

# 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.

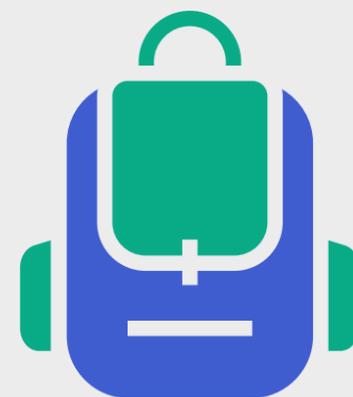
Ma sembrano **meno propensi a prepararli alla gestione della frustrazione e del limite.**



# Anticipazione delle tappe



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



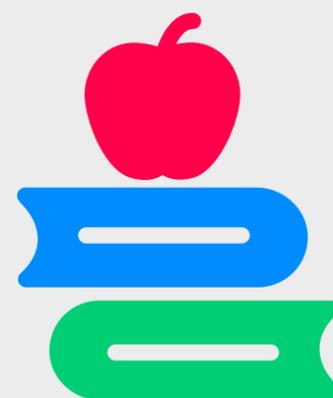
**IL PASSAGGIO ALLE  
ELEMENTARI DETERMINA  
UNA SPINTA ULTERIORE**  
Se i **BEGINNERS** (6-8 anni)  
mantengono il **legame con**  
**l'infanzia.**  
Dai **9 ANNI** i **consumi** sempre  
più **adolescenziali** e  
complessi, **a volte inadeguati.**

# Le due fasce d'età



## **4-5 ELEMENTARE**

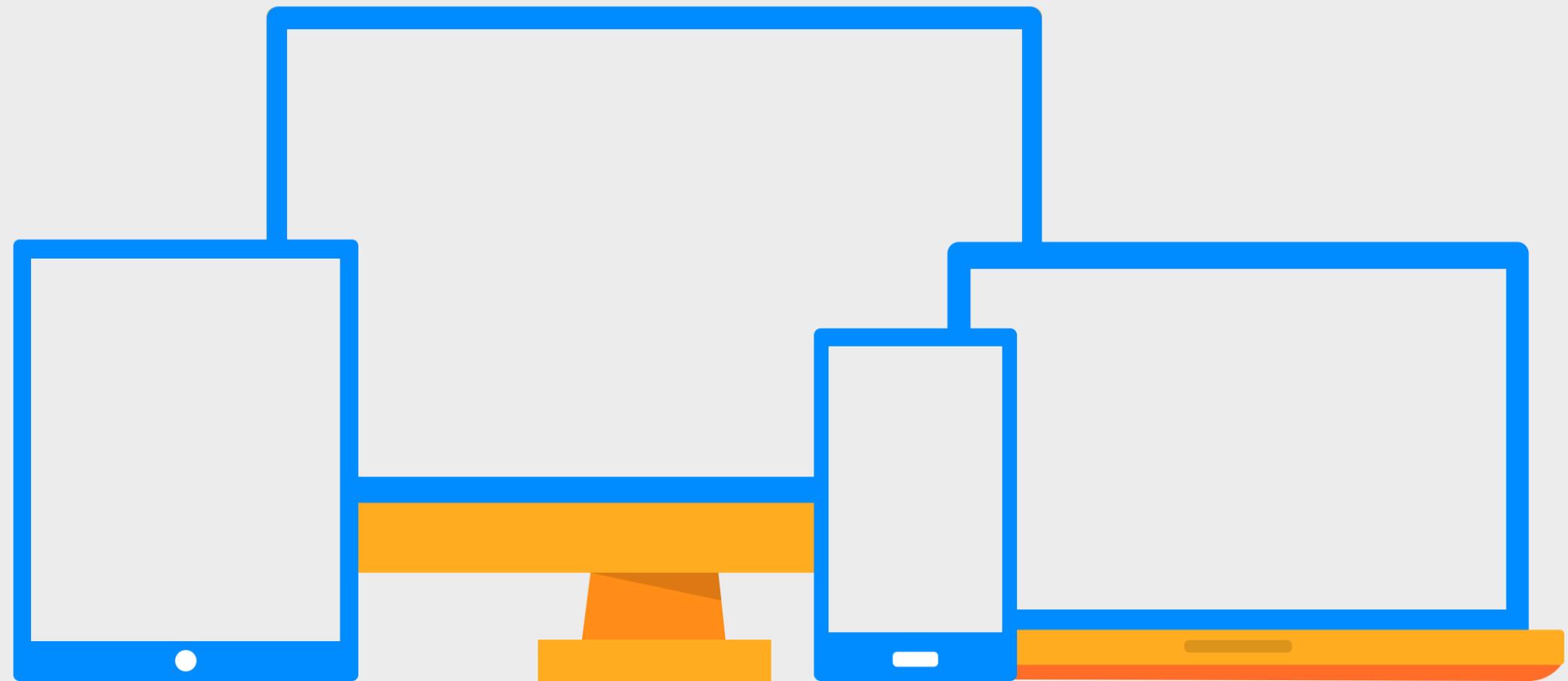
Un approccio al mondo digital precoce e azzardato, poco consapevole, ma ancora ludico: la ricerca di contenuti curiosi e divertenti.



