



# Up4Diversity

Preparar a jóvenes y a quienes trabajan con jóvenes para que se conviertan en defensores activos de la prevención de la violencia contra las personas LGBTIQ+ en la era digital.





Este *documento formativo* ha sido financiado por el Programa de Derechos, Igualdad y Ciudadanía de la Unión Europea (2014-2020)

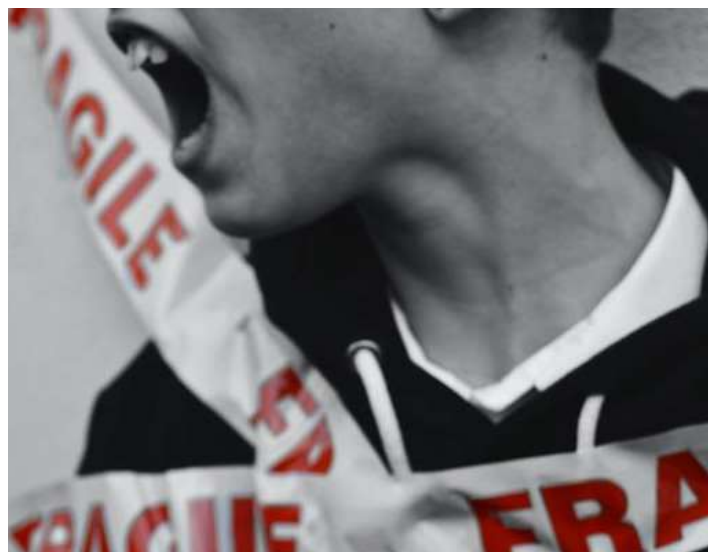
REC-RDIS-DISC-AG-2019

Acuerdo nº 881918 - UP4Diversity.

# Módulo 2: Acoso y violencia contra la juventud LGBTQ+ en la era digital

Para entender los aspectos específicos del acoso digital o digitalizado, primero hay que entender el marco y la conceptualización del acoso "clásico" o analógico, y el puente a los distintos ámbitos digitales. Además, es importante entender cómo, especialmente las generaciones más jóvenes, han transformado los aspectos interpersonales del acoso en varios escenarios virtuales.

**El bullying o acoso, entendido como una agresión interpersonal e intencionada continuada**, se ha definido desde los años 70 como las interacciones maliciosas entre dos o más individuos, en las que una parte se dirige específica y continuamente a la otra. Existe un desequilibrio de poder real o percibido entre los individuos implicados, en el



que las víctimas se encuentran en una posición vulnerable y se sienten incapaces de defenderse (1). **La investigación reciente (2, 3) ha reformado desde entonces esta narrativa para orientarse a un enfoque vinculado al grupo y al entorno**, lo que a su vez permite una comprensión mucho más fácil del acoso en un entorno digital.

Entendiendo el acoso como un fenómeno social y no como un problema interpersonal:

1. Se permite un enfoque en el compromiso de las personas espectadoras y testigos para mitigar o resolver las dinámicas sociales negativas.
2. Las soluciones pueden pensarse en el contexto de la "curación" o la transformación de las comunidades, en lugar de dirigirse a las personas perpetradoras de la violencia.

Estos factores promueven una estrategia saludable y colectiva contra el acoso, y mitigan algunos de los peligros de animar a las personas espectadoras a posicionarse de manera aislada. Profundizaremos más en esto en los módulos 3 y 4.

Es importante entender que los rasgos y atributos más buscados en el acoso escolar son la "otredad": cualquier característica distintiva que diferencie a las víctimas de las personas agresoras (en una interpretación clásica del

acoso) o cualquier diferencia entre ambas en relación con las normas sociales (en la interpretación más reciente del término). **En la era digital, puede tratarse de rasgos identificables a partir de la escasa información disponible en las plataformas de los medios sociales** (color de piel y de pelo, vestimenta, orientación política o sexual, identidad de género, expresión de género, etc.), **o de lo que se sabe de la víctima a partir de otros entornos** (a menudo la orientación sexual, el estatus socioeconómico, la popularidad entre los compañeros u otros factores comparables) que se utilizan de forma maliciosa en línea.

