



Comune di  
Milano



Family  
HUB

# INTERNET: opportunità e rischi per i più giovani

16 febbraio 2021, una conversazione con i genitori



Walter Vannini  
<[wvan.it@gmail.com](mailto:wvan.it@gmail.com)>

# Cosa vorrei dire su opportunità e rischi...

Le opportunità che internet consente sono la possibilità di vivere adeguatamente per le generazioni attuali e future. Immagino si sia d'accordo.

Non tutto però è così scontato: competenze, sensibilità e mezzi non sono a disposizione di tutti in egual misura.

In questo senso internet non è neutrale.

## ...cosa vorrei dire su opportunità e rischi...

In internet puoi trovare di tutto, ma proprio tutto. Ma non tutto è visibile o ascoltabile a qualunque età. Uno smart phone è un computer a tutti gli effetti, ed è in linea 24 ore su 24.

Per quanto si concordi intuitivamente che l'adulto adeguato debba accompagnare il minore nell'esperienza, è noto che i minori restano soli davanti allo schermo in uno o più dei molti momenti del giorno o della notte... E questo è un primo problema.

Un utilizzo responsabile dello strumento chiede consapevolezza e spirito critico, questo lo dà solo un processo educativo. Una attività che chiede tempo, passaggi obbligati e sorveglianza attenta. Ma sorveglianza attenta verso gli 11 anni o meno è una cosa, verso i 18 un'altra. E poi, una persona, il minore, è sempre un caso particolare.

# ...cosa vorrei dire su opportunità e rischi

Nell'accompagnare all'autonomia la persona di minore età, in particolare in adolescenza, l'educazione all'uso responsabile del mezzo è ciò su cui dobbiamo contare, con tutte le contraddittorietà, le difficoltà del caso e le preoccupazioni legittime.

Tra le molte, nel mio intervento propongo alcune *categorie* di rischio mostrando il filo rosso che a mio parere le collega:

- 1) il rischio relazionale tra pari, date alcune caratteristiche di internet,
- 2) il rischio derivante dagli interessi legittimi in gioco,
- 3) il rischio civico, questo più in prospettiva, ma fondato nell'oggi, e molto molto serio.

# ...cosa vorrei dire su opportunità e rischi

Questi punti sono in connessione tra loro.

Possiamo parlare di cyber bullismo come fatto in sé o elemento congruo ad un contesto.

Credo che sia necessario comprendere il contesto per contrastare un fatto specifico in internet, che sia bullismo o altro.

Ciò che ci tiene assieme e ci ripara da tutti questi rischi è il processo educativo, non altro.

Troppo complessi gli eventi in campo. A rendere ancor più complicato il contesto è che gli operatori educativi che si offrono sono molteplici, alcuni inaspettati, altri del tutto improponibili, e sono in diretta concorrenza con la famiglia, la scuola e gli operatori di comunità che si occupano seriamente di educazione.

La conclusione che propongo è che questi tre attori, famiglia, scuola, impresa sociale, devono cooperare attivamente, pena il successo di altri interessi, di altri educatori.

## 11/13 anni

Solo ...quattro preadolescenti su dieci, dagli 11 ai 13 anni, riescono a parlare in casa di ciò che vivono a scuola e in chat...solo il 20% ne parla con il corpo docente