## **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.

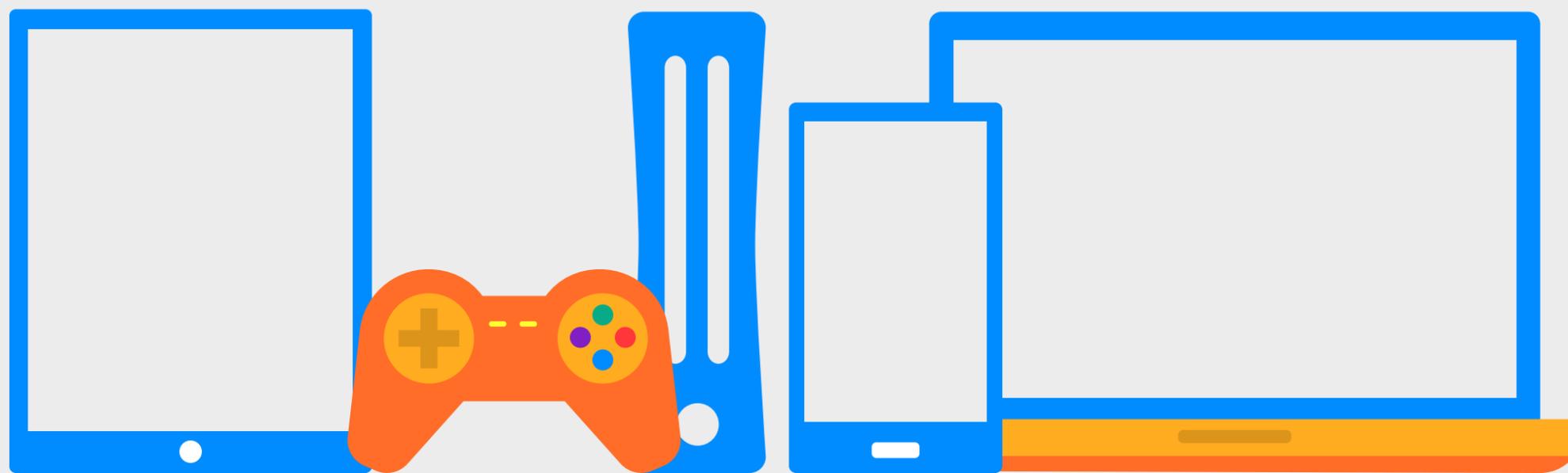
# I DEVICE



# 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, dispongono di una **ampia rosa di device** (pc, Ipad, console) ad uso spesso personale.