Recuperando los datos de la macroencuesta europea sobre LGBTI, entre el 7 y el 15% indican haber sufrido acoso en línea (4), siendo el grupo de edad más joven (15-17 años) el que más acoso en línea experimenta (15%) que los grupos de mayor edad: 12% (18-24 años), 9% (25-54 años) y 7% (más de 55 años). En el caso de las personas encuestadas más jóvenes (de 15 a 17 años), el 51% de los casos de acoso eran realizados por personas con quienes tenían algún tipo de relación, es decir, a través de la escuela, el instituto, la universidad, u otros espacios formales o no formales. Además, dentro de este grupo de edad, el 38% indica que la



persona agresora era un adolescente o un grupo de adolescentes. Esto subraya el importante papel que desempeñan las personas profesionales de la educación en la prevención del acoso y la intimidación contra la juventud LGBTQ+.



Las personas adultas, ya sean profesionales o familiares, suelen considerar que el acoso "digital" y otros tipos de comportamiento digital malicioso son menos graves que sus homólogos "reales". Muchas personas adultas creen que los aspectos digitales de la vida de la infancia y adolescencia pueden ser simplemente apagados. Sin embargo, rara vez, o nunca, es así. Para la mayoría de la infancia y la adolescencia, resulta muy importante participar en determinadas plataformas de medios sociales, si quieren formar parte de comunidades y círculos con sus iguales, y si quieren mantener relaciones sociales estrechas con ellos. Incluso las comunidades basadas en entornos locales tienen un componente digital (por ejemplo, un club de fútbol local o simplemente un grupo de WhatsApp o Instagram de la clase), lo que crea la expectativa de que las personas jóvenes estén siempre presentes y, por tanto, siempre en línea y siempre accesibles. Existe una clara **presión social para estar disponibles** y activos en medios como Instagram, Snapchat, TikTok, y, especialmente para los chicos, los videojuegos. Esta presión social también impone una **adherencia digital que hace que la infancia y la adoles-**

**cencia no puedan abstenerse de participar en entornos potencialmente violentos**, sin abstenerse también de una conexión social con sus iguales y amistades.

Como ejemplo de ello, muchas personas jóvenes utilizan Instagram para conectarse con sus amistades, compartiendo fotos de sus vidas y comentando las publicaciones de los demás. Sin embargo, Instagram también puede ser un lugar para la humillación y el acoso tanto público como privado. Por ejemplo, si una persona publica una foto de un grupo de amigas, en la que todo el mundo está etiquetado, excepto tú, esto puede ser una clara señal que diga: "puede que salgas en esta foto, pero no formas parte del grupo". Además, se pueden crear páginas de odio dirigidas a personas solas. Esto se observa especialmente en el caso de las **personas LGBTIQ+, que con frecuencia suelen ser objeto de publicaciones y comentarios odiosos, discriminatorios, despectivos y/o denigrantes** en las redes sociales.



Los mensajes directos (DM) también pueden ser fuente de contenidos positivos y negativos. Por ejemplo, los DMs pueden ser el contacto directo y la forma principal de mantener las relaciones sociales, o pueden ser la fuente de intimidación, acoso o "ghosting" (no responder a los mensajes de la víctima). De este modo, la mayoría de las redes sociales tienen tanto aspectos positivos como negativos, dependiendo de tu posición social dentro de tu grupo de iguales y de la sociedad en general.

## El acoso digital como nueva norma

Situar el acoso como un fenómeno social contrarresta uno de los principales puntos débiles del enfoque clásico: que la agresión cesa cuando la víctima se retira de los entornos violentos (por ejemplo, el aula, el club juvenil, el evento deportivo, etc.). Se espera que la juventud participe en entornos digitales constantemente y, por lo tanto, no puedan "simplemente" retirarse de un contexto hostil. Incluso cuando no utilizan activamente las redes sociales o las aplicaciones de juegos, las personas jóvenes están indirectamente disponibles a través de los servicios de mensajería incorporados en la mayoría de las aplicaciones, por ejemplo, mediante mensajes directos (la mayoría de las aplicaciones), "muros" (como en Facebook), mensajes públicos (*hashtags* o etiquetas, como en Twitter) o en publicaciones públicas que contienen el nombre de la víctima (como en Jodel\* y otras). Además, **el acoso digital puede producirse sin el conocimiento de la víctima**, ya que puede consistir en la difusión de rumores o en compartir fotos sin el consentimiento de la víctima.



