



**Telefono  
Azzurro**

Dalla parte dei Bambini

**Doxa**kids<sup>+</sup>

# TRA REALTÀ E METAVERSO. ADOLESCENTI E GENITORI NEL MONDO DIGITALE

**I RISULTATI DELLA RICERCA  
TELEFONO AZZURRO-DOXA 2023**





# LA SFIDA DELLA COMPLESSITÀ

La crescita esponenziale delle opportunità attraverso le quali bambini e adolescenti vivono oggi il digitale ci chiama a una riflessione ormai urgente sulle opportunità e i rischi che i ragazzi incontrano in mondi e piattaforme tecnologiche sempre più interconnesse e ormai capaci di simulare in contenitori virtuali una grande varietà di occasioni di vita reale: la conoscenza, le relazioni, l'intrattenimento, le esperienze di acquisto. Per le generazioni nate negli ultimi quindici-vent'anni è ormai questo il primo spazio di riferimento, la realtà all'interno della quale vivono, crescono, imparano, conoscono. Ma sono anche mondi all'interno dei quali corrono pericoli e con i propri dati alimentano, senza possibilità di rendersene conto, un mercato che li considera merce o al più consumatori.

I ragazzi online sono chiamati a fare scelte rispetto alle quali non hanno conoscenze e strumenti di valutazione solidi e allargati. Questa mancanza di consapevolezza dei propri diritti e delle proprie prerogative, e degli effetti a lungo termine di un uso impulsivo del digitale - assolutamente naturale alla loro età - li espone al rischio.

Per questo è fondamentale non lasciare soli bambini e adolescenti all'interno di questi mondi. Che non significa imporre divieti o forzature rispetto a quella "tendenza all'accesso" che in loro è innata, ma significa mettere al loro servizio la nostra consapevolezza di adulti, trasmetterla come valore di crescita e non come imposizione, sintonizzarsi sulla loro lunghezza d'onda - fatta di curiosità, di voglia di protagonismo, e anche di sfida - e accompagnarli in maniera discreta ma solida nei loro percorsi di crescita. Anche online.

Gli adulti devono sapersi mettere in gioco non facendo valere la propria autorità, ma attraverso l'ascolto, ovvero la capacità di comprendere dubbi, sogni e difficoltà. È una sfida molto grande, perché rispetto alla velocità con cui l'innovazione continua la sua avanzata, il mondo adulto stia vivendo una fase di arretramento. Da un lato crescono le competenze e la confidenza con il mondo digitale, ma dall'altro lato si continua ad affrontare il digitale con poca capacità di visione e di previsione.

È proprio per la consapevolezza di questa disparità tra rapidità dell'avanzamento tecnologico guidato dalle regole del mercato, e lentezza con cui i soggetti preposti alla cura e all'educazione di bambini e adolescenti (famiglie, scuola, educatori...) riescono a prendere coscienza dello scenario, che Telefono Azzurro è convinto che solo facendo di questa sfida una sfida comune si possano accompagnare in maniera concreta e positiva i ragazzi attraverso questi mondi.

Serve una condivisione seria e profonda di competenze, idee, investimenti, che veda protagoniste le Istituzioni, le agenzie educative (in primis la scuola), le famiglie, il mondo del non profit e il network di soggetti che a livello internazionale si occupano di tutela dell'infanzia. È ormai urgente mettere in campo e rafforzare forme di collaborazione, progetti comuni, occasioni di confronto, traducendo in maniera tempestiva nella realtà strumenti concreti di tutela e di educazione per bambini e adolescenti.

**Prof. Ernesto Caffo**

*Presidente SOS Il Telefono Azzurro Onlus*

# INDICE

Introduzione	3
La metodologia di ricerca	5
<b>1. Lo screen time</b>	<b>7</b>
<b>a. L'uso dei devices</b>	<b>9</b>
<b>2. Gli ecosistemi digitali</b>	<b>13</b>
<b>a. Devices dei ragazzi e devices dei genitori</b>	<b>14</b>
<b>focus. Gaming e lootboxes</b>	<b>16</b>
<b>b. I mondi del gaming</b>	<b>17</b>
<b>c. Le loot boxes</b>	<b>20</b>
<b>3. I rischi nel mondo digitale</b>	<b>21</b>
<b>a. I rischi dell'online</b>	<b>23</b>
<b>focus. Il CSAM</b>	<b>27</b>
<b>focus. Cyberbullismo</b>	<b>28</b>
<b>4. Condivisione di dati, privacy e verifica dell'età</b>	<b>29</b>
<b>a. Condivisione dati, privacy e verifica dell'età</b>	<b>31</b>
<b>focus. Safety-by-design e Safety by default</b>	<b>34</b>
<b>5. Salute mentale nel mondo digitale</b>	
<b>a. Identità nei social</b>	<b>35</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>40</b>
<b>Come contattarci</b>	<b>42</b>
<b>Chi siamo</b>	<b>44</b>

## LA METODOLOGIA DI RICERCA

Sono state realizzate 804 interviste a genitori di ragazzi tra i 12 ed i 18 anni.

Il questionario è stato somministrato via web, con metodologia CAWI (Computer Assisted Web Interview) tra il 7/11 Novembre 2022

### CAMPIONE E METODO

Nel caso dei genitori, sono state mantenute quote rappresentative per:



Le tipologie di scuola frequentata dai ragazzi oggetto dell'indagine sono state:





# SCREENTIME

CAPITOLO

1

Lo screentime è la quantità di tempo che si trascorre utilizzando un dispositivo o un computer, guardando la televisione o giocando su una console di gioco. Essendo gli schermi digitali sempre più presenti nella quotidianità dei giovanissimi, non mancano le preoccupazioni circa gli effetti negativi che possono scaturire da un'esposizione eccessiva (*Bell, Bishop & Przybylski, 2015*). L'Organizzazione Mondiale della Sanità ha fornito delle indicazioni molto precise in base all'età: per bambini di età inferiore ad un anno l'esposizione agli schermi è completamente sconsigliata, per i bambini di 2 anni non si dovrebbe superare l'ora preferendo una quantità di tempo giornaliera inferiore all'ora e per i bambini tra i 3 e i 4 anni non dovrebbe essere prevista più di un'ora quotidianamente (*World Health Organization, 2019*). Uno studio del 2022, al quale hanno partecipato 537 bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni e i loro genitori, ha mostrato che, a fron-

ore, mentre quello dei genitori di circa 4 ore e mezza; che il reddito familiare e il tempo speso dai genitori davanti allo screen influiva sui risultati dei piccoli. Si può dunque comprendere quanto i genitori e gli ambienti domestici svolgano un ruolo chiave nell'interazione dei loro figli con le tecnologie digitali (*Konca, 2022*). Per quanto concerne i ragazzi più grandi, da una metanalisi su 87 studi comprendenti 159.425 bambini di età pari o inferiore a 12 anni, una maggiore durata del tempo davanti allo schermo era debolmente ma significativamente correlata con sintomi esternalizzanti, quali aggressività e disattenzione e internalizzanti, tra i quali ansia e depressione, con una variazione dei risultati in funzione di fattori demografici e metodologici di misurazione delle variabili (*Eirich et al., 2022*). Un consistente filone di ricerca si sta concentrando non tanto sulla durata, ma quanto sulla tipologia di attività svolte da bambini e ragazzi davanti uno schermo per poter effettivamente valutare gli effetti sul loro sviluppo psicofisico. In particolare, l'attenzione dovrebbe essere rivolta al contesto d'uso (dove, quando e come si accede a Internet), ai contenuti (cosa si guarda o quale strumento si usa) e alle connessioni (se e in che modo le relazioni sociali sono favorite o viceversa, ridotte dalle attività online) (*Ito, 2017; Livingstone & Blum-Ross, 2017*).

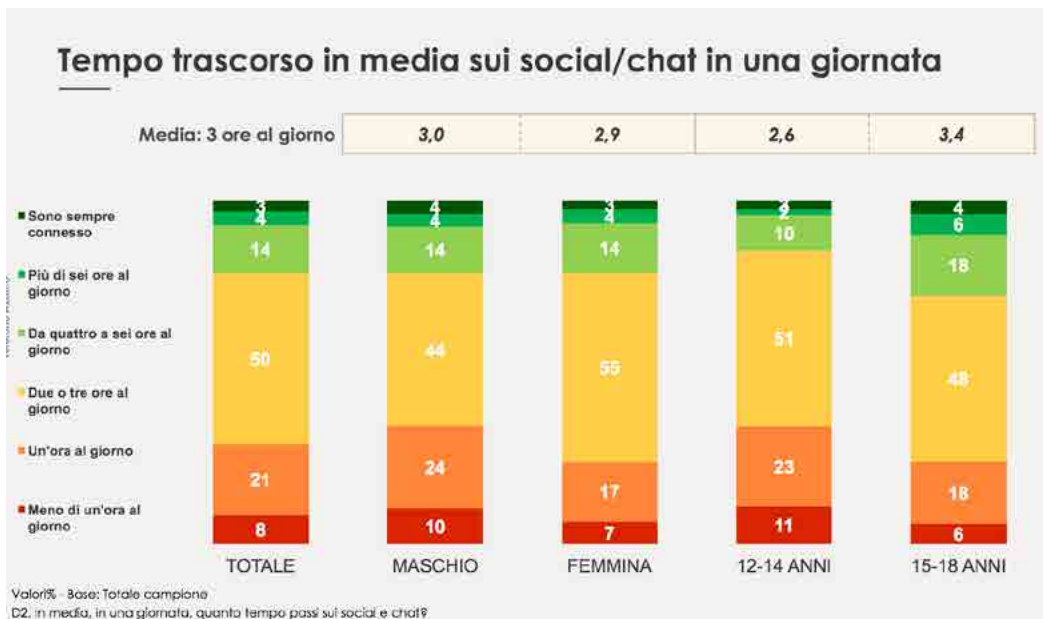
Si evince quindi, da questa rapida e non esaustiva carrellata, quanto il tema dello screen time sia complesso e delicato, oggetto tutt'oggi di grande dibattito scientifico.

## CRESCONO LE PREOCCUPAZIONI CIRCA GLI EFFETTI NEGATIVI CHE POSSONO SCATURIRE DA UN'ESPOSIZIONE ECCESSIVA AGLI SCHERMI DIGITALI

te di contesti domestici stimolanti dal punto di vista digitale, i genitori di solito limitavano il tempo davanti allo schermo dei figli o che li accompagnavano durante l'utilizzo delle tecnologie digitali; che il tempo totale passato dai bambini di fronte agli schermi era superiore a 3



## a. L'USO DEI DEVICES

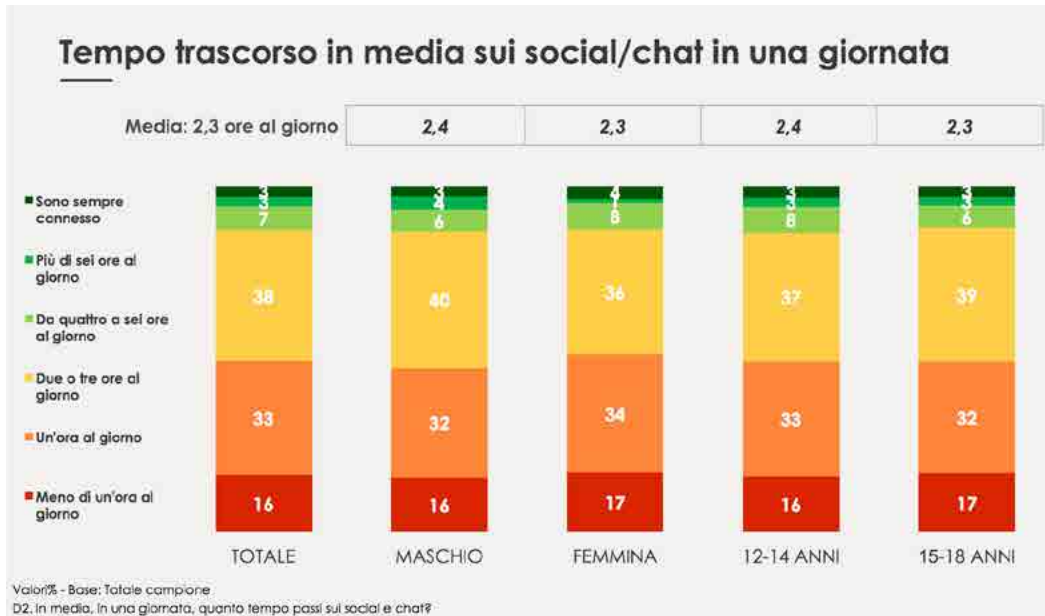
a1.  
TEMPO  
ONLINE

La metà dei ragazzi intervistati tra i 12 e i 18 anni dichiara di passare dalle due alle tre ore al giorno sui social e chattando (nel 2018 era il 43%), il 14% dalle quattro alle sei ore al giorno, il 4% più di sei ore al giorno e il 3% è sempre connesso. L'8% vi trascorre meno di un'ora e il 21% un'ora al giorno (nel 2018 era il 27%). Per quanto riguarda il genere emergono delle piccole differenze:

rispetto alla media, il 44% dei maschi afferma di stare connesso dalle due alle tre ore al giorno e il 24% un'ora al giorno, mentre rispettivamente per il genere femminile il 55% dalle due alle tre ore e il 17% un'ora al giorno. Risultano delle differenze anche rispetto all'età: se il 23% dei 12-14enni è online un'ora al giorno, i 15-18enni dalle quattro alle sei ore al giorno.

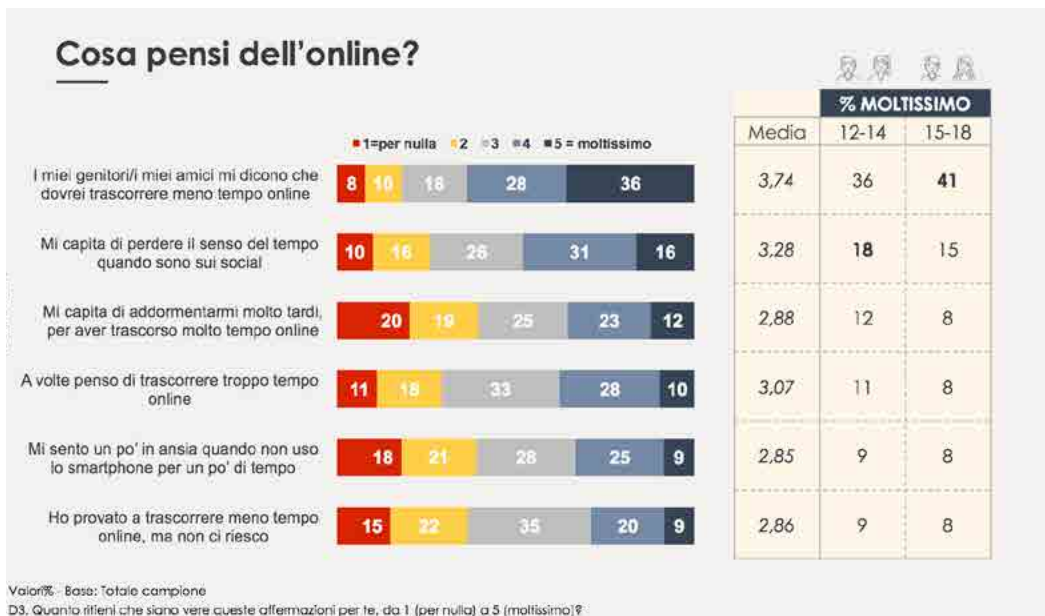


**a1.**  
TEMPO  
ONLINE



Se per i ragazzi e le ragazze la media di ore trascorse al giorno su social e chat è di 3 ore, per i loro genitori la media si attesta intorno alle 2,3 ore al giorno. Nello specifico, il 38% dei genitori dichiara di

trascorrere dalle due alle tre ore al giorno sui social e sulle app di messaggistica, il 33% un'ora al giorno, mentre il 16% limita queste attività a un tempo inferiore ad un'ora.