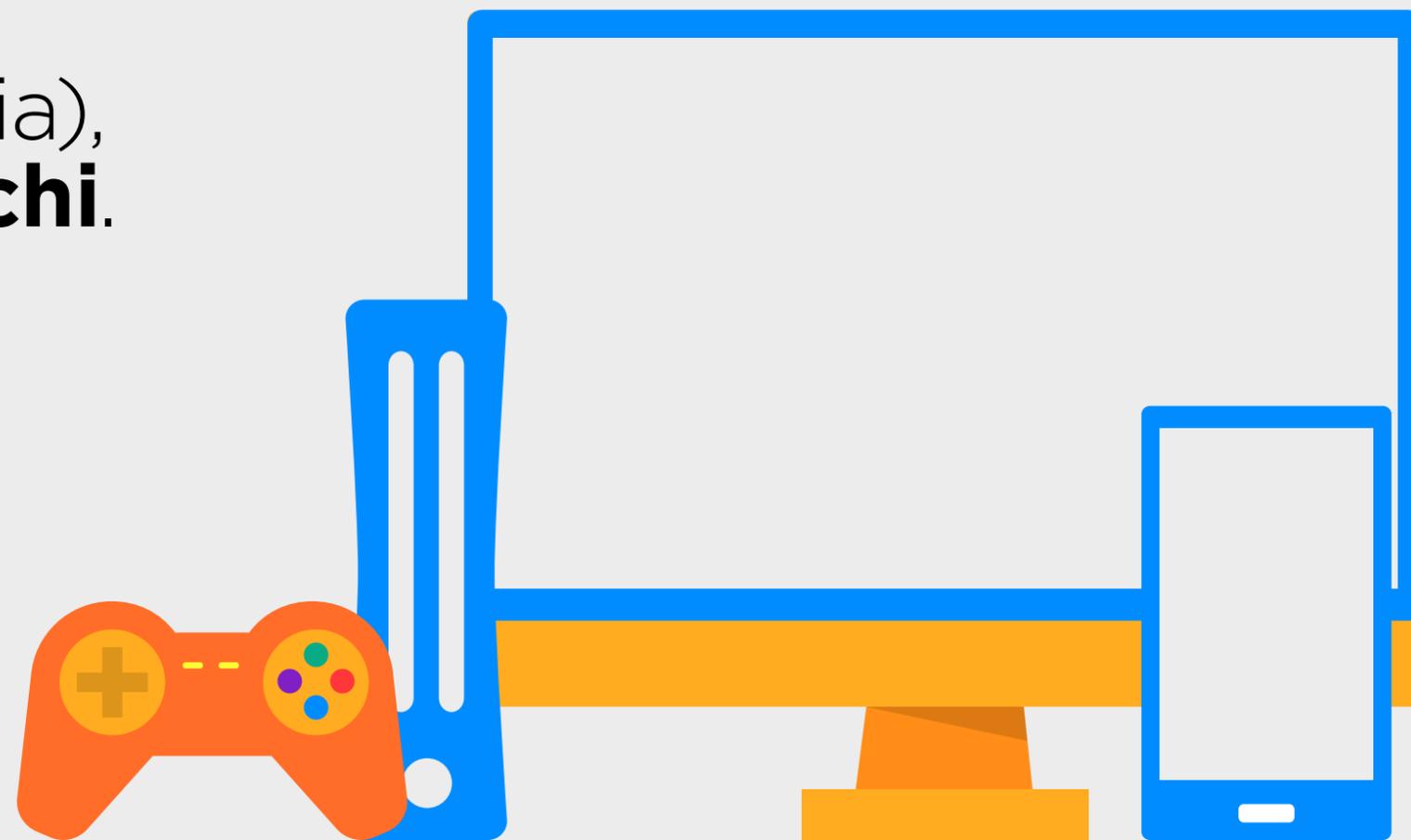


# Dotazione tecnologica e comportamenti: i più grandi

## 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.

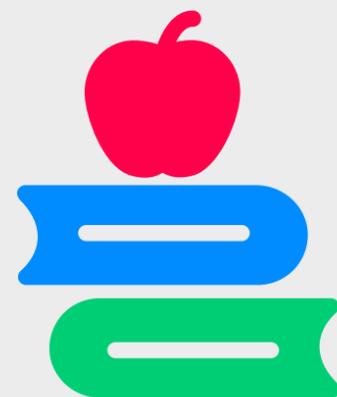


# I più piccoli sono confusi sul tema regole, ma tutti sono abituati