Quienes trabajan en el ámbito de la asistencia digital a las personas jóvenes plantean que existe una **propensión a**

\*Jodel is a public, anonymous messageboard that shows users what is happening in their geographical area in real time

recurrir a los entornos digitales para intimidar o participar en diferentes tipos de comportamientos dominantes. Expresan que es fácil y relativamente libre de consecuencias para las personas perpetradoras, mientras que al mismo tiempo tiene el potencial de un gran alcance social.

#### El acoso digital puede incluir

1. Acoso (insultos o amenazas)
2. Difusión de rumores
3. Suplantación de identidad
4. Outing y engaño (ganarse la confianza de una persona y luego utilizar los medios de comunicación en línea para distribuir sus secretos) y/o
5. Exclusión (excluir a un individuo de actividades, como los juegos).

El acoso digital también puede entenderse como un cierto tipo de acción violenta socialmente oportunista. Dado que las plataformas de las redes sociales se construyen en torno a la promoción individual a través de comentarios, imágenes, vídeos o cualquier otro tipo de autoexposición, acosadores o *trolls* rara vez tienen que recurrir a actuar contra sus víctimas, y están digitalmente capacitados para simplemente reaccionar contra ellas. Por ejemplo, una persona trans\* que crea vlogs en YouTube sobre su condición de trans\*, su salida del armario, su transición, etc., puede tener una comunidad (grande) de personas que la apoyan y la comprenden, pero eso no la hace inmune a *trolls* que pueden publicar continuamente contenidos denigrantes o despectivos. Esto puede hacer que sea más difícil para la persona trans\*, que ya se encuentra en una posición vulnerable y muy expuesta.

\*\*For a definition of the term "trolls" and "trolling" see the section "Anonymity"

## Condiciones digitales que favorecen situaciones de vulnerabilidad que pueden facilitar la violencia

### Distanciamiento

La distancia digital puede hacer que las personas usuarias exageren sus sentimientos, para asegurarse de que se les entiende. Cuando se realiza una comunicación informal a través de un medio digital, la mayoría de las personas corren el riesgo de exagerar las emociones y las frases expresadas (6), lo que supone un riesgo de que las bromas, los memes o los sentimientos se malinterpreten como un comportamiento antagónico. Esto, a su vez, supone un riesgo potencial para las víctimas iniciales, ya que puede desencadenar enemistades digitales basadas en malentendidos.



Un joven expresó que la comunicación digital y su propensión a los malentendidos es como "intentar hablar con alguien que está a un kilómetro de distancia". Esto significa que se simplifican los puntos que se exponen, se sube el volumen (expresado digitalmente con signos de exclamación y frases más directas) y se repite la idea hasta hay certeza de que se entiende, ya que las señales de escucha en los espacios físicos (asentimiento, confirmación verbal, etc.) no son posibles en línea

Además, la distancia digital puede entenderse como el enmascaramiento de las respuestas emocionales propias

en relación con las conversaciones y las acciones de los demás. En los espacios físicos, los seres humanos se perciben mutuamente en marcos emocionales en los que las microexpresiones faciales, el lenguaje corporal, el tono, el tiempo, etc., se utilizan para descodificar los niveles emocionales y las respuestas de las personas participantes.