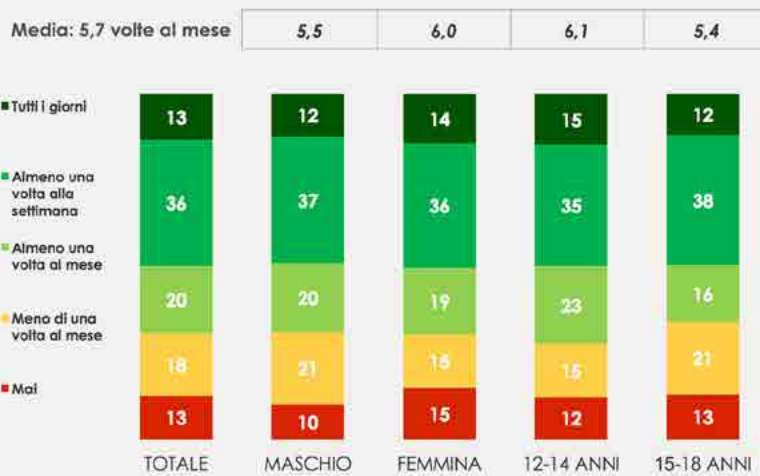


**a2.**  
UTILIZZO  
ECESSIVO  
E EFFETTI  
SULL'UMORE

Sempre rispetto al tempo trascorso online, molto spesso i ragazzi si sentono dire dai genitori o dagli amici che dovrebbero trascorrere meno tempo online (64% dei casi indica "molto" - "moltissimo", soprattutto se adolescenti). I ragazzi stessi concordano, ritenendo di trascorrere troppo tempo online (38% dei casi - "molto" e "moltissimo") e riferendo di perdere il senso del tempo mentre sono sui social (47% dei casi - "molto" e

"moltissimo"), nonché di fare tardi la sera e avere difficoltà ad addormentarsi, a causa del tempo trascorso online (35% dei casi - "molto" e "moltissimo", soprattutto i ragazzi più grandi). Di frequente i ragazzi cercano di ridurre la quantità di tempo nell'online (29% dei casi - "molto" e "moltissimo"). La lontananza dallo smartphone può causare sentimenti di ansia (34% dei casi - "molto" e "moltissimo").

## Visioni diverse sull'utilizzo dei social



Valori% Base: Totale campione

D16. Quante spesso ti capita di discutere con tuo/a figlio/a perché avete visioni diverse sull'utilizzo dei social e dell'online in generale?

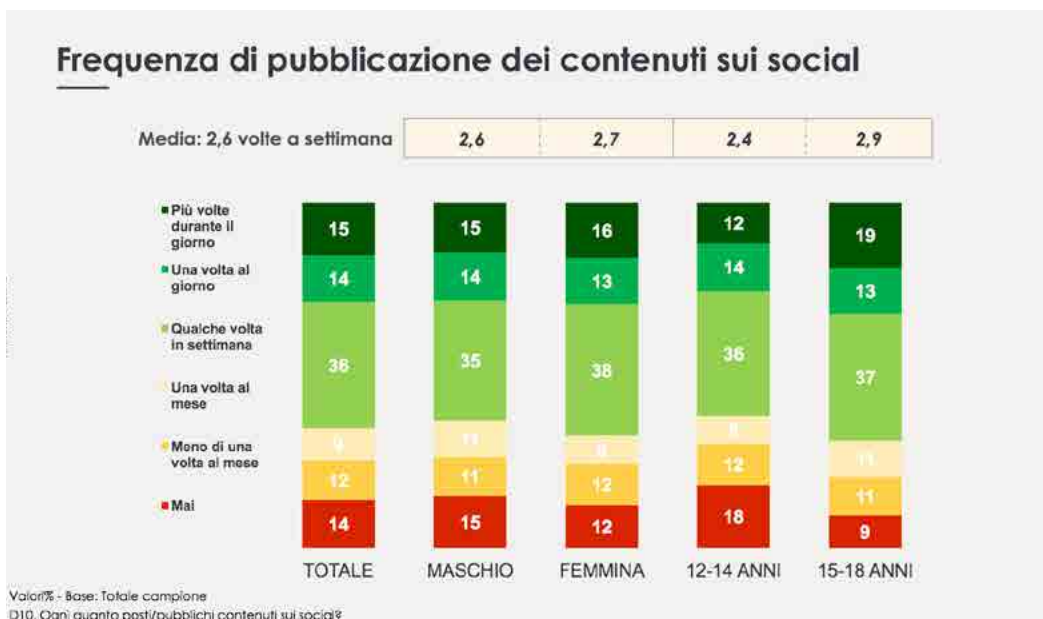
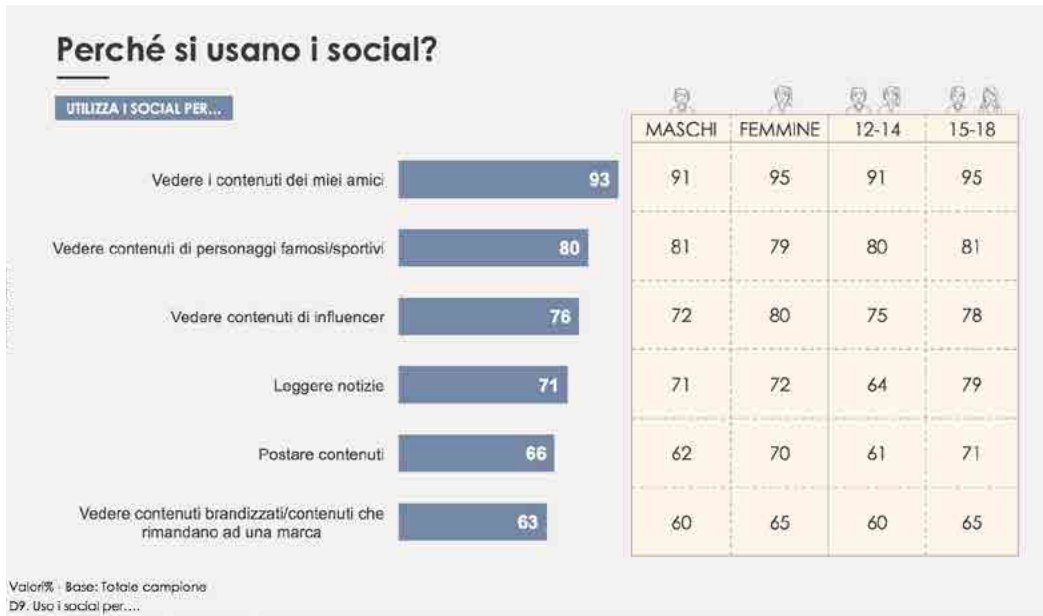
Spesso, dicono i genitori, capita di discutere con i figli perché si hanno visioni diverse sull'utilizzo dei social e dell'online in generale.

Queste discussioni hanno la frequenza di tutti i giorni (13%), almeno una volta alla settimana (36%), almeno una volta al mese (20%).

## a2. UTILIZZO ECESSIVO E PERCEZIONE DEI GENITORI



## a2. MOTIVAZIONI E FREQUENZA



Perché si usano i social? Il 93% degli intervistati vuole vedere contenuti degli amici, e sono per la maggioranza le ragazze. L'80% vuole vedere contenuti di personaggi famosi o sportivi e il 76% di influencer. Il 71%, in prevalenza ragazze, utilizza i social per leggere notizie, il 66% per postare con-

tenuti e il 63% per vedere contenuti che rimandano ad una marca.

La media di pubblicazione dei contenuti sui social è di 2,6 volte a settimana. La maggioranza sono ragazze (38%) e la percentuale più alta viene riscontrata nell'età tra i 15-18 anni.

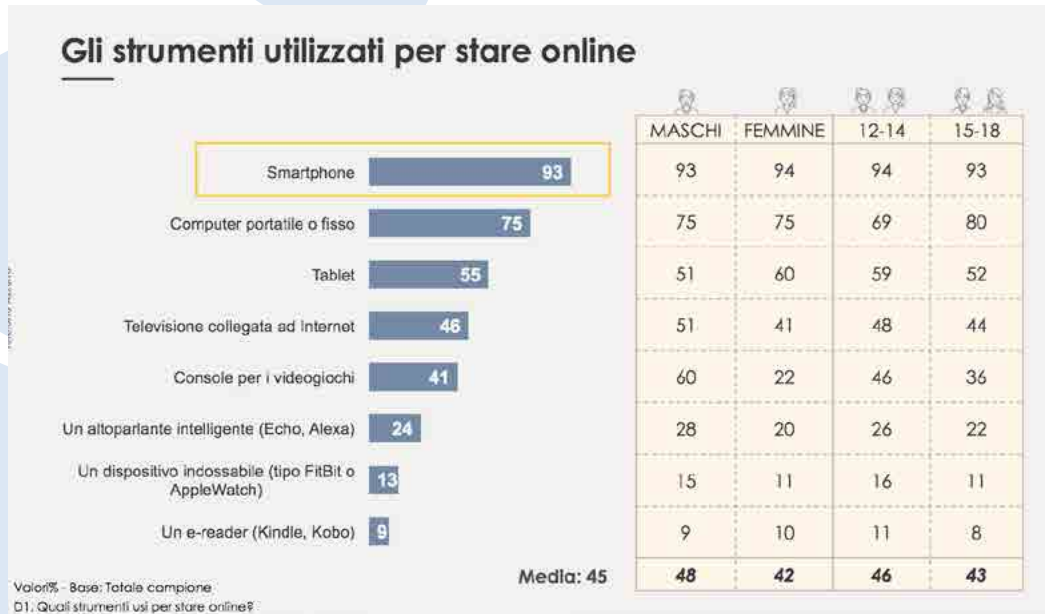


# GLI ECOSISTEMI DIGITALI

**CAPITOLO**

Il concetto di “ecosistema digitale”, riprendendo quello della biologia, sta ad indicare un’interdipendenza tra ambienti diversi tra loro.

## a. DEVICES DEI RAGAZZI E DEVICES DEI GENITORI



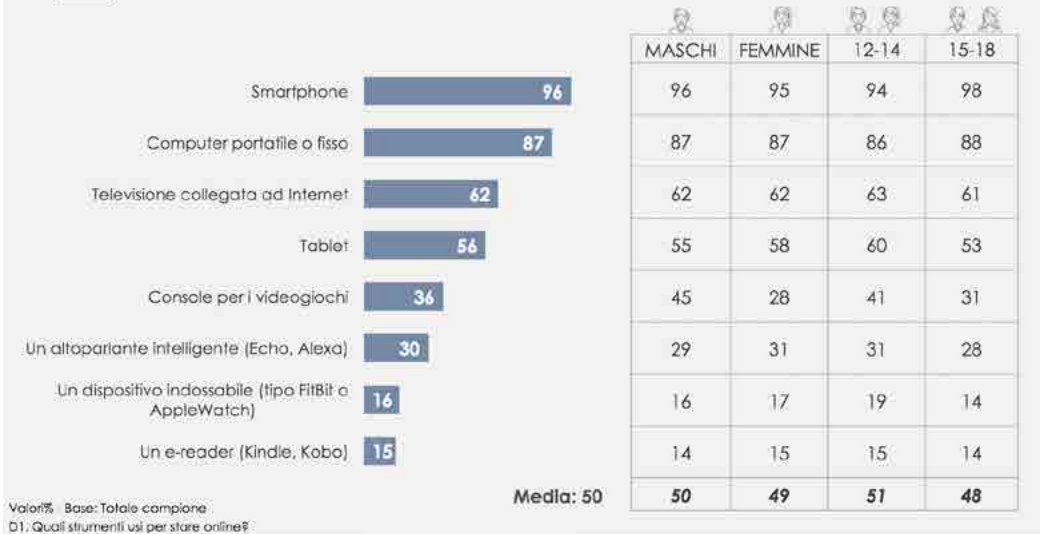
### a1. QUALI DEVICES SONO PIÙ UTILIZZATI?

Lo smartphone è lo strumento più utilizzato dai ragazzi intervistati per stare online, nello specifico dal 93%, percentuale che si distribuisce in modo sostanzialmente identico per genere ed età. Segue poi il computer fisso o portatile, opzione indicata in media dal 75%, più dai 15-18enni rispetto ai 12-14enni. Il tablet è la terza scelta, in ordine di preferenza, riferita dal 55% (nel 2018 lo era invece dal 45%): perlopiù dalle femmine (60% rispetto a 51%) e dai preadolescenti (59% rispetto a 52%). Se nel 2018 la televisione collegata ad Internet era usata dal 31%, nella presente somministrazione viene riferita dal

46%, specialmente dai maschi (51% rispetto a 41%). La console per videogiochi a partire dal 2018 mostra, nei termini del suo utilizzo, un andamento piuttosto stabile: indicata dal 41%, registra però un netto sbilanciamento verso i ragazzi di genere maschile (60% rispetto a 22%). Gli altoparlanti intelligenti (Echo, Alexa) mostrano un significativo incremento nei termini di dispositivo con il quale i ragazzi e le ragazze trascorrono il loro tempo online: rispetto al 2018 in cui si attestava al 5%, nella presente indagine al 24%. Vi sono infine i dispositivi indossabili (FitBit, Apple Watch) al 13% e gli e-reader al 9%.



## Gli strumenti utilizzati per stare online

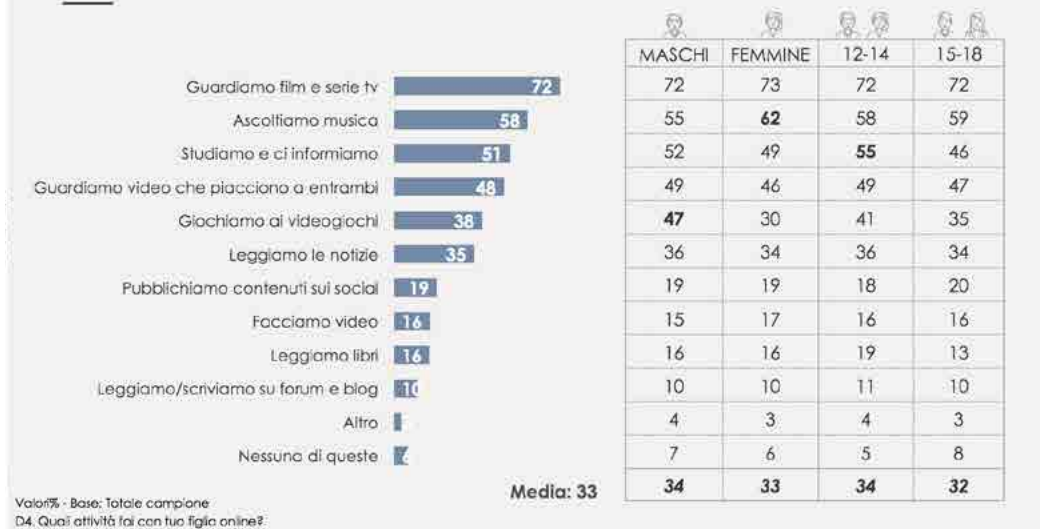


Anche nel caso dei genitori, lo strumento più utilizzato è lo smartphone (96%), seguito dal computer portatile o fisso (87%) e dalla tv collegata ad Internet (62%), non-

ché dal tablet (56%) e dalla console per i videogiochi (36%, più diffusa tra i genitori di figli piccoli - 12-14enni).

### a1. QUALI DEVICES SONO PIÙ UTILIZZATI?

## Attività svolte online con i figli



Insieme, genitori e figli guardano film e serie tv (72%), ascoltano musica (58%), studiano e si informano (51%, percentuale che si alza al 55% nel caso di genitori con figli dai 12 ai 14 anni), guardano video di

comune interesse (48%), giocano ai videogiochi (38%, soprattutto nel caso di figli più piccoli), leggono notizie (35%). Nel 19% dei casi pubblicano contenuti sui social, fanno video (16%), leggono libri (16%).

### a2. MOMENTI IN FAMIGLIA

## focus GAMING E LOOTBOXES

Il mondo dell'intrattenimento, e in particolare dei videogiochi, ha subito un cambiamento radicale insieme al progresso tecnologico, oltre ad essere uno dei settori ad aver registrato uno dei maggiori incrementi dal punto di vista economico negli ultimi decenni.