ad aggirarle



## **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

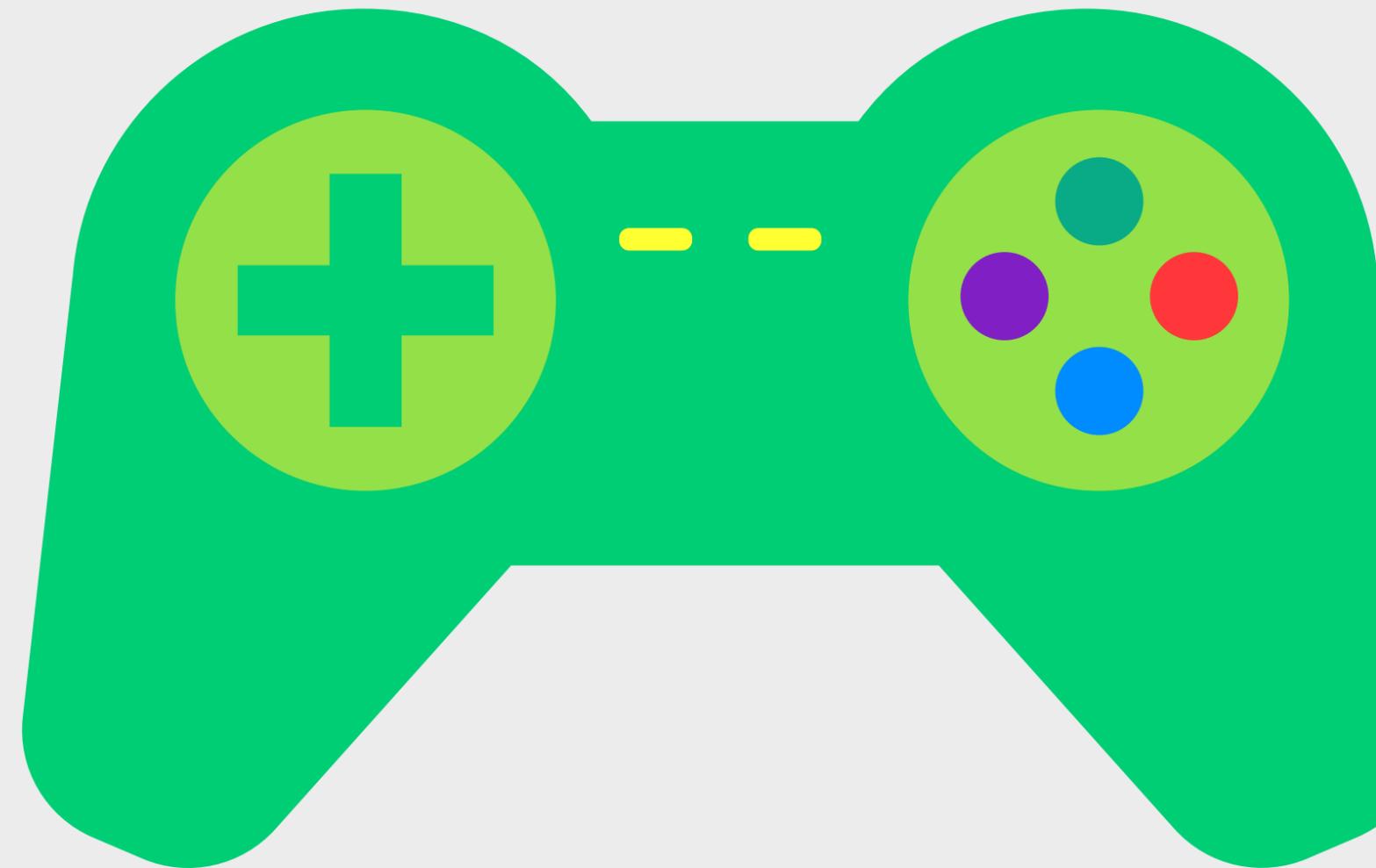
**L'avviso «VIETATO» è preso poco sul serio:** spesso decodificato come un «acchiappa visualizzazioni», ed applicato senza un criterio stringente.

