



LA TUTELA DELL'INFANZIA NEI MONDI DIGITALI

IL BAMBINO AL CENTRO

**I RISULTATI E I PRINCIPALI TREND INTERNAZIONALI
NELLA RICERCA TELEFONO AZZURRO-BVA DOXA 2025**

Il trasferimento di buona parte del tempo, della vita e delle relazioni - di bambini e adolescenti così come degli adulti - dal mondo fisico ai mondi del digitale non è solo un tema di trasformazione tecnologica, ma è stato l'innescò di una radicale trasformazione sociale, globale e multigenerazionale, che probabilmente è solo agli inizi e rispetto alla quale ancora non abbiamo chiavi di lettura e prospettive di analisi complete e definitive.

All'interno di questa trasformazione della realtà e delle regole sociali, sta anche un epocale cambiamento delle consuete dinamiche di trasferimento della cultura, delle conoscenze e delle competenze da una generazione all'altra.

Il primo dato oggettivo ci dice che vi è un gap profondo tra le generazioni nate nel digitale e le generazioni pre-digitali, ovvero gran parte di quello che è oggi il mondo adulto. Gli adulti - genitori, insegnanti, educatori in primis - per quanti sforzi possano fare, non saranno mai abbastanza padroni dei nuovi codici che regolano il mondo del digitale, continuerà a sfuggire la capacità di leggere e di comprendere i sempre nuovi mondi all'interno dei quali bambini e giovanissimi vivono le loro vite online, definiscono le loro relazioni, comunicano, e anche si espongono a rischi.

Questo produce un effetto drammatico dal punto di vista educativo: bambini e adolescenti si trovano a essere soli dentro a questi mondi e alle loro dinamiche, che possono essere positive ma a volte - e con effetti tragici - sono distruttive. Non hanno ancora maturato un pensiero critico sufficientemente strutturato per poter affrontare le piattaforme e le loro logiche, che sono logiche meramente orientate al profitto. E non possono comprendere le aree di rischio alle quali sono esposti ogni volta che navigano attraverso uno di questi mondi.

CON LA SUA ATTIVITÀ
DI RICERCA **TELEFONO**
AZZURRO CONFERMA
I TREND CHE
EMERGONO DAGLI STUDI
INTERNAZIONALI
E APRE PROSPETTIVE
DI INNOVAZIONE

Il secondo dato, che emerge dal lavoro che quotidianamente Telefono Azzurro svolge sia mettendosi in ascolto di bambini e adolescenti, sia dialogando con i network globali che si occupano di questa nuova frontiera di tutela dell'infanzia, riguarda il cambiamento che è av-

venuto e sta costantemente avvenendo nello sviluppo dei processi cognitivi e sociali dell'infanzia in seguito a questa immersività costante nei mondi e nelle logiche del digitale. Sono cambiate le logiche di apprendimento delle competenze di base, si è accentuata la reazione emotiva rispetto alla capacità di riflessione critica e di contestualizzazione, si sta azzerando quella possibilità di apprendere dall'esperienza propria e degli altri, a favore di un continuo presente

che annulla la profondità dello sguardo. Sono cambiati i processi di sviluppo, è cambiata la capacità di resilienza psicologica dei bambini, sempre più scossa da una dipendenza rispetto ai feedback che ricevono non più dagli adulti che li guidano e accompagnano la loro crescita, ma dalle platee - per lo più di sconosciuti - dalle quali ricevono feedback dal fortissimo impatto emotivo. Quei "like" o quei commenti d'odio che innescano, in psicologie ancora non strutturate, percorsi pericolosi.

Indagare, anno dopo anno, la condizione di bambini e adolescenti nel loro rapporto con la Rete, e condividere i risultati con la comunità educativa e con la comunità scientifica, significa strutturare una base concreta di evidenze che orientino in maniera efficace e mirata il senso del nostro operare. Significa arricchire le conoscenze che consentono di portare all'interno dei network globali di tutela dell'infanzia e in ambito accademico elementi importanti di riflessione, che partendo dai trend già noti e consolidati aprano nuove prospettive di analisi e nuove chiavi di lettura.

Significa dare concretezza ai percorsi di dialogo avviati sia con le aziende dell'industria tecnologica, affinché anche attraverso l'applicazione positiva della tecnologia si possa costruire insieme strumenti di tutela nei confronti dell'infanzia (pensiamo a sistemi efficaci di parental control, di segnalazione di contenuti inappropriati,

di rimozione di contenuti che possano pregiudicare l'equilibrio psicofisico dei bambini, oltre naturalmente a garantire i requisiti di privacy), sia con le Istituzioni politiche e le Autorità regolatorie, affinché si definiscano impianti normativi davvero rispondenti a quelli che sono i bisogni dell'infanzia e i rischi che la potranno, in un futuro prossimo, minacciare.

Ma soprattutto la costante disposizione all'ascolto di bambini e adolescenti, che passa da questa indagine annuale ma anche e soprattutto dalla vicinanza che portiamo loro con le nostre linee di ascolto e

di intervento, con i progetti attivati nelle scuole e nei diversi ambiti educativi e formativi, ha l'obiettivo di rendere i ragazzi protagonisti consapevoli e attori positivi di questa grande sfida.

La resilienza digitale che li può e deve accompagnare nella loro vita online deve partire dalla

messa in gioco della loro competenza - unica - nell'usare le piattaforme e i loro linguaggi, ma deve essere rafforzata da un senso critico che consenta loro di essere soggetti attivi, e non oggetti passivi, all'interno delle logiche della Rete.

È una sfida educativa epocale, che per riuscire nel suo intento deve diventare una sfida comune e condivisa. Perché senza dubbio il futuro passa da qui.

SONO CAMBIATI I PROCESSI DI SVILUPPO, E LA CAPACITÀ DI RESILIENZA PSICOLOGICA DEI BAMBINI, SEMPRE PIÙ DIPENDENTE DAI FEEDBACK CHE RICEVONO SUI SOCIAL

**Prof. Ernesto Caffo, Presidente
Fondazione SOS Il Telefono Azzurro ETS**



Sommario

Introduzione **6**

Capitolo 1

Lo scenario. Infanzia e digitale nell'indagine Telefono Azzurro - BVA Doxa **8**

- Uso dei social media
- Il pericolo fake news
- L'alfabetizzazione digitale
- La consapevolezza dei genitori
- Abusi e bullismo online
- La conoscenza dell'AI dei genitori
- Age verification

Capitolo 2

Le regole dell'Intelligenza artificiale **22**

- L'Artificial intelligence act e le normative Europee
- Il Manifesto di Telefono Azzurro per l'Infanzia e l'Adolescenza digitale

Capitolo 3

I pericoli dell'Intelligenza artificiale **26**

- Deepfake, CSAM e CSEM, il nuovo scenario dell'abuso
- Sexting e sextortion: un fenomeno in crescita

Capitolo 4

Gli strumenti di tutela **32**

- Age verification e Parental control

Capitolo 5

L'impatto dei social media sulla salute mentale **36**

Capitolo 6

I due volti del Gaming **42**

Capitolo 7

Diritto alla privacy **46**

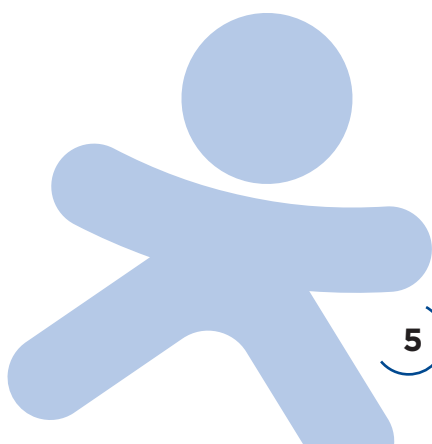
Capitolo 8

Uso del denaro digitale **50**

Capitolo 9

Come proteggerli **54**

- Gli strumenti di segnalazione



Introduzione

La resilienza digitale dei minori rappresenta una priorità per garantire il loro benessere e la loro sicurezza in un mondo sempre più dominato dalle tecnologie. L'Intelligenza Artificiale e le piattaforme online, stanno trasformando profondamente il modo in cui i bambini apprendono, socializzano e accedono ai servizi essenziali. Ma questa trasformazione comporta anche rischi: dall'esposizione a contenuti inappropriati al cyberbullismo, fino alle disuguaglianze nell'accesso alle infrastrutture digitali. La capacità di navigare con sicurezza nell'ambiente digitale è una competenza fondamentale per consentire ai minori di cogliere le opportunità offerte dalla tecnologia senza essere vittime dei suoi rischi.

La resilienza digitale richiede un approccio integrato che si sviluppi su più livelli. È indispensabile investire nell'educazione digitale, affinché i bambini possano acquisire competenze per riconoscere e affrontare minacce online come il phishing e le fake news. Al

tempo stesso, è necessario creare ambienti digitali sicuri collaborando con le aziende tecnologiche per implementare sistemi di protezione e rafforzare le normative sulla tutela dei dati personali. Per ridurre il divario digitale, è fondamentale garantire un accesso equo alle tecnologie, assicurandosi che ogni bambino, indipendentemente dal contesto socio-economico, abbia le competenze e le risorse necessarie per sfruttare appieno le opportunità del mondo digitale.

Analizzando il rapporto tra infanzia e tecnologie digitali, **il dossier “*Navigating the Future*” di UNICEF** individua 4 scenari futuri ed evidenzia come il progresso tecnologico e la cooperazione internazionale possano influenzare il livello di resilienza digitale dei minori. Nello scenario di “Global Synergy”, caratterizzato da alti livelli di tecnologia e collaborazione, si prospetta un accesso universale a infrastrutture digitali sicure, favorendo equità e inclusione. In uno scenario di “Divided Prosperity”, nel quale i progressi tecnolo-



È INDISPENSABILE INVESTIRE NELL'EDUCAZIONE
DIGITALE, AFFINCHÉ I BAMBINI POSSANO ACQUISIRE
COMPETENZE PER RICONOSCERE E AFFRONTARE
MINACCE ONLINE COME IL PHISHING E LE FAKE NEWS

LA RESILIENZA DIGITALE NON È SOLO UNA QUESTIONE TECNICA, MA UNA RESPONSABILITÀ COLLETTIVA VERSO UN FUTURO IN CUI OGNI BAMBINO POSSA PROSPERARE IN UN AMBIENTE DIGITALE SICURO E FAVOREVOLE AL SUO SVILUPPO



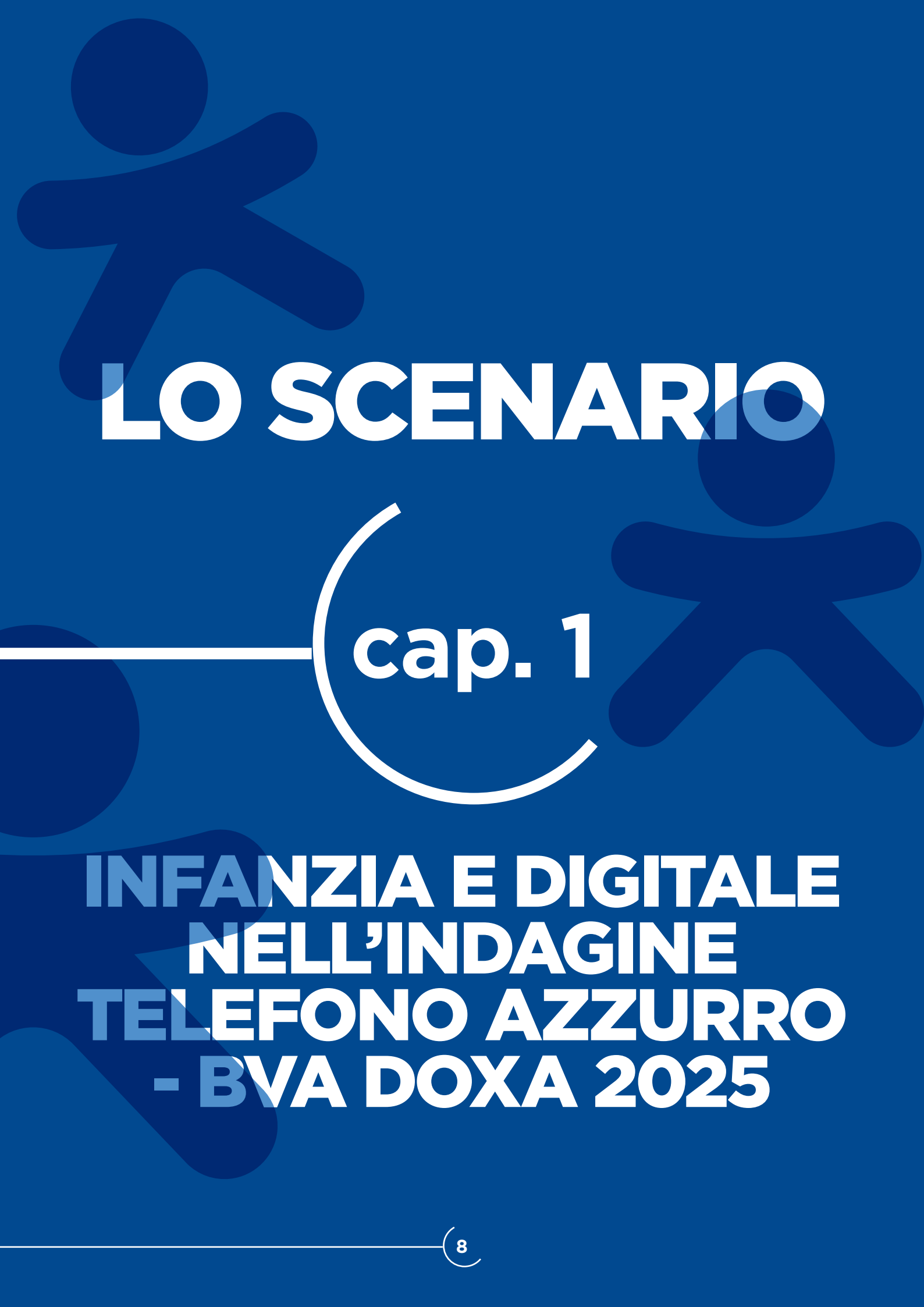
gici non sono accompagnati da una cooperazione globale, le disuguaglianze digitali rischiano di accentuarsi, penalizzando i bambini più vulnerabili. Lo scenario di “Struggling Together” dimostra che anche con risorse limitate, la cooperazione internazionale può mitigare i rischi digitali attraverso azioni collettive, mentre nello scenario di un “Fragmented World”, caratterizzato da bassi livelli di tecnologia e cooperazione, si inaspriscono i rischi e le disuguaglianze digitali, minacciando il futuro dei bambini online.

Il position paper *The Rights of Children in the Digital Environment*, realizzato da Eurochild (2025), propone un approccio integrato per proteggere i diritti dei bambini online, bilanciando sicurezza, privacy e partecipazione. Il paper sottolinea tre priorità: progettazione sicura e rispettosa della privacy, lotta all’abuso sessuale online e promozione del benessere digitale, e invita governi, aziende e società civile a creare

un ambiente digitale sicuro e inclusivo, con attenzione particolare ai diritti dei bambini. Come indica Eurochild, le piattaforme devono privilegiare il benessere infantile rispetto agli interessi commerciali, promuovendo educazione digitale per bambini, genitori ed educatori.

Affrontare la sfida di costruire un ambiente digitale più sicuro e inclusivo richiede un impegno globale. È fondamentale investire in infrastrutture sostenibili, rafforzare la governance delle piattaforme digitali per proteggere i diritti dei minori e promuovere una cooperazione internazionale che riduca le disuguaglianze.

La resilienza digitale non è solo una questione tecnica, ma è una responsabilità collettiva verso un futuro in cui ogni bambino possa prosperare in un ambiente digitale sicuro e favorevole al suo sviluppo. Ogni passo in questa direzione rappresenta un investimento per un domani più equo, sostenibile e inclusivo per tutti i minori del mondo.



