

Giovani e Web 2.0: indagine qualitativa

di

Cristina Baglivo, Marialuce Benedetti, Giulia Cau, Francesco Currò, Chiara Risini

«Molte èquipe di professionisti esperti in social network e nuove dipendenze concordano su alcuni fatti reali: il mondo digitale non è un nuovo mondo, ma il nuovo mondo nel quale l'uomo è inevitabilmente immerso¹»

Nel corso della storia le relazioni interpersonali hanno subito dei radicali mutamenti: le trasformazioni storico - politiche ed economiche, insieme alla rivoluzione tecnologica, hanno profondamente modificato il nostro *modus relationandi*. Il mondo virtuale è *inevitabilmente*, con i suoi pro ed i suoi contro, parte integrante della società odierna; humus privilegiato ove nascono, si sviluppano e muoiono la maggior parte delle nostre relazioni e azioni.

Tante le luci e le ombre del Web. La domanda, allora, da cui iniziare potrebbe essere 'se' e 'quanto' influisca il Web sul nostro quotidiano modo di pensare, di essere e di agire. Anche e soprattutto rispetto ai giovani, piccoli o grandi che siano e a prescindere dalle qualifiche o categorizzazioni che diamo loro (Generazione Z, Nativi digitali, Millennials etc.).

È quest'ottica che la presente ricerca intende restituire i dati ottenuti dal monitoraggio realizzato dall'Osservatorio Nazionale Abusi Psicologici nell'ambito della sua attività di formazione sensibilizzazione in tema di devianza e disagio giovanile realizzata nel corso di due anni, aa.ss. 2016-2018. Focus prescelto quindi la relazione tra Giovani e Web, considerati i modelli comportamentali acquisiti ed agiti dai minori, il livello di conoscenze e competenze sul funzionamento del Web, come anche le fenomenologie del Bullismo e Cyberbullismo.

¹ F.I. Passoni, *Social Network mon amour: vamping, fomo, e-challenge e nomofobia*, <http://www.opsonline.it/psicologia-39060-vamping-fomo-e-challenge-nomofobia.html>

Luci e ombre del web

Le relazioni on-line sono parte integrante della società odierna, soprattutto per quanto riguarda l'utilizzo dei Social Network Site (cfr SNS): ne sono un esempio i principali servizi di messaggistica (es Whatsapp, Telegram ed il servizio Messenger di Facebook) che hanno modificato le loro funzioni somigliando sempre di più ai Social maggiormente utilizzati. La possibilità di utilizzare il mondo virtuale per creare relazioni/conessioni sociali sembra apportare particolari benefici a coloro che tendono ad avere difficoltà a socializzare nel mondo reale, come ad esempio gli individui più timidi che comunicano con meno apprensione quando si trovano online (Hammick & Lee, 2014; Steinfield et al., 2008; Frozzi & Mazzoni, 2011)².

Le piattaforme social consentono, in particolare a bambini e adolescenti, l'auto-narrazione attraverso pagine personali o blog on-line, come anche la sperimentazione di sé e la costruzione della propria identità personale (Biolcati, 2011): l'adolescente si rappresenta, afferma "chi è", stabilisce la propria identità nel contesto sociale virtuale pur mantenendo l'anonimato consentito dalle piattaforme stesse. Ha, quindi, la possibilità di costruirsi un'identità desiderata, piuttosto che reale (Gross, 2004): interessante comprendere come poi riuscirà a tradurre tale *avatar* virtuale in un'esistenza ed identità nel mondo reale, oggettivo, in relazione effettiva ed affettiva con gli *avatar* dei coetanei.

Il mantenimento delle relazioni, l'instaurarne di nuove con nuove persone, come anche i meccanismi di compensazione³ ed inclusione sociale od il senso di divertimento provato, sono alcune tra le motivazioni che spingono bambini e adolescenti a relazionarsi e comunicare privilegiando l'online (Papacharissi & Rubin, 2000; Baiocco et al., 2011). Nonostante alcuni ricerchino relazioni nuove con sconosciuti -salvo poi ritenerle meno significative e meno durature nel tempo (Baiocco et al., 2011)- è curioso come la maggior parte dei bambini e adolescenti sembri, invece, utilizzare Internet per il mantenimento delle relazioni preesistenti.

² "Sebbene l'essere costantemente connessi venga spesso associato all'isolamento sociale e al fuggire le relazioni interpersonali in presenza, una recente ricerca svolta su un campione di studenti della Corea del Sud ha dimostrato come l'utilizzo dei SNS sia in grado di aiutare le persone a percepire maggiore supporto sociale dai propri contatti e di sentirsi meno soli, percependo un più alto livello di benessere psicologico (Lee et al., 2013)" tratto da L. Prodocimo, *Come le nuove tecnologie hanno modificato il nostro stile di vita*, 24/02/2016, <http://www.stateofmind.it/2016/02/nuove-tecnologie-stile-vita/>.

³ Per compensazione s'intendono l'insieme di modalità attraverso le quali l'individuo riesce a gestire il suo senso di inferiorità senza che questo lo blocchi nelle sue attività.

È un dato quindi oramai incontestabile come la presenza online favorisca ed acceleri le attività umane in molti ambiti, lavorativi e non, producendo notevoli vantaggi, tanto economici quanto ambientali (Frozzi & Mazzoni, 2011; Mazzoni & Gaffuri, 2009).

Se queste sono alcune delle potenzialità positive del Web, non si possono dimenticare i suoi lati oscuri, problematici e critici. Colpisce indistintamente dall'età, ma la nomofobia, ad esempio, è una delle New Addiction Disorder in crescente diffusione, e non solo tra gli adolescenti (Greenfield & Davis, 2002). Letteralmente «no mobile phobia», il termine definisce una sindrome caratterizzata da un timore di perdere o essere senza il proprio cellulare e determinante dei veri e propri stati di ansia e frustrazione al pari di qualsiasi altra fobia in quanto probabilmente collegata alla paura di non sentirsi più in contatto con amici e famigliari (King et al., 2013).

Le possibili conseguenze negative di Internet non si risolvono qui. Tante, ad esempio, le abilità che perdiamo semplicemente perché non le svolgiamo più manualmente o mentalmente. Come anche da non sottovalutare la pressione sociale implicitamente correlata all'uso di tali tecnologie, per cui si riesce ad essere aggiornati e informati su ciò che fa il proprio gruppo di riferimento solo se si usano le stesse tecnologie o gli stessi applicativi, pena l'esclusione sociale.

La relazione tra i giovani e i nuovi media pur tuttavia ha forti criticità. Sempre più precoce è la disponibilità di smart-phone di ultima generazione, tant'è che i bambini di oggi hanno una tecnologia sempre più *user-friendly*, come anche servizi ed app *gratuite* che stimolano la partecipazione online. Partecipazione spesso non affiancata da un serio ed informato controllo da parte del mondo adulto, mentre è supportata, nei bambini ed adolescenti, da una scarsissima consapevolezza di ciò che sia legale o meno come anche da una forte difficoltà a comprendere la differenza tra *pubblico*, *privato*, o anche *privatissimo*.

Il punto focale, pertanto, sono le *relazioni*: la relazione tra on-line e off-line, la relazione tra Comunità educanti (Scuola e Famiglia in primis), come anche le relazioni tra coetanei e quelle intergenerazionali, tra adulti e minori. Relazioni che tendono ad complicarsi di fronte a manifestazioni come quella del Cyberbullismo e non solo.

La ricerca

I dati riportati in questa indagine sono frutto de *Progetto Scuola e Bullo in Rete*, due progettualità realizzate dall'Osservatorio Nazionale Abusi Psicologici (O.N.A.P) in collaborazione con 13 Istituti, tra Istituti Comprensivi e Istituti Secondari di II grado dell'area pistoiese e fiorentina, nell'ambito di due annualità, a.s. 2016/2017 e a.s. 2017/2018 ⁴.

All'interno di tali progettualità è stato previsto tanto un intervento di tipo formativo-informativo, quanto la somministrazione di un questionario anonimo denominato appunto "Giovani e Web 2.0".

La metodologia didattica, diversamente modulata a seconda delle età degli studenti, ha previsto un incontro di due ore per classe, durante le quali un esperto O.N.A.P., al fine di agevolare la condivisione con e tra gli studenti, ha utilizzato laboratori, *role playing*, esposizione di *case history* e filmati a tema, allo scopo di suscitare negli studenti risposte non solo razionali, ma anche emotivo-affettive rispetto alle modalità di relazione e comunicazione online/offline. Oltre che indagarne i livelli di conoscenza del web, le competenze emotivo-affettive ed modelli di comportamento.

A ciascun studente è stato poi somministrato in aula, dall'esperto O.N.A.P. ed in presenza dei docenti, un questionario a scelta multipla costituito da 50 item.

