

# Il mondo digitale e i ragazzi

Utilizzo consapevole degli strumenti informatici

Dott. Enrico Zimuel

Docente Università di Torino e Università di Roma Tre



# Agenda

- Risultati di ricerche in Italia
  - *PIAnTAFORME*, Università Cattolica di Milano
  - *L'età dello Smartphone*, Università Bicocca Milano
- Risultati di ricerche in USA
  - La generazione ansiosa, libro di J. Haidt
- Parental control
  - Supervisione e limitazioni
  - Delibera n. 9/23/CONS
  - Filtri sui dispositivi
  - SIM per i minorenni
  - Social Network
  - Streaming
  - Videogiochi





# PIAnTA FORME

*Studiare e coltivare relazioni tra minori e media*



UNIVERSITÀ  
CATTOLICA  
del Sacro Cuore

# PIAnTAFORME

- [PIAnTAFORME](#) – Studiare e coltivare relazioni tra minori e media, Progetto di Ricerca dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, 2024
- Indagine sull'uso di Internet tra i ragazzi dagli 8 ai 15 anni:
  - kids (8-10)
  - tweens (11-13)
  - teens (14-15)
- Campione di 1667 ragazzi
- Il report ha l'obiettivo di mappare e approfondire le abitudini medialì e i comportamenti a rischio legati all'uso del web dei minori italiani

# Attrattori della rete

<b>Kids</b>	61	56	54	40	19	13
<b>Tweens</b>	61	55	52	<b>43</b>	<b>30</b>	15
<b>Teens</b>	64	49	52	34	<b>32</b>	<b>20</b>



## SOSTEGNO EMOTIVO

rilassarmi o calmarmi

vincere la noia o la tristezza

non sentirmi solo

## CONOSCENZA

conoscere, scoprire  
sapere cose nuove

fare i compiti / studiare

## INTRATTENIMENTO

divertirmi

## SENSATION SEEKING

emozioni forti

vedere cose incredibili

superare i limiti e i divieti

sentirmi libero,  
essere chi voglio

## SOCIALITÀ

condividere con gli altri

## PERFORMANCE

mostrare i miei successi

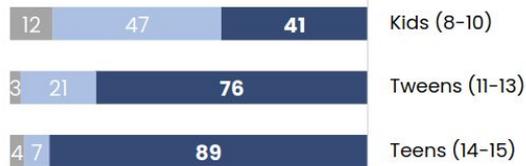
mettermi alla prova

# Età dello smartphone

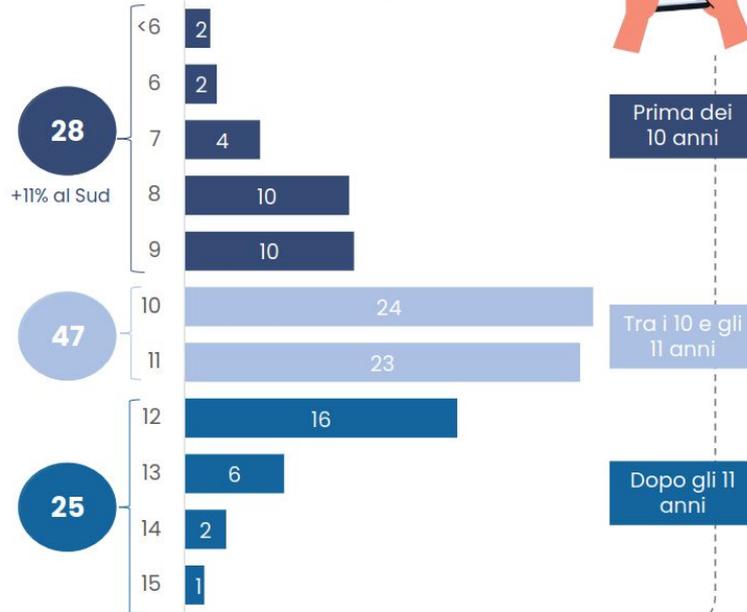
Telefono proprio per 9 Teens su 10.

Oltre un quarto dei rispondenti lo ha ricevuto entro i 9 anni, il 25% dopo gli 11 anni

## USO E POSSESSO DELLO SMARTPHONE



## E quanti anni avevi quando hai ricevuto il tuo primo telefono/smartphone? (risponde chi usa un telefono proprio)

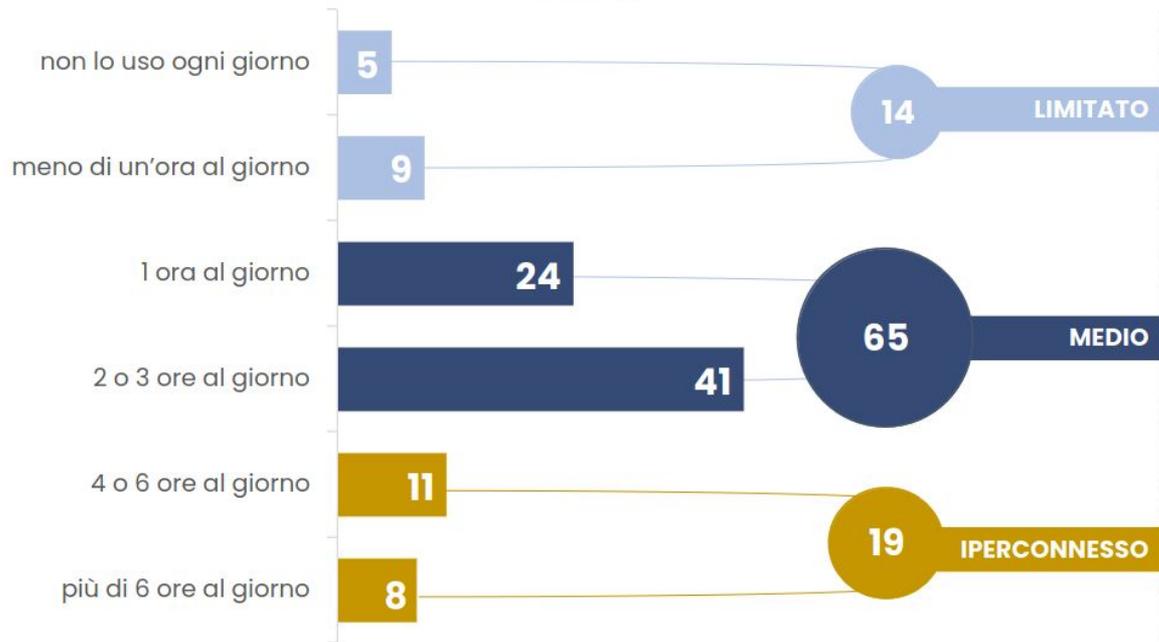


Valori %. N = 1007.