### Anonimato

Cuando participan en comunidades en línea, la mayoría de las personas jóvenes y adolescentes juegan con diferentes tipos de anonimato (7). Algunos foros y estructuras digitales lo imponen activamente (Jodel, 4Chan, Reddit, etc.), mientras que otros lo permiten (Instagram, etc.) y otros intentan imponer sólo personas participantes digitales identificables y con nombre, pero con estructuras ineficaces para hacerlo, permitiendo así perfiles falsos, y por tanto anónimos (Facebook). Por lo tanto, una de las condiciones de los compromisos sociales digitales es que **las personas usuarias suelen tener la posibilidad del anonimato y que algunas deciden utilizarla.**



El anonimato generado por los espacios sociales en línea puede **ejercer un mayor nivel de falsa "valentía"** en las personas participantes<sup>8</sup>, permitiéndoles poner a prueba los límites de la expresión permitida y aceptada, así como emplear el anonimato como herramienta para un comportamiento de acoso dirigido. Este efecto suele denominarse *efecto de desinhibición* en línea (9) que, cuando se une a

las exploraciones adolescentes de las normas y los límites sociales, puede crear una comunidad tóxica o insana. En este sentido, se sabe que las personas usuarias digitales, especialmente las que no tienen relación con la plataforma de medios sociales, se dedican al "trolling" o troleo. **El troleo es un comportamiento similar al acoso que se centra en crear el mayor alboroto con el menor esfuerzo, a través de insultos o ataques sin argumento.** A menudo se observa cuando perfiles anónimos participan en discusiones políticas, pero también puede utilizarse como estrategia de acoso cuando se dirige a personas.

Dado que muchas plataformas se construyen en torno a monedas sociales en forma de "me gusta" (Facebook), "me encanta" (Instagram), etc., y casi siempre con el apoyo de una sección de comentarios, estos sistemas se construyen para permitir a las personas usuarias interactuar con el contenido, pero también para que los algoritmos naveguen en el contenido que se debe promover y destacar. Esto tiene el riesgo de que el contenido *trolling* (acoso) se destaque y aparezca "más arriba" en nuestras redes sociales a medida que más personas usuarias se involucran con él, debido a su contenido agresivo y provocador, lo que dará lugar a *likes* (para aquellas personas que se divierten con el *trolling*) o *dislikes* (para aquellas personas que tratan de luchar contra el *trolling*), ambos de los cuales son el compromiso medible, y por lo tanto promovido por los algoritmos.



El efecto de desinhibición en línea también puede verse favorecido por un **nivel más bajo de empatía social en los medios digitales** (10), lo que hace que las personas usuarias experimenten una mayor brecha emocional entre ellas, ya **que las respuestas emocionales al comportamiento (también el acoso) quedan enmascaradas por la distancia digital**. Por lo tanto, las personas usuarias no saben necesariamente cuándo han transgredido los umbrales emocionales de aquellas personas que son el objetivo de una broma, o la víctima del acoso, lo que elude la posibilidad de un acoso mal entendido o accidental en los espacios digitales.

Por lo tanto, es **crucial que las personas profesionales de la educación fomenten espacios de diálogo que eduquen a las personas jóvenes sobre los múltiples aspectos de los entornos digitales**, sobre lo que está permitido, sobre lo que no se puede tolerar, sobre las precauciones que hay que tomar y sobre las trampas que hay que tener en cuenta.

## Lo que se está haciendo en este momento

Ya se están empleando diferentes estrategias para combatir el odio y el acoso en línea. Sin embargo, muchas de ellas se quedan cortas a la hora de crear un cambio permanente.

- **Moderación:** La mayoría de las plataformas son moderadas, pero la mayoría de las personas que infringen las normas lo evitan siendo más rápidos que las moderadoras o creando nuevos perfiles cuando los antiguos son cerrados o prohibidos.
- **Desplataforma:** Otra estrategia a la que muchas personas recurren es la *desplataforma*, es decir, el proceso de cerrar plataformas enteras con la intención de eliminar los contenidos perjudiciales o discrimina-

torios. Sin embargo, la *desplataforma* sólo funciona como una forma de "tratar los síntomas", y no la causa de fondo, ya que muchas personas simplemente tomarán a sus seguidorxs y se irán a otra parte. En este sentido, el odio y los contenidos odiosos pueden disminuir en una determinada plataforma, pero normalmente se expresarán en otra.

