2005 e il 2009 si parlava di una decina di casi l'anno, nel 2010 sono almeno una trentina i giovani che hanno sperimentato questa pratica, talvolta con effetti letali.

Il *ghost-riding the whip* (dove *whip* è un veicolo) si diffonde invece nel 2005, quale evoluzione del *car-surfing*, che consiste nel salire sul tettuccio di un'auto in movimento, passando dal finestrino. Il *ghost-riding* consiste nell'abbandonare lo sterzo della propria auto lanciata a forte velocità, sprovvista del guidatore. L'idea nasce da una canzone rap del cantante E-40 (*Tell me when to go*, uscita nel 2006) ed è pienamente rappresentata dal video *Ghost ride it* di Mistah fab, in cui il cantante esce dalla macchina mentre il veicolo è in corsa e inizia a ballare sul cofano. La pratica è molto diffusa nella Bay Area della California, dove è maggiormente presente l'*hyphy movement*, un movimento rap nato all'inizio del 2000, come risposta all'hip hop commerciale. Oltre al movimento musicale vero e proprio, tale denominazione designa il modo di atteggiarsi secondo tale stile, che

equivale a vivere “all’insegna dello sballo”. Nel testo della canzone *Ghost ride it*, il cantante Mistah Fab invoglia i ragazzi a provare questo “sport”, sottraendosi alla polizia. L’*eyeballing* è una pratica estrema legata al consumo di superalcolici (*estreme drinking*), diffusasi prima in Francia, poi in Gran Bretagna, per sbarcare, infine, nel nostro paese. Si fa aderire all’occhio il collo della bottiglia o il bordo del bicchiere pieno di alcol e si versa, come se fosse un collirio. In questo modo l’alcol viene immediatamente assorbito dalla mucosa oculare ed entra in circolo nell’organismo.

L’ultima pratica “estrema”, sovente pubblicata in Rete, riguarda un gioco nato tra gli adolescenti americani (dagli undici anni in su) noto con il nome di *choking game* (oppure denominato *space monkey*, *dream game*, *passout*, *airplaning*), che consiste nel bloccare per alcuni secondi l’afflusso di ossigeno al cervello esercitando una pressione sulla carotide e quindi simulando uno strangolamento. In questo modo si causa una sorta di svenimento o sincope, un momento di blackout, seguito da uno stato di euforia e stordimento al momento del risveglio. Anche in questo caso, come negli altri, si tratta di un comportamento particolarmente pericoloso, che in alcuni casi può condurre alla morte (*ibid.*).

È stata inoltre osservata una correlazione tra fruizione della Rete e diffusione dell’abuso di stupefacenti tra gli adolescenti, che si basa sulla facilitazione dell’acquisto on line e dello scambio di informazioni e consigli sull’uso illecito e sulla produzione di droga. On-line si possono anche acquisire droghe sintetiche e reperire informazioni per fabbricarle, oltre che ordinare semi di canapa e strumenti per la coltivazione e soprattutto per gestire gli effetti delle sostanze, per eludere i controlli di polizia e strutturare eventi all’interno dei quali poter consumare droghe (Wall, 2007).

Nonostante la diffusione di tali pratiche estreme, sarebbe riduttivo definire i giovani esclusivamente sulla base dei loro comportamenti devianti, anche se, come nota Beck (2008b), le forme di violenza e auto-violenza gratuita volte a riempire il “vuoto esistenziale” possono essere interpretate come una delle espressioni e dei volti dell’individualizzazione. L’aspetto caratterizzante i “nativi digitali” si configura soprattutto nel rapporto con le tecnologie comunicative, che deve però essere interpretato come possibilità di costruire ambiente e identità, oltre che di connotare in modo significativo la sfera del tempo libero e, sempre più spesso, della quotidianità, quindi dello spazio di azione sociale. Don Tapscott (1997, 2011) afferma che la *Net generation*, raggiunta una maturità nell’uso critico della tecnologia, mostrerà una precisa identità, contraddistinta dalla condivisione di valori quali: *libertà*, *personalizzazione*, *valutazione*, *integrità*, *collaborazione*, *intrattenimento*, *velocità*, *innovazione*. Quella di Tapscott è, comunque, una prospettiva deterministica, che attribuisce un notevole potere alle tecnologie e che attribuisce alla “generazione” la possibilità di incidere su istituzioni quali il lavoro, il mercato e la politica per il semplice fatto di essere “digitale” (Tirocchi, 2013).