LO SCENARIO

cap. 1

**INFANZIA E DIGITALE
NELL'INDAGINE
TELEFONO AZZURRO
- BVA DOXA 2025**

Anche in occasione del Safer Internet Day 2025, Telefono Azzurro ha svolto una ricerca in collaborazione con BVA Doxa basata su **791 interviste a ragazzi e ragazze 12-18 anni e 797 interviste a genitori** di ragazzi e ragazze 9-15 anni. I questionari sono stati somministrati via web, con metodologia CAWI (Computer Assisted Web Interview) tra il 14 e il 20 gennaio 2024. La distribuzione del campione dei ragazzi è la seguente: 50% maschi e 50% femmine, età compresa tra i 12 e i 18 anni (28% 12-13 anni, 29% 14-15 anni, 43% 16-18 anni). Per il campione dei genitori sono stati intervistati 50% papà e 50% mamme con figli (50% maschi e 50% femmine) di età compresa tra i 9 e 15 anni (41% 9-11 anni, 29% 12-13 anni, 30% 14-15 anni).

La survey si è posta l'obiettivo di indagare la percezione sulle tematiche digitali quali l'uso delle piattaforme digitali, la relazione con tecnologie di intelligenza artificiale, i temi della privacy online e altri temi correlati, caratterizzati da complessi schemi di utilizzo e implicazioni considerevoli per il comportamento sociale e lo sviluppo personale.

Le determinanti socio-demografiche, come il genere e il livello di istruzione dei genitori, influenzano questa dinamica: le ragazze e i bambini

provenienti da famiglie con un livello di istruzione più basso tendono a ricevere gli smartphone prima rispetto ai loro coetanei (Gerosa et al., 2024).

L'accesso precoce agli smartphone è spesso determinato dalla pressione sociale e dalle dinamiche familiari, con molti genitori che si trovano influenzati dal contesto ambientale, come il passaggio scolastico o la necessità di garantire sicurezza e connettività ai figli (Perowne & Gutman, 2023).

PER LA RICERCA SONO STATE REALIZZATE 791 INTERVISTE A RAGAZZI E RAGAZZE 12-18 ANNI E A 797 GENITORI DI RAGAZZI E RAGAZZE 9-15 ANNI

A livello globale, **la dipendenza da smartphone è in aumento**, con implicazioni notevoli per il comportamento sociale e la qualità delle interazioni dei giovani. L'acquisizione dello smartphone è quasi universalmente legata all'ingresso nella scuola secondaria, sottolineando la necessità di interventi mirati per educare i giovani e i genitori sull'uso equilibrato della tecnologia (Perowne & Gutman, 2023; Karabey et al., 2023).

Lo smartphone: utilizzo e possesso

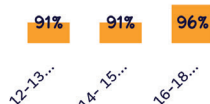
Telefono Azzurro bva Doxa

RAGAZZI

96% utilizza lo smartphone

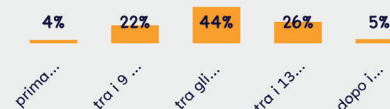


93% ha uno smartphone personale



Base: totale ragazzi
 B1. Quali strumenti usi per stare online?
 B2. Di chi è ... (inserisci item) che usi per stare online?
 B3. A che età hai ricevuto il tuo PRIMO Smartphone personale?

In media hanno ricevuto lo smartphone a 11,7 anni



BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

4

I dati della ricerca condotta da Telefono Azzurro e Doxa ci dicono che la quasi totalità dei 12-18enni (96%) utilizza lo smartphone e che il 93% possiede uno smartphone personale, percentuale che cresce con l'aumento della fascia d'età. Infatti tra i ragazzi più piccoli (9-11 anni - intervista svolta ai genitori) l'89% utilizza lo smartphone, ma solo il 55% lo possiede (34% utilizza

il device di un genitore/familiare).

L'età media in cui i ragazzi hanno ricevuto il loro primo telefono è circa 12 anni (il 26% degli intervistati dichiara di averlo ricevuto prima dei 10 anni, il 31% di averlo ricevuto dopo i 12 anni); la fascia di età 11-12 anni è indicata anche dai genitori come il periodo più comune per regalare il primo telefono al figlio.

Le attività svolte online

Telefono Azzurro bva Doxa

RAGAZZI

100% svolge almeno un'attività



Base: totale ragazzi
 B5. Quali attività fai più spesso online (pensa agli ultimi mesi)?

MASCHI	FEMMINE	12-15 anni	16-18 anni
60%	64%	64%	61%
48%	61%	51%	59%
42%	46%	43%	46%
51%	29%	38%	42%
30%	33%	30%	32%
27%	35%	27%	36%
28%	32%	35%	24%
33%	27%	33%	25%
25%	31%	28%	28%
30%	7%	19%	17%
14%	20%	15%	19%
12%	20%	15%	17%
12%	15%	11%	17%
11%	8%	10%	10%
7%	5%	7%	5%
5%	6%	6%	5%
4%	4%	4%	4%

BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

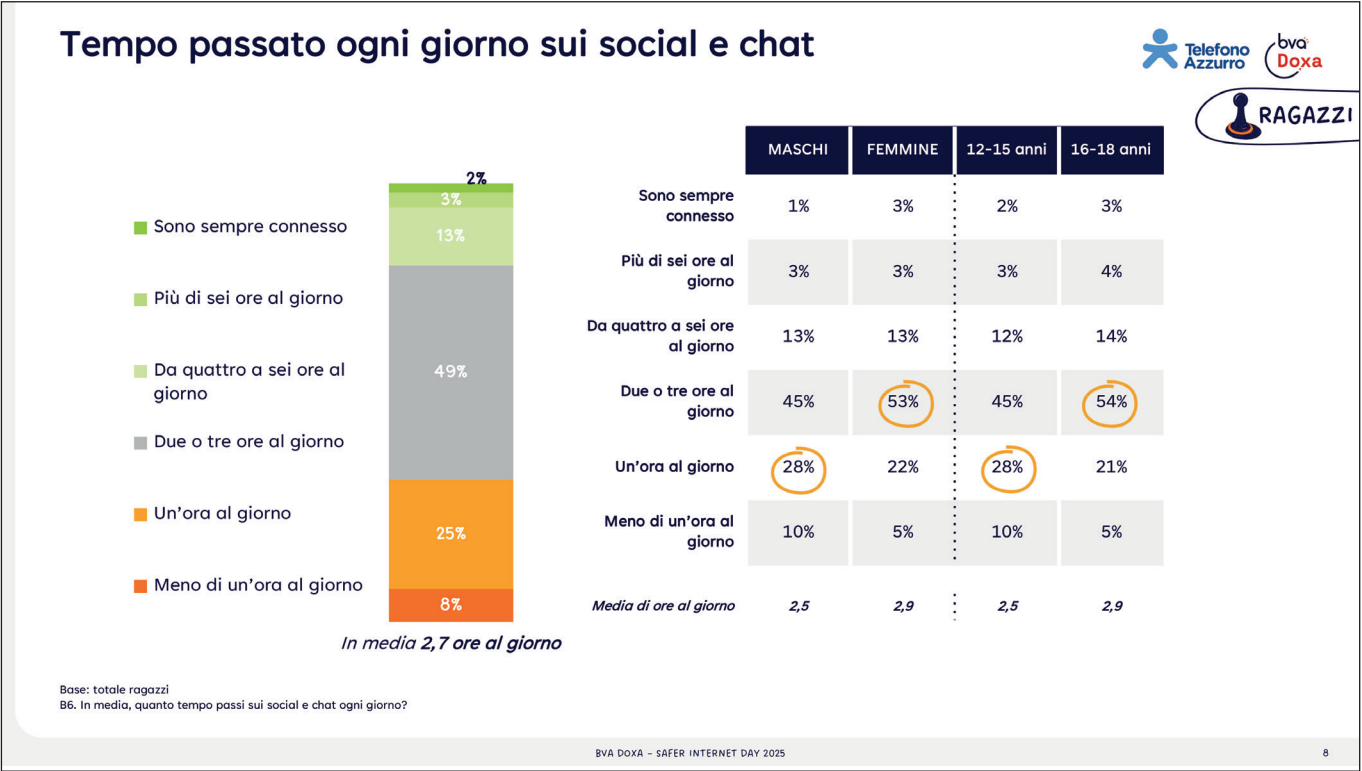
7

I giovani svolgono una vasta gamma di attività online, principalmente per scopi ricreativi e di interazione sociale. Queste attività includono lo shopping, i videogiochi e il consumo di contenuti sui social media (Carcelén-García et al., 2023; Lowthian et al., 2023). Inoltre, utilizzano Internet per comunicare con amici e pubblicare contenuti sui social media (Lowthian et al., 2023).

I social media vengono spesso usati per rafforzare la propria identità e ottenere approvazione dai pari, cercando un senso di appartenenza (Butler, 2024). Queste interazioni includono la pubblicazione di contenuti, l'interazione con gli amici e la partecipazione a forme di competizione sociale (Lowthian et al., 2023; Butler, 2024). I videogiochi ed eGames sono molto popolari tra i giovani, in particolare tra i maschi più giovani, che percepiscono queste attività come meno rischiose rispetto ad altre forme di intrattenimento online (Car-

celén-García et al., 2023). Anche lo shopping online è comune, con una maggiore prevalenza tra le donne più giovani (Lamberti et al., 2023).

Un altro aspetto importante delle attività svolte online è il consumo di contenuti (musica, video e notizie) che occupa una parte rilevante del loro tempo libero (Hudáková et al., 2024). Queste attività possono avere impatti emotivi e sociali. Ad esempio, l'interazione frequente con amici virtuali e la pubblicazione regolare di contenuti possono essere associati a livelli più bassi di benessere emotivo (Lowthian et al., 2023). I giovani possono anche sperimentare emozioni come insicurezza e ansia legate alle loro attività online (Carcelén-García et al., 2023). Comprendere questi modelli di comportamento può aiutare a sviluppare strategie per migliorare le esperienze online dei giovani, bilanciando rischi e opportunità.



Dalla ricerca 2025 di BVA Doxa e Telefono Azzurro emerge che le attività più svolte online sono: chattare (62%), ascoltare musica (54%), guardare film o serie tv (44%), giocare online (40%), guardare video/leggere per informarsi o studiare (31%), utilizzare i social (31%).

È interessante notare alcune differenze di genere: le ragazze ascoltano più musica rispetto ai ragazzi (61%

vs 48%), passano più tempo sui social (35% vs 27%) e creano più contenuti per Instagram/TikTok (20% vs 12%). I ragazzi invece giocano di più online (51% vs 29%) e guardano più video di gameplay (30% vs 7%).

Emerge qualche differenza per età dovuta al diverso utilizzo delle piattaforme online: i social sono infatti molto più usati dai 16-18enni (utilizzano Instagram: 80% vs 58%, utilizzano TikTok: 67% vs 59%)

USO DEI SOCIAL MEDIA

L'utilizzo dei social media ha implicazioni significative dal punto di vista psicologico e sociale. Tra i principali effetti si annoverano il rischio di dipendenza, l'impatto sull'autostima e i pericoli psicologici legati all'interazione online.

La dipendenza dai social media si caratterizza per un uso eccessivo e compulsivo, spesso correlato a fattori come una bassa autostima, il narcisismo e variabili demografiche quali età e genere (Andreassen et al., 2017; Stangl et al., 2023; Zhao et al., 2022). In particolare, le donne e i giovani risultano essere più vulnerabili allo sviluppo di comportamenti di dipendenza legati ai social media (Andreassen et al., 2017; Peris et al., 2020; Zhao et al., 2022).

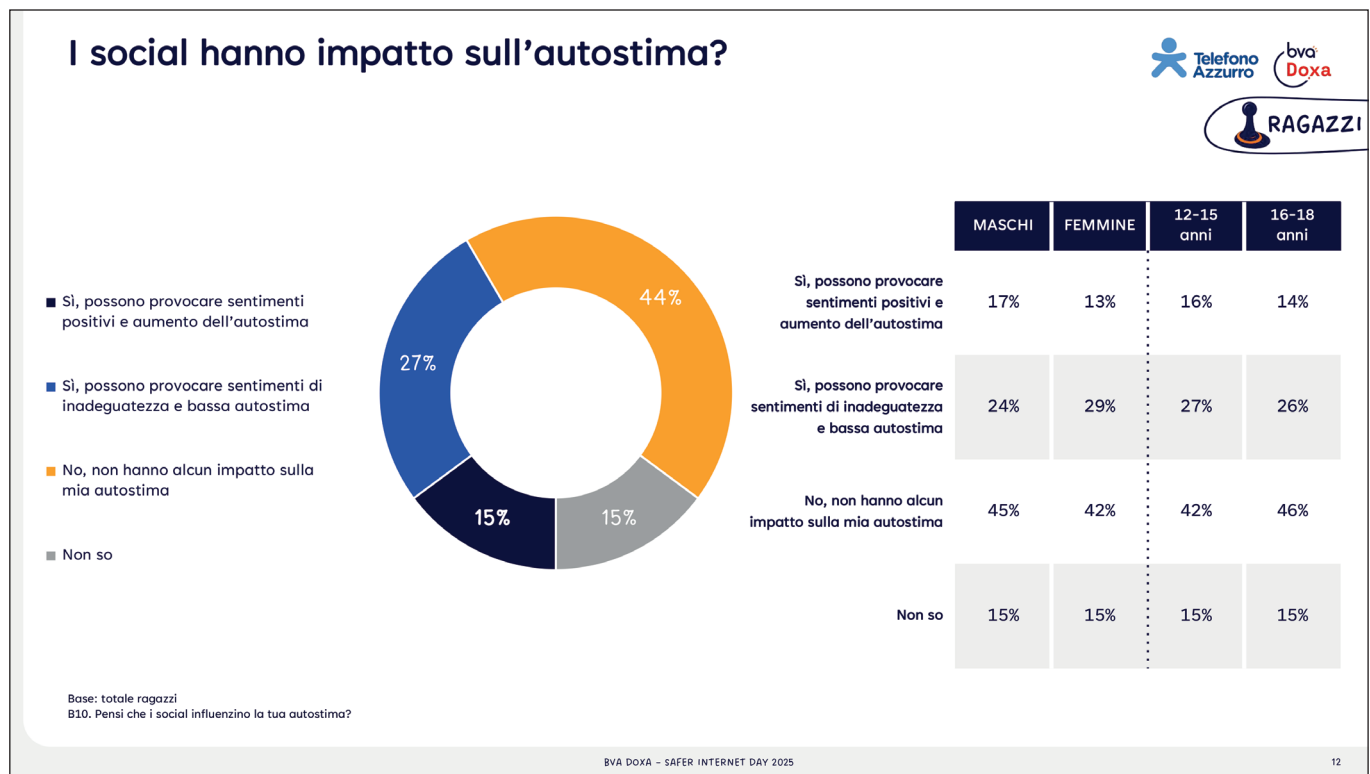
Il 18% dei ragazzi 12-18 anni dice di essere online (tra social e chat) più di 4 ore al giorno con una media di 2,7 ore. Le ore passate online aumentano con l'aumento dell'età, con i genitori che ritengono nel 54% dei casi che i figli non siano in grado di fornire una stima realistica del tempo passato online e che lo sottostimino.

Il rischio della dipendenza è comunque noto ai giovani: l'86% del campione dei ragazzi intervistati per la ricerca ritiene che l'uso eccessivo dei social media possa causare dipendenza.

Gli utenti, spesso, si confrontano con gli altri, sviluppando sentimenti di inadeguatezza e un abbassamento del valore personale percepito (Hawi & Samaha, 2017; Ozimek & Bierhoff, 2020). Piattaforme come Instagram, caratterizzate da un'enfasi sui contenuti visivi e sul numero di follower, sono strettamente associate a una bassa autostima (Dominguez et al., 2022; Nene & Olayemi, 2023). Inoltre, gli studi evidenziano una correlazione negativa tra dipendenza dai social media e autostima: all'aumentare dei livelli di dipendenza, si osserva una diminuzione del benessere psicologico (Hawi & Samaha, 2017; Huang, 2020).

L'uso dei social media è associato a una varietà di problematiche psicologiche, tra cui ansia, depressione, solitudine e stress (Huang, 2020; Stangl et al., 2023). Queste piattaforme possono amplificare sentimenti di isolamento e insoddisfazione nella vita quotidiana (Hawi & Samaha, 2017; Huang, 2020). La pressione a conformarsi a determinati standard sociali ed estetici promossi dai social media può causare insoddisfazione corporea e comportamenti alimentari disordinati (Nene & Olayemi, 2023).