- **Educación:** Iniciativas como SELMA - *Hacking Hate*, *Stopp Hatpratt*, *Mobbestop* y las campañas nacionales e internacionales contra el acoso escolar se centran en el entorno en el que tiene lugar el acoso, la incitación al odio y la discriminación, y se centran en cómo cada individuo contribuye al actual clima en línea con su comportamiento, independientemente de si son activos, pasivos, honrados, perpetradores, víctimas u otros. Iniciativas y campañas como estas se centran en el acoso como fenómeno social, y subrayan la importancia del papel de cada persona - y la diferencia que cada persona puede hacer.

En la mayoría de los casos, basta con que una persona tenga el valor de dar el primer paso para que los demás le sigan. Ser el primero en decir que no es vulnerable, incómodo y difícil, ya que te pones en la línea de fuego. Pero a menudo vale la pena, ya que allana el camino a otras personas, facilitándoles que se levanten también.

## Cómo posicionarse como upstander - digitalmente

Cuando se participa en discusiones en línea o en entornos sociales digitales, rara vez se hace en un entorno 1 a 1. Los **comentarios, los compromisos o las publicaciones son vistos por docenas o incluso cientos de personas espectadoras; esto hace que la amplificación social de cualquier acoso sea exponencialmente mayor, pero**



**también aumenta el potencial de estas personas para involucrarse y convertirse en espectadoras activas con un papel defensor de *upstander*.** Este potencial se ve

cada vez más mitigado por la relación entre la víctima y el ámbito digital, ya que esto suele determinar también la relación potencial entre las personas espectadoras y las víctimas. Si el acoso se produce a través del muro de la víctima o de su perfil, es más probable que las personas espectadoras se pongan del lado de la víctima en la disputa. Pero cuanto mayor sea la plataforma en la que se produce el acoso, mayor será la amplificación potencial de los efectos.

Todos estos efectos y relaciones formulan varias estrategias para que potenciales *upstanders* se comprometan. Estas estrategias pueden ser empleadas por las propias personas espectadoras o pueden ser impuestas por aquellas que intentan reforzar o inspirar dichas reacciones.

### **“Dale a me gusta” a la persona que se posiciona**

Dado que el acoso digital suele tener lugar en plataformas con gran potencial de difusión, se puede enseñar a las personas observadoras a utilizar este mecanismo para ayudar a detener el acoso. Es más fácil darle a “me gusta” a algo en línea que comentarlo, por lo que la mayoría de personas observadoras del acoso digital simplemente se abstendrán de dar “me gusta” a los comentarios de quienes acosan, si no están de acuerdo, ya que rebatirlos es una tarea demasiado grande y exigente, y a veces no tiene impacto. Esto significa que la mayor parte del acoso digital no tendrá oposición y sólo gustará a las pocas personas (con suerte) que estén de acuerdo con el acoso, y será ignorado por la mayoría que no esté de acuerdo. Por lo tanto, es importante subrayar el hecho de que la primera persona defensora, **la primera observadora que se tome el tiempo de argumentar contra el comentario**

**o los comentarios de acoso, dará a todas las demás algo a lo que “dar a me gusta”.**

Se podría argumentar que un botón de “no me gusta” sería una forma fácilmente accesible de mostrar la desaprobación social. Sin embargo, el botón de “no me gusta” tiene algunos inconvenientes y puede ser fácilmente mal utilizado. Por ejemplo, puede usarse para no gustar cada una de las publicaciones o comentarios de un solo individuo, facilitando así el acoso digital. Además, para las personas espectadoras puede ser difícil determinar si a alguien no le gusta una publicación por su contenido o por la persona que la ha publicado.

Las experiencias negativas pesan mucho más en la conciencia que las positivas. Lo mismo ocurre con los “me gusta” y “no me gusta”, los comentarios positivos y los negativos. Por lo tanto, un comentario positivo no anula un comentario negativo. Para que la víctima se sienta segura y apoyada, se necesita un gran compromiso positivo por parte de otras personas para ahogar las (ojalá pocas) voces negativas. **Es vital para el bienestar de la víctima y para su capacidad de superar el comportamiento de acoso, que no se sienta sola en la lucha contra las transgresiones.**