Il videogioco non è più solo un'interfaccia grafica e una sfida da superare, ma si è trasformato anche in un luogo nel quale poter sviluppare le proprie competenze cognitive, emotive, sociali e svolge, tra le altre, importanti funzioni di intrattenimento e interazione. Dal punto di vista cognitivo, sono diversi gli studi che mettono in evidenza gli effetti positivi del gaming e del videogaming su alcune componenti, quali le abilità visivo-spaziali, l'attenzione e la memoria: ad esempio, chi gioca a videogiochi d'azione è migliore, rispetto a chi non è un giocatore, nell'individuare i dettagli all'interno di un contesto confuso e nel riconoscere diverse gradazioni di grigio (*Bavelier et al., 2017*); sembra inoltre che i videogiochi, nel complesso, abbiano dei lievi effetti positivi sia per i maschi che per le femmine nel migliorare le competenze visuo-spaziali nel breve termine e che preadolescenti che hanno utilizzato il videogioco con grafica 2D abbiano ottenuto maggiori miglioramenti nella rotazione mentale, mentre coloro che ne hanno utilizzato uno con grafica 3D ne abbiano ottenuti di maggiori nella visualizzazione spaziale (*Milani et al., 2019*); bambini dislessici, in seguito ad un training con videogiochi d'azione, mostrano miglioramenti significativi sia a livello attentivo che di capacità di lettura (*Franceschini & Bertoni, 2019*); uno studio ha dimostrato una correlazione positiva tra giochi online, in particolare i MOBA, e memoria di lavoro e capacità di svolgere più azioni nello stesso momento (*Chang, 2017*). I giochi online e i videogiochi possono poi accrescere la capacità di comunicare in modo chiaro, di relazionarsi in maniera efficace e stimolare i processi empatici: è stata dimostrata l'esistenza di una correlazione positiva tra videogiochi prosociali e comportamenti d'aiuto, collaborativi, cooperativi ed empatici

(Gentile et al, 2009; Mengel, 2014). In questa linea si inserisce dunque la campagna #PlayAPartTogether, campagna lanciata dall'Organizzazione Mondiale della Sanità durante il lockdown del marzo 2020, promuovendo il gaming come fattore di contrasto al distanziamento fisico e come mezzo per mantenere i contatti sociali.

Vi sono diverse tipologie di gaming online e questa specificazione è importante in quanto rende l'idea dei rischi e delle opportunità che ciascuna di queste porta con sé: giochi a pagamento, su base console, distribuiti dai due colossi PlayStation e Xbox; giochi gratuiti o a pagamento, web-based per PC / Mac, distribuiti principalmente dalle piattaforme Steam ed Epic Games; giochi gratuiti o a pagamento, per smartphone, scaricabili dalle applicazioni Google Play (dispositivi Android) e App Store (dispositivi iOS).

Non mancano però i rischi, che riguardano sia l'online per come è

me; il mancato raggiungimento degli obiettivi del gioco può essere motivo ingiustificato di prese in giro e derisioni. Inoltre, tra le esperienze che il gaming permette di provare, vi è l'esperienza di flow (*Csikszentmihalyi, 1975*), ovvero di sentirsi completamente immersi in un'attività, tanto da lasciarsi trasportare e non rendersi conto dello scorrere del tempo. Anche quando si gioca online si può vivere tale sensazione, con il rischio, come si vedrà dai risultati emersi, di isolarsi dal mondo esterno, a patto che si crei un'atmosfera di felicità durante la fase di gioco, che il gioco in sé abbia obiettivi chiari, che sia graficamente accattivante con personaggi altrettanto interessanti e che il protagonista della vicenda sia il player stesso.

Sempre in tema di isolamento, spesso proprio questo è predittore di un maggiore coinvolgimento in attività di gioco online rischiose, per esempio in loot boxes rischiose, come emerge da un recente studio effettua-

### ALCUNI GIOCHI INCORAGGIANO I GIOCATORI AD SPENDERE PER SBLOCCARE FUNZIONI SPECIALI O PER GUADAGNARE PIÙ PUNTI

configurato sia nello specifico il gaming: si possono sperimentare vissuti di incapacità e inadeguatezza, soprattutto in giochi competitivi, si possono ricevere minacce e insulti sulle chat di gruppo, oppure fruire di contenuti violenti soprattutto se non si rispettano le classificazioni PEGI. Una ricerca americana (*McInroy & Mishna, 2017*) ha analizzato le piattaforme di gioco, evidenziando le possibili forme di violenza: ad esempio, l'anonimato, favorito dall'adozione di nickname o identità virtuali, sembra favorire una cultura dell'aggressività; i partecipanti non riconoscono gli episodi di violenza ripetuta e intenzionale come delle possibili manifestazioni di cyberbullismo ma come parte della cultura dell'aggressività tipica delle piattafor-

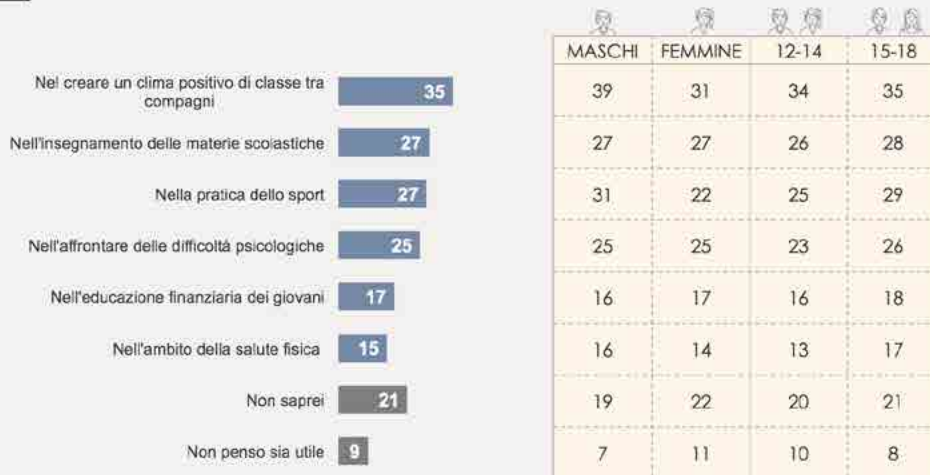
to durante la pandemia da COVID-19 (*Hall et al., 2021*).

Infatti, quando si tratta il tema del gaming, è necessario fare riferimento al fatto che alcuni giochi incoraggiano i giocatori a spendere per sbloccare funzioni speciali o per guadagnare più punti. I beni virtuali sono oggetti, non fisici, che vengono acquistati, guadagnati o scambiati nei giochi, come per esempio armi o potenziamenti dei personaggi, persino con denaro reale. Le loot boxes sono scatole che contengono premi, distribuiti in maniera casuale e che in genere procurano dei vantaggi al giocatore: se da un lato è possibile conquistare le loot box giocando, d'altro canto però queste possono essere acquistate facilmente mediante soldi reali.



## b. I MONDI DEL GAMING

### In quale area il gaming potrebbe essere utile



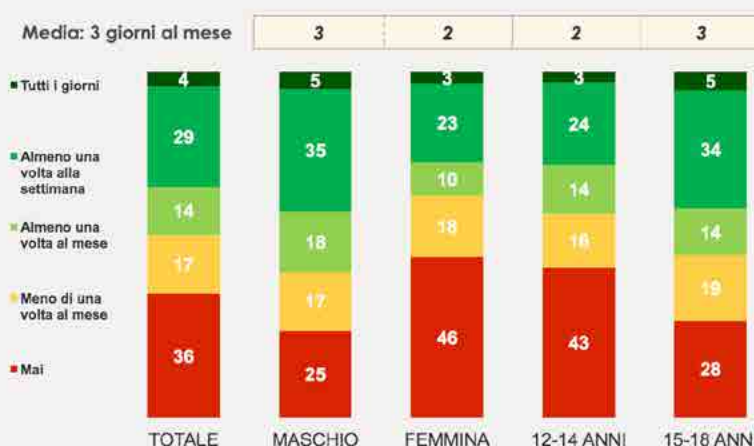
Valori% - Base: Totale campione  
D19. In quali aree il gaming potrebbe essere utile a tuo parere?

### b1. UTILITÀ NELLA VITA QUOTIDIANA

Il 35% degli intervistati ritiene che il gaming possa essere utile nel creare un clima positivo di classe tra i compagni (lo affermano soprattutto i maschi). Il 27% considera il gaming un possibile strumento utile per l'insegnamento delle materie scolastiche e la stessa percentuale

lo considera applicabile nella pratica sportiva. Per quanto riguarda l'area della salute, 1 ragazzo su 4 suggerisce come il gaming possa essere utile nell'aiutare ad affrontare le difficoltà psicologiche e il 15% lo considera potenzialmente importante nell'ambito della salute mentale.

### Giocare fino a tarda notte: frequenza



Valori% - Base: Totale campione  
D16. Quante volte ti capita di giocare fino a tarda notte?

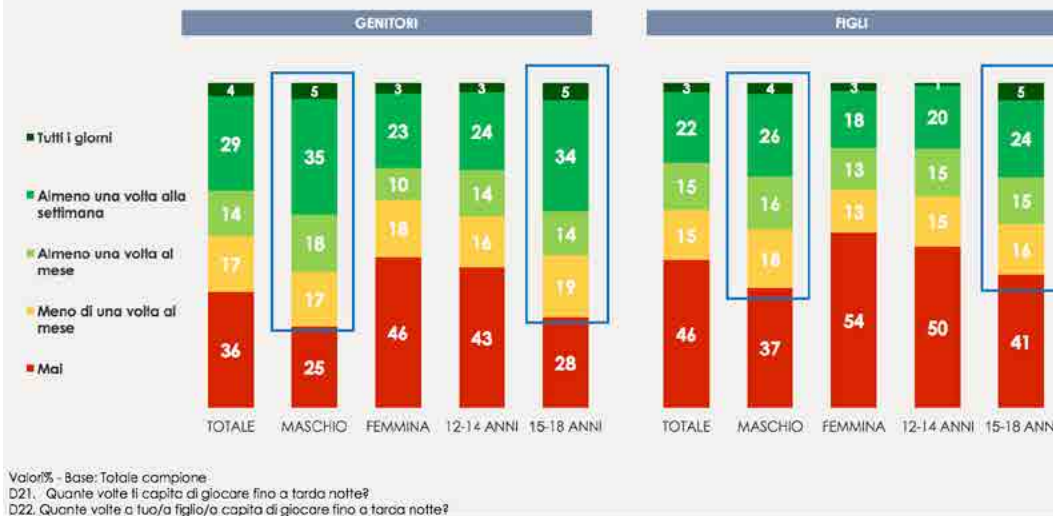
### b2. I LATI OSCURI DEL GAMING

Oltre all'utilizzo dei social, anche il gaming, non di rado, si protrae fino a tarda notte. Il 29% riporta di giocare fino a tarda notte almeno una volta alla settimana, mentre il 14% almeno una volta al mese. Il 4% lo fa tutti i giorni. La tendenza a giocare durante la notte è diffusa soprattutto

tra i maschi: il 35% fa tardi almeno una volta alla settimana, mentre il 18% ha questa abitudine almeno una volta al mese. Una simile tendenza si registra tra i ragazzi più grandi, 15-18enni. Di contro, le femmine dichiarano, nel 46% dei casi, di non aver mai giocato fino a tarda notte.

## b2. I LATI OSCURI DEL GAMING

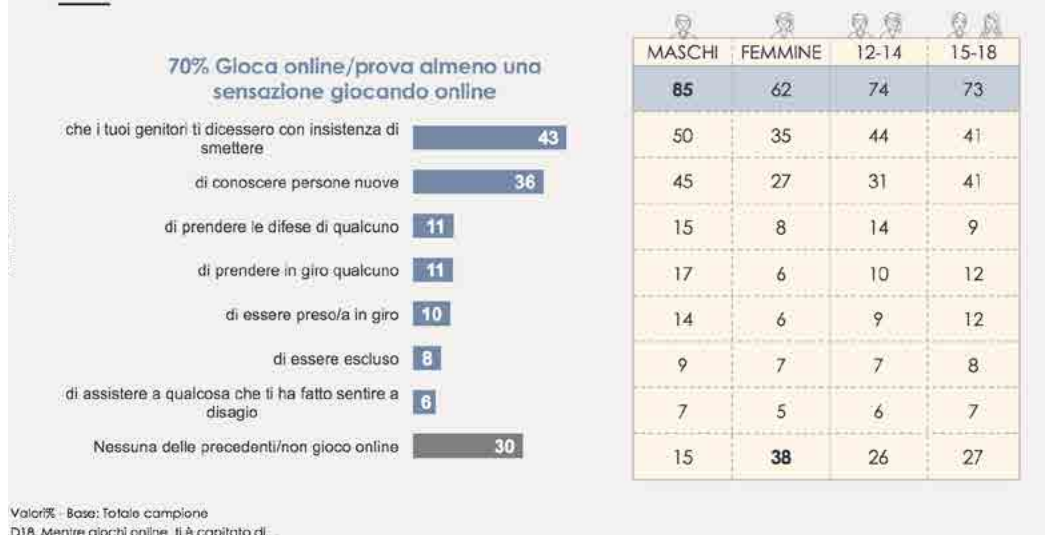
### Giocare fino a tarda notte: frequenza per genitori e ragazzi



Le percentuali emerse dai ragazzi concordano con il parere dei genitori. Il 29% dichiara che il proprio/a figlio/a gioca fino a tarda notte almeno una volta alla settimana,

mentre il 24% almeno una volta al mese. Come per i risultati dei ragazzi, questa abitudine risulta essere più frequente nel caso di figli maschi e nella fascia di età 15-18 anni.

### Cosa può succedere mentre si gioca online



In linea con quanto già evidenziato, al 43% è capitato che i genitori chiedessero con insistenza di smettere di giocare (la percentuale aumenta al 50% in caso di genere maschile e diminuisce al 35% in caso di genere femminile). Inoltre, il gaming ha una matrice relazionale: il 36% (45% nel caso dei maschi) dichiara di aver conosciuto persone nuove mentre giocava.

Abbastanza frequentemente, accadono episodi riconducibili alla discriminazione e all'esclusione: l'11% dice di aver preso le difese di qualcuno, l'11% ammette di aver preso in giro qualcuno, 1 ragazzo su 10 riferisce di essere stato/a preso/a in giro, l'8% di essere stato/a escluso/a e il 6% di aver assistito a qualcosa che l'ha fatto/a sentire a disagio.

## Cosa si prova giocando online

70% prova almeno una sensazione giocando online



	MASCHI	FEMMINE	12-14	15-18
	85	62	74	73
	40	24	30	34
	35	28	34	29
	21	8	14	14
	16	10	12	15
	13	8	10	12
	8	7	8	7
	5	3	5	3
	15	38	26	27

Valori% - Base: Totale campione  
D17. Ora pensa a quando giochi con i videogiochi, come ti senti?

## b3. SENTIMENTI

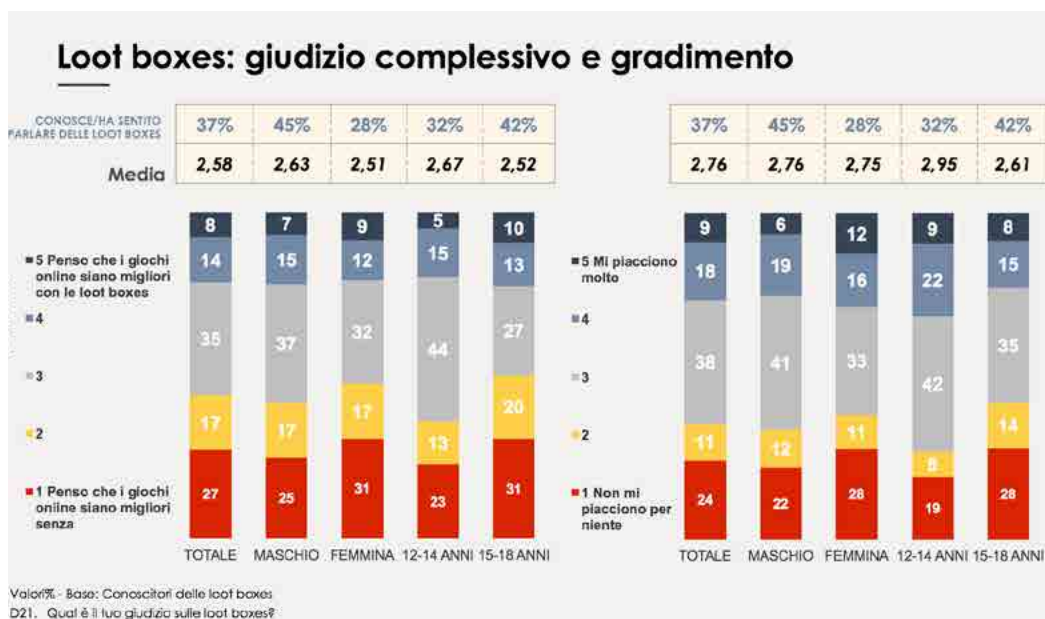
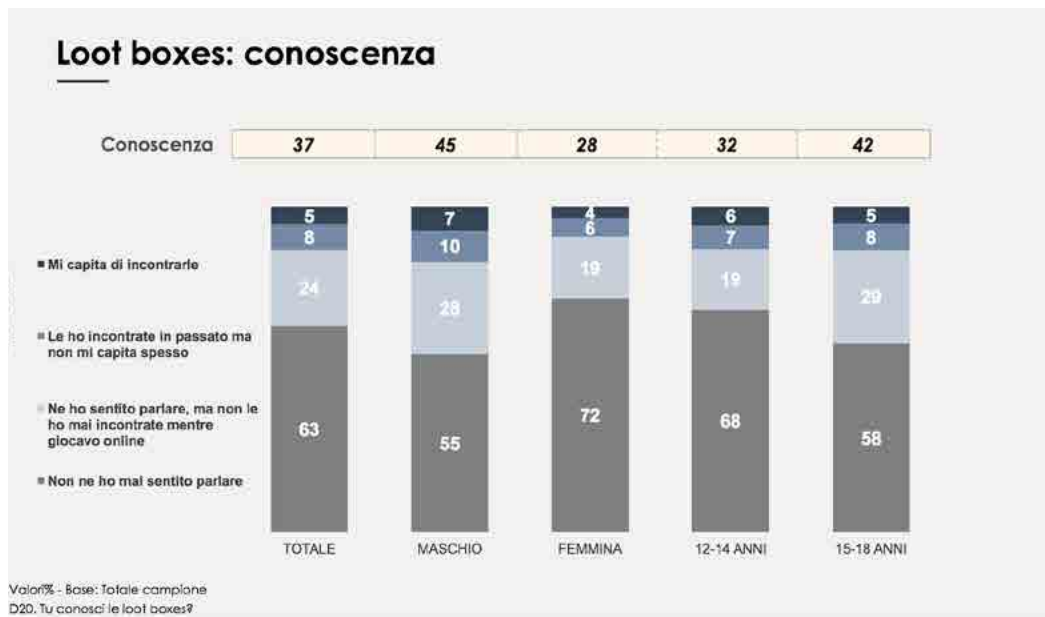
Come si sentono i ragazzi e le ragazze quando giocano?

