

## PROSOCIAL BEHAVIOR OF CHILDREN ON THE INTERNET

**Maria Stoyanova Dishkova**

University “Prof. Dr. Asen Zlatarov”- Burgas, Bulgaria, [dishkova.maria@gmail.com](mailto:dishkova.maria@gmail.com)

**Abstract:** The development of information and communication technologies and digital devices provides an opportunity for almost limitless communication between people, within which everything could happen: exchange of information, intimate engagement, exchange of messages, assistance, committing criminal acts, violence, torture and harassment, data dissemination, and entertainment needs (listening to music, watching movies and videos, games). The topic regarding children's prosocial behavior on the Internet is a continuation of a number of author's studies related to the helping behavior in general and in particular, the helping behavior of primary school children. Today we are talking about prosocial behavior on the Internet, because modern living conditions lead to more and more time spent online, at the expense of meetings with friends and peers offline, face to face. This article will provide a brief literature review on the topic and the main goal is to highlight the personal characteristics that determine our behavior on and off the Internet. Some authors attempt to define prosocial behavior on the web as behavior that involves voluntary, purposeful actions that take place on the Internet to help others in a particular field without expecting any reward or benefit, without any personal purposes. Various theories of motivation, personality attitudes, theories of social learning and social identity emerge, which help to find answers to the questions of how, why and to what extent people are willing to help in cyberspace to other people. The influence of emotions, age, mood and other factors that determine prosocial behavior in the network is studied, being defined in three groups: emotional, cognitive and behavioral. It is important to develop children's skills for helping behavior on the Internet, because this type of communication will occupy an increasing and more important place in interpersonal relationships, especially among adolescents. The anonymity that cyberspace provides, as well as physical distance, are a serious prerequisite not only for violence and criminal activity (a brief analysis of the most common cybercrimes known today is done as well), but also for offering help. One of the main areas in which members of the various Internet communities help each other is related to the exchange of information such as "know-how", providing guidance for specific actions, studying programs and applications.

**Keywords:** prosocial behavior, Internet, primary school, shyness, tolerance

## ПРОСОЦИАЛНОТО ПОВЕДЕНИЕ НА ДЕЦАТА В ИНТЕРНЕТ

**Мария Стоянова Дишкова**

Университет “Проф. Д-р Асен Златаров” – гр. Бургас, [dishkova.maria@gmail.com](mailto:dishkova.maria@gmail.com)

**Резюме:** Развитието на информационно-комуникационните технологии и дигиталните устройства предоставя възможност за почти безгранична комуникация между хората, в рамките на която може да се случи всичко: обмяна на информация, обвързване, размяна на съобщения, оказване на помощ, извършване на престъпни деяния, упражняване на насилие и тормоз, разпространяване на данни, както и задоволяване на потребности за забавление (слушане на музика, гледане на филми и клипчета, игри).

Темата за просоциалното поведение на децата в Интернет е продължение на редица авторски изследвания, свързани с помагачното поведение изобщо и в частност, помагачното поведение на децата от началното училище. В днешния ден говорим за просоциално поведение в Интернет, защото съвременните условия на живот водят до все повече време, прекарано онлайн, за сметка на срещите с приятели и връстници извън мрежата. В тази статия ще бъде направен кратък литературен обзор по темата като основната цел е да се открият личностните характеристики, които предопределят нашето поведение в и извън Интернет. Някои автори правят опит да дефинират просоциалното поведение в мрежата като поведение, което включва доброволни, целенасочени действия, които се реализират в Интернет, за да помогнат на другите в конкретна област, без да очакват някаква награда или облага за това. Очертават се различни теории за мотивацията, нагласите на личността, теории за социалното учене и социалната идентичност, които спомагат да се намери отговор на въпросите как, защо и до каква степен хората са склонни да помагат във виртуалното пространство. Проучва се влиянието на емоциите, възрастта, настроението и други фактори, които предопределят просоциалното поведение в мрежата, като се изследват най-общо в три групи: емоционални, когнитивни и поведенчески. Важно е да се развият уменията на децата за помагачно поведение в Интернет, защото този вид комуникация ще заема все по-голямо и все по-важно място в междуличностните

отношения, особено сред подрастващите. Анонимността, която виртуалното пространство осигурява, както и физическата дистанция, са сериозна предпоставка не само за упражняване на насилие и извършаване на престъпна дейност (направен е кратък анализ на най-честите киберпрестъпления, известни днес), но и за предлагане на помощ.

