

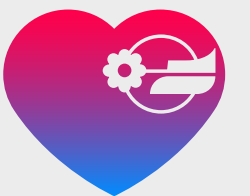
I MINORI E IL WEB

**Quanto ne sanno di privacy
e di utilizzo consapevole della rete?**
Lo abbiamo chiesto direttamente a loro.

Sintesi della ricerca condotta dall'agenzia Tips *“Progetto Bambini e Privacy Digitale, Giugno 2023”*.



**Mediaset ha a cuore
il futuro**



Il target

Femmine e maschi
nella fascia **7-13 anni**.

La ricerca è stata condotta su un campione di 24 intervistati tra i 7 e i 13 anni, maschi e femmine, su Milano e Napoli. Le evidenze qualitative sono state validate anche dall'Osservatorio dell'istituto di ricerca composto da 500 tra bambini e adolescenti.



Generazione alpha

Nati dopo il 2010.

In Italia oggi la Gen Alpha conta poco più di **5 milioni di individui.**

I loro genitori sono i Millennials (nati tra il 1981 e il 1996), più alcuni esponenti della Gen X (1965 - 1980).

Immersi nel mondo digitale dalla nascita.

Il **62%** inizia a usare i device tecnologici **prima dei 5 anni.**

Imparano a navigare su touchscreen prima ancora di imparare a leggere.

Sono la prima generazione che percepisce la tecnologia come **aspetto integrante della propria identità.**



Famiglie affettive (non normative!)

Una generazione che sperimenta una **famiglia «affettiva» piuttosto che normativa.**

Genitori attenti a **soddisfare i bisogni dei figli, a sostenerne la crescita e lo sviluppo delle inclinazioni individuali.**

Offrono ai figli molte risorse dal punto di vista creativo ed espressivo.

Ma sembrano **meno propensi a prepararli alla gestione della frustrazione e del limite.**



Anticipazione delle tappe



**GIÀ DALLA SCUOLA
MATERNA** inizia
una **corsa a consumi**
«evoluti», aspirazionali,
condivisi nel gruppo dei pari.



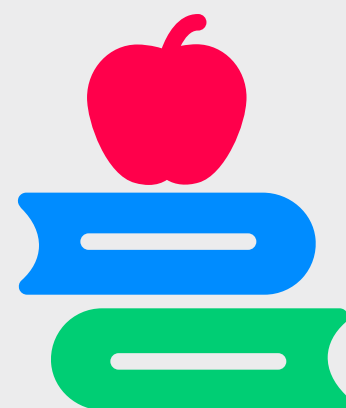
**IL PASSAGGIO ALLE
ELEMENTARI DETERMINA
UNA SPINTA ULTERIORE**
Se i **BEGINNERS** (6-8 anni)
mantengono il **legame con**
l'infanzia.
Dai **9 ANNI** i **consumi** sempre
più **adolescenziali** e
complessi, **a volte inadeguati.**

Le due fasce d'età



4-5 ELEMENTARE

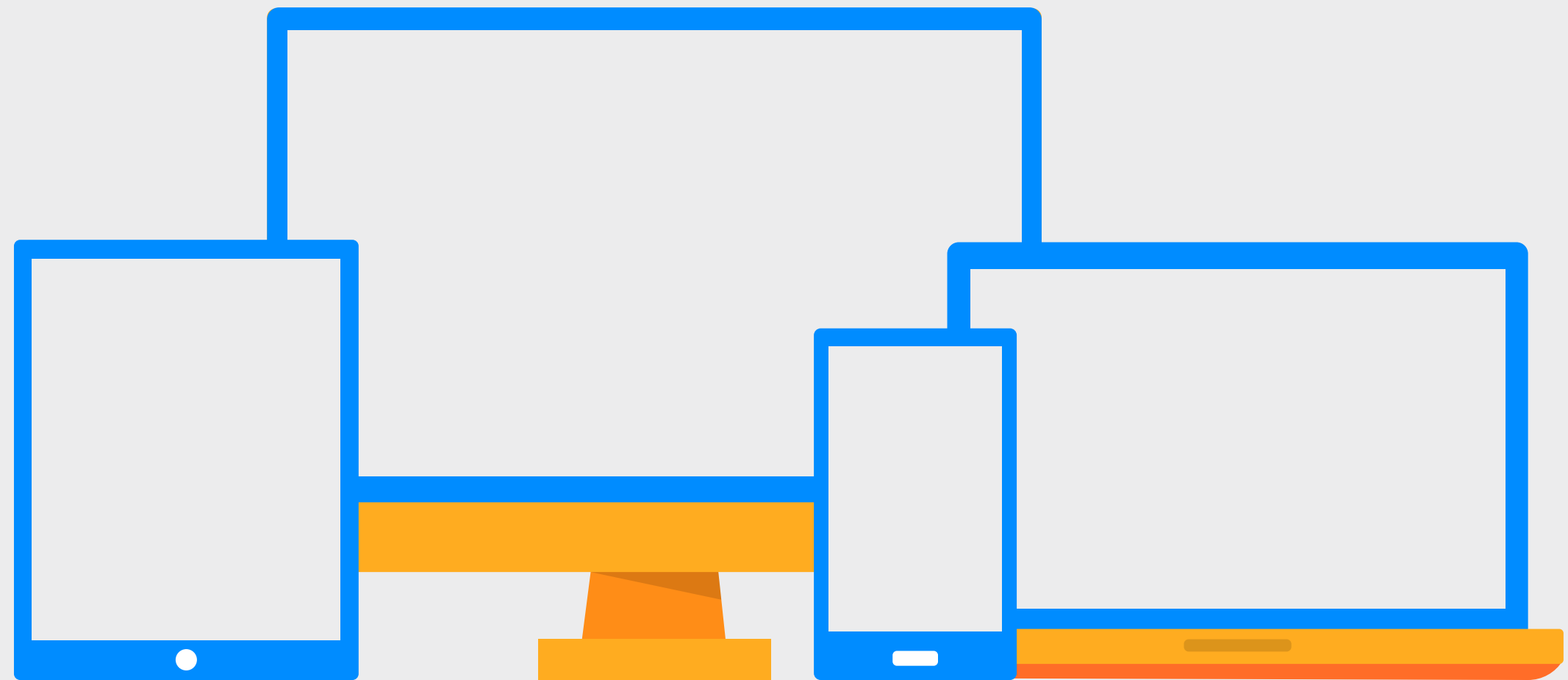
Un approccio al mondo digital precoce e azzardato, poco consapevole, ma ancora ludico: la ricerca di contenuti curiosi e divertenti.



