



Università Cattolica del Sacro Cuore
per
MINISTERO DELLE IMPRESE E DEL MADE IN ITALY

ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA E DIGITALE A TUTELA DEI MINORI

WPI – SCOPING REVIEW

OVERVIEW DELLA SCOPING REVIEW

Nel quadro della ricerca *Alfabetizzazione mediatica e digitale a tutela dei minori*, la *scoping review* ha inteso individuare ed esporre i nodi fondamentali intorno ai quali si è sviluppato il dibattito sui temi della ricerca, mediante una ricognizione attraverso la letteratura, accademica e non, sul rapporto tra minori e media, sulle abitudini di consumo dei più giovani e sulle dimensioni tanto di rischio quanto di opportunità sottese all'esperienza mediale dei minori.



La *scoping review* è una metodologia volta a mappare la letteratura scientifica su un dato argomento, identificando i nuclei tematici principali, le tesi prevalenti e il grado di accordo su di esse, gli apporti più influenti, e quelli eccentrici rispetto alle posizioni correnti, con l'obiettivo di restituire la complessità delle conoscenze intorno a un tema, ma anche di identificare le aree meno coperte, le tesi innovative o eccentriche rispetto alle posizioni più largamente sostenute, fornendo così una ricostruzione critica del dibattito e uno strumento per orientarsi al suo interno.

La revisione ha preso in esame **sia la letteratura nazionale, sia la letteratura internazionale, e segnatamente europea, su giovani e device digitali e piattaforme**, con un **focus su media digitali e minori in Italia**.

A queste fonti sono state affiancate **indagini e documenti realizzati da associazioni nazionali e internazionali attive nella tutela dei minori**.



I risultati della scoping review sono articolari in **report tematici**, che restituiscono le principali coordinate del dibattito intorno a specifici temi.

I report sono pensati come **documentazione in progress**, da aggiornarsi e integrarsi nel tempo, in modo da fornire un **primo strumento di orientamento** ai ricercatori, agli operatori del settore, al Legislatore, o anche al semplice lettore interessato a maturare una migliore consapevolezza sul rapporto fra piattaforme e minori.

Il primi **6 report** sono articolati come segue:

1. Il primo fascicolo offre **una visione d'insieme** sul rapporto media-minori. Attraverso i dati **ISTAT** e i risultati delle ricerche **NetChildren Go Mobile** (2015) e **Eu Kids Online** (2018;2020), si vuole fotografare il rapido mutamento, avvenuto negli ultimi anni, nelle abitudini medialità dei giovani, i **dispositivi** da loro utilizzati e le **attività** svolte in ambiente digitale.
2. Il secondo capitolo costituisce una **ricognizione delle raccomandazione, internazionali** e specificamente **europee**, sul rapporto minori e media, tese a solvaguardare i diritti dei **minori** in ambienti digitali complessi e a garantire loro la possibilità di partecipare attivamente e in sicurezza a tali spazi. Punti di riferimento sono le **Nazioni Unite**, il **Consiglio d'Europa** e la rete **Safer Internet Centre** della Commissione Europea.
3. Il terzo fascicolo si rivolge al più immediato fattore di preoccupazione sull'argomento, ossia l'eccessiva **quantità di tempo** trascorsa dai giovani davanti agli schermi (**Screen Time**) e le possibili conseguenze sulla loro **salute**. Partendo dalle linee guida dell'**OMS**, il fascicolo evidenzia il **progressivo spostamento da una considerazione a carattere eminentemente quantitativa** (quanto tempo si trascorre davanti a uno schermo) **a valutazioni a carattere qualitativo** (quali sono le attività svolte in rete dai minori, quali le risorse sviluppate e quali i rischi).
4. Il quarto fascicolo esamina la ricerca sui **fattori di rischio** cui i giovani sono maggiormente esposti negli ambienti digitali. Viene offerta la visione complessivamente restituita dalle ricerche di **Global Kids Online**, **Telefono Azzurro** e **KiDiCoTi**, che riflettono non solo su quali siano i campi di maggiore urgenza per la tutela dei minori, ma anche su come la spinta alla digitalizzazione degli anni della **pandemia** abbia portato a un **aggravamento** dei rischi della rete.



5. Il quinto fascicolo prosegue quanto avviato nel capitolo precedente, esaminando nel dettaglio i **rischi**, ripartiti secondo le cosiddette **quattro "C"**: sulla base dei possibili **contatti** pericolosi con adulti conosciuti o estranei (**contact risks**); dei **contenuti** offensivi o inappropriati che si possono incontrare sulle piattaforme medialì (**content risks**); della **condotta** assunta dagli stessi minori sulla rete (**conduct risks**); e infine della **commercializzazione** dei dati personali dei più giovani (**contract risks**).
6. Il sesto fascicolo esamina il tema delle **competenze digitali** (*digital skills*), dal punto di vista **operativo, informativo, comunicativo e creativo**; la loro rilevanza per un uso consapevole e resiliente dell'ambiente digitale; e il fondamentale rapporto con la **mediazione genitoriale** nell'acquisizione delle medesime competenze.

Ogni capitolo è corredato dai **main insights** di riepilogo, da **grafici** illustrativi, laddove si sia fatto riferimento a risultati di ricerche preesistenti, e dalla **bibliografia** consultata per la stesura.

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?

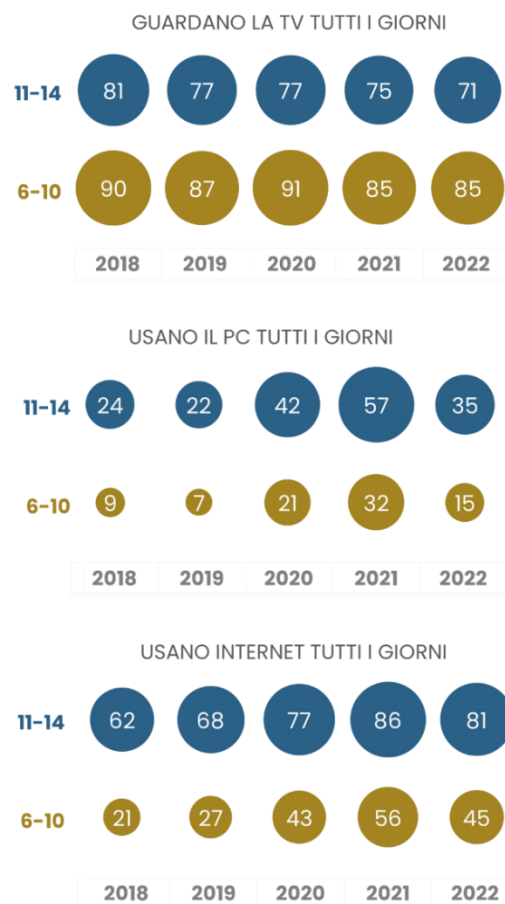
Questa prima domanda, pur nella sua semplicità, cela in realtà un complesso sistema di relazioni, tempi e modi differenti di fruizione. Per fornire **una prima chiave di lettura del fenomeno** si sono analizzati i **dati ISTAT (2018-2022)** relativi alle **Indagini Multiscopo sulle famiglie – Aspetti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

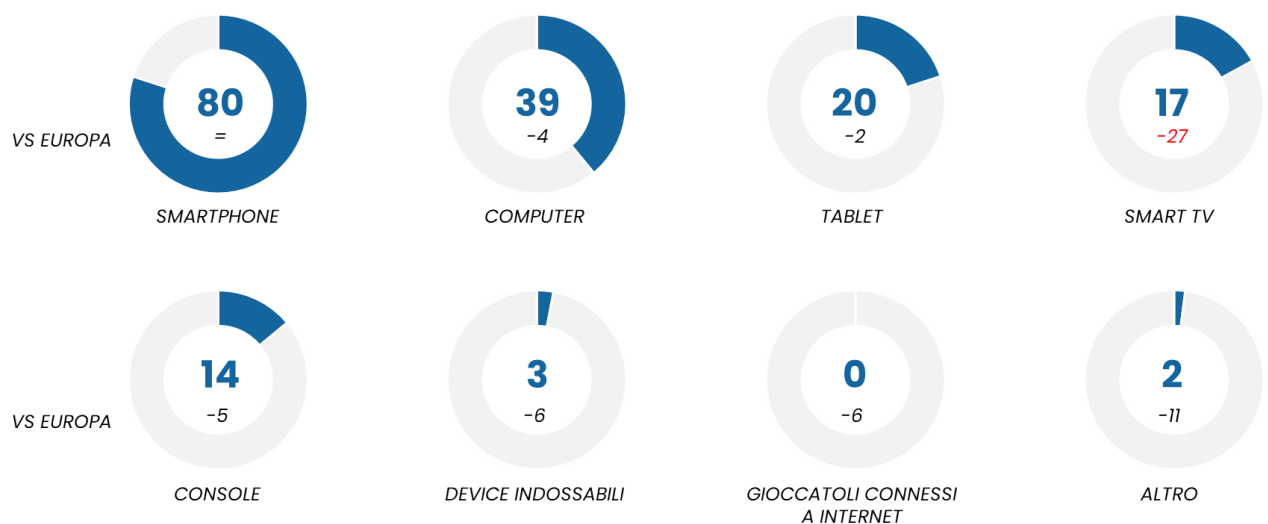
I dati evidenziano dei prodromi significativi di quella digitalizzazione del sistema scolastico, che ha avuto il suo picco negli anni della pandemia (dati ISTAT), confermando tuttavia un uso sempre più intimo, personale e con valenza ricreativa e sociale dei device, **il vero HOME ENTERTAINMENT dei giovani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

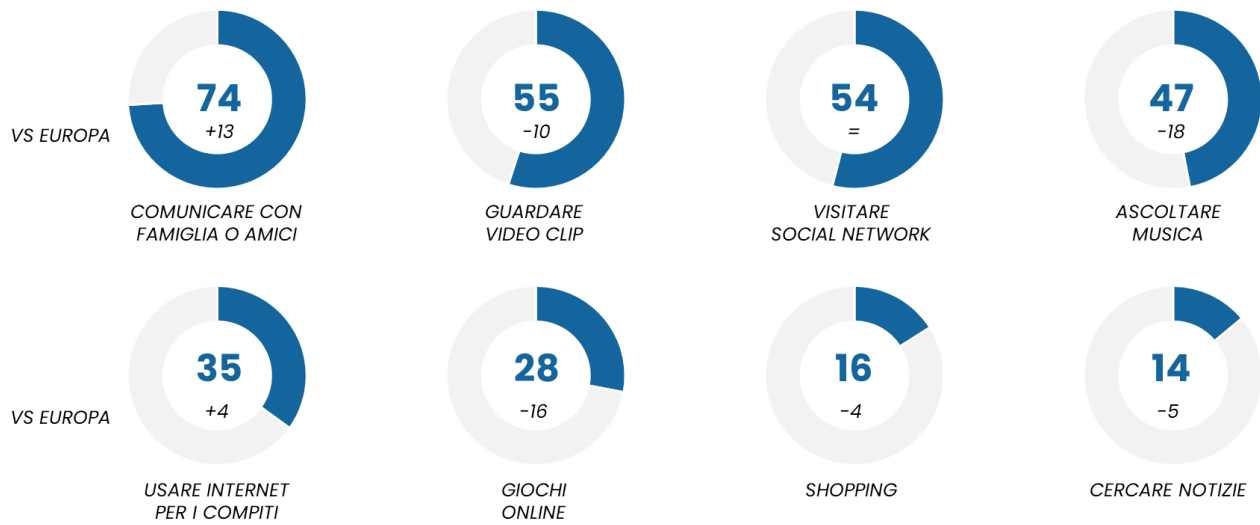
- In riferimento al caso italiano, esso rispecchia in larga misura la media europea, con **una netta prevalenza dello Smartphone come dispositivo principale per la navigazione quotidiana online (80%), seguito da PC (39%) e Tablet (20%)**.
- Significativamente sotto la media europea sono invece l'uso 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>

Capitolo 2.

I DIRITTI DEI MINORI NELL'AMBIENTE DIGITALE LE LINEE GUIDA INTERNAZIONALI

I MAIN INSIGHTS

- Le politiche su **minori e media** a livello europeo si strutturano intorno **3 principi cardine**: **Provision** (la possibilità di accesso), **Protection** (in termini di privacy e trattamento dei dati) e **Partecipazione** (per un ruolo pro attivo dei minori negli ambienti digitali)
- La **trasformazione degli ambienti digitali** rende necessario un **costante aggiornamento delle raccomandazioni** che si ispirano a tali principi

I PRINCIPI CARDINE

La **Convezione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia (UNCRC)**, adottata il 20 novembre 1989 dall'Assemblea Generale dell'ONU, e ratificata da 196 Paesi, rappresenta un pilastro nella definizione della tutela dei minori.

Il documento, strutturato in 54 articoli, fornisce la base fondamentale su cui costruire gli interventi istituzionali e le linee guida a protezione dei minori in ogni aspetto della loro vita, **compreso il loro rapporto con gli ambienti digitali**.