Една от основните области, в която членовете на различните Интернет-общности си помагат е свързана с обмяна на информация от типа “know-how”, даване на насоки за конкретни действия, изучаване на програми и приложения.

**Ключови думи:** просоциално поведение, Интернет, начално училище, срамежливост, толерантност

*Авторът изразява своята благодарност към проект № НИХ-437/2020 „Изследване проекциите на компетентностния подход при подготовката, възпитанието и развитието на личностните качества в предучилищна и начална училищна възраст чрез използване на алтернативни педагогически форми за организация на образователните дейности“.*

## 1. ВЪВЕДЕНИЕ

Просоциалното и помагачото поведение на децата е малко изследван проблем, а неговото по-задълбочено проучване и анализиране може да доведе до извеждане на стратегии за намаляване на агресивното поведение и увеличаване на проявите на толерантност във взаимоотношенията между съвременните ученици. Помагачото поведение онлайн е друг аспект на проблема, който става все по-актуален в контекста на 21-век, когато на практика децата прекарват повече време във виртуалното пространство и създават редица приятелства там. Паралелно с това Интернет се оказва не добре защитена среда, която не е съвсем безопасна за своите потребители, особено тези в детска възраст. Помагачото поведение онлайн би могло да я направи по-благоприятно и по-сигурно място за извършване на различни дейности: търсене на информация, прекарване на свободното време, образование, покупко-продажби, чат с приятели, теглене на файлове.

## 2. КРАТЪК ЛИТЕРАТУРЕН ОБЗОР

Литературният обзор ще започне с изясняване на някои понятия, сред които е „онлайн общност“ като място, където е възможно да се прояви помагачо поведение във виртуалното пространство. Онлайн общностите се оказват голямо предизвикателство за съвременната наука. Изследват се тяхната структура, възникване, формиращи процеси, контекст, взаимоотношения, развитие (*Groenewegen, Moser, 2014*). Най-ранно появилата се дефиниция на термина „виртуална общност“ е измислена от *Хауърд Рейнголд (съвременен медиен теоретик)* през 1994г. Той я определя като „група от хора, които обменят думи и идеи като използват информационните технологии и дигиталните устройства“ (*Kindsmüller, Melzer, Mentler, 2009*). Дефиницията се свързва с книгата „*The Virtual Community*“, в която авторът *Хауърд Рейнголд* обсъжда комуникацията чрез компютри и в социалните групи. Смята се, обаче, че трябва да се направи разграничение между понятията „виртуална общност“ и „онлайн общност“, като второто понятие сякаш вниква по-задълбочено в същността, защото представя спецификата на общността по-точно и прецизно: „членовете на общността си взаимодействат в онлайн среда, а не в диалог от типа „лице в лице““ (*Kindsmüller, Melzer, Mentler, 2009*). Разбира се, съществуват и други дефиниции за онлайн общност, които може да претендират, че обхващат повече аспекти на онлайн общността като явление. Според подобна дефиниция онлайн общността се състои от няколко основни характеристики, сред които:

- социално взаимодействащи си хора, стремящи се да задоволят своите нужди, потребности и интереси;
- група от хора, обединени от обща цел, интереси, потребности, хобита, които стават причина, условие, фактор за социално сътрудничество;
- хора, които споделят различни ритуали и спазват конкретни правила за живот и поведение на членовете в групата, които са значими и еднакви за всички;
- техническа система, която играе ролята на медиатор в социалните взаимодействия между хората (*Kindsmüller, Melzer, Mentler, 2009; Preece, 2000, p. 3*);
- първоначално, поради възможностите на онлайн пространството, участниците в онлайн общността се запознават един с друг, благодарение на споделени интереси, общ език, а не чрез визуални сигнали, езикът на тялото и други особености на общуването офлайн (*Groenewegen, Moser, 2014, p. 464*);

- комуникацията в онлайн общността не се базира задължително на някакви дълготрайни приятелски отношения, а по-скоро на обмен на информация (*Groenewegen, Moser, 2014, p. 464*), като, разбира се, едното не изключва другото.

Друга авторска дефиниция допуска, че онлайн общността е група хора, които споделят общ интерес и които комуникират във виртуалното пространство, благодарение на дигиталните устройства, и определено поддържат някакво ниво на: взаимодействие; разнообразие от средства за комуникация; забавление; трайно членство; общи ценности; развитие на общуването (*Hunter, Stockdale, 2010*).

Съществуват няколко основни фази на присъединяване към онлайн общността:

- **посетители (visitors)** или хора, които не участват в социалните процеси в общността, а само „дебнат“, посещават отделни събития, но все още не са част от тях (*Kindsmüller, Melzer, Mentler, 2009; Kim, 2000; Roy, 2010*);
- **новаци (novices)** или нови членове в общността, които все още се ориентират в обстановката и изучават правилата на поведение в групата; могат още да се нарекат „начинаещи“, защото са пасивни, твърде заети да изучават груповите изисквания и затова все още не се включват активно в общите дейности – нямат време или не се чувстват готови за това (*Kindsmüller, Melzer, Mentler, 2009; Kim, 2000; Roy, 2010*);
- **редовни (regulars)** или членове на общността, които постоянно (регулярно) взимат участие в нейния социален живот; може да се каже, че са най-много на брой; те са вече утвърдени членове и не се притесняват да обменят данни, информация, мнение, идеи (*Kindsmüller, Melzer, Mentler, 2009; Kim, 2000; Roy, 2010*);
- **лидери (leaders)** или членове на общността, които поддържат нейното функциониране, носят отговорност за съвместните събития, както и за конкретни придобити права; това могат да са доброволци, изпълнители, които създават теми или различни дейности, за да поддържат статута на общността активен, актуализират информация, канят нови членове (*Kindsmüller, Melzer, Mentler, 2009; Kim, 2000; Roy, 2010*);
- **стареишину (elders)** или дългогодишни членове на общността, които споделят знанията си с останалите и носят отговорност за комуникацията и организационната култура в общността; те са уважавани членове на онлайн общността, които винаги са нетърпеливи да споделят своите знания и да предават напред културата на общността към по-новите членове (*Kindsmüller, Melzer, Mentler, 2009; Kim, 2000; Roy, 2010*).

Освен това, подчертават се някои условия, наличието на които осигурява наистина ефективно сътрудничество между членовете на онлайн общността, респективно стимулира активно нейното развитие (*Kindsmüller, Melzer, Mentler, 2009; Kollock, 1999*):

1. Участниците се разпознават взаимно, което означава, че тяхното участие в групата не е анонимно.
2. Всички имат достъп до информацията, споделена в групата, без ограничения.
3. Членовете споделят желание тези онлайн срещи да продължат занапред и да се развият в бъдещето (*Kindsmüller, Melzer, Mentler, 2009; Kollock, 1999*).
4. Увеличаване на възможността за включване на нови членове в групата.
5. Фокусиране върху нуждите на членовете на общността и поддържане на висок интерес чрез провокиране на спорни, актуални, вълнуващи, интересни за всички въпроси.
6. Включване на членовете на общността в различни дейности, както и предоставяне на подходящи софтуерни инструменти за улесняване на работата.
7. Управление на културната среда и осигуряване на безплатен, неограничен достъп за споделяне на мнения и обмен на информация (*Roy, 2010; Duffy, 1999*).