MEDIE INFERIORI

Ingresso nella pre-adolescenza, attenti alla gestione della propria immagine pubblica e alla ricerca dell'approvazione sociale: l'approccio al mondo digital è giocato su un piano identitario e profondo.

I DEVICE



Dotazione tecnologica e comportamenti: i piccoli

4-5 ELEMENTARE

Hanno il cellulare già da diversi anni (età 4-5 anni), e chi non ne possiede ancora uno personale utilizza quello dei genitori. Oltre al cellulare, dispongano di una **ampia rosa di device** (pc, Ipad, console) ad uso spesso personale.

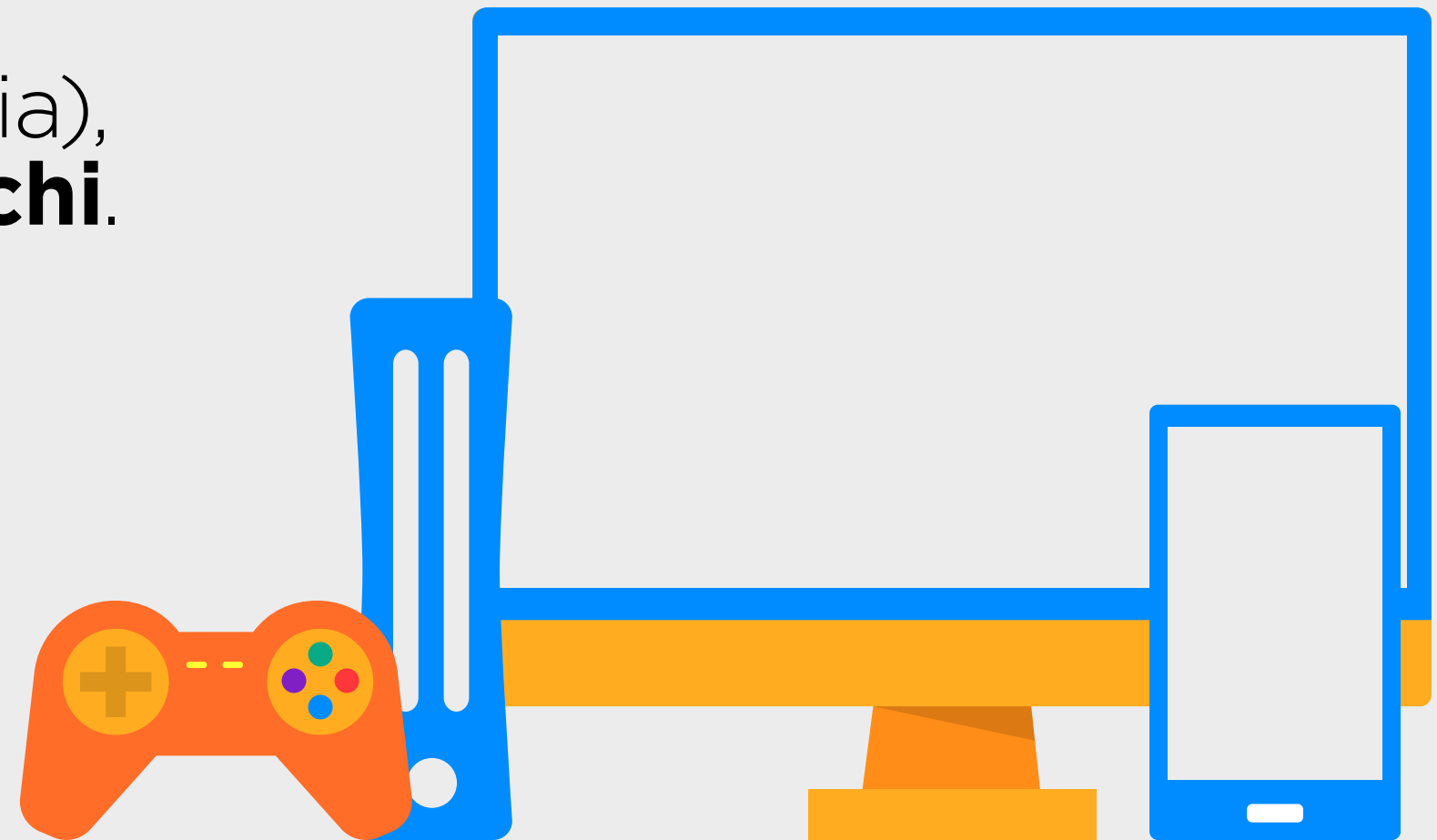


Dotazione tecnologica e comportamenti: i più grandi

MEDIE INFERIORI

**Hanno il cellulare da quando avevano 8-10 anni;
hanno anzianità con lo smartphone minore
rispetto ai più piccoli.**

Oltre al cellulare hanno un **pc**
(spesso non personale ma di famiglia),
e dispongono di **consolle per i giochi.**



Quanto usano lo smartphone ogni giorno?