Il 32% dice di sentirsi capace e il 14% si sente capito dagli altri giocatori. Allo stesso tempo, il gioco può fungere da schermo protettivo nei confronti del mondo,

finendo per isolare il ragazzo o la ragazza: il 32% ammette di perdere la cognizione del tempo, il 13% teme di essere dipendente dal gioco, l'11% ha l'impressione di essere protetto dal mondo esterno e l'8% si sente isolato.



## C. LE LOOT BOXES



Il 63% dei ragazzi/e intervistati non ha mai sentito parlare di loot boxes, e il 24% afferma che anche se ne ha sentito parlare, non le ha mai incontrate all'interno di un gioco. La percentuale di conoscenza di tale strumento si alza però con il genere maschile, infatti il 45% dei ragazzi intervistati è a conoscenza di questo strumento, mentre la percentuale si abbassa al 28% per le ragazze. Anche il fattore età è molto importante in questi dati: gli in-

tervistati dai 12-14 anni conoscono meno lo strumento (32%) rispetto alla fascia 15-18 anni (42%).

Del totale di conoscitori di loot boxes, per il 35% la presenza di questo strumento all'interno dei videogiochi non fa differenza, mentre il 25% ritiene che i giochi online siano migliori senza. Lo stesso trend è presente nella scala di gradimento di questo strumento: il 38% è indifferente, mentre il 24% non gradisce le loot boxes.

# I RISCHI DEL MONDO DIGITALE

**CAPITOLO**

# 5

L'incessante sviluppo delle tecnologie comporta non solo grandi opportunità per la società moderna, ma prevede anche una maggiore attenzione ai potenziali rischi, in particolare per bambini e adolescenti, che spesso si trovano immersi in questo mondo senza una guida o un libretto di istruzioni.

Nonostante l'utilizzo quotidiano dei devices, non sempre i giovani utenti sono totalmente consapevoli di come evitare i pericoli, controllarli o segnalarli.

Rispetto al percorso di crescita così come fino a oggi è stato affrontato da tutte le generazioni, ovvero attraverso una fase di accompagnamento "di senso" che è da sempre compito precipuo degli adulti di riferimento - genitori, insegnanti, educatori... - bambini e adolescenti di oggi si trovano ad affrontare il mondo della Rete in sostanziale solitudine (WHO, 2022). I ragazzi riconoscono i rischi del digitale e hanno le idee chiare su quali siano i più presen-

delle tecnologie e talvolta mutano alla ricerca di una forma più aderente al nuovo "ecosistema" che lo ospita. Tra i rischi più diffusi: l'adescamento da parte di adulti, il bullismo, l'eccessiva condivisione di contenuti e informazioni personali, la richiesta di produzione e diffusione di materiale sessuale.

Dal punto di vista della fruizione di materiale potenzialmente lesivo, è urgente trattare il tema dell'uso di pornografia da parte di adolescenti e pre-adolescenti. Talvolta, il contatto con il materiale di natura esplicitamente sessuale avviene casualmente e, nella maggior parte dei casi, risulta essere molto disturbante e traumatico (Peter e Valkenburg, 2016). Si è riscontrato un aumento del contatto degli adolescenti con la pornografia online per adulti.

Da una meta-analisi condotta da Madigan e colleghi (2018), che ha incluso i campioni di nove studi con un totale di 18.272 partecipanti, è emerso che circa un minore su cinque è esposto a materiale sessualmente esplicito online e che un giovane su nove viene adescato sessualmente online. Martellozzo (Martellozzo et al, 2016; 2020) ha osservato l'impatto della pornografia online su bambini e ragazzi i quali entrano in contatto con questi materiali anche in maniera casuale e non intenzionale. Nonostante gli studi sul tema non siano numerosi, la ricerca evidenzia come il cervello dei bambini e degli adolescenti sia più sensibile al materiale sessualmente esplicito e come le conseguenze possano essere negative su più livelli (Brown e Wisco, 2019).

I dati internazionali confermano anche le tendenze riscontrate in questa ricerca, che verranno illustrate nel capitolo.

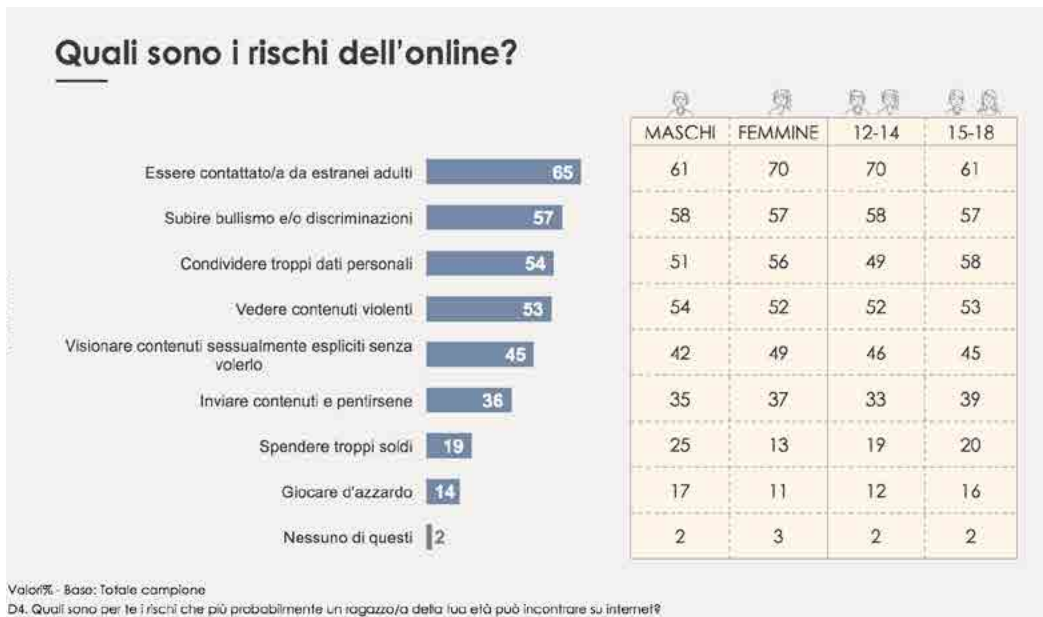
## I RISCHI NEL MONDO DIGITALE SI ADATTANO AL PROGRESSO DELLE TECNOLOGIE E MUTANO TROVANDO LA FORMA PIÙ ADERENTE AL NUOVO "ECOSISTEMA"

ti e più diffusi e lo stesso fanno i loro genitori. Allo stesso tempo, di frequente, è difficile per entrambi orientarsi nel mondo dell'online per comprendere come difendersi da tali rischi e come gestire eventuali problematiche.

I rischi nel mondo digitale si adattano facilmente al progresso

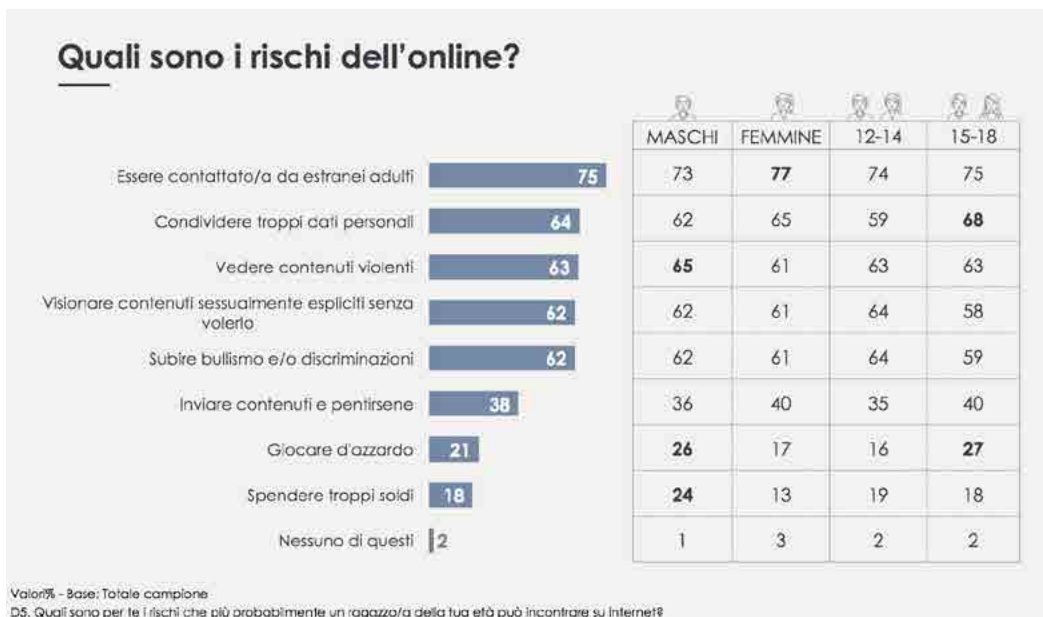


## a. I RISCHI DELL'ONLINE



Il rischio ritenuto più probabile dai ragazzi intervistati è quello di essere contattati da parte di estranei adulti (65% dei casi, percentuale che si innalza al 70% se si prendono in esame solamente le ragazze e i più piccoli, dai 12 ai 14 anni). Seguono

il bullismo (57%), oversharing di dati personali (54%), la visione di contenuti violenti (53%) o sessualmente espliciti (45%), l'invio di contenuti di cui ci si potrebbe pentire (36%), le spese eccessive (19%), il gioco d'azzardo (14%).



Il 75% concorda con la probabilità, evidenziata dai figli, di essere contattati da estranei adulti. Secondo il 64% un rischio probabile sarebbe quello di condividere troppi dati personali, mentre per il 63% di potrebbe incappare in contenuti violenti,

oppure sessualmente espliciti (62%). Anche il bullismo e le discriminazioni sono considerati probabili da parte del 62% degli intervistati adulti, così come il 38% indica l'invio di contenuti di cui poi ci si può pentire.

## Situazioni in cui ci si è ritrovati online...



A quasi 1 ragazzo su 2 (48%, 53% nel caso di ragazzi 15-18 anni) è capitato di incappare in contenuti poco appropriati e nel 25% i contenuti apparsi li hanno tur-

bati e impressionati. Il 19% dei ragazzi ha cercato di controllare e limitare i contenuti sui social, ma non ci è riuscito.

## Situazioni in cui i figli si sono ritrovati online...

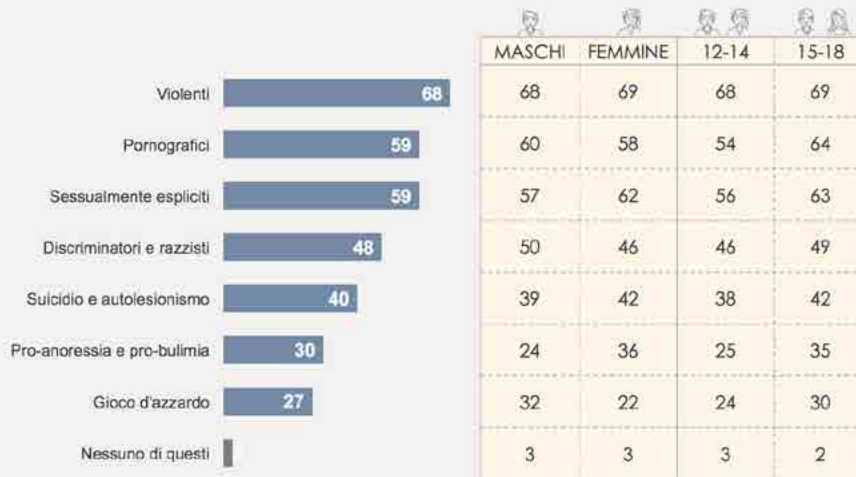


Le risposte dei genitori concordano con quanto riportano i ragazzi e le ragazze: il 42% riferisce che ai figli è capitato di incappare in contenuti poco appropriati, il 24% dei figli, sempre secondo quanto riportano

i genitori, ha visto involontariamente contenuti che li hanno turbati e impressionati, il 17% ha ricevuto tramite messaggio foto/video che non voleva vedere.



### Contenuti inappropriati: quali si trovano di più



Valori% - Base: Totale campione  
D15. Quali contenuti inappropriati pensi sia più facile incontrare sui social?

Quali contenuti inappropriati è più facile trovare sui social?

I contenuti violenti sembrano essere i più diffusi (68%), seguiti immediatamente da quelli pornografici (59%) e sessualmente

espliciti (59%), dai contenuti discriminatori e razzisti (48%), da quelli riguardanti il suicidio e l'autolesionismo (40%) o inneggianti l'anorexia e la bulimia (30%), ma anche il gioco d'azzardo (27%).

### Contenuti inappropriati: quali si trovano più facilmente

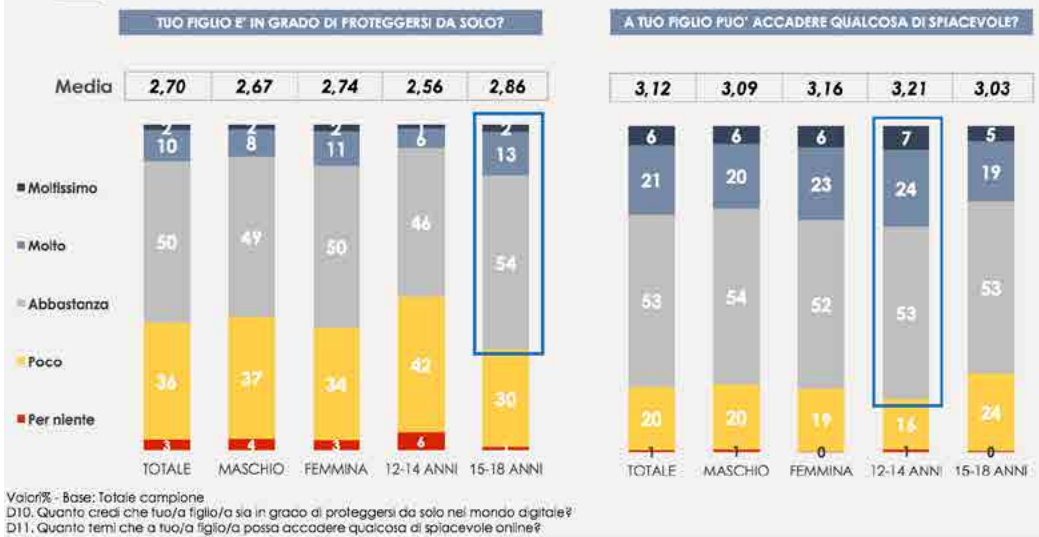


Valori% - Base: Totale campione  
D20. Quali contenuti inappropriati pensi sia più facile incontrare sui social?

Dal punto di vista dei genitori, i contenuti violenti sono quelli più diffusi online

(71%), poi i contenuti sessualmente espliciti (69%) e pornografici (69%).