Recentemente il Comitato per i diritti del fanciullo dell'ONU ha elaborato il **Commento generale n.25 sui diritti dell'infanzia in relazione all'ambiente digitale** (UN, 2021), in cui vengono individuati **quattro principi**:

- 1) Il principio di **non discriminazione**, che garantisce ai minori un accesso all'ambiente digitale effettivo, adeguato e comprensibile, tale da contrastare il rischio di discriminazione o esclusione da tecnologie e servizi mediali.
- 2) Il principio dell'**interesse superiore del minore** ('best interest of the child'), di primaria importanza in ogni azione governativa riguardante la messa a disposizione, la regolamentazione, il design, la gestione e l'uso dell'ambiente digitale.
- 3) Il principio del **diritto alla vita, sopravvivenza e sviluppo del minore, nel contrasto a rischi propri dell'ambiente digitale** quali contenuto sessuale



o violento, aggressioni, gioco d'azzardo, sfruttamento e abuso anche sessuale, e l'incitamento al suicidio o attività pericolose per la vita del bambino.

- 4) Il principio del **rispetto delle opinioni del bambino**, la promozione della consapevolezza delle opportunità garantite dai mezzi digitali per l'espressione dei propri bisogni e per la partecipazione a livello locale, nazionale ed internazionale.

Sulla base di quanto stabilito dalle Nazioni Unite, il **Consiglio d'Europa** ha elaborato a sua volta un sistema di linee guida, che si ispirano a **3 principi**:

- **rispettare, proteggere e realizzare** i diritti dei minori nell'ambiente digitale (CoE, 2018a)
- **rafforzare** la loro **autonomia** (CoE, 2018b)
- e tutelarli in merito alla **protezione dei dati personali** (CoE, 2018c; CoE, 2021).

Infine, nell'ambito del **Better Internet for Kids 2022 (BIK+)**, il programma dell'Unione Europea che dal 2012 definisce le linee per la tutela e sicurezza dei minori negli ambienti digitali, sono stati enucleati e definiti i seguenti 3 principi:

- 1) La realizzazione di **esperienze digitali adeguate e sicure**, che proteggano i minori dall'esposizione a contenuti inappropriati o illegali; in particolare, per il contrasto alla pedopornografia e all'abuso sessuale dei bambini, BIK lavora in strettissima collaborazione con la rete di *hotline* telefonica INHOPE.
- 2) Il conferimento di **autonomia e responsabilità** digitali e l'acquisizione di **competenze e abilità digitali** per la navigazione responsabile in un ambiente mediale sicuro e consapevole.
- 3) La **partecipazione attiva** dei minori e il loro coinvolgimento nella promozione di esperienze digitali sicure, innovative e creative.

PROVISION, PROTECTION, PARTECIPATION

Le linee guida elaborate dal **Consiglio d'Europa** I diritti dei minori in rapporto ai media sono raggruppati in tre macro-categorie, le cosiddette "3 P": **Provision, Protection, Participation**, di seguito analizzate.

PROVISION



Definisce il **diritto all'accesso** a tecnologie, servizi e contenuti medialti. Secondo le linee guida europee, gli Stati si devono impegnare a garantire un accesso adeguato e sicuro, negli spazi pubblici come nei contesti educativi.

- Contestualmente, **i termini e le condizioni di utilizzo**, associati all'uso dei servizi online, devono essere accessibili, trasparenti e formulati in modo da essere pienamente comprensibili da parte dei minori;
- I minori devono poter accedere inoltre a **contenuti e servizi di alta qualità**, che siano specificamente realizzati per loro, facilmente reperibili e comprensibili;
- I minori devono infine poter beneficiare di contenuti e servizi digitali improntati all'**istruzione** e allo sviluppo di conoscenze, talenti e capacità personali. Pertanto è indispensabile garantire mezzi per acquisire e potenziare le proprie **competenze digitali** e la **comprensione critica** di rischi e opportunità connesse all'ambiente mediale.

PROTECTION. Il diritto alla Privacy



La protezione dei minori negli ambienti digitali deve essere garantita in relazione alla **privacy** e al trattamento dei **dati personali**.

Le istituzioni devono intervenire in tale direzione in modo che questo diritto essenziale sia conosciuto e rispettato non

solo dagli *stakeholder*, ma anche da coetanei, genitori, tutori ed educatori.

- IN PARTICOLARE sull'utilizzo dei dati personali è intervenuta la **Convention 108+** (CoE, 2018c), secondo cui, tenuto conto che l'elaborazione dei dati può andare a beneficio dei minori, si raccomanda che essa venga svolta in modo **corretto, legale, accurato e sicuro** e con il **consenso** libero, esplicito e informato degli stessi minori o di chi li ha in carico.
- IN GENERALE si evidenzia e sottolinea il principio di **minimizzazione dei dati personali**: l'elaborazione di questi dati in merito ai minori deve essere adeguata, rilevante ma non eccessiva rispetto agli scopi/fini prefissati.

PROTECTION. La sicurezza dei minori

I minori devono essere inoltre protetti da ogni forma di violenza, sfruttamento ed abuso in relazione all'ambiente digitale che quotidianamente frequentano.

Le linee guida europee individuano in particolare **4 tipologie di rischi** cui i minori possono essere esposti a contatto con i media:

- 1) **Rischi legati a contatti con altri utenti online:** fra cui lo sfruttamento e l'abuso sessuale, l'adescamento, il reclutamento in attività criminali o in movimenti estremisti politici o religiosi;
- 2) **Rischi legati ai contenuti digitali,** quali la rappresentazione degradante, stereotipata o ipersessualizzata di donne e bambini, la rappresentazione ed esaltazione di autolesionismo e suicidio, l'esposizione a espressioni umilianti, razziste o discriminatorie in genere, oltre all'esposizione a contenuti pornografici.
- 3) **Rischi legati alla condotta** su internet, tra cui cyberbullismo e altre forme di aggressione, la diffusione non consensuale di immagini sessuali, l'estorsione, contenuti d'odio (hate speech), il gioco d'azzardo, l'utilizzo illegale della proprietà intellettuale altrui.
- 4) **Rischi per la salute fisica legati** all'uso eccessivo dei media.

PARTICIPATION



Se i diritti inclusi nei principi di Provision e Protection riflettono un'idea di "passività", quello di Participation pone invece l'accento sul **ruolo attivo e proattivo** che il minore può e deve assumere nel contesto digitale.

IN PARTICOLARE:

- I minori devono disporre della possibilità di esercitare il loro **diritto di espressione**, di ricercare, ricevere e diffondere informazioni e idee di ogni tipo. Ciò deve essere garantito entro i limiti ragionevoli del rispetto della libertà e dignità altrui e dei diritti sulla proprietà intellettuale.

- I più giovani devono avere anche il **diritto di essere ascoltati**. È indispensabile dare importanza alle loro opinioni, bisogni e necessità a seconda della loro età e maturità, specialmente per quanto riguarda la concezione, implementazione e valutazione di risorse, pratiche e politiche volte alla realizzazione dei loro diritti in generale.

I SAFER INTERNET CENTRE

La Commissione Europea, attraverso il programma **Better Internet for Kids 2022 (BIK+)** svolge un'intensa attività di coordinamento e valutazione per la definizione di *policies* nazionali (BIK, 2023a): nel 2022, **25 Paesi** sui 29 coinvolti (i 27 Paesi UE più Norvegia e Islanda) hanno integrato nelle proprie linee di intervento le proposte del BIK (BIK, 2023b).



Un ruolo centrale è svolto dai **Safer Internet Centres (SIC)**, che hanno come principale obiettivo lo **sviluppo di servizi e contenuti digitali di alta qualità** rivolti tanto ai minori quanto a genitori, tutori e insegnanti. Tra le principali iniziative dei SIC

si segnala il Safer Internet Day, organizzato annualmente dal 2004.

La piattaforma SIC italiana, **Generazioni Connesse**, è coordinata dal Ministero dell'Istruzione e lavora in collaborazione con numerosi enti ed istituzioni in prima linea nella sicurezza in rete. *Generazioni Connesse* promuove:

- campagne informative ed approfondimenti tematici di divulgazione per sensibilizzare il pubblico sui possibili rischi legati all'ambiente digitale,
- percorsi formativi sulla sicurezza in rete e l'assistenza nella formulazione di documenti e-policy da parte delle scuole.

Queste attività ricevono supporto e consultazione non solo da professionisti ed esperti del settore, ma anche dagli stessi minori, coinvolti tramite uno **Youth Panel** che riflette le logiche dei diritti partecipativi previsti dalle istituzioni internazionali.



FONTI BIBLIOGRAFICHE

- Better Internet for Kids (2022). *A Digital Decade for children and youth: the new European strategy for a better internet for kids (BIK+)*: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/digital-decade-children-and-youth-new-european-strategy-better-internet-kids-bik>
- Better Internet for Kids (2023a). *BIK Policy Map. Country impact case studies*: <https://www.betterinternetforkids.eu/policy/bikmap>
- Better Internet for Kids (2023b). *The Better Internet for Kids Policy Map, Fourth edition*: <https://www.betterinternetforkids.eu/policy/bikmap>
- Council of Europe (2018c). *Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment*: <https://edoc.coe.int/en/children-and-the-internet/7921-guidelines-to-respect-protect-and-fulfil-the-rights-of-the-child-in-the-digital-environment-recommendation-cmrec20187-of-the-committee-of-ministers.html>
- Council of Europe (2018b). *Policy guidance on empowering, protecting and supporting children in the digital environment*: <https://edoc.coe.int/en/children-and-the-internet/8011-policy-guidance-on-empowering-protecting-and-supporting-children-in-the-digital-environment.html#>
- Council of Europe (2018c). *Convention 108+. Convention for the protection of individuals with regard the processing of personal data*: <https://www.coe.int/en/web/data-protection/convention108-and-protocol>
- Council of Europe (2021). *Children's data protection in an educational setting. Guidelines*: [https://edoc.coe.int/en/children-and-the-internet/9620-childrens-data-protection-in-an-education-setting-guidelines.html#:~:text=The%20Guidelines%20on%20Children's%20Data,the%20modernised%20Convention%20108%20\(more](https://edoc.coe.int/en/children-and-the-internet/9620-childrens-data-protection-in-an-education-setting-guidelines.html#:~:text=The%20Guidelines%20on%20Children's%20Data,the%20modernised%20Convention%20108%20(more)
- *Generazioni Connesse - Safer Internet Centre Italia*: <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/>
- *SID - Safer Internet Day 2023*: <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2023/01/24/sid-safer-internet-day-2023/>
- United Nations (2021). *General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment*: <https://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>

Capitolo 3.

LO SCREEN TIME E I RISCHI PER LA SALUTE DEI MINORI

I MAIN INSIGHTS

- Il **tempo trascorso dai minori davanti a schermi** (screen time) ha impatti significativi sulla **salute psicofisica dei minori**
- Il **tempo destinato alla fruizione di schermi** da parte dei **minori che vivono in Italia è inferiore alla media europea**
- Una **mera valutazione quantitativa risulta limitante**: l'attenzione deve essere riposta anche alla **qualità** del tempo speso nella fruizione.

Come evidenzia il fascicolo 1, **la fruizione mediale è cresciuta** e si è diversificata negli anni, portando a un **incremento del tempo trascorso dai minori con i media**. Tale trasformazione ha un **importante impatto sulla quotidianità dei più giovani**:

- sul loro **stile di vita**
- sull'**ambiente domestico**
- sul **rapporto con i coetanei**.

Per questa ragione, lo **Screen Time** è diventato un indicatore decisivo nella definizione del rapporto fra minori e media (Livingstone & Blum-Ross, 2020),

oltre che una variabile decisiva per **valutare gli impatti della fruizione mediale** sulla **salute psico-fisica** durante le diverse fasi dello sviluppo.

Lo *Screen Time* **a scopo ricreativo** (escludendo, cioè, le attività medialità a scopo educativo) è generalmente considerato come uno dei principali, se non il principale, fattore che contribuisce infatti a uno **stile di vita sedentario** nei bambini.



SCREEN TIME E SALUTE DEI MINORI: I RISCHI

A partire dalle raccomandazioni dell'**Organizzazione mondiale della Sanità** (World Health Organization, 2020), numerosi studi hanno indagato l'associazione tra la **sedentarietà dei minori**, e specificamente l'eccessivo consumo televisivo o di altri digital device, **e i possibili effetti avversi sulla loro salute psico-fisica**.

Partendo dal **presupposto** che un eccesso di *Screen Time* ricreativo è da considerarsi come abitudine **non salutare**, le ricerche scientifiche hanno posto la loro attenzione sull'adozione concomitante di altre abitudini disfunzionali da parte dei bambini.

In particolare:

- la mancanza di una corretta e regolare **attività fisica**;
- comportamenti disfunzionali inerenti alle **abitudini alimentari** (Pearson et al., 2018; Tambalis et al., 2020), quali il consumo di "cibo spazzatura";
- le ricadute sulla **durata** e la **qualità del sonno** (Le Bourgeois et al., 2017);
- fino alla possibile manifestazione di disturbi comportamentali di tipo **aggressivo o sregolato** (Guerrero et al., 2019).

È in particolare nel **contesto domestico, e delle sue specifiche caratteristiche**, che vengono ricercati prodromi o possibili fattori concomitanti e aggravanti il rischio. In particolare è stata rilevata:

- una **correlazione tra eccesso di Screen Time** ricreativo da parte dei minori e **livello basso di istruzione dei genitori** (Pérez-Farinós et al., 2017) o dello **status socioeconomico** del nucleo familiare (Rideout, 2017). In famiglie meno agiate e meno istruite si ritrovano i maggiori tempi di fruizione dei media.