4-5 ELEMENTARE

Nessuna regola in termini di tempo di utilizzo.

MEDIE INFERIORI

Hanno avuto **qualche regola nei primi anni di possesso del cellulare; ora** «sono grandi» e si gestiscono **in autonomia.**



Il possesso e utilizzo dello smartphone è precoce

2 bambini su 10 tra i 2 e i 7 anni possiedono uno smartphone che usano in autonomia.



I SOCIAL

Tra gli 8 e 10 anni i bambini hanno già, in media, 3 profili social.

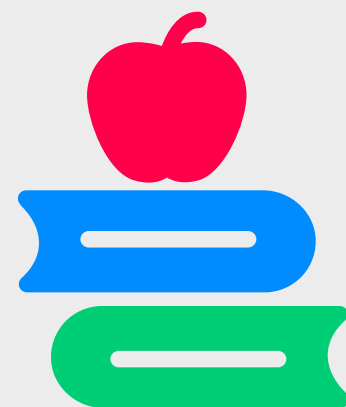


I più piccoli sono confusi sul tema regole, ma tutti sono abituati ad aggirarle



4-5 ELEMENTARE

Sono un po' confusi su cosa si può e non si può fare e sulle regole.



MEDIE INFERIORI

Sono molto consapevoli delle regole sull'età minima di iscrizione richieste dai social: 13 anni. Ma non sono d'accordo! Ed aggirano senza remore la regola.

**Ma esiste una percezione
di pericolo?**



I più piccoli non percepiscono reali pericoli sui social.

A fronte di un utilizzo ludico e passivo dei social i reali pericoli non vengono percepiti: un mondo che resta confinato on line, ha pochi punti di contatto con la propria vita «vera».



I più grandi sembrano decisamente più ansiosi.

Hanno bene a fuoco i rischi che corrono:

- l'**utilizzo improprio e diffamatorio delle proprie immagini**
- il **cyberbullismo** e le sue conseguenze nefaste sull'autostima
- il rischio di **derisione e isolamento sociale.**

Un target che a differenza dei più piccoli è stato sottoposto a progetti di sensibilizzazione ad hoc da parte della scuola: già a partire da fine elementari/inizio medie.



VIETATO VIETARE

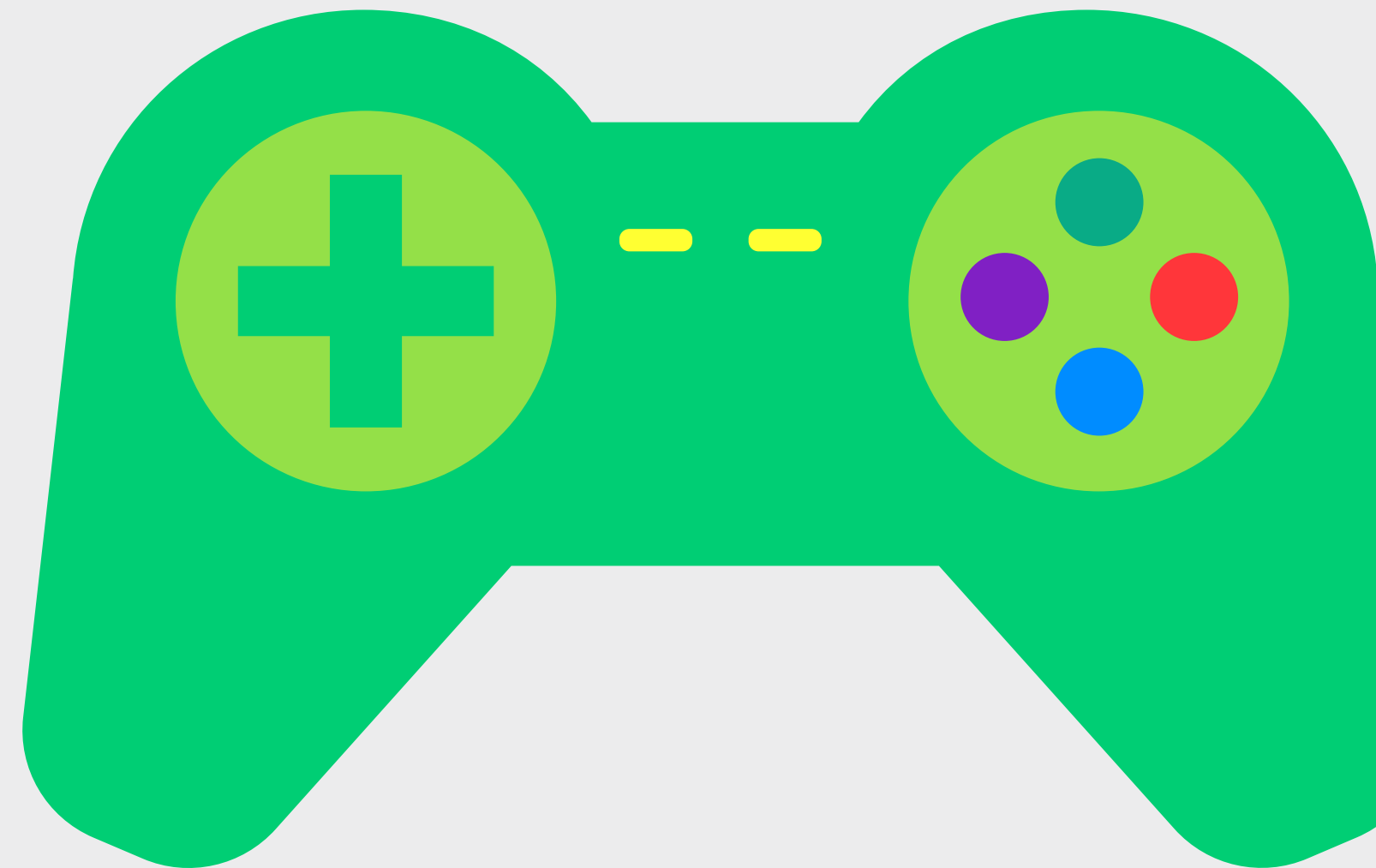
L'avviso «VIETATO» è preso poco sul serio: spesso decodificato come un «acchiappa visualizzazioni», ed applicato senza un criterio stringente.