I giovani spesso non riescono a percepire pienamente l'impatto che l'uso dei social media ha sul loro benessere, principalmente a causa del-



Dai dati raccolti, tuttavia, emerge che solo il 27% dei ragazzi 12-18 anni ritiene che i social abbiano un impatto negativo sulla propria autostima, il 15% ritiene

che i social abbiano un impatto positivo sull'autostima e il 44% ritiene che non abbiano impatto.

le prove scientifiche deboli o inconsistenti che collegano il loro utilizzo agli esiti di salute mentale (Valkenburg et al., 2021). Numerosi studi evidenziano come la relazione tra uso dei social media e salute mentale sia generalmente debole, il che rende complessa la percezione diretta di un effetto sul benessere. Tali effetti, spesso reciproci e di piccola entità, non sono sempre evidenti agli utenti adolescenti (Orben et al., 2019).

Differenze individuali, come il genere o il contesto di utilizzo, influenzano ulteriormente la percezione dell'impatto, portando molti giovani a credere che i social non li

influenzino in modo considerevole (Orben et al., 2019).

I social media possono migliorare il benessere offrendo opportunità di espressione personale, supporto tra pari e connessione con persone che condividono esperienze simili (Popat & Tarrant, 2022; Tong et al., 2023). Tuttavia, un uso eccessivo o interazioni negative, come il cyberbullismo o il confronto sociale negativo, sono associati a risultati peggiori in termini di salute mentale, tra cui depressione e ansia.

Questi rischi, seppur reali, sono spesso sottovalutati dai giovani utenti (Webster et al., 2020; Keles et al., 2019).

Emozioni provate mentre erano sui social



63% ha provato almeno un'emozione
- 66% tra le ragazze



MASCHI	FEMMINE	12-15 anni	16-18 anni
20%	27%	26%	21%
19%	22%	21%	20%
16%	22%	20%	17%
12%	15%	14%	12%
10%	12%	12%	10%
11%	11%	12%	10%
10%	10%	9%	11%
9%	10%	8%	11%
6%	11%	9%	9%

Base: totale ragazzi
B15. Ti è mai capitato sui social di...

BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

16

Il 51% del campione di ragazzi intervistati dichiara di non aver mai subito critiche e/o offese per il suo aspetto fisico e il 38% dichiara di non aver mai assistito a situazioni in cui qualcuno è stato deriso o criticato per il suo aspetto fisico mentre era online.

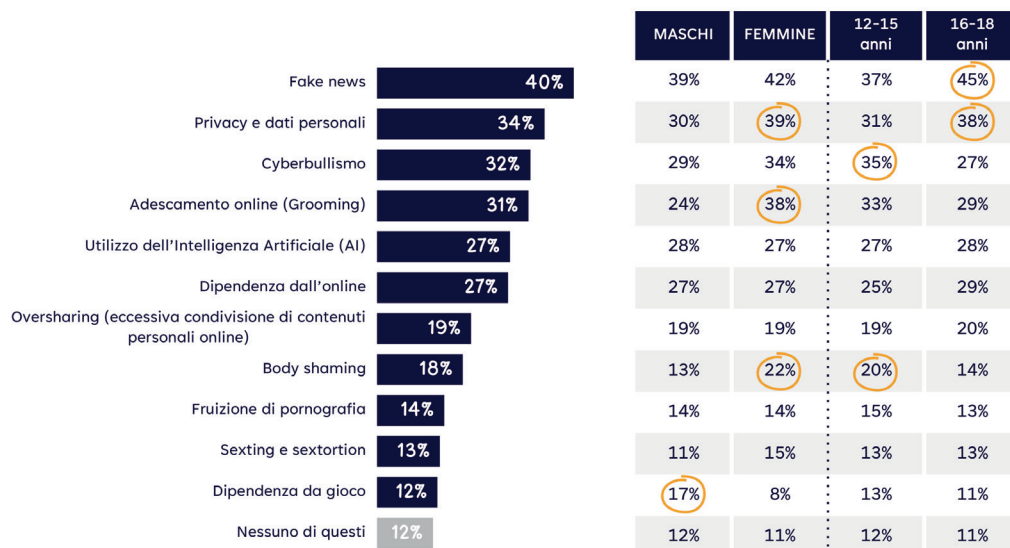
La mancanza di consapevolezza sui potenziali effetti negativi dei social media, come l'impatto sull'autostima e l'immagine corporea, evidenzia la necessità di programmi educativi mirati. È fondamentale che i giovani, insieme a genitori ed educatori, comprendano meglio i rischi e sviluppino strategie per mitigare gli effetti negativi (Richards et al., 2015; Falcón-Linares et al., 2023). L'incapacità dei giovani di percepire l'impatto dei social media sul loro benessere è dovuta alla natura sfumata e debole delle prove scientifiche

sull'argomento. Tuttavia, questo non significa che tali effetti non esistano, ma che piuttosto richiedono maggiore attenzione e consapevolezza per essere riconosciuti e affrontati.

Inoltre, dallo studio di Telefono Azzurro e BVA Doxa emerge che il 63% degli intervistati ha provato almeno un'emozione mentre era sui social. Tra questi, il 24% ha provato invidia, il 21% si è sentito diverso/a, il 19% inadeguato/a, il 13% orgoglioso/a, l'11% si è sentito/a migliore e l'11% ha provato speranza per il futuro.

Si nota una differenza di genere, le ragazze hanno indicato in media più emozioni (1,4 vs 1,1) e hanno dichiarato in misura maggiore di aver provato invidia (27% vs 20%) e sentimenti di inadeguatezza (22% vs 16%).

Per quali dei seguenti argomenti avresti più bisogno di informazioni per poterti difendere o per poterli evitare?



Base: totale ragazzi
B19. Per quali dei seguenti argomenti avresti più bisogno di informazioni per poterti difendere o per poterli evitare?

BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

20

IL PERICOLO FAKE NEWS

I giovani dimostrano una crescente consapevolezza nei confronti delle fake news, riconoscendone gli effetti potenzialmente negativi su salute, democrazia e fiducia nei media (Herrero-Diz et al., 2021). Tuttavia, la capacità di identificare con efficacia le notizie false rimane limitata, poiché molti adolescenti non considerano criteri fondamentali come l'autorevolezza delle fonti o l'accuratezza delle informazioni (Dumitru, 2020; Herrero-Diz et al., 2021).

L'elevata esposizione ai social media li rende particolarmente vulnerabili alla disinformazione, spingendoli a cercare strumenti per riconoscerla e contrastarla. Uno studio condotto da Bouleimen et al. (2023) evidenzia

come gli studenti, durante le ricerche online, tendano più a confermare notizie vere che a smentire quelle false, indicando una necessità di sviluppare competenze critiche nell'analisi delle informazioni (Bouleimen et al., 2023). La consapevolezza dell'impatto delle fake news sulle decisioni personali e collettive motiva i giovani a informarsi per evitare manipolazioni. Una ricerca dell'Osservatorio Permanente Giovani-Editori (2024) sottolinea l'importanza di promuovere una cittadinanza informata tra i giovani, collaborando con media internazionali per combattere la disinformazione.

Infine, l'interesse per il fenomeno e le distorsioni delle fake news riflette un desiderio di comprendere meglio le dinamiche dell'informazione nell'era digitale e di participa-

re attivamente alla costruzione di una società più informata e resiliente ai pericoli della disinformazione.

L'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE

Proprio per la maggior consapevolezza che stanno assumendo, le fake news vengono messe dai 12-18enni al primo posto (40%), tra gli argomenti su cui i giovani vorrebbero più informazioni per potersi difendere. Subito dopo il tema delle fake news, troviamo: privacy e dati personali (34%), cyberbullismo (32%) e grooming (31%, più indicato dalle ragazze: 38% vs 24%). Solo il 12% dei 12-18enni ritiene di non aver bisogno di informazioni su argomenti riguardanti i potenziali rischi del web.

L'importanza di potenziare l'alfabetizzazione mediatica, sviluppando il pensiero critico e migliorando la capacità di valutare informazioni online è già nota in letteratura (Pérez-Escoda et al., 2021) e, in questo contesto, si inserisce la strategia di Meta “rimuovere, ridurre, informare”, per contrastare la disinformazione. Questa strategia prevede la rimozione dei contenuti che causano danni imminenti o interferiscono con processi politici, riduce la visibilità di quelli falsi segnalati dai fact-checker e informa gli utenti con avvisi e contesto aggiuntivo. Meta collabora con quasi 100 organizzazioni di fact-checking in oltre 60 lingue

e utilizza il programma “Community Notes” per migliorare la trasparenza. Gli annunci pubblicitari con informazioni false sono vietati e gli inserzionisti recidivi subiscono restrizioni. Questo approccio bilancia libertà di espressione e sicurezza degli utenti. (Meta, 2025)

LA CONSAPEVOLEZZA DEI GENITORI

I genitori sono generalmente consapevoli dei rischi online che i bambini possono affrontare, ma la loro capacità di mitigarli efficacemente varia in base a diversi fattori. La consapevolezza e le pratiche adottate dai genitori dipendono dalle loro competenze digitali, dal controllo percepito e dall'esperienza personale con gli ambienti online (Helsper et al., 2024).

Ad esempio, genitori con competenze digitali avanzate tendono a essere più coinvolti nella supervisione delle attività online dei figli (Allison et al., 2023). Tuttavia, permangono disuguaglianze significative, soprattutto tra gruppi con differenti contesti socio-culturali, che possono influenzare negativamente la capacità di affrontare i rischi informatici (Imran et al., 2023). La complessità della relazione tra percezione del rischio e azioni preventive dimostra la necessità di risorse educative mirate e strumenti specifici per supportare i genitori nella protezione dei bambini (Assis & Valença, 2024).

Tra i genitori intervistati, il

74% ritiene di avere adeguate competenze sui pericoli e rischi online. Tra di loro, la maggior parte (54%) ha acquisito le informazioni sulla sicurezza online da autodidatta cercando su internet, il 40% si è confrontato con altri genitori, il 21% ha partecipato a incontri organizzati dalle scuole, il 17% ha seguito programmi tv.

Il 26% di genitori che invece ritiene di non avere adeguate competenze sui pericoli e rischi online, ritiene di non avere abbastanza informazioni su: temi legati alla salute mentale di bambini e adolescenti (42%), i ragazzi e il digitale (34%), bullismo (32%), sessualità e affettività (29%). Questa esigenza è spesso più sentita in genitori di ragazzi più piccoli (9-11 anni).

La collaborazione tra genitori, educatori e bambini può rappresentare una strategia efficace per migliorare la sicurezza e la privacy online (Pir et al., 2023).

ABUSI E BULLISMO ONLINE

Come evidenziato dalla ricerca, i ragazzi e le ragazze dichiarano che se fossero vittima di violenza sessuale online, lo segnalerebbero soprattutto ai genitori (76%, maggiormente tra le ragazze: 82% vs 69%), alle forze dell'ordine (40%), agli amici (14%), alle piattaforme (9%), e infine a Telefono Azzurro (6%).

In caso venissero a contatto con contenuti online potenzialmente dannosi o ille-

citi riguardanti minori oppure se venissero a conoscenza di un minore vittima di cyberbullismo, la quasi totalità dei ragazzi segnalerebbe il fatto (98%-99%). Più del 70% anche in questo caso lo segnalerebbe ai genitori e il 35% circa alle forze dell'ordine.

Se il proprio figlio o la propria figlia dovesse imbattersi in contenuti online potenzialmente dannosi o illeciti, o fosse vittima di violenze sessuali online o cyberbullismo, i genitori dichiarano che si rivolgerebbero alle forze dell'ordine rispettivamente nel 73%, 88% e 84% dei casi. Inoltre, segnalerebbero tali episodi alle piattaforme online (27%, 19% e 23%).

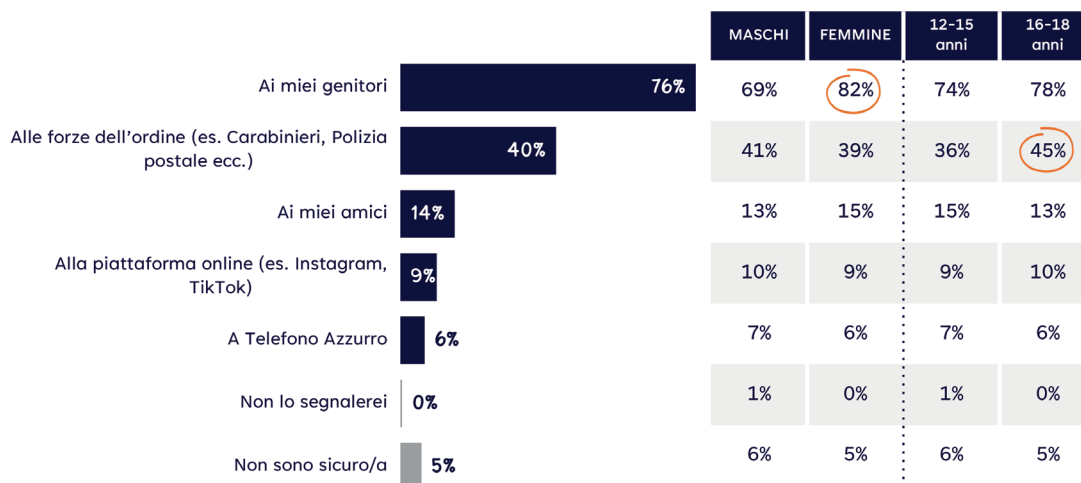
Il 4% dei genitori segnalerebbe l'accaduto a Telefono Azzurro in caso di cyberbullismo e contenuti potenzialmente dannosi o illeciti e il 3% in caso di violenza sessuale online.

Questi dati evidenziano **il fondamentale ruolo dei genitori** nella crescita e nella formazione dei giovani, specialmente nell'era digitale, dove i rischi e le opportunità si moltiplicano. Questo pone in evidenza la necessità di fornire un'educazione digitale a tutte le famiglie, affinché possano supportare i propri figli in modo consapevole e competente. Solo attraverso la collaborazione e la conoscenza, genitori e giovani possono navigare insieme nel complesso ecosistema digitale, cogliendo il meglio delle nuove tecnologie senza soccombere ai loro pericoli.

Se fossi vittima di reati sessuali online, a chi lo segnaleresti?



RAGAZZI



Base: totale ragazzi
B27. Se fossi vittima di reati sessuali online (esempio: sextortion, revenge porn), a chi lo segnaleresti?

BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

28

A partire dal 2023, BVA Doxa e Telefono Azzurro hanno deciso di inserire nella ricerca un focus sull'IA, alla luce della sempre maggiore importanza e presenza online di tool/applicazioni/chat che ne fanno uso.

In linea con lo scorso anno il 96% del campione dichiara di aver sentito parlare di IA almeno una volta.

Dopo aver letto la definizione di IA, il 6% ritiene di conoscerla molto bene (2023: 9%), il 41% abbastanza bene (2023:41%), il 42% così così (2023:40%), l'11% poco o per niente (2023:10%).