Il questionario è stato somministrato ad un campione di 967 studenti di età compresa tra gli 11 e i 19 anni così suddivisi: 536 maschi (55%) e 431 femmine (45%), di cui appartenenti alle scuole secondaria di primo grado 507 (285 maschi e 222 femmine) e 460 studenti della secondaria di secondo grado (251 maschi e 209 femmine).

La strutturazione del questionario prevede 50 item con domande alternativamente a scelta singola o multipla, dove gli studenti, a seconda del quesito possono riportare una o più scelte: alcune domande, ad esempio, riguardano il possesso o meno di *device* e prevedono quindi una sola risposta, altre chiedono di indicare SN preferiti e prevedono, invece, più risposte.

⁴ Allo studio hanno partecipato per la provincia di Firenze: la Scuola Paritaria Buon Pastore, ICS Beato Angelico, ICS Pestalozzi, ICS Martelli (Montelupo F.), ICS Machiavelli (San Casciano Val di Pesa), Liceo Pascoli, ISA Porta Romana, IIS Cellini. Per la provincia di Pistoia: ICS Leonardo da Vinci, ICS Berni (Lamporecchio), ICS Ferrucci (Larciano), ICS Don Milani (Ponte Buggianese), IPSAABI De Franceschi-Pacinotti, IPSSCS Einaudi.

I temi esaminati dal questionario riguardano le nuove tecnologie e l'impatto nella vita dei minori, tra i quali bambini (di età tra i 11 ed i 14 anni) e adolescenti (di età tra i 15 ed i 19 anni).

Quattro le aree di studio analizzate, in particolare:

1. **demografia, diffusione e utilizzo strumenti:** sono indagati la diffusione degli strumenti con accesso a internet (*smartphones*, tablet e pc), il tempo di utilizzo, se nel privato o in compagnia, e quali le attività principali svolte attraverso tali *device*.
2. **conoscenza di termini e procedure informatiche:** sono analizzati elementi informatici (es. "indirizzo IP", profilo privato), termini di uso frequente (es. significato di "netiquette", "fake"), elementi riguardanti la sicurezza (es. "privacy", "grooming"), per finire la conoscenza di nozioni giuridiche (es. "a che età ci si può iscrivere ai SN?").
3. **modalità di interazione online:** è approfondito l'utilizzo di internet e dei Social Network.
4. **fenomeni di Bullismo, Cyberbullismo e correlati** (es. minacce, estorsioni, flaming, sexting e child grooming): area di cruciale importanza in quanto si è inteso indagare l'esposizione di bambini e adolescenti a pericoli riscontrabili sul web.

Dati e risultati ottenuti

I seguenti dati sono stati ricavati tramite questionario cartaceo e forniscono una fotografia statica del momento in cui sono stati compilati: non possono essere utilizzati per interferenze statistiche approfondite, ma forniscono un'idea del fenomeno al momento presente. Eventuali disparità nel numero di questionari tra classi e riguardo al sesso, sono risultato di diseguglianze nel numero delle classi stesse e soprattutto nella qualità dei questionari restituiti: al fine di ottenere un'indagine significativa sono infatti stati omessi questionari incompleti e/o non comprensibili, così come quelli volutamente sbagliati/rovinati. Si fa presente che né tale operazione né il numero inficiano il risultato dell'analisi che non è basata su confronti statistici, ma su una analisi descrittiva del fenomeno.

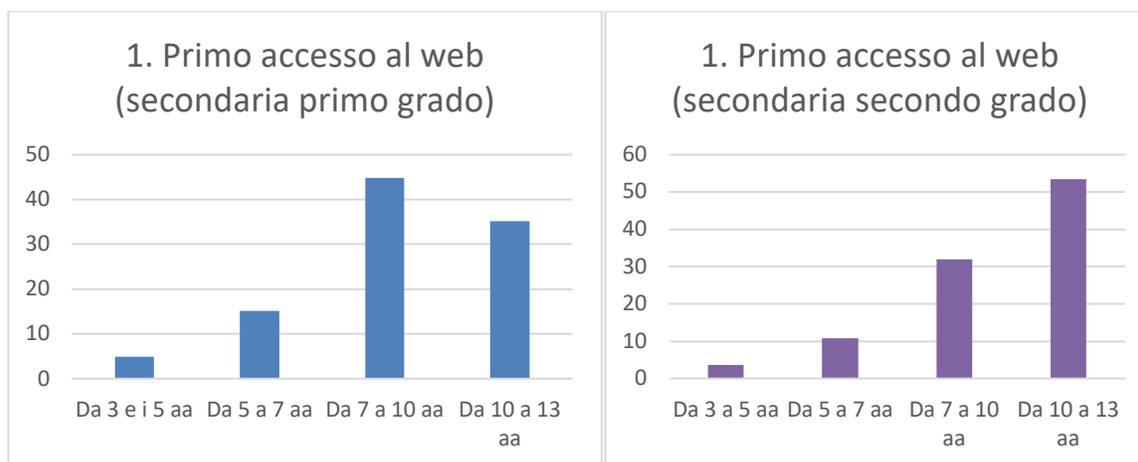
Lettura e analisi dei dati sono state eseguite seguendo la suddivisione maschio/femmina per ogni classe delle scuole secondarie di primo e secondo grado.

Principalmente verranno forniti dati sulle due macro aree: secondaria di primo e secondo grado, sempre suddivise per la variabile sesso; tuttavia laddove assume importanza particolare o risulta essere di interesse ai fini della ricerca, verranno evidenziati anche valori che appartengono alle due aree, quindi per singola classe o fascia d'età.

I risultati di seguito esposti seguono l'ordine delle domande, di volta in volta riportate.

Primo accesso al web (1)

La prima domanda riguarda l'età del primo accesso al web, presentando quattro alternative: a. 3-5 anni; b. 5-7 anni; c. 7-10 e d. 10-13. Significativo il dato per cui il 4,9% degli studenti della secondaria di primo grado e il 3,7% degli studenti della secondaria di secondo grado hanno fatto il primo accesso tra i 3-5 anni. Emergere a riguardo tanto la pericolosità di un fenomeno che trascende di gran lunga le capacità di ragionamento e di azione di un bambino di questa età, quanto la presenza di un *trend* crescente verso l'utilizzo di internet in età sempre minori. Gli studenti più grandi delle secondarie di secondo grado riportano un dato minore rispetto ai più piccoli, quindi presumibilmente alla loro età era un fenomeno meno diffuso. L'andamento evidenziato dalla percentuale minore è tuttavia rimarcato dal dato principale: se fino a 14 anni il primo dato è "da 7 a 10 aa", dai 14-15 ai 18-19 anni è "da 10 a 13 aa", ossia si conferma che i più grandi hanno effettuato il primo accesso a una età maggiore rispetto a quella in cui viene fatto ora dai più piccoli.



Hai uno smartphone (2); Hai un pc o un tablet (3); Che cosa usi più spesso per andare sul web? (4); Hai accesso al web da... (5)

Gli item n. 2 e n. 3 indagano la diffusione di *device* che possono interagire con media e internet, compresi SN. Se il 94% dei ragazzi e il 98% degli adolescenti possiede uno smartphone, circa la metà possiede anche tablet e pc.