Se si è assistito ad contenuto «non adatto» se ne parla con gli amici, piuttosto che con i genitori:

- **ci si sente grandi** ed adeguati
- talvolta **si teme il giudizio dei genitori**
- il **mondo dei pari** è invece vissuto come **complice**.

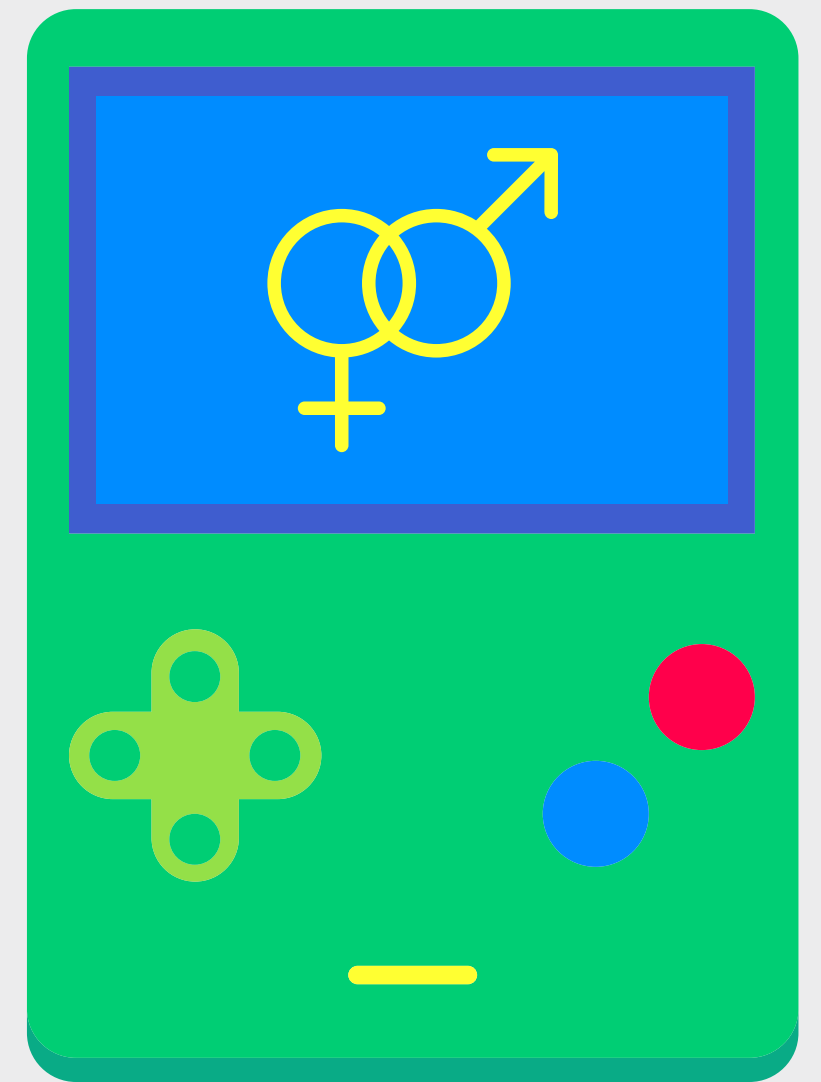


I VIDEOGIOCHI



La registrazione è complessa ma bypassata con facilità.

Molto utilizzati già a partire dai 5/6 anni
soprattutto dal target **maschi**,
anche se si va affermando una generazione
di **ragazze gamers** sempre più ampia.



Il gioco ON LINE è un must, e precocemente viene usato anche con estranei.

Si gioca con i propri amici,
ma **a partire dagli 8 anni** circa si accetta
anche la modalità di **gioco on line**
con estranei, percepiti come altri giocatori
coetanei con cui a volte si instaurano
rapporti di amicizia e/o scambio
di numeri di cellulare.
Gli insulti sono insiti nella natura
stessa del gioco.



I GENITORI

I genitori, nel racconto fatto dai bambini, appaiono:

- propensi a dare ai propri figli tutti gli strumenti digitali per essere integrati nel mondo dei pari.



- tranquilli rispetto ai pericoli.
- flessibili e morbidi nelle regole.
- propensi a delegare alla scuola la «formazione» del figlio rispetto ai pericoli della rete.



Il patto di tranquillità

I genitori evitano di essere troppo ansiosi e controllanti, i bambini cercano di autoregolarsi e di «proteggere» il genitore da eventuali aree di ansia.

Solo in casi estremi e di grave percezione di pericolo **i ragazzi ricorrono ai genitori.**



Ok Boomers!

Emerge la sensazione di un gap genitoriale, la sensazione è che i genitori siano:

- più arretrati e meno capaci nel muoversi nel mondo web

- un po' vaghi nel fissare regole e dare consigli di comportamento
- assolutamente poco capaci di tutelare la loro personale immagine pubblica di «adulti».

