

## Capitolo 1.

# I DEVICE E LE ATTIVITÀ SVOLTE DAI MINORI ONLINE

### I MAIN INSIGHTS

- Una fruizione in leggera flessione dei media tradizionali (legacy media), con un **maggiore accesso alla Rete** che vede il suo picco nel 2021
- **Il carattere olistico della rete:** dall'intrattenimento, alla socializzazione alla scuola;
- La centralità dello **Smartphone**

## I PUNTI DI ACCESSO: IL PARCO STRUMENTI DEI PIÙ GIOVANI

### Quali sono i device, i canali e le piattaforme attraverso cui i minori fruiscono i contenuti?

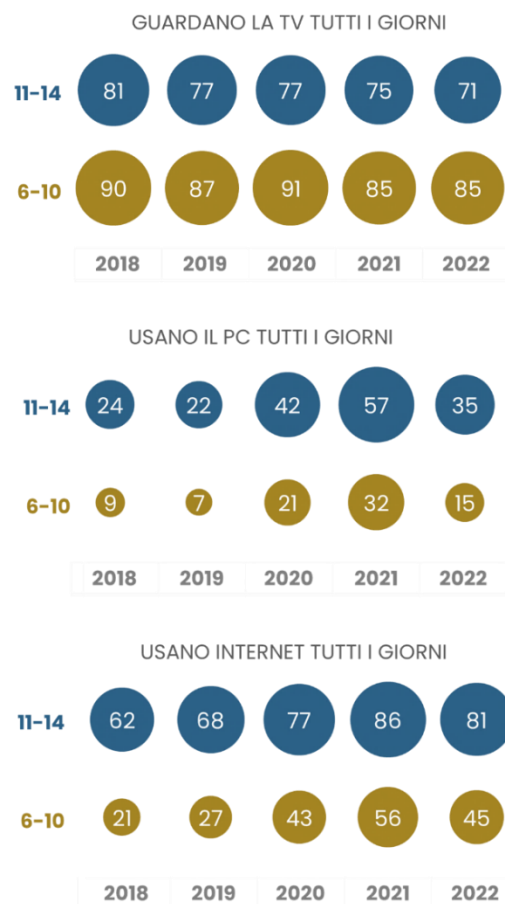
Questa prima domanda, pur nella sua semplicità, cela in realtà un complesso sistema di relazioni, tempi e modi differenti di fruizione. Per fornire **una prima chiave di lettura del fenomeno** si sono analizzati i **dati ISTAT (2018-2022)** relativi alle **Indagini Multiscopo sulle famiglie – Aspetti della vita quotidiana** nella popolazione 6-10 anni e 11-14 anni.

Confrontando i dati raccolti nel periodo 2018-2022, si osservano alcune **significative tendenze** che concernono la dieta mediale di queste due popolazioni.

In particolare, si registra **un lieve ma costante calo nella fruizione televisiva** (con un -10% fra gli 11-14 anni, e del -5% fra i 6-10 anni nell'utilizzo giornaliero del 2022 vs 2018), a cui si affianca **un deciso incremento nell'utilizzo del Personal Computer e più in generale nell'accesso ad Internet.**

Questo maggiore uso del pc e di internet trova il suo picco nel **2021**, durante il quale le chiusure dovute al Covid-19 e il distance learning hanno portato ad un uso giornaliero del pc del 57% fra gli 11-14 anni e al 32% fra i 6-10 anni.

**Nello stesso anno si registra il picco di utilizzo di internet** (giornaliero: 86% fra gli 11-14 anni e 56% fra i 6-10 anni), a cui segue una leggera flessione nel 2022, anno delle "riaperture".



Fonte: ISTAT- VALORI % SULLA POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO

## HOME ENTERTAINMENT 'IN PALMO DI MANO'

Le tendenze evidenziate dai dati ISTAT rappresentano i primi step per una piena comprensione delle **complesse pratiche di consumo mediale dei minori**. La presenza di numerosi dispositivi e di sempre più diversificate modalità di accesso alla rete e ai contenuti rendono questo scenario **estremamente articolato** e in cambiamento.