- *il sole 24ore (2018) <https://goo.gl/WNUrr5> enfasi ns*

## 14/19 anni

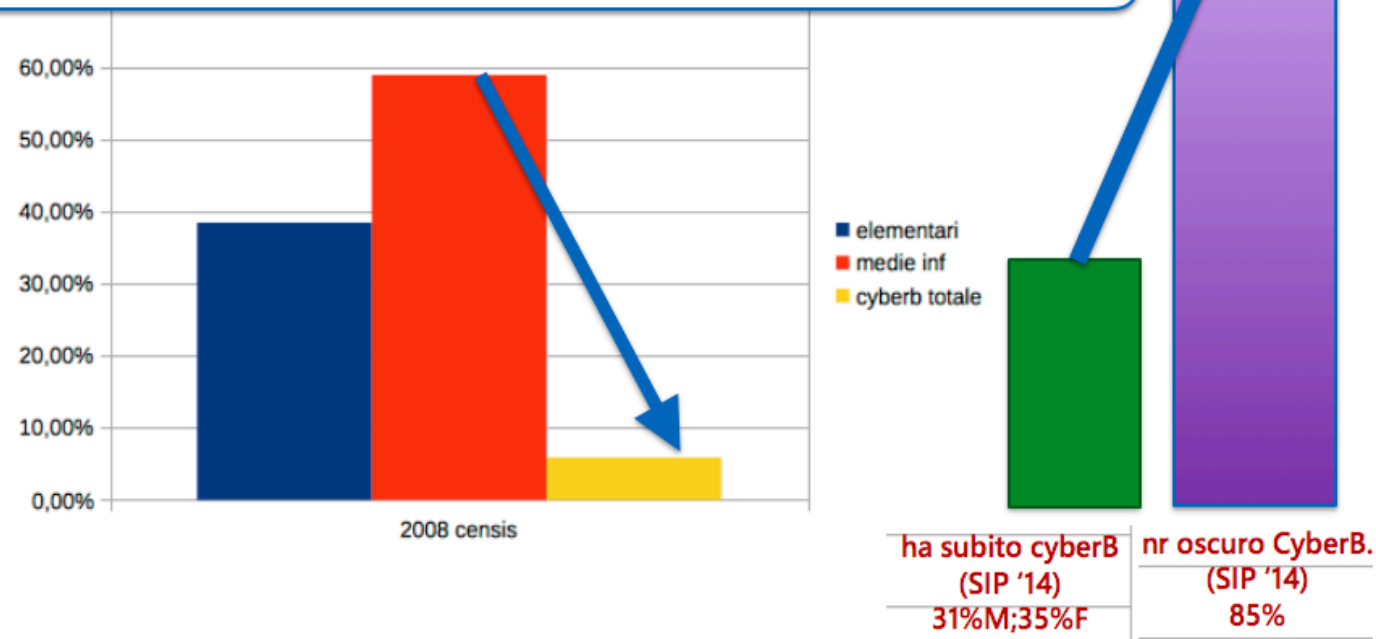
- nel 2016-17 ...il 74 % delle vittime, dai 14 ai 19 anni, non ha mai parlato di quello che subisce a scuola o a livello digitale con i genitori ...
- l'87%, circa nove vittime su dieci, non lo ha mai raccontato agli insegnanti ...

• *il sole 24ore (2018) <https://goo.gl/WNUrr5> enfasi ns*

# BULLISMO indicatori

ha subito atti di bullismo o cyberbullismo

Il fattore WEB. Confronto Censis 2008; SIP 2014





# Vittima e aggressore rispetto all'evento

elemento	vittima	aggressore
l'aggressione	“non pensavo potesse accadere proprio a me” <i>produce</i> un'interruzione esistenziale, l'incomunicabilità dell'esperienza subita... o la convinzione che questo è	l'aveva messa in conto (pianificazione; deumanizzazione; ecc.)
relazione in pubblico	Stigma, imbarazzo morale, inadeguatezza, (revenge porn, stalking, ecc.) ; <i>la rete è per sempre e per ogni dove</i>	status, affermazione
trauma	subitaneo, drammatico secondo il contesto, la persona e l'evento	apparentemente assente
identità	<i>tanto più è giovane tanto più costituisce</i> identitariamente la vittima. Essendo un processo sociale, una costruzione discorsiva, diviene un <i>invito al ruolo</i>	fissa identitariamente l'aggressore
via di uscita: riconoscimento come vittima	evoluzione in testimone pubblico. rottura del processo identitario. <i>riconoscimento</i>	Processo di risocializzazione Ridefinizione di sé Tregua

## Nel Mondo

- ogni giorno oltre 175.000 minori si connettono ad Internet per la prima volta
- Di questi, 1 utente su 3 è un bambino

*La Repubblica* (6 feb 2018), Unicef, "Safer Internet Day"