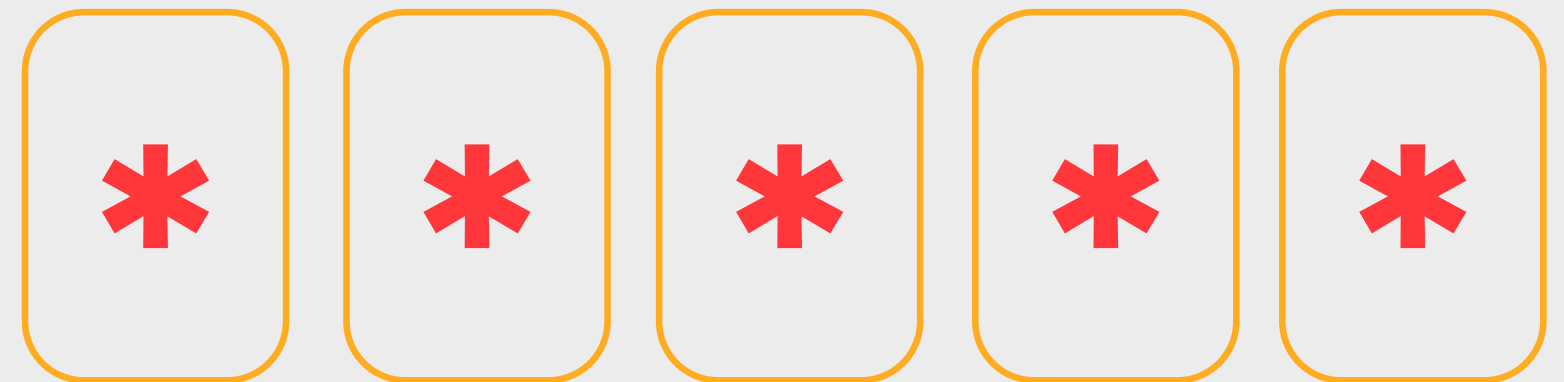
Spesso la privacy viene difesa proprio dall'ingerenza dei genitori.



Le PASSWORD condivise con genitori

4-5 ELEMENTARE

- I genitori conoscono le password e dichiarano di voler controllare ogni tanto i device; di fatto ciò accade in una minoranza dei casi e con bassa frequenza.
- I ragazzi sono un po' irritato dalle ingerenze, considerate un po' invasive rispetto alla loro «privacy».



MEDIE INFERIORI

- I genitori conoscono in una minoranza dei casi le password.
- I contenuti presenti nello smartphone costituiscono un'area molto privata.

I ragazzi si sentono autorizzati a sottrarsi all'eventuale controllo genitoriale.

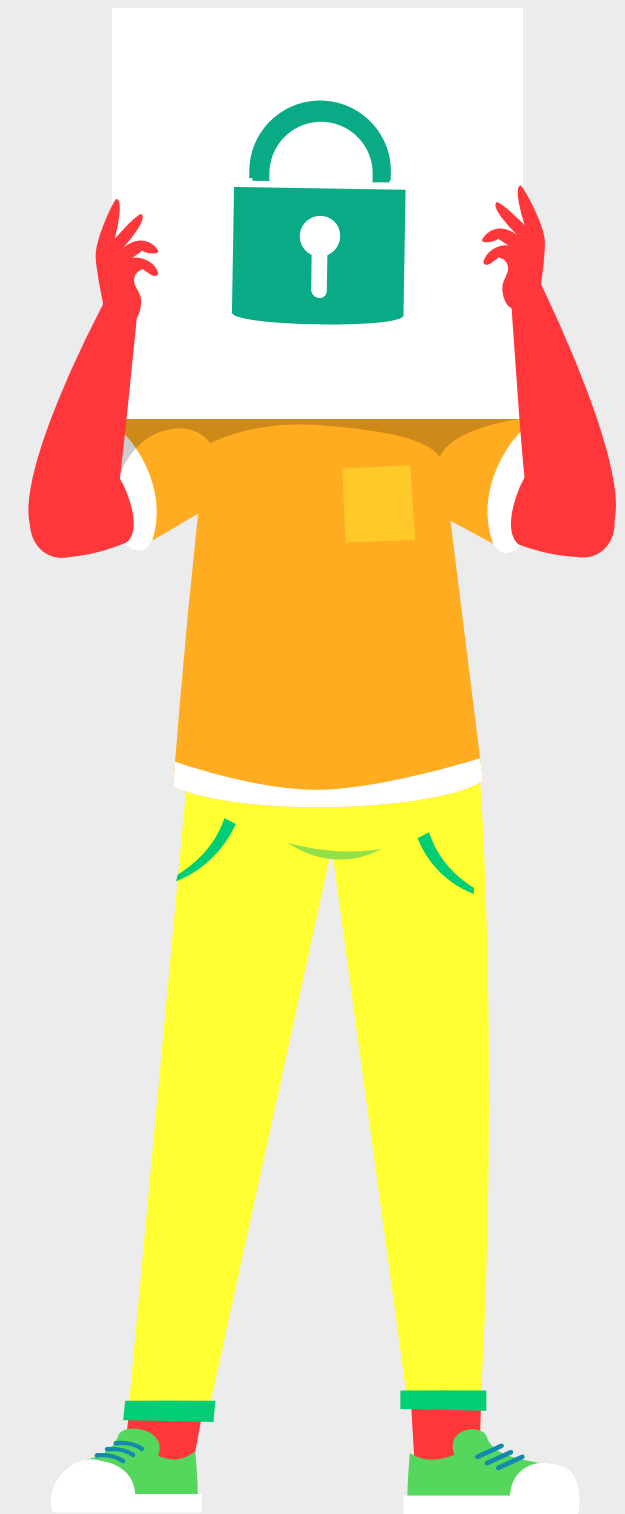


Parental Control

Una modalità che sembra caduta in disuso, percepita dal target come un sopruso.