Nel **2015**, il Report italiano stilato in seno alla ricerca internazionale **Net Children Go Mobile** (Mascheroni & Ólafsson, 2015) svolta nel 2013 fotografava **un quadro delle trasformazioni in atto** nei giovani 9-16 anni in merito alle modalità di fruizione e alle attività svolte in rete che andava essenzialmente in **4 direzioni**:

- la **crescente privatizzazione dell'accesso a Internet** da parte dei minori, con un consumo prevalentemente domestico, perimetrato alla propria camera da letto;
- l'**uso crescente di device personali/mobili** (al netto di alcune differenze tra i bambini 9-12 anni e ragazzi 13-16 anni, i device generalmente più utilizzati per accedere online erano già nel 2015 il Laptop e lo Smartphone)
- l'**uso sempre più "intimo" ma al tempo stesso "alone" di questi device**. Lo Smartphone, in particolare, era ormai divenuto lo strumento *«più personale, [...] che i ragazzi più facilmente possiedono»*.
- **un trend di utilizzo sempre più totalizzante della tecnologia che deve essere in grado sia di intrattenere** (video, musica e social) **sia di garantire un contatto continuo con i propri pari** (una socialità pervasiva che permea anche nel luogo più privato, quello della propria camera da letto).

Rispetto a queste tendenze, la successiva ricerca **EU Kids Online** del 2017 (Mascheroni & Ólafsson, 2018) **evidenzia**:

- un **incremento nelle attività di intrattenimento**, rispetto alla rilevazione del 2015, in particolare guardare video online;
- un incremento dell'**uso di internet collegato ad attività scolastiche** (dal 28% al 37%);
- una **relativa stabilità dell'uso dei social media** (dal 59% al 58%)

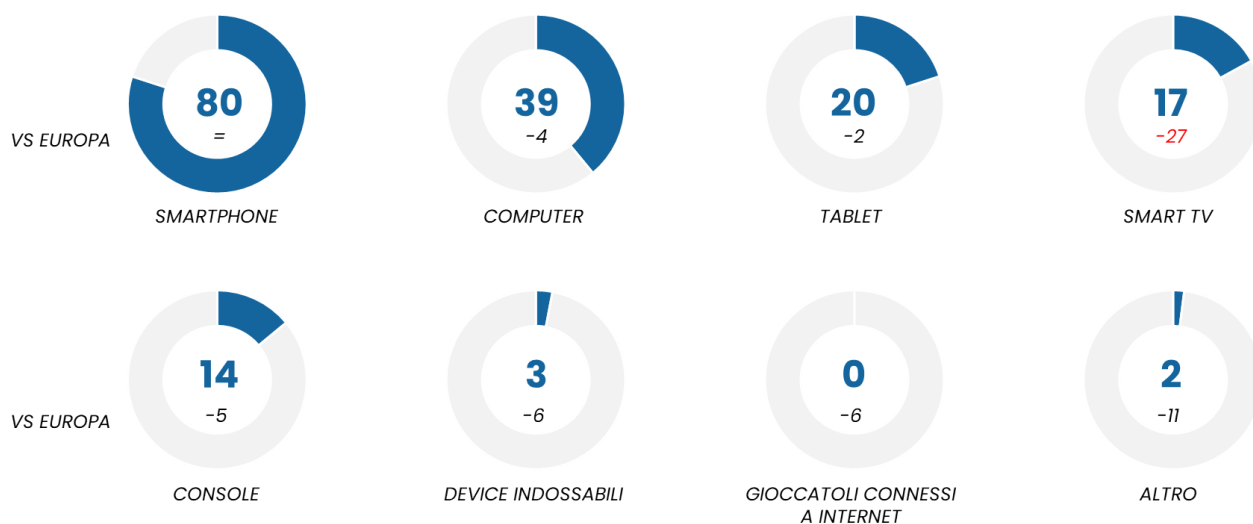
I dati evidenziano dei prodromi significativi di quella digitalizzazione del sistema scolastico, che ha avuto il suo picco negli anni della pandemia (dati ISTAT), confermando tuttavia un uso sempre più intimo, personale e con valenza ricreativa e sociale dei device, **il vero HOME ENTERTAINMENT dei giovani che si è spostato nel "palmo della loro mano"**