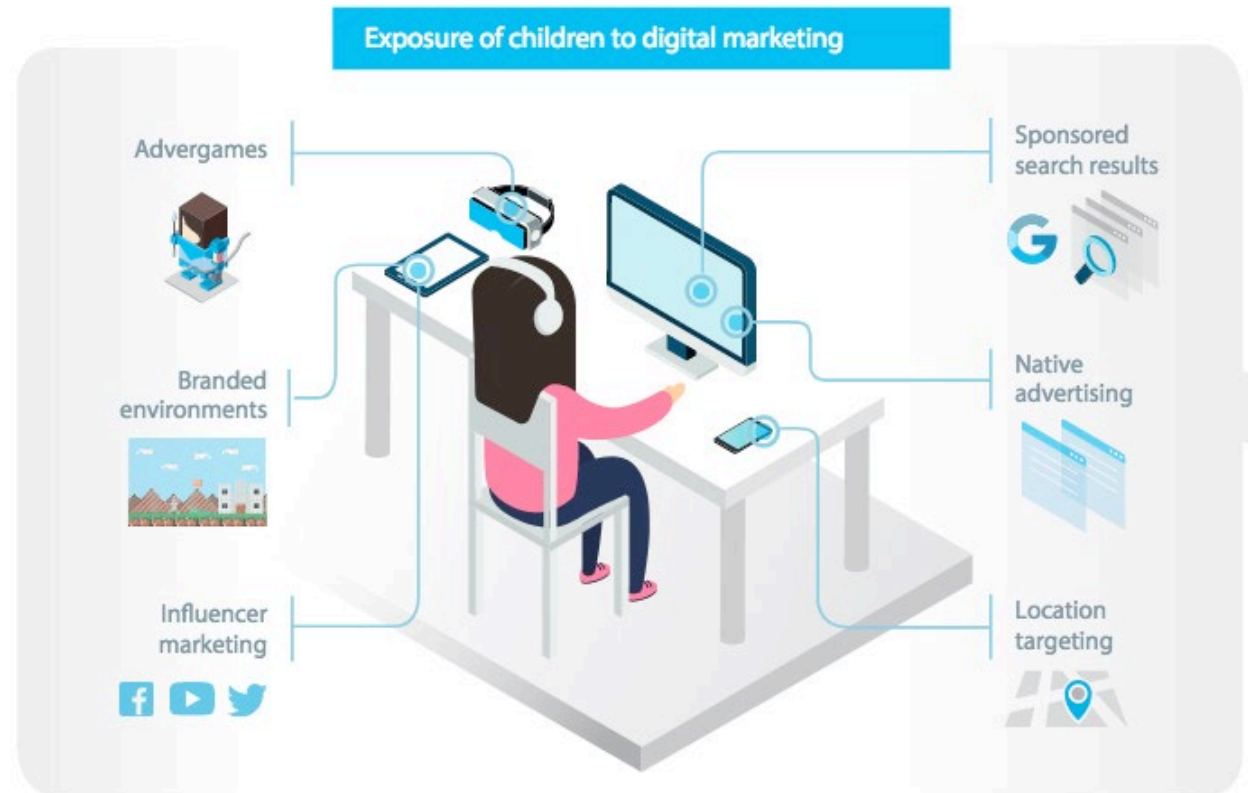
## In Italia

- 1 studente su 4 è senza competenze informatiche minime.
- Più di un adolescente su tre tra i 14 e i 17 anni non ha alcuna competenza digitale ... il 23,9% non sa come cercare informazioni in rete, il 24% non è in grado di usare software informatici...

Save The Childern (2021), [bit.ly/3qp3tZX](https://bit.ly/3qp3tZX)



# Children ... digital marketing ecosystem



UNICEF (2018); 6

# Diffusione delle immagini

- In media, i genitori con figli di età compresa tra 0 e 13 anni condividono ogni anno 71 foto e 29 video dei loro figli sui social media....
- Molti genitori condividono foto dei propri figli con estranei o perlomeno con persone poco conosciute. Un quinto dei genitori ha profili facebook pubblici e oltre la metà sono amici con persone che non conoscono veramente.
- Una ricerca di Barclays suggerisce che entro il 2030, le informazioni condivise dai genitori online saranno causa dei due terzi dei furti di identità digitale commessi contro minori e giovani.

*The Children's Commissioner's Office (2018), »Parents on social media«* <https://www.childrenscommissioner.gov.uk/childrens-data/>