Inoltre, l'**attitudine genitoriale** è considerata di primaria importanza per quanto concerne

- il **consumo di health food**;
- **corretti ritmi sonno-veglia**;
- e un **limitato utilizzo di schermi** e device elettronici (Garcia-Conde et al., 2020).



SCREEN TIME E SALUTE DEI MINORI. LE LINEE GUIDA

Nel tempo sono state elaborate diverse linee guida volte ad aumentare la consapevolezza sui rischi di un uso ripetuto e prolungato dei device digitali a finalità intrattenitiva da parte dei più piccoli e proposti **differenti valori-soglia** per regolamentare le durate del consumo.

In particolare:

- L'**OMS** non suggerisce soglie orarie definite per lo *Screen Time* ricreativo fra i 5 ai 17 anni (Bull et al., 2020), mentre **raccomanda per i bambini dai 2 ai 5 anni un massimo di un'ora al giorno** (World Health Organization, 2019);
- L'**American Academy of Pediatrics** (AAP, 2013) ha proposto a lungo la **formula "2x2"** (Blum-Ross & Livingstone, 2018) ovvero: **non esporre a schermi i bambini al di sotto dei 2 anni, e limitare a un massimo di 2 ore al giorno lo Screen Time dei bambini dai 2 anni in su**. Questa **formula è stata rimossa** dalle linee guida realizzate dall'AAP nel 2016 (Council on Communications and Media, 2016).
- Il limite massimo di **2 ore al giorno**, da dedicare allo *Screen Time* ricreativo, è raccomandato anche dai **Ministeri e Dipartimenti della Salute di vari Paesi**, tra cui: Canada (Tremblay et al., 2011), Germania (Rütten & Pfeifer, 2016) e Australia (Australian Government Department of Health, 2019).
- Tale raccomandazione è inoltre riportata, sul **fronte italiano**, nella cosiddetta **Carta di Padova**, stilata dall'omonima Università di concerto con il Dipartimento di Salute della donna e del bambino (Galderisi et al., 2022).

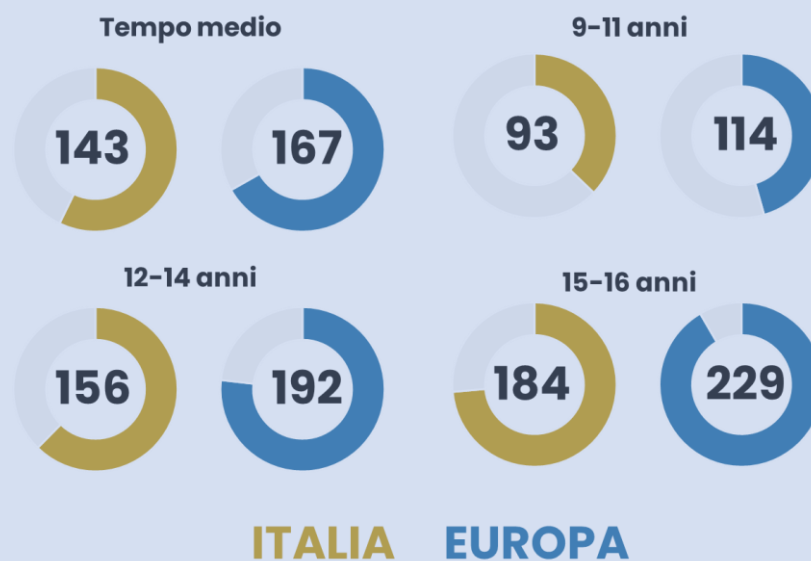
Tali soggetti sono concordi nel ritenere che lo **stile di vita dei minori è da considerarsi sano quando prevede un'attività fisica moderata-vigorosa** (MVPA) **almeno un'ora al giorno** e **Screen Time a scopo ricreativo limitato a un massimo di due ore** e comunque contenuto (Marques et al., 2020).



LO SCREEN TIME DEI MINORI IN ITALIA E IN EUROPA

Anche laddove gli standard relativi all'attività fisica giornaliera siano rispettati, **si rileva a livello europeo un aumento generale dello Screen Time ricreativo** (Tanaka et al., 2017), che investe anche l'Italia, sebbene con indici di esposizione più contenuti rispetto alla media europea.

La ricerca **Eu Kids Online 2020** (Šmahel et al., 2020) ha rilevato un tempo medio di presenza in Rete dei giovani **europei** dai 9 ai 16 anni pari a **167 minuti al giorno**, ben oltre le due ore generalmente considerate ottimali. Rispetto a questi dati, **l'Italia** sembra assestarsi positivamente **al di sotto della media europea**, con un tempo medio di fruizione di internet pari a **143 minuti al giorno, ma comunque superiore rispetto al limite consigliato** (+36' per i 12-14enni e + 64' per i 15-16enni).

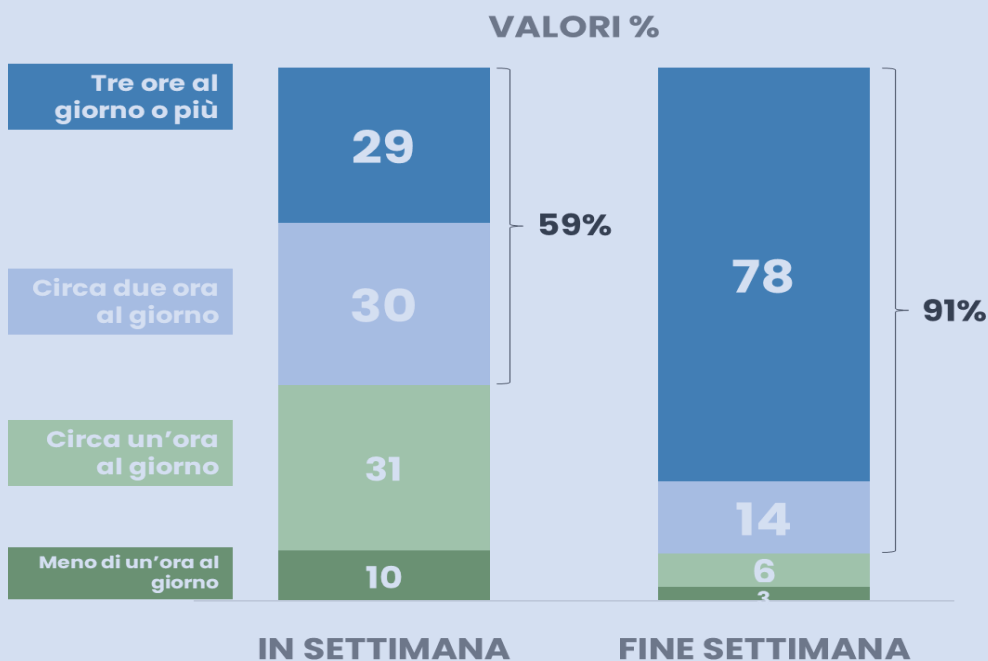


FONTE: EU KIDS ONLINE 2020

Tuttavia, secondo il report **Childhood Obesity Surveillance Initiative (COSI)**, giunto nel 2022 alla sua quinta edizione (World Health Organization, 2022), **l'Italia risulta fanalino di coda** a livello europeo, seconda solo a San Marino, per quanto riguarda lo *Screen Time* (complessivamente considerato come fruizione di televisione o apparecchi elettronici). Il dato diventa particolarmente evidente nel contesto del fine settimana dove, a fronte di un prevedibile aumento del tempo libero a disposizione, e conseguentemente anche del tempo che si può dedicare all'intrattenimento mediale, il **91%** dei bambini italiani trascorre **due o più ore al giorno davanti a uno schermo** e, di questi, il **78%** dichiara una fruizione pari o superiore alle **tre ore** al giorno.

Il report ha raccolto dati su 411.000 bambini dai 6 ai 9 anni da 33 Paesi europei (l'Italia ha contribuito alla ricerca tramite l'**Istituto Superiore di Sanità**), sottolineando ancora una volta l'associazione tra:

- obesità infantile, cattive abitudini alimentari, comportamentali e del sonno;
- e una condotta di vita sedentaria, fortemente condizionata dal tempo trascorso a contatto con i media digitali.



Fonte: WORLD HEALTH ORGANIZATION

LO SCREENTIME: UNA VALUTAZIONE QUALI-QUANTITATIVA

La tendenza a utilizzare indicatori quantitativi per valutare il rapporto fra minori e media è contemperata dalla **crescente attenzione verso la qualità delle attività che vengono condotte dai minori attraverso gli schermi:**

- Le linee guida previste da autorità nazionali e sovranazionali sono state talvolta messe in discussione, soprattutto per quanto concerne la loro rigida impostazione quantitativa circa il numero massimo di ore raccomandate per lo *Screen Time* giornaliero;



- Sul fronte canadese, ad esempio, si è suggerita una revisione delle raccomandazioni nazionali, in favore di **un approccio che sia più armonicamente costruito per fasce d'età**, cogliendo esigenze e abitudini dei sottogruppi che costituiscono l'articolata popolazione infantile e adolescenziale (Gallant et al., 2020).

Altro aspetto da considerare con attenzione è **il ruolo dei genitori** nella quotidianità dei minori. Sonia Livingstone e Alicia Blum-Ross hanno criticato il tradizionale atteggiamento istituzionale, cristallizzato nella già citata formula "2x2", ponendo particolare attenzione alla pressione sociale vissuta dai genitori (Blum-Ross & Livingstone, 2018; Livingstone & Blum-Ross, 2020).

Si può affermare, in conclusione, che

- l'analisi dello *Screen Time* sia un mezzo di centrale importanza nella valutazione della dieta mediale dei minori
- ma che sia allo stesso tempo strettamente necessaria, in direzione di una migliore e più efficace comprensione del tema, la contemporanea valutazione della **qualità dello *Screen Time*** stesso, la sua articolazione in pratiche diversificate che espongono i giovani, di volta in volta, tanto a rischi quanto a opportunità.

FONTI BIBLIOGRAFICHE

- American Academy of Pediatrics (2013). Children, Adolescents, and the Media. *Pediatrics*, 132 (5).
- Australian Government Department of Health (2019). 24-hour movement guidelines – children and young people (5 to 17 years): <https://www.health.gov.au/resources/collections/collection-of-physical-activity-and-sedentary-behaviour-guidelines-for-all-ages>
- Blum-Ross A., & Livingstone S. (2018). The trouble with “screen time” rules. In G. Mascheroni, C. Ponte, & A. Jorge (Eds.), *Digital parenting. The challenges for families in the digital age* (pp. 179–187). Nordicom.
- Bull FC, Al-Ansari SS, Biddle S., Borodulin K., Buman MP, Cardon C., ... Dempsey PC (2020). World Health Organization 2020 guidelines on physical activity and sedentary behaviour. *British Journal of Sports Medicine*, 54, 1451–62.
- Council on Communications and Media (2016). Media use in School-Aged Children and Adolescents. *Pediatrics*, 138(5).
- Galderisi A., Perilongo G., Caprio S., Da Dalt L., Di Salvo G., Gatta M., ... Baraldi E (2022). Pediatric Preventive Care in Middle-High Resource Countries-The Padova Chart for Health in Children. *Front Pediatr*. 2022 Apr 14;10:803323.
- Gallant F., Thibault V., Hebert J., Gunnell KE, Bélanger M. (2020). One size does not fit all: identifying clusters of physical activity, screen time, and sleep behaviour co-development from childhood to adolescence. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity* 2020; 17:58.
- Garcia-Conde MG, Marin L, Maya SR, Cuestas PJ (2020). Parental Attitudes to Childhood Overweight: The Multiple Paths through Healthy Eating, Screen Use, and Sleeping Time. *Int J Environ Res Public Health*. 2020 Oct 27;17(21):7885.
- Guerrero MD, Barnes JD, Chaput JP, Tremblay M. (2019). Screen time and problem behaviors in children: exploring the mediating role of sleep duration. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity* 2019; 16:105
- LeBourgeois MK, Hale L, Chang AM, Akacem LD, Montgomery-Downs HE, Buxton OM (2017). Digital Media and Sleep in Childhood and Adolescence. *Pediatrics*. 2017 Nov;140(Suppl 2):S92–S96.
- Livingstone S., & Blum-Ross A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children’s lives*. Oxford University Press.
- Marques A., Bordado J., Tesler R., Demetriou Y., Sturm DJ, de Matos MG (2020). A composite measure of healthy lifestyle: A study from 38 countries and regions from Europe and North America, from the Health Behavior in School-Aged Children survey. *Am J Hum Biol*. 2020 Nov; 32(6).
- Pearson N., Biddle SJH, Griffiths P., Johnston JP, Haycraft E. (2018). Clustering and correlates of screen-time and eating behaviours among young children. *BMC Public Health*. 2018 Jun 18;18(1):753.
- Pérez-Farinós N, Villar-Villalba C., López Sobaler AM, Dal Re Saavedra MÁ, Aparicio A., Santos Sanz S., Robledo de Dios T., Castrodeza-Sanz JJ, Ortega Anta RM (2017). The relationship between hours of sleep, screen time and frequency of food and drink consumption in Spain in the 2011 and 2013 ALADINO: a cross-sectional study. *BMC Public Health*. 2017 Jan 6;17(1):33.
- Rideout, V. (2017). The Common Sense Census: Media use by kids age zero to eight: <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kidsage-zero-to-eight-2017>
- Rütten A., Pfeifer K. (Eds.) (2016). *National Recommendations for Physical Activity and Physical Activity Promotion*, Federal Ministry of Health, FAU University Press, Erlangen.
- 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>
- Tambalis KD, Panagiotakos DB, Psarra G., Sidossis LS (2020). Screen Time and its Effect on Dietary Habits and Lifestyle among Schoolchildren. *Cent Eur J Public Health*, 28 (4): 260–266.
- Tanaka C., Tanaka M., Okuda M., Inoue S., Aoyama T., Tanaka S. (2017). Association between objectively evaluated physical activity and sedentary behavior and screen time in primary school children. *BMC Res Notes*. 2017 May 2;10(1):175.
- Tremblay M., LeBlanc AG, Janssen I, Kho ME, Hicks A., Murumets K., Colley RC, Duggan M (2011). Canadian Sedentary Behaviour Guidelines for Children and Youth. *Applied Physiology, Nutrition, and Metabolism*, 36 (1).
- World Health Organization (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age: <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>
- World Health Organization (2020). WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128>
- World Health Organization (2022). WHO European Childhood Obesity Surveillance Initiative (COSI). Report on the fifth round of data collection, 2018–2020.