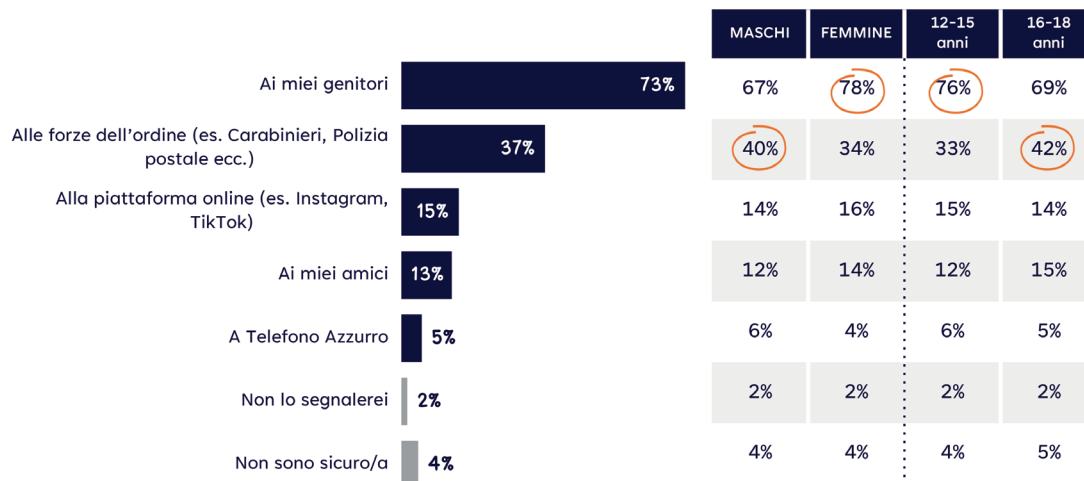
L'atteggiamento dei ragazzi è tendenzialmente positivo nei confronti dell'Intelligenza Artificiale, con il 42% che valuta positivamente l'impatto dell'IA sull'esperienza online; rimane tuttavia molto alta la quota degli indecisi (34%). I ragazzi appaiono comunque abbastanza consapevoli dei possibili rischi nell'utilizzo dell'IA (solo il 4% dichiara l'assenza di potenziali pericoli), tra i più citati troviamo: la disinformazione (37%), la perdita di creatività e competenze (36% e 27%), il furto di identità (26%).

Se in rete ti imbattessi in contenuti online potenzialmente dannosi o illeciti riguardanti minori, a chi lo segnaleresti?

Telefono
Azzurro

bva
Doxa

RAGAZZI



Base: totale ragazzi

B26. Se in rete ti imbattessi in contenuti online potenzialmente dannosi o illeciti riguardanti minori (esempio: materiale CSAM - pedopornografico), a chi lo segnaleresti?

BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

27

CONOSCENZA DELL'IA

I giovani hanno una percezione ambivalente dell'IA, combinando opinioni positive e negative. Molti riconoscono l'utilità dell'IA per migliorare l'efficienza personale, facilitare attività quotidiane come la scrittura e l'accesso alle informazioni, e supportare settori avanzati come la medicina e la ricerca scientifica, considerandola una tecnologia promettente con potenziali benefici significativi (Higgs & Stornaiuolo, 2024).

Tuttavia, emergono anche preoccupazioni etiche e sociali. I giovani temono che l'IA possa compromettere l'autenticità e la creatività, riducendo il ruolo umano nel

processo creativo.

Preoccupazioni comuni includono i rischi di disinformazione, bias incorporati nell'IA e violazioni della privacy, oltre all'impatto sociale legato alla disoccupazione causata dalla sostituzione delle persone con le macchine (Yasin, 2022). Nonostante siano spesso utenti esperti di strumenti digitali, il grado di comprensione critica e teorica dell'IA da parte dei giovani è limitato. Molti non distinguono chiaramente tra IA e programmi algoritmici tradizionali, confondendo tecnologie complesse con quelle meno avanzate. Questo limita la loro capacità di riflettere in modo approfondito sulle implicazioni dell'IA e ne alimenta una visione distorta.

Anche se l'IA è percepita come "utile e pericolosa" allo stesso tempo, mancano opportunità educative sufficienti per sviluppare una conoscenza critica e analizzare il suo ruolo in modo informato. La percezione dell'IA da parte dei giovani, quindi, si basa su una combinazione di esperienze pratiche ben sviluppate e una comprensione teorica insufficiente, il che rende necessario un maggiore investimento in programmi educativi che promuovano una riflessione etica e critica (Higgs & Stornaiuolo, 2024; Yasin, 2022).

AGE VERIFICATION

Il dibattito sull'introduzione di sistemi di verifica dell'età per i social media continua a suscitare opinioni contrastanti tra giovani, genitori e esperti. La questione è sempre più rilevante, soprattutto alla luce dell'aumento dell'accesso precoce dei minori alle piattaforme digitali.

Secondo una ricerca dell'Università di Sydney, esiste un generale consenso tra genitori e giovani sull'importanza della sicurezza online, ma emergono importanti differenze nel modo in cui queste misure vengono percepite e implementate. Mentre molti genitori vedono con favore il controllo dell'età come uno strumento per proteggere i loro figli dai rischi del web,

alcuni adolescenti considerano queste misure troppo intrusive, temendo che possano limitare la loro autonomia digitale e il diritto alla privacy. (Università di Sydney, 2024)

Negli Stati Uniti, un sondaggio del Pew Research Center ha evidenziato che l'81% degli adulti è favorevole all'obbligo del consenso dei genitori per l'utilizzo dei social media da parte dei minori. Tuttavia, solo il 46% degli adolescenti condivide questa visione, segnalando un divario generazionale nel modo in cui le restrizioni vengono percepite. Questo dato sottolinea quanto sia importante includere i giovani nel dibattito, per garantire che le loro preoccupazioni vengano ascoltate e affrontate. (Pew Research Center, 2023)

Anche in Europa, una recente indagine condotta dalla London School of Economics ha mostrato un ampio sostegno pubblico per l'introduzione di strumenti di verifica dell'età. Tuttavia, i risultati evidenziano che l'efficacia di queste politiche dipende non solo dalla loro implementazione tecnica, ma anche dalla capacità di promuovere un dialogo aperto tra genitori, figli e piattaforme digitali. Solo attraverso una collaborazione attiva si potrà raggiungere un equilibrio tra sicurezza online e rispetto dei diritti dei giovani utenti. (LSE, 2024)

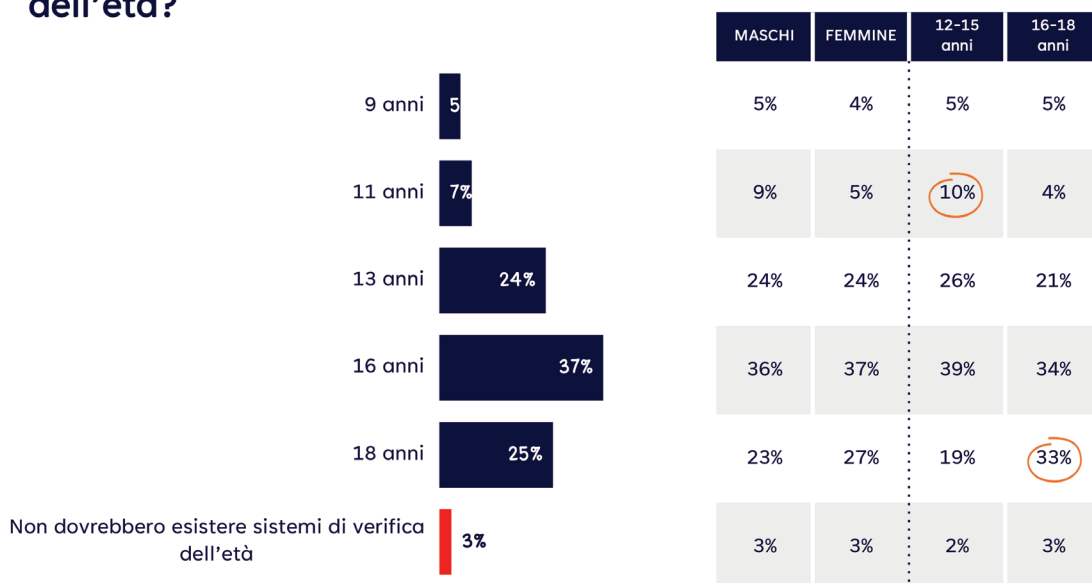
Dalla ricerca Telefono Azzurro - BVA Doxa 2025 emerge che **il 44% dei ragazzi ritiene che l'age verification sia utile** per proteggere i minori, il 33% la ritiene fastidiosa ma necessaria e solo il 15% la ritiene inutile. L'età indicata dai ragazzi come "età giusta" fino alla quale la verifica dell'età è necessaria è circa 16 anni (37%) e il 76% ritiene che dovrebbe essere obbligatoria su tutte le piat-

taforme che offrono contenuti potenzialmente inappropriati per i minori.

La consapevolezza dell'importanza dall'age verification è comunque più alta tra i genitori, dove la percentuale di chi ritiene la verifica dell'età una pratica utile e necessaria sale al 71%.

Il 46% dei genitori indica sempre i 16 anni come età limite sotto la quale i sistemi di verifica sono necessari.

Fino a che età è giusto che esistano sistemi di verifica dell'età?





LE REGOLE DELL'IA



cap. 2

**L'ARTIFICIAL
INTELLIGENCE ACT
E LE NORMATIVE
EUROPEE**

L'Artificial Intelligence Act dell'Unione Europea definisce l'Intelligenza Artificiale come “un sistema progettato per operare con livelli di autonomia, acquisendo e interpretando dati dal suo ambiente e utilizzandoli per raggiungere obiettivi specifici. Questo include software avanzati e componenti hardware in grado di apprendere e adattarsi attraverso l'elaborazione di grandi quantità di informazioni. Le applicazioni dell'IA sono molteplici e spaziano dagli assistenti virtuali ai sistemi di raccomandazione, fino alle tecnologie di riconoscimento facciale, che ormai influenzano sia la vita quotidiana che i processi industriali” (Artificial Intelligence Act, Articolo 3).

L'**Artificial Intelligence Act** stabilisce un quadro normativo per regolare l'uso dell'IA nell'Unione Europea, introducendo una classificazione dei sistemi di intelligenza artificiale basata sui livelli di rischio associati: rischio inaccettabile, rischio elevato, rischio limitato e rischio minimo o nullo.

I sistemi di rischio inaccettabile rappresentano una chiara minaccia per la sicurezza, i mezzi di sussistenza e i diritti fondamentali delle persone, come nel caso di sistemi di scoring sociale gestiti da governi o di giocattoli che inducono comportamenti pericolosi nei bambini. I sistemi ad alto rischio, invece, pur offrendo benefici signifi-

cativi, devono rispettare requisiti stringenti prima della loro introduzione sul mercato, poiché possono incidere sulla salute, sulla sicurezza e sui diritti delle persone. I sistemi a rischio limitato sono soggetti a obblighi di trasparenza, come l'informazione agli utenti sull'interazione con un sistema di IA, mentre quelli a rischio minimo o nullo non necessitano di requisiti aggiuntivi.

Questa regolamentazione ha l'obiettivo di garantire che l'adozione e l'utilizzo dell'IA avvengano in modo sicuro,

LA NORMATIVA EUROPEA
È UN MODELLO PER ALTRE
GIURISDIZIONI, OFFRENDO
UNA BASE SOLIDA PER
UN APPROCCIO EQUILIBRATO
ALLO SVILUPPO DELL'IA

preservando i diritti fondamentali dei cittadini europei

e promuovendo al contempo l'innovazione tecnologica all'interno del mercato unico digitale dell'UE. La normativa rappresenta un modello per altre giurisdizioni, offrendo una base solida per un approccio equilibrato che favorisca lo sviluppo responsabile dell'IA.

L'impatto dell'IA è cresciuto in maniera esplosiva negli ultimi anni. Dai sistemi di rac-

comandazione degli algoritmi alle chatbot, l'IA rappresenta un potente strumento che migliora la produttività e semplifica la vita quotidiana. Tuttavia, la sua adozione comporta sfide significative, tra cui la protezione dei diritti degli utenti e la gestione dei rischi etici e sociali.

Il Digital Services Act (DSA), entrato in vigore il 19 ottobre 2022, è la normativa dell'Unione Europea che, insieme al **Digital Markets Act (DMA)**, mira a creare uno spazio digitale più sicuro e a garantire condizioni di parità per le imprese, nel quale siano garantiti i diritti fondamentali degli utenti dei servizi digitali. Il DSA, infatti, si applica a tutti i servizi digitali offerti nell'UE e introduce regole particolarmente rigorose per le “piattaforme online di dimensioni molto grandi” (VLOP) e i “motori di ricerca di dimensioni molto grandi” (VLOSE).

Tali piattaforme devono garantire elevati standard di sicurezza e trasparenza. Devono anche prevenire la diffusione di contenuti illegali, come fake news e abusi sui minori.

Il regolamento obbliga le piattaforme a valutare annualmente i rischi associati ai propri servizi, con un'attenzione particolare alla protezione dei minori. Questo include misure come l'implementazione di strumenti per **segnalare contenuti dannosi**, l'utilizzo di si-

stemi di verifica dell'età e il **divieto di profilazione pubblicitaria** per i minori. Inoltre, il DSA prevede che le condizioni d'uso siano chiaramente comprensibili per i bambini, migliorando così la loro consapevolezza e capacità di navigare in sicurezza.

Come indica il DSA, le piattaforme accessibili a bambini e adolescenti devono adottare sistemi di protezione avanzati per evitare rischi legati alla loro esposizione a contenuti dannosi o pericolosi. Viene vietato l'uso di pubblicità basata su profilazione, limitando così il rischio di sfruttamento commerciale e manipolazione dei minori.

Anche se il DSA non prevede l'**obbligo di rimuovere contenuti dannosi ma non illegali**, le piattaforme sono chiamate a valutare e mitigare i rischi legati alla diffusione di disinformazione, manipolazioni o altre pratiche dannose per i gruppi vulnerabili, inclusi i minori.

Attraverso la promozione di codici di condotta e protocolli di crisi, il DSA incoraggia una collaborazione attiva tra le piattaforme per ridurre gli impatti negativi dei contenuti virali o manipolativi. Queste misure contribuiscono a creare un ambiente digitale più sicuro e trasparente, migliorando significativamente la protezione dei minori e tutelando i loro diritti online.

Inoltre, il DSA rafforza le

misure per **contrastare la diffusione di contenuti illegali**, introducendo una maggiore responsabilità per le piattaforme nella moderazione dei contenuti e offrendo agli utenti meccanismi semplici per segnalare abusi o contenuti dannosi. Il regolamento pone particolare enfasi sull'importanza della **collaborazione tra le piattaforme e le autorità nazionali** per garantire che le regole siano applicate in modo uniforme in tutta l'UE (European commission FAQ on DSA, 2024).

La regolamentazione dell'IA nelle piattaforme digitali si basa su principi chiave delineati anche nell'**Artificial Intelligence Act**, che stabilisce requisiti per le applicazioni ad alto rischio, come i sistemi di riconoscimento facciale e i meccanismi di raccomandazione.

Questo insieme di normative è stato definito per garantire la tutela dei diritti dei minori e prevenire l'utilizzo improprio dei loro dati, come stabilito dal Commento Generale n. 25 della **Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia**, in cui si ribadisce che "le piattaforme devono adattare i loro sistemi per limitare l'esposizione a contenuti inappropriati e adottare soluzioni di design che promuovano la sicurezza e la privacy dei minori" (Artificial Intelligence Act, 5 Rights Foundation).

Il Manifesto di Telefono Azzurro per l'Infanzia e l'Adolescenza digitale

In occasione del Safer Internet Day 2024 Telefono Azzurro ha proposto alla comunità internazionale un Manifesto con i principi guida per lo sviluppo di tecnologie di Intelligenza artificiale che siano a misura di bambino e adolescente. Questi i principi:

ACCESSO.

Eliminare le barriere economiche, sociali e culturali che ostacolano un accesso equo e inclusivo alle risorse positive dell'ecosistema digitale.

SICUREZZA.

Promuovere una progettazione by design di sistemi di parental control e utilizzare le potenzialità dell'Intelligenza Artificiale e della data intelligence per l'implementazione di sistemi di age verification efficaci.

TUTELA.

Orientare le piattaforme, anche applicando le potenzialità di processazione dell'IA, all'attivazione di strumenti di monitoraggio e di intervento volti a rilevare e limitare negli spazi digitali casi di abuso e violenza, circolazione ed esposizione a materiale pornografico o pedopornografico, situazioni di hate speech, cyberbullismo, istigazione all'odio.

TRASPARENZA.

Impedire lo sviluppo di sistemi di IA Generativa che non siano basati su fonti di dati dichiarate, trasparenti e verificabili, per limitare la diffusione di fake news e deep fake.

EDUCAZIONE.

Strutturare, favorire e sostenere programmi educativi e formativi di lungo termine basati su una "pedagogia digitale integrale".

COLLABORAZIONE.