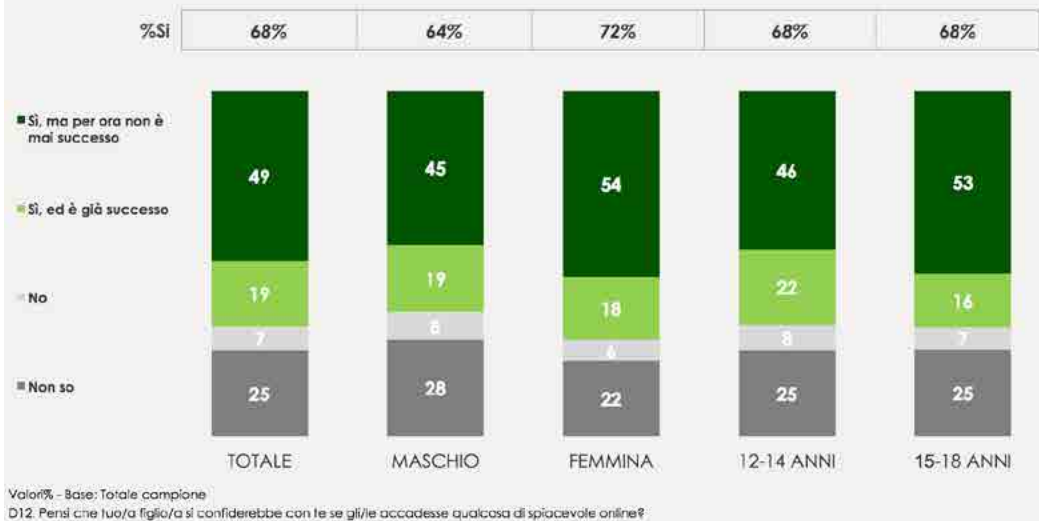
### Pericoli online: strumenti di difesa e situazioni spiacevoli



Nella presente indagine, si è voluto chiedere ai genitori intervistati di valutare l'autonomia dei figli/e nella gestione di eventuali problematiche nel mondo digitale. I genitori dei figli più grandi (15-18 anni) sembrano ritenere maggiormente autonomi i figli nella protezione dai pericoli.

I genitori dei più piccoli (12-14 anni) ritengono più probabile che accada qualcosa di spiacevole online ai loro figli.

### Pericoli online: tuo figlio si confiderebbe con te?



I genitori risultano essere un punto di riferimento per i figli, nel caso di eventi spiacevoli accaduti online. Il 19% riporta di aver accolto le confidenze dei propri

figli in passato, mentre il 49% ritiene che i propri figli ne parlerebbero in famiglia, anche se per il momento non sono ancora avvenuti episodi di questo tipo.

## focus CHILD SEXUAL ABUSE MATERIAL (CSAM)

La regione Europea ha visto negli ultimi anni un aumento incessante di materiale ritraente abusi e sfruttamento sessuale a danno di bambini e adolescenti. I nuovi mezzi tecnologici hanno inoltre portato anche alla creazione di nuove forme di abuso e sfruttamento sessuale tramite le quali questo materiale viene prodotto e distribuito, dal Sexting e Sextortion al Grooming, fino al Child Sexual Abuse and Exploitation Material, che può contenere anche materiale autoprodotta dal bambino e dall'adolescente sotto coercizione.

La definizione di Child Sexual Abuse Material è piuttosto recente. A livello internazionali infatti, da tempo si promuove l'utilizzo di una terminologia appropriata, invitando a non utilizzare l'espressione "pedo-pornografia" poiché il suffisso pornografia rimanda ad un coinvolgimento volontario e consensuale tra adulti in atti sessuali documentati e successivamente distribuiti al pubblico per motivazioni legate al desiderio sessuale dei singoli. I minori coinvolti in questo tipo di dinamica e ritratti in tali materiali sono, invece, vittime di un crimine, di uno sfruttamento sessuale: per questo è più adeguato utilizzare espressioni come CSAM (child sexual abuse material) o CSEM (child sexual exploitation material). Per quanto riguarda il termine CSAM si intende materiale fotografico e video raffigurante un soggetto minorenne coinvolto in attività di esplicita natura sessuale. Invece, il CSEM contiene una definizione più ampia che comprende ogni altra tipologia di materiale a sfondo sessuale raffigurante un soggetto minorenne. Sul tema della terminologia nell'ambito della protezione di bambini e adolescenti dall'abuso e dallo sfruttamento sessuale si fa affidamento alle Linee Guida di Lussemburgo adottate dall'Interagency Working Group di Lussemburgo nel 2016 (*ECPAT International, 2016*).

Il Child Sexual Abuse Material non è una problematica recente, ma anzi risale ai tempi della creazione della fotografia (*Bullough, 2004*). Il fenomeno si è adattato ai tempi e alle

culture del tempo, poiché lo stesso fenomeno non è stato riconosciuto fino a pochi decenni fa come illegale, ma anzi talvolta supportato dalle circostanze politiche e ideologiche, come ad esempio negli anni '60, dominati da una ideologia di libertà sessuale che coinvolge in modo negativo anche bambini e adolescenti, e per i quali venivano distribuiti alla luce del sole riviste e anche film tuttora famosi (*Jenkins, 2001*). Il grande mutamento di forma del fenomeno è avvenuto con l'ingresso di Internet nelle vite quotidiane di tutti gli individui. Le diverse forme acquisite durante i diversi decenni di quello che è oggi Internet è stato un "trampolino di lancio" per il rischio che oggi conosciamo come la produzione, scambio e diffusione di Child Sexual Abuse Material (*Salter, et al. 2021*).

Uno sguardo agli ultimi sviluppi nel 2021 aiuta ad avere una cornice più ampia della problematica, nelle sue diverse ramificazioni. L'Internet Watch Foundation ha registrato un

registrato negli ultimi anni è quello che al diminuire dell'età della vittima, la gravità dell'abuso sessuale perpetrato nei suoi confronti aumenta, nei termini di una maggiore violenza e gravità dei contenuti espliciti rappresentati.

Secondo INHOPE, analizzando gli URL, nel 2021 l'82% erano ancora sconosciuti (nel 2020 era il 39%) e richiedevano quindi una valutazione da parte di analisti esperti, per valutare se ci si trovasse o meno in presenza di CSAM. Di questa consistente percentuale, il 48% del numero totale di URL è stato poi confermato come illegale (nel 2020 era il 34%). Questi ultimi due aumenti percentuali costituiscono dei possibili indicatori del miglioramento dei processi di raccolta e analisi dei contenuti (*INHOPE Annual Report, 2022*).

Questo aumento è anche dovuto ad una sempre più maggiore creazione di materiale a sfondo sessuale prodotto dagli stessi bambini e adolescenti, sotto coercizione o influen-

### I NUOVI MEZZI TECNOLOGICI HANNO PORTATO ALLA CREAZIONE DI NUOVE FORME DI ABUSO

nuovo triste primato per quanto concerne la presenza di CSAM (*IWF, 2022*). Delle segnalazioni pervenute nel 2021 (+20% rispetto al 2020), 7 su 10 contengono immagini di minorenni vittime di abusi sessuali. Nel 2021 è stata valutata una pagina web ogni minuto e mezzo e ogni due minuti una di quelle pagine mostrava un contenuto di abuso sessuale a danno di un bambino/a o di un ragazzo/a. Per quanto riguarda il genere delle vittime, nel 97% dei casi era di sesso femminile e mai si era registrata prima una percentuale così elevata. In quasi 7 casi su 10 ad essere vittime di abusi sessuali sono stati preadolescenti tra gli 11 e i 13 anni.

Per quanto riguarda la correlazione tra l'età della vittima e la violenza raffigurata nel materiale, un trend

za di un adulto. Questo fenomeno è causato particolarmente dal contatto diretto che lo stesso bambino e/o adolescente ha con l'adescatore per via delle possibilità di connessione ed interazione che i social media o comunque piattaforme di interazione online consentono di avere, anche con persone estranee.

Piattaforme di videogiochi, social media e app di incontri sono piattaforme in cui questo materiale viene spesso scambiato senza una supervisione accurata da parte di chi gestisce tali piattaforme. L'aumento di questo materiale auto-prodotto dovrebbe essere contrastato da maggiori regolamentazioni e obblighi sulle aziende, permettendo quindi un monitoraggio non solo più vicino, ma anche egualitario per tutte le aziende del settore.

## focus CYBERBULLISMO

Il cyberbullismo è una forma relazionale di violenza e prevaricazione prolungata nel tempo, messa in atto in modo intenzionale da una persona o da un gruppo contro una vittima, la quale viene percepita in una posizione di inferiorità di status, tramite le tecnologie digitali (*Smith et al., 2006*).

Bullismo e cyberbullismo sono strettamente legati. Gli studiosi italiani condividono la definizione internazionale che vede il bullismo come un'oppressione, psicologica o fisica, reiterata nel tempo, perpetrata da una persona o da un gruppo di persone "più potenti" nei confronti di un'altra percepita come "più debole" (*Olweus, 1978*). Le caratteristiche di quest'ultima condotta sono: l'intenzionalità, la persistenza nel tempo, l'asimmetria relazionale e la natura sociale del fenomeno. Un prerequisito fondamentale per l'identificazione di tale problematica è la

percezione da parte del soggetto vittima dello stesso di una forma di abuso da parte di terzi, questo per distinguere il bullismo da una situazione di conflitto.

Sono diversi gli studi che hanno mostrato come le vittime di bullismo possano poi diventare più facilmente vittime di cyberbullismo, rispetto ai coetanei che non lo sono (*Raskauskas & Stoltz, 2007; Ybarra & Mitchell 2004*). Il cyberbullismo può essere inteso come una trasposizione del bullismo online, sebbene con delle sue peculiarità: in primis l'anonimato reso possibile, ad esempio, attraverso l'utilizzo di uno pseudonimo; l'assenza di relazione e di contatto diretto tra bullo e vittima, la quale nel bullo può contribuire a diminuire il livello di consapevolezza del danno arrecato e, d'altra parte, nella vittima, può rendere ancora più difficile sottrarsi alla prepotenza; l'assenza di limiti spazio-tempora-

li (motivo per cui l'elemento della "persistenza del tempo" che caratterizza il bullismo tradizionale assume qui valore e significati differenti); il maggiore rischio di assumere delle convinzioni socio-cognitive come il "disimpegno morale", in quanto le caratteristiche di anonimato e di difficile reperibilità, possono indurre più facilmente il bullo (ma anche gli spettatori) ad una giustificazione della condotta.

Una ricerca americana ha mostrato che su 4972 preadolescenti e adolescenti circa il 37% di chi ha tra i 12 e i 17 anni è stato vittima di bullismo online e che al 30% è successo più di una volta (*Patchin, 2019*). Queste percentuali devono destare ancora più preoccupazione se si pensa che l'essere stati vittima di cyberbullismo è connesso a problematiche di salute mentale, tra cui gesti autolesivi e ideazione/progettazione suicidaria (*John et al., 2018*).



CONDIVISIONE  
DATI,  
PRIVACY  
E VERIFICA  
DELL'ETA'

4

CAPITOLO



Nella società globalizzata e complessa in cui viviamo, i dati costituiscono una nuova e importante fonte di valore. Secondo Van Dijck (2014) la datizzazione - in inglese *datafication* - "è la trasformazione dell'azione sociale in dati quantificati e quantificabili online, consentendo così il monitoraggio in tempo reale e analisi predittive". Tali analisi hanno generalmente il fine di influenzare i comportamenti futuri degli utenti (Hintz, 2017). Infatti, una delle conseguenze della logica della datizzazione è che la partecipazione nel mondo digitale (*digital participation*) sia in modo significativo frutto di un processo "manipolatorio" (Barassi, 2017; Mascheroni, 2018).

A fronte di una vastità di dati, per approfondire questo fenomeno è importante circoscrivere i dati personali, ovvero tutte quelle informazioni che identificano e rendono identificabile a terzi una persona, come per esempio dati anagrafici (nome e cognome, indirizzo e-mail, indirizzo di residenza, numero di telefono, ecc.), dati finanziari (codice fiscale, conto corrente, numero di carta di credito...), dati identificativi (fotogra-

ie, video), dati giudiziari (processi, denunce), dati sensibili (opinioni politiche, convinzioni religiose, ecc.).

e navigazione nel Web, tracce di dati del proprio utilizzo di Internet e degli smartphone) sia dai propri genitori che, come già osservato, condividono dati dei propri figli sin dal periodo prenatale o dai primi giorni di vita, al fine di facilitare il controllo o la sorveglianza di determinate caratteristiche o abitudini dei figli (Mascheroni, 2018). Anche in caso di figli più grandi, di frequente i genitori non chiedono il consenso al trattamento e alla diffusione di contenuti che riguardano direttamente i loro figli e può accadere che diffondano immagini e/o video dei propri figli (sharenting). Inoltre, una quantità di dati spesso viene rilevata in casa, come ad esempio conversazioni e dati ambientali acquisiti dai dispositivi connessi a Internet, tra i quali gli altoparlanti intelligenti e i giocattoli connessi a Internet; dati condivisi fuori dall'ambiente domestico, tra i quali, a titolo esemplificativo, i dati biometrici ricavati nelle scuole e/o in aeroporti e stazioni, dati sanitari e cartelle cliniche, app di geolocalizzazione, quelli raccolti dalle App educative e scolastiche (Mascheroni et al., 2020).

A tal proposito, è di recente

zioni maggiori è che i dati possono essere consapevolmente condivisi con terzi, "ceduti" come delle impronte digitali di un'attività online senza rendersene conto e persino dedotti attraverso algoritmi che profilano, classificano fino a prevedere il comportamento degli utenti.

Se tutti siamo datizzati, i bambini e i ragazzi dei nostri giorni sono i primi a esserlo sin dalla nascita (Children's Commissioner, 2018), o addirittura prima della nascita, quando i genitori, condividendo le foto delle ecografie, segnano il primo passo nella costruzione di un'identità online dei propri figli (Mascheroni, 2018): non mancano dunque una serie di preoccupazioni inerenti alle conseguenze psicologiche, sociali e politiche nel breve e soprattutto nel lungo termine sulla vita dei bambini e degli adolescenti, oltre che ai rischi legati ad una condivisione eccessiva senza riflettere sulle conseguenze e alla loro privacy (Livingstone et al., 2020).

Dunque, per i bambini che crescono oggi e per le generazioni che li seguiranno, l'impatto della profilazione e della datizzazione li riguarderà sempre di più: basti pensare che, secondo degli studi internazionali, un 13enne sarà oggetto in media di 1.300 foto e video su di lui circolanti sui social media pubblicati dai genitori e che la quantità di dati cresce esponenzialmente nel momento in cui ne è il minore stesso produttore cominciando ad impegnarsi nelle piattaforme social, di condivisione e di messaggistica, postando una media di 26 volte al giorno e accumulando un totale di quasi 70.000 post entro i 18 anni (Children's Commissioner, 2018).

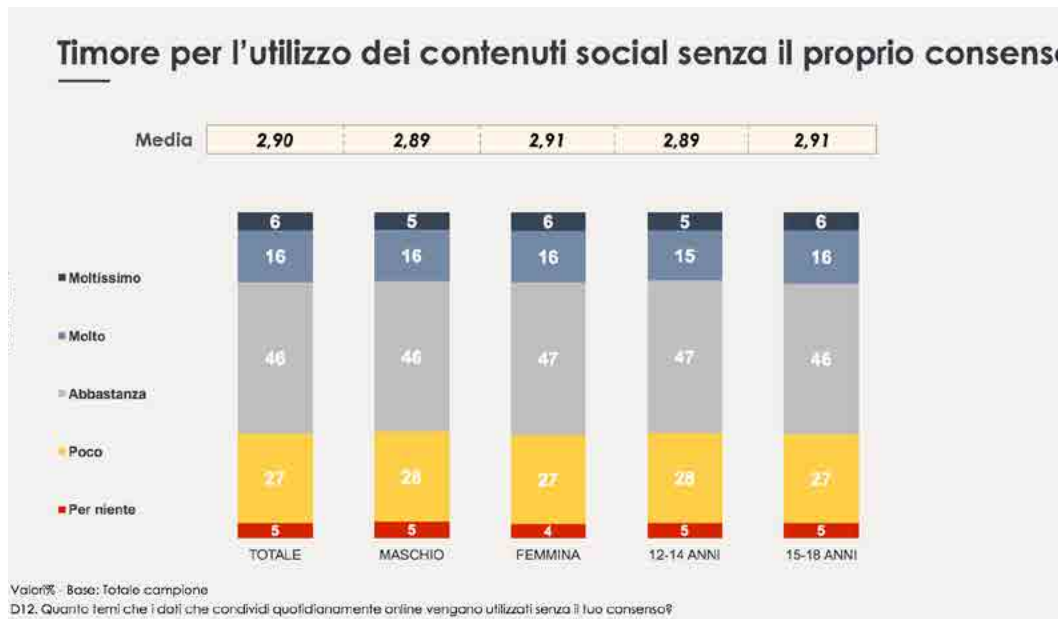
La consapevolezza dei propri dati diventa quindi un tema cruciale non solo per i più giovani, ma anche per gli adulti che li circondano.