Capitolo 4.

I MINORI E I FATTORI DI RISCHIO DELL'AMBIENTE DIGITALE. UNA VISIONE D'INSIEME

I MAIN INSIGHTS

- Tra i rischi online maggiormente percepiti dai giovani italiani troviamo **comportamenti e contenuti offensivi o discriminatori**, la visione di immagini o altri contenuti **violenti** o **sessuali**, il contatto con **sconosciuti**.
- Il periodo della **pandemia** ha segnato un incremento decisivo nell'uso dei media da parte dei giovani, e di conseguenza un **aggravamento** dei possibili fattori di rischio gli ambienti digitali.

L'analisi dei rischi connessi al rapporto fra media e minori ha messo a fuoco un **range di aree di attenzione diversificato**. Non si tratta unicamente di rischi per la salute, legati a un eccessivo utilizzo dei media (Fascicolo 3), ma di fattori che concernono:

- la **natura della frequentazione delle piattaforme**,
- i **contenuti**,
- i **contatti**
- e più in generale i **comportamenti adottati** tanto **dagli adulti** nei confronti dei minori e **dai minori stessi**.

I RISCHI PER I MINORI.

LE RICERCHE GKO E TELEFONO AZZURRO/DOXA

Data l'ampiezza dell'argomento, prima di approfondire nel dettaglio le cosiddette **"Quattro C"** (si veda Fascicolo 5) con cui si classificano i rischi del mondo digitale (Livingstone & Stoilova, 2021), vengono di seguito proposti i risultati di alcune ricerche, italiane ed internazionali, che evidenziano punti di criticità di particolare rilevanza per la tutela dei giovani, e che possono fungere da **key-frame interpretativo** per i successivi approfondimenti

In campo INTERNAZIONALE, si segnala il progetto **Global Kids Online (GKO)**, coordinato dal Centro di ricerca Unicef-Innocenti di Firenze, dalla London School of Economics and Political Science (LSE) e dalla rete EU Kids Online.

GKO ha realizzato, nel 2019, un report comparativo su 14.733 minorenni dai 9 ai 17 anni di 11 Paesi di tutto il mondo, tra cui l'Italia (Livingstone et al., 2019; Stalker et al., 2019).

Da questa ricerca emerge l'esposizione a varie forme di rischio, soprattutto per quanto attiene la tipologia di **contenuti** incontrati online.

In particolare:

- Tra i contenuti inappropriati con cui i giovani italiani hanno avuto a che fare si segnalano i **discorsi d'odio** (il cosiddetto *hate speech*, per il **35%** dei minori intervistati), i **contenuti violenti** (al **33%**) o **sessuali** (al **27%**).
- In misura minore, ma comunque significativa, i contenuti riguardanti l'**autolesionismo** (al 22%) e il **suicidio** (13%).
- A questi fattori, si deve aggiungere che il 10% ha dichiarato di essere stato trattato in modo offensivo e il 9% di aver incontrato dal vivo qualcuno che si era precedentemente conosciuto solo in rete.



DISCORSI D'ODIO



CONTENUTI VIOLENTI



CONTENUTI SESSUALI



CONTENUTI RIGUARDANTI
AUTOLESIONISMO



CONTENUTI RIGUARDANTI
SUICIDIO



HA SUBITO TRATTAMENTO
OFFENSIVO



HA INCONTRATO DAL VIVO
QUALCUNO CHE PRIMA
CONOSCEVA SOLO ONLINE

FONTE: GLOBAL KIDS ONLINE; VALORI PERCENTUALI

Più specificamente rivolta all'Italia, la ricerca **Tra realtà e metaverso** condotta nel 2023 da **Telefono Azzurro** e **Doxa** (Antonelli et al., 2023) ha intervistato 804 ragazzi e adolescenti italiani dai 12 ai 18 anni. Tra i differenti aspetti indagati troviamo la tipologia di dispositivi utilizzati dai giovani, la quantità di tempo trascorsa a contatto con i media e le abitudini dei minori.

IN DETTAGLIO, per quanto concerne i rischi che gli intervistati reputano più probabili, si evidenziano:



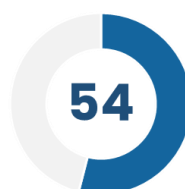
- **l'essere contattati da estranei (65%** dei casi),
- subire atti di **bullismo o discriminazione (57%)**,
- l'eccessiva **condivisione di dati personali (54%)**,
- la **visione di contenuti violenti (53%)**,
- Meno probabile ma comunque significativa la **possibilità di visione di contenuti sessuali (45%)**;
- In misura minore, **inviare contenuti e pentirsene (36%)**, **spendere troppi soldi (19%)** o **giocare d'azzardo (14%)**.



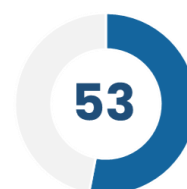
ESSERE CONTATTATI
DA ESTRANEI



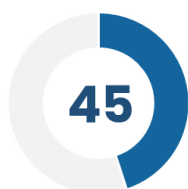
SUBIRE BULLISMO O
DISCRIMINAZIONE



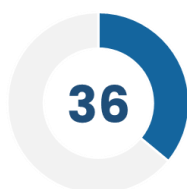
CONDIVIDERE TROPPI
DATI PERSONALI



VEDERE CONTENUTI
VIOLENTI



VEDERE CONTENUTI
SESSUALI



INVIARE CONTENUTI
E PENTIRSENE



SPENDERE
TROPPI SOLDI



GIOCARE
D'AZZARDO

FONTE: TELEFONO AZZURRO & DOXA; VALORI PERCENTUALI

In entrambi gli studi si rilevano infatti come fattori di rischio prominenti:

- la diffusione di **comportamenti e contenuti offensivi** o discriminatori,
- la circolazione di immagini, video o altri contenuti inappropriati rappresentanti **violenza** su altri o su sé stessi o inerenti alla **sfera sessuale**,
- l'**incontro online o offline con sconosciuti**.

MEDIA E MINORI DURANTE LA PANDEMIA



Il **biennio 2020-2021** ha segnato un eccezionale aumento nell'utilizzo dei dispositivi mediali da parte della popolazione minorenni italiana (Fascicolo 1). Tale dato trova conferma nel **XIV Atlante dell'Infanzia** di **Save the Children** (De Marchi, 2023) da cui si evince che la **pandemia di Covid-19** ha segnato uno **spartiacque** nell'uso dei media da parte dei minori; con l'adozione

delle restrizioni a partire da marzo 2020, il possedere un proprio strumento digitale è diventato infatti per i minori una **necessità**, tanto **per socializzare** quanto **per poter usufruire della didattica a distanza** (Mascheroni et al., 2021)

Contemporaneamente, l'incremento improvviso nell'accesso dei minori a device e servizi della rete ha generato un **aumento dello Screen Time e dei fattori di rischio** ad esso connessi:

- **incremento della sedentarietà** dei bambini (López-Bueno et al., 2020; Seguin et al., 2021), in particolare nei Paesi colpiti più gravemente dalla pandemia (Kovacs et al., 2021);
- maggiore incidenza di casi di **depressione, ansia, sofferenza psicologica**;
- varie **forme di dipendenza**, il tutto **in stretta correlazione con l'uso eccessivo dei social media** (Bozzola et al., 2022).



La ricerca **Kids' Digital lives in Covid-19 Times (KiDiCoTi)** ha osservato i cambiamenti avvenuti nella **primavera 2020** nelle esperienze mediali dei giovani dai 10 ai 18 anni di 11 Paesi europei (Lobe et al., 2020).

I dati che seguono riportano la percentuale di minori italiani che hanno dichiarato di essere stati esposti a varie forme di rischio, con **uguale** o **maggiore frequenza** rispetto al periodo pre-pandemico.



FONTE: KIDS' DIGITAL LIVES IN COVID-19 TIMES; VALORI PERCENTUALI

Le principali criticità rilevate sono **disinformazione** , **contenuti o messaggi violenti/che incitano alla violenza** (contro gli altri o contro se stessi), **messaggi inopportuni** , **uso improprio dei dati personali** (abuso dei dati personali, furto di password), **virus/spyware**.

Secondo una ricerca di **Generazioni Connesse** (condotta da Skuola.net, UniFirenze e La Sapienza), nel 2023 quasi la metà dei ragazzi e adolescenti intervistati (**47%**) è connessa a internet per **oltre 5 ore al giorno**.

Un dato decisamente in calo rispetto ai numeri record del 2021 (dove la percentuale era del **77%**), ma che deve far riflettere su come la spinta alla "iperconnessione" di giovani e giovanissimi del biennio pandemico abbia avuto, e stia ancora avendo, forti conseguenze sulla loro condotta in rete e sui numerosi possibili rischi che essi corrono a partire da un eccessivo e non consapevole uso dei media.



FONTI BIBLIOGRAFICHE

- Antonelli C., Minoliti R., Scandroglio F. (2023). *Tra realtà e metaverso. Adolescenti e genitori nel mondo digitale*. Telefono Azzurro & Doxa.
- Bozzola E., Spina G., Agostiniani R., Barni S., Russo R., Scarpato E., ... Staiano AM (2022) The Use of Social Media in Children and Adolescents: Scoping Review on the Potential Risks. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2022, 19, 9960.
- Generazioni Connesse (2023). *Il 30% dei giovani passa più di 5 ore online: la ricerca 2023*: www.generazioniconnesse.it/site/it/2023/02/08/il30deigiovanipassapidi5oreonlineolaricerca2023/
- Kovacs VA, Starc G., Brandes M., Kaj M., Blagus R., Leskošek B., ... Okely AD (2021). Physical activity, screen time and the COVID-19 school closures in Europe – An observational study in 10 countries, *European Journal of Sport Science*, 1–10.
- Livingstone S., Kardefelt-Winther D., Saeed M. (2019). *Global Kids Online. Comparative report – November 2019*. United Nations Children's Fund: <https://www.unicef-irc.org/publications/1059-global-kids-online-comparative-report.html>
- Livingstone S., & Stoilova M. (2021). *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics)*. Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE – Children Online: Research and Evidence.
- Lobe B., Velicu A., Staksrud E., Chaudron S., Di Gioia R. (2020), *How children (10-18) experienced online risks during the Covid-19 lockdown – Spring 2020*, EUR 30584 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2021.
- López-Bueno R., López-Sánchez GF, Casajús JA, Calatayud J., Gil-Salmerón A., Grabovac I, Tully MA, Smith L. (2020). Health-Related Behaviors Among School-Aged Children and Adolescents During the Spanish Covid-19 Confinement. *Front. Pediatr.* 8:573.
- Mascheroni G., Saeed M., Valenza M., Cino D., Dreesen T., Zaffaroni LG, Kardefelt-Winther D. (2021) *Learning at a Distance: Children's remote learning experiences in Italy during the COVID-19 pandemic*. UNICEF Office of Research – Innocenti, Florence.
- Seguin D., Kuenzel E., Morton JB, Duerden EG (2021). School's out: Parenting stress and screen time use in school-age children during the COVID-19 pandemic. *Journal of Affective Disorders Reports* (6), December 2021, 100217.
- Stalker P., Livingstone S., Kardefelt-Winther D., Saeed M. (2019). *Growing up in a connected world*. United Nations Children's Fund: <https://www.unicef-irc.org/publications/1060-growing-up-in-a-connected-world.html>

Capitolo 5

I RISCHI DEGLI AMBIENTI DIGITALI. LE “QUATTRO C”

I MAIN INSIGHTS

- I **Contact Risks** riguardano i **contatti** dei minori online con individui potenzialmente malintenzionati. In questa categoria rientrano le numerose forme dell'**abuso sessuale**, compreso **grooming, sexting e sextortion**.
- I **Content Risks** comprendono la possibilità di fruire di contenuti **inappropriati, offensivi o violenti**.
- I **Conduct Risks** riguardano la **condotta** degli stessi minori negli ambienti digitali: le varie forme di **cyberbullismo, cyberodio**, nonché l'esecuzione di **challenge** potenzialmente dannose.
- I **Contract Risks** riguardano la **datizzazione** e lo **sfruttamento commerciale** dei minori.