Istituire una COP (Conference of the parties) per lo sviluppo di un ecosistema digitale a misura di bambini e adolescenti. Per tendere a questo, definire e consolidare da subito occasioni di collaborazione multistakeholder, negli ambiti nazionali e a livello sovranazionale, tra Istituzioni, Authorities, Aziende tecnologiche, ONG e reti non profit attive nella tutela dell'infanzia.

I PERICOLI DELL'IA

cap. 3

DEEPFAKE,
CSAM E CSEM:
IL NUOVO SCENARIO
DELL'ABUSO

L'Intelligenza Artificiale sta modificando profondamente anche lo scenario dello sfruttamento sessuale online, introducendo nuovi rischi legati alla **generazione e alla diffusione di contenuti di abuso e violenza**. Software di generazione di immagini come DALL-E, Stable Diffusion e MidJourney permettono di creare contenuti visivi fake altamente realistici, spesso indistinguibili da immagini autentiche, utilizzando input testuali. Questo tipo di tecnologia, combinato con la diffusione di software open source, facilita la creazione di materiali sessualizzati di minori senza il coinvolgimento diretto di vittime reali, complicando ulteriormente le possibilità da parte delle autorità (o delle piattaforme stesse) di identificazione e di rimozione dei contenuti (IWF, 2023).

Le **tecnologie di deepfake** rappresentano un ulteriore livello di rischio, consentendo la manipolazione di immagini e video esistenti per creare contenuti abusivi realistici. INHOPE ha evidenziato come queste tecnologie siano utilizzate per produrre contenuti illegali che circolano sia nel dark web sia nell'open web, spesso rendendo difficile distinguere tra realtà e finzione (INHOPE, 2023).

La non profit Thorn, realtà

concentrata sullo sviluppo di tecnologie per il contrasto degli abusi nel mondo digitale, ha segnalato l'uso di chatbot basati su IA per simulare conversazioni sessuali con minori, una pratica che amplifica la portata delle minacce online e normalizza comportamenti abusivi (Thorn e We protect, 2024).

Oltre ad amplificare le dimensioni dei rischi, l'IA offre però anche opportunità significative per mettere in campo sistemi di contrasto alla diffusione di materiale CSAM (Child Sexual Abuse Material) e CSEM (Child Sexual Exploitation Material).

La stessa Thorn ha sviluppato strumenti di rilevamento basati su intelligenza artificiale per identificare contenuti pericolosi, riuscendo a identificare le immagini di abuso auto-generate.

Il report "Generative ML and CSAM: Implications and Mitigations" (Thiel et al., 2023) da analizza i rischi e le implicazioni dell'uso improprio dei modelli generativi di intelligenza artificiale per creare materiale di abuso sessuale infantile generato al computer (CG-CSAM). Il documento affronta il tema delle mitigazioni, come il bias nei modelli, per impedire la generazione di contenuti inappropriati, watermarking e monitoraggio attivo delle reti di produ-

I possibili rischi dell'IA



RAGAZZI



MASCHI	FEMMINE	12-15 anni	16-18 anni
35%	40%	36%	39%
36%	36%	33%	40%
26%	28%	28%	26%
25%	28%	24%	30%
26%	25%	26%	26%
24%	23%	24%	23%
26%	21%	21%	26%
19%	17%	15%	21%
13%	13%	15%	10%
13%	13%	16%	9%
10%	11%	10%	12%
4%	4%	5%	3%

Base: totale ragazzi
B24. Di quelli elencati, quali sono i rischi secondo te più probabili dell'intelligenza artificiale?

BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

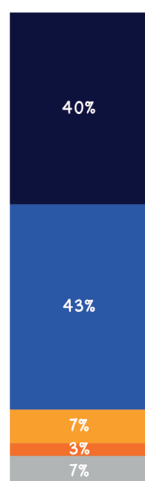
25

Come reagiresti di fronte a un deepfake che ti ritrae?



RAGAZZI

- Mi preoccuperei molto perché potrebbe rovinare la mia reputazione
- Mi darebbe sempre fastidio se qualcuno usasse il mio volto senza il mio consenso
- Lo troverei divertente se fosse uno scherzo e non dannoso
- Non penso potrebbe accadere, i video creati dall'AI non mi sembrano così realistici
- Non lo so, non saprei come reagire



	MASCHI	FEMMINE	12-15 anni	16-18 anni
Mi preoccuperei molto perché potrebbe rovinare la mia reputazione	39%	42%	40%	42%
Mi darebbe sempre fastidio se qualcuno usasse il mio volto senza il mio consenso	46%	40%	42%	45%
Lo troverei divertente se fosse uno scherzo e non dannoso	6%	8%	9%	5%
Non penso potrebbe accadere, i video creati dall'AI non mi sembrano così realistici	3%	3%	3%	3%
Non lo so, non saprei come reagire	6%	8%	7%	6%

Base: totale ragazzi
B25. Come pensi che reagiresti se qualcuno usasse l'Intelligenza Artificiale (AI) per creare un video falso di te (ad esempio, un deepfake)?

BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

26

zione di CG-CSAM.

È la dimostrazione di come la collaborazione tecnica tra piattaforme e la progettazione etica degli strumenti di intelligenza artificiale sono fondamentali per affrontare il

tema dell'abuso.

I deepfake costituiscono una delle minacce più preoccupanti legate all'IA nel contesto di CSAM e CSEM. Questi strumenti permettono di manipolare contenuti esistenti per creare

rappresentazioni realistiche di abusi, rendendo difficile il rilevamento anche per gli analisti esperti.

WeProtect Global Alliance ha sottolineato come i contenuti deepfake siano spesso utilizzati per far passare come normali comportamenti di abuso e influenzare così negativamente le potenziali vittime (We protect Global Alliance, 2023).

Inoltre, la diffusione dei deepfake, supportata da algoritmi avanzati e strumenti sempre più accessibili e facili da utilizzare, sta cambiando la relazione di fiducia nei confronti dei media digitali e creando sfide significative in ambito giudiziario, educativo e di sicurezza pubblica.

La difficoltà dei bambini e degli adolescenti a distinguere

tra contenuti reali e falsi amplifica il rischio di confusione e influenza negativa.

Tra i principali effetti negativi dei deepfake sui minori, si evidenziano due aspetti fondamentali. Da un lato, la manipolazione e la diffusione di informazioni false possono confondere i giovani, inducendoli a credere a contenuti errati e contribuendo alla circolazione di disinformazione tra il pubblico più giovane. Dall'altro, l'esposizione a contenuti inappropriati o dannosi creati tramite deepfake può avere conseguenze psicologiche profonde, alterando la percezione della realtà e il benessere emotivo dei minori.

Per affrontare questi rischi, sono necessarie misure concrete di protezione. Promuovere una cultura della cittadinanza digitale si rivela una strategia ef-

CSAM e CSEM, di che cosa stiamo parlando?

Il termine **CSAM**, acronimo di **Child Sexual Abuse Material**, si riferisce a immagini e video che documentano abusi sessuali su minori ed è utilizzato per sottolineare la natura abusante e criminale del materiale, differenziandolo dalla terminologia impropria di "pornografia minorile". Ogni visualizzazione di questo materiale rappresenta una forma di re-vittimizzazione, con un impatto devastante sulla vita delle vittime (INHOPE, 2023; Telefono Azzurro, 2024).

Per **Child Sexual Exploitation Material (CSEM)** online si riferisce a contenuti sessualizzati che raffigurano minori e che hanno natura sfruttatrice, ma che non rientrano nella classificazione di materiale di abuso sessuale su minori (CSAM) considerato illegale

a livello nazionale. Può includere anche immagini non illegali facenti parte di una serie contenente CSAM, considerandole materiale di sfruttamento per la loro rilevanza investigativa e il contesto di sfruttamento in cui sono state generate. (INHOPE)

La Convenzione di Lanzarote e la Direttiva UE 2011/93 rappresentano strumenti essenziali per combattere l'abuso e lo sfruttamento sessuale dei minori, attraverso misure coordinate di prevenzione, repressione e cooperazione internazionale. La Convenzione promuove la criminalizzazione uniforme di questi reati e il rafforzamento delle strategie preventive, mentre la Direttiva armonizza le pene tra gli Stati membri e impone obblighi specifici per la rimozione rapida dei contenuti illeciti.

ficace. Educare i giovani all'uso responsabile della tecnologia e allo sviluppo di competenze di pensiero critico può aiutarli a valutare l'autenticità dei contenuti digitali e a navigare in modo più sicuro nel panorama digitale (Turan, 2021).

Per affrontare queste minacce, è importante **procedere secondo approcci olistici** che combinino strumenti tecnologici, processi operativi, formazione, politiche di regolamentazione e sensibilizzazione pubblica. Le applicazioni pratiche includono la verifica della catena di custodia delle prove digitali, l'educazione pubblica per migliorare la consapevolezza e la creazione di quadri normativi aggiornati per combattere nuovi crimini, come il materiale CSAM generato da IA ("Deepfakes: A Human Challenge", PA Knowledge Limited, 2024).

INHOPE ha documentato un incremento significativo dei materiali sintetici CSAM e CSEM segnalati, evidenziando la necessità di normative aggiornate e di collaborazioni internazionali per contrastare questa minaccia (INHOPE, 2023).

Le iniziative promosse dal **Better Internet for Kids (BIK)** e dal **Safer Internet Center (SIC) Italia** hanno evidenziato l'importanza della sensibilizzazione pubblica e dell'educazione digitale. Questi programmi di attenzione e responsabilizzazione all'uso del digitale si concentrano sulla formazione di giovani, genitori ed educa-

tori, promuovendo un uso responsabile delle tecnologie e lo sviluppo di competenze per riconoscere e segnalare i rischi online (SIC Italia, 2023; Telefono Azzurro, 2024).

Anche il **National Center for Missing & Exploited Children (NCMEC)** ha messo in luce il crescente utilizzo dell'Intelligenza Artificiale Generativa per creare contenuti abusivi, definendoli una grave minaccia per la sicurezza dei bambini. L'organizzazione sottolinea l'importanza di considerare qualsiasi contenuto generato da IA come materiale di abuso sessuale quando rappresenta minori in contesti sessualizzati, promuovendo un approccio globale per affrontare queste problematiche (NCMEC, 2024).

Un esempio di azione mirata è rappresentato dalla **campagna globale promossa da WeProtect Global Alliance**, che ha lanciato il film documentario "Protect Us" per sensibilizzare l'opinione pubblica sui pericoli delle tecnologie emergenti come i deepfake e il loro impatto sui minori. Il progetto sottolinea la necessità di agire a livello globale per prevenire l'uso improprio di strumenti tecnologici che potrebbero esporre i bambini a rischi significativi. Il documentario mira a informare non solo i genitori, ma anche i legislatori, le aziende tecnologiche e gli educatori, spingendo tutti a collaborare per garantire un ambiente digitale più sicuro per i minori.

Sexting e Sextortion: un fenomeno in crescita

Il sexting si riferisce all'invio di messaggi sessualmente allusivi o espliciti sotto forma di testo, immagini o video. Quando coinvolge i minori, questo fenomeno assume una particolare gravità, poiché espone i giovani a numerosi rischi legali, psicologici e sociali. (INHOPE, 2024).

Una volta che una foto o un messaggio di natura erotica viene inviato tramite dispositivi, diventa estremamente difficile da eliminare, dato che i contenuti non appartengono più a una persona specifica, risiedono online nessuno può prevedere o controllare come verranno utilizzate e con quali conseguenze. Le immagini possono essere copiate, salvate, condivise con persone sconosciute e pubblicate sui social media o su siti accessibili a tutti.

La creazione, il possesso o la diffusione di materiale sessualmente esplicito che coinvolge minori può configurarsi come reato di pedopornografia, anche quando i contenuti vengono prodotti e condivisi consensualmente tra coetanei. In Italia, la giurisprudenza ha chiarito che persino il consenso del minore non elimina la rilevanza penale dell'atto (Cass., Sez. III, ord. 22 aprile 2021 (dep. 1° luglio 2021), n. 25334, pres. Marini, rel. Rosi). Questo evidenzia l'importanza di un'educazione giuridica e di una maggiore consapevolezza tra i giovani.

A queste problematiche si aggiunge il rischio della diffusione non consensuale, fenomeno noto come revenge porn. Le immagini o i video, una volta inviati, possono essere condivisi senza il permesso della persona coinvolta, provocando danni irreparabili alla sua reputazione e alla sua privacy (Agenda Digitale, 2021). Questo tipo di comportamento non solo danneggia psicologicamente la vittima, ma rappresenta anche un reato perseguibile penalmente.

Un altro pericolo è costituito dalla sextortion, cioè il ricatto basato su materiale intimo. Alcuni individui sfruttano le imma-

gini ricevute per minacciare le vittime, obbligandole a soddisfare richieste come il pagamento di denaro o l'invio di ulteriori contenuti espliciti. Secondo l'ultima Cybersurvey condotto da Youthworks, che ha coinvolto oltre 6.000 giovani, tra coloro di età superiore ai 13 anni che hanno condiviso immagini o video espliciti, il 18% ha dichiarato di essere stato pressato o ricattato affinché lo facessero (Internet Matters, 2021). Questo tipo di abuso può generare un ciclo di dipendenza e paura che amplifica i danni psicologici e sociali (INHOPE, 2024).

Dal punto di vista emotivo, il sexting può lasciare profonde cicatrici nei giovani. La diffusione non consensuale di immagini intime può portare a sentimenti di vergogna, ansia, depressione e isolamento sociale (INHOPE, 2024). Questi effetti si riflettono non solo nella vita personale, ma anche nell'ambiente scolastico e relazionale del minore.

Per affrontare questi problemi è fondamentale promuovere la prevenzione e la protezione dei minori. L'educazione gioca un ruolo cruciale: sensibilizzare i giovani sui rischi del sexting e sulle sue conseguenze legali e psicologiche può aiutarli a prendere decisioni più consapevoli, dato che molto spesso, i giovani non riconoscono la gravità di queste situazioni. Allo stesso tempo, tendono a non parlarne con adulti per paura di essere giudicati, puniti o privati dei dispositivi elettronici e dell'accesso a Internet. Questo implica l'importanza di incoraggiare un dialogo aperto tra genitori, educatori e adolescenti, per costruire un rapporto di fiducia che permetta ai ragazzi di condividere dubbi o problemi senza il timore di essere giudicati.

Educare i minori sull'importanza del consenso e sulla capacità di dire "no" in situazioni di pressione è essenziale per aiutarli a gestire in modo responsabile le loro interazioni digitali.

The background features three stylized human figures in a dark blue color, positioned behind the text. One figure is at the top right, another on the middle left, and a third at the bottom center. They are simple, rounded shapes representing people.

GLI STRUMENTI DI TUTELA

A white graphic element consisting of a horizontal line on the left and a large arc on the right, framing the text 'cap. 4'.

cap. 4

AGE VERIFICATION E PARENTAL CONTROL

L'Age verification e il Parental control rappresentano due strumenti fondamentali per garantire la sicurezza dei minori online. Con la crescente presenza di contenuti potenzialmente dannosi su internet, come pornografia, giochi d'azzardo e social network non adeguati ai minori, è necessario implementare soluzioni tecnologiche e regolamentazioni efficaci per tutelare i giovani utenti.

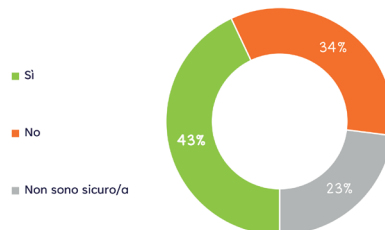
L'Unione Europea ha posto l'attenzione sull'**Age verification** come una misura prioritaria per proteggere i minori nel mondo digitale. Secondo l'Agenda Digitale (agenda-digitale.eu), gli Stati membri stanno adottando approcci diversi per garantire un accesso sicuro a internet per i più giovani. Tra le misure più significative vi sono l'introduzione di sistemi tecnologici per la Age verification e il rafforzamento delle normative sulla protezione dei dati.

Ad esempio, **Francia** e **Germania** hanno implementato piattaforme che richiedono agli utenti di dimostrare la propria età attraverso documenti di identità digitali. Questo approccio è stato sviluppato per rispettare il GDPR, garantendo che le informazioni personali degli utenti siano trattate in modo sicuro e trasparente. Inoltre,

Cosa dice la ricerca

Age verification: conoscenza

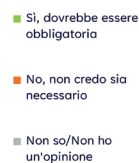
Conosci la pratica dell'age verification?