## LA SOCIALITÀ AL CENTRO

La lettura diacronica delle ricerche condotte nel 2015 e nel 2018 ci permette una comprensione dei dati più recenti. In particolare la ricerca realizzata da **EU Kids Online** nel **2020** (Šmahel et al., 2020) ci fornisce una **mappatura dei device utilizzati e delle attività svolte dai giovani italiani (9-16 anni) rispetto al più ampio contesto Europeo**

### I DEVICE

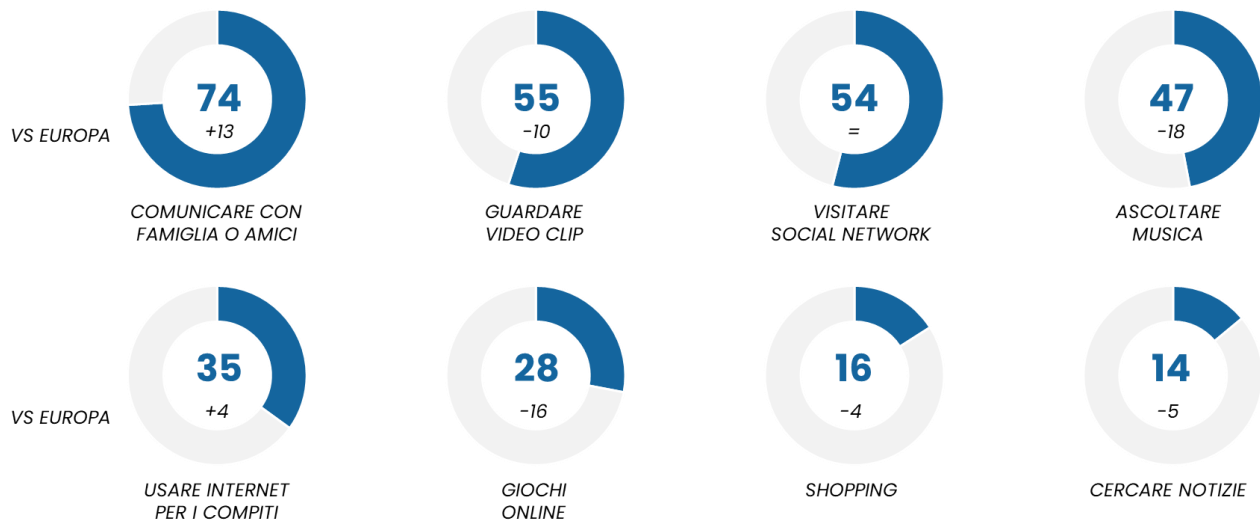
- In riferimento al caso italiano, esso rispecchia in larga misura la media europea, con **una netta prevalenza dello Smartphone come dispositivo principale per la navigazione quotidiana online (80%), seguito da PC (39%) e Tablet (20%)**.
- Significativamente sotto la media europea sono invece l'uso di console di videogiochi (14% contro una media del 19%) e soprattutto della Smart TV (17% contro una media del 44%).



FONTE: EU KIDS ONLINE; VALORI %

### LE ATTIVITÀ

- Per quanto riguarda le attività, i giovani italiani utilizzano Internet per **comunicare con la famiglia o gli amici** (74% contro una media del 61%), **fruire di contenuti video** (55% contro una media del 65%), **visitare social-network** (54%, pari alla media europea) e ascoltare musica online (47%, contro una media del 65%).
- Altre attività comprendono l'uso di internet per lo studio (35% contro una media del 31%), per il *gaming* (28% contro 44%), per l'acquisto o la ricerca di prodotti e articoli (16% contro 20%) e per la ricerca di notizie (14% contro 19%).



FONTE: EU KIDS ONLINE; VALORI %

## FONTI BIBLIOGRAFICHE

- ISTAT, *Indagine Multiscopo sulle famiglie: aspetti della vita quotidiana*: <http://dati.istat.it/Index.aspx?QueryId=18460>
- Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2015). *Net Children Go Mobile: il report italiano*. OssCom, Università Cattolica del Sacro Cuore.
- Mascheroni, G. & Ólafsson, K. (2018). *Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani. I risultati di EU Kids Online 2017*. EU Kids Online e OssCom.
- Šmahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Olafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*: <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online/eu-kids-online-2020>