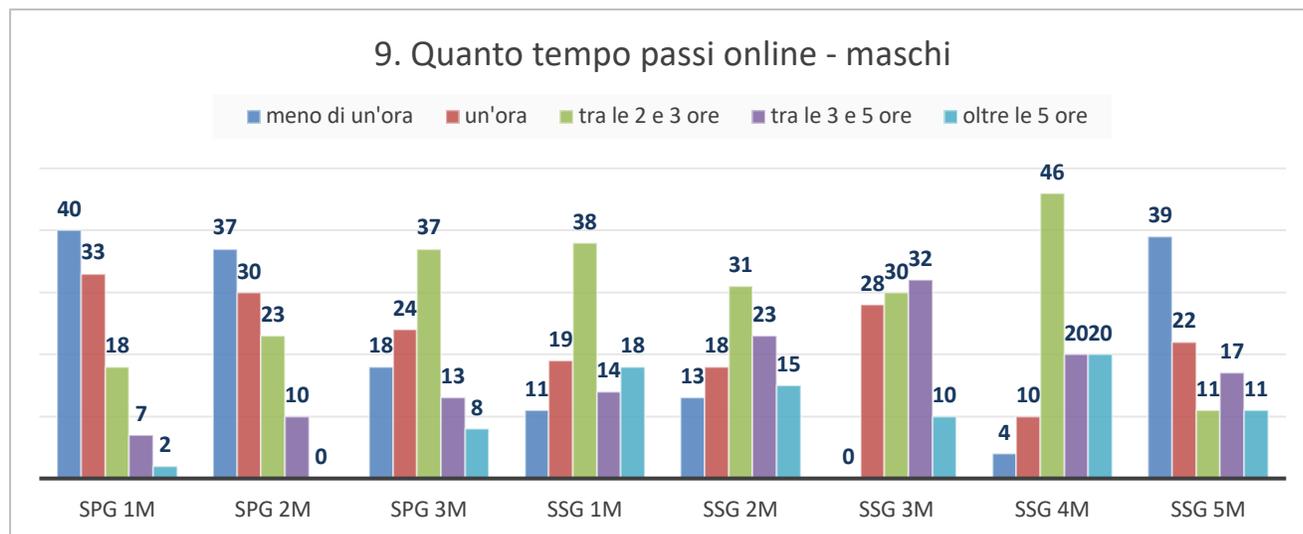
La domanda “Che cosa usi più spesso per andare sul web? (4)” indaga, invece, lo strumento più utilizzato: primeggia lo smartphone (71% dei bambini, 88% degli adolescenti), seguito da tablet e pc. Dati che non sorprendono, tuttavia ci consentono una interessante riflessione. Lo smartphone è un dispositivo che abbiamo costantemente a disposizione, con connessione (rete mobile o wi-fi) continua: pertanto in ogni istante una persona può utilizzarlo per andare su internet ed essere connesso, con tutte le opportunità e rischi che ciò comporta soprattutto per colui/ei che si trova a esserne vittima. Questi può essere raggiunto sempre e ovunque. Il dato è rimarcato dal quesito “Hai accesso al web fuori casa” (5) con il 74% di esito positivo dai bambini e il 94% degli adolescenti.

Di solito ti connetti al web da? (6); Ti connetti da solo al web? (7); Se No con chi lo fai? (8)

Principalmente l'accesso avviene dalla propria camera, ma anche da altre stanze di casa: è plausibile supporre la disposizione di pc in camera propria così come in aree comuni quali salotto o studio. L'ubicazione del computer unita al fatto che è lo smartphone a rappresentare il *device* più utilizzato, esaurisce, non risolvendo bensì complicando, la capacità e la possibilità di controllo genitoriale sulla attività online dei figli. L'87% degli studenti si connette da solo al web, mentre gli altri rispettivamente insieme a amici e genitori. Questo andamento, ancora una volta, è sottolineato e giustificato dall'utilizzo di smartphone, strumenti che permettono accesso veloce al web, da qualsiasi luogo, in solitario o compagnia. Interessante il dato che evidenzia, seppur in minore numero, che il 18% lo fa insieme ai genitori. Il ruolo genitoriale nel digitale non è ancora molto conosciuto, ma costituirebbe un elemento davvero importante perché permetterebbe la proiezione del ruolo di guida e sostegno, ma anche di limite, dell'adulto verso i figli.

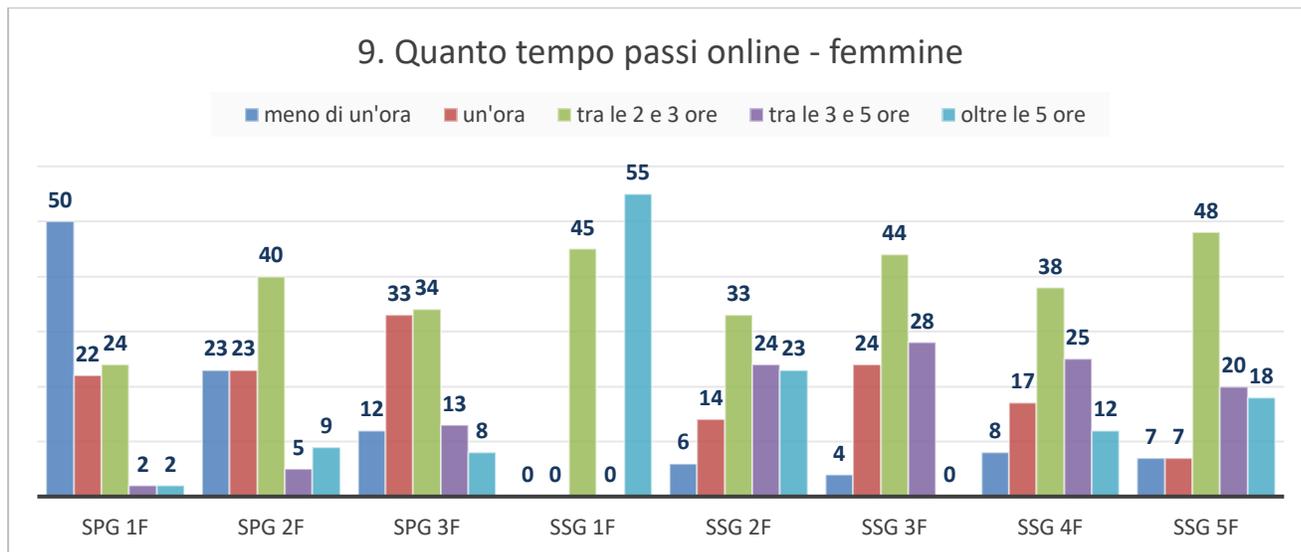
Quanto tempo passi online? (9)

Il numero di ore passate online, pur con la complicazione di una definizione oraria ben precisa, può essere indicativo di situazioni con rischio relativamente maggiore: un maggior accesso e numero di ore può essere correlato a un maggior rischio di incorrere in truffe, fake, soprusi, estorsioni e così via⁵.



Nel grafico si riportano le classi frequentanti gli Istituti, dapprima secondaria di primo grado (SPG), classi prima, seconda e terza, successivamente secondaria di secondo grado (SSG), classi dalla prima alla quinta. Il dato che emerge maggiormente per il sesso maschile riguarda “tra le 2 e le 3 ore” (barra grigia), seguito da “meno di un’ora” (barra blu); la barra arancione riporta i dati per “circa un’ora”, la gialla per “tra le 3 e 5 ore” e la celeste per “oltre 5 ore”. (*tenendo conto della numerosità del campione).

⁵ Si veda a riguardo le stime costantemente aggiornate dalla Polizia di Stato, Dipartimento Polizia Postale <https://www.commissariatodips.it/approfondimenti.html>



La situazione per il sesso femminile presenta ancora una maggior rappresentatività di “tra le 2 e 3 ore” (barra grigia), seguito da “tra le 3 e 5 ore” (barra gialla). (*tenendo conto della numerosità del campione).

Quando ti colleghi al web (10); Cosa fai più spesso sul web(11); Se mentre sei sul web e ti arriva un link che fai?(12)

Il 77% dei bambini intervistati, sia maschi che femmine, afferma di collegarsi principalmente nel “tempo libero”, “di giorno”, mentre il 23% afferma “ogni volta che posso”; per quanto riguarda gli adolescenti, il 57% nel “tempo libero”, “di giorno”, mentre il 44% “ogni volta che posso”.

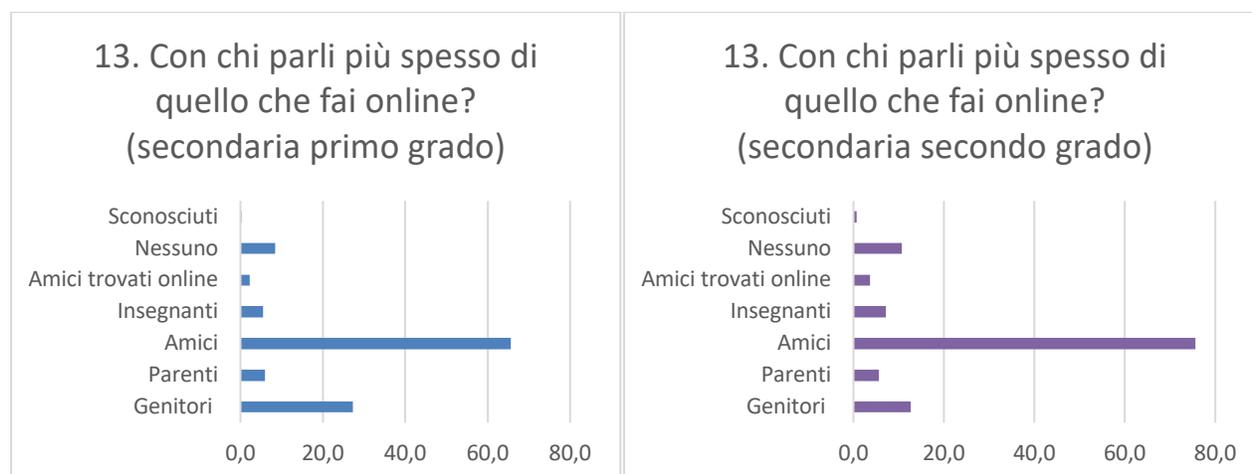
Le attività maggiormente svolte sul web (*item n.11*) risultano essere tanto per i maschi che per le femmine:

ATTIVITÀ MAGGIORMENTE SVOLTE SUL WEB	
Bambini (11-14 anni)	Adolescenti (14-19 anni)
- guardare video, 63%	- guardare video, 68%
- ascoltare musica, 63%	- ascoltare musica, 66%
- utilizzare, SN 41%	- utilizzare SN, 67%
- giocare e cercare informazioni, 40%	- cercare informazioni, 45%

La domanda n.12 indaga il comportamento messo in atto qualora si dovesse ricevere un link, indicando cosa gli studenti farebbero: il 61% lo ignora, il 5% ci clicca immediatamente senza indugi e il 34% clicca se il link proviene da un amico. Questo tipo di informazione assume importanza nel momento in cui si considerano i rischi del web: si sottolinea ancora la possibilità che i minori possano essere soggetti passivi o attivi di truffe, raggiri, furto d'identità, nonché vessazioni come anche vere e proprie estorsioni. Spesso i malintenzionati cercano di attrarre l'attenzione con link invitanti o offerte, spingendo il malcapitato a visitare siti con collegamenti nascosti oppure virus, *malware* o *trojan*.