Причините за присъединяването на един индивид като член на онлайн общността могат да бъдат различни: желание за принадлежност; споделяне и търсене на информация за преживявания, идеи и проблеми; отид, развлечение, срещи с хора, споделяне на истории, търсене на нови запознанства; трансакции или осъществяване на покупко-продажби (*Roy, 2010*). Могат да се подчертаят шест основни особености на онлайн общността:

- **Сближаване (кохезия)** – членовете изпитват нужда от принадлежност към група и развиват груповата идентичност с времето.
- **Връзки** – след като задоволят потребността си от принадлежност към групата членовете на общността си взаимодействат активно и с течение на времето започват да създават и развиват приятелства.
- **Ефективност** – групата има общ живот с характерна динамика и влияние върху всичките ѝ членове.

- **Помощ** – членовете на общността не се притесняват, не се срамуват или смушават да търсят и да получават помощ от останалите в групата.
- **Общ език** – членовете в общността избират и разработват споделени средства за комуникация, които имат значение за уникалността на групата.
- **Саморегулация** – общността създава и развива система за контрол по посока спазване на приетите правила за поведение и живот в групата (Roy, 2010, pp. 47-48). Неспазването на правилата може да доведе до изключване от групата. В зависимост от интересите на членовете, правилата могат да се променят с времето, но те винаги защитават колективния живот.

### 3. ПРОСОЦИАЛНОТО ПОВЕДЕНИЕ ОНЛАЙН

Човешките взаимоотношения и поведението по отношение на другите са аспекти от човешкия живот, на които непрекъснато се обръща внимание, докато просоциалността в Интернет, който заема огромна част от нашето ежедневие, е доста игнорирана като значение и недоразвита като тема. В една реална ситуация човек, който помага е реално лице, което изповядва конкретни ценности, а социалният натиск, присъствието на други потенциални помощници, както и наличието на допълнителни фактори, може да стимулира или да обезкуражава помощта (Pöyhönen, Juvonen, Salmivalli, 2012). В Интернет среда всичко изглежда доста различно, защото много от потребителите остават анонимни, социалното присъствие не е видимо, както не са видими и другите участници (наблюдатели) (Pöyhönen, Juvonen, Salmivalli, 2012). Някои автори акцентират върху помагачното поведение онлайн като уникална възможност за обмяна на информация от типа „know-how“ най-вече във връзка с използването на конкретни програми, продукти, приложения, платформи, софтуер или други. Подобни изследвания са в известен смисъл лимитирани, защото не засягат други аспекти на помагачното поведение в мрежата, а го разглеждат само като възможност за успешно разработване на нови продукти, както и като основен източник и канал за информация в процеса на вземане на решения за закупуване на продукти. В този смисъл, помагачното поведение се оказва фактор за развитие на компютърните умения за използване на различни софтуерни продукти и нищо повече (Chu, 2009). Няма как темата за просоциалното поведение онлайн да не се свърже с кибертормоза между подрастващите – явление, което разширява своите размери до степен, че се превръща в част от училищния живот. Личностните характеристики като съпричастност, емпатия, толерантност, са основни за използването на социалните медии без употребата ѝ да води до морално разединяване. Кибер насилието предполага проява на повече агресия и често се свързва с различни форми на пристрастяване към Интернет, а просоциалното поведение се асоциира повече с когнитивна съпричастност. Прокарва се идеята, че установяването на просоциално поведение, особено сред подрастващите, изисква усилията на всички възпитателни субекти: ученици, родители, педагози (Parlangeli, Marchigiani, Bracci, Duguid, 2019). Освен това, децата трябва да бъдат сериозно повлияни в образователен и в емоционален аспект:

- в образователен – да разберат, че виртуалното пространство не е само място за забавление, игри, лайкове, клипчета;
- в емоционален – да осъзнаят, че чувствата, споделени или наранени онлайн, са реални, действителни и принадлежат на конкретен човек; в този смисъл те трябва да развиват своите умения за онлайн взаимоотношения, така както се отнасят и към социалните си контакти офлайн (Parlangeli, Marchigiani, Bracci, Duguid, 2019).