	MASCHI	FEMMINE	12-15 anni	16-18 anni
Si	41%	45%	44%	42%
No	36%	32%	36%	32%
Non sono sicuro/a	23%	23%	20%	26%

Base: totale ragazzi
B30. Sai o conosci la pratica dell'age verification per accedere a contenuti a piattaforme online?

Age verification: obbligatorietà



	MASCHI	FEMMINE	12-15 anni	16-18 anni
Si, dovrebbe essere obbligatoria	77%	76%	74%	79%
No, non credo sia necessario	12%	15%	15%	10%
Non so/Non ho un'opinione	12%	10%	11%	11%

Base: totale ragazzi
B33. Pensi che la verifica dell'età dovrebbe essere obbligatoria su tutte le piattaforme online che offrono contenuti potenzialmente inappropriati per i minori?

la Commissione Europea sta lavorando su linee guida comuni per armonizzare i sistemi di Age verification all'interno dell'UE, migliorando la cooperazione transnazionale.

Nel **Regno Unito**, la legge sulla Age verification per i siti di pornografia è un esempio concreto di regolamentazione efficace. Secondo il sito Internet Matters (internetmatters.org),

questa legge richiede ai siti web di contenuti per adulti di implementare strumenti di verifica per assicurarsi che i visitatori siano maggiorenni. Nonostante le difficoltà tecniche iniziali, come la resistenza da parte dei fornitori di contenuti, questa normativa ha sensibilizzato l'opinione pubblica sull'importanza di limitare l'accesso ai contenuti dannosi per i minori.

A livello globale, diversi Paesi stanno adottando approcci innovativi per affrontare la questione della sicurezza online per i minori. In **Corea del Sud** sono stati introdotti limiti obbligatori sul tempo di utilizzo dei dispositivi per i bambini, mentre in **Australia** è in corso una campagna nazionale per sensibilizzare i genitori sull'importanza del parental control. Le piattaforme digitali, come dimostrato dal lavoro di WeProtect, stanno sviluppando

strumenti avanzati di Parental control. Questi strumenti includono filtri per contenuti, limiti di tempo di utilizzo e notifiche per monitorare le attività online dei minori. La collaborazione tra governi, aziende tecnologiche e organizzazioni no-profit è fondamentale per creare un ecosistema digitale sicuro e protetto per i più giovani.

La age verification e il parental control sono strumenti utili per proteggere i minori nel contesto digitale. Le iniziative dell'UE, le normative nazionali come quella britannica e le misure adottate in Italia dimostrano che una regolamentazione efficace è possibile, ma richiede un approccio coordinato tra governi, aziende tecnologiche e cittadini.

La sfida futura sarà quella di bilanciare sicurezza e privacy, garantendo che i diritti dei minori siano sempre al centro delle politiche digitali.

Gli interventi dell'AgCom

L'Agcom, con la delibera 61/24/cons, ha avviato una consultazione pubblica per definire le modalità di verifica dell'età degli utenti, in attuazione della legge n. 159/2023 (decreto Caivano). La legge assegna all'Agcom il compito di stabilire le modalità tecniche per verificare la maggiore età degli utenti. In collaborazione con il Garante per la pri-

vacità, è stato creato un tavolo congiunto per promuovere un codice di condotta che incoraggi le piattaforme digitali ad adottare sistemi di age verification.

Inoltre, l'AGCOM, come indicato nel comunicato stampa del 7 ottobre 2024, ha avviato un piano strategico che prevede l'obbligo per le piattaforme di implementare sistemi di

age verification per l'accesso a contenuti sensibili.

Secondo il portale dell'AGCOM sulla tutela dei minori, l'obiettivo principale è garantire un equilibrio tra protezione e libertà digitale. Questo include l'introduzione di misure educative per sensibilizzare le famiglie sui rischi online e sull'uso responsabile delle tecnologie. (agcom.it)

Le regole dell'Ofcom nel Regno Unito

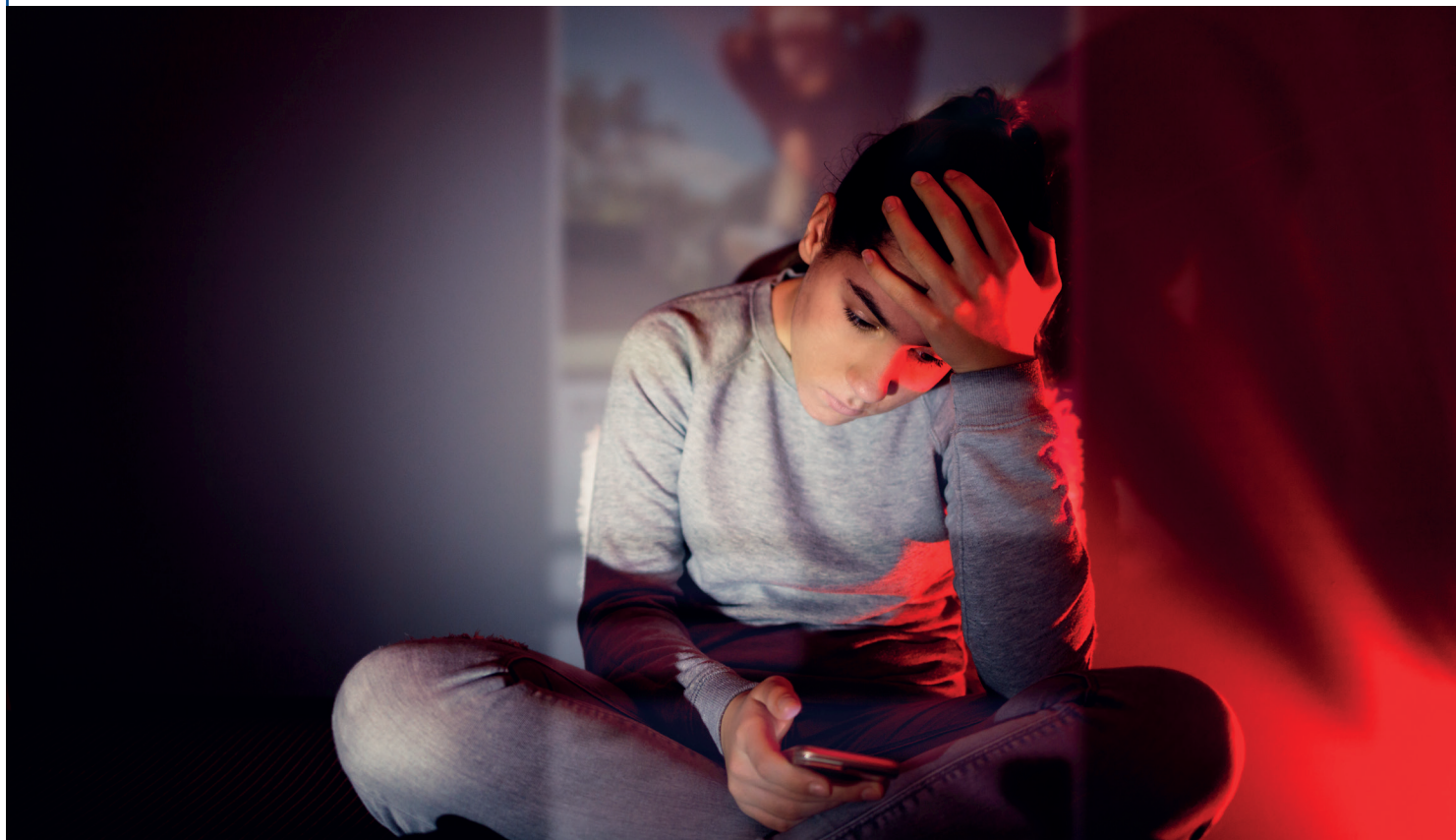
L'Ofcom, l'autorità di regolamentazione delle comunicazioni nel Regno Unito, ha introdotto nuove linee guida per proteggere i bambini dall'accesso a contenuti pornografici online. Queste misure richiedono che i siti e le app implementino metodi di verifica dell'età altamente efficaci per impedire ai minori di 18 anni di visualizzare tali contenuti.

I metodi accettati includono la verifica tramite sistemi simili a quelli applicati nell'open banking, dove il consenso dell'utente permette alla banca di confermare la maggiore età senza condividere la data di nascita completa, e il confronto con un documento d'identità, in cui l'utente carica un documento

come patente o passaporto e lo confronta con un'immagine per verificare l'identità. Altri metodi sono la stima dell'età facciale attraverso l'analisi delle caratteristiche del volto, le verifiche tramite operatore di rete mobile che applicano restrizioni di contenuto per impostazione predefinita e i controlli con carta di credito, dove la conferma della banca emittente serve come prova dell'età. Metodi come l'autodichiarazione dell'età o i pagamenti online senza requisiti specifici non sono considerati sufficientemente sicuri. Inoltre, i contenuti pornografici non devono essere visibili agli utenti prima o durante il processo di verifica.

Le scadenze per l'imple-

mentazione di queste misure variano: i servizi che pubblicano contenuti propri devono iniziare immediatamente ad adottare i nuovi sistemi, mentre quelli che ospitano contenuti generati dagli utenti devono completare le valutazioni sull'accesso dei minori entro aprile 2025 e implementare le protezioni entro luglio 2025. L'Ofcom ha avviato un programma di enforcement per monitorare la conformità a queste regole e intraprendere azioni contro i servizi che non si adeguano. L'obiettivo di queste iniziative è garantire una maggiore sicurezza online per i bambini, rispettando al contempo la privacy degli utenti adulti e il loro diritto ad accedere a contenuti legali. (ofcom.org.uk)





L'IMPATTO DEI SOCIAL MEDIA

cap. 5

SULLA SALUTE MENTALE

L'uso della tecnologia è diventato parte integrante della vita quotidiana degli adolescenti, influenzando profondamente il loro benessere mentale. Sebbene il digitale offra numerose opportunità, il suo impatto è caratterizzato da una complessa coesistenza di rischi e benefici.

Bambini e adolescenti sono particolarmente vulnerabili ai rischi e agli effetti negativi derivanti dall'aumento dell'uso dei social e degli schermi per una serie di concause, tra cui la mancanza di piena capacità di autoregolazione, l'autostima fragile e il non completo sviluppo del loro cervello (Hoge et al., 2017).

Studi recenti hanno evidenziato come un utilizzo eccessivo o inappropriato dei dispositivi digitali sia correlato all'insorgere di problemi come ansia, depressione, isolamento sociale e deterioramento dell'autostima (McDool et al., 2019; Bhatia, 2023; Chen et al., 2024).

Secondo **un rapporto UNICEF pubblicato nel 2024**, gli adolescenti trascorrono in media sei ore al giorno sui dispositivi mobili, di cui due ore e mezzo sui social media. Questa tendenza solleva preoccupazioni riguardo agli effetti negativi sulla salute mentale, in particolare tra le ragazze adolescenti, più vul-

Cosa dice la ricerca

Come si sentirebbero senza i social per una settimana

Telefono Azzurro bva Doxa

RAGAZZI

		MASCHI	FEMMINE	12-15 anni	16-18 anni
Tranquillo	25%	26%	23%	26%	24%
Perso	23%	22%	24%	22%	25%
Ansioso/agitato	21%	19%	22%	18%	23%
Solo	8%	7%	8%	7%	10%
Libero	4%	4%	5%	5%	3%
Felice	3%	2%	3%	3%	2%
Non mi farebbe alcun effetto	10%	12%	7%	12%	7%
Nessuna di queste	7%	7%	8%	7%	8%

86%
pensa che l'uso
eccessivo di social
media possa causare
dipendenza

Base: totale ragazzi
B7. Se ti venissero tolti i social per una settimana, come ti sentiresti?
B8. Pensi che l'uso eccessivo dei social media possa causare dipendenza?

Cosa dice la ricerca

Emozioni provate mentre erano sui social



63% ha provato almeno un'emozione
- 66% tra le ragazze



MASCHI	FEMMINE	12-15 anni	16-18 anni
20%	27%	26%	21%
19%	22%	21%	20%
16%	22%	20%	17%
12%	15%	14%	12%
10%	12%	12%	10%
11%	11%	12%	10%
10%	10%	9%	11%
9%	10%	8%	11%
6%	11%	9%	9%

Base: totale ragazzi
B15. Ti è mai capitato sui social di...

BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

16

Se hai mai subito critiche e/o offese per il tuo aspetto fisico, come ti sei sentito?



MASCHI	FEMMINE	12-15 anni	16-18 anni
14%	18%	17%	15%
11%	15%	15%	10%
13%	13%	14%	11%
12%	13%	14%	11%
11%	10%	11%	9%
11%	9%	11%	9%
7%	7%	9%	5%
52%	50%	49%	53%

Base: totale ragazzi
B17. Se hai mai subito critiche e/o offese per il tuo aspetto fisico, come ti sei sentito?

BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

18

nerabili ai sentimenti di solitudine e all'insoddisfazione per l'immagine corporea promossa dai social media.

Negli ultimi anni, il peggioramento della salute mentale tra i giovani è stato ulteriormente accelerato dall'aumento dell'uso dei social media e dall'impatto della pandemia di Covid-19. Inoltre, l'isolamento sociale imposto durante la pandemia ha portato molti adolescenti a trascorrere più tempo online (Chen et al., 2024).

Anche con un uso a breve termine della tecnologia, poi, i bambini riportano sintomi fisici come problemi agli occhi e mal di testa, oltre a problemi di salute mentale come aggressività e disturbi del sonno, anche con un uso a breve termine della tecnologia (Hollis et al., 2017).

Il Rapporto “Children’s Wellbeing in a Digital World” del 2024 evidenzia l'impatto

complesso della tecnologia digitale sulla salute mentale dei bambini. Due terzi dei bambini intervistati dichiarano di aver subito esperienze dannose online, mentre i genitori manifestano crescente preoccupazione per contenuti inappropriati, disinformazione e l'interferenza della tecnologia nel tempo familiare. Il rapporto sottolinea la necessità di supportare i genitori, spesso primo riferimento per i figli, e di promuovere un'educazione digitale nelle scuole, che attualmente soffrono di risorse limitate. Si richiede maggiore responsabilità da parte delle piattaforme tecnologiche per ridurre rischi, aumentare la trasparenza e progettare ambienti online più sicuri. Un approccio coordinato tra famiglie, scuole, governi e aziende è essenziale per migliorare il benessere digitale e, di conseguenza, la salute mentale dei giovani (WHO, 2024).

L'ISOLAMENTO SOCIALE
IMPOSTO DURANTE LA
PANDEMIA HA PORTATO MOLTI
ADOLESCENTI A TRASCORRERE
PIÙ TEMPO ONLINE

ANCHE LE ISTITUZIONI
DEVONO SVOLGERE UN RUOLO
ATTIVO, IMPLEMENTANDO
POLITICHE CHE PROMUOVANO LA
SICUREZZA ONLINE

Si tratta di evidenze confermate anche dall'**indagine condotta da Telefono Azzurro e Doxa nel 2023**, dove già si evidenziava l'importanza del ruolo dei genitori nel monitorare l'uso della tecnologia da parte dei figli, incoraggiandoli a bilanciare le attività online con quelle offline. Anche le Istituzioni devono svolgere un ruolo attivo, implementando politiche che promuovano la sicurezza online e l'educazione all'uso responsabile del digitale.

L'Ufficio regionale per l'Europa dell'**Organizzazione mondiale della sanità (OMS)** invita a dare priorità al benessere digitale degli adolescenti attraverso interventi mirati come l'integrazione dell'educazione alla digital literacy nelle scuole, il miglioramento dei servizi di salute mentale e il dialogo aperto su questi temi in famiglie, scuole e co-

munità. È fondamentale formare educatori e professionisti della salute e garantire la responsabilità delle piattaforme digitali per un uso sicuro e consapevole delle tecnologie (WHO, 2024).