### 3. I nativi digitali e la Rete come spazio dell'azione sociale

La modernizzazione della cultura odierna, e in particolar modo l'arrivo delle nuove tecnologie (internet, video-giochi, chat, blog, telefoni cellulari, ecc.) ha trasformato le abitudini e gli stili di vita degli adolescenti in modo decisamente evidente. L'influenza messa in atto dai mass-media e dalla divulgazione tecnologica, che ha introdotto la presenza virtuale tutto intorno a noi, sta producendo dei cambiamenti nella rappresentazione cognitiva ed affettiva delle relazioni che gli individui creano gli uni con gli altri.

In questo contesto è stato coniato da Marc Prensky nel 2001 con il termine di "Nativi Digitali", riferendosi alla generazione nata dopo il 1980, ovvero quando i computer sono entrati nella vita quotidiana. L'esistenza di un ambiente con una totale disponibilità di tecnologie digitali e di rete, unita a un impegno attivo per queste nuove tecnologie, conduce ad un distacco netto tra le generazioni (Jones, Shao, 2011). Il tipico nativo digitale è sempre online; è perennemente in contatto con amici e parenti attraverso e-mail, sms o social network, ascolta musica per diverse ore al giorno e continua a fare tutto questo anche la sera davanti la Tv o ad un videogioco.

La sveglia è sostituita dal cellulare; prima di alzarsi controlla i messaggi ricevuti, di sera invia il suo ultimo intorno alle 23:00 e viene cullato nel sonno dalla musica dell'iPod o dal cellulare (Spitzer, 2012).

Secondo il rapporto 2013 "Measuring the Information Society",<sup>2</sup> che misura lo stato e i progressi della società dell'informazione su scala internazionale, i nativi digitali sono circa 363 milioni, il 30% in riferimento ai giovani nel mondo, pari al 5,2% della popolazione mondiale, quantificabile più o meno in 7 miliardi di unità. Si tratta, dunque, di una minoranza rispetto al numero totale dei giovani e ciò si deve principalmente al basso grado di utilizzo della Rete nei paesi in via di sviluppo. I nativi risiedono a tal punto la vita di tutti i giorni degli adolescenti, a differenza del mondo degli adulti che ne fa un uso finalizzato e parziale, fino a permettere di considerare che la loro consapevolezza del mondo, la loro percezione dello spazio vitale e relazionale, abbia subito delle trasformazioni profonde.

Si può supporre in ogni modo che esistano due categorie di giovani: coloro che hanno diversi strumenti emotivo-affettivi per conoscere il mondo nella sua complessità grazie anche alla mediazione dei media elettronici, e quelli che ne hanno pochi. Questi ultimi faticano a programmare e organizzare la propria autosufficienza, il proprio quotidiano, i propri legami interpersonali nel momento in cui vengono a contatto con l'altro. In qualche modo nascondono le difficoltà relazionali tramite l'intercessione elettronica. Coloro che hanno invece più strumenti, si rappresentano invece in una situazione ampia in cui convivono ordinariamente relazioni personali "reali" e presenze virtuali.

---

<sup>2</sup> Rapporto dell'Unione Internazionale delle Comunicazioni (ITU), [http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/mis2013/MIS2013\\_without\\_Annex\\_4.pdf](http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/mis2013/MIS2013_without_Annex_4.pdf)

In adolescenza uno dei primi segnali di chiusura al mondo, di ritiro dalle relazioni, è spesso manifestato da una moltiplicazione delle interazioni virtuali.

“Le connessioni sono «relazioni virtuali» A differenza delle relazioni di un tempo (per non parlare delle relazioni «serie» e tanto meno degli impegni a lungo termine) sembrano fatte a misura di uno scenario di vita liquido-moderno in cui si presume e si spera che le «possibilità romantiche» (e non solo quelle) si susseguano a ritmo crescente e in quantità sempre copiosa, facendo a gara nel superarsi a vicenda e nel lanciare promesse di essere «più soddisfacenti e appaganti» A differenza delle «relazioni vere», le «relazioni virtuali» sono facili da instaurare e altrettanto facili da troncature. Appaiono frizzanti, allegre e leggere rispetto all'inerzia e alla pesantezza di quelle «vere»” (Bauman, 2014)