Valori %. n rispondenti = 674

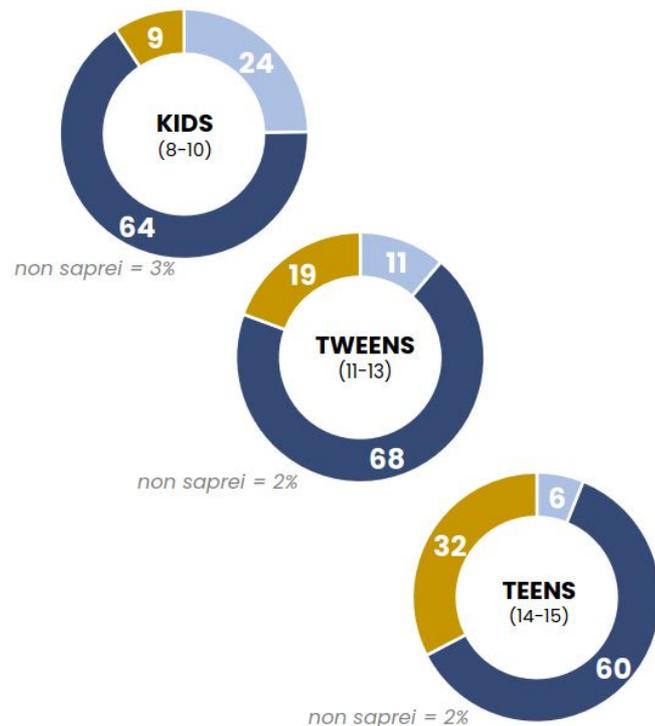
# Intensità d'uso del web

## DATO MEDIO

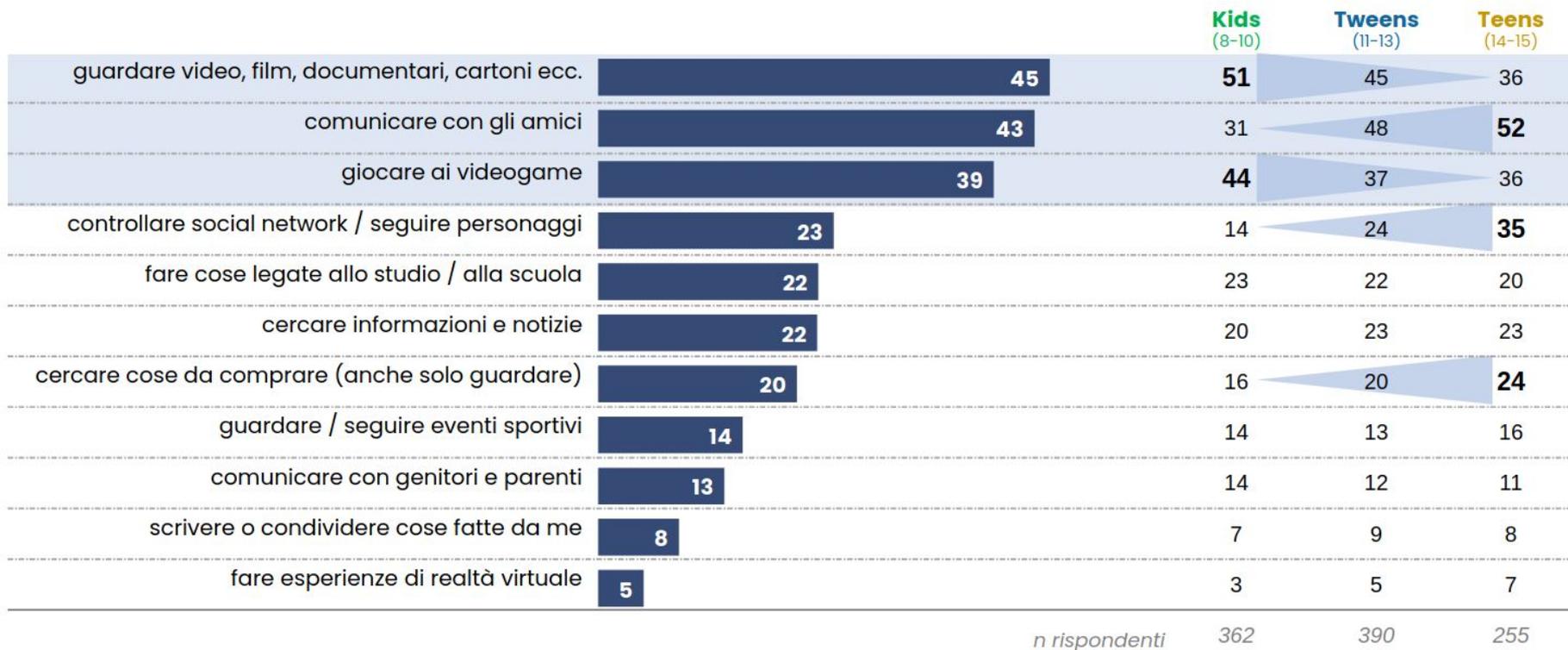


Valori %. N =1007. Il 2% risponde «non saprei»

## FASCE D'ETÀ

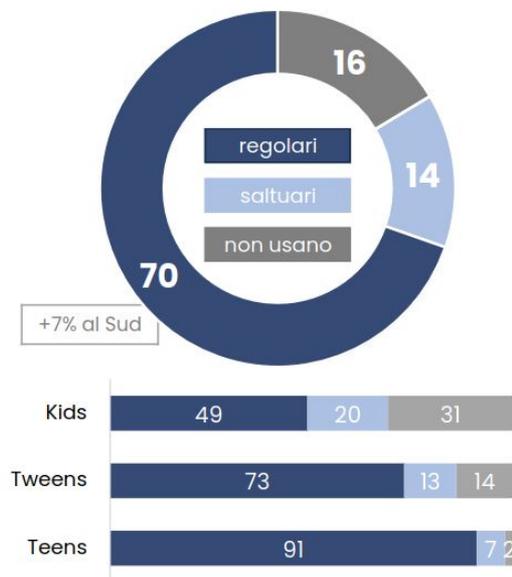


# Abitudini online

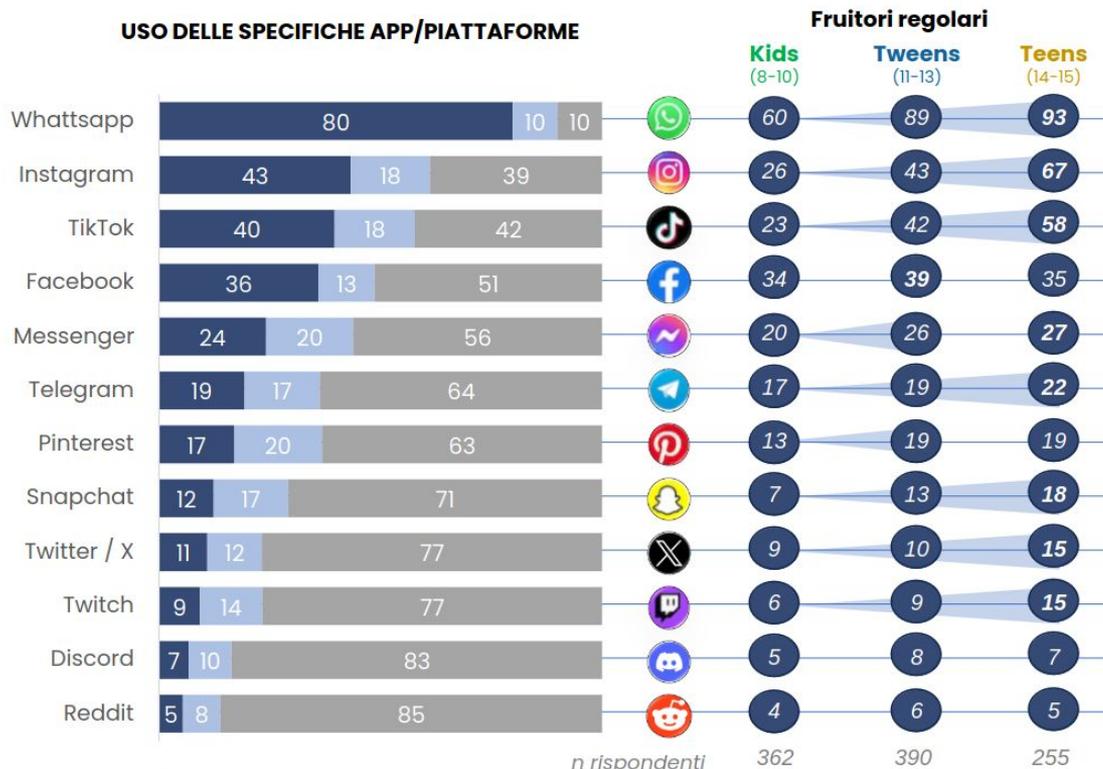


# Utilizzo dei social

**USO DEI SOCIAL NETWORK GENERALE**  
(escluso Whatsapp)



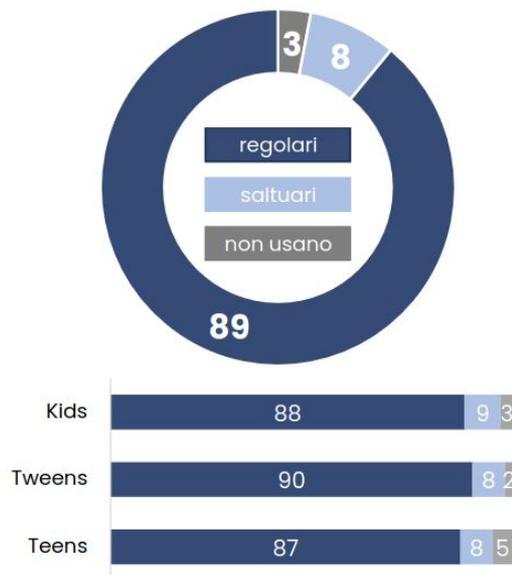
**USO DELLE SPECIFICHE APP/PIATTAFORME**



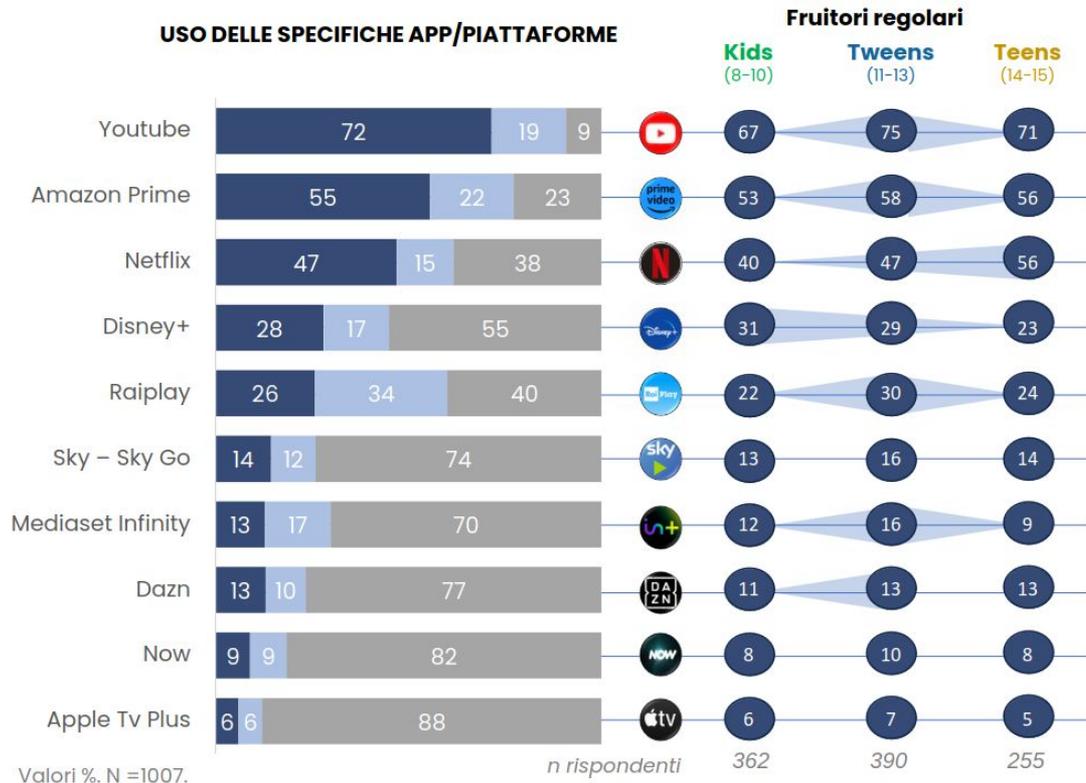
Valori %. N =1007.

