

**TUTELA  
DEI MINORI  
ON LINE**

**AVV. MARIANNA SALA**

**VICE PRESIDENTE CORECOM LOMBARDIA - 6 FEBBRAIO 2024**

# AUDIZIONE DEL 6 FEBBRAIO 2024

- Nell'era digitale, i minori si trovano immersi in un ambiente mediatico senza precedenti, caratterizzato da un'accessibilità illimitata a informazioni e interazioni sociali tramite piattaforme digitali
- È ormai stato **sfatato il mito della neutralità delle piattaforme digitali**

Per anni si sono presentate come intermediari neutri e neutrali, meri conduttori digitali i cui prodotti e servizi sono volti ad abbinare le persone ai contenuti che sono più rilevanti per loro. Tuttavia, il mito della neutralità di queste piattaforme è stato ormai sfatato grazie a numerosi studi e ricerche volte ad investigare queste cosiddette “scatole nere” (black box) alla base degli algoritmi e dei sistemi di raccomandazione che guidano questi servizi di intermediazione

- **L'abbinamento di persone-contenuti**, infatti, **non è neutrale** ma è il risultato di raffinati sistemi di raccomandazione che si basano sulla misurazione e profilazione delle persone, dei loro comportamenti digitali e delle loro scelte

# IMPATTO DEL DIGITALE SUI MINORI

## *(RICERCA UNICEF 2023)*

La vita dei minori è sempre più legata al mondo online, a queste piattaforme digitali e ai loro servizi personalizzati, un legame che per alcuni è quasi irreversibile.

Come sottolineato dall'UNICEF, ogni giorno nel mondo 175.000 bambini e ragazzi si connettono per la prima volta nella loro vita a Internet: in media, uno ogni mezzo secondo (UNICEF 2023).

Tra questi, globalmente, un utente su tre è minorenne: il gruppo di età di gran lunga più connesso, con un tasso di presenza online del 71% rispetto al 48% della popolazione totale (UNICEF 2023).

Il mondo online fa parte integrante della loro realtà quotidiana delle loro amicizie, dell'istruzione e della loro vita in generale.

Ed è anche per questo che spesso gli stessi bambini e ragazzi ritengono che sia molto difficile disconnettersi e distaccarsi completamente da queste piattaforme digitali, soprattutto dai social network (Revealing Reality and Ofcom, 2022; EU Kids Online 2020).

# PROCESSO DI PIATTAFORMIZZAZIONE DELLA SOCIETA'

il digitale ha prodotto una **riconfigurazione del rapporto tra pubblico e privato**.

La connessione costante, l'avvento degli smartphone e dei social ha fatto sì che la linea di demarcazione tra queste due dimensioni non sia più così nitida e di fatto non più legata allo spazio.

Non viviamo più in luoghi che sono esclusivamente pubblici o privati, proprio perché il costante uso dei dispositivi ci porta a lasciare traccia e diffondere contenuti su di noi, sulle nostre scelte, sui nostri movimenti in ogni momento.



- PROBLEMA DI PRIVACY

- PROBLEMA DI POSTURA EDUCATIVA



# EU KIDS ONLINE 2020

## RICERCA CONDOTTA IN 19 PAESI E OLTRE 25MILA ADOLESCENTI TRA I 9 E I 16 ANNI

Il dato che emerge in modo più evidente è una familiarità con i nuovi mezzi di comunicazione che fa il paio con un atteggiamento **acritico** nei confronti dei contenuti che vengono veicolati.

Mentre queste piattaforme digitali possono esporre questi bambini ad un gran numero di benefici e opportunità, allo stesso tempo pongono una serie di rischi e minacce. Come hanno sottolineato i bambini intervistati dallo studio di Revealing Reality, nonostante i bambini considerino i social uno strumento utile per accedere a qualsiasi contenuto e stare in contatto con qualsiasi persona, si ritrovano spesso a trascorrere più **tempo** di quanto dovrebbero sui social e si sentono vittime di **pressioni sociali** volte a ottenere convalide sotto forma di “mi piace” (like), commenti e follower. Sono crescenti le ricerche e le evidenze scientifiche che indicano un forte impatto da parte dei social, e più in generale delle tecnologie digitali sulle esperienze e lo sviluppo dei minori.