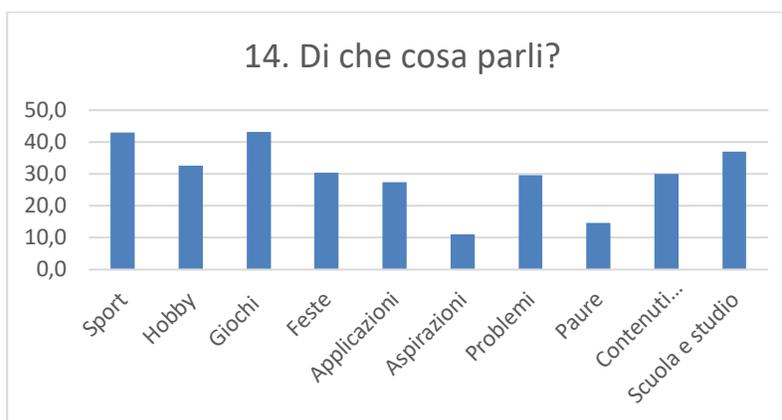
Con chi parli più spesso di ciò che fai online? (13)

L'item 13 indaga ulteriormente l'utilizzo degli strumenti digitali, tramite lo strumento della domanda indiretta: *con chi interagisci riguardo al tuo Io digitale?* Dato che i SN servono per intrattenere relazioni, i dati ricavati confermano che la maggior parte dei bambini parla in primo luogo con amici e poi con genitori, così come negli adolescenti. In un certo senso il digitale si inserisce trasversalmente alla vita quotidiana, diventa oggetto di confronto con i pari e con gli adulti. Una parte non indifferente (rispettivamente 9% e 11%) invece non parla di cosa è successo mentre era connesso. Tale dato non costituisce intrinsecamente un pericolo o un problema, sappiamo tuttavia come spesso azioni di violenza e sopruso si consumano nel silenzio della vittima e di chi lo circonda, quindi si tratta di casistiche in cui è bene implementare la supervisione ed il controllo.



Di cosa parli? (14); item su conoscenza del web (n.15-n.21)

Quali sono i principali argomenti dei bambini e adolescenti sul web? Su cosa si confrontano? Cosa ricercano? Sport e giochi online sono le principali attività riportate, che quindi occupano circa metà del tempo speso navigando (43%), seguiti da attività inerenti scuola, ricerche e studio (37%), infine gli hobby (33%).

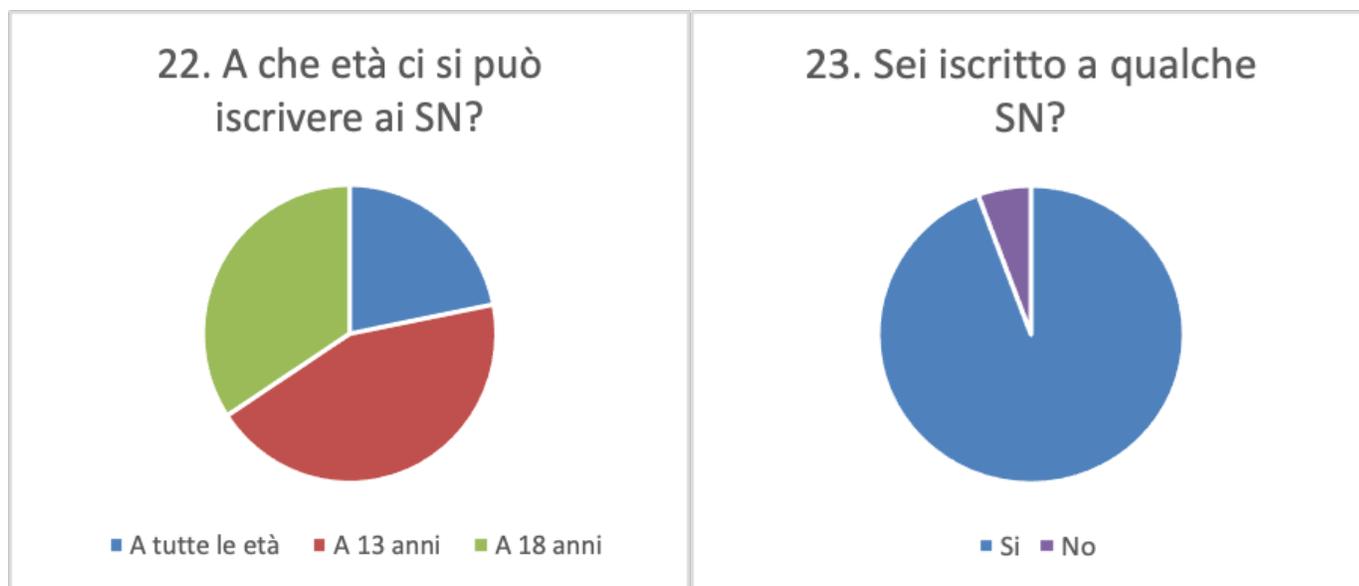


Segue la serie di item contenente alcune domande nozionistiche, su termini e argomenti basilari per il web, quali riconoscere un indirizzo IP (15), cosa significano i termini “*netiquette*” (16), “*privacy*” (17), “*fake*” (18), “*grooming*” (21), la rintracciabilità dei dati online (19), quali dati vengono scambiati attraverso l’invio e la ricezione di *media* (20).

Sostanzialmente si riscontra che più della metà degli studenti è in grado di riconoscere correttamente un indirizzo IP (58%), mentre solo il 19% conosce il significato di *netiquette* (buone maniere online, ndr). L’83% comprende il significato del termine *privacy*, probabilmente anche grazie ai numerosi dibattiti dell’opinione pubblica in merito; un notevole 67% comprende il significato della parola *fake* e non lo confonde con il furto di identità (che è un reato, a differenza del primo); purtroppo solo un quarto degli studenti riconosce il termine *grooming*, forse nascondendo anche una comprensione del fenomeno legato alla parola e la sua pericolosità. Il 53% si esprime in modo positivo sulla possibilità di rintracciabilità online di dati da parte di altri, marcando una notevole mancanza di conoscenza dei rischi riguardo alla diffusione di informazioni intime e private online: se non penso che sia un rischio, se non penso che possano essere trovate e acquisite anche da sconosciuti (e perché non malintenzionati o truffatori?) sarò più portato a condividerli? Probabilmente sì.

A che età ci si può iscrivere ai SN? (22); Sei iscritto a qualche SN? (23)

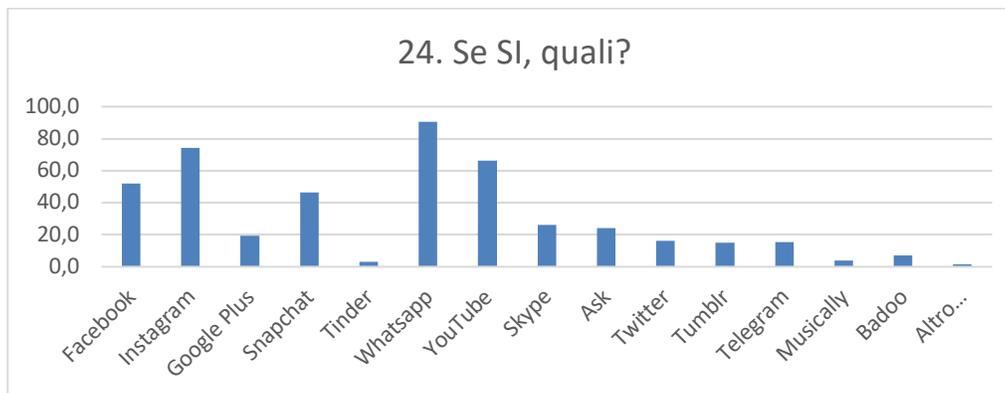
La maggior parte degli studenti riferisce correttamente a 13 anni, tuttavia ricordiamo che le prime connessioni sono avvenute tra i 7 e i 10 anni per più della metà dei ragazzi rispondenti al questionario e tra di esse probabilmente rientra l'utilizzo di SN. Nella domanda n. 23 (*Sei iscritto a qualche SN?*) si riscontra che il 95% risponde affermativamente: nel nostro campione sono inclusi ragazzi al di sotto di tale età, ma che hanno uno o più profili sui SN. Difatti nel corso delle lezioni frontali e i laboratori svolti, precedenti alla somministrazione del questionario, gli studenti della secondaria di primo grado ci hanno fatto notare come sia semplice inserire dati falsi in un profilo per farlo risultare idoneo alle restrizioni di un SN.