**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**.

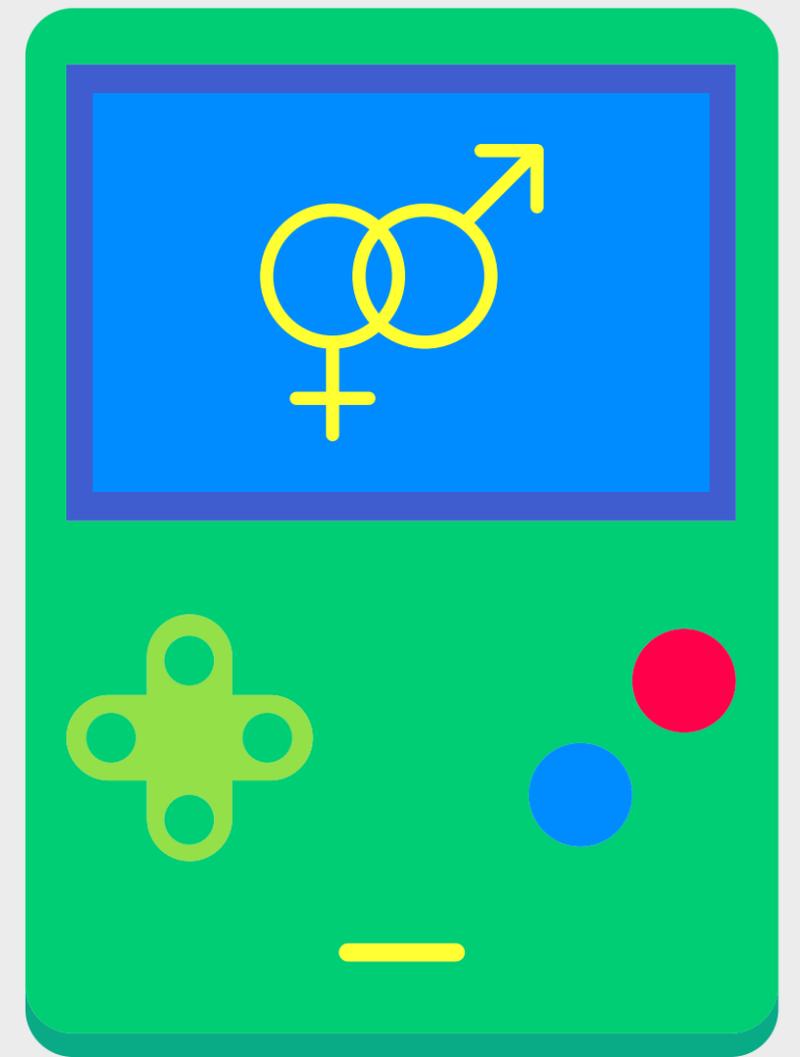


# I VIDEOGIOCHI



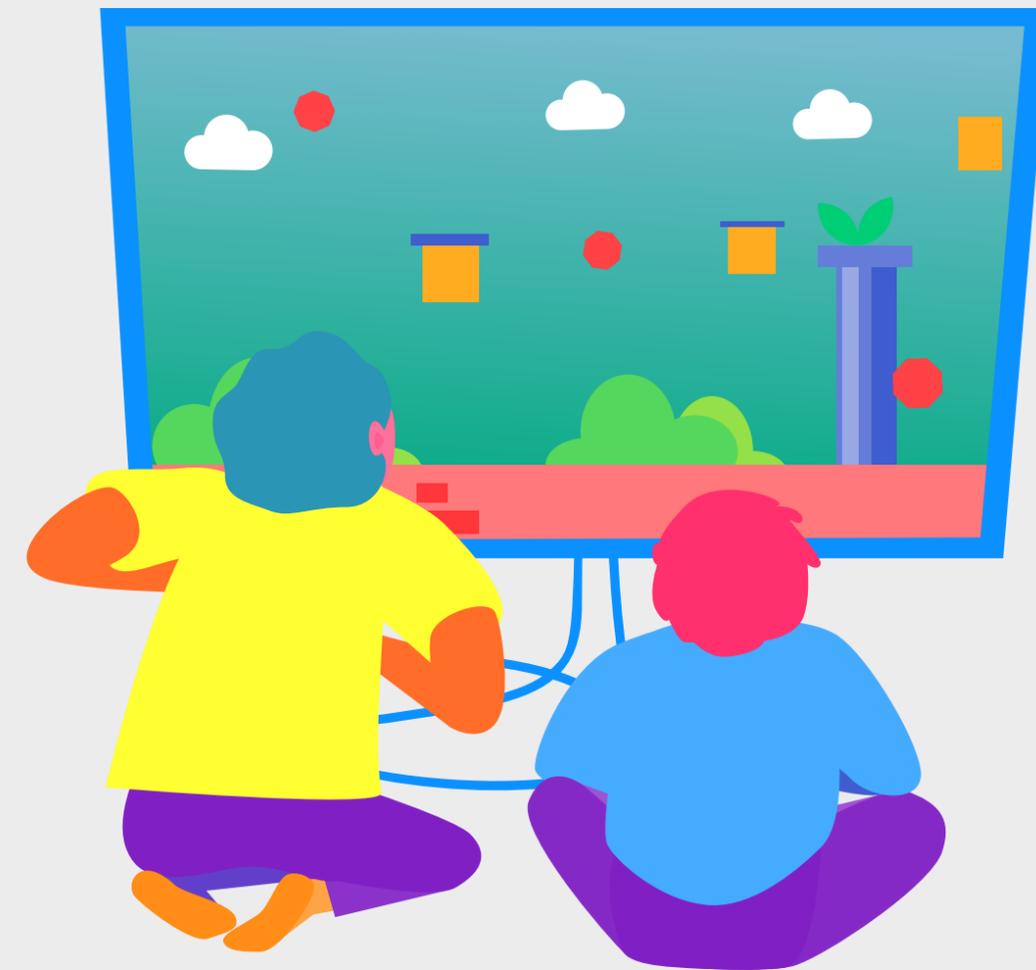
# La registrazione è complessa ma bypassata con facilità.

**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».

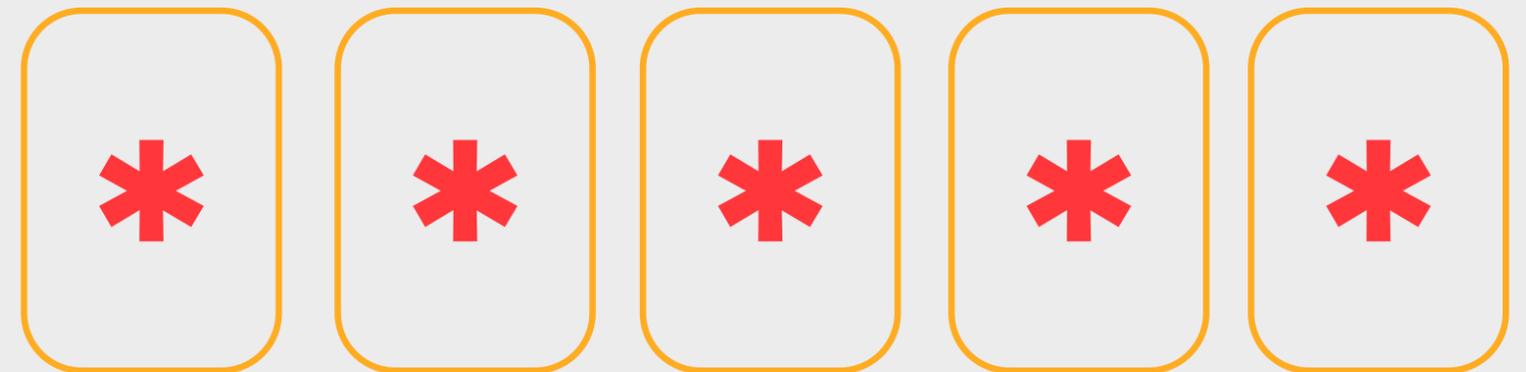
Spesso la privacy viene difesa proprio dall'ingerenza dei genitori.