# MINORI E RISCHI ON LINE

I rischi più comuni:

- l'esposizione a contenuti inappropriati (soprattutto contenuti violenti e razzisti),
- contenuti di illecito incitamento all'odio,
- l'esposizione a contenuti pornografici,
- bullismo o cyberbullismo,
- sexting
- molestie.

Tra questi, quelli che fanno soffrire di più i minori in Italia secondo il sondaggio fatto da EU Kids Online 2020 (Smahel et alii 2020) sono il bullismo, l'incitamento all'odio, e il sexting, che creano spesso disagio, sofferenza e danni psicologici, soprattutto fra i più piccoli e le ragazze

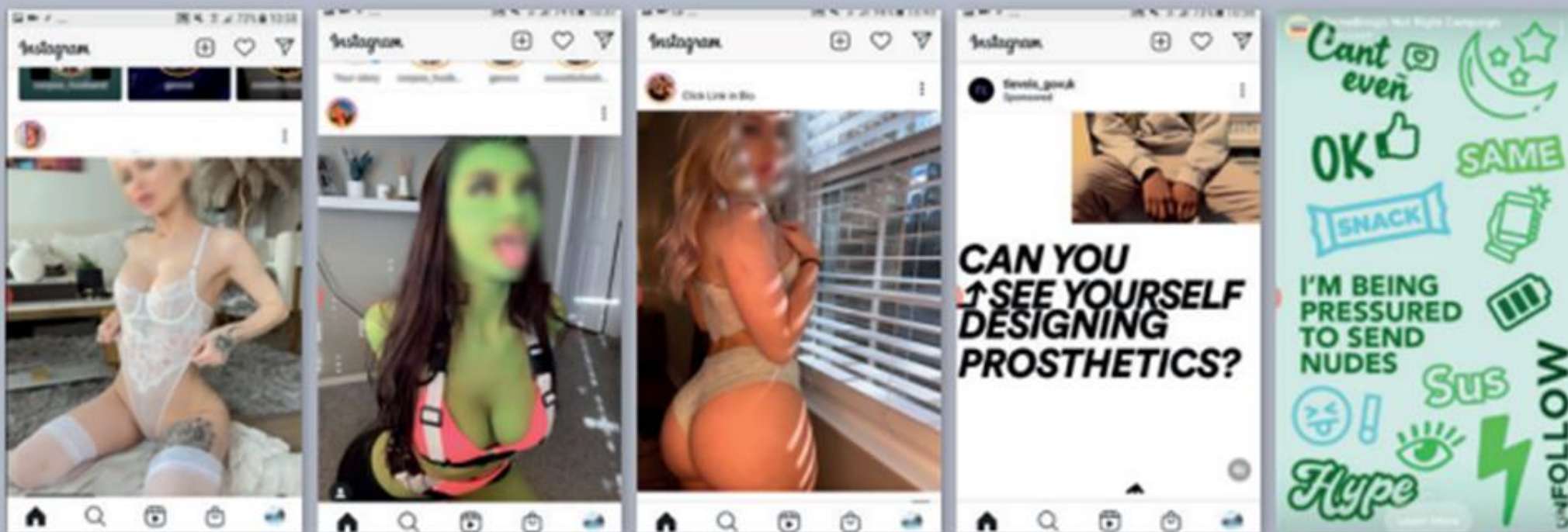
# EFFETTI NEGATIVI SUI MINORI DERIVANTI DAI RISCHI ONLINE (REVEALING REALITY AND OFCOM, 2022, P.16)