Se SI, quali? (24)

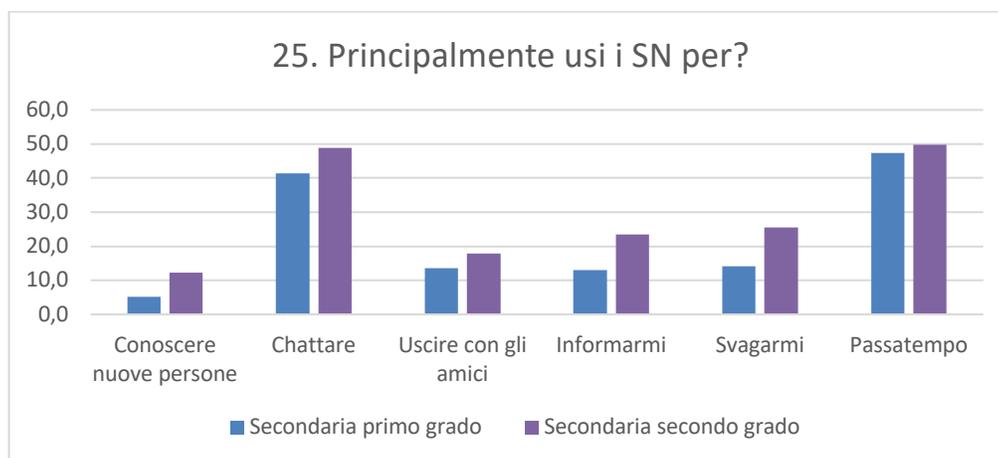
I principali SN utilizzati dai ragazzi risultano essere Whatsapp (90%), Instagram (74%) e Youtube (66%). Sottolineiamo come anche i servizi di messaggistica istantanea, quale appunto Whatsapp, rientrano a pieno titolo nei SN poiché consentono non solo lo scambio di media digitali, ma prevedono un profilo, una immagine, e l'interazione uno a uno come nei gruppi.

Tra i SN di cui abbiamo indagato l'utilizzo sono presenti delle applicazioni con rischio maggiore sotto vari profili: hanno meno restrizioni, meno garanzie sulla privacy, meno blocchi e controlli su utenti e azioni illecite; l'utilizzo di esse è relativamente basso, tuttavia si consiglia sempre di impostare il proprio profilo come "privato" e attivare i possibili blocchi forniti dal servizio in modo da evitare "brutti incontri digitali" e situazioni potenzialmente pericolose.



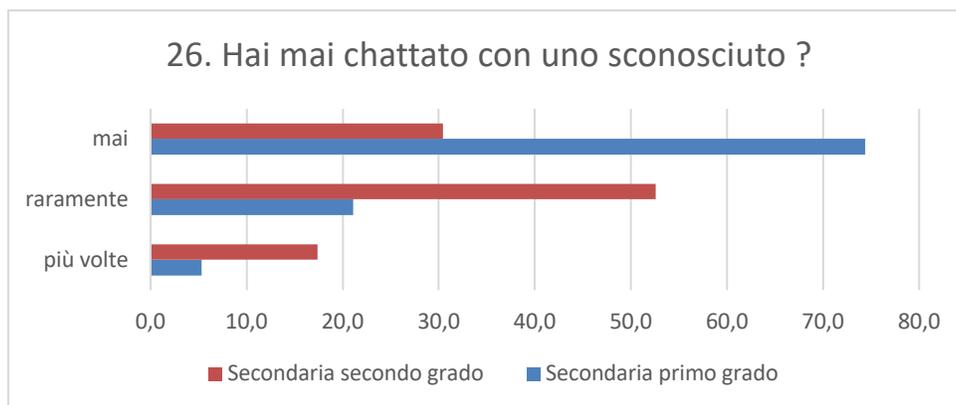
Principalmente usi i SN per? (25)

La principale attività degli studenti nei SN è quella di chattare come passatempo. In questo i SN e internet in generale si configurano come estensione della vita quotidiana: quindi si parla come si farebbe nella vita off line, si passa il tempo insieme come si farebbe con gli amici. Solo in secondo piano si evidenzia, l'attività di informarsi, probabilmente legato sia alla maggior capacità di utilizzo degli strumenti digitali sia a necessità scolastiche, se non curiosità.



Hai mai chattato con uno sconosciuto? (26)

Questo item critico riscontra la percentuale con la quale gli studenti hanno la possibilità di chattare con sconosciuti, pertanto proietta il rischio che tale attività comporta e quindi quanto essi ne siano potenzialmente esposti. Ripetiamo, non per forza può essere una cosa rischiosa, internet è solo uno strumento quindi dipende l'utilizzo che ne viene fatto: tuttavia esiste una probabilità che dietro a sconosciuti si nascondano truffatori, malintenzionati, persone false se non identità rubate, come anche probabile la possibilità di compiere o subire azioni violente, aggressive o fraudolente quando l'identità non è riconoscibile. Quindi maggiore il rischio maggiore di incorrere in truffe, furto di dati, adescamento o pedofilia⁶.



Dal grafico si nota come i bambini non abbiano *mai* chattato con sconosciuti (74%), *raramente* nel (21%) dei casi e *più volte* solo nel (5%); gli adolescenti invece hanno riportato *mai* soltanto nel 30% dei casi, *raramente* nel 51% e *più volte* nel 17% dei casi. Si evidenzia quindi, per quest'ultimi, un profilo di maggior rischio: nella domanda, difatti, era precisato che con sconosciuti si intendevano persone mai conosciute, di qualsiasi età, etnia e sesso.

⁶ A riguardo si riportano i dati emersi nella recente indagine realizzata dalla Polizia di Stato, Resoconto attività Polizia delle Telecomunicazioni, anno 2017. Nell'ambito della pedo-pornografia online, ad esempio, sono stati operati 55 arresti e 595 denunce: si conferma, inoltre, la rilevanza del fenomeno dell'adescamento di minori online che ha registrato 437 casi trattati che hanno portato alla denuncia di 158 soggetti e all'arresto di 19 persone.

Come rispondi alle richieste di amicizia online? (27)

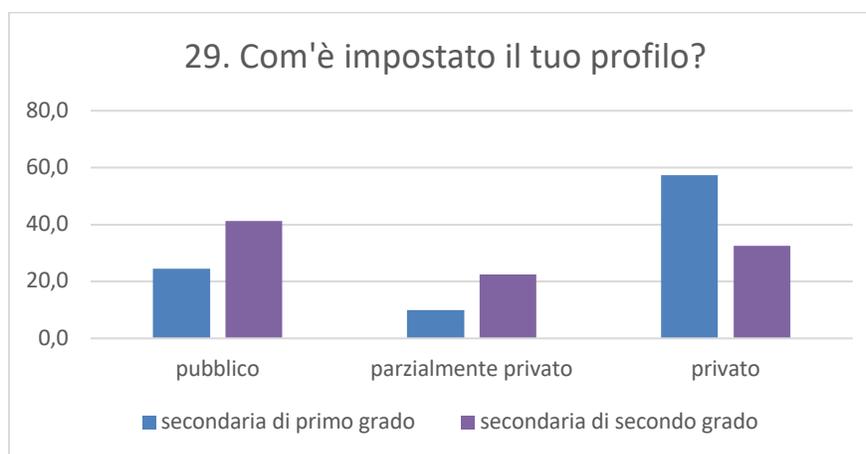
Il 70% dei bambini accetta solo se conosce di persona il profilo, il 17% solo se sono presenti contatti in comune, mentre il 13% accetta tutte le richieste. Il 43% degli adolescenti accetta solo se conosce di persona, il 44 solo con contatti in comune, infine il 13% accetta chiunque. La domanda, sulla scia della precedente, era volta ad indicare possibili aree a rischio, vista la possibilità di profili falsi, furti d'identità digitale.