## È PREOCCUPANTE CHE I DATI POSSANO ESSERE CONSAPEVOLMENTE CONDIVISI CON TERZI, "CEDUTI" COME IMPRONTE DIGITALI DELL'ATTIVITÀ ONLINE

La grande quantità di dati, raccolti regolarmente sui minori degli anni 18, includono dati condivisi online, sia da loro stessi (aggiornamenti sui canali social, ricerche

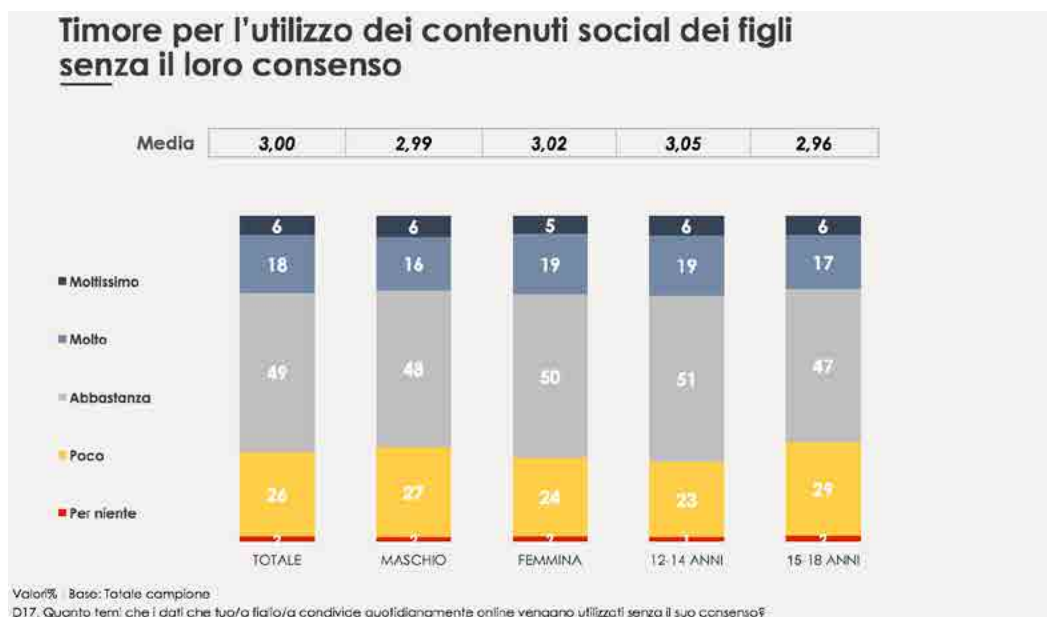
interesse la tematica del bilanciamento tra l'esigenza di informatizzare il settore scolastico e dell'educazione - soprattutto, a fronte della pandemia da COVID-19 - e la tutela dei diritti dei bambini e dei ragazzi nella protezione dei dati online (Nottingham, 2022). In generale, una delle preoccupa-

## a. CONDIVISIONE DATI, PRIVACY E VERIFICA DELL'ETÀ



Quasi la metà dei 12-18enni intervistati prova abbastanza timore rispetto al fatto che i dati da loro stessi condivisi quotidianamente online vengano utilizzati senza il loro consenso. Il 16% è molto preoccupato

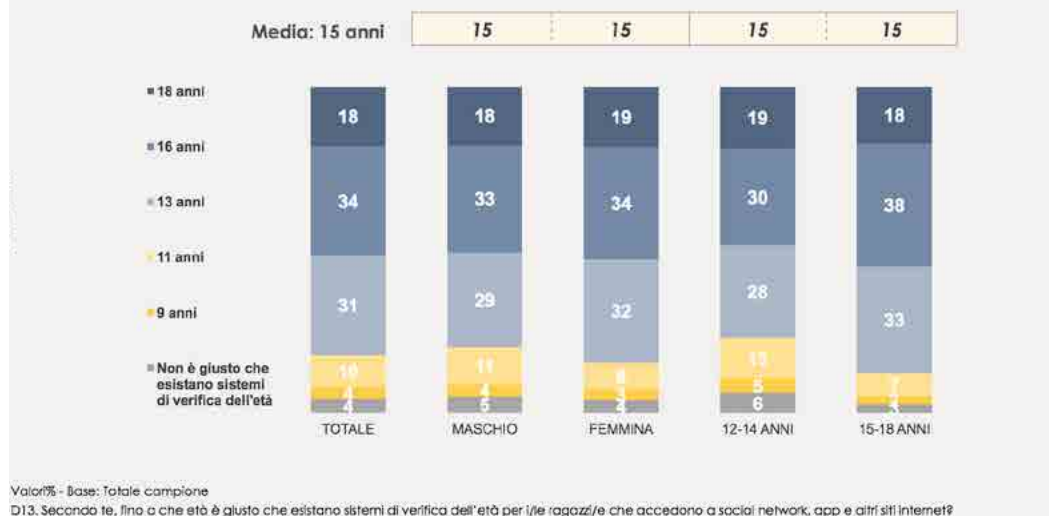
e il 6% lo è moltissimo. Al contrario, il 27% riferisce di sentirsi poco spaventato e il 5% per nulla. Non emergono differenze significative né per quanto concerne il genere né per l'età.



In linea con quanto emerso dal questionario dei giovani, i genitori riportano di provare abbastanza timore che i dati

dei figli vengano utilizzati senza il loro consenso (49%). Il 18% definisce questo timore molto alto e il 6% moltissimo.

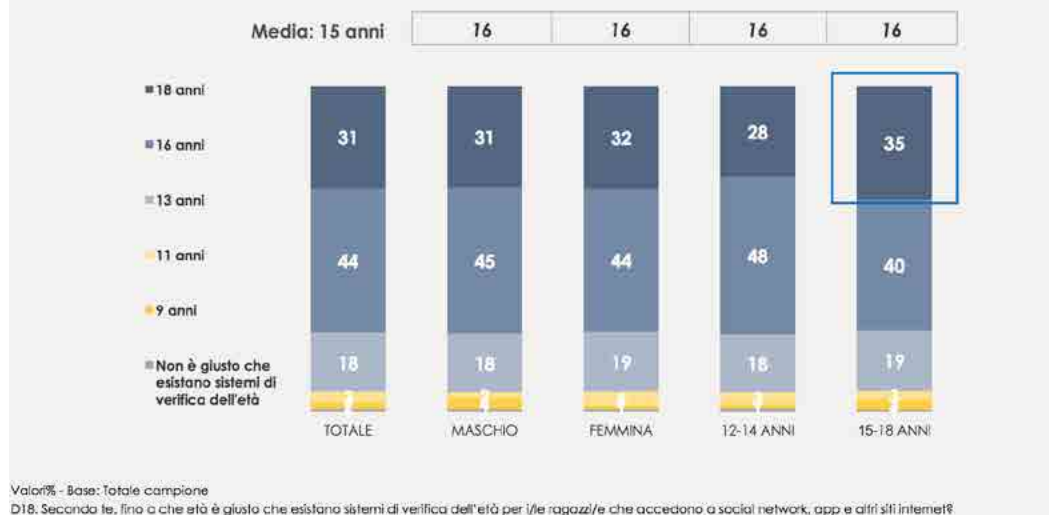
## Sistemi di verifica dell'età: quale limite?



“Fino a che età è giusto che esistano sistemi di verifica dell'età per i/le ragazzi/e che accedono a social network, app e altri siti Internet?": è interessante notare che, in media, l'età indicata dai rispondenti tra i 12-18enni è 15 anni, discrimine maggiore rispetto a quello individuato dall'Italia in seguito alla normativa europea per il consenso al trattamento dei dati. Nello specifico, per il 31% dovrebbe essere 13 anni, per il 34% 16 anni e per quasi 2 ragazzi/e su 10 18 anni. Per il 10% invece l'età massima dovrebbe essere 11 anni, solo per il

4% 9 anni e, ancora, per un ulteriore 4% non dovrebbero esserci controlli in merito. Per quanto riguarda il genere non risultano esserci differenze significative, mentre per quanto riguarda l'età i dati mostrano che il 38% dei 15-18enni ritiene come età di confine i 16 anni a fronte del 30% del 12-14enni e che il 33% degli adolescenti individua i 13 anni a fronte del 28% dei 12-14enni, come se all'aumentare dell'età aumentasse la percezione dell'importanza dei sistemi di age verification e quindi della necessità di un loro utilizzo per un periodo più lungo.

## Sistemi di verifica dell'età: quale limite?

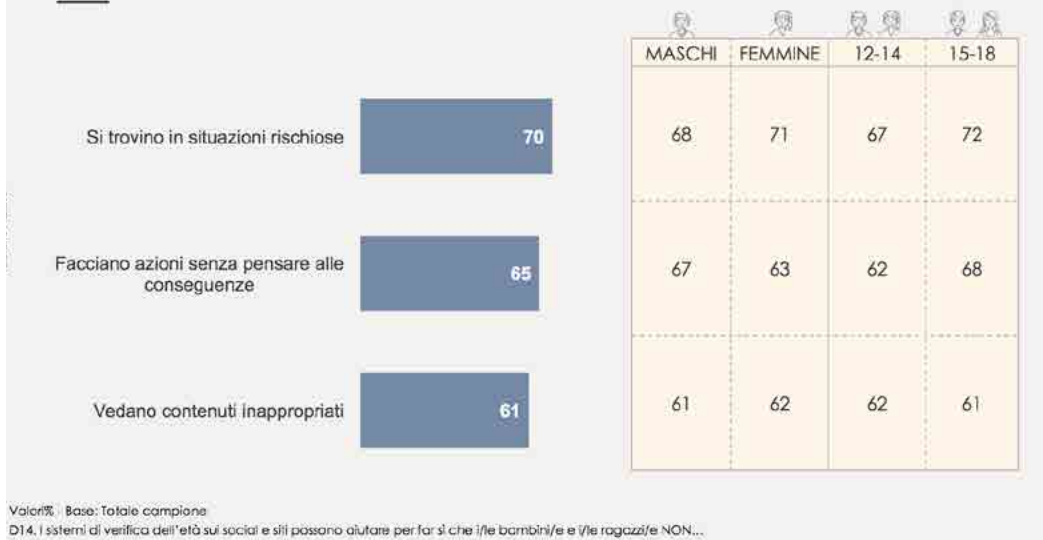


Qual è la prospettiva dei genitori circa l'Age Verification? Il 31% pensa che sia giusto utilizzare i sistemi di verifica dell'età fino

alla maggiore età, il 44% fino ai 16 anni, il 18% fino ai 13 anni. Solo una piccola percentuale abbassa ulteriormente il limite dell'età.



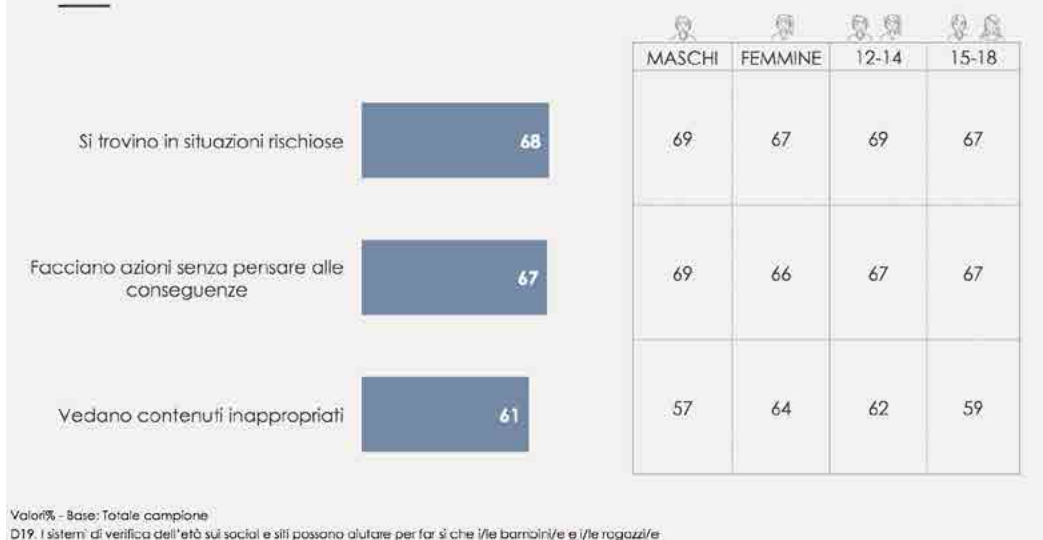
### Sistemi di verifica dell'età: sono un aiuto?



Per i ragazzi i sistemi di verifica dell'età sono di grande utilità, per il 70% affinché non si trovino in situazioni rischiose, per il 65% per fare in modo che non compiano

azioni senza pensare alle possibili conseguenze e per il 61% per evitare che vedano contenuti inappropriati.

### Sistemi di verifica dell'età: sono un aiuto?



Secondo gli adulti, i sistemi di verifica dell'età possono aiutare per evitare che i ragazzi e le ragazze si trovino in situazioni

rischiose (68%), oppure che facciano azioni senza pensare alle conseguenze (67%), o che vedano contenuti inappropriati (61%).

## focus SAFETY BY DESIGN E SAFETY BY DEFAULT

L'ambiente digitale è in continua evoluzione ed espansione e comprende le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, i contenuti, i servizi e le applicazioni, i dispositivi e gli ambienti connessi, la realtà virtuale e aumentata, l'intelligenza artificiale, gli algoritmi e l'analisi dei dati, la robotica e i sistemi automatizzati (*General Comment N°25, 2021*).

Il digital design è il processo di progettazione e sviluppo di un qualsiasi ambiente web: se da un lato il risultato deve essere intuitivo, attraente e facile da utilizzare per l'utente, dall'altro però è necessario considerare che in Internet navigano sempre più bambini e ragazzi e che quindi non devono essere esposti a contenuti non adeguati. "Internet è stato progettato per gli

adulti, ma è sempre più utilizzato dai bambini e dai giovani - e le tecnologie digitali coinvolgono sempre più le loro vite e il loro futuro. Dunque, le politiche, le pratiche e i prodotti digitali dovrebbero riflettere meglio i bisogni dei bambini, le loro prospettive e le loro voci" (*Anthony Lake - UNICEF, 2017*).

L'impegno delle aziende e delle compagnie hi-tech in questo senso è sancito, tra gli altri, all'interno del Commento Generale N° 25 del 2021 alla Convenzione dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza del 1989: viene infatti richiesto agli Stati parte di garantire la presenza e l'attuazione di politiche nazionali relative ai diritti dei bambini e dei ragazzi nell'online, mediante l'introduzione di regolamenti, standard di progettazione del settore e piani d'azione,

i quali dovrebbero essere con regolarità valutati e aggiornati, con il duplice scopo di offrire ai minori l'opportunità di trarre vantaggio dal coinvolgimento con l'ambiente digitale e di garantire loro un accesso sicuro ad esso (*General Comment N°25, 2021*).

Tra le aziende hi-tech, l'azione di Meta nella lotta ai fenomeni di abuso e sfruttamento sessuale online a danno di chi non ha raggiunto la maggiore età si esplicita, nell'area della prevenzione, ad esempio, su Facebook, con l'adozione di una serie di misure per ricordare ai minorenni di accettare le richieste di amicizia provenienti solo da chi conoscono e l'impossibilità da parte di adulti che non fanno parte della loro lista di amici di inviare loro messaggi (*Facebook Safety Center, 2021*).



# SALUTE MENTALE NEL MONDO DIGITALE

**CAPITOLO**

L'utilizzo sempre più pervasivo delle tecnologie digitali non ha comportato solo una trasformazione nel modo di comunicare, ma ha anche un impatto sulla salute mentale di tutti, compresi i giovanissimi (*Abi-Jaoude et al., 2020; Berryman et al., 2018; O'reilly, 2018*).