## Mayor visibilidad

La mayoría de la juventud LGBTQ+ tienen un sentimiento arraigado de inseguridad o vergüenza en relación con su identidad. Cuando esta identidad sexual es objeto de acoso, aunque sea en lo más mínimo, el riesgo de que lo asuma aumenta, simplemente porque el tema ya es muy delicado. Esto significa que las personas acosadoras pueden "camuflar" sus ataques en mensajes privados, muy abajo en los comentarios de las fotos, o a través de otras identidades digitales. Una estrategia que pueden emplear las personas *upstanders* es **sacar a la luz estos ataques de acoso** pseudocubiertos. Esto puede hacerse compartiéndolos a través de sus perfiles, o directamente en el perfil de las víctimas, para aumentar el apoyo. Sin embargo, hay que tener en cuenta que, **para proteger a las víctimas de una mayor exposición negativa, su identidad debe ocultarse en el post expuesto. Este post debe centrarse en lo malo del acoso**, no en lo que la persona acosadora pensaba que estaba mal en la víctima inicial.

Basándose en el punto anterior, esta estrategia permite a las personas observadoras que simplemente "les gusten" los esfuerzos de las personas *upstanders*, sin tener que hacerlos ellos mismos. Esto demostrará, tanto a las personas acosadoras como a las víctimas, que estas últimas cuentan con un gran apoyo.



*Los comentarios positivos demuestran el apoyo tanto a la víctima como a la persona upstander y al enfoque positivo*



*Una mayor visibilidad disminuye la vulnerabilidad y muestra la desaprobación pública de la violencia*

Para mitigar la distancia digital que los espacios en línea pueden ofrecer a las personas usuarias, se puede animar a las personas *upstander* a comprometerse con la víctima o la persona acosadora fuera del espacio digital. Esto puede parecer un compromiso mayor en ambos sentidos, pero también puede tener un efecto mucho mayor.

## Cambio cultural

Sea cual sea la estrategia que se emplee, hay que señalar que todas ellas deben dirigirse a la cultura social en los espacios digitales, más que a las personas usuarias. La comprensión moderna del acoso se centra menos en quienes lo cometen y más en el entorno en el que se realiza. Si la **juventud LGBTQ+ es el objetivo de ciertos espacios en línea, debe ser prioritario centrarse en esas comunidades más que en los individuos que las componen**. Esto puede hacerse a través de la supervisión de una persona adulta dentro de la comunidad; directamente animándola a que participe visiblemente en la plataforma digital, o indirectamente simplemente articulando una apertura hacia la plataforma. Dado que la juventud suele acudir a las personas mentoras y adultas pertinentes en busca de orientación moral y ética, esta estrategia permitirá que lxs compañerxs se sientan lo suficientemente valientes como para defender a las víctimas en las plataformas.



Si la cultura dominante y violenta se expresa en comunidades digitales locales (chats de clase, servidores privados, etc.), el consentimiento tácito para el acoso puede combatirse simplemente enumerando las normas de comportamiento socialmente aceptables. De este modo, las personas que defienden las normas no tienen que enfrentarse a las acosadoras, sino a las cualidades acosadoras de la comunidad, que pueden sentirse menos amenazantes.

**Los espacios digitales permiten que las personas usuarias -no sólo las acosadoras y las víctimas- interactúen. Esto ofrece la oportunidad de que una persona *upstander* se ponga en contacto con otras potenciales *upstander* en privado (a través de mensajes directos), antes de comprometerse con el comportamiento *upstander* real. A quien coordina una acción valiente de defensa con otras personas puede ser más fácil llevarla a cabo, ya que un individuo no lo hace solo, y puede tener potencialmente un mayor efecto tanto en las que acosan como en las víctimas, respectivamente.**

Las dimensiones digitales de la vida social moderna permiten a la juventud construir y mantener un alcance social sin precedentes.

Esto conlleva el riesgo de acoso digital, el anonimato en línea y la sensación de soledad en una multitud de personas observadoras.

Sin embargo, si se utilizan adecuadamente todos estos factores pueden invertirse y convertirse en la fuerza que impulsa un comportamiento correcto.