# Utilizzo streaming

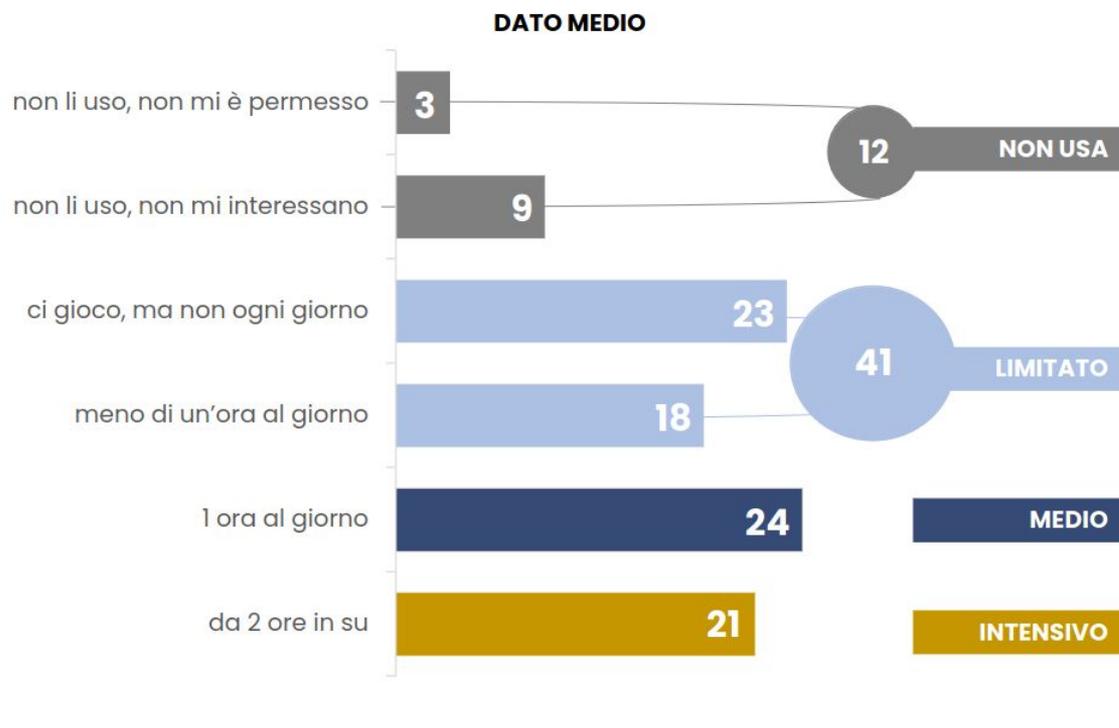
USO SVOD AVOD GENERALE



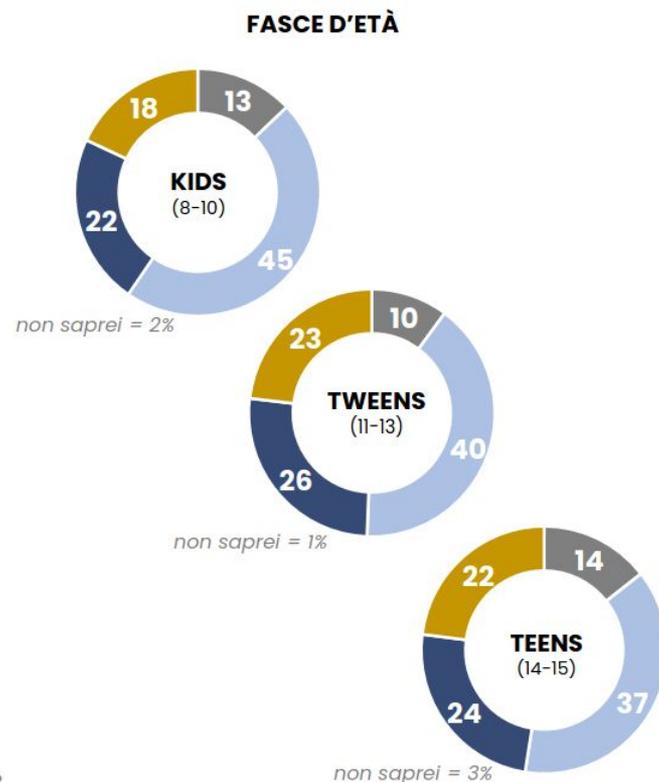
USO DELLE SPECIFICHE APP/PIATTAFORME



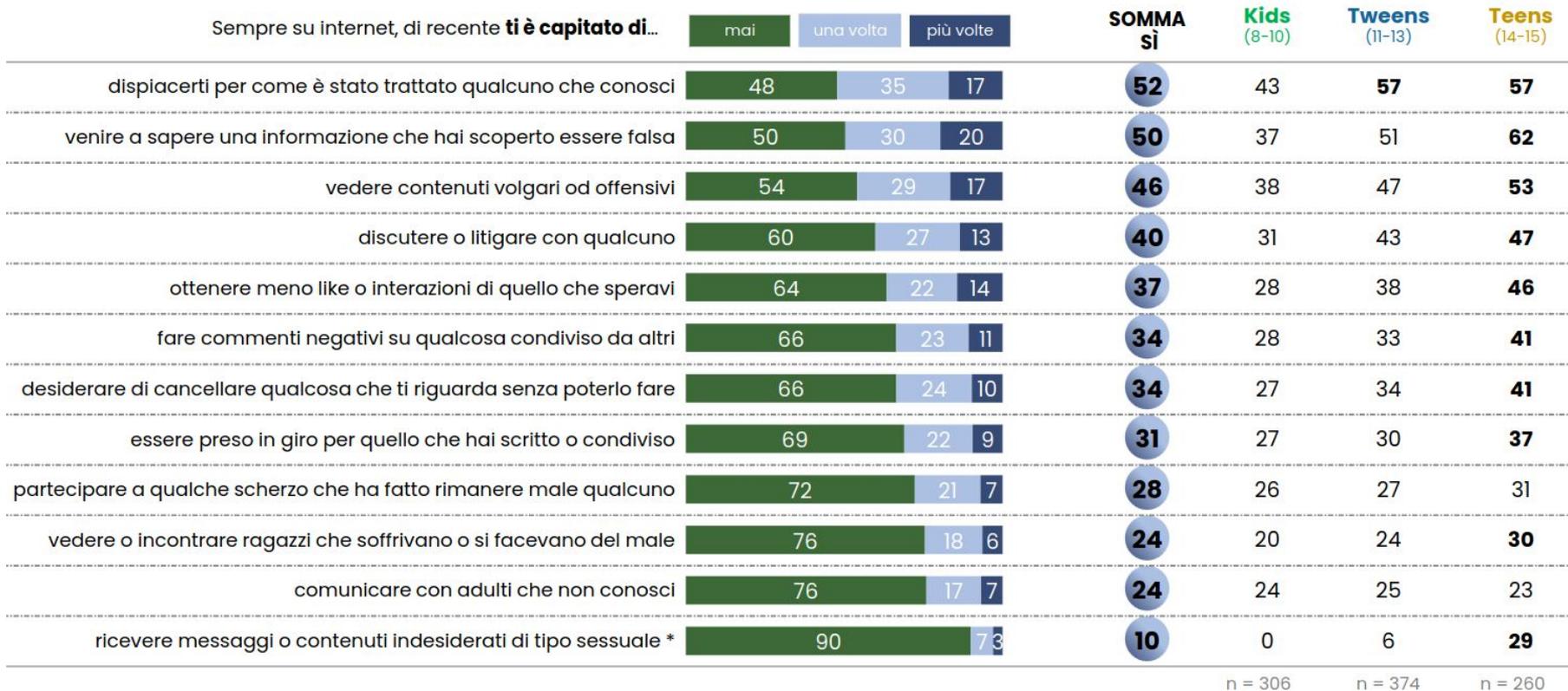
# Tempo dedicato ai videogame



Valori %. N =1007. Il 3% risponde «non saprei»



# Esperienze negative sui social



# Esperienze negative: dove

E pensando alle situazioni spiacevoli che hai menzionato nelle ultime due domande, sapresti indicare **su quali tra i seguenti siti / app / social sono successe?**

		<b>Kids</b> (8-10)	<b>Tweens</b> (11-13)	<b>Teens</b> (14-15)
YouTube	27	38	25	16
TikTok	20	14	23	23
Whatsapp	19	15	19	23
Instagram	16	10	12	30
Facebook	16	12	18	18
Netflix	6	8	4	6
Amazon Prime	5	7	5	4
Telegram	4	5	3	4
Messenger	4	4	3	4
Disney+	3	4	2	3