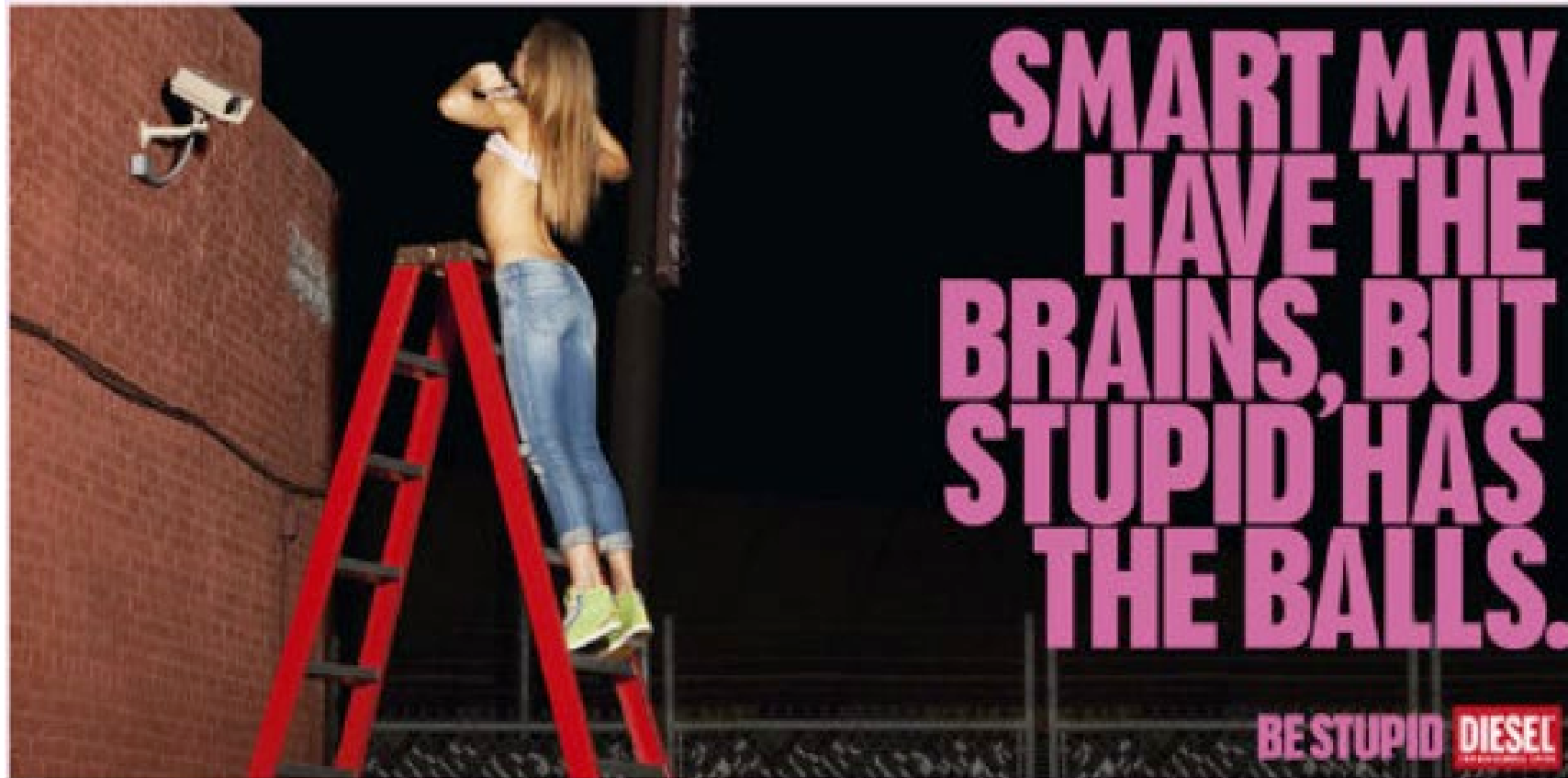


## Effetti della disintermediazione digitale

il Censis «(...) la metà degli italiani (il 49,5%) è convinta che oggi chiunque possa diventare famoso (tra i giovani under 30 la percentuale sale al 56,1%). Un terzo (il 30,2%) ritiene che la popolarità sui social network sia fondamentale per essere una celebrità (la pensa così il 42,4% dei giovani)...”



## 'Be stupid'. Diesel, Adv. 2012



# Istagram

Instagram ... a novembre 2017 ha raggiunto quota 800 milioni di utenti attivi mensili, di cui 14 milioni in Italia ... uno dei social maggiormente utilizzati per influencer e content marketing... L'80% degli account segue infatti almeno un profilo business e circa 200 milioni di *instagrammers* visitano giornalmente un account business

[https://www.casaleggio.it/wp-content/uploads/2018/05/Ecommerce\\_in\\_Italia\\_2018\\_Web.pdf](https://www.casaleggio.it/wp-content/uploads/2018/05/Ecommerce_in_Italia_2018_Web.pdf);



# Advergame

“...la pubblicità televisiva cattura l’attenzione dei bambini per 30 secondi, il marketing online può invece impegnare i minori per ore e l’obiettivo è rendere partecipe l’utente attraverso una totale immersione nel mondo della marca”

Oliviero N., Russo V. (2013):Il 393; Bozzola et al., (2018)

## Fortnite (2018)

- “... il gioco ha generato **223 milioni di dollari ... a marzo**. I giornali ...hanno cominciato a pubblicare ... [interventi](#) di psicologi che spiegano ai genitori come affrontare la “**dipendenza**” da Fortnite ...
- In Italia la star è **Cicciogamer89**... Negli Usa c’è **Ninja** ... con oltre 11 milioni di iscritti...”