Le competenze di interazione che gli strumenti tecnologici offrono, se non ben integrate con le altre, si manifestano come inefficaci nel momento dell'incontro, dello scambio vis a vis. A queste competenze si associa una non competenza rispetto alla dimensione emotiva. Assistiamo quindi ad una sorta di incapacità a riconoscere la presenza dell'altro con un rischio che alcuni autori definiscono di deumanizzazione dell'universo relazionale (Semi, 2006). Riprendendo Levinas (1987), verrebbe da dire che l'assenza dello “sguardo nudo dell'altro” introduce ad un'esperienza di mancanza di significato, cioè una problematicità nell'adolescente nell'attivare metodi di relazioni in situazioni concrete di contatto con il mondo concreto.

Questa mancata competenza dovuta all'assenza di esercizio degli affetti e delle emozioni, che (cosa molto importante) non è originata dai media elettronici ma può esserne condizionata può creare delle conseguenze su quell'area così importante per gli adolescenti che è l'identità di genere, cioè la sessualità, il corteggiamento, l'innamoramento.

#### **4. Per una prospettiva di conoscenza e prevenzione**

Oggi l'accesso alla rete si presenta come un mezzo di comunicazione di massa ad accesso diretto e solo in parte controllabile dagli adulti: gli adolescenti sono i padroni di questa tecnologia, sono perfettamente in grado di sfruttarne ogni potenzialità. D'altro canto però sono anche esposti, come abbiamo visto, ai pericoli che da essa possono scaturirne, ed è per questo che la conoscenza da parte del mondo adulto di tali rischi e potenzialità è sicuramente il primo passo per poter proporre percorsi di conoscenza e prevenzione, in primo luogo da parte delle istituzioni di riferimento che vivono accanto ai ragazzi, famiglia e nello specifico dall'istituzione scolastica.

Non si può infatti sostenere che la tecnologia sia la causa del disagio sociale in adolescenza, ma anzi essi si offrono come strumenti di agevolazione e ampliamento della trasmissione di sapere e quindi delle possibilità di relazione. Parlando di comportamenti si riferisce ad un uso

smodato degli strumenti infotelematici, che possono andare a incidere ancor più su una relazione interpersonale difficoltosa.

A questo punto, conosciuti i rischi a cui il giovane adolescente può andare incontro, come si può porre l'istituzione educativa?

I blog, i social networks e gli altri ambienti del web partecipativo diventano spazi privilegiati di costruzione e "messa in scena" delle identità giovanili e, di conseguenza, importanti serbatoi di informazioni per chi, come gli educatori (insegnanti e genitori) deve rapportarsi quotidianamente con i problemi delle giovani generazioni. Spesso, però, gli adulti non possiedono gli strumenti adeguati per comunicare e socializzare con i nuovi ambienti caratterizzanti la quotidianità della *digital generation*. È allora fondamentale fornire loro le abilità tecniche, ma anche culturali, per colmare un *divide* generazionale che rischia di creare una profonda frattura che potrebbe riflettersi negli esiti dei processi educativi e formativi.

Dal punto di vista metodologico, l'esplorazione dei "mondi vitali" del web 2.0, e dei rischi ad essi connessi che abbiamo qui sviluppato, è finalizzata proprio ad analizzare e comprendere i messaggi costruiti e veicolati in contesti sempre più dinamici e interattivi e per questo ancora più coinvolgenti. Questo proprio perchè tale percorso esplorativo delle realtà presenti in Rete ci si auspica possa essere funzionale alla progettazione di percorsi di alfabetizzazione ai nuovi ambienti digitali, rivolti specialmente agli insegnanti di ogni ordine e grado. La promozione di una *Digital Literacy*, intesa come acquisizione delle competenze necessarie a rapportarsi consapevolmente con la Rete e i linguaggi digitali, comincia ad essere percepita come un'esigenza prioritaria sia nella scuola che nell'extrascuola, proprio a fronte della moltiplicazione e differenziazione dei rischi della Rete (Livingstone, 2010).

In conclusione possiamo quindi affermare che si ritiene importante socializzare scuola e famiglia all'uso dei social network e degli ambienti partecipativi, al fine di facilitare la creazione di uno spazio di dialogo in cui anche gli adulti abbiano la possibilità di interagire e vigilare sulle situazioni più "a rischio".