# 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.

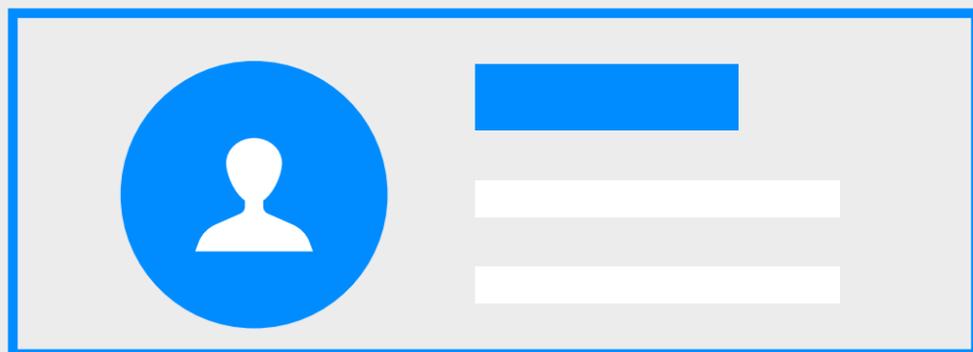


# IL CONCETTO DI PRIVACY



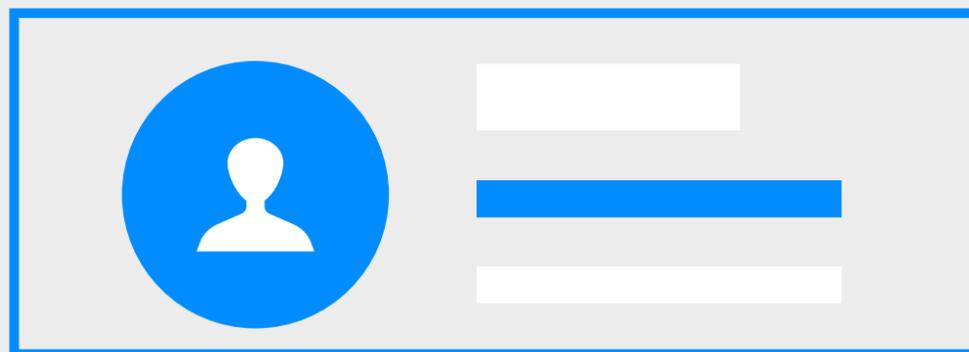
# Cosa sono i dati personali?