A titolo esemplificativo, tra i rischi che possono contribuire a una vera e propria psicopatologia vi sono l'Internet Addiction Disorder (la dipendenza da Internet, riconosciuta da anni nel DSM-5) (*Goldberg, 1996*), il Gaming Disorder (riconosciuto nell'ICD-11) (*Gentile et al., 2017*), la nomofobia (ovvero la paura di rimanere disconnessi, non ancora riconosciuta formalmente) (*Bhattacharya, 2019*), fino a fenomeni quali il cyberbullismo, la continua esposizione a contenuti falsi o inappropriati e le online challenge estreme.

Il digitale però è anche un luogo in cui bambini e ragazzi possono sperimentarsi dal punto di vista cognitivo, emotivo e relazionale. Le tecnologie digitali, inoltre, possono costituire una fonte di supporto per bambini e ragazzi in difficoltà: l'a-

strumenti tecnologici per la salute mentale aiuterebbero a raggiungere quella popolazione di ragazzi in difficoltà, che per varie ragioni non chiede aiuto (*Punukollu & Marques, 2019*).

A questo proposito l'associazione australiana Reach Out ha implementato l'app "Health Tap", nella quale si possono trovare informazioni e risorse su sintomi e malesseri psico-fisici, consigli su come affrontare i momenti di difficili e faticosi e contatti a cui chiedere una consulenza e/o un aiuto. Sono sempre più gli influencer e i personaggi famosi che si servono dei social per promuovere campagne di sensibilizzazione sulla salute mentale, per ridurre i pregiudizi intorno a questo tema: l'utilizzo delle piattaforme tecnologiche e dei social può avere lo scopo di condividere le proprie difficoltà e, di conseguenza, fungere da modello, accrescendo la sensibilizzazione su queste problematiche delicate e contribuendo ad abbattere lo stigma e la vergogna.

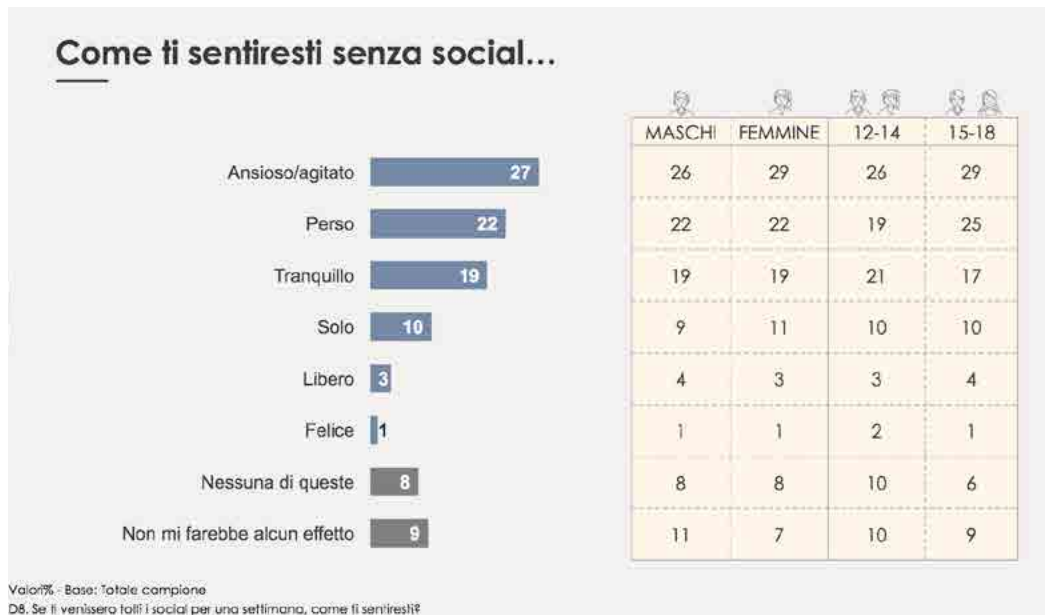
Un esempio di campagna di sensibilizzazione che utilizza questi messaggi è la #MyYoungerSelf campaign, promossa dal Child Mind Institute, nella quale attori, atleti e altre persone di successo raccontano le difficoltà di ansia, depressione e psicologiche di cui hanno sofferto durante la giovinezza.

Infine, accanto ai veri e propri servizi di salute mentale nel Web, si inquadra il competente lavoro delle linee di ascolto - si ricorda il Servizio di Ascolto e Consulenza di Telefono Azzurro - dedicate a bambini e adolescenti; tali servizi sono raggiungibili via telefono, chat, sms e/o email e offrono un supporto professionale accessibile e confidenziale, per l'accoglienza e la risoluzione di diversi tipi di problematiche, quali il cyberbullismo, l'abuso e lo sfruttamento, difficoltà interpersonali e la sofferenza sul piano della salute mentale (*Van Dolen & Weinberg, 2019*).

## IL DIGITALE È ANCHE UNA VALIDA OPZIONE PER AUMENTARE LA POSSIBILITÀ CHE GLI ADOLESCENTI ACCEDANO ALLE CURE IN CASO DI BISOGNO

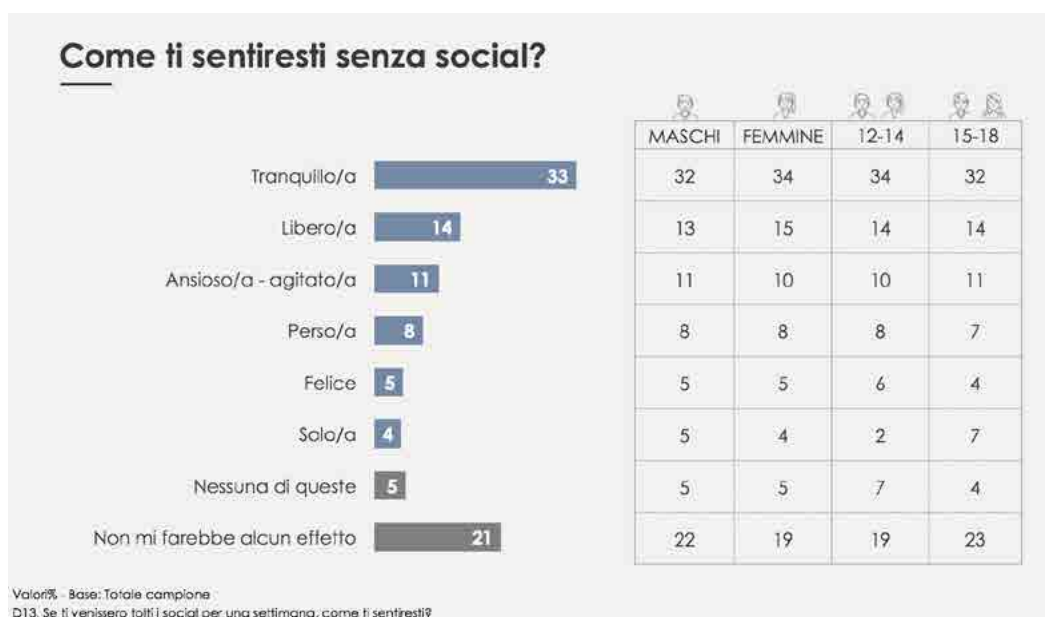
aiuto tramite le tecnologie - talvolta definito con il termine di "e-Mental Health" - è considerato una valida opzione per aumentare la probabilità che i preadolescenti e gli adolescenti accedano alle cure in caso di bisogno (*Younes et al., 2015*). Con la pandemia da Coronavirus, la telemedicina ha visto uno sviluppo senza eguali (*Martinelli et al., 2020*), confermando come le app e gli

## a. ONLINE E SALUTE MENTALE



Il 27% degli intervistati senza l'utilizzo dei social si sentirebbe ansioso o agitato (29% in un range di età dai 15-18 anni e 26% dai 12-14). Il 22% si sentirebbe perso mentre il 19% tranquillo e il 10% solo. Solamente il 3% si sentirebbe libero e un 1% felice. Prendendo in esame le evidenze emerse nel 2018, pos-

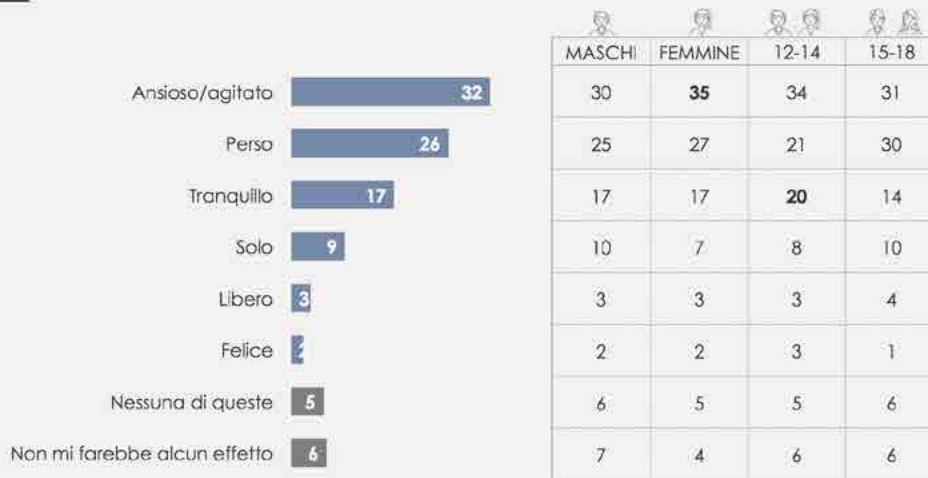
siamo notare un aumento di sentimenti sul versante ansioso. Infatti, a distanza di 4 anni, si registra un aumento di 10 punti percentuali (17% nel 2018 vs 27% nel 2022). Inoltre, dal 2018, si dimezza la percentuale di ragazzi che sostengono che una lontananza dai social "non farebbe alcun effetto".



Ai genitori è stata posta la stessa domanda, riguardante l'ipotesi di un'astinenza forzata di 7 giorni dai social. Il 33%

riferisce che si sentirebbe tranquillo/a, il 14% libero/a, l'11% agitato, l'8% perso.

## Come si sentirebbe tuo figlio senza social?



Valori% - Base: Totale campione  
D14. Se A TUO/A FIGLIO/A venissero tolti i social per una settimana, come pensi che si sentirebbe?

Quando invece si chiede ai genitori di valutare come i figli si sentirebbero in questa ipotetica situazione, non sembrano prevalere le emozioni positive. Infatti, secondo il 32%

dei genitori i figli si sentirebbero ansiosi/agitati, nel 26% persi e nel 17% tranquilli. I risultati sono in linea con quanto affermato dai ragazzi e dalle ragazze.

## Sentimenti provati sui social



Valori% - Base: Totale campione  
D11. Ti è mai capitato sui social di...

I contenuti fruiti sui social potrebbero suscitare sentimenti negativi. Più di 1 ragazzo su 2 (53%) riferisce di aver provato sentimenti spiacevoli, come l'invidia per la vita degli altri (24%, soprattutto i 15-

18enni). Il 21% afferma che è capitato di sentirsi inadeguato, il 18% diverso, il 10% omologato. La restante parte prova solitudine (12%) o rabbia per le vite degli altri (9%).





I risultati che emergono quando si pone la stessa domanda ai genitori sono diversi da quanto emerge dal campione dei giovani. Il sentimento di inadeguatezza è quello

più indicato, se gli adulti cercano di mettersi nei panni di un ragazzo/una ragazza che usa i social (52%), così come il sentirsi diversi (34%) o provare solitudine (25%).

## b. QUESTIONI DI IDENTITÀ

L'identità personale (*James, 1980; Erikson, 1982*) rappresenta l'insieme delle caratteristiche fisiche, psicologiche, culturali di un individuo, che lo distinguono da tutti gli altri e lo rendono unico. Oggi il percorso di sviluppo del proprio sé, fase che assume tratti di unicità nel periodo dell'adolescenza, si realizza anche e soprattutto nel mondo digitale. Infatti, Internet è divenuto un luogo per potersi sperimentare, scoprire e ridefinire continuamente e in maniera ogni volta nuova e diversa.

La costruzione dell'identità di bambini e ragazzi passa sempre più dall'online: si parla infatti di «identità digitale» (*Nyst et al., 2016*), ed è costituita da tutte le azioni quotidiane che lasciano delle tracce su chi si è, cosa si pensa, cosa si fa, cosa si vuole, creando una specifica immagine in Rete che non necessariamente coincide con chi si è realmente, ma anche con chi si vorrebbe essere

(*Masiero & Bailur, 2021*). La reputazione online è determinata dall'insieme delle azioni effettuate online, nonché dai contenuti personali presenti in Rete, e da come vengono recepiti dagli altri: i contenuti che vengono condivisi, gli elementi che vanno a caratterizzare il profilo sui social, i commenti a post/ foto altrui influenzano infatti l'idea che gli altri si fanno di noi e lasciano delle tracce indelebili in Rete (*Prakash, 2020*). Nel parlare di identità, è anche importante affrontare i rischi connessi all'identità digitale, come ad esempio il catfishing. Il catfishing consiste nella creazione di una nuova identità online utilizzando immagini e informazioni prese dagli account dei social media di altre persone. Le nuove identità social create possono essere utilizzate per danneggiare la reputazione del vero proprietario dell'identità, oppure per instaurare nuove relazioni online (*Suler, 2004*).

Dietro a un falso profilo potrebbe anche nascondersi un adulto malintenzionato: in questo caso si tratta però di adescamento online (*Grooming*). Sebbene il catfishing si sia inizialmente sviluppato tra gli adulti che utilizzano piattaforme di dating online, ora è diventato un fenomeno diffuso anche tra adolescenti. Spesso inoltre bambini e adolescenti vogliono esplorare diverse identità, attraverso uno o più profili falsi dal quale si possono pubblicare contenuti che non si avrebbe avuto il coraggio di postare ed esprimere lati caratteriali che si vorrebbero possedere.

In conclusione, attraverso le storie, i live streaming, video e immagini, i ragazzi condividono spesso pezzi della loro vita, riferimenti, citazioni, inclinazioni e aspirazioni, che diventano componenti fondamentali in questa particolare fase di costruzione della loro identità (*Chae, 2017*).

- Abi-Jaoude, E., Naylor, K. T., & Pignatiello, A. (2020). *Smartphones, social media use and youth mental health*. *Cmaj*, 192(6), E136-E141.
- Barassi V (2017) *BabyVeillance? Expecting parents, online surveillance and the cultural specificity of pregnancy apps*. *Social Media + Society* 3(2). DOI: 10.1177/205630511770718.
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M., & Gentile, D. A. (2011). *Brains on video games*. *Nature reviews neuroscience*, 12(12), 763-768.
- Bell, V., Bishop, D. V., & Przybylski, A. K. (2015). *The debate over digital technology and young people*.
- Berryman, C., Ferguson, C. J., & Negy, C. (2018). *Social media use and mental health among young adults*. *Psychiatric quarterly*, 89, 307-314.
- Bhattacharya, S., Bashar, M. A., Srivastava, A., & Singh, A. (2019). *Nomophobia: No mobile phone phobia*. *Journal of family medicine and primary care*, 8(4), 1297.
- Brown, J. A., & Wisco, J. J. (2019). *The components of the adolescent brain and its unique sensitivity to sexually explicit material*. *Journal of adolescence*, 72, 10-13. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2019.01.006>.
- Bullough, V.L. (2004). *Children and adolescents as sexual beings. An historical overview*. *Child and adolescent psychiatric clinics of North America*, 13(3).
- Chae, J. (2017). *Virtual makeover: Selfie-taking and social media use increase selfie-editing frequency through social comparison*. *Computers in Human Behavior*, 66, 370-376.
- Chang, Y. H., Liu, D. C., Chen, Y. Q., & Hsieh, S. (2017). *The relationship between online game experience and multitasking ability in a virtual environment*. *Applied Cognitive Psychology*, 31(6), 653-661.
- Children's Commissioner for England (2018). Retrieved from: <https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2018/11/who-knows-what-about-me.pdf>.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Flowing: A general model of intrinsically rewarding experiences*. *Journal of Humanistic Psychology*.
- Eirich, R., McArthur, B. A., Anhorn, C., McGuinness, C., Christakis, D. A., & Madigan, S. (2022). *Association of screen time with internalizing and externalizing behavior problems in children 12 years or younger: a systematic review and meta-analysis*. *JAMA psychiatry*.
- Erikson, E. H., & Erikson, J. M. (1998). *The life cycle completed (extended version)*. WW Norton & Company.
- ECPAT International (2016). *Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*. <https://ecpat.org/wp-content/uploads/2021/05/Terminology-guidelines-396922-EN-1.pdf>
- Facebook Safety Center, 2021. <https://www.facebook.com/safety/onlinechildprotection>.
- Franceschini, S., & Bertoni, S. (2019). *Improving action video games abilities increases the phonological decoding speed and phonological short-term memory in children with developmental dyslexia*. *Neuropsychologia*, 130, 100-106.
- General Comment N°25, 2021.
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., Shibuya, A., Liau, A. K., Khoo, A., Bushman, B. J., Rowell Huesmann, L., & Sakamoto, A. (2009). *The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: international evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies*. *Personality & social psychology bulletin*, 35(6), 752-763.
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., ... & Young, K. (2017). *Internet gaming disorder in children and adolescents*. *Pediatrics*, 140(Supplement\_2), S81-S85.
- Goldberg, I. (1996). *Internet addiction disorder*. *CyberPsychol. Behavior*, 3(4), 403-412.
- Hall, L. C., Drummond, A., Sauer, J. D., & Ferguson, C. J. (2021). *Effects of self-isolation and quarantine on loot box spending and excessive gaming-results of a natural experiment*. *PeerJ*, 9, e10705. <https://doi.org/10.7717/peerj.10705>
- Hintz A, Dencik L and Wahl-Jorgensen K (2017). *Digital citizenship and surveillance society: Introduction*. *International Journal of Communication* 11: 731-739.
- Ito, M. (2017) *How dropping screen time rules can fuel extraordinary learning*. *Parenting for a digital future*.
- James, William (1890). *The Principles of Psychology*. Dover Publications.
- Jenkins, P. (2001). *Beyond Tolerance: Child Pornography on the Internet*. New York, New York University Press.
- John, A., Glendenning, A. C., Marchant, A., Montgomery, P., Stewart, A., Wood, S., ... & Hawton, K. (2018). *Self-harm, suicidal behaviours, and cyberbullying in children and young people: systematic review*. *Journal of medical internet research*, 20(4), e9044.
- Peter J. & Valkenburg P. M. (2016) *Adolescents and Pornography: A Review of 20 Years of Research*, *The Journal of Sex Research*, 53:4-5, 509-531, DOI: 10.1080/00224499.2016.1143441.