I fattori di rischio connessi alle esperienze dei minori in Rete sono generalmente tassonomizzati secondo la **formula delle “tre C”**: **Contact risks, Content risks e Conduct risks**, rispettivamente legati ai **contatti** con la rete, ai **contenuti** disponibili e alla **condotta** dei soggetti negli ambienti digitali (Unicef, 2017). Questa tripartizione, cui vanno aggiunti i **rischi per la salute**, è condivisa anche dalle linee guida del **Consiglio d'Europa** (CoE, 2018).

Nel 2020, il **CO:RE** (*Children Online: Research and Evidence*) ha proposto di aggiungere a questa classica tripartizione anche una **quarta “C”**, rappresentata dai **Contract risks**, ossia i rischi legati alla rete come ambiente **commerciale** (Livingstone et al., 2020; Livingstone & Stoilova, 2021).



5.1 CONTACT RISKS

Rientrano in questa categoria **l'insieme delle attività ed esperienze a cui i minori sono esposti a seguito del contatto pericoloso con un adulto**, conosciuto personalmente o meno dalla vittima. Essi comprendono: abuso e sfruttamento sessuale, Child sexual Abuse Material, Grooming e sexting.



Abuso e sfruttamento sessuale

- Una prima area di particolare urgenza riguarda la **sfera sessuale**. Se già in senso assoluto **l'abuso e lo sfruttamento sessuale minorile** sono pratiche diffuse a livelli preoccupanti in tutto il mondo (Unicef, 2020), la facilità di accesso alla rete da parte di vittime e perpetratori ha moltiplicato le opportunità di rischio in questa direzione.
- Tra le conseguenze, a breve e lungo termine, per le vittime di abuso e sfruttamento sessuale sono state rilevate: **stress post-traumatico** (PTSD), **ansia, depressione, autolesionismo, insoddisfazione** del proprio corpo, abuso di **alcol**, contrazione di **malattie** sessualmente trasmissibili (Ali et al., 2023)
- Per l'Italia, un ruolo di primo piano nel contrasto all'abuso sessuale dei minori, sia *online* che *offline*, è detenuto dall'**Osservatorio per il contrasto della pedofilia e della pornografia minorile**.
- A tal proposito, il **Dipartimento per le politiche della famiglia**, in stretta collaborazione con **l'Istituto degli Innocenti** di Firenze, realizza annualmente una relazione sugli interventi svolti a livello nazionale in riferimento alla **Legge 269/98** (Dipartimento per le politiche della famiglia, 2021).

CSAM (Child Sexual Abuse Material)

- La presenza in rete di materiale pedopornografico (**CSAM**) è **cresciuta** negli ultimi anni, facilitata dalla **maggiore esposizione** dei minori in rete e dalla **maggiore sicurezza per gli adulti** di condividere e far circolare anonimamente tale materiale (WeProtect, 2018).
- Nel 2022, il **National Center for Missing & Exploited Children** statunitense ha dichiarato di aver ricevuto oltre **32 milioni di segnalazioni** di CSAM (NCMEC, 2023).
- Dal 2020 al 2022 è stato rilevato un aumento del **360%** di immagini e contenuti sessuali realizzati **dagli stessi minori** dai 7 ai 10 anni (WeProtect, 2023; IWF, 2023).
- Secondo quanto rilevato dall'**Internet Watch Foundation**, **66%** dei siti internet segnalati nel 2022 per la presenza di materiale illecito sono localizzati **in Europa**, per un totale di quasi **168,000 URL** (IWF, 2022).

Grooming e Sexting

- Una tipologia di *contact risk* particolarmente nota è **l'adescamento online**, definito in inglese **grooming** ovvero l'avvicinamento di un minore da parte



di un adulto, per ottenerne la **fiducia** e in seguito **sfruttarlo a fini sessuali** (Martellozzo, 2017; Schoeps et al., 2020). Numerose sono le strategie adottate dagli adescatori online per accostare le loro vittime (Chiang & Grant, 2017), dalla costruzione di un rapporto di fiducia alla condivisione di materiale sessuale.

- Altro fattore di rischio strettamente collegato al *grooming* è il **sexting** (crasi di *sex* e *texting*): l'invio di **immagini, video o testi sessualmente espliciti**. È opportuno sottolineare che la pericolosità del *sexting* è dovuta al fatto che i minori, specialmente gli adolescenti, possono non solo **ricevere**, ma anche **inviare** e **inoltrare** contenuti sessuali (Ojeda & Del Rey, 2022).
- I rischi del *sexting* sono anche legati a conseguenze estreme, come la cosiddetta **sextortion**, ossia l'ottenimento di favori sessuali, monetari o di altra natura a partire dalla minaccia di diffusione di contenuti più o meno sessualmente espliciti raffiguranti la vittima di estorsione (Patchin & Hinduja, 2020).

5.2 CONTENT RISKS

Una categoria di rischi particolarmente diffusa, legata alla natura stessa dell'ambiente digitale e della rete, riguarda la possibilità di entrare in contatto con **contenuti inappropriati** o **offensivi**, raffiguranti atti sessuali oppure violenti verso animali, persone, o se stessi.

Pornografia

- Numerosi studi scientifici in proposito affermano la mancanza di associazione tra consumo di materiale pornografico tra gli adolescenti e le possibili ricadute sul benessere psicofisico, in termini di disistima, depressione o ansia (Štulhofer et al., 2019; Svedin et al., 2023). Le principali criticità associate alla pornografia riguardano piuttosto l'assunzione di **comportamenti problematici nella sfera sessuale** da parte degli stessi minori (Efrati, 2020).
- Tra le conseguenze dell'esposizione più o meno prolungata a immagini e contenuti espliciti si segnala l'**emulazione** delle pratiche sessuali rappresentate, assimilando un'idea distorta della sessualità fino all'**oggettificazione della donna** (Martellozzo et al., 2017; Martellozzo et al., 2020).
- Portate all'estremo, la visione di pornografia e la percezione di questi contenuti come "realistici" da parte degli adolescenti sono state associate a una maggiore probabilità di comportamento sessuale **aggressivo**



(Wright et al., 2021) o **coercitivo**, quando non proprio **abusivo** (Stanley et al., 2018).

- Inoltre, è stata studiata l'associazione tra pornografia e **sexting** tra i giovani, in particolare l'invio ad altri di **contenuti sessualmente espliciti raffiguranti se stessi** (Martellozzo et al., 2017; Rodríguez-Castro et al., 2021; Giordano et al., 2022).

Contenuti violenti

- L'esposizione dei più giovani a contenuti medialti violenti può avere gravi conseguenze sul loro comportamento (Anderson et al., 2017). Gli effetti principalmente studiati riguardano l'adozione di **comportamenti aggressivi** verso il prossimo (Anderson & Bushman, 2018): un'aggressività che si manifesta tanto nel contesto **virtuale** quanto in quello **scolastico** (Chiang et al., 2021), e che in alcuni casi si può tramutare in vero e proprio **comportamento violento** (Ybarra et al., 2022).
- Il consumo intenso e reiterato di contenuti violenti e la maggiore aggressività che ne deriva possono generare anche diminuzione dei comportamenti **prosociali** e dell'**empatia** (Guo, 2022), fino alla **desensibilizzazione** (Brockmyer, 2022).
- Particolare attenzione è stata rivolta all'impatto della violenza ritratta nei **videogiochi** sullo sviluppo di aggressività nel comportamento dei minori (Prescott et al., 2018; Coyne & Stockdale, 2021). Tuttavia, è stato anche notato come tale impatto sia da considerare entro un più ampio campo di variabili socio-contestuali, come il rapporto con la propria famiglia o i propri pari (Halbrook et al., 2019): in altre parole, la violenza videoludica non ha effetto allo stesso modo su tutti i giovani (Coyne et al., 2023).

Autolesionismo e suicidio

- La proliferazione in rete di contenuti raffiguranti atti **autolesionisti** o addirittura **suicidi**, e la crescente fruizione da parte dei minori di tali contenuti sono tra i rischi più frequenti e dibattuti, come già rilevato nel fascicolo 4.
- Si tratta di materiale prevalentemente **visivo**, come video o fotografie (Marchant et al., 2021), che trova diffusa circolazione specialmente nei **social media** più frequentati dai minori (Brown et al., 2018). La facilità di accesso a questi contenuti è oggetto di una particolare attenzione, anche a seguito di fenomeni eclatanti come la cosiddetta **Blue Whale Challenge** diffusasi in rete tra il 2016 e il 2017 (Mukhra et al., 2019).



- Il ruolo di internet nella messa in atto di forme di *autolesionismo non suicida* (*Non-Suicidal Self-Injury*) rappresenta un tema particolarmente delicato, studiato da più prospettive in campo accademico. È stato segnalato, per esempio, il rischio che la condivisione in rete di questi contenuti possa **rafforzare, incoraggiare o normalizzare comportamenti autolesivi** (Jacob et al., 2017).
- Tuttavia, è stato evidenziato (Lavis & Winter, 2020; Stänicke, 2022) come la ricerca di questa tipologia di contenuti possa essere associata anche a positivi processi di sensibilizzazione, alla maturazione di una maggiore consapevolezza o al tentativo dei minori di **comprendere e affrontare** il proprio autolesionismo, **cercando l'aiuto e il supporto** dei propri coetanei (*peer-support*).
- Il tema è al centro dell'attenzione di diversi **social media**: in Italia, si segnala la campagna di sensibilizzazione condotta nell'ottobre 2023 su **TikTok** con la collaborazione dell'**ospedale pediatrico Bambino Gesù** (Guerrieri, 2023).

5.3 CONDUCT RISKS

Rispetto ai *Contact Risks*, che generalmente prevedono un contatto tra un minore e un adulto, i *Conduct Risks* riguardano **i rapporti potenzialmente dannosi che i minori hanno con i loro coetanei**.

Cyberbullismo

Rientra in questa categoria innanzitutto l'ampio spettro del **cyberbullismo**, inteso come una condotta aggressiva o violenta nei confronti di un individuo, sulla base di **caratteristiche personali** e su uno **squilibrio di potere** a sfavore della vittima (Englander et al., 2017).

Le possibili forme con cui il cyberbullismo si può manifestare sono numerose (Zhu et al., 2021); dagli studi condotti sul tema emergono principalmente:

- Il ricorso a **violenza verbale**, per esempio a **minacce** di violenza fisica tramite messaggi testuali (Díaz & Fite, 2018), ma anche a forme meno aggressive come il **cyber-gossip** (López-Pradas et al., 2017);
- La **violenza di gruppo**, come l'**esclusione** o l'**isolamento** di un individuo da un gruppo più ampio di pari su internet (Díaz & Fite, 2018; Brighi et al., 2019);
- L'utilizzo improprio dei **dati personali** di un minore, che può andare dal **furto** di password e informazioni private all'**impersonare** con intenti malevoli un proprio coetaneo;
- Altre forme ancor più gravi di comportamento aggressivo, per esempio nella sfera **sessuale**, come il **revenge porn** (la diffusione non consensuale



di immagini sessualmente esplicite di un'altra persona; Powell & Henry, 2019) arrivando fino allo **stalking online** (Rao, 2022).

Come si può intuire, alcune forme di cyberbullismo ripropongono nello scenario virtuale pratiche lesive già proprie del bullismo "faccia a faccia"; è stato anzi rilevato come le vittime di cyberbullismo subiscano spesso anche forme di bullismo offline (Kreski et al. 2022).

I minori possono essere coinvolti nelle dinamiche proprie del cyberbullismo in qualità di **perpetratori**, di **vittime** o di **spettatori esterni** (Giumetti & Kowalski, 2022). È stato osservato a più riprese come l'eccessiva quantità di tempo trascorsa in rete sia uno dei principali fattori associati tanto a vittime quanto a perpetratori di cyberbullismo (Zhu et al., 2021).

- Tra gli effetti della **cyber-vittimizzazione** si segnalano pesanti ricadute sul benessere psicofisico, come **stress psicologico**, sviluppo di sintomi **depressivi** e di **ansia**, bassi livelli di **autostima** (Palermi et al., 2016), fino all'ideazione di **progetti suicidi** o veri e propri **tentativi di suicidio** (Giumetti & Kowalski, 2022).
- Effetti avversi quali **sintomi depressivi** e **ansia sociale** sono stati osservati anche in chi non ha direttamente subito episodi di cyberbullismo, ma ne è stato solamente **spettatore** (Doumas & Midgett, 2020).

Cyberodio

Una forma più specifica di condotta nociva su internet è rappresentata dal cosiddetto **cyberodio** (*cyberhate*).

- Non è da confondersi con il cyberbullismo, anche se sono stati studiati i legami tra i due fenomeni (Wachs et al., 2019): se il cyberbullismo riguarda atti offensivi e violenti rivolti verso un **individuo** e generalmente reiterati nel tempo, il cyberodio si rivolge al minore specificamente in quanto membro di un **gruppo sociale** (Bedrosova et al., 2022): sulla base di caratteristiche come l'**etnia**, il **genere**, la **fede religiosa** (Wachs et al., 2021).
- Forma particolarmente grave di cyberodio verso i minori è quella perpetrata sulla base dell'**orientamento sessuale**. È stato osservato come la discriminazione **omofoba** porti a un'esacerbazione di forme di aggressione sessuali parzialmente già viste nei *Contact Risks*, come la *sextortion* (Gámez-Guadix & Incera, 2021).
- I dati italiani di **EU Kids Online** (Machackova et al., 2020) rilevano che il **3%** dei giovani intervistati è stato **vittima di cyberodio** e solo l'**1%** è stato **perpetratore**. Nonostante queste percentuali siano piuttosto contenute,



l'**esposizione generale a contenuti d'odio** ha coinvolto il **30%** degli intervistati.