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



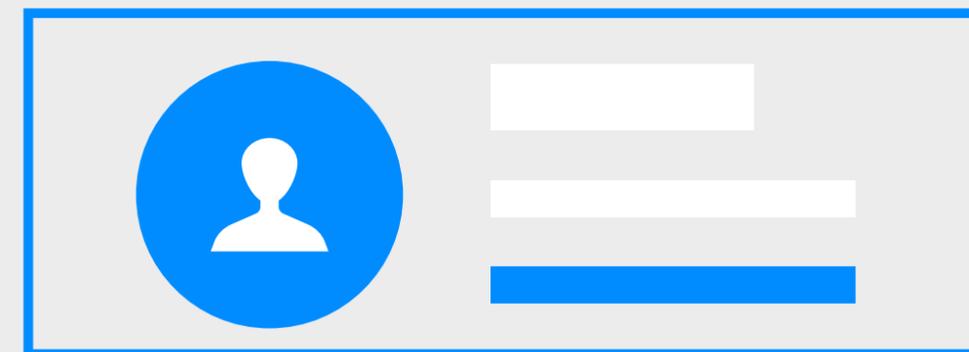
## **NOME E COGNOME**

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**



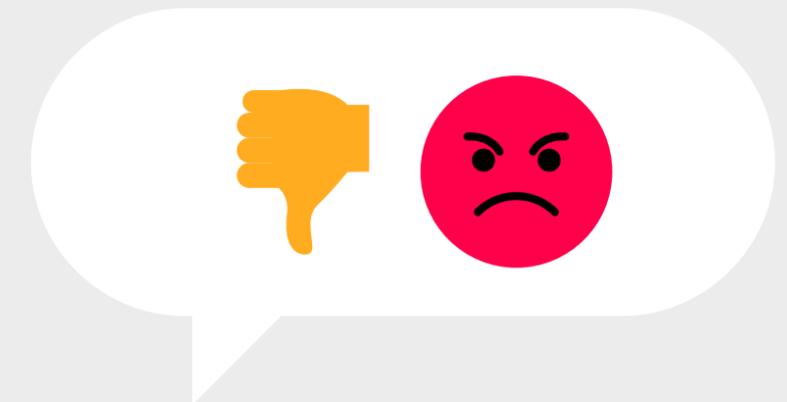
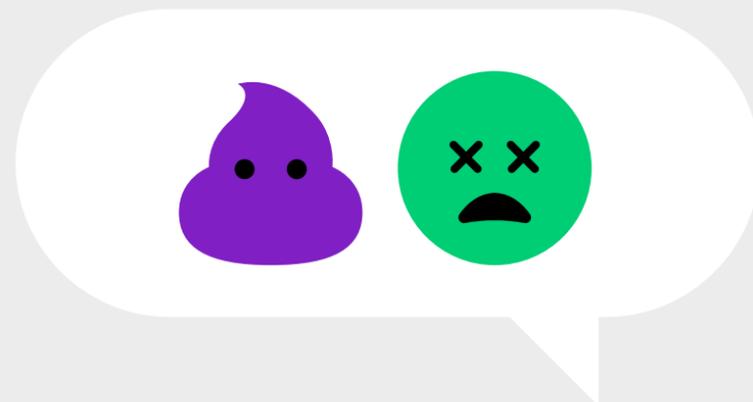
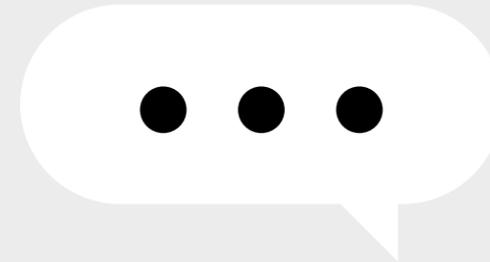
**MEDIE INFERIORI**



- 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.

# 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.

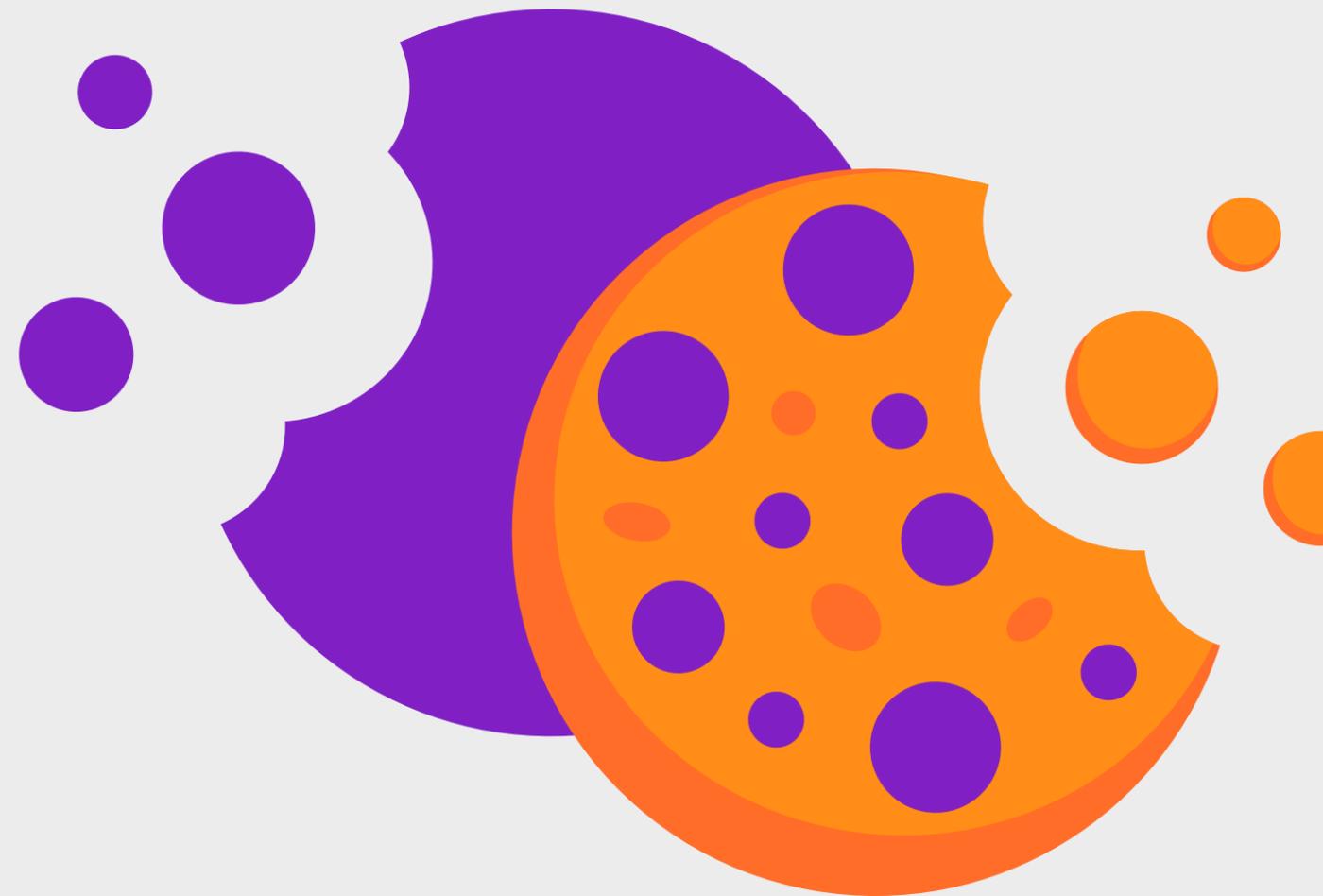
**Sanno**, grazie ad esperienze proprie o altrui, **che quanto succede on line può travasarsi nella vita reale** anche con effetti devastanti.