Il **rapporto di MQ Mental Health Research** evidenzia i potenziali benefici e rischi dell'uso di Internet sulla salute mentale dei giovani. Tra i rischi, spiccano l'esposizione a contenuti dannosi (autoleSIONISMO, disturbi alimentari), la sostituzione di attività salutari (sonno, esercizio fisico) e i comportamenti compulsivi legati alla dipendenza digitale. I social media possono contribuire al disagio psicologico tramite il confronto sociale. Tuttavia, Internet offre benefici come la connettività sociale, il supporto emotivo e l'accesso a risorse educative sulla salute mentale (Hollis et al., 2017).

Le raccomandazioni includono: promuovere ricerche di qualità, sensibilizzare i giovani sull'uso equilibrato di Internet, incoraggiare genitori e scuole a educare sui rischi e vantaggi digitali e invitare le aziende tecnologiche a progettare piattaforme sicure. Il rapporto sottolinea l'importanza di un approccio bilanciato per massimizzare i benefici e minimizzare i rischi dell'uso digitale (MQ Mental Health Research, 2024).

Nonostante tutti questi possibili rischi, il digitale può rappresentare anche **una risorsa importante per la salute mentale**, se utilizzato in modo consapevole e strategico. Le tecnologie digitali offrono strumenti per la promozione del benessere psicologico, come applicazioni per la meditazione, piattaforme educative e programmi basati sulla realtà virtuale.

Integrare le competenze digitali nell'educazione formale può aiutare i giovani a sviluppare consapevolezza e resilienza, favorendo una maggiore capacità di gestire le sfide della vita digitale.

Non solo. L'uso di applicazioni progettate per il benessere mentale può migliorare la resilienza psicologica degli adolescenti, riducendo i sintomi di ansia e depressione. È fondamentale, tuttavia, garantire che tali strumenti siano accessibili e progettati in modo da rispondere alle esigenze dei giovani. Programmi educativi che insegnano un uso equilibrato della tecnologia possono rappresentare una soluzione efficace per promuovere un ambiente digitale sicuro e positivo (McDool et al., 2019; Hollis et al., 2017).

In conclusione, l'impatto del digitale sulla salute mentale degli adolescenti è complesso e dipende da fattori come

Adolescenti e social network negli studi di Giuseppe Riva

Giuseppe Riva, Docente di Psicologia della Comunicazione dell'Università Cattolica di Milano, con i suoi studi ha analizzato il rapporto tra ragazzi e social network, sottolineando il loro ruolo nella costruzione dell'identità e delle relazioni.

I giovani usano i social per esprimersi, esplorare identità altrui e rafforzare il senso di appartenenza. Tuttavia, questo spazio digitale può esporli a rischi come cyberbullismo, dipendenza, ansia da prestazione e perdita di controllo sulla propria immagine. La fusione tra online e offline crea un'"interrealtà" che amplifica pressioni sociali e insicurezze. Riva evidenzia l'importanza di un uso consapevole per sfruttare le opportunità offerte dai social senza subirne gli effetti negativi.

Riva, nel suo libro "Nativi digitali", analizza l'impatto della tecnologia sulla Generazione Y, evidenziando cambiamenti nei rapporti sociali, nell'apprendimento e nella memoria. La scuola dovrebbe adattarsi a questi mutamenti, evitando un uso acritico della tecnologia ma integrandola in modo consapevole. L'attenzione è in calo, mentre fenomeni come sexting e hikikomori sono in crescita, segnalando rischi legati alla rete. Molti giovani non si preoccupano di tutelare la propria privacy, con possibili conseguenze poi negli ambiti lavorativi o nella vita personale. Per un uso consapevole, Riva propone strumenti educativi come contratti per smartphone e un "patentino digitale".

intensità e qualità dell'uso della tecnologia, oltre che dalle caratteristiche individuali. Mentre rischi come ansia, depressione e isolamento sono significativi, esistono opportunità per interventi positivi attraverso piattaforme digitali. Un approccio bilanciato, che coinvolga famiglie, scuole e istituzioni, è essenziale per proteggere e sostenere la salute mentale dei giovani nell'era digitale.

I DUE VOLTI DEL GAMING

cap. 6

LA NUOVA
FRONTIERA DELLA
SICUREZZA ONLINE

Il gaming è una delle attività a cui i minori dedicano più tempo, dato in crescita per via del fenomeno del mobile gaming e una maggiore accessibilità a dispositivi smartphone. Questo fenomeno esercita un impatto complesso e multifattoriale sulla vita dei bambini, influenzando lo sviluppo psicologico, le competenze cognitive, la socialità e i comportamenti. Gli effetti possono essere sia positivi sia negativi, a seconda di molteplici fattori, tra cui il tipo di gioco, il tempo dedicato e il contesto in cui avviene il gaming (Kovess-Masfety et al., 2016). Tra gli effetti positivi,

la letteratura suggerisce che i videogiochi possano migliorare le capacità cognitive e il rendimento scolastico. In particolare uno studio ha evidenziato che un utilizzo moderato e consapevole dei videogiochi è associato a un miglior funzionamento intellettuale e a una maggiore competenza scolastica, dimostrando potenziali benefici cognitivi (Kovess-Masfety et al., 2016).

Inoltre, i giochi cooperativi favoriscono l'interazione sociale e il lavoro di squadra, anche se gli effetti variano a seconda del contesto di gioco (Kabadayi, 2024).

IL GAMING È UNA DELLE ATTIVITÀ A CUI
I MINORI DEDICANO PIÙ TEMPO, DATO IN CRESCITA
PER VIA DEL FENOMENO DEL MOBILE GAMING



Le opportunità del Gaming secondo Telefono Azzurro

Secondo il Position Paper “Sfide e Opportunità del Gaming” di Telefono azzurro e Repubblica digitale, i videogiochi offrono anche opportunità per sviluppare competenze digitali e creative, oltre a migliorare le soft skills, come la risoluzione dei problemi e il pensiero critico (Sfide e Opportunità del Gaming, 2023).

Un altro aspetto positivo è rappresentato dall'inclusi-

vità: i videogiochi permettono ai bambini di esplorare ambienti e culture diverse in modo immersivo, stimolando empatia e comprensione delle diversità. In aggiunta, le innovazioni tecnologiche hanno reso il gaming accessibile a un pubblico più ampio, includendo strumenti per giocatori con esigenze particolari, come opzioni per daltonici, sottotitoli e configurazioni personalizzabili (Sfide e Opportunità

del Gaming, 2023). Tuttavia, il gaming non è esente da rischi. L'esposizione a contenuti violenti è stata collegata a un aumento dell'aggressività nei bambini, simile agli effetti della visione di contenuti televisivi violenti (Silvern & Williamson, 1987). Nonostante ciò, alcune meta-analisi indicano che l'impatto complessivo sull'aggressività e sul comportamento prosociale è minimo (Ferguson, 2015).

Se un uso moderato di videogiochi cooperativi può favorire le competenze sociali, l'uso eccessivo di videogiochi può causarne una diminuzione. In particolare tra le ragazze, un gaming competitivo a frequenze elevate può diminuire i comportamenti prosociali (Hygen et al., 2019; Lobel et al., 2017). Inoltre, il disturbo da gioco su internet, riconosciuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), può influire negativamente su molteplici aspetti della vita quotidiana quali sonno, rendimento scolastico e benessere emotivo, come dimostrato da ricerche sistematiche (Sugaya et al., 2019). Inoltre la sedentarietà associata al gaming contribuisce a problemi di salute fisica, come obesità e

postura scorretta (Kabadayi, 2024).

Il Position Paper “Sfide e Opportunità del Gaming” di Telefono azzurro sottolinea che l'educazione digitale e il controllo genitoriale sono essenziali per mitigare i rischi. Strumenti come il controllo parentale permettono di limitare il tempo di gioco, bloccare contenuti non appropriati e monitorare le interazioni online. La qualità delle relazioni genitore-figlio è fondamentale nel moderare gli effetti del gaming: relazioni familiari problematiche sono associate a un maggiore rischio di comportamenti di gioco problematici (Schneider et al., 2017). Inoltre, anche l'educazione digitale è necessaria per sensibiliz-

zare genitori e figli sull'uso responsabile dei videogiochi (Sfide e Opportunità del Gaming, 2023).

Dal punto di vista economico e normativo, il gaming presenta sfide come le micro-transazioni e le loot boxes. Queste pratiche, spesso integrate nei giochi, sollevano preoccupazioni sul rischio economico per i giovani, che possono non comprendere appieno il valore reale del denaro virtuale. Inoltre il meccanismo delle loot boxes presenta dinamiche ascrivibili al contesto del gioco d'azzardo, tuttavia laddove l'accesso al gioco d'azzardo tradizionale è fortemente regolamentato, l'impiego delle loot boxes in videogiochi rivolti ai minori non presenta le stesse limitazioni. Regolamentazioni come il Digital Service Act mirano a garantire maggiore trasparenza e a tutelare i consumatori, imponendo standard armonizzati per limitare l'accesso dei minori a queste funzionalità (Digital Service Act, 2022). La protezione dei dati personali è un'altra priorità: il GDPR e normative come il Children's Code del Regno Unito offrono strumenti per salvaguardare la privacy dei minori, imponendo criteri rigorosi per la gestione delle informazioni sensibili (GDPR, 2016; Children's Code, 2018).

In conclusione, il gaming offre opportunità cognitive, sociali e educative, ma un uso eccessivo o inadeguato può portare a conseguenze negative come aggressività, ridotta competenza sociale e problemi di salute. L'impatto complessivo dipende dal tipo di gioco, dal tempo dedicato e dalle dinamiche familiari. Politiche pubbliche, educazione digitale e supervisione genitoriale sono strumenti chiave per bilanciare i benefici e mitigare i rischi.



IL POSITION PAPER “**SFIDE E OPPORTUNITÀ DEL GAMING**”
DI TELEFONO AZZURRO
SOTTOLINEA CHE L'EDUCAZIONE
DIGITALE E IL CONTROLLO
GENITORIALE SONO ESSENZIALI
PER MITIGARE I RISCHI



DIRITTO ALLA PRIVACY

cap. 7

DI BAMBINI E ADOLESCENTI

La “Generation Alpha”, la prima cresciuta in un mondo fortemente influenzato dall’IA, è particolarmente esposta ai rischi a causa della limitata comprensione della privacy negli spazi del digitale e della mancanza di esperienza di vita. L’assenza di un monitoraggio adeguato espone i giovani a minacce riguardanti la loro sicurezza e privacy, con il rischio che le loro informazioni personali vengano raccolte e sfruttate senza alcuna tutela. Questo scenario si traduce in una violazione di diritti fondamentali sanciti dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui Diritti dell’Infanzia (CRC), in particolare l’articolo 16, che protegge il diritto del minore alla privacy.

Quando piattaforme basate sull’Intelligenza artificiale raccolgono e analizzano i dati personali dei minori senza un consenso informato – spesso nemmeno dei genitori o tutori – questo diritto viene gravemente compromesso. Gli algoritmi che monitorano le attività online profilano gli utenti e utilizzano queste informazioni per scopi commerciali o manipolativi rappresentano una minaccia concreta alla riservatezza dei giovani. Non solo questi dati possono essere sfruttati per scopi inappropriati, ma i minori, a causa della loro scarsa consapevolezza dei rischi digitali, diventano bersagli facili per attività invasive o dannose.

La protezione della privacy non è solo una questione tecnica, ma un principio fondamentale per lo sviluppo sano e sicuro dei bambini. Violare questo diritto significa minare la loro autonomia, esponendoli a pressioni e influenze esterne che possono avere

La Dichiarazione dei Diritti Digitali

La Dichiarazione dei Diritti Digitali stabilisce che i giovani hanno diritto alla privacy, alla sicurezza online e alla trasparenza delle piattaforme tecnologiche. Le aziende devono proteggere i dati personali, progettare prodotti sicuri e non sperimentare sugli utenti senza consenso informato.

È fondamentale garantire strumenti che offrano autonomia e controllo, consentendo di disattivare funzionalità dannose. I giovani devono avere il diritto di eliminare i propri dati, scegliere alternative alle piattaforme dominanti e partecipare ai processi decisionali. Infine, si richiede responsabilità, trasparenza e protezione contro manipolazioni e abusi digitali.

ripercussioni sul loro benessere psicologico ed emotivo. Per questo, è indispensabile che lo sviluppo e l’implementazione di tecnologie basate sull’intelligenza artificiale rispettino rigorosamente l’articolo 16, garantendo ambienti digitali sicuri e regolamentati. Solo così sarà possibile sfruttare le potenzialità dell’intelligenza artificiale senza mettere a rischio i diritti fondamentali dei minori.

Negli ultimi anni, sono state intraprese numerose iniziative per affrontare i rischi

legati all'uso dell'Intelligenza artificiale, in particolare per proteggere la privacy dei minori. Organizzazioni internazionali come Unicef e The Alan Turing Institute stanno lavorando attivamente per garantire che le tecnologie digitali, a partire da quelle basate sull'Intelligenza artificiale, siano progettate con la privacy dei bambini al centro.

Unicef, attraverso il suo rapporto **“Policy Guidance on AI for Children”**, promuove l'adozione di politiche globali che includono i diritti dei minori nella progettazione di sistemi digitali. Allo stesso modo, la **5Rights Foundation** è impegnata nel creare normative che impediscano la profilazione dei bambini a scopi commerciali, spingendo per un uso responsabile dei loro dati.

Queste organizzazioni riconoscono l'importanza di una valutazione d'impatto sui diritti dei bambini per analizzare e ridurre i rischi associati alla raccolta di dati nei sistemi di intelligenza artificiale.

Il GDPR, con le sue rigide regolazioni sulla raccolta di dati personali, rappresenta una base fondamentale per queste politiche, ma occorre che gli sviluppatori di tecnologie si impegnino ad andare oltre la compliance normativa, pensando al benessere dei minori (European Commission, 2018).

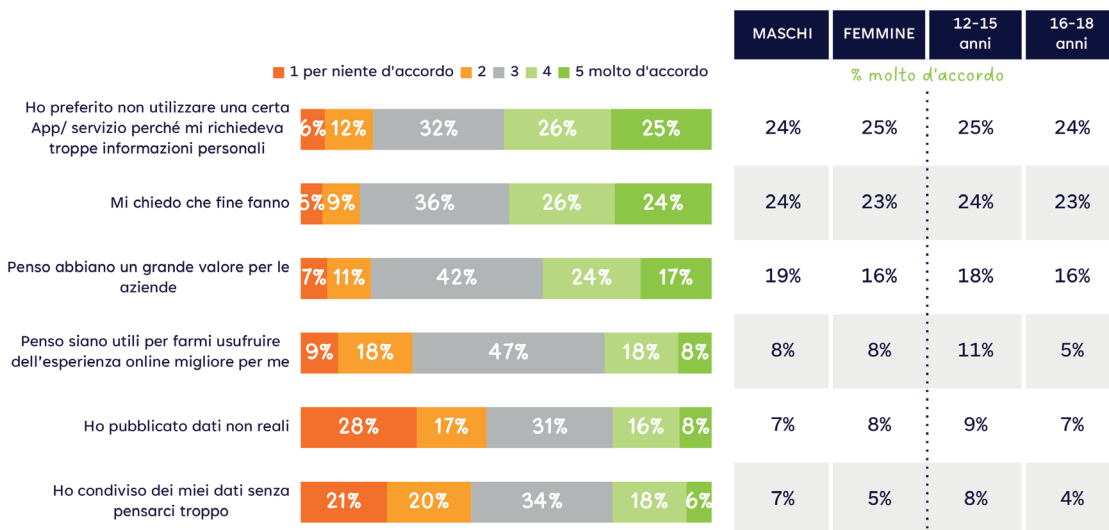
Tuttavia, la protezione della privacy non può limitarsi alla sola applicazione di normative locali o nazionali. **È necessario un impegno internazionale** che armonizzi le leggi a livello globale, come evidenziato dalla Dichiarazione Ministeriale del G7 sull'Industria, la Tecnologia e il Digitale, che riconosce le sfide complesse e in evoluzione poste dall'IA. Riconoscendo la vulnerabilità dei bambini, le Autorità del G7 per la protezione dei dati e della privacy sottolineano la necessità di sviluppare un'IA che rispetti i diritti fondamentali, basandosi su standard internazionali che possano tener conto delle varie vulnerabilità specifiche e che si sviluppino soluzioni come l'IA spiegabile (explainable AI), in grado di offrire tracciabilità nei processi algoritmici, aumentando la fiducia degli utenti e dei tutori (G7 DPAs, 2024).