Challenge

- Un fenomeno tipico dell'attività giovanile su internet, in particolare sui Social Media, è costituito dalle cosiddette **challenge**: azioni eseguite, registrate e condivise pubblicamente dagli utenti, di modo che vengano visionate e successivamente replicate da altri (Ortega-Barón et al., 2022).
- Si tratta di una pratica portata alla **viralità**, cui contribuisce la natura **imitativa** del gesto. In questo senso, un ruolo centrale è spesso assunto da personalità note su internet (i cosiddetti **influencer**) che "innescano" la tendenza, e dal senso di **appartenenza o pressione sociale** associato alla partecipazione alla "sfida" (Burgess et al., 2017).
- È opportuno notare che non tutte le **challenge** costituiscono di per sé un rischio per i minori (Mahadevaiah & Nayak, 2018): anzi, alcune sfide hanno come scopo la diffusione di **buone pratiche** o di consapevolezza su **cause sociali** (Juárez-Escribano, 2019).
- Tuttavia, diverse **challenge** divenute virali prevedono l'adozione di comportamenti rischiosi per la salute fisica o addirittura per la vita di chi li mette in pratica. La ricerca di attenzione e **popolarità** e la costruzione di una propria **identità online** (Deslandes et al., 2020) sono fattori che possono spingere facilmente i minori a compiere azioni potenzialmente dannose per sé stessi.

5.4 CONTRACT RISKS

Un'ultima categoria di rischio riguarda il rapporto tra i minori e i **provider di servizi digitali**: un rapporto a carattere **contrattuale** (Livingstone & Stoilova, 2021), potenzialmente sbilanciato a favore dei fornitori di servizi per quanto riguarda la **privacy**, i **dati personali** e il possibile sfruttamento del minore dal punto di vista **economico**.

Datafication e Dataveillance

- L'accesso e l'utilizzo di contenuti e servizi mediali hanno come diretta conseguenza la **produzione e cessione di dati** ai fornitori dei servizi stessi. La conversione delle informazioni personali degli utenti in dati quantificabili e analizzabili, e la profilazione risultante da questo processo definito **datafication** (Barassi, 2021), sono al centro dell'attenzione per quanto riguarda il pubblico digitale in generale, e soprattutto quello dei minori.



- È stato più volte sottolineato, infatti, come le ultime generazioni siano esposte a processi di datizzazione fin da **prima della nascita** (Mascheroni, 2018), per esempio attraverso applicazioni specificamente rivolte a donne **in gravidanza** (Barassi, 2017). Spesso è proprio tramite la condivisione di video o immagini dei propri figli da parte dei **genitori (sharenting)** che ha avvio la disseminazione in rete dei dati dei minori (Blum-Ross & Livingstone, 2017).
- La *datafication* costituisce la condizione necessaria per la costruzione di una rete di **sorveglianza** che attraverso i dati analizza, monitora e guida le pratiche degli utenti digitali: la cosiddetta **dataveillance** è alla base di logiche di business e di governance descritte con la formula **surveillance capitalism** (Zuboff, 2019).
- Questo sistema è al centro di una rete di rapporti che coinvolgono tanto gli utenti (i “produttori” di dati) quanto i detentori finali dei dati, come le istituzioni governative e soprattutto le grandi aziende del web: il dato diventa una vera e propria **merce monetizzabile**, utilizzabile per predire e influenzare il comportamento futuro dell’utente in rete (Hintz et al., 2017).
- Rivolti ai minori, i processi di *datafication* e *dataveillance* diventano particolarmente problematici, specialmente se associati al rischio di **erosione dei diritti** del minore in quanto **cittadino digitale**: secondo le letture più critiche, l’identità dei minori verrebbe a essere quantificata, in favore di una “conoscenza algoritmica” basata sulla presunta neutralità dei *Big data* (Lupton & Williamson, 2017).
- È stato tuttavia osservato (Mascheroni, 2020) come considerare *datafication* e *dataveillance* in senso unidirezionale (cioè come un rapporto passivamente subito dall’utente) sia sostanzialmente riduttivo: una piena comprensione della datizzazione richiederebbe uno studio della **vita vissuta** di minori e genitori, e l’approccio che essi hanno con la datizzazione nella quotidianità, nel processo di **domesticazione** dei media e nel fondamentale ruolo assunto in questo processo dalla **mediazione genitoriale**.

Microtransazioni, Loot Boxes, gioco d’azzardo

- Nel momento in cui i minori usufruiscono dei servizi digitali, ne diventano anche dei potenziali **clienti**. In quanto tali, sono esposti al rischio di essere **sfruttati commercialmente** dai fornitori di servizi, che possono incentivare con mezzi più o meno surrettizi i minori a **spendere denaro**, sfruttando la loro ingenuità (van der Hof et al., 2020).



- Evidente è il discorso applicato all'ambiente dei **videogiochi online**, che oggi in sempre più larga misura si appoggiano a **microtransazioni** per l'ottenimento di contenuti aggiuntivi (Zendle et al., 2020). Forma di microtransazione particolarmente rischiosa è costituita dalle cosiddette **Loot Boxes**, ricompense casuali ottenute previo pagamento (McCaffrey, 2019).
- Il fattore di rischio è dato proprio dalla **casualità** del bene virtuale acquistato, il che porta le *Loot Boxes* a essere una forma di transazione pericolosamente vicina al **gioco d'azzardo** (Griffiths, 2018; Hall et al., 2020). Quest'ultimo, in inglese **Online gambling**, è un ulteriore fattore di rischio che può tramutarsi in una vera e propria **dipendenza** (Derevensky et al., 2019; Emond & Griffiths, 2020).

BIBLIOGRAFIA

- Ali S., Haykal HA, Youssef,E. (2023). Child Sexual Abuse and the Internet—A Systematic Review. *Hu Arenas* 6, 404–421.
- Anderson CA, Bushman BJ, Bartholow BD, Cantor J., Christakis D., Coyne SM, Donnerstein E., Brockmyer JF... Ybarra M (2017). Screen Violence and Youth Behavior. *Pediatrics*. 2017 Nov;140(Suppl 2):S142-S147.
- Anderson CA & Bushman BJ (2018). Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues* 74(2):386–413.
- Barassi V. (2017). BabyVeillance? Expecting Parents, Online Surveillance and the Cultural Specificity of Pregnancy Apps. *Social Media + Society*, 3(2).
- Barassi V. (2021) *Child Data Citizen: How Tech Companies Are Profiling Us from Before Birth*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bedrosova J., Machackova H., Šerek J., Smahel D., Blaya C. (2021). The relation between the cyberhate and cyberbullying experiences of adolescents in the Czech Republic, Poland, and Slovakia. *Computers in Human Behavior*. 126.
- Blum-Ross A. & Livingstone S. (2017) "Sharenting," parent blogging, and the boundaries of the digital self. *Popular Communication*, 15(2): 110–125
- Brighi A., Menin D., Skrzypiec G., Guarini A. (2019) Young, Bullying, and Connected. Common Pathways to Cyberbullying and Problematic Internet Use in Adolescence. *Front Psychol*. 4;10:1467.
- Brockmyer JF (2022). Desensitization and Violent Video Games: Mechanisms and Evidence. *Child Adolesc Psychiatr Clin N Am*. 31(1):121-132.
- Brown RC, Fischer T., Goldwich AD, Keller F., Young R., Plener PL (2018). #cutting: Non-suicidal self-injury (NSSI) on Instagram. *Psychol Med*. 48(2):337-346.



- Burgess A., Miller V., Moore S. (2017). Prestige, Performance and Social Pressure in Viral Challenge Memes: Neknomination, the Ice-Bucket Challenge and SmearForSmear as Imitative Encounters. *Sociology*. 52.
- Council of Europe (2018). Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment: <https://edoc.coe.int/en/children-and-the-internet/7921-guidelines-to-respect-protect-and-fulfil-the-rights-of-the-child-in-the-digital-environment-recommendation-cmrec20187-of-the-committee-of-ministers.html>
- Chiang E., Grant T. (2017). Online grooming: Moves and strategies. *Language and Law / Linguagem e Direito*, 4(1), 103–141.
- Chiang JT, Chang FC, Lee KW (2021). Transitions in aggression among children: Effects of gender and exposure to online violence. *Aggress Behav*. 2021 May;47(3):310–319.
- Coyne SM & Stockdale L. (2021). Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 24(1):11-16.
- Coyne SM, Warburton W., Swit C., Stockdale L., Dyer WJ (2023). Who is Most at Risk for Developing Physical Aggression After Playing Violent Video Games? An Individual Differences Perspective From Early Adolescence to Emerging Adulthood. *J Youth Adolesc*. 52(4):719–733.
- Derevensky JL, Hayman V., Gilbeau L. (2019) Behavioral Addictions: Excessive Gambling, Gaming, Internet, and Smartphone Use Among Children and Adolescents. *Pediatr Clin North Am*. 66(6):1163–1182.
- Deslandes SF, Coutinho T., Ferreira TRSC, Flach RMD (2020). Online challenges among children and adolescents: Self-inflicted harm and social media strategies. *Salud Colect*. 23;16:e3264.
- Díaz, KI, & Fite PJ (2019). Cyber victimization and its association with substance use, anxiety, and depression symptoms among middle school youth. *Child & Youth Care Forum*, 48(4), 529–544.
- Dipartimento per le politiche della famiglia (2021). *Relazione al Parlamento sull'attività di coordinamento di cui all'art. 17, comma 1, della legge 3 agosto 1998, n. 269 (Norme contro lo sfruttamento della prostituzione, della pornografia, del turismo sessuale in danno di minori, quali nuove forme di schiavitù)*. Minori.it: <https://www.minori.gov.it/it/minori/relazione-al-parlamento-su-abuso-e-sfruttamento-sessuale>
- Doumas D. & Midgett A. (2020): The association between witnessing cyberbullying and depressive symptoms and social anxiety among elementary school students. *Psychology in the Schools*. 58.
- Efrati Y. (2020). Problematic and Non-problematic Pornography Use and Compulsive Sexual Behaviors Among Understudied Populations: Children and Adolescents. *Current Addiction Reports*, 2020 Mar.
- Emond A. & Griffiths M. (2020). Gambling in children and adolescents. *British Medical Bulletin*, 136.
- Englander E., Donnerstein E., Kowalski R., Lin CA, Parti K. (2017) Defining Cyberbullying. *Pediatrics*. 140(Suppl 2):S148–S151.



- Gámez-Guadix M. & Incera D. (2021). Homophobia is online: Sexual victimization and risks on the internet and mental health among bisexual, homosexual, pansexual, asexual, and queer adolescents. *Comput. Hum. Behav.* 119.
- Giordano AL, Schmit MK, Clement K., Potts EE, Graham, AR (2022). Pornography Use and Sexting Trends Among American Adolescents: Data to Inform School Counseling Programming and Practice. *Professional School Counseling*, 26(1).
- Giumetti GW & Kowalski RM (2022). Cyberbullying via social media and well-being. *Curr Opin Psychol.* 45:101314.
- Guerrieri, G. (2023). *Salute mentale. TikTok e Bambino Gesù insieme per combattere l'autolesionismo.* L'Avvenire, 26 ottobre 2023: <https://www.avvenire.it/attualita/pagine/al-via-la-campagna-tiktok>
- Guo, X. (2022). Research on the Influence of Media Violence on Youth. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 631, pp. 1170-1173.
- Halbrook YJ, O'Donnell AT, Msetfi RM (2019). When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspect Psychol Sci.* 2019 Nov;14(6):1096-1104.
- Hall LC, Drummond A., Sauer JD, Ferguson CJ (2021). Effects of self-isolation and quarantine on loot box spending and excessive gaming-results of a natural experiment. *PeerJ*, 9, e10705.
- Hintz A., Dencik L., Wahl-Jorgensen K. (2017). Digital citizenship and surveillance society: Introduction. *International Journal of Communication* 11: 731-739.
- Internet Watch Foundation (2022). *20,000 reports of coerced 'self-generated' sexual abuse imagery seen in first half of 2022 show 7- to 10-year-olds:* <https://www.iwf.org.uk/news-media/news/20-000-reports-of-coerced-self-generated-sexual-abuse-imagery-seen-in-first-half-of-2022-show-7-to-10-year-olds/>
- Internet Watch Foundation (2022): *Annual Report 2022 – Geographical hosting: URLs:* <https://annualreport2022.iwf.org.uk/trends-and-data/geographical-hosting-urls/>
- Jacob N., Evans R., Scourfield J (2017). The influence of online images on self-harm: A qualitative study of young people aged 16-24. *J Adolesc.* 2017 Oct;60:140-147.
- Juárez-Escribano, M. B. (2019). La necesidad de clasificar los retos virales para establecer un sistema de prevención eficaz [The need to classify viral challenges to establish an effective prevention system]. In *Aproximación periodística y educ comunicativa al fenómeno de las redes sociales.* (pp. 1267-1280). McGraw-Hill Interamericana.
- Kreski NT, Chen Q., Olfson M., Cerdá M., Martins SS, Mauro PM, Branäs CC, Rajan S, Keyes KM. (2022). Experiences of Online Bullying and Offline Violence-Related Behaviors Among a Nationally Representative Sample of US Adolescents, 2011 to 2019. *J Sch Health.* 92(4):376-386.
- Lavis A., Winter R (2020). #Online harms or benefits? An ethnographic analysis of the positives and negatives of peer-support around self-harm on social media. *J Child Psychol Psychiatry.* 2020 Aug;61(8):842-854.
- Livingstone S., Lievens E., Carr J. (2020). *Handbook for policy makers on the rights of the child in the digital environment.* Council of Europe: <https://rm.coe.int/handbook-for-policy-makers-on-the-rights-of-the-child-in-the-digital-e/1680a069f8>