IL CONCETTO DI PRIVACY



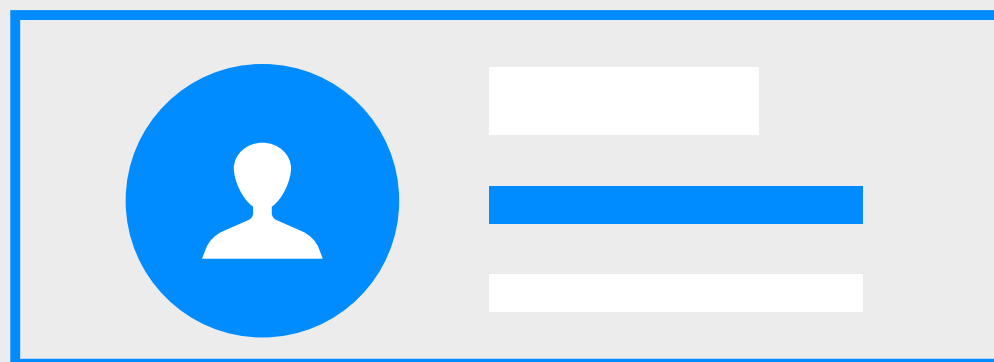
Cosa sono i dati personali?

Un concetto vago che si è costruito in modo spontaneo e intuitivo.



NOME E COGNOME

Utilizzati senza grandi preoccupazioni e inseriti dentro app, siti, giochi; talvolta è lo stesso gioco a consigliare di utilizzare un nome falso.



ETÀ

L'età viene evitata per poter iscriversi liberamente.



INDIRIZZO

Scatta un sorta di allarme in relazione all'informazione rispetto all'indirizzo di casa: i ragazzi sanno che l'indirizzo non va comunicato, poiché può fungere da indesiderato collegamento tra mondo reale e virtuale.

**Di fatto, gli intervistati
si autolimitano nel postare immagini
di se' soprattutto per paura
dello schermo e dei commenti cattivi.**

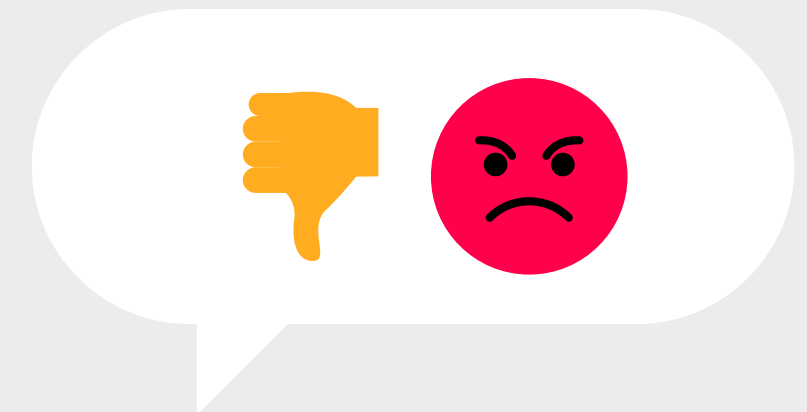
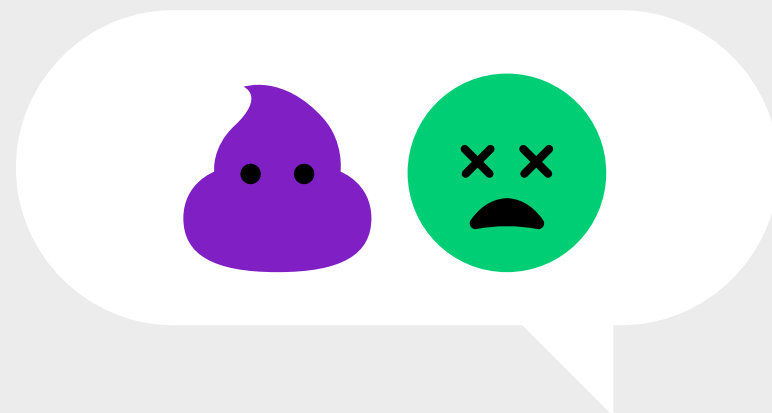
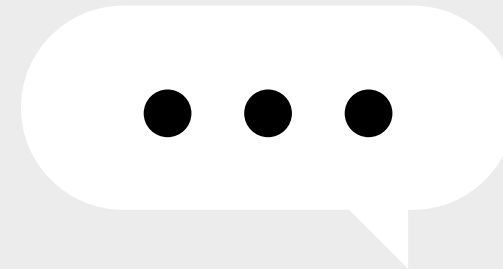
4-5 ELEMENTARE

- spesso hanno profili privati, condivisi solo con amici stretti
- riducono al massimo la pubblicazione di immagini /video che riprendono loro stessi o i propri cari
- il timore è che la loro immagine venga commentata in modo cattivo, o peggio ancora rielaborata e fatta girare come sticker/meme.

MEDIE INFERIORI

IL CYBERBULLISMO

Concettualmente chiaro a tutti, viene vissuto in maniera diversa dai due sub-target.



I PICCOLI appaiono fin troppo sicuri di sé

Immaginano situazioni di presa in giro o commenti aggressivi sul web, ma sono convinti di poter reggere senza grandi stress e senza l'aiuto degli adulti: quello che è on line resta confinato nell'online, non può tangerli più di tanto.



I GRANDI

Appaiono **più consapevoli** e con una maggiore componente di analisi.