## Actividades

Ser una persona profesional que trabaja con juventud requiere la capacidad de abordar una multitud de cuestiones y situaciones difíciles. Ya sean profesoras, educadoras u otros, tienen una responsabilidad respecto a la formación y el bienestar de la juventud con la que trabajan. Lo que sigue debe considerarse como una guía para tratar la violencia y el acoso en entornos sociales (ya sean digitales o analógicos) entre jóvenes. Por lo tanto, la lista de preguntas no es finita, ya que puede y debe adaptarse a la situación y a la composición del grupo. Las preguntas están pensadas para servir de inspiración y pueden utilizarse tanto para debates en grupo o en clase como para el trabajo individual o en grupos más pequeños.

- ¿Cómo se determina si algo que se ve en Internet es acoso?
  - Haz una lista de los marcadores que buscarías.
- ¿Cómo reaccionarías si el acoso en línea le ocurriera a alguien que conoces?
  - ¿Qué tipos de reacciones hay?
- ¿Cómo son percibidos los diferentes tipos por la víctima, por los transeúntes, por los miembros de la comunidad LGBTQ+, por tus amigos cercanos y personales, etc.?
- ¿Y si el acoso le ocurriera a alguien que no conoces?
  - Would your reaction differ?
- ¿Afecta la relación entre usted y la víctima a su reacción?

- Si es así, ¿cómo? ¿Y por qué?

Es importante dar al alumnado el lenguaje necesario para hablar de la discriminación y el acoso en línea. Porque sólo si son capaces de hablar de ello podrán comprenderlo plenamente. Y sólo si lo comprenden plenamente podrán prevenirlo. Por lo tanto, las preguntas y actividades de seguimiento podrían ser:

- ¿Cómo puedes ayudar a crear un entorno seguro, solidario y positivo en Internet?
  - Haz una lista de "normas de actuación" para ti y tu clase.
- Si tuviera que hacer campaña por los derechos LGBTQ+, ¿cómo lo haría?
  - ¿Tendría usted perspectivas sociales, políticas, democráticas, jurídicas o de otro tipo?
  - ¿A qué herramientas virtuales recurriría?
  - ¿Cómo se transmitiría su mensaje?
  - ¿A qué grupo social se dirigiría para conseguir el mayor impacto?
    - ¿Dividirías a las personas por género, identidad de género, sexualidad, raza, clase social, edades, etc.?

## Referencias

1. ONU, 2018: <https://violenceagainstchildren.un.org/content/bullying-and-cyberbullying-0>
2. eXbus (2007-2019). Exploring Bullying in Schools. <https://exbus.dk/>

3. Rabøl Hansen, H. (2014b). Mobning er magt – elevperspektiver på mobning. *Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift*, 51.

4. FRA (2020): [https://fra.europa.eu/sites/default/files/fra\\_uploads/fra-2020-lgbti-equality-1\\_en.pdf](https://fra.europa.eu/sites/default/files/fra_uploads/fra-2020-lgbti-equality-1_en.pdf)

5. Rabøl Hansen, H. (2014a). Fællesskabende didaktikker. *Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift*, B31. [https://dpu.au.dk/fileadmin/edu/Forskning/KULT/Faellesskabende\\_didaktikker\\_-\\_PPT\\_2013\\_01.pdf](https://dpu.au.dk/fileadmin/edu/Forskning/KULT/Faellesskabende_didaktikker_-_PPT_2013_01.pdf)

6. Bailey, E.R., Matz, S.C., Youyou, W. et al.(2020) Authentic self-expression on social media is associated with greater subjective well-being. *Nat Commun* 11, 4889 (2020). <https://doi.org/10.1038/s41467-020-18539-w>

7. Bareket-Bojmel, L., & Shahar, G. (2011). Emotional and interpersonal consequences of self-disclosure in a lived, online interaction. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 30(7), 732-759. doi:10.1521/jscp.2011.30.7.732.

8. O'Keeffe, G. S., Clarke-Pearson, K. and Council on Communications and Media (2011). Clinical Report - The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. *Pediatrics*, 127(4), 800- 804

9. Suler, John. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. 7. 321-6. 10.1089/1094931041291295.

10. Friesem, Y. (2016). Empathy for the Digital Age: Using Video Production to Enhance Social, Emotional and Cognitive Skills. *Emotions, Technology and Behaviors. Emotions and Technology*