- Prakash G, Aswathy, Digital Tattoo, *Digital Footprints and Reputation of Children* (March 13, 2020). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3554102>.
- Pudukollu, M., & Marques, M. (2019). *Use of mobile apps and technologies in child and adolescent mental health: a systematic review*. Evidence-based mental health, 22(4), 161-166.
- Konca, A. S. (2022). *Digital technology usage of young children: Screen time and families*. Early Childhood Education Journal, 50(7), 1097-1108.
- Livingstone, S. & Blum-Ross, A. (2017) *The trouble with 'screen time rules'*. Parenting for a digital future.
- Livingstone, S., Stoilova, M., Nandagiri, R., Milosevic, T., Zdrodowska, A., Mascheroni, G., & Wartella, E. A. (2020). *The Datafication Of Childhood: Examining Children's And Parents' data Practices, Children's Right To Privacy And Parents'dilemmas*. AolR Selected Papers of Internet Research.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). *"Risks and safety on the internet: the perspective of European children: full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries"*.
- Martellozzo, E. (2015). *Policing online child sexual abuse-the British experience*. European Journal of Policing Studies, 3(1), 32-52.
- Martinelli, K., Cohen, Y., Kimball, H., & Sheldon-Dean, H. (2020). *Children's Mental Health Report: Telehealth in an increasingly virtual world*. Child Mind Institute.
- Mascheroni, G., Livingstone, S., Stoilova, M., Nandagiri, R., Milosevic, T., Zdrodowska A., Staksrud, E., Siibak, A., Sukk, M., Zaffaroni, L. G., Cino, D., & Wartella, E. (2020, October 28-31). *The datafication of childhood: examining children's and parents' data practices, children's right to privacy and parents' dilemmas*. Panel presented at AolR 2020: The 21th Annual Conference of the Association of Internet Researchers. Dublin, Ireland: AolR. Retrieved from <http://spir.aoir.org>.
- Mascheroni, G. (2020). *Datafied childhoods: Contextualising datafication in everyday life*. Current Sociology, 68(6), 798-813. <https://doi.org/10.1177/0011392118807534>.
- McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). *Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth*. Child and adolescent social work journal, 34, 597-607.
- Mengel, F. (2014). *Computer games and prosocial behaviour*. PloS One, 9(4), e94099.
- Milani, L., Grumi, S., & Di Blasio, P. (2019). *Positive effects of videogame use on visuospatial competencies: The impact of visualization style in preadolescents and adolescents*. Frontiers in psychology, 10, 1226.
- Nottingham, E., Stockman, C., & Burke, M. (2022). *Education in a datafied world: Balancing children's rights and school's responsibilities in the age of Covid 19*. Computer Law & Security Review, 45, 105664. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2022.105664>.
- Unicef, 2017. *La condizione dell'infanzia nel mondo 2017: Figli dell'era digitale*.
- Nyst, C., Makin, P., Pannifer, S., & Whitley, E. (2016). *Consult Hyperion*, Guildford.
- Olweus, D., (1978), *Aggression in the schools: bullies and whipping boys*. Washington, D. C: Hemisphere.
- O'reilly, M., Dogra, N., Whiteman, N., Hughes, J., Eruyar, S., & Reilly, P. (2018). *Is social media bad for mental health and wellbeing? Exploring the perspectives of adolescents*. Clinical child psychology and psychiatry, 23(4), 601-613.
- Patchin, J. "2019 Cyberbullying Data". <https://cyberbullying.org/2019-cyberbullyingdata>.
- Raskauskas, Juliana; Stoltz, Ann D., (2007), *Involvement in traditional and electronic bullying among adolescents*. Developmental Psychology, Vol 43(3), May 2007, 564-575.
- Suler, J. (2004). *The online disinhibition effect*. Cyberpsychology & behavior, 7(3), 321-326.
- Smith P. K., Mahdavi J., Carvalho C., & Tippett N., (2006), *An investigation into cyberbullying, its forms, awareness and impact, and the relationship between age and gender in cyberbullying*. A Report to the Anti-Bullying Alliance. Retrieved July, 7 2010.
- van Dolen, W., & Weinberg, C. B. (2019). *An Empirical Investigation of Factors Affecting Perceived Quality and Well-Being of Children Using an Online Child Helpline*. International journal of environmental research and public health, 16(12), 2193.
- Van Dijck, J. (2014). *Datafication, dataism and dataveillance: Big Data between scientific paradigm and ideology*. Surveillance & society, 12(2), 197-208.
- World Health Organization (2019). *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep For Children Under 5 Years Of Age*.
- Ybarra, M.L. & Mitchell, K.J., (2004), *Online aggressors, victims, and aggressor/victims: A comparison of associated youth characteristics*. Journal of Child Psychology & Psychiatry, 45(7), 1308-1316.
- Younes, N., Chollet, A., Menard, E., & Melchior, M. (2015). *E-mental health care among young adults and help-seeking behaviors: a transversal study in a community sample*. Journal of Medical Internet Research, 17(5), e123.

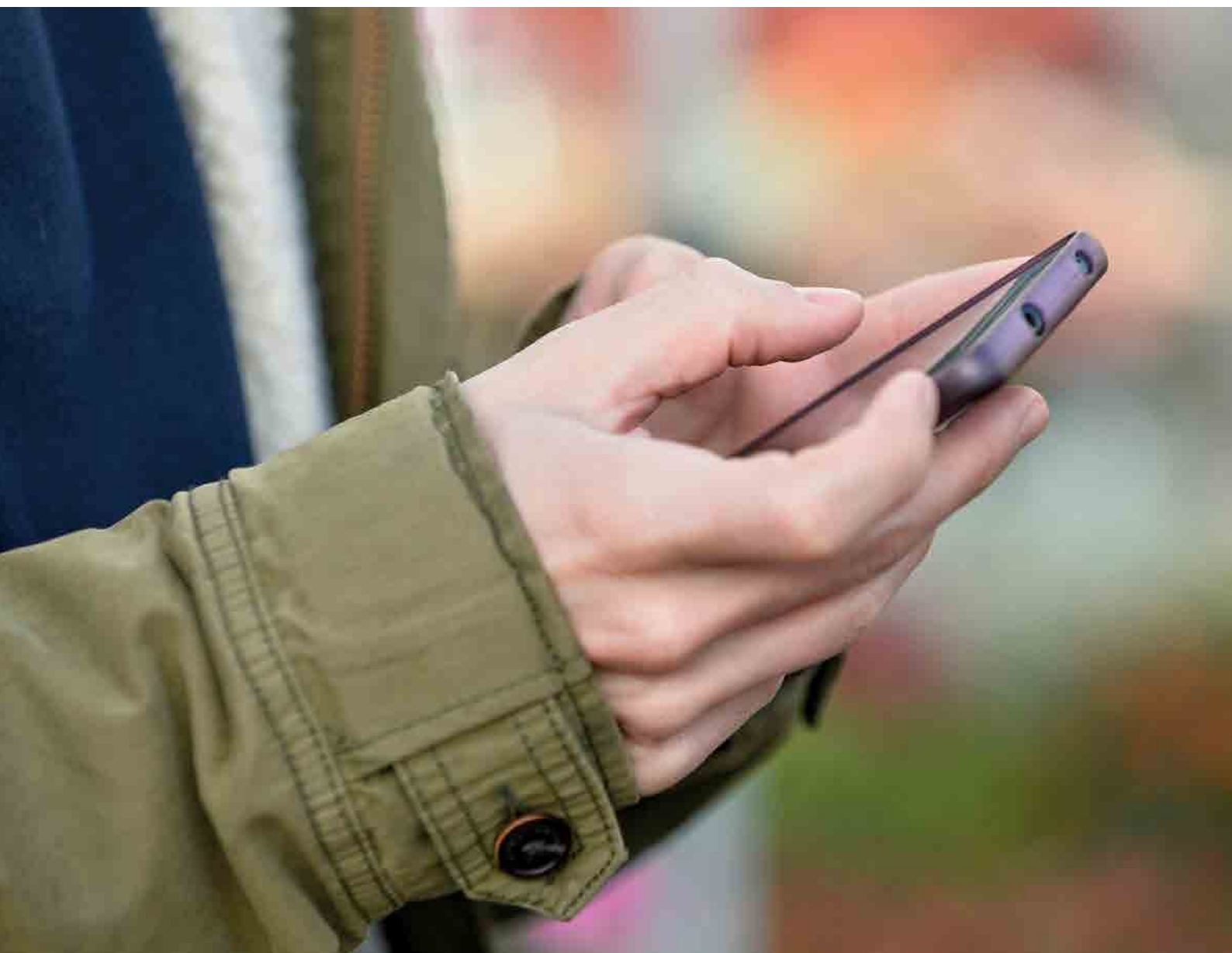
Se hai dubbi, ansie o paure,  
o ti accorgi che tua figlia  
o tuo figlio stanno vivendo  
una situazione di pericolo  
mentre sono online

**contatta**



**Telefono  
Azzurro**

Dalla parte dei Bambini





## LINEA 114 EMERGENZA INFANZIA

Il 114 Emergenza Infanzia è un servizio di emergenza rivolto a tutti coloro che vogliono segnalare una situazione di pericolo e di emergenza in cui sono coinvolti bambini e adolescenti, disponibile 24 ore su 24, 7 giorni su 7.

Il 114 è promosso dal Dipartimento per le Politiche della Famiglia-Presidenza del Consiglio dei Ministri ed è gestito da S.O.S. Il Telefono Azzurro dal 2003, anno della sua istituzione. Il Servizio offre un collegamento in rete con le Istituzioni e le strutture territoriali competenti in ambito sociale, giudiziario e di pubblica sicurezza, seguendo un modello multiagency, con l'obiettivo di costruire una vera e propria rete di protezione intorno alla vittima. A seguito di ogni segnalazione, gli operatori attivi sulla linea individuano le istituzioni idonee per accelerare le procedure di intervento da mettere in atto al fine di garantire i diritti, la tutela e la cura di bambini e adolescenti.



## 19696 HELPLINE

Il 19696 è un numero verde per bambini e adulti che possono esprimere le loro preoccupazioni su abusi e situazioni di violenza contro i bambini. Si tratta di un servizio gratuito e attivo 24 ore su 24.

L'ascolto e la consulenza offerti dall'operatore del numero verde ai bambini e agli adolescenti mirano a stabilire una relazione di fiducia in cui i bambini possano esprimere i loro sentimenti, le loro emozioni e i loro bisogni.

Il servizio è disponibile anche per gli adulti che vogliono parlare di problemi che coinvolgono i minori. Gli operatori offrono un sostegno emotivo per affrontare queste situazioni e, se necessario, li guidano attraverso le segnalazioni e/o li aiutano ad accedere ai giusti servizi locali.



## AZZURRO ACADEMY

La piattaforma multimediale Azzurro Academy è il perno delle attività di Telefono Azzurro nel campo dell'educazione e della formazione. La piattaforma propone programmi e contenuti (webinar, corsi, dossier) mirati in particolare al mondo della Rete.

L'Academy rappresenta la porta di accesso all'insieme di programmi e progetti formativi rivolti a diversi target: Bambini ed adolescenti, con proposte mirate per fascia di età sul mondo del digitale e, in particolare, sui comportamenti da adottare per accedervi in sicurezza; Genitori e familiari, con attività educative che possano far comprendere le dinamiche che i propri figli possono vivere nel mondo digitale, i rischi che ne derivano e le modalità idonee ad accompagnarli; Docenti e componenti del mondo della scuola, che ogni giorno interagiscono con le problematiche che bambini e adolescenti vivono online.

# Se un bambino che chiede aiuto ti sconvolge, immagina dieci.



Maria  
Tremo sempre.

Non mi sento al sicuro.

Andrea  
Vivo tutto come un peso.

Mi minacciano.

Mi ricatta e mi chiede i soldi.

Fede  
HO PAURA!

Non esco più di casa.

Non mi accetta per come sono.



10 richieste ogni giorno, da 35 anni.  
Aiutaci a continuare a rispondere.  
Dona ora su [azzurro.it](https://azzurro.it)



35  
A N N I

 Telefono  
Azzurro  
Dalla parte dei Bambini



## TELEFONO AZZURRO

Telefono Azzurro nasce nel 1987, a Bologna, per poter dare ascolto alle richieste di aiuto dei bambini in pericolo o in difficoltà. Una risposta concreta al “diritto all’ascolto” riconosciuto al bambino dalla Convenzione Internazionale sui Diritti dell’Infanzia firmata dalle Nazioni Unite.

Oggi Telefono Azzurro è linee di ascolto e di intervento, telefoniche e online (mobile, web, chat, app, social network), interventi di emergenza in caso di calamità e disastri, progetti per i bambini figli di detenuti, progetti sul territorio e prevenzione tramite educazione e sensibilizzazione nelle scuole, verso gli adulti e verso chi decide.

Telefono Azzurro promuove un rispetto totale dei diritti dei bambini e degli adolescenti. Con le sue attività ogni giorno sostiene le loro potenzialità di crescita e li tutela da abusi e violenze che possono pregiudicarne il benessere e il percorso di crescita.



## BVA DOXA

Doxa è sinonimo di ricerche di mercato e di opinione pubblica in Italia. Fondata nel 1946, si è sempre classificata tra le aziende leader nel settore sia in termini di qualità che di affidabilità. Doxa viene scelta per indirizzare e supportare gli approcci strategici di aziende e istituzioni private. L’attenzione rivolta all’innovazione con lo scopo di adattare le soluzioni a un mercato in continua evoluzione, insieme al rigore scientifico, è sempre stata alla base dell’attività di Doxa.

Per rispondere alle continue e diverse esigenze espresse dai clienti, Doxa ha costruito negli anni un ampio e articolato sistema di metodi, tecniche e strumenti di analisi. L’impegno di Doxa è quello di continuare a progettare soluzioni di ricerca innovative investendo costantemente per offrire ai clienti un supporto decisionale più efficace.









# Telefono Azzurro

Dalla parte dei Bambini

## Fondazione SOS Il Telefono Azzurro

Via Copernico, 1 - 20125 Milano

Telefono 02.550271

[www.azzurro.it](http://www.azzurro.it)

Direzione scientifica:

**Professor Ernesto Caffo**

Pubblicazione a cura di:

**Chiara Antonelli, Rebecca Minoliti,**

**Francesca Scandroglio**

Seguici sui social



e su

[www.azzurro.it](http://www.azzurro.it)

[www.academy.azzurro.it](http://www.academy.azzurro.it)

Pubblicazione: Febbraio 2023

Grafica ed editing: MAGcom srl