## Riferimenti bibliografici

Bauman Z., Sesto potere, la sorveglianza della modernità liquida, Bari Roma, Laterza, 2014.

Beck U., Costruire la propria vita. Quanto costa la realizzazione di sé nella società del rischio, il Mulino, Bologna, 2008.

Codeluppi V., La vetrinizzazione sociale, Bollati-Boringhieri, Torino, 2007.

Jones, Shao, The net generation and digital natives: implications for higher education, Higher Education Academy, York, 2011.

Levinas E., Il tempo e l'altro, Il Melangolo, Genova, 1987.

Livingstone S., Ragazzi online. Crescere con Internet nella società digitale, Vita e Pensiero, Milano, 2010.

Maffesoli M., Icone d'oggi. Le nostre id@latrerie postmoderne, Sellerio, Palermo, 2009 (ed. or. 2008).

Morcellini M., Passaggio al futuro. Formazione e socializzazione tra vecchi e nuovi media, FrancoAngeli, Milano, 1997.

Premsky M., Digital natives, Digital immigrants, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, 2001.

Rivoltella P. C., Ardizzone P. (a cura di), New Media Education, in "Scuola e Didattica", n.15, 2007.

Spitzer M., Demenza digitale, Corbaccio Editori, Milano 2012.

Tapscott D., Growing up Digital. The Rise of the Net Generation, Mc-Graw Hill, New York, 1997.

Tapscott D., Net generation. Come la generazione digitale sta cambiando il mondo, FrancoAngeli, Milano, 2011 (ed. or. 2009).

Tirocchi S., Ragazzi fuori. Bullismo e altri percorsi devianti tra scuola e spettacolarizzazione mediale, FrancoAngeli, Milano, 2008.

Tirocchi S., Sociologie della Media education. Giovani e media al tempo dei nativi digitali, FrancoAngeli, Milano, 2013.

Tomasi I., Giovani a rischio nella seconda modernità, FrancoAngeli, Milano, 2000.

Wall D. S., Cybercrime, Polity Press, Cambridge (UK), 2007.

### Bibliografia in più da aggiustare

Amin M. (2005), Identità, Bompiani, Milano.

Aroldi P. M., Vittadini N. (2013), Famiglia e nuovi media, Vita e Pensieri Editore, Milano.

Bonino S. (2005), Il fascino del rischio in adolescenza, Liguori, Napoli.

Cantelmi T., Talli M., Del Miglio C., D'Andrea A. (2000), La mente in Internet. Psicopatologia delle condotte on-line, Piccin, Padova.

Cattana A., Nesci M. T. (2003), Dizionario della lingua italiana, Zanichelli Editore, Milano.

Civita A. (2006), Il bullismo come fenomeno sociale, Franco Angeli, Milano.

Croce M., Zerbetto R. (2002), Il gioco e l'azzardo, Franco Angeli Editore,

Milano.

Di Blasio P. (2000), *Psicologia del bambino maltrattato*, Il Mulino, Bologna. 90

EURISPES telefono azzurro (2000), *III rapporto nazionale sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza*, EURISPES e telefono azzurro, Roma.

EURISPES telefono azzurro (2010), *X rapporto nazionale sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza*, EURISPES e telefono azzurro, Roma.

Giuliano L. (1995), *I padroni della menzogna, identità e mondi virtuali*, Meltemi Editori, Roma.

Guarini A. (2009), *Diffusione e caratteristiche del bullismo elettronico: ricerche internazionali e nazionali a confronto*, Carocci, Roma.

Guidoni O. V. (2004), *La criminalità*, Carocci Editore, Roma.

Lavenia G. (2012), *"Internet e le sue dipendenze"*, Franco Angeli Editore, Milano.

Lemma P. (2005), *Promuovere la salute nell'era della globalizzazione. Una nuova sfida per "antiche" professioni*, Edizione Unicopoli, Milano.

Lovinik G. (2012), *Ossessioni collettive*, Università Bocconi Editori, Milano. 91

Mariani A. M., Santieri M. (2002), *Educazione adulta. Manuale per la formazione permanente*, Edizioni Unicopoli, Milano.

Mariani A. M. (2006), *La scuola può far molto ma non può far tutto*, società editrice internazionale, Sei Frontiere, scuola e vita, Torino.