- Livingstone S., Stoilova M. (2021). *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics)*. Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence.
- López-Pradas I., Romera EM, Casa JA, Ortega-Ruiz R. (2017). Cybergossip and cyberbullying during primary school years. *Psicología Educativa* 23(2) 73-80.
- Lupton D. & Williamson B. (2017). The datafied child: The dataveillance of children and implications for their rights. *New Media & Society*, 19(5), 780-794.
- Machackova H., Blaya C., Bedrosova M., Smahel D., Staksrud, E. (2020). Children's experiences with cyberhate. *EU Kids Online*.
- Mahadevaiah M., Nayak RB (2018). Blue Whale Challenge: Perceptions of First Responders in Medical Profession. *Indian J Psychol Med.* 40(2):178-182.
- Marchant A., Hawton K., Burns L., Stewart A., John A (2021). Impact of Web-Based Sharing and Viewing of Self-Harm-Related Videos and Photographs on Young People: Systematic Review. *J Med Internet Res.* 2021 Mar 19;23(3):e18048.
- Martellozzo E. (2017). Online Sexual Grooming. Children as victims of online abuse In Martellozzo E., Jane A. (Eds.), *Cybercrime and its victims* (pp. 108-128). Oxford, UK: Routledge.
- Martellozzo E., Monaghan A, Adler JR, Davidson J., Leyva R. and Horvath MAH (2017). "I wasn't sure it was normal to watch it..." A quantitative and qualitative examination of the impact of online pornography on the values, attitudes, beliefs and behaviours of children and young people. London: Middlesex University.
- Martellozzo E., Monaghan A., Davidson J., Adler J. (2020). Researching the Affects That Online Pornography Has on U.K. Adolescents Aged 11 to 16. *SAGE Open*, 10(1).
- Mascheroni, G. (2018). Researching datafied children as data citizens. *Journal of Children and Media*, 12(4).
- Mascheroni, G. (2020). Datafied childhoods: Contextualising datafication in everyday life. *Current Sociology*, 68(6), 798-813.
- Mukhra R, Baryah N, Krishan K, Kanchan T. 'Blue Whale Challenge': A Game or Crime? *Sci Eng Ethics.* 2019 Feb;25(1):285-291.
- National Center for Missing and Exploited Children (2023). *CyberTipline 2022 Report*: [https:// www.missingkids.org/cybertiplinedata](https://www.missingkids.org/cybertiplinedata)
- Ojeda M., Del Rey R. (2022) Lines of Action for Sexting Prevention and Intervention: A Systematic Review. *Arch Sex Behav* 51, 1659-1687.
- Palermi A., Servidio R., Bartolo M., Costabile A. (2016). Cyberbullying and self-esteem: An Italian Study. *Computers in Human Behavior.* 69.
- Patchin JW, Hinduja S. (2020). Sextortion Among Adolescents: Results From a National Survey of U.S. Youth. *Sex Abuse.* 2020 Feb;32(1):30-54
- Prescott AT, Sargent JD, Hull JG (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proc Natl Acad Sci U S A.* 2018 Oct 2;115(40):9882-9888.
- Powell A. & Henry N. (2019) Technology-Facilitated Sexual Violence Victimization: Results From an Online Survey of Australian Adults. *J Interpers Violence.* 34(17):3637-3665.



- Rao S. (2022) Disturbing psycho-social trends in social media: The phenomena of cyber bullying and cyber stalking. *Global Media Journal*. 20(47):1-6.
- Rodríguez-Castro Y.; Martínez-Román R.; Alonso-Ruido P.; Adá-Lameira A.; CarreraFernández MV (2021). Intimate Partner Cyberstalking, Sexism, Pornography, and Sexting in Adolescents: New Challenges for Sex Education. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2021, Feb 23;18(4):2181.
- Schoeps K., Peris Hernández M., Garaigordobil M., Montoya-Castilla I. (2020) Risk factors for being a victim of online grooming in adolescents. *Psicothema*. 2020 Feb;32(1):15-23.
- Stänicke, LI (2022). 'I chose the bad': Youth's meaning making of being involved in self-harm content online during adolescence. *Child & Family Social Work*,1-11.
- Stanley N., Barter C., Wood M., Aghtaie N., Larkins C., Lanau A., Överlien C. (2018). Pornography, Sexual Coercion and Abuse and Sexting in Young People's Intimate Relationships: A European Study. *Journal of Interpersonal Violence*, 33(19), 2919-2944.
- Štulhofer A., Tafro A., Kohut T (2019). The dynamics of adolescents' pornography use and psychological well-being: a six-wave latent growth and latent class modeling approach. *Eur Child Adolesc Psychiatry*. 2019 Dec;28(12):1567-1579.
- Svedin CG, Donevan M., Bladh M., Priebe G., Fredlund C., Jonsson LS (2023). Associations between adolescents watching pornography and poor mental health in three Swedish surveys. *Eur Child Adolesc Psychiatry*. 2023 Sep;32(9):1765-1780.
- Unicef (2017). *The State of the World's Children 2017. Children in a digital world*: <https://www.unicef.org/media/48601/file>
- Unicef (2020). Action to end child sexual abuse and exploitation: <https://www.unicef.org/media/89206/file/CSAE-Brief-v3.pdf>
- van der Hof S., Lievens E., Milkaite I., Verdoodt V., Hannema T., Liefwaard, T. (2020). The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World. *The International Journal of Children's Rights*, 28(4), 833-859.
- Wachs S., Wright MF, Vazsonyi AT (2019). Understanding the overlap between cyberbullying and cyberhate perpetration: Moderating effects of toxic online disinhibition. *Crim Behav Ment Health*. 29(3):179-188.
- Wachs S., Mazzone A., Milosevic T., Wright M., Blaya C., Gámez-Guadix M., O'Higgins NJ (2021). Online Correlates of Cyberhate Involvement among Young People from Ten European Countries: An Application of the Routine Activity and Problem Behaviour Theory. *Computers in Human Behavior* 123.
- WeProtect Global Alliance (2018). *Global Threat Assessment 2018 Working together to end the sexual exploitation of children online*: <https://www.weprotect.org/wp-content/uploads/Global-Threat-Assessment-2018-EN.pdf>
- WeProtect Global Alliance (2023): *Global Threat Assessment 2023. Assessing the scale and scope of child sexual exploitation and abuse online, to transform the response*: <https://www.weprotect.org/global-threat-assessment-23/>
- Wright PJ, Paul B., Herbenick D. (2021). Preliminary Insights from a U.S. Probability Sample on Adolescents' Pornography Exposure, Media Psychology, and Sexual Aggression. *Journal of Health Communication*, 26(1): 39-46.



- Ybarra ML, Mitchell KJ, Oppenheim JK (2022). Violent Media in Childhood and Seriously Violent Behavior in Adolescence and Young Adulthood. *J Adolesc Health*. 71(3):285-292.
- Zuboff S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Profile Books.



Capitolo 6

LE DIGITAL SKILL: COMPETENZE, RISCHI E OPPORTUNITÀ PER I MINORI NEL CONTESTO MEDIALE

I MAIN INSIGHTS

- Per beneficiare delle opportunità della Rete, è fondamentale che i minori acquisiscano opportune **competenze** traducibili in **risultati tangibili**.
- Le *digital skill* si dividono in competenze **comunicative, tecniche, creative e informative**. Queste ultime risultano le meno possedute dai minori italiani.
- Un ruolo centrale nell'acquisizione delle *skill* e nel bilanciamento tra rischi e opportunità della rete è dato dalla **mediazione genitoriale**, restrittiva o abilitante.

Come evidenziano i precedenti fascicoli, gli ambienti digitali sono segnati da numerosi fattori di rischio, che possono incidere negativamente sulla salute e sul benessere dei più giovani. Essi possono tuttavia essere anche un eccezionale veicolo di **opportunità** per i minori, per la socializzazione, l'espressione di sé e la partecipazione attiva al mondo mediale come **cittadini digitali** (Cortesi et al., 2020).

Per sviluppare un approccio consapevole agli ambienti digitali e beneficiare di ciò che di meglio essi possono offrire, i minori devono maturare un **set di specifiche competenze**. Il fascicolo affronta il tema delle **digital skill**, strumenti imprescindibili per mediare efficacemente tra rischi e opportunità ottenendo il massimo profitto dall'esperienza digitale.

Si tratta di un processo che richiede il coinvolgimento e il dialogo tra numerosi attori: non solo le **famiglie**, il più immediato riferimento per i minori (tema cui è dedicato il paragrafo conclusivo del presente fascicolo); ma anche le **istituzioni governative e scolastiche**, in rapporto con la stessa **industria dei media**. A tal proposito, la **Commissione Europea** ha lanciato una *policy* di **autoregolamentazione** delle *Media Companies* (EC, 2023), di modo che «i bambini, i genitori e gli insegnanti abbiano accesso agli strumenti e alle informazioni giusti per utilizzare Internet in modo sicuro». Alla coalizione della Commissione partecipano alcuni tra i principali attori dell'industria digitale e della telecomunicazione.



OLTRE I “NATIVI DIGITALI”

La classica definizione delle generazioni più giovani come “**nativi digitali**” (Prensky, 2001), ossia come naturalmente e intuitivamente competenti rispetto all’ambiente e alle risorse digitali, è stata ormai da tempo messa in discussione. Proprio per il fatto che i minori si affacciano ai media in un complesso rapporto tra attività, rischi e opportunità, la loro capacità di orientarsi in questo ambiente deve essere valutata con riferimento ai fattori di **disuguaglianza** che possono incidere sulla loro esperienza mediale.

Il cosiddetto **digital divide**, o **divario digitale**, attiene a **tre principali livelli** (Haddon et al., 2020):

- Le possibilità di **accesso** ai mezzi e alle infrastrutture digitali;
- Il **capitale di competenze d’uso** delle tecnologie di cui si dispone;
- i **risultati tangibili** conseguiti per la persona (van Deursen & Helsper, 2018), nella sfera sociale, economica, occupazionale e più in generale del **benessere** (terzo livello di divario).

Sulla base di questi fattori è limitante e improprio etichettare i giovani come “nativi digitali”, poiché è errato presupporre che siano in grado in maniera autonoma e spontanea di maturare le competenze digitali di cui hanno bisogno e poiché la mancata traduzione di queste competenze in risultati tangibili, specialmente in contesti di **svantaggio socioeconomico** (Livingstone et al., 2023), può tramutarsi in un ulteriore fattore di **disuguaglianza** per i minori.

Per i minori negli ambienti digitali, dunque, il rapporto tra competenze, rischi e danni risulta essere particolarmente complesso. È stato infatti evidenziato (Stoilova et al., 2020) come i minori dotati di maggiori *skill* siano anche **maggiormente esposti ai rischi** della Rete. Non tutti gli studi concordano con questa affermazione: una ricerca italiana, ad esempio, sostiene che l’acquisizione di specifiche competenze nell’**uso etico** dei media può ridurre significativamente la perpetrazione di atti di cyberbullismo e la vittimizzazione conseguente (Gini et al., 2019).

Considerando dunque le sfumature nel rapporto tra *skill* e rischi (Haddon et al., 2020), è stato anche sottolineato che la maggiore esposizione ai rischi non si traduce necessariamente in esperienze dannose per i minori (Livingstone et al., 2018); al contrario, le *skill* si possono porre come **mediatori**, facilitando lo sviluppo



della **resilienza** indispensabile per affrontare le situazioni problematiche potenzialmente poste dalla rete (Mascheroni & Cino, 2020).

È dunque su questo campo che si articola il terzo livello di divario digitale. Secondo quanto emerge dagli studi (Livingstone et al., 2023), l'acquisizione delle *digital skill* non conduce necessariamente di per sé a risultati benefici. Un **sistema di educazione alle risorse digitali concentrato** esclusivamente **sulle competenze tecniche**, ad esempio, potrebbe risultare **insufficiente** o controproducente: le *digital skill* vanno considerate entro un quadro più ampio; la ripartizione delle competenze proposta nel paragrafo seguente risulta a tal proposito di grande utilità.

IL PROGETTO ySKILLS

Punto di riferimento principale per quest'ultima sezione della review è costituito dal progetto **ySKILLS**, finanziato dal programma **Horizon 2020** dell'**Unione Europea**. Il progetto coinvolge ricercatori da 13 Paesi europei ed esamina il ruolo delle *digital skill* in relazione a rischi e opportunità dell'ambiente mediale vissuti dai minori dai 12 ai 17 anni.