n = 101

n = 216

n = 250



Report

# L'ETÀ DELLO SMARTPHONE



DIPARTIMENTO DI  
SOCIOLOGIA E RICERCA SOCIALE

# L'età dello smartphone

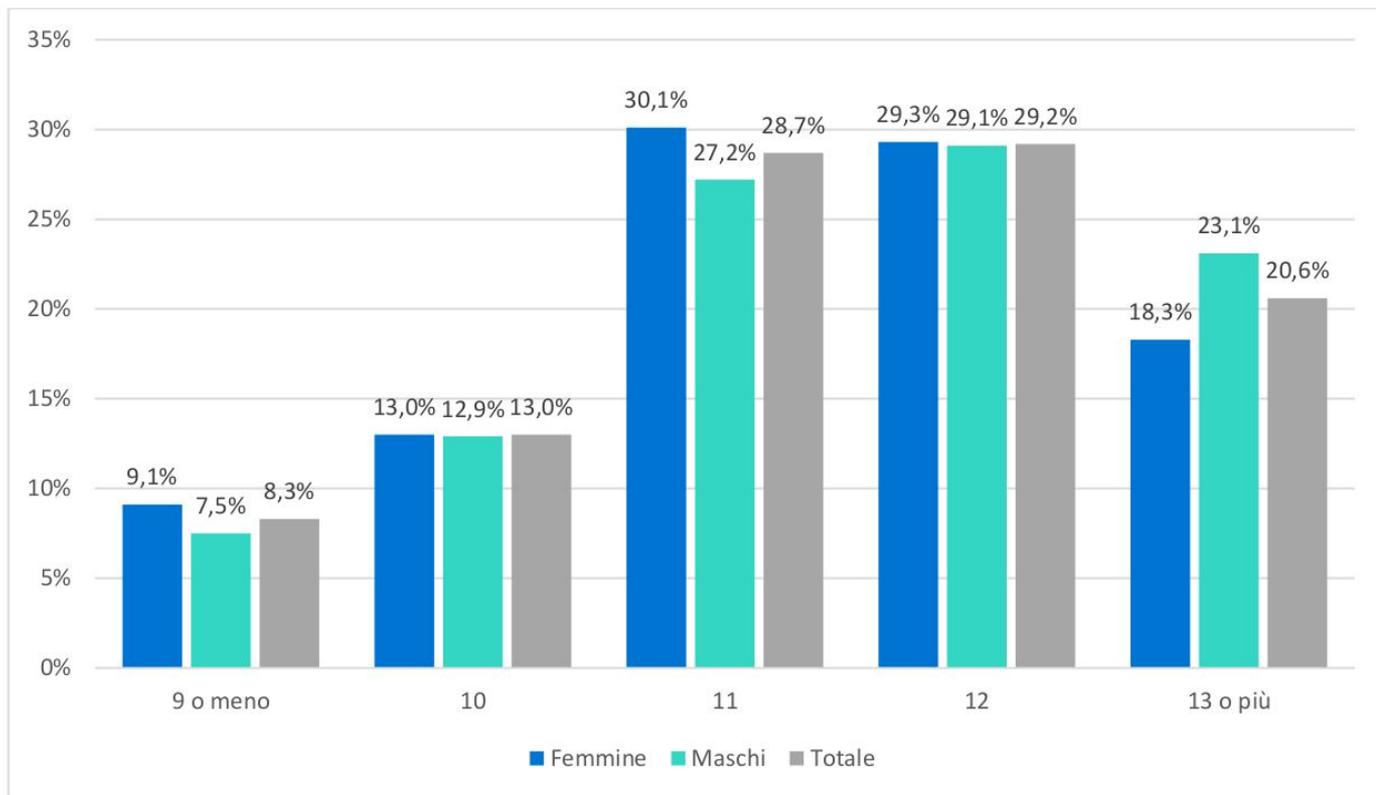
- Gui M., Gerosa T., Vitullo A., Losi L. (2020), **L'età dello smartphone**. Un'analisi dei predittori sociali dell'età di accesso al primo smartphone personale e delle sue possibili conseguenze nel tempo, Report del Centro di ricerca Benessere Digitale, Università di Milano-Bicocca
- Riferimento:  
<https://www.benesseredigitale.eu/publicazioni/>



# Dati sul progetto

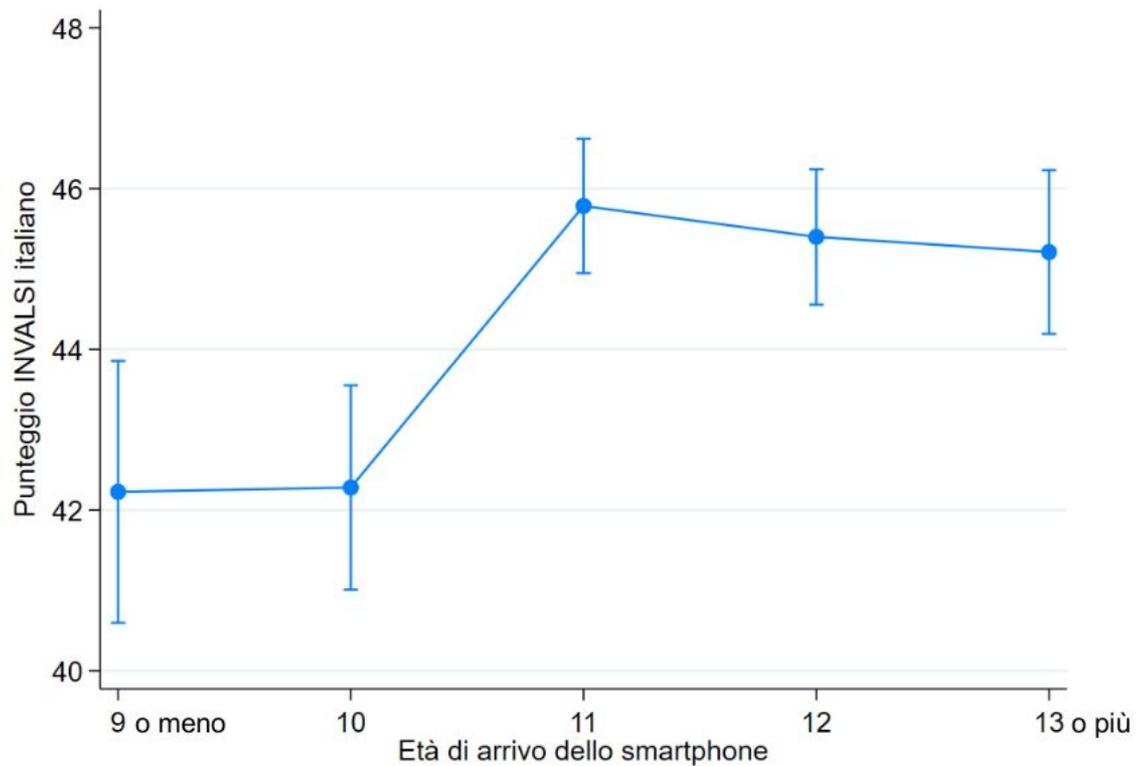
- Campione di **3600** ragazzi e ragazze delle province di Milano e Monza-Brianza
- Studenti di tutte le seconde classi di **18 scuole** secondarie di secondo grado
- Sono state testate le **competenza digitale** con un test ad hoc e sono stati raccolti i dati sui risultati degli studenti del campione ai **test INVALSI** del maggio 2018
- E' stata eseguita un'analisi esplorativa del rapporto tra l'età di arrivo dello smartphone e una serie di misure legate al benessere socio-psicologico dei ragazzi sul lungo periodo (tra i 15 e 16 anni)

# Età di arrivo dello smartphone



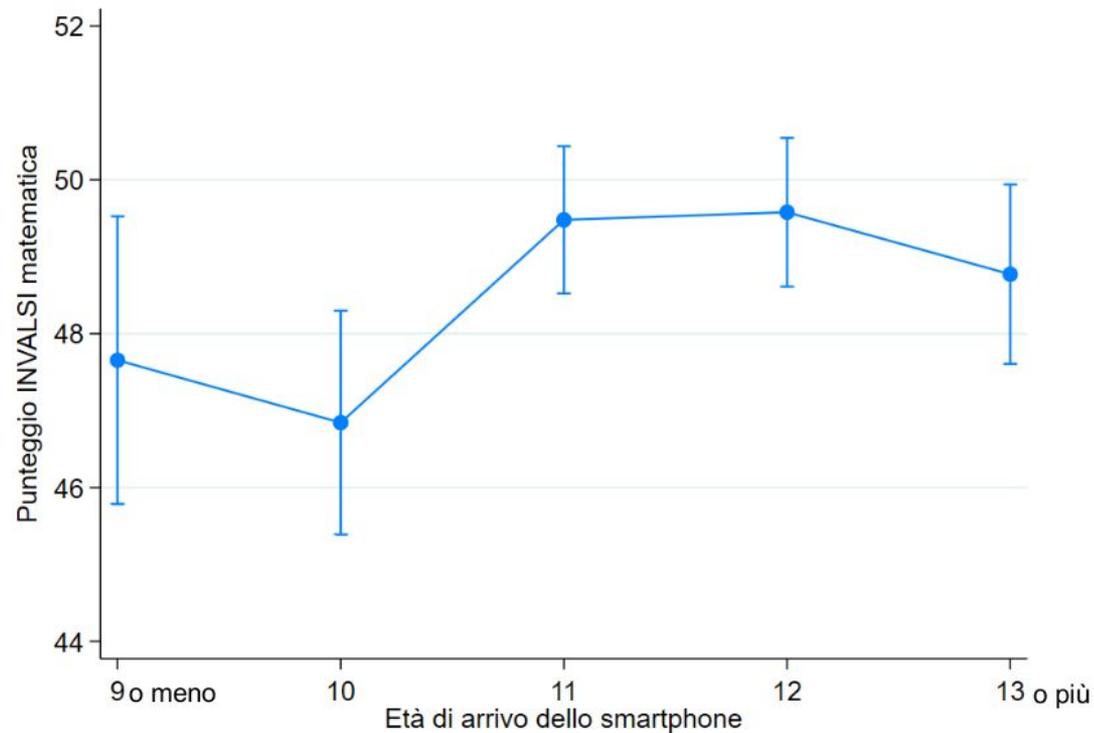
Fonte: L'età dello smartphone -  
Grafico 2.1