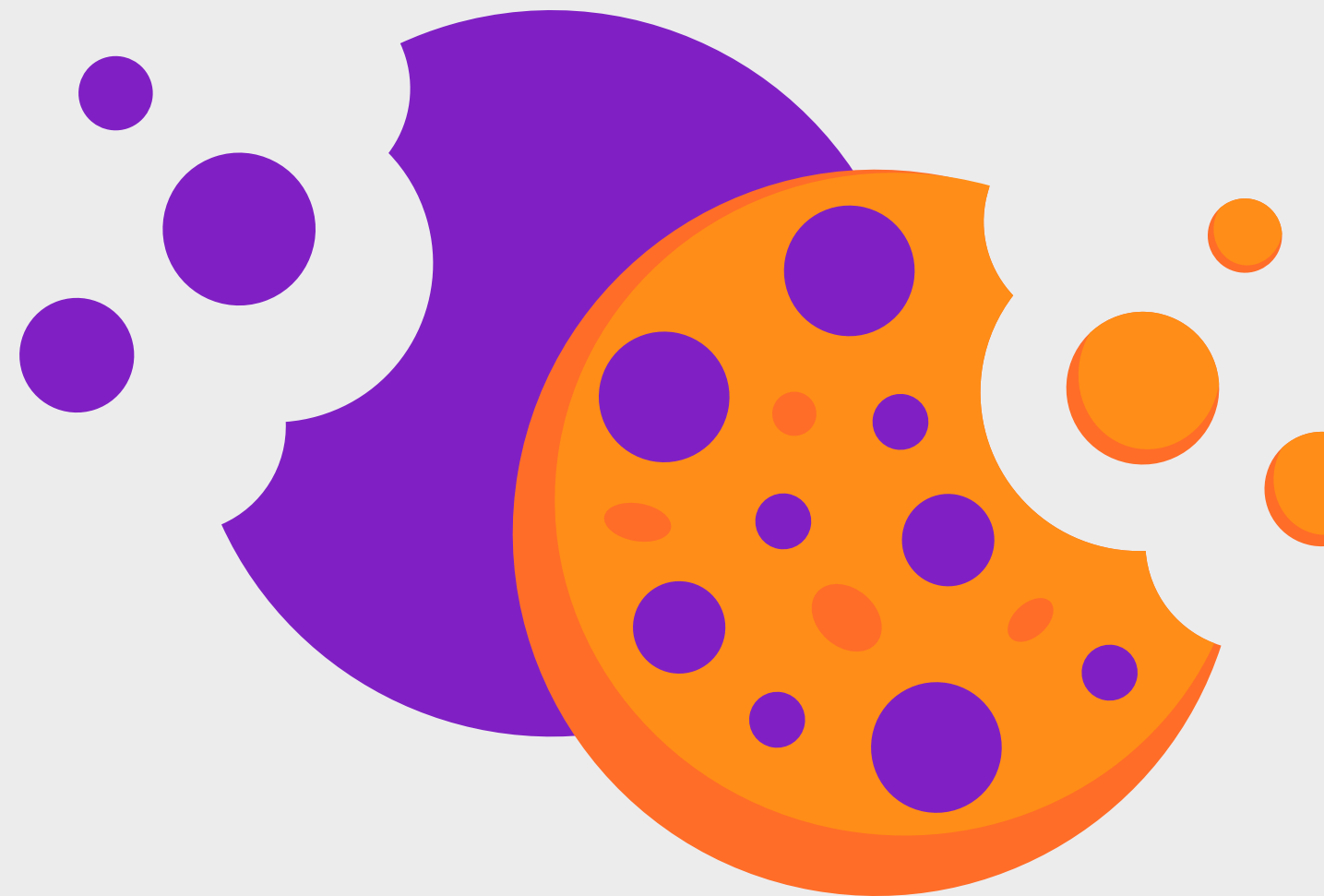
Sanno, grazie ad esperienze proprie o altrui, **che quanto succede on line può travasarsi nella vita reale** anche con effetti devastanti.

La paura fa sì che limitino l'esposizione mediatica della propria immagine, ma sanno che la tentazione di esporsi è forte e che **tanti compagni ed amici lo fanno.**



I COOKIE

«Cookie sono i biscotti, gusto!?!»



COOKIE? Accetto tutto!