В реална социална среда основни мотиватори за помагачното поведение могат да бъдат: емпатията, съпричастността, алтруизмът, безкористността, изграждането на репутация, стремежът към награда, благосъстоянието (при големи парични дарения), грижата за другия и т.н. Във виртуалното пространство предоставянето на помощ включва най-вече дарения или споделяне на време, мисли, знания и опит в социалните мрежи и дискуссионни форуми (Kinnunen, Lindeman, Verkasalo, 2016). Изследвания, проведени неотдавна, показват, че високият, проявеният нарцисизъм е свързан с ниска щедрост и откъснително поведение (Böckler et al., 2017). Други автори разглеждат проявата на т. нар. „морален кураж“ (морална смелост) като задължителна основа на помагачното поведение онлайн. Понятието се дефинира като готовност за действие в ситуации, които противоречат на морала или засягат чувството на индивида за справедливост, т. е. той се намесва тогава, когато смята, че се извършва постъпка, противоречаща на моралните норми или засяга негативно човек (Poteat, Vecho, 2016). Причина за проявата на морална смелост във виртуалното пространство в защита на някой друг, може да бъде предизвикано от на пръв поглед негативни личностни характеристики като гняв, ярост, кибер-зависимост (предполага повече време, прекарано онлайн) и други, които са мотиватор за по-изявено, по-конфронтационо поведение (Kinnunen, Lindeman, Verkasalo, 2016). В същото време друга личностна характеристика – срамежливостта – се намира в отрицателна корелация с прояви на просоциално поведение онлайн, защото до голяма степен определя

социалната ефективност и емпатичната загриженост на индивида към другите. Насърчаването на просоциалните индивиди да участват в просоциално поведение онлайн, вероятно би насърчило тяхното психологическо и социално благосъстояние (Guo, Sun, Li, 2018).

За целите на настоящото теоретично изследване трябва да се изясни още едно понятие, а именно „нетикет“. „Това е неологизъм<sup>1</sup> (нова дума), „съставен от думите „интернет“ и „етикет“ и в своята същност е събирателен термин за нормите на етично поведение и общуване между хората в Интернет пространството. Потребността от нетикета възниква с навлизането на съвременните комуникации в ежедневието и поради множеството ограничения, които тази среда на общуване налага. Всъщност тези ограничения не са множество, а реално е едно (с множество последици), но много съществено – отсъствието на зрителен контакт в реална среда с другата страна“ (Господинов, 2010). Ясно е, че децата са особено уязвима група за посегателства в мрежата, заради своето любопитство, любознателност, доверчивост, наивност, стремежа към изследване на своята сексуалност, желанието за самостоятелност, излизането от контрола на родителите, готовността си да се направят на по-големи и независими. Като най-подходящи за манипулация във виртуалното пространство са няколко основни групи деца:

- начинаещи в употребата на Интернет, които все още не познават етикета, характерен за общуването там;
- любопитни, които искат да изпробват всичко ново, непознато и екстремно, без да се замислят за последствията;
- бунтарите, които са привлечени от всичко, излизащо извън рамките на възприетото като норма от родителите, учителите или обществото;
- децата с емоционални и поведенчески проблеми, които са самотни и изоставени, затова активно търсят вниманието на околните и близостта им; в тази група попадат и прекалено доверчивите, по-затворените и неконтрактните<sup>2</sup>.