Impatto emotivo transitorio	Cambiamento comportamentale a breve termine o impatto emotivo più grave	Cambiamenti comportamentali dannosi a lungo termine o gravi impatti emotivi o fisici.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Confusione</b></li> <li>• <b>Shock</b></li> <li>• <b>Disgusto</b></li> <li>• <b>Over-stimolazione</b></li> <li>• <b>Tristezza</b></li> <li>• <b>Stanchezza</b></li> <li>• <b>Rabbia</b></li> <li>• <b>Paura</b></li> <li>• <b>Agitazione</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disinteresse e/o disimpegno nell'istruzione</li> <li>• Restrizioni e limitazioni alimentari limitata/a breve termine</li> <li>• aggressione fisica/perdita di pazienza</li> <li>• esclusione sociale (online o offline)</li> <li>• sentimenti di preoccupazione e ansia</li> <li>• rottura di amicizie/litigi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• visione negativa del mondo e perdita di fiducia (e.g. nelle istituzioni, nel futuro ecc.)</li> <li>• perdita a lungo termine di importanti attività, ad es. esercizio fisico, istruzione ecc.</li> <li>• evidente danno all'autostima e visione negativa della propria immagine corporea</li> <li>• ritiro/isolamento sociale</li> <li>• sviluppo/esacerbazione di disturbi alimentari e/o di altre condizioni di salute mentale tra cui ansia e depressione</li> <li>• autolesionismo</li> <li>• impatto negativo sullo sviluppo sessuale</li> </ul>



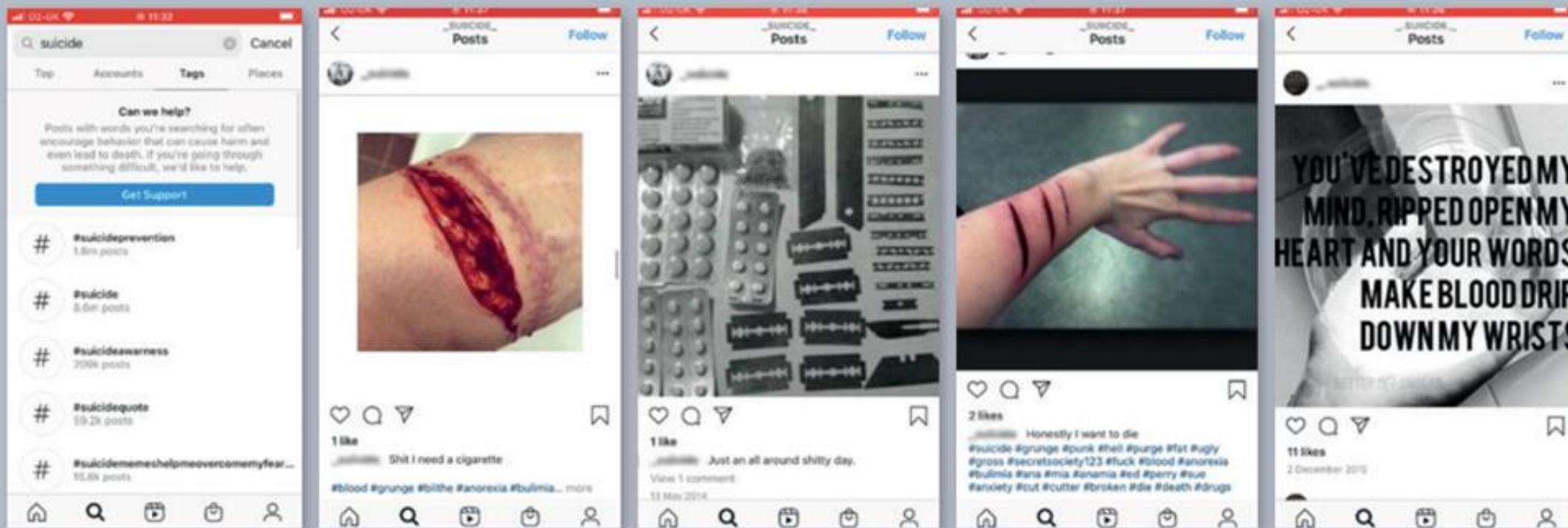
**ESPERIMENTO** – SCREENSHOTS DELLE TIPOLOGIE DI CONTENUTI CONSIGLIATI ALL'AVATAR DI OWEN (15 ANNI), A CUI SONO STATI MOSTRATI CONTENUTI SESSUALI INSIEME, AD ESEMPIO, AD UNA CAMPAGNA DEL MINISTERO DEGLI INTERNI PER RICONOSCERE E DENUNCIARE GLI ABUSI SUI MINORI ONLINE (5RIGHTS FOUNDATION 2021)