Quali foto posti più spesso? (28)

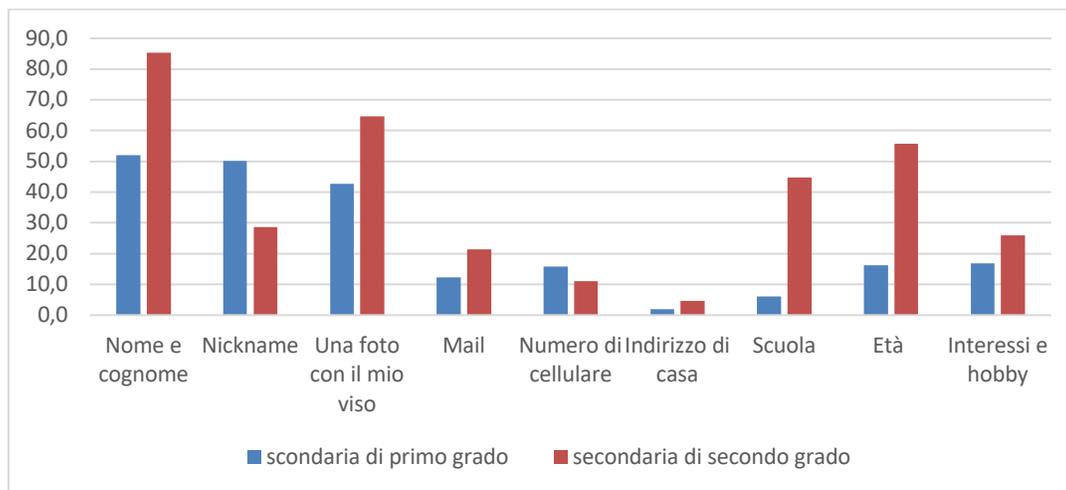
Bambini e bambine postano foto con gli amici nel 39% dei casi, seguono selfie (24%) e foto divertenti (20%). Per quanto riguarda gli adolescenti il 52% posta foto con amici, il 34% selfie e l'11% foto divertenti.

Com'è impostato il tuo profilo? (29)

Gli studenti della secondaria di primo grado riportano un profilo privato nel 57% dei casi, contro il 33% degli adolescenti; aspetto molto importante perché il profilo privato rappresenta una vera e propria barriera verso i propri account. Chi non ha "l'amicizia" non ha accesso a foto, video, post e quant'altro (*secondo impostazioni del SN), salvaguardando quindi la privacy del singolo individuo. Tra le informazioni sensibili spesso rintracciabili ricordiamo numero di telefono e indirizzo di casa: non sono pochi i casi di furti in abitazione avvenuti quando il proprietario ingenuamente postava foto delle proprie vacanze rendendo palese che l'abitazione fosse vuota.



Quali informazioni sono incluse nel tuo profilo? (30)



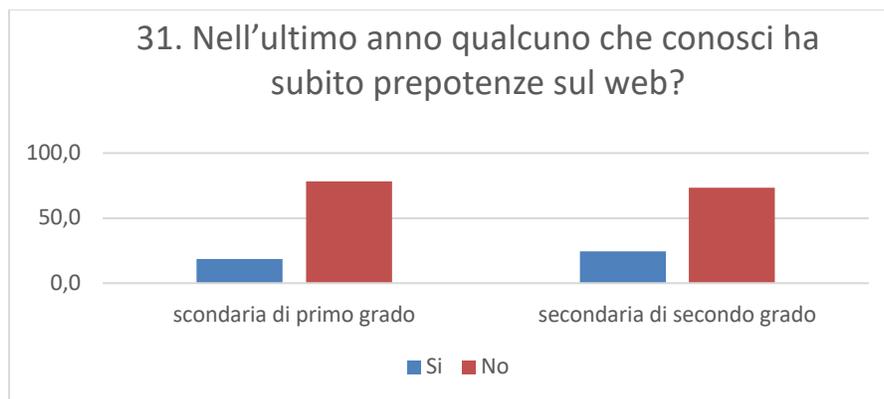
Nei bambini vengono condivise principalmente informazioni personali quali nome e cognome (52%), nickname (50%) e foto con il proprio viso (49%); negli adolescenti nome e cognome (85%), una foto del proprio viso (65%) e la propria età (58%). Riflettendo sui SN, sui rischi e le opportunità che forniscono, appare evidente come inserire dati personali o sensibili, se pur richiesti dai siti di SN stessi, permetta sì di avere un profilo unico, ma determini forti rischi soprattutto con minori.

Nell'ultimo anno qualcuno che conosci ha subito prepotenze sul web? (31)

Il 19% dei bambini e il 24% degli adolescenti conosce qualcuno che ha subito prepotenze sul web. Circa 1/5 dei bambini e 1/4 degli adolescenti conosce qualcuno che è stato esposto a fenomeni di Cyberbullismo sul web e SN, come anche a episodi di rabbia, aggressività soprusi e vessazioni.

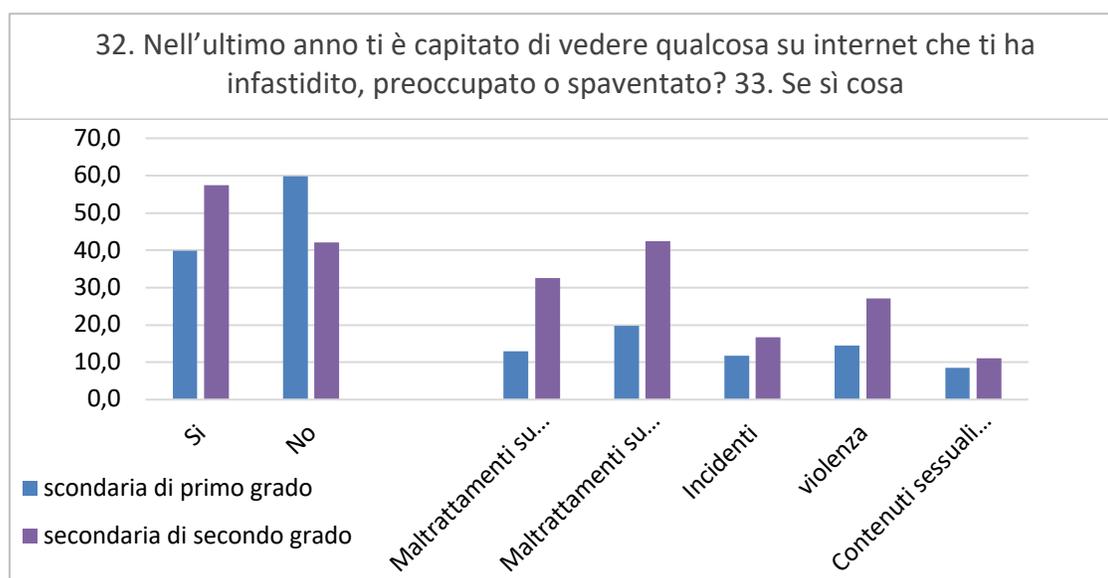
Dati comunque in linea con quelli di rilievo accademico e istituzionale⁷.

⁷ Si veda il report di Telefono Azzurro (/sites/default/files/Dossier%20Cyberbullismo%20-%20Telefono%20Azzurro.pdf) come anche i dati emersi dall'indagine condotta dal MIUR, 'Eu kids online per Miur e Parole O_Stili'.



Nell'ultimo anno ti è capitato di vedere qualcosa su internet che ti ha infastidito, preoccupato o spaventato? (32); Se SI, cosa? (33) Come ne sei venuto a contatto? (34)

Al 40% dei bambini e al 57% degli adolescenti è capitato di incorrere in contenuti che li hanno infastiditi, preoccupati o spaventati: essi principalmente riguardano maltrattamenti su persone (rispettivamente 13% e 33%), maltrattamenti su animali (20% e 42%), incidenti (12% e 17%), violenza (14% e 27%) e contenuti sessuali (9% e 11%). Risulta evidente come, essendo il web libero si possa incorrere in qualsiasi tipo di contenuto senza che ci sia un filtro, una spiegazione o una contestualizzazione, tutti elementi che un adulto dovrebbe essere invece in grado cognitivamente ed emotivamente di elaborare.



Su questo tipo di materiali non abbiamo grandi capacità di controllo, data la rapidità di diffusione e la mole che hanno raggiunto. Principalmente i bambini riportano di esserci venuti in contatto casualmente durante altre attività e in secondo luogo perché inviato da qualcun altro, personalmente o all'interno di chat di gruppo; per gli adolescenti si conferma il solito andamento (item n. 34). Appare quindi evidente la possibilità di esposizione a tali contenuti, come anche il rischio che contenuti personali e/o confidenziali siano resi pubblici (vedi item nn. 35, 36, 37).