Metodologicamente, ySKILLS raggruppa le competenze digitali entro quattro famiglie (Helsper et al., 2020) riportate di seguito:

- Competenze **operative** circa gli aspetti tecnici della navigazione digitale: l'impostazione di privacy e geolocalizzazione, l'archiviazione di file e documenti in cloud, la protezione dei device, la navigazione privata e il blocco di pop-up e pubblicità sgradite.
- Competenze **informative** e di **navigazione**: la ricerca di informazioni tramite parole chiave o funzioni avanzate, ma anche la capacità di verificare l'attendibilità di informazioni e siti web.
- Competenze **comunicative/relazionali**: l'uso appropriato dei media per la comunicazione e la condivisione di immagini e informazioni



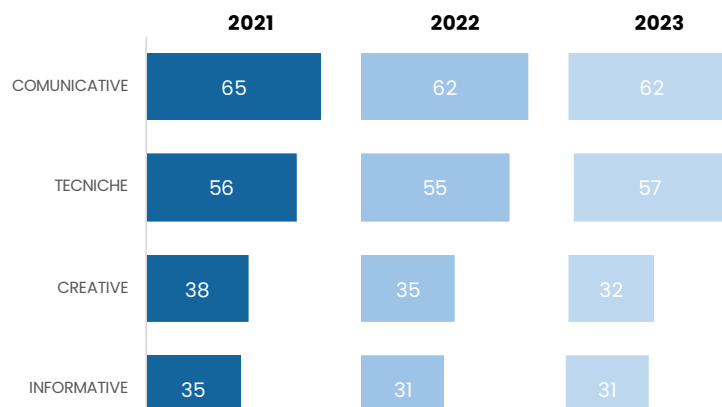
personali, così come la segnalazione di contenuti inappropriati e il riconoscimento di situazioni di cyberbullismo.

- Competenze **creative/produktive**: la capacità di creare o modificare immagini, video o altri contenuti; l'utilizzo corretto di materiale protetto da copyright; la corretta distinzione tra contenuti sponsorizzati o meno.

Ciascuno di questi indicatori misura la consapevolezza e l'**uso funzionale e critico dei mezzi di comunicazione e informazione**.

Il progetto ySKILLS ha condotto un ampio studio longitudinale in sei Paesi europei, tra cui l'Italia, organizzato in **tre waves** dal 2021 al 2023 (Machackova et al., 2023). Dai dati italiani (Mascheroni & Cino, 2022a; Mascheroni & Cino, 2022b; Mascheroni & Cino, 2023) risulta quanto segue:

- Le competenze mediamente più diffuse tra i bambini italiani sono quelle **comunicative e relazionali**, riportate dal **65%** degli intervistati nel 2021, con un leggero calo (**62%**) nei due anni successivi.
- Seguono le competenze **tecniche e operative**, con una lieve crescita nel 2023 (**57%**) rispetto ai due anni precedenti (56% nel 2021, 55% nel 2022).
- **Livelli decisamente più bassi per le competenze creative e produttive**, con un calo più sensibile dal 2021 (38%) al 2023 (32%)
- **Fanalino di coda**, infine, per le competenze **informative e di navigazione**, dal 35% del 2021 fino al 31% dei due anni successivi.



FONTE: ySKILLS; VALORI PERCENTUALI



Come si può vedere, fatta eccezione per le competenze tecnico-operative, tutti gli altri indicatori mostrano una leggera decrescita dal primo al terzo anno di monitoraggio. La distribuzione delle competenze è sostanzialmente in linea con quella degli altri Paesi europei monitorati, con le *skill* comunicative in prima posizione e quelle informative in ultima.

I MINORI E LA DISINFORMAZIONE

L'ambito in cui i minori più frequentemente lamentano l'assenza di competenze adeguate è quello relativo alla **corretta informazione**.

- Nel **2022**, solo il **31% dei minori fra i 12 e i 17 anni** in Italia sente di possedere competenze adeguate per cercare e valutare le informazioni presenti in Rete (Mascheroni & Cino, 2023)
- Dal report italiano di **EU Kids Online** si evinceva, già nel 2017, che solo il **42%** dei minori intervistati si riteneva in grado di verificare se un'informazione trovata online fosse vera. Il dato risultava **particolarmente basso per la fascia dai 9 ai 12 anni**, dove solo il 28% dei bambini e il 13% delle bambine dichiarava di possedere questa capacità (Mascheroni & Ólafsson, 2018).
- Dalla già citata ricerca **Kids' Digital lives in Covid-19 Times** emergeva che il **68%** dei bambini italiani intervistati si era imbattuto in informazioni online potenzialmente false durante il periodo della pandemia, e oltre un terzo del totale (il **39%**) era stato esposto a disinformazione con più frequenza rispetto al periodo pre-pandemico (Lobe et al., 2020).

La **disinformazione** e l'esposizione alle fake news sono considerate fra le principali criticità della Rete (Howard et al., 2021).

L'agenda pubblica sta ponendo crescente attenzione al tema, avvertendo la **necessità di intervenire a livello educativo** per potenziare le capacità critiche e di discernimento dei minori nei confronti dell'informazione digitale.

Nel report pubblicato nel 2022 dall'**Italian Digital Media Observatory (IDMO)** in collaborazione con l'**Ufficio Studi Rai** e **Università Cattolica del Sacro Cuore** (Aroldi et al., 2022) sono passate in rassegna





le principali iniziative messe in campo per promuovere l'**educazione digitale** dei minori sul tema specifico della lotta alla disinformazione.

Si tratta di campagne di intervento che riguardano il servizio pubblico, a partire dalla stessa **Rai** (attraverso programmi condotti su **Rai Cultura**, **Rai per il Sociale**, **RaiPlay**), soggetti istituzionali territoriali come gli **Uffici Scolastici Regionali**, i **Comitati Regionali per la Comunicazione** (Corecom), ONG come **Save the Children** e numerosi altri operatori con una consolidata attività nella *Media Education*.

IL RUOLO DEI GENITORI. LA PARENTAL MEDIATION

L'uso della definizione dei più giovani come "nativi digitali" è limitante nei confronti dei bambini e rischia di tracciare un **divario generazionale** apparentemente incolmabile tra i minori (i "nativi") e i loro **genitori** (gli "immigrati digitali"). È stato osservato (Mascheroni et al., 2016) che i genitori con un minore livello di istruzione e competenza digitale tendono ad adottare un atteggiamento **permissivo ma segnato da profonde preoccupazioni**, dovute *in primis* alla percezione della propria inadeguatezza rispetto alle presunte capacità dei loro figli.

Al contrario, dato che i media hanno un impatto radicale sulla quotidianità dei minori a partire dal **contesto domestico**, un ruolo centrale è assegnato proprio ai **genitori** per quanto riguarda la **mediazione** tra i potenziali fattori di rischio e le opportunità offerte dalla Rete.

La mediazione genitoriale (**parental mediation**) tra i minori e i media può essere ricondotta a **2 macrocategorie** (Livingstone et al., 2017):

- La mediazione **restrittiva** (*restrictive mediation*), che consiste nell'attenta sorveglianza delle attività digitali del minore, seguite dalla limitazione del tempo speso a contatto con i media e dei contenuti a cui i bambini possono accedere.
- La mediazione **abilitante** (*enabling mediation*), in cui il genitore affianca il minore nelle attività digitali, consigliandolo e incoraggiandolo a un uso positivo delle risorse mediali.

A definire le strategie di mediazione genitoriale possono essere vari fattori, di tipo culturale, socioeconomico, riguardanti il livello di competenza e istruzione dei



genitori stessi (Mascheroni et al., 2016) o più semplicemente l'età dei minori (Beyens et al., 2019). È stato inoltre osservata una sensibile crescita nel modello della 'mediazione abilitante' in diversi Paesi europei nel corso del decennio scorso (Kalmus et al., 2022).

Questi approcci bilanciano rischi e opportunità della rete con diversi risultati: sinteticamente, si può affermare (Livingstone & Byrne, 2018) che:

- la mediazione restrittiva intuitivamente conduce a minori rischi per i bambini, ma anche a **minori opportunità**;
- di converso, la mediazione abilitante è associata alla possibilità di **beneficiare maggiormente delle opportunità** della rete, anche a costo di una maggiore esposizione ai fattori di rischio.

Gli adulti sono dunque veri e propri attori nel rapporto tra media e minori: il loro livello di competenze digitali è fondamentale tanto quanto quello dei loro figli perché si possano perseguire gli **interessi superiori** dei minori.

Pertanto, il superamento del divario digitale verso la **massimizzazione delle opportunità** e la **minimizzazione dei rischi** dell'ambiente digitale (Livingstone et al., 2017) deve necessariamente passare da una corretta **Media Education** che coinvolga *tutto* il contesto familiare dei minori e che dia il corretto **supporto ai genitori** per affiancare i loro figli nel mondo mediale (Livingstone & Byrne, 2018).

BIBLIOGRAFIA

- Aroldi P., Carenzio A., Cino D., Paradisi A., Pratesi A. (2022). *Media Literacy Versus Fake News. Esperienze e best practice in Italia*. Italian Digital Media Observatory: <https://www.idmo.it/2022/05/19/fake-news-rai-cattolica/>
- Beyens I., Valkenburg PM, Piotrowski JT (2019), Developmental Trajectories of Parental Mediation Across Early and Middle Childhood, *Human Communication Research*, 45 (2), 226–250.
- Cortesi S., Hasse A., Lombana-Bermudez A., Kim S., Gasser U. (2020). *Youth and digital citizenship+ (plus): Understanding skills for a digital world*. Youth and Media, Berkman Klein Center for Internet & Society: <https://cyber.harvard.edu/publication/2020/youth-and-digital-citizenship-plus>



- European Commission (2023). *Autoregolamentazione per un Internet migliore per i bambini*: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/policies/self-regulation-better-internet-kids>
- Gini G., Marino C., Xie JY, Pfetsch J., Pozzoli T. (2019). Associations of traditional and peer cyber-victimization with adolescents' internet use: A latent profile analysis. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 13(4).
- Haddon L., Cino D., Doyle MA, Livingstone S., Mascheroni G., Stoilova, M. (2020). *Children's and young people's digital skills: a systematic evidence review*. KU Leuven, Leuven: ySKILLS.
- Helsper EJ, Schneider LS, van Deursen AJAM, van Laar E. (2020). *The youth Digital Skills Indicator: Report on the conceptualisation and development of the ySKILLS digital skills measure*. KU Leuven, Leuven: ySKILLS.
- Howard PN, Neudert LM, Prakash N., Vosloo S. (2021). *Digital misinformation/disinformation and children*. United Nations Children's Fund: <https://www.unicef.org/globalinsight/reports/digital-misinformation-disinformation-and-children>
- Kalmus V., Sukk M., Soo, K. (2022): Towards more active parenting: Trends in parental mediation of children's internet use in European countries. *Children & Society*, 36: 1026–1042.
- Livingstone S., Ólafsson K., Helsper EJ, Lupiáñez-Villanueva F., Veltri GA, Folkvord, F. (2017). Maximizing Opportunities and Minimizing Risks for Children Online: The Role of Digital Skills in Emerging Strategies of Parental Mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82-105.
- Livingstone S. & Byrne J. (2018). *Parenting in the Digital Age. The Challenges of Parental Responsibility in Comparative Perspective*. In Mascheroni G., Ponte C., Jorge A. (Eds.), *Digital parenting. The challenges for families in the digital age* (pp. 19-30). Nordicom.
- Livingstone S., Mascheroni G., Staksrud E. (2018). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society*, 20(3), 1103-1122.
- Livingstone S., Mascheroni G., Stoilova M. (2023). The outcomes of gaining digital skills for young people's lives and wellbeing: A systematic evidence review. *New Media & Society*, 25(5), 1176-1202.
- Lobe B., Velicu A., Staksrud E., Chaudron S., Di Gioia R. (2020), *How children (10-18) experienced online risks during the Covid-19 lockdown - Spring 2020*, EUR 30584 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2021.
- Machackova, H., Jaron Bedrosova, M., Tolochko, P., Muzik, M., Waechter, N., & Boomgaarden, H. (2023). *Digital skills among children and youth: A report from a*



- three-wave longitudinal study in six European countries*. KU Leuven, Leuven: ySKILLS.
- Mascheroni G., Livingstone S., Dreier M., Chaudron S (2016). Learning versus play or learning through play How parents' imaginaries, discourses and practices around ICTs shape children's (digital) literacy practices. *Media Education*, 7 (2), 261-280.
 - 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.
 - Mascheroni G. & Cino D. (2020). *Digital Skills and Online Risks: A Complicated Relationship?* ySKILLS: <https://yskills.eu/digital-skills-and-online-risks-a-complicated-relationship/>
 - Mascheroni G. & Cino D. (2022a). *Risultati della prima somministrazione della survey ySKILLS Italia (2021)*. KU Leuven, Leuven: ySKILLS
 - Mascheroni G. & Cino D. (2022b). *Risultati della seconda somministrazione della survey ySKILLS Italia (2022)*. KU Leuven, Leuven: ySKILLS
 - Mascheroni G. & Cino D. (2023). *ySKILLS Italia. Terza ondata survey 2023*. ySKILLS: <https://zenodo.org/records/10214061>
 - Prensky M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1, MCB University Press.
 - Stoilova M., Livingstone S., Khazbak R. (2020). *Investigating risks and opportunities for children in a digital world: a rapid review of the evidence on children's internet use and outcomes*.
 - van Deursen AJAM & Helsper EJ (2018). Collateral benefits of Internet use: Explaining the diverse outcomes of engaging with the Internet. *New Media Soc.* 20(7):2333-2351.