Buonadonna (2018); Cozzi (2019)

# Fortnite (2018)



#19 SU TENDENZE PER I GIOCHI

Fortnite : il Nuovo Pompa Leggendaro è Assurdo (anche se non lo uso xD)

199.625 visualizzazioni

19.349 595



**CiccioGamer89** ✓  
Pubblicato il 4 dic 2018

ABBONATI

ISCRIVITI 2,8 MLN

Acquista il Mio Scuf : <https://scuf.co/CiccioGamer>



## Il 'floss' (2018). *Un fatto culturale, quindi identitario*



## Profilazione -> Predizione

- Ogni azione online è indice dei nostri comportamenti, gusti, preferenze, aspirazioni. Questa è profilazione
- Un giovane quante tracce consistenti lascerà di sé nell'intera vita?
- Dato il contesto, la conoscenza e i mezzi, scelto lo stimolo non è irragionevole si possa costruire la reazione. Questa è predizione



# «come è andata oggi in rete?»

Così Lancini, in <https://www.panorama.it/news/cronaca/adolescenti-perche-mettono-la-loro-vita-gioco/>



Comune di  
Milano



Family  
HUB

# Appendici

# Bibliografia citata nelle slide o utilizzata

- Banfi S., Vannini W. (2016), «A Milano una <<rete>> per assistere le vittime, I Focus del *Sole 24 Ore*, Milano
- Camera G., Poliicino O., (2010) *La legge è uguale anche sul web. Dietro le quinte del caso Google-Vivi Down*, Egea, Milano
- Censis (2018) , *Quindicesimo Rapporto sulla Comunicazione. I media digitali e la fine dello star system*, F. Angeli, Milano
- Cozzi, E., (2019), "Videogiochi. Cronache da un altro mondo e battaglie virtuali". In Lancini M., (a cura di), *Il ritiro sociale negli adolescenti. La solitudine di una generazione iperconnessa. Raffaello Cortina, Milano*
- Olivero N., Russo V., (2013), *Psicologia dei consumi, individuo, società, comunicazione*, McGraw-Hill, Milano
- Mottana P., (2017). *La città educante. Manifesto della educazione diffusa. Come oltrepassare la scuola*, Asterios, Trieste
- Rossi-Doria M., Tosoni G. (2015), *La scuola è mondo. Conversazioni su strada e istituzioni*, Gruppo Abele, Torino
- Scognamiglio R. M., Russo, S. M., (2018), *Adolescenti digitalmente modificati (ADM). Competenza somatica e nuovi Setting terapeutici*, Mimesis, Milano
- Vezzadini S., (2012), *Per una sociologia della vittima*, Franco Angeli, Milano





# Sitografia citata o utilizzata

- Aparo A., Cajani F., Casoli C., Vannini W., (2017), [Lo strappo. Quattro chiacchiere sul crimine](#), Regia di Urbano B., Realizzazione e Montaggio Dieci78
- The Children's Commissioner's Office (2018), [Parents on social media](#)
- EU Kids Online 2017" <http://www.miur.gov.it/documents/20182/0/La+ricerca.pdf/7a2a344e-601f-4d62-b76a-ecc592748809>
- **Garante Nazionale privacy (2016)**, "[Linee guida elaborate dal Gruppo Art. 29 in materia di processi decisionali automatizzati e profilazione, definite in base alle previsioni del Regolamento \(UE\) 2016/679](#)"
- **Mascheroni, G., Ólafsson, K., (2108)**, "[Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani I risultati di EU Kids Online 2017](#)"
- Livingstone, Sonia and Ólafsson, Kjartan and Staksrud, Elisabeth (2011), *Social networking, age and privacy. EU Kids Online*, London, UK.
- Vannini W., (a cura di), (2020), [Comportamenti a rischio in internet e come cautelarsi](#), alcuni casi