L'8% dei bambini e il 16% degli adolescenti riporta di aver postato foto, video o commenti di un'altra persona senza il consenso. Purtroppo, questo è un fenomeno che ha un impatto quotidiano altissimo anche tra gli adulti. La sensazione di depersonalizzazione che lo schermo dà verso sé stessi e quella di de-umanizzazione che dà verso i contenuti che mostra, tramite SN, foto e video, è alla base di tutte le dinamiche di soprusi, rabbia, violenza, vessazioni che stanno a fondamento (anche) del Cyberbullismo. Elementi che, per di più, fanno riferimento spesso e volentieri a violazione di privacy e altri illeciti, che nei minorenni complicano ulteriormente il quadro.

Nell'ultimo anno ti è capitato di fingerti un tuo compagno di classe o un'altra persona online? (39)

Questa è una domanda centrale: come la precedente, essa intende indagare la diffusione di specifici comportamenti favoriti dai processi di depersonalizzazione, de-umanizzazione e anonimato propri dei *device* moderni. Utilizzare un profilo *fake* o falso, ossia di fantasia non rappresenta di per sé un illecito (anche se potrebbe essere illecito l'uso che ne viene fatto), mentre utilizzare i dati, quali nome e cognome o magari foto e video di un'altra persona rappresenta un furto d'identità (art. 494 cp)

Nell'ultimo anno ti è capitato di escludere qualcuno da un gruppo web? (40), Nell'ultimo anno ti è capitato di essere stato escluso da un gruppo web? (41)

Il 23% dei bambini ha escluso un amico/compagno di classe da un gruppo web, il 33% dichiara di essere stato escluso. Negli adolescenti, il 31% ha escluso un amico/compagno di classe da un gruppo web e il 20% dichiara di essere stato escluso. Si tratta ancora di statistiche notevoli, tali per cui circa 1 studente su 5 ha subito l'esclusione da un gruppo web.

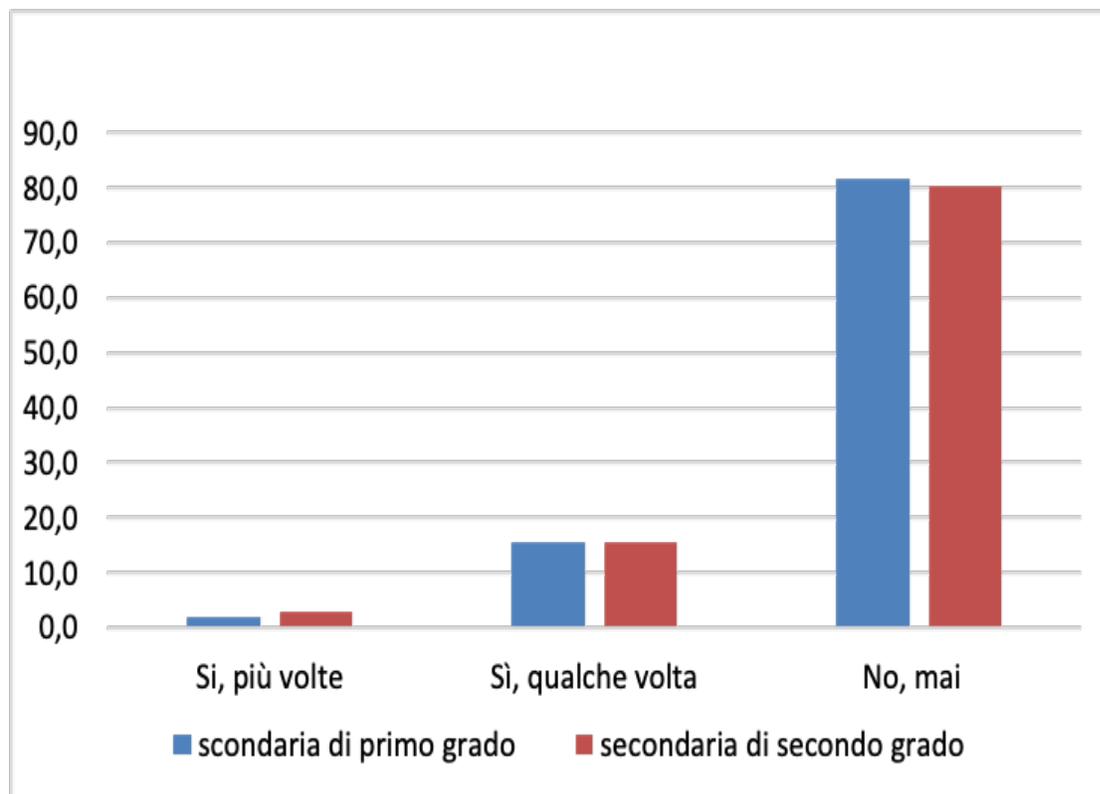
Ancora una volta la peculiarità del digitale e degli strumenti allontanano dal lato umano dalla questione: escludere una persona da un gruppo digitale impiega pochi secondi e qualche tocco sul telefono. Non sarebbe così nella vita reale, perché diverse le responsabilità e le emozioni messe in gioco come anche i feedback ottenuti.

Nell'ultimo anno ti è capitato di modificare una foto o video di altri senza il loro consenso e pubblicarle sul web? (42); Se SI, perché lo hai fatto? (43)

Il 93% dei bambini e l'82% degli adolescenti afferma di non averlo mai fatto, a seguire il 6% e il 14% afferma di averlo fatto raramente e l'1% e il 5% di averlo fatto più volte (rispettivamente). Si tratta di statistiche confortanti, ma probabilmente non veritiere in assoluto: è fin troppo facile salvare o fare uno *screenshot* a una foto altrui e condividerla in un gruppo chat.

Nell'ultimo anno hai subito prepotenze attraverso il web? (44); Se SI, di che tipo? (45); Quante volte? (46)

44. Nell'ultimo anno hai subito prepotenze attraverso il web?



Il 2% dei bambini e il 3% degli adolescenti riporta di aver ricevuto più volte prepotenze attraverso il web, il 16% di bambini e adolescenti riporta di averle ricevute qualche volta. Dati molto significativi: 1/6 delle persone riceve saltuariamente prepotenze attraverso il web mentre una percentuale minore le riceve in modo sistematico.

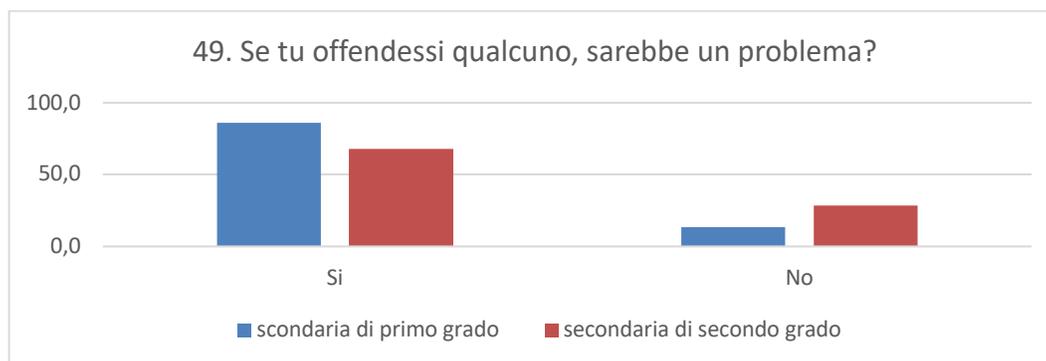
Le principali forme di prepotenza sono scherzi o telefonate mute; seguono offese, diffusione di informazioni false, foto/video offensivi, minacce e diffusione di foto/video imbarazzanti o intimi. Se uno studente su sei saltuariamente può incorrere in prepotenze quali diffusione di foto o video personali, minacce od offese, possiamo dare un senso a specifici eventi di cronaca quotidiana: pur raggiungendo eventi finali drammatici, posseggono pur sempre il medesimo punto di partenza.