# Punteggio INVALSI italiano



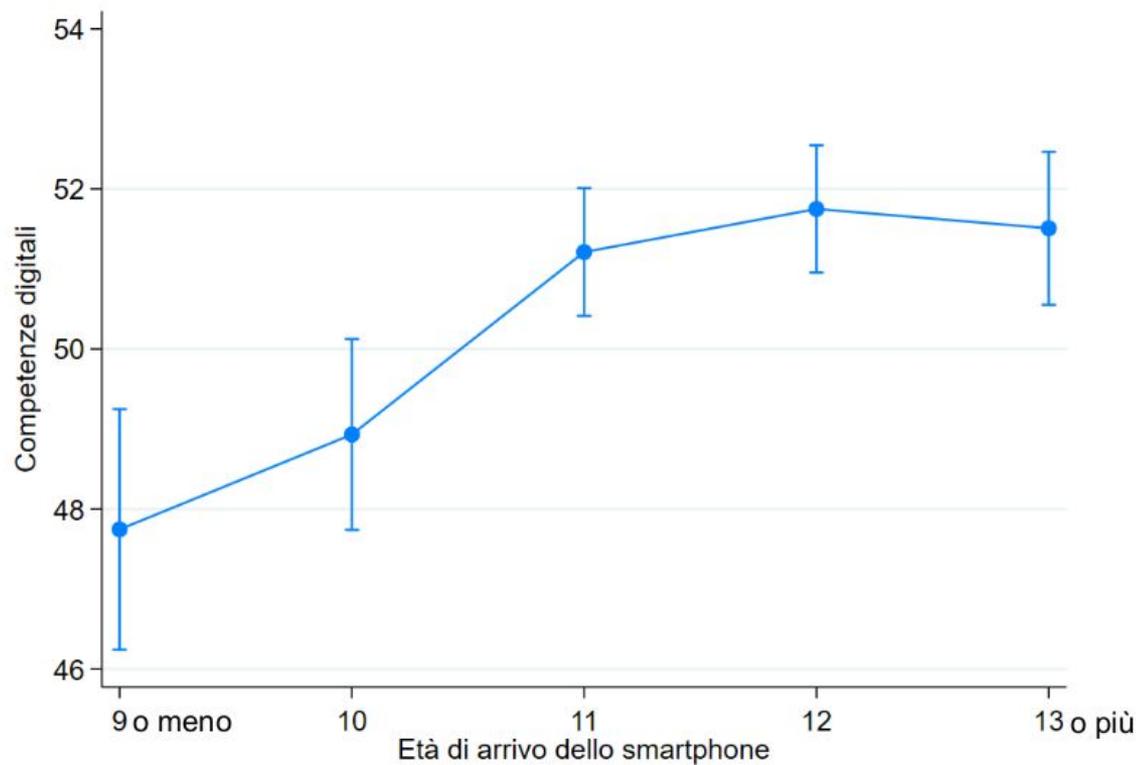
Fonte: L'età dello smartphone -  
Grafico 3.1.1

# Punteggio INVALSI matematica



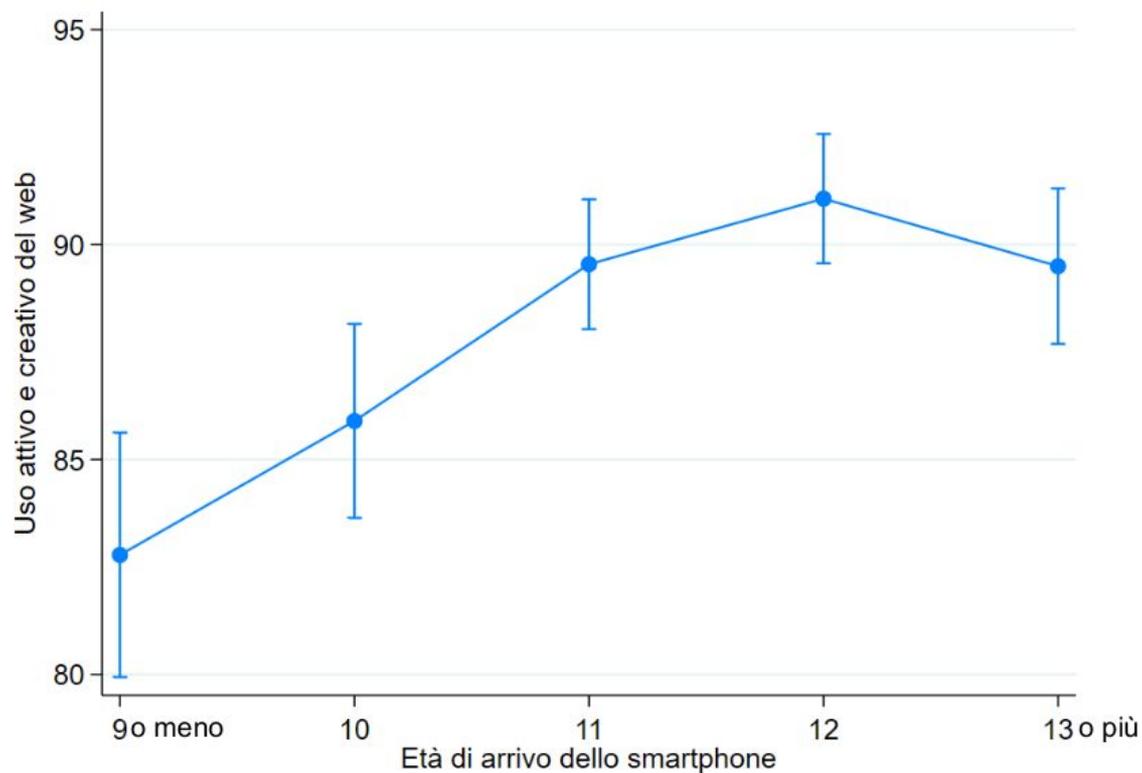
Fonte: L'età dello smartphone -  
Grafico 3.1.2

# Competenze digitali



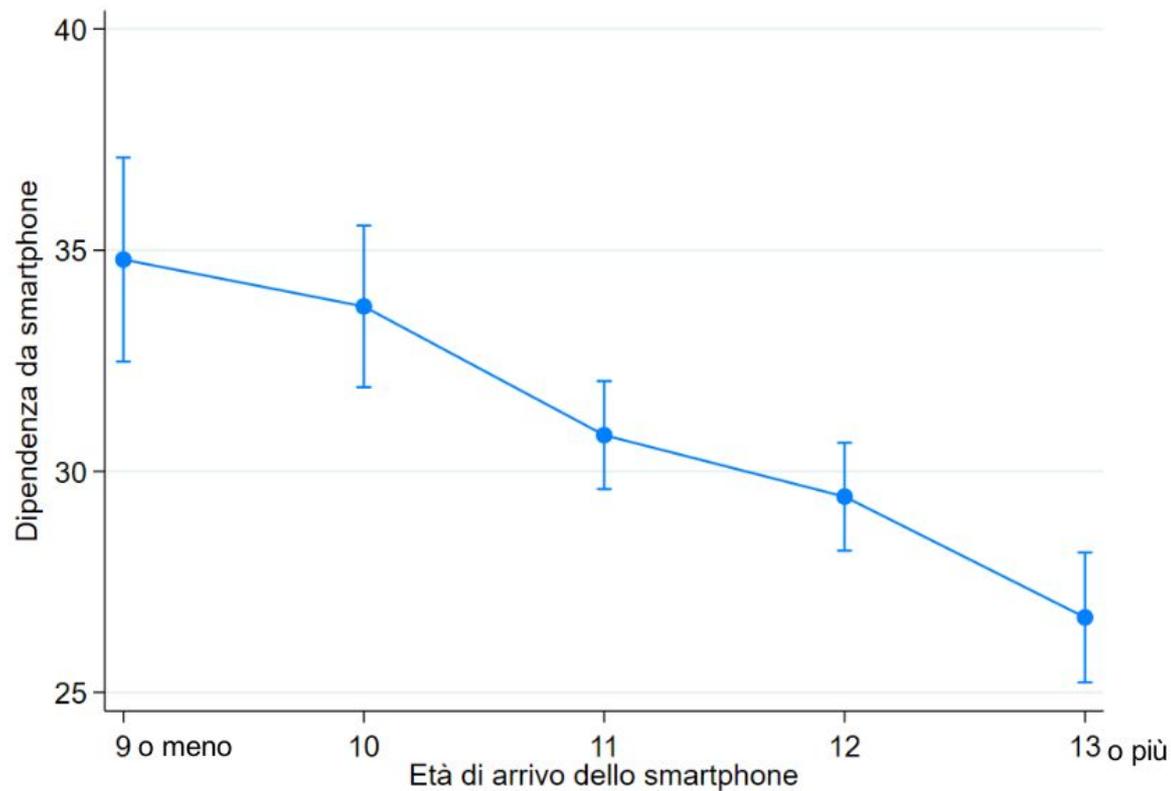
Fonte: L'età dello smartphone -  
Grafico 3.2.1

# Uso attivo e creativo del web



Fonte: L'età dello smartphone -  
Grafico 3.3.2

# Dipendenza dallo smartphone



Fonte: L'età dello smartphone -  
Grafico 3.4.2

# Uso intensivo dello smartphone

- E' stato osservato che a un uso intenso dello smartphone si associano una peggiore qualità del sonno, minori capacità di concentrazione, peggiori relazioni interpersonali (Christensen et al, 2016; Kushlev et al, 2016; Mahapatra, 2019)
- Il tempo passato sullo smartphone da parte degli studenti sembra essere associato negativamente ai loro risultati scolastici (Amez & Baert, 2019)
- Il divieto dell'uso di questo strumento a scuola sembra portare sperimentalmente a miglioramenti nelle performance, specialmente tra gli studenti con maggiori difficoltà (Beland & Murphy, 2016)