In questo contesto, le politiche devono essere implementate con un approccio che contempli il monitoraggio costante delle tecnologie e delle loro implicazioni sui minori. È essenziale che le

IL GDPR, CON
LE SUE RIGIDE REGOLAZIONI
SULLA RACCOLTA DI DATI
PERSONALI, RAPPRESENTA
UNA BASE DECISIVA PER
LE POLITICHE DI TUTELA DI
BAMBINI E ADOLESCENTI

Cosa dice la ricerca

Accordo con affermazioni sulla privacy e i dati personali



Base: totale ragazzi
B36. Rispetto alle informazioni e ai dati che condividi online, indica il tuo grado di accordo con le seguenti affermazioni

BVA DOXA - SAFER INTERNET DAY 2025

36

aziende tecnologiche, in collaborazione con le Istituzioni internazionali, siano tenute a rispettare rigorosi standard etici e di sicurezza, progettando sistemi che non solo rispondano alle normative, ma che rispettino attivamente la privacy e i diritti dei bambini.

Ad esempio, nonostante la maggior parte dei Paesi del mondo abbia aderito alla Convenzione, uno studio dell'UNICEF ha rilevato che, su 20 Paesi con strategie nazionali sull'Intelligenza artificiale, la maggior parte menziona i bambini e i loro diritti in modo marginale o per nulla. Questo approccio ignora il principio sancito dall'articolo 3 della Convenzione, che sot-

tolinea l'importanza di mettere il benessere del bambino al centro di ogni iniziativa e decisione che lo riguardano, comprese quelle relative allo sviluppo tecnologico. Una tale lacuna nelle strategie nazionali e aziendali rischia di esacerbare le vulnerabilità dei minori nell'ambiente digitale, rendendo urgente un cambiamento che garantisca una maggiore protezione e rispetto dei loro diritti.

Proteggere la privacy dei minori significa non solo evitare il rischio di sfruttamento commerciale dei loro dati, ma anche tutelare il loro benessere psicologico ed emotivo in un mondo sempre più digitalizzato.

USO DEL DENARO DIGITALE

cap. 8

**RISCHI
E PROTEZIONE
PER BAMBINI
E ADOLESCENTI**

Il digitale sta trasformando il rapporto di bambini e adolescenti con il denaro attraverso giochi online, app e piattaforme digitali, esponendoli sempre più a transazioni economiche mediate dalla tecnologia. Questo cambiamento riguarda anche l'impatto dell'Intelligenza artificiale sulla gestione delle transazioni, i rischi di manipolazione economica nei giochi e l'influenza dell'economia digitale sul comportamento dei giovani.

L'economia digitale si basa sull'uso di tecnologie applicate alle attività economiche, includendo settori come e-commerce, marketing digitale, servizi finanziari, sviluppo software, gaming e cloud computing. Il digitale ha modificato profondamente le interazioni economiche, migliorando l'accesso ai servizi, l'efficienza e la produttività. Tecnologie come blockchain, IA, realtà aumentata e Internet of Things stanno trasformando in maniera trasversale tutti i settori dell'economia e hanno profondamente cambiato le esperienze dei clienti (Lei et al., 2024).

Tuttavia, l'economia digitale presenta sfide significative, tra cui il bisogno di competenze digitali e la sicurezza delle informazioni.

Negli ultimi anni, sotto la spinta di questa accelerazione tecnologica, il denaro digitale ha assunto un ruolo

centrale nella vita dei giovani, soprattutto tramite giochi online e app mobili.

Sebbene questa evoluzione favorisca apprendimento e socializzazione, introduce rischi come la manipolazione economica. Nei giochi, la "monetizzazione" è il processo con cui le aziende generano ricavi dalle interazioni dei giocatori, trasformando i giochi da prodotti a tantum a servizi perpetui con modelli come il free-to-play e le microtransazioni.

L'Intelligenza artificiale svolge un ruolo cruciale nella gestione delle transazioni economiche digitali, analizzando i comportamenti dei giocatori e ottimizzando le strategie di monetizzazione. Attraverso la raccolta di dati, l'IA personalizza l'esperienza di gioco, suggerendo offerte o sconti basati sulle preferenze individuali. Tuttavia, que-



IL DENARO DIGITALE
HA ASSUNTO UN RUOLO
CENTRALE NELLA VITA DEI
GIOVANI, SOPRATTUTTO TRAMITE
GIOCHI ONLINE E APP MOBILI.



ste pratiche sollevano questioni etiche, poiché possono influenzare i consumatori vulnerabili attraverso meccanismi manipolativi.

Un problema importante è quello legato alla manipolazione economica nei giochi, che spesso vede come vittime bambini e adolescenti. I giochi utilizzano tattiche persuasive, come offerte temporanee, per indurre acquisti. La valuta virtuale confonde i giovani sul valore reale delle spese, mentre le dinamiche pay-to-win creano pressione sociale per effettuare acquisti al fine di ottenere vantaggi competitivi. Sistemi come le loot box, che assomigliano al gioco d'azzardo, possono causare spese impulsive e comportamenti problematici

(Drummond & Sauer, 2018).

L'economia digitale influenza il comportamento degli utenti e lo sviluppo tecnologico, trasformando il tempo e l'attenzione in profitti. I modelli freemium, ad esempio, offrono giochi gratuiti con funzionalità a pagamento, progettati per attrarre utenti e stimolare spese significative da una minoranza (Seufert, 2020). Le piattaforme monetizzano anche i dati degli utenti per creare offerte personalizzate, alimentando lo sviluppo di IA più sofisticate.

I sistemi di IA nei videogiochi personalizzano l'esperienza di acquisto analizzando i dati degli utenti e adattando offerte e promozioni alle loro abitudini. Attraverso il monitoraggio del

comportamento, l'IA suggerisce acquisti mirati, come potenziamenti scontati dopo un fallimento ripetuto. Questi sistemi integrano pagamenti intuitivi, come il pagamento con un clic, per rendere le transazioni fluide e meno evidenti. Tuttavia, tali tecnologie favoriscono pratiche manipolative, come il costo nascosto, offerte limitate nel tempo e loot boxes, che spingono a spese ripetitive. I minori sono particolarmente vulnerabili, poiché tendono a sottovalutare i costi e agire impulsivamente, aggravati da valute virtuali e design manipolativi. Questo può portare a debiti e comportamenti di spesa problematici, amplificati dall'influenza sociale e dalla carenza di regolamentazioni globali. (King & Del-fabbro, 2019).

L'IA trasforma anche i videogiochi e le app, migliorando l'esperienza utente grazie alla personalizzazione, alla generazione procedurale e all'ottimizzazione delle transazioni finanziarie. Tuttavia, emergono sfide legate alla protezione dei dati e all'etica, soprattutto nella gestione del denaro digitale. Nonostante i rischi, l'IA rappresenta un'opportunità per innovare i sistemi di pagamento e i modelli di business (Tolks et al., 2024).

Per mitigare i rischi, è fondamentale sensibilizzare giovani e genitori. Regolamentazioni come quelle discusse

Le guide di Internet Matters

Internet Matters fornisce due guide che condividono l'obiettivo di educare e supportare genitori e figli nello sviluppo di competenze per navigare in sicurezza nel mondo delle transazioni digitali. Con un'attenzione particolare alle dinamiche dei videogiochi, forniscono strumenti per affrontare i rischi economici e promuovere un uso responsabile del denaro nel contesto digitale.

La prima guida, intitolata "Guida alla gestione del denaro online," è pensata per aiutare i genitori a insegnare ai bambini e ai giovani come gestire il denaro in modo responsabile nel contesto digitale. Si concentra sul fatto che, poiché il denaro è sempre più rappresentato in forma virtuale, i giovani potrebbero non comprendere appieno il suo valore reale. La guida affronta temi come NFT, criptovalute, spese in-game e truffe sui social media, fornendo strumenti utili per educare i ragazzi a riconoscere i rischi associati al denaro online e a sviluppare una maggiore consapevolezza finanziaria.

La seconda guida, "Come gestire la spesa in-game: Guida per i genitori," approfondisce le tipologie di spese che i giovani possono incontrare nei videogiochi online, come microtransazioni, loot box e acquisti di oggetti cosmetici o funzionali. Viene sottolineata una spesa media di £38 al mese tra i giovani di età compresa tra 8 e 17 anni per acquisti in-game, evidenziando come tali spese possano essere incentivanti attraverso pratiche manipolative come il design persuasivo delle app. La guida offre supporto pratico ai genitori, con consigli per impostare limiti di spesa, monitorare il tempo di gioco e le transazioni, e discutere apertamente con i figli dei rischi economici legati ai videogiochi.

dall'Unione Europea richiedono trasparenza nei costi e limiti alle pratiche manipolative nei giochi per minori (European Commission, 2023).

Parallelamente, educare i giovani a riconoscere le strategie di marketing e a sviluppare competenze finanziarie digitali può aumentarne l'autonomia.

COME PROTEGGERLI

cap. 9

GLI STRUMENTI
DI SEGNALEAZIONE
E TUTELA

La protezione dei minori nel mondo digitale è una delle sfide più complesse dell'era contemporanea. La Rete espone bambini e adolescenti a rischi crescenti, tra cui la diffusione di materiale legato all'abuso, l'adescamento online e altre forme di sfruttamento. Per affrontare queste problematiche, sono stati sviluppati **sistemi integrati di segnalazione e intervento**, sia a livello internazionale che nazionale, che combinano tecnologie avanzate, collaborazione istituzionale e sensibilizzazione pubblica.

L'Internet Watch Foundation (IWF) è uno degli attori principali nella lotta contro il materiale di abuso sessuale su minori. Nel suo rapporto del 2023, l'IWF ha evidenziato come il numero di segnalazioni di contenuti illeciti continui a crescere, sottolineando la necessità di interventi tempestivi e coordinati. Grazie a tecnologie avanzate e a un team dedicato, l'IWF è in grado di analizzare rapidamente le segnalazioni ricevute dal pubblico, collaborando con i provider di servizi internet per rimuovere il materiale illegale spesso entro poche ore. Questo processo non si limita alla semplice rimozione dei contenuti, ma prevede un'interazione costante con le forze dell'ordine per garantire che le indagini non vengano compromesse.

La rete INHOPE, che coordina hotline in oltre 50 Paesi, è un'altra componente fondamentale nel sistema globale di segnalazione. Attraverso **il sistema "Notice-and-Takedown" (NTD)**, INHOPE riceve segnalazioni dal pubblico, le analizza e le trasmette alle autorità competenti o ai provider di hosting per la rimozione dei contenuti. Questo processo si avvale di strumenti come il database IC-CAM, che consente una gestione rapida e centralizzata delle segnalazioni, facilitando la cooperazione internazionale. L'obiettivo non è solo rimuovere il materiale illegale, ma anche interrompere le reti criminali che lo diffondono.

Un'altra iniziativa internazionale di rilievo è **il servizio "Report Remove," gestito da Childline in collaborazione con l'IWF**. Questa piattaforma consente ai minori di segnalare immagini intime condivise senza il loro consenso, offrendo supporto emotivo e una guida per la rimozione dei contenuti. Dopo la segnalazione, un team di esperti analizza il materiale e collabora con i provider per garantire che venga eliminato. Questo strumento è un'importante risorsa per le vittime, aiutandole a riacquistare il controllo sulla loro privacy e a ridurre l'impatto emotivo dell'abuso.

GLI STRUMENTI DI PREVENZIONE, TUTELA E INTERVENTO DI TELEFONO AZZURRO



LINEA 114
EMERGENZA
INFANZIA

La Linea 114 è un servizio di emergenza attivo 24 ore su 24, progettato per rispondere alle segnalazioni di situazioni di pericolo e violenza che coinvolgono bambini e adolescenti. Questo strumento è rivolto non solo ai minori, ma anche agli adulti che vogliono segnalare casi di abuso, maltrattamento o pericolo imminente. La linea è gestita in collaborazione con il Dipartimento per le Politiche della Famiglia e la Presidenza del Consiglio dei Ministri, seguendo un modello multiagenzia. Quando viene ricevuta una segnalazione, gli operatori analizzano il caso e attivano una rete di istituzioni locali e nazionali, tra cui forze dell'ordine, servizi sociali e autorità giudiziarie, per intervenire rapidamente e garantire protezione e sostegno alla vittima (Documentazione Telefono Azzurro).



NUMERO 19696

Il Numero 19696 è un servizio gratuito che offre supporto psicologico e consulenza ai minori e agli adulti che affrontano situazioni di violenza o abuso. Questo servizio si basa su un approccio empatico e relazionale, volto a costruire un rapporto di fiducia con i minori. Gli operatori ascoltano le preoccupazioni e i bisogni espressi dai bambini, aiutandoli a elaborare le loro emozioni e a trovare una soluzione al problema. Anche gli adulti possono rivolgersi al numero 19696 per segnalare situazioni di rischio o ricevere orientamento su come affrontare problematiche che coinvolgono i minori. Se necessario, gli operatori indirizzano i segnalanti verso i servizi locali competenti per un intervento più approfondito (Documentazione Telefono Azzurro).



l'aiuto per ogni bambino scomparso

SERVIZIO 116000

Il 116000 è un numero unico europeo, attivo in tutti i Paesi dell'Unione Europea, dedicato alla segnalazione di bambini e adolescenti scomparsi, sia italiani che stranieri. In Italia, il servizio è gestito dal Ministero dell'Interno e coordinato da Telefono Azzurro, che lo ha preso in carico a partire dal 25 maggio 2009, in occasione della Giornata internazionale dei bambini scomparsi. Questo numero gratuito è disponibile 24 ore su 24, sia da telefonia fissa che mobile, e rappresenta un importante punto di riferimento per le famiglie e per i cittadini che desiderano segnalare la scomparsa di un minore o fornire informazioni utili al suo ritrovamento.

SISTEMA “CLICCA E SEGNALA”

Uno degli strumenti più innovativi offerti da Telefono Azzurro è il modulo online “Clicca e Segnala,” che permette agli utenti di segnalare contenuti sospetti rilevati durante la navigazione online. Questo sistema è progettato per essere intuitivo e accessibile a tutti, offrendo diverse opzioni per classificare il tipo di materiale, come chat, siti web, social media e file condivisi. Gli utenti possono decidere se rimanere anonimi o condividere le proprie informazioni personali. Una volta inviata la segnalazione, questa viene inoltrata al Centro Nazionale per il Contrasto alla Pedopornografia Online (CNCPO), che avvia le indagini necessarie. Questo sistema è particolarmente utile per garantire una risposta tempestiva alle minacce online e per facilitare la cooperazione tra Telefono Azzurro e le autorità competenti (Sistema Clicca e Segnala).



AZZURRO
ACADEMY

L'Azzurro Academy è una piattaforma multimediale che rappresenta il centro delle attività educative e formative di Telefono Azzurro. Questa piattaforma offre webinar, corsi e dossier progettati per diversi gruppi target, tra cui bambini, adolescenti, genitori e insegnanti. I programmi educativi per i minori sono suddivisi per fasce d'età e si concentrano sui rischi legati all'uso del digitale, fornendo strumenti per navigare online in modo sicuro. Per i genitori e gli educatori, l'Academy propone attività che aiutano a comprendere le dinamiche digitali, i pericoli associati e le migliori strategie per accompagnare i giovani nel mondo digitale. Questo approccio integrato non solo promuove la sicurezza online, ma contribuisce anche a costruire una consapevolezza collettiva sui pericoli della rete (Documentazione 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.

www.azzurro.it



Fondazione SOS Il Telefono Azzurro ETS

Via Copernico, 1 - 20125 Milano

Telefono 02.550271

www.azzurro.it

Direzione scientifica:
Professor Ernesto Caffo

Dossier a cura di:
Giuliana Federico

Seguici sui social



e su

www.azzurro.it

www.academy.azzurro.it

Pubblicazione: Febbraio 2025

Grafica ed editing: MAGcom srl