Marini F., Mameli C. (2004), *Bullismo e adolescenza*, Carocci Editore, Roma.

Mauro C. (2005), *"Psicologia del giocatore d'azzardo patologico e rischi dicriminalità"*, *Rivista della Scuola Superiore dell'Economia e delle Finanze*.

Melotti G., Biolcati R., Passini S. (2009), *Una lettura psicosociale del bullismo nel web*, Carocci, Roma.

Milanaccio A. (2009), *Corpi. Frammenti per una sociologia*, Celid, Torino.

Olweus D. (1996), *Bullismo a scuola: ragazzi oppressi, ragazzi che opprimono*, Giunti, Firenze.

Ormanni I., Paciolla A. (2000), *Pedofilia: una guida alla normativa ed alla consulenza*, Due Sorgenti, Roma. 92

Prina F. (2011), *Devianze e politiche di controllo. Scenari e tendenze nelle società contemporanee*, Carocci Editori, Roma.

Rheingold H. (1994), *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel ciberspazio*, Sperling & Kupfer editori, Milano.

Riva G. (2007), *Psicologia dei nuovi media*, Editori Il Mulino nella collana *Itinerari*, Bologna.

Rizzoli, Larousse (1970), *Enciclopedia Universale*, Rizzoli Editori Milano.

Scarscelli D., Guidoni O. V. (2008), *La devianza. Teorie e politiche di controllo*, Carocci Editore, Roma.

Sesisto L. A. (2005), *Processi di formazione dell'identità in adolescenza*, Liguori, Napoli.

Stantrock J. W. (2008), *Psicologia dello sviluppo*, McGraw Hill, Milano.

Tirocchi S., Andò R., Antenore M. (2002), *Giovani a parole. Dalla generazione media alla networked generation*, Guerini e Associati, Milano.

Touraine A. (1969), *La società post-industriale*, Il Mulino, Bologna.

93

- Ulrich B. (2001), *La società globale del rischio*, Asterios Editori S.R.L., Roma.
- Ulrich B. (2008), *Costruire la propria vita*, società Editrice Il Mulino, Milano.
- Young K. S. (2000), *Presi nella Rete, Intossicazione e dipendenza*, Calderini, Bologna.

Agamben G., *Homo sacer. Il sovrano e la nuda vita*, Einaudi, 1995

Andreoli V., *L'educazione (im)possibile*, Rizzoli, 2014

Baraldi C. e Turchi D., *Educazione scolastica e motivazione allo studio. Una ricerca sul biennio degli Istituti tecnici di Modena*, Franco Angeli, 1990

Bonino S., *Il fascino del rischio negli adolescenti*,

Borgna P., *La sociologia del corpo*, Laterza, 2005

Bauman Z., *L'arte della vita*, Laterza, 2009

Bauman Z., *Consumo, dunque sono*, Ed. Laterza, 2008

Bauman Z., *Amore Liquido*, Laterza, 2006

[Bauman](#) Z., *Modernità liquida*, Laterza, 2002

Bauman Z., *Voglia di comunità*, Laterza, 2001

Baumna Z., *La società dell'incertezza*, Laterza, 1999

Bauman Z., *Le sfide dell'etica*, Feltrinelli, 1996

Baudrillard J., *The Spirit of Terrorism and Other Essays*, Verso, 2003

Biale S., *La Dieta B Factor*, Sperling & Kupfer, 2013

Boundrieu P., *Il corpo tra natura e cultura*, Franco Angeli, 1988

Bracalenti R., [L'adolescenza: gli anni difficili](#), Alfredo Guida, 1993

Brown J., *Mass Media Influences on sexuality*, Harvard Business, 2002

Brunch H., *La gabbia d'oro. L'enigma dell'anoressia mentale*, Feltrinelli, 2008

Buzzi C., Cavalli A., De Lillo A., *Rapporto giovani. Sesta indagine dell'Istituto IARD sulla condizione giovanile in Italia*, Il Mulino, 2002

Carignani P., *Prendere corpo. Il dialogo tra corpo e mente in psicoanalisi: teoria e clinica*, Franco Angeli, 2006

Cavalli A., *La gioventù: condizione o processo?*, Rassegna Italiana di Sociologia, 1980