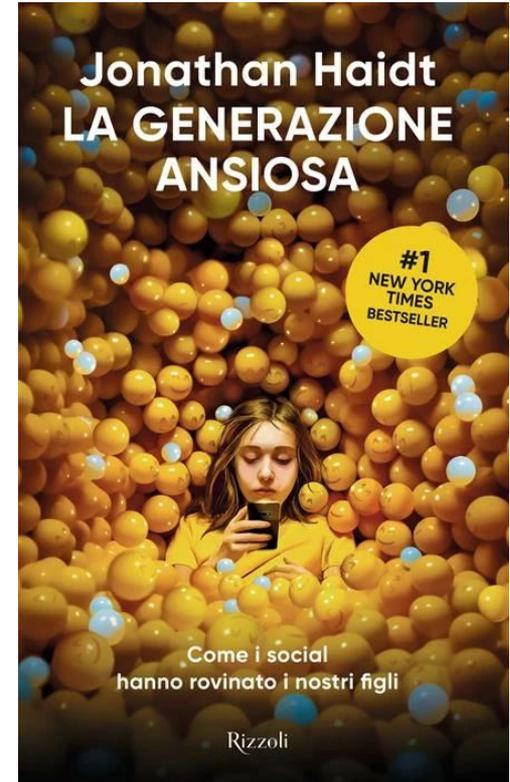


# **La generazione ansiosa**

di Jonathan Haidt

# La generazione ansiosa

- Jonathan Haidt, [La generazione ansiosa](#), Rizzoli, pp. 456, 2024
- Jonathan Haidt è un famoso psicologo americano che insegna alla New York University
- Libro sugli effetti dell'utilizzo di smartphone e social network sull'infanzia dei bambini
- Anche se i dati presentati e le sue conclusioni non sono comunemente accettate dalla comunità scientifica, è un punto di vista interessante
- <https://www.anxiousgeneration.com>



# Smartphone

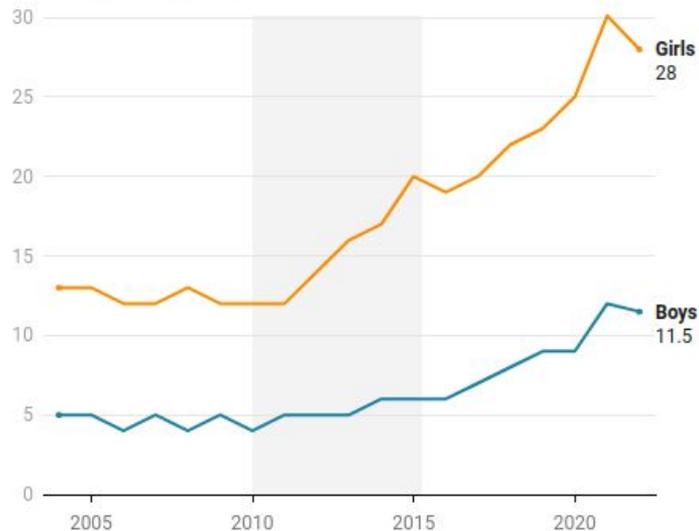
- Con uno smartphone in mano si tende ad **“essere sempre altrove”**
- “Attorno al 2010 è avvenuta una **grande riconfigurazione**: si è passati da un’infanzia basata sul gioco ad un’infanzia basata sullo smartphone”
- “La prima generazione di americani che ha attraversato la pubertà con in mano lo smartphone è diventata sempre più **ansiosa, depressa, soggetta a episodi di autolesionismo.**” La chiamiamo Generazione Z.



# Depressione ed episodi di autolesionismo

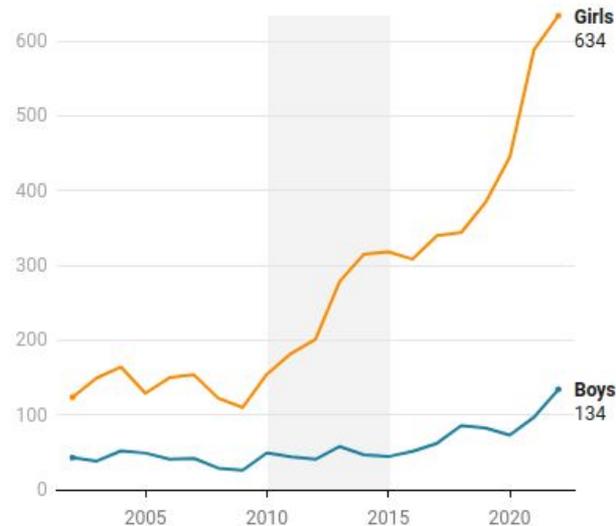
## Major Depressive Episodes in the Last Year (U.S. Teens)

Percent of 12-17-Year-Olds



## U.S. Emergency Department Visits for Self-Harm (Ages 10-14)

Rate per 100,000 Population



# I quattro danni fondamentali

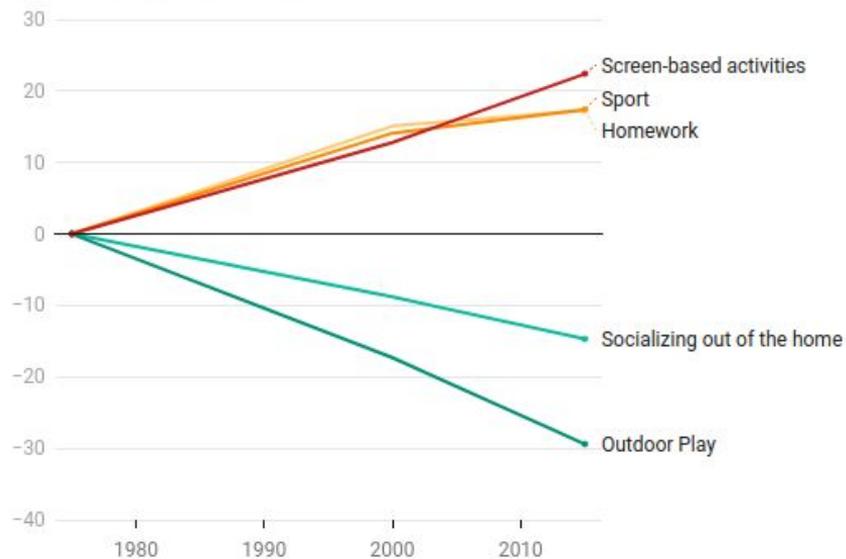
- Deprivazione sociale
- Privazione del sonno
- Frammentazione dell'attenzione
- Dipendenza



# Declino dell'infanzia basata sul gioco

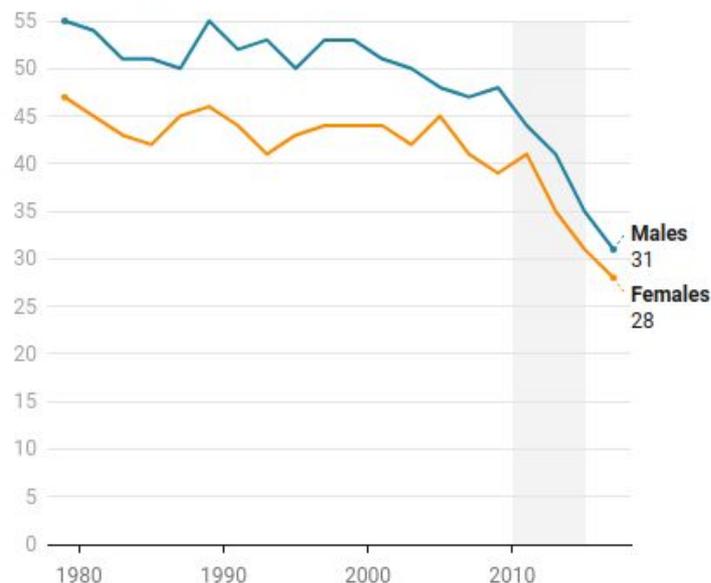
## UK Children's Daily Time Use, 1975-2015