Ако говорим за ниво на онлайн възпитаност, която съдържа в себе си проекции на реалното възпитание, за нея може да се съди по:

- каузите, които ученикът подкрепя в социалните мрежи; хората, за които се застъпва; идеите, които прокарва и тиражира;
- снимките, които качва и наличието на съзнание, че е възможно да наруши правата на други потребители;
- начинът, по който ученикът приема различно от неговото мнение или изобщо мнението на другите в мрежата;
- време за реакция при подаден сигнал, например получаване на имейл или задаване на спешен въпрос, отговорът на който се забавя до момент, след който вече няма значение;
- доколко използваната информация е проверена и е от достоверен източник; при условие, че днес достъпът до информация и възможността тя да бъде качвана и споделяна с широк кръг хора не означава, че са формирани умения за селектирането ѝ;
- начинът на съчетаване на различните по форма изразни средства във виртуалната среда също говорят красноречиво за светогледа и социалните уменията на ученика (Господинов, 2011, с. 44-45).

И накрая, но не на последно място, ще се коментират някои аспекти на електронните игри, които също понякога се оказват добър мотиватор за помагачното поведение на децата онлайн. Някои автори акцентират върху тези особености на интерактивните игри, които изискват от децата „да прилагат и упражняват задълбочено мислене и умения за решаване на проблеми като логическо мислене, тестване на хипотези, експериментирание и развитие на стратегии“. Нещо повече, „от играещите често се изисква да получат нова информация, да я приложат за решаване на даден проблем, възникнал в играта, да получат обратна връзка за тяхното представяне и след това да приложат информацията отново, докато имат успех. Тази комбинация от получаване на информация и нейното постоянно използване помага на играещите да учат нови неща и да прилагат тези нови знания, като по този начин развиват дълбоко разбиране за заобикалящата ги среда“ (Кардалев, 2011, с. 114-115). В допълнение към всичко това, „интерактивните игри дават възможност за мултиплейър (multiplayer) режим, в който играещите играят с други хора онлайн във виртуална споделяна среда. В тази среда те често си помагат с игрови стратегии и по този начин натрупват знания относно играта и нейните основни характеристики, като средата спомага същевременно и за развитието на социалните и комуникативните им умения. Общностите, които се образуват около игрите, включват социална интеракция

<sup>1</sup> <http://bg.wikipedia.org>

<sup>2</sup> Наръчник за безопасен Интернет, книга за учителя, 2010, с. 6-7, достъпен на 18.11.2010: <file:///C:/Users/Teacher/Downloads>

и обмяна на знание. Развиват се лични взаимоотношения и социални структури, които използват техен собствен език, свързан с играта, и си взаимодействат, за да победят в играта, и тези взаимодействия са важна част от игровия процес (Кардалев, 2011, с. 114-115). В тези геймърски общности помагачното поведение е обичаен процес и засяга дори комуникацията между напълно непознати лица.

#### 4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Помагачното поведение във виртуалното пространство е процес, който подобрява общуването в онлайн общността и приучва членовете към спазването на конкретни правила за поведение в групата. В този смисъл можем да говорим за социален живот онлайн. Тук, обаче, трябва да се засегне и още един проблем, отнасящ се до лицата, които не са членове на конкретна онлайн общност: те лесно могат да проявят неприемливо поведение към останалите или да станат обект на нападки, подигравки или друго унижително отношение. От тук следва, че когато говорим за помагачното поведение онлайн, трябва да обърнем внимание на поведението на всички потребители, а не само на членовете на различни онлайн общности.

#### ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА

- Господинов, Вл. (2010). Етика, етикет, възпитание, нетикет – някои основни понятийни уточнения. Списание на Софийския Университет за електронно обучение, 2010/4, достъпно на: [https://journal.e-center.uni-sofia.bg/f/downloads/2010/Broi%204/Wladislav.Gospodinov\\_Br4.pdf](https://journal.e-center.uni-sofia.bg/f/downloads/2010/Broi%204/Wladislav.Gospodinov_Br4.pdf)
- Господинов, Вл. (2011). Някои възпитателни проекции на нетикета при юношите. Сборник научни доклади от международна научна конференция, София, България „Електронно, дистанционно .. или обучението на 21-ви век“, с. 41-45.
- Кардалев, Я. (2011). Използване на компютърните и видео игри в образованието. Сборник научни доклади от международна научна конференция, София, България „Електронно, дистанционно .. или обучението на 21-ви век“, с. 110-119.
- Böckler, A., Sharifi, M., Kanske, P., Dziobek, I., & Singer, T. (2017). Social decision making in narcissism: Reduced generosity and increased retaliation are driven by alterations in perspective-taking and anger. *Personality and Individual Differences*, 104. Advance online publication. <http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2016.07.020>
- Chu, K. M. (2009). A study of members' helping behaviors in online community. *Internet research*, volume 19 (3), pp. 279-292, DOI: 10.1108/10662240910965351.
- Duffy, D. (1999). It takes an e-village. *CIO Magazine*
- Hunter, M. G., & Stockdale, R. (2010). A Framework for Analyzing Online Communities: Sponsor and Member Value Proposition. September 2012 *International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development*, volume 2 (3), pp. 11-25, DOI: 10.4018/jskd.2010070102
- Groenewegen, P., & Moser, Ch. (2014). Online Communities: Challenges and Opportunities for Social Network Research. In book: *Contemporary Perspectives on Organizational Social Networks*, pp.459-473, Publisher: Emerald, July 2014, *Research in the Sociology of Organizations* 40, pp. 459-473, DOI: 10.1108/S0733-558X(2014)0000040023
- Guo, Q., Sun, P., & Li, L. (2018). Shyness and online prosocial behavior: A study on multiple mediation mechanisms, *Computers in Human Behavior*, Volume 86, September 2018, pp. 1-8, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.04.032>
- Kim, A. J. (2000). *Community building on the Web: Secret strategies for successful online communities*. Berkeley, CA: Peachpit Press.
- Kindsmüller, M. C., Melzer, A., & Mentler, T. (2009). Online Communities and Online Community Building, January 2009, In book: *Encyclopedia of Information Science and Technology*, pp. 2899-2905, Publisher: Hershey, PA: Information Science Publishing.
- Kinnunen, S. P., Lindeman, M., & Verkasalo, M. (2016). Help-giving and moral courage on the Internet. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, volume 10 (4), article 6. doi: 10.5817/CP2016-4-6
- Kollock, P. (1999). The economies of online cooperation. Gifts and public goods in cyberspace. In M. A. Smith, & P. Kollock (Eds.), *Communities in cyberspace* (pp. 220-242). London: Routledge
- Parlangeli, O., Marchigiani, E., Bracci, M., & Duguid, A. (2019). Offensive acts and helping behavior on the internet: An analysis of the relationships between moral disengagement, empathy and use of social media in a sample of Italian students, *Work*, volume 63 (1), pp. 1-9, DOI: 10.3233/WOR-192935.

- Pöyhönen, V., Juvonen, J., & Salmivalli, C. (2012). Standing up for a victim, siding with the bully, or standing by? Bystander responses in bullying situations. *Social Development*, 21, 722–741. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9507.2012.00662.x>
- Poteat, V. P., & Vecho, O. (2016). Who intervenes against homophobic behavior? Attributes that distinguish active bystanders. *Journal of School Psychology*, 54, pp. 17–28. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jsp.2015.10.002>.
- Preece, J. (2000). *Online communities: Designing usability and supporting sociability*. Chichester, UK: John Wiley & Sons.
- Roy, Ab. (2010) *Online Communities and Social Networking*, chapter 1.4. DOI: 10.4018/978-1-60566-014-1.ch145, available on 18/11/2020 at: <http://wiki.stoa.usp.br/images/a/a7/Onlinecommunity.pdf>