Cavallo M., [Le mille facce dell'ascolto del minore](#), Armando Editore, 2012

Charmet G. P., *Ragazzi sregolati. Regole e castighi in adolescenza*, Angeli, 2001

Charmet G. P., [I nuovi adolescenti. Padri e madri di fronte a una sfida](#), Cortina Raffaello, 2000

Corsaro W., *Le Culture Dei Bambini*, Il Mulino, 2003

Crepet P., *La gioia di educare*, Einaudi, 2008

Crepet P., *I figli non crescono più*, Einaudi, 2005

[Crepet P., Le dimensioni del vuoto. I giovani e il suicidio](#), Feltrinelli, 1993

Crespi F., [Identità e riconoscimento nella sociologia contemporanea](#), Laterza, 2004

Croce M., *Post-Modern Man and New Forms of Addiction*, Lama Gangchen Peace Publications, 2004

Diamanti I., *La generazione invisibile: Inchiesta Sui Giovani Del Nostro Tempo*, Il Sole 24 Ore, 1999

Di Blasi M., *Sud-ecstasy: un contributo alla comprensione dei nuovi stili di consumo giovanile*, Franco Angeli, 2003

Dubar C., *La socializzazione*, Il Mulino, 2004

Esterle-Hedibel M., [La bande, le risque et l'accident](#), L'Harmattan, 1998

Fabbrini A., Melucci A., *L'età dell'oro. Adolescenti tra sogno ed esperienza*, Feltrinelli, 2000

Favretto A. R., *Il delitto e il castigo. Trasgressione e pena nell'immaginario degli adolescenti*, Donzelli, 2006

Ferrarotti F., *La strage degli innocenti*, Armando Editore, 2011

Freud A., [L'Io e i meccanismi di difesa](#), Giunti, 2012

Galimberti U., [Il corpo: antropologia, psicoanalisi, fenomenologia](#), Feltrinelli, 1983

Gallino L., a cura di Borgna P., *Manuale di Sociologia*, Deagostini, 2008

Giddens A., *Reflexive Modernization: Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order*, Stanford University Press, 1994

Giori G., *La profezia della speranza*, [Segno](#), 2008

Halmi K., *Effect of nutritional rehabilitation on hypothalamic-pituitary function in anorexia nervosa*, Raven Press, 1977

Hargreaves D., *The Process of schooling*, M. Hammersley and P.Woods, 1976

Havighurst, *Comparative Perspectives on Education*, Little Brown and company, 1968

Horvath P., Zuckerman M., *Sensation Seeking, Risk Appraisal, And Risky Behavior*, Personality And Individual Differences, 1993

Jensen A., *Children's Welfare in Ageing Europe*, Hanne Warming Nielsen, 2004

Magatti M., [Il potere istituyente della società civile](#), Laterza, 2005

McLuhan M., [Gli strumenti del comunicare](#), Il Saggiatore, 2008

Palazzoli M., [Ragazze anoressiche e bulimiche: la terapia familiare](#), Cortina Raffaello, 1998

Palmonari A., *La socializzazione flessibile. Identità e trasmissione dei valori tra i giovani*, Il Mulino, 2006

Palmonari A., *Nuovi adolescenti: dalla conoscenza all'incontro*, Il Mulino, 2006

Palmonari A., *Gli adolescenti*, Il Mulino, 2001

Perri A., *Magre da morire*, Aliberti, 2008

Piccone Stella S., [Droghe e tossicodipendenza](#), Il Mulino, 2002

Plebani T., *La trama e l'intreccio. Percorsi dell'identità giovanile nella post-modernità*, Junior, 2003

Rampazi M., *Storie di normale incertezza: le sfide dell'identità nella società del rischio*, LED, 2009

Raspanti A., [Genitori e adolescenti. Verso l'autonomia e la libertà](#), 1994

Recalcati M., *Il complesso di Telemaco: Genitori e figli dopo il tramonto del padre*, Feltrinelli Editore, 2013

Rivoltella P., [\*Ragazzi connessi: i pre-adolescenti italiani e i nuovi media\*](#), Save the Children, 2008

Shusterman N., *Calvin l'invisibile*, PiEmme Junior, 2010

Togliatti M., *La psicoterapia con la coppia. Il modello integrato dei contratti. Teoria e pratica*, Franco Angeli, 2004

Tonolo G., *Adolescenza e identità*, il Mulino, 1999