Nell'ultimo anno hai preso parte a episodi di Bullismo/Cyberbullismo? (47); Se sì, di che tipo? (48)

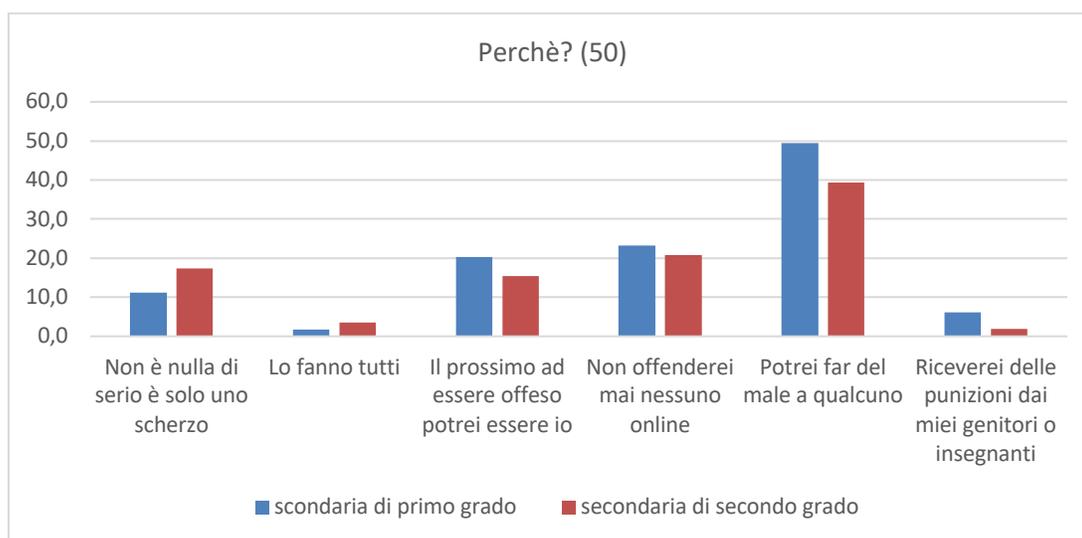
L'85% dei bambini e il 78% degli adolescenti dichiara di non aver preso parte a episodi di Bullismo o Cyberbullismo, il 12% e il 16% rispettivamente dichiara di averlo fatto qualche volta infine il 2% e il 3% dichiara di averlo fatto più volte. I dati risultano in linea con la media ma confermano anche l'aspetto di ripetitività e sistematicità che caratterizzano le dinamiche e il fenomeno di Bullismo e Cyberbullismo,

Chiudiamo il questionario con una domanda emblematica, che probabilmente richiederebbe uno spazio di riflessione molto più ampio: tuttavia è in grado di illuminarci riguardo a ciò che pensano i ragazzi della vita off-line e di on-line e di come si comportano in base alle proprie aspettative, credenze e valori.

Se tu offendessi qualcuno, sarebbe un problema? (49); Perché? (50)



L'86% degli studenti della secondaria di primo grado ritiene che sia meglio non offendere online, contro il 68% degli studenti della secondaria di secondo grado. Si nota una notevole differenza, difficilmente interpretabile sul dato grezzo, poiché ci sono molte, forse troppe variabili che influiscono sulla risposta alla domanda, risulta interessante tuttavia notare che all'aumentare delle possibilità (cognitive, possesso di device ed economiche) diminuiscono buon senso e rispetto (nei ragazzi più grandi). Vediamo quali sono le principali motivazioni presentate (grafico seguente).



La principale motivazione riportata, per studenti di scuola secondaria sia di primo che secondo grado, è di “poter far del male a qualcuno” (rispettivamente 50% e 39%), seguita da “non offenderei mai nessuno online” (23% e 21%), e “il prossimo ad essere offeso potrei essere io” per gli studenti della secondaria di primo grado (20%) mentre “non è nulla di serio è solo uno scherzo” per gli studenti della secondaria di secondo grado (18%). Interessante notare come la maggior parte di entrambi i gruppi quest’ultima sia una risposta che presuppone una presa di consapevolezza verso le conseguenze delle proprie azioni e quindi il senso di rispetto verso gli altri; degne di nota, invece, le risposte “il prossimo ad essere offeso potrei essere io” che evidenzia una risposta dettata dalla paura, tuttavia funzionale, e “non è nulla di serio è solo uno scherzo” dove invece non appare la consapevolezza della gravità di taluni atti, ben più gravi, rischiosi e dannosi di semplici scherzi (prevalente negli studenti di secondaria di secondo grado).

Conclusioni

Rispetto al tema del disagio giovanile e del Cyberbullismo, sua apicale manifestazione, la presente ricerca ha potuto delineare alcuni aspetti di criticità esistenti nella relazione tra Giovani e Web.

Da un'analisi complessiva dei risultati ottenuti possiamo sostenere come le conoscenze teorico-pratiche che bambini e adolescenti possiedono siano insufficienti a far fronte alla complessità e ai potenziali rischi derivanti da internet e dai SN. Aspetto quest'ultimo confermato anche dalle richieste di aiuto emerse con SOS Abusi Online: sportello di ascolto e linea telefonica O.N.A.P. dedicate ad un servizio gratuito di primo ascolto e orientamento in caso di abuso o sospetto tale⁸.

Sebbene i minori intervistati in generale conoscano al dettaglio il funzionamento di *app*, *store*, servizi di messaggistica e social network, e siano quindi in grado di scaricarli e usarli, mancano totalmente di una conoscenza del web e del suo funzionamento (es: dato IP e link) come anche della consapevolezza di potenzialità e rischi insiti nei servizi che utilizzano (es: utilizzare connessioni sicure, account privati, rischio di adescamento online ecc). Ne consegue una sfuocatura nel saper riconoscere ciò che è lecito da ciò che non lo è: tra i più diffusi la violazione di privacy, il furto di identità, l'utilizzazione di dati sensibili privati, il possesso e/o la condivisione di dati personali e sensibili, finanche la detenzione o cessione di materiale pedo-pornografico. Condotte vissute per lo più senza la consapevolezza della gravità che le connotano.

Particolarmente interessante come gli studenti, durante la discussione in classe, abbiano fatto emergere una diversa percezione – quindi comprensione – dei contenuti digitali che li riguardavano. Contenuti per lo più depersonalizzati (e depersonalizzanti!): come se ci fosse uno scollamento tra la dimensione reale, dove maggiore è il senso del Limite, di rispetto della propria e altrui Persona; e la dimensione virtuale, ove, mancando i connotati di tempo, luogo e spazio, la Persona è una mera entità/utente munito delle caratteristiche proprie del mondo digitale. Anonimato, immaterialità, indifferenziazione.

⁸ SOS Abusi OnLine, <http://www.onap-italia.org/sos-abusionline/>.

Quanto sopra è possibile anche in virtù del fatto che gli strumenti digitali, allo stato attuale, permettono di sorvolare a tutta una serie di limitazioni e norme vigenti prima dell'avvento della tecnologia: cosa possibile sia per mancanza di regole condivise che di conoscenze specifiche. Ad esempio non sussiste una reale comprensione dei limiti oltre i quali una foto non sia soltanto un'immagine bensì un dato personale, sensibile, un bene giuridico carico di profonda ed intrinseca dignità, meritevole di rispetto e tutela in sé per sé, e non qualcosa da disporre liberamente e indiscriminatamente, soprattutto sul web. Durante il confronto in classe, bambini e adolescenti se da un lato escludono, ad esempio, di poter esporre in una piazza ad alta frequentazione una propria foto ritraente parti sensibili o pose equivocate, con eguale sicurezza non escludono di poter diffondere l'autoscatto o la foto altrui acquisita con il proprio cellulare a persona di cui pensano di avere 'massima fiducia' solo perché non hanno l'immediata percezione e consapevolezza che quell'immagine sarà per sempre nel web. A disposizione *di chiunque e per sempre*, senza alcun limite spazio-temporale.

Secondo la nostra esperienza la diffusione, soprattutto tra gli adolescenti, di fenomeni quali Cyberbullismo e derivati (sexting, flaming, diffamazioni online ecc) nasce prioritariamente dalla mancata acquisizione di un senso e significato delle azioni da loro poste in essere: perché la mia immagine è importante? Che valore incarna la mia come altrui persona in essa rappresentata? Perché proteggere i miei dati personali e quale significato giuridico possiedono?

È evidente allora come compito del mondo adulto sia quello di *ri-significare l'esistenza* di bambini e adolescenti, esplicitando quale sia davvero l'essenza di ogni Persona, ovvero l'essere-per-il-senso⁹. L'adolescenza in particolare non è un periodo della vita caratterizzato solo da disagio, fragilità, disimpegno e narcisismo, ma è anche e soprattutto una *postura esistenziale* attraversata dal desiderio di *ricercare un senso* (Arioli, 2018). Un senso rispetto a quello che siamo come esseri umani e ai valori di cui siamo intrinsecamente portatori: valori assoluti che devono essere riconosciuti e tutelati tanto nel contesto reale quanto in quello virtuale. Ed è solo nella relazione che avviene questa ricostruzione di senso: nella relazione adulto – bambino e adulto – adolescente.

⁹ A. Arioli, *Questa adolescenza ti sarà utile. La ricerca di senso come risorsa per la vita*, 2018, Franco Angeli.

Bambini e adolescenti di oggi, sperimentando l'assenza dell'Adulto, esprimono un crescente desiderio di relazioni significative, desiderio manifestato soprattutto nel Web. Tanti e diversificati i social ai quali sono iscritti, come anche in crescita