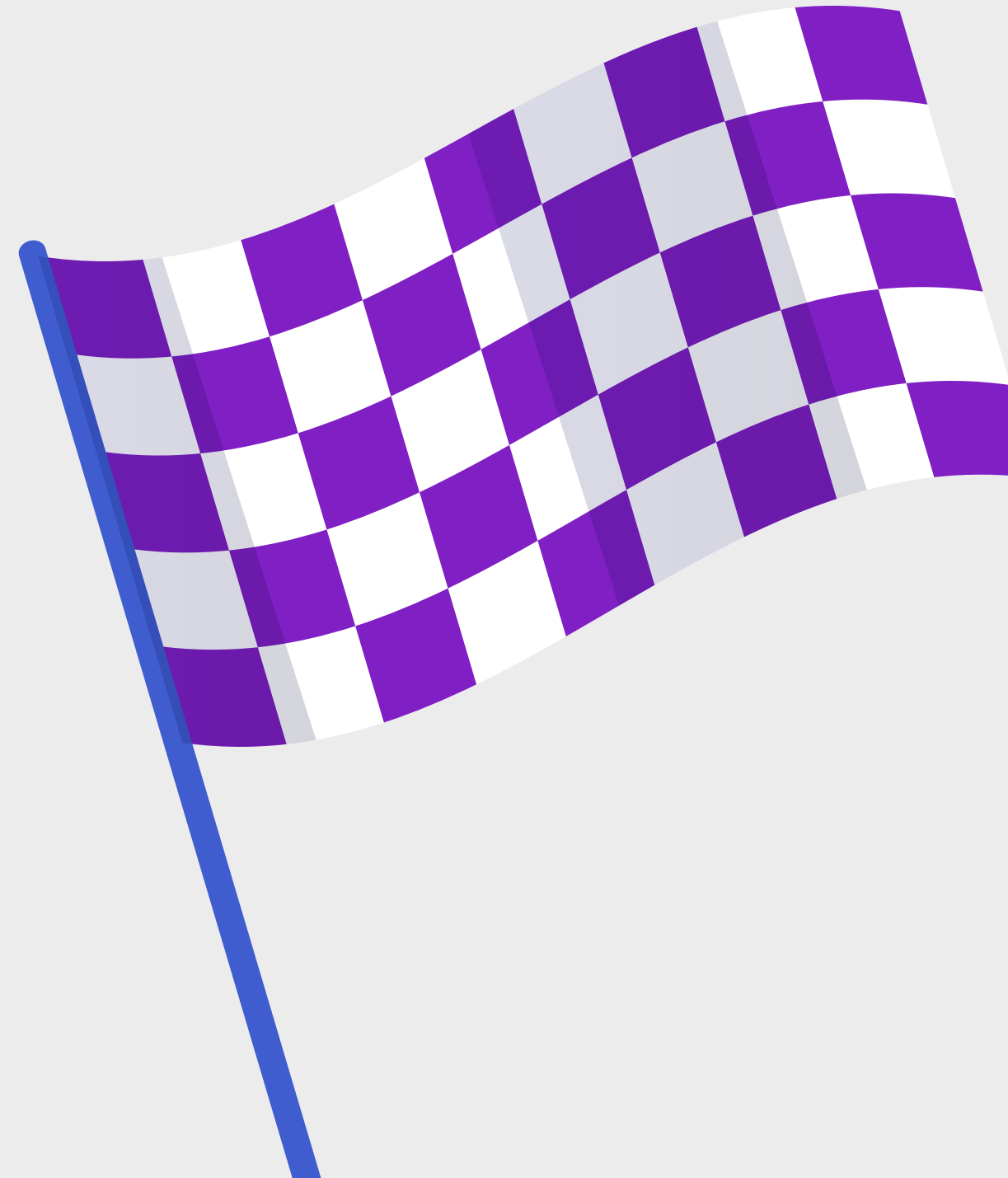
Per tutti

- un meccanismo poco comprensibile, di cui non si sa molto, e sul quale i genitori hanno poco da insegnare.
- il target dà per scontata la necessità di cliccare «ACCETTA TUTTO».

Qualsiasi limite posto alla libertà sul web sembra inaccettabile!

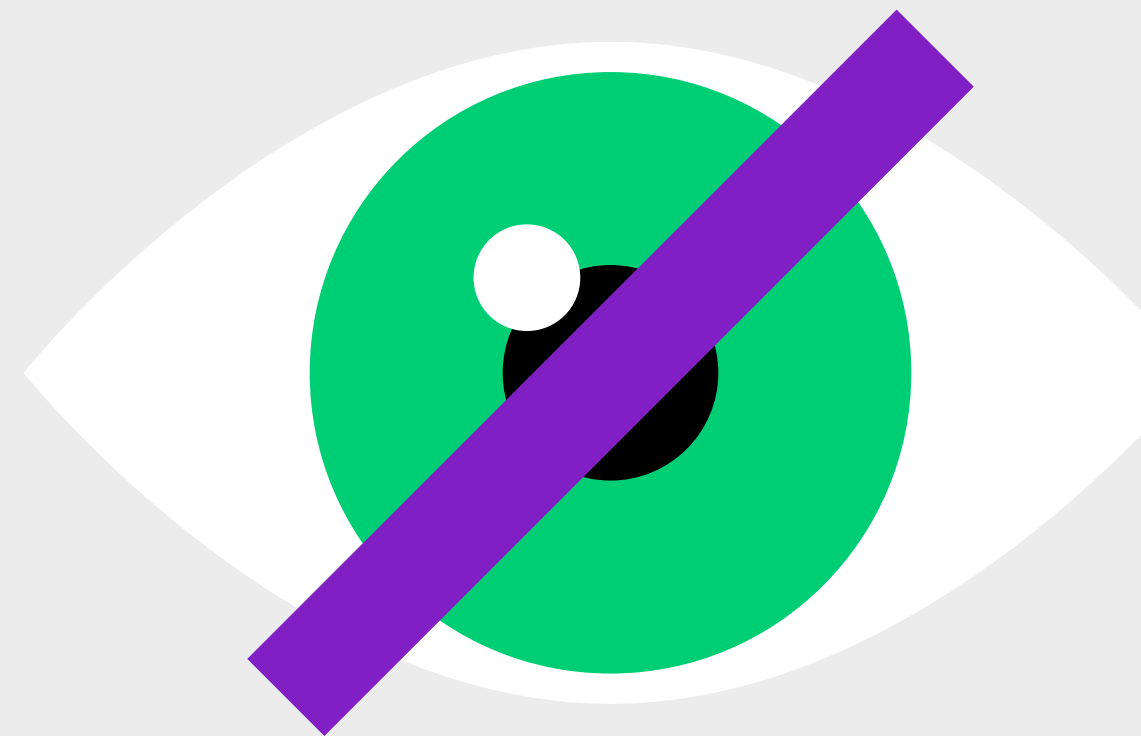


IN CONCLUSIONE



Forti esigenze di sensibilizzazione sul tema

La ricerca ha segnalato una **scarsa consapevolezza** dei ragazzi
sul tema della protezione della propria privacy.



Oggi un'informazione parziale e poco concreta

L'informazione si riduce ad una **sensibilizzazione rispetto alla tematica del cyberbullismo.**

Mancano invece informazioni chiare e motivanti sul tema della protezione dei dati personali e l'accettazione dei cookie.