**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!

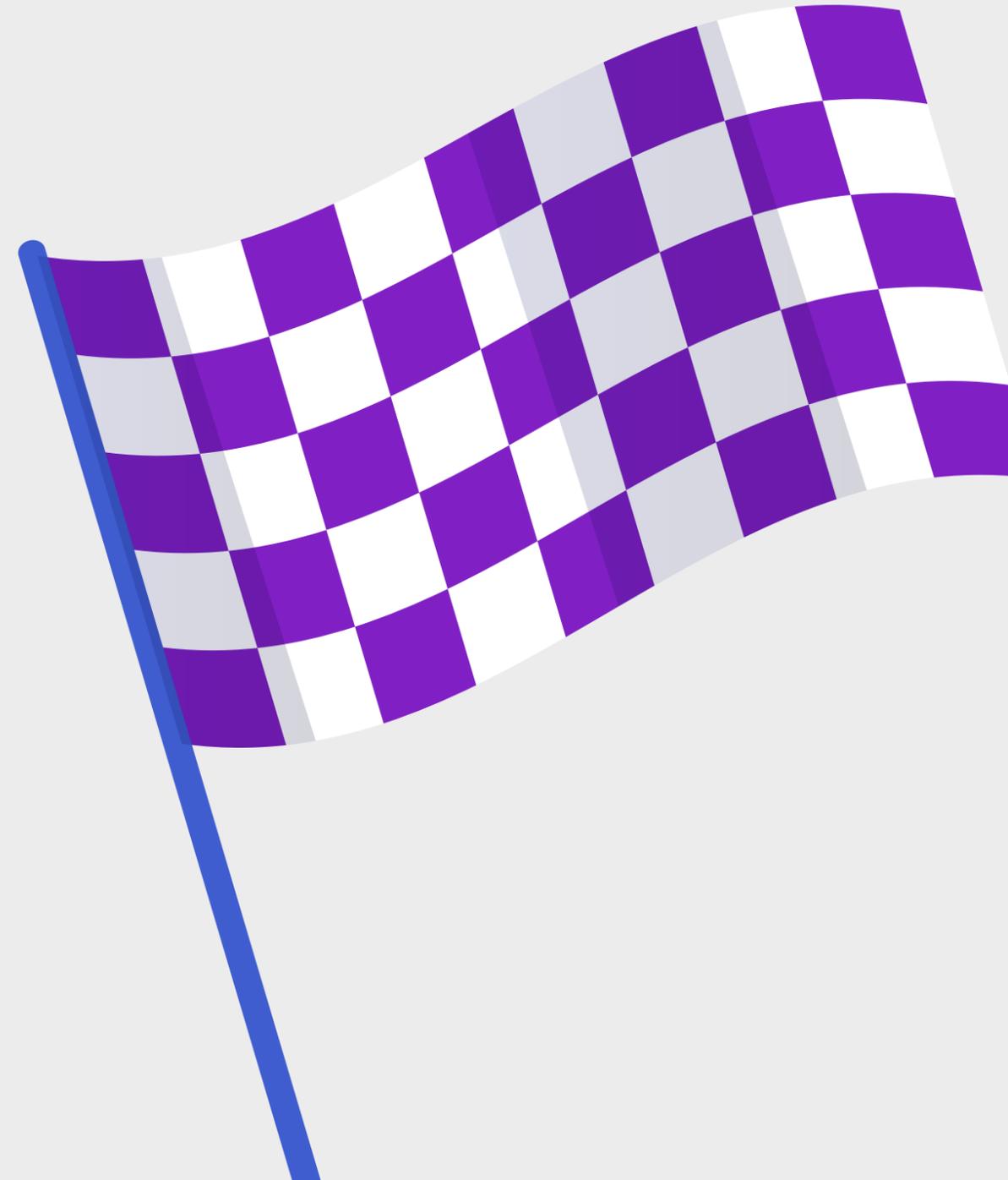
Per tutti

- 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.