Percent Change Since 1975



## Meeting Up With Friends Every Day (U.S. 12th Graders)

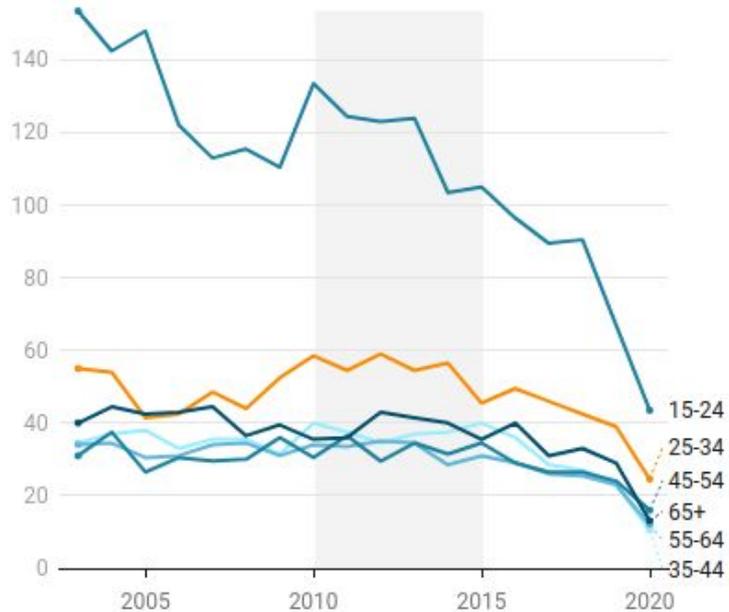
Percent of High School Seniors



# Deprivazione sociale

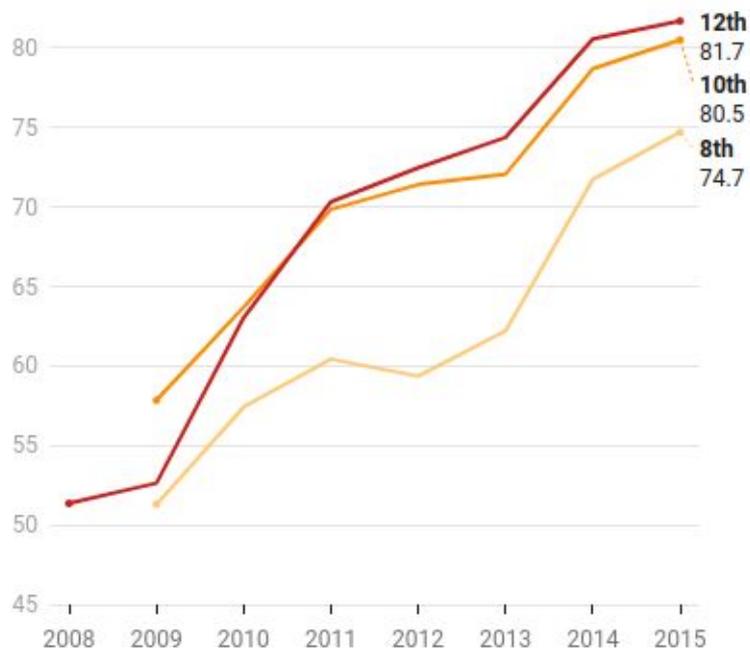
## Daily Time with Friends

Minutes per Day



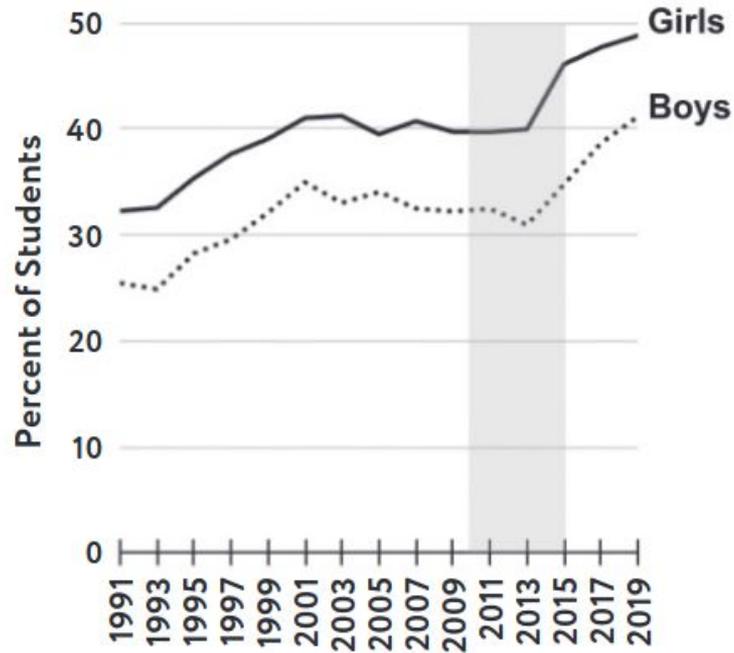
## Daily Social Media Users (U.S. Adolescents)

Percent of high schoolers using social media "nearly every day"



# Privazione del sonno

Teens Who Get Less Than 7 Hours of Sleep



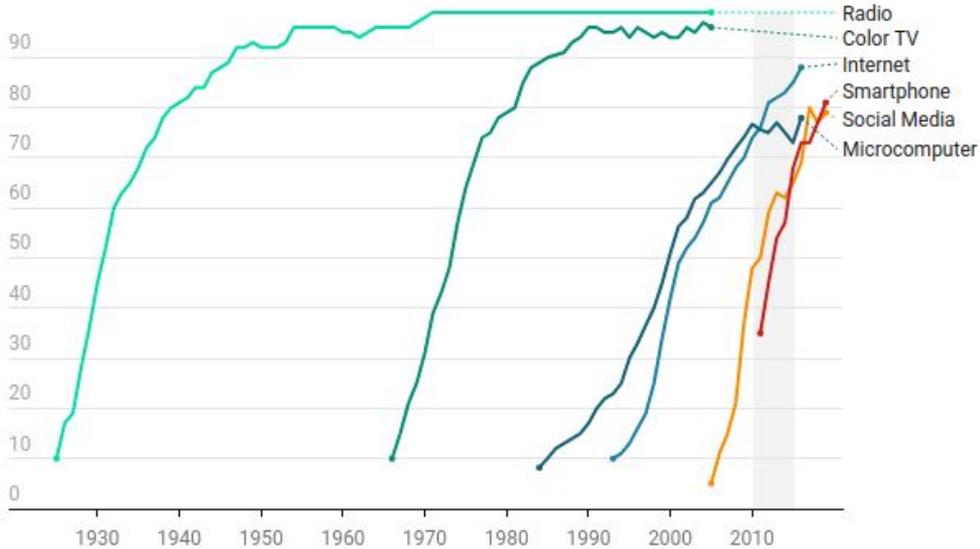
# Frammentazione dell'attenzione

- “I social media riducono l'interesse per tutte le forme di esperienza che non avvengono tramite uno schermo”
- “I bambini dovrebbero imparare a governare il proprio corpo nel mondo fisico prima di iniziare a trascorrere del tempo in quello virtuale”
- “Smartphone e tablet sono **inibitori delle esperienze**”
- “Stiamo iperproteggendo i nostri figli nel mondo reale mentre non li proteggiamo abbastanza online”

# Dipendenza

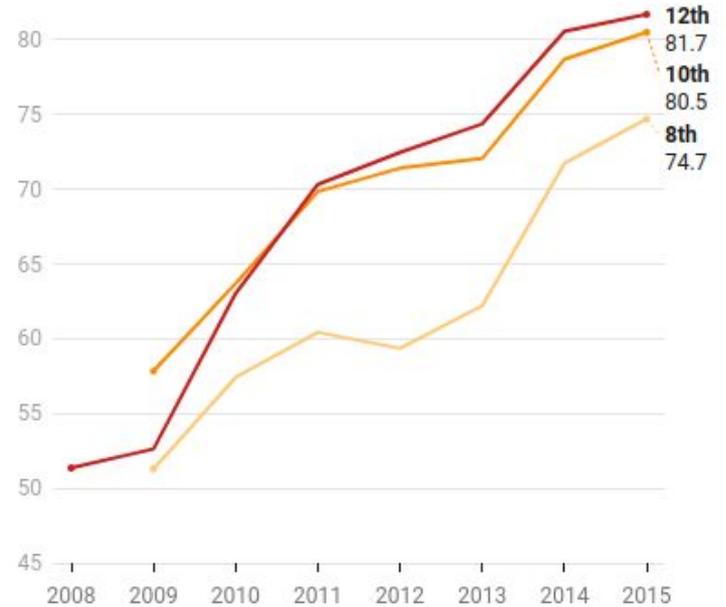
## Share of US Households with Specific Technology (1925-2019)

Percent of U.S. Households



## Daily Social Media Users (U.S. Adolescents)

Percent of high schoolers using social media "nearly every day"



# Captologia

- B. J. Fogg, [Tecnologia della persuasione](#), Apogeo education, Maggioli editore, 2005
- Il prof. Fogg è uno psicologo sperimentale che dirige il Persuasive Technology Lab presso la Stanford University
- Ha ideato la **Captologia**, la disciplina che studia l'uso dei computer per influenzare idee e comportamenti



# Nuove funzionalità nei social

- Like di Facebook introdotti nel 2009
- Retweet di Twitter
- Telecamere frontali per i selfie
- Introduzione di filtri sulle immagini (SnapChat, Instagram, Facebook)



## 4 regole per un'infanzia più sana (secondo J. Haidt)

1. Niente smartphone prima delle scuole superiori
2. Niente social media prima dei 16 anni
3. A scuola senza cellulare
4. Più gioco senza supervisione e più indipendenza

# Parental Control



# Che cos'è il Parental Control?

- E' l'attività di controllo dei genitori sull'uso dei dispositivi digitali da parte dei minori
- Consente di:
  - Limitare il tempo di utilizzo dei dispositivi
  - Limitare la possibilità di installare nuove app/software
  - Limitare la possibilità di navigazione dei contenuti online
  - Supervisionare le comunicazioni (chat) dei propri figli
  - Supervisionare follower e following

# Delibera n. 9/23/CONS

- Adozione delle linee guida finalizzate all'attuazione dell'articolo 7-bis del decreto-legge 30 aprile 2020, n. 28 in materia di “**sistemi di protezione dei minori dai rischi del cyberspazio**”
- I contratti di fornitura nei servizi di comunicazione elettronica disciplinati dal codice di cui al decreto legislativo 1° agosto 2003, n. 259, devono prevedere tra i servizi preattivati **sistemi di controllo parentale** ovvero di filtro di contenuti inappropriati per i minori e di blocco di contenuti riservati ad un pubblico di età superiore agli anni diciotto
- Per maggiori informazioni [DELIBERA 9/23/CONS](#)



# Internet matters



## Perché i bambini meritano **un mondo digitale sicuro**

### Diventa intelligente con gli smartphone

Ottieni consigli pratici per agire e rendere più sicuro l'utilizzo dello smartphone di tuo figlio.