Owen's (15) avatar was served sexual content alongside adverts for T-levels and a Home Office campaign for recognising and reporting child abuse online



**ESPERIMENTO** - SCREENSHOTS DELLO SCHERMO DELL'AVATAR DI LAURA (13 ANNI) A CUI VENGONO MOSTRATE UNA SERIE DI MATERIALI PRO-SUICIDIO E AUTOLESIONISMO IN RISPOSTA ALLA SUA RICERCA "SUICIDIO" (5RIGHTS FOUNDATION 2021, P. 85)

Laura's (13) avatar searching 'suicide' on Instagram



# LE DISCRIMINAZIONI DI GENERE

Il **sexting**, scambio di materiale sessualmente esplicito, è una pratica sempre più frequente tra gli/le adolescenti e può avere conseguenze drammatiche che, in molti casi, hanno portato al suicidio delle vittime. Si tratta di un'emergenza soprattutto fra minorenni, spesso colpevoli di cyberbullismo e cyberstalking, e tra i giovani, come mostrato da una ricerca del Tribunale di Milano che rileva che il 40% degli stalker e dei violenti ha fra i 15 e 25 anni, e il 9% degli autori di femminicidio contro minorenni, sono maschi minorenni.

I sistemi di controllo utilizzati dalle piattaforme digitali risultano quindi insufficienti, mentre i sistemi di controllo dei genitori (c.d. “parental control”) variano significativamente con risultati in molti casi insufficienti.

**POSSIBILI  
SOLUZIONI**

- **a livello legislativo:** un testo unico, perché ora norme che si sono venute formando nel corso del tempo in corpi normativi diversi
- **a livello regolatorio:** inversione logica del parental control (safety by design)

A livello regolatorio è auspicabile che si arrivino a condividere regole comuni in modo da stabilire che i contenuti diffusi e più facilmente accessibili debbano essere adatti anche a un pubblico di minori.

In altre parole, si tratterebbe di **ribaltare la logica propria dei sistemi di parental control**: invece di filtrare per non vedere determinati contenuti, dovrebbe essere necessario inserire un codice per sbloccare i contenuti vietati ai minori di una certa età (che proponiamo essere di 16 anni).

- **rendere più cogenti i limiti di età per l'accesso alle piattaforme** di social media, richiedendo una verifica dell'età al momento dell'iscrizione.
- **l'educazione e la costruzione delle competenze digitali** diventano fondamentali per la sicurezza e il benessere dei minori online.

*“La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il **pensiero critico**”.*

# BUONE PRATICHE

## I. L'esperienza del Corecom Lombardia nell'educazione all'uso responsabile delle nuove tecnologie.

Le costanti evoluzioni tecnologiche, e il conseguente impatto che i media hanno prodotto in termini di trasformazione del consumo mediale dei minori, hanno fatto sì che una parte sempre più preponderante dell'attività dei Corecom (Comitati Regionali per le Comunicazioni, articolazione territoriale di AGCOM) sia indirizzata all'attuazione di programmi finalizzati alla tutela dei minori da un uso distorto del web.

Sotto questo profilo, si segnala l'intensa attività svolta dal Corecom Lombardia, sotto un duplice profilo:

- i. Preventivo
- ii. Analisi e ricerca

# BUONE PRATICHE

## II. I Patti Digitali per l'educazione di comunità all'uso della tecnologia

Una delle problematiche più rilevanti nel percorso verso un'educazione digitale in famiglia è la scarsa condivisione di alcune semplici regole, a cominciare dall'età di arrivo dello smartphone.

un aiuto concreto ai genitori è nata un'iniziativa promossa da Università Bicocca, con il Comune di Milano, con Corecom Lombardia e con le associazioni Aiart Milano, MEC e Slowworking.

sito [www.pattidigitali.it](http://www.pattidigitali.it)

Si propone alle famiglie di **stipulare un patto – all'interno di una classe, di un gruppo all'oratorio, di una società sportiva e in altri contesti simili – per impegnarsi a seguire un percorso condiviso per l'educazione dei propri figli all'uso degli strumenti digitali.**

“Sì alla tecnologia, ma nei tempi giusti”



**GRAZIE  
DELL'ATTENZIONE**