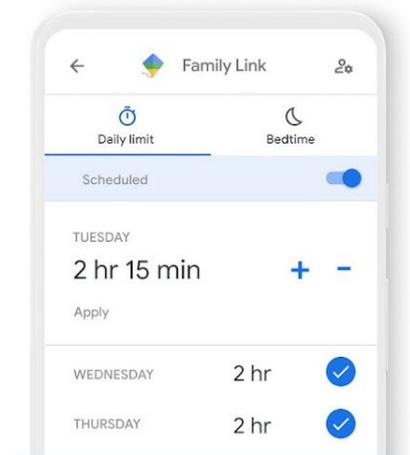
[VEDI SUGGERIMENTI SICURI PER LO SMARTPHONE](#)



<https://www.internetmatters.org/it/>

# Parental control sui dispositivi

- Limitare il tempo di navigazione giornaliero
- Impedire la possibilità di installare nuove app/software
- Esempio:
  - [Google Family Link](#)
  - [Parental Control iPhone e iPad](#)
  - [Tempo di utilizzo su macOS](#)
  - [Opzioni per la famiglia in Windows](#)
- Sugli abbonamenti ad Internet:
  - [Fastweb parental control](#)
  - [App Sky Wifi](#)
  - [TIM navigazione sicura](#)



# SIM per minori

- Dal 21 novembre 2023 è attiva la normativa 9/23/CONS dell'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM) che impone l'obbligo del parental control, stabilendo che i Sistemi di Controllo Parentale (SCP) siano inclusi di default nelle offerte dedicate ai minori
- **Non c'è una regola sull'età**
- Dal punto di vista tecnico ci sono alcuni dubbi sulla valenza di questi sistemi SCP e sulla loro efficacia



# Limiti di età

- L'età minima per l'utilizzo di piattaforme social è di **13 anni**
- L'articolo 2-quinquies del D.Lgs 196/2003 sancisce che i minori che hanno compiuto **14 anni** possono esprimere il proprio consenso al trattamento dei dati personali per l'accesso ai social
- Anche per un **account Google** l'età minima è 13 anni, è comunque possibile creare un account dai 9 anni e associarlo ad un account Google con il [Family Link](#)



# WhatsApp

- Non ha un sistema propriamente detto di Parental Control
- Ci sono alcune funzionalità di gestione della Privacy che possono aiutare:
  - [Status e informazioni personali solo per gli utenti in rubrica](#)
  - [Silenziare le chiamate da numeri sconosciuti](#)
  - [Bloccare e segnalare un contatto](#)
- [L'età minima per usare WhatsApp scende da 16 a 13 anni](#)



# Instagram

- **Parental Supervision:** consente di supervisionare e limitare l'utilizzo di Instagram per un account teen (dai 13 ai 17 anni)
- Impostare un limite di tempo di utilizzo giornaliero della piattaforma (totale su più dispositivi)
- Impostare dei blocchi per alcune giornate/ore specifiche
- Vedere il tempo speso su Instagram
- Vedere chi segue e da chi è seguito un account teen
- La supervisione è sospesa automaticamente al compimento dei 18 anni

# Instagram per genitori

FOR PARENTS

## Helping your teen navigate Instagram safely



<https://about.instagram.com/community/parents>



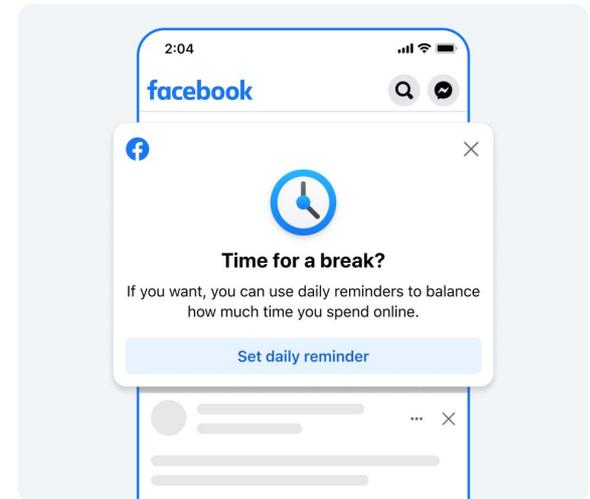
# TikTok

- [Family paring](#), limitazioni per:
  - Tempo schermo
  - Blocco notifiche
  - Filtro sui termini di ricerca
  - Modalità ristretta per eliminare contenuti non adatti ai minori
  - Impostazione profilo pubblica o privata (non appare nelle ricerche)
  - Limitare o bloccare l'invio di messaggi
  - Commenti, decidere chi può commentare ai propri video



# Facebook (Meta)

- Nuove funzionalità di [Parental Control](#) introdotto recentemente, nel 2023:
  - Limitare l'invio dei messaggi
  - Supervisionare la navigazione e verificare i contatti
  - Limitare il tempo di utilizzo



# Youtube Kids

- Versione di Youtube pensata per i bambini/ragazzi fino ai 12 anni
- Disponibile online <https://www.youtubekids.com>
- Oppure tramite app [Android](#) - [Apple iOS](#)



# Youtube Kids



Privacy



Danza e fai-da-te al Festival musicale! | LA CASA DELLE...



My Little Pony: Racconta la tua storia | Impronte ghiacciate |...



I cuccioli vanno in campeggio e Rocky sogna di diventare un...



I Mighty Pups fermano un razzo e altro ancora - PAW Patrol i cucci...



Talking Tom Shorts 53 - Pronto soccorso



Festeggiamenti in famiglia | Bluey Italiano Canale Ufficiale



Maschere PJ nella vita reale! | Vedere dubbi-ovest | Maschere P...



Impara Colori Con La Vedura | Cartoni Animati | Om Nom Storie



La Mostarda Testarda | Cartoni Animati | Video divertenti |...



Electro deve brillare | Marvel Spidey e i suoi fantastici amici |...



Dalton | Apprendisti cuochi (S01E30) Interi episodi in HD



Stagione 1, 2, e 3 Episodi Complet | 1 HORA+ | Bluey...



# Amazon Prime

- Funzionalità limitate di Parental Control
- Profilo Kids, contenuti filtrati per bambini
- Impostare un PIN per l'accesso ai profili
- Account e settings, impostare i limiti di età per dispositivi
- Possibilità di rimuovere un video dalla lista



# Netflix

- [Filtro famiglia](#), scegliere le tipologie di film, serie TV o giochi disponibili per bambini
- I giochi sono disabilitati per i profili bambini
- Imposta un PIN per accedere ad un profilo
- [Scegliere la classificazione](#) per età di un profilo: TUTTI, 7+, 13+, 16+, 18+
- [Eliminare alcuni contenuti](#) per un profilo



# Videogiochi

- In Europa ogni videogioco deve avere indicazioni sull'età consigliata
- **Pan European Game Information (PEGI)**
- Informazioni: [www.pegi.info](http://www.pegi.info)



# Info sui videogiochi in Italia

The screenshot shows the homepage of the website 'Tutto sui Videogiochi'. The header is purple and contains the logo 'TUTTO SUI VIDEOGIOCHI' on the left, followed by navigation links: 'Chi Siamo', 'Classificazione ↓', 'Controlli Parentali ↓', and 'In Evidenza ↓'. On the right of the header are social media icons for Facebook and Instagram.

The main content area is divided into three sections:

- Guida ai Videogiochi:** A purple sidebar on the left lists game guides with small icons: 'Super Mario Bros. Wonder', 'Lego Star Wars: Skywalker Saga', 'Minecraft', and 'Roblox'. Below the list is a link 'Leggi tutte le guide'.
- Controlli Parentali:** A light green section on the right lists console and platform controls with icons: 'PlayStation' (PS4 - PS5), 'Xbox' (Serie X e S /Xbox One), 'Nintendo' (Switch), and 'Windows, iOS, Android'.
- Central Image:** A photograph of a family (mother, father, and two children) sitting on a couch. The father is holding a red controller. Below the image is the text: 'Tutto sui videogiochi si rinnova: la campagna in collaborazione con i Guidasenzapatente'.

The footer is purple and features the PEGI logo on the left, which includes the text 'Per saperne di più visitate il sito www.pegi.eu' and '20 YEARS 1989-2009'. In the center is a yellow search bar with a magnifying glass icon and the text 'Trova l'età consigliata per il tuo videogioco'.

<https://tuttosuivideogiochi.it/>

# Patti digitali

- Progetto nato nel Centro di Ricerca “Benessere Digitale” dell’Università di Milano-Bicocca per un’educazione di comunità all’uso della tecnologia
  - Si alla tecnologia, nei tempi giusti
  - Preparare l’autonomia digitale
  - Regole chiare e dialogo
  - Adulti informati e responsabili
  - Serve una comunità!
- Sito ufficiale: <https://pattidigitali.it/>



PATTI  
DIGITALI

# Riassumendo

- Internet non è stato pensato per i bambini
- Gli smartphone non sono progettati per essere utilizzati dai bambini
- Per registrarsi su un social network è necessario avere **almeno 13 anni**
- E' consigliato un tempo schermo **minore di 2 ore al giorno**
- Smartphone in autonomia **dopo i 13 anni**
- **Supervisione e parental control** sono efficaci **fino a una certa età**, oltre posso essere addirittura deleteri
- Verificare sempre le **fasce di età PEGI** per i videogiochi
- **E' necessario sensibilizzare i ragazzi** all'uso degli strumenti digitali

# Riferimenti

- [Esperienze dei minori in rete: piattaforme, modalità di fruizione, rischi e paure](#), Progetto PIANTAFORME, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano, 2024
- Gui M., Gerosa T., Vitullo A., Losi L. (2020), [L'età dello smartphone](#), Report del Centro di ricerca Benessere Digitale, Università di Milano-Bicocca
- Jonathan Haidt, **La generazione ansiosa**, Rizzoli editore, 2024
- B.J. Fogg, **Tecnologia della persuasione**, Maggioli editore, 2005
- Cosimo Di Bari, **I nativi digitali non esistono**, Uppa Edizioni, 2023
- Sonia Livingstone, Alicia Bulm-Ross, **Figli connessi**, Erickson, 2022
- Alberto Pellai, Barbara Tamborini, **Vietato ai minori di 14 anni**, De Agostini , 2021
- Carlotta Cubeddu, **Socialmente, per un uso consapevole della rete**, Einaudi Ragazzi, 2023

# Grazie!

Contatti: enrico (at) zimuel.it



[manzonipeople.org](https://www.manzonipeople.org/)

<https://www.manzonipeople.org/>



PATTI  
DIGITALI

<https://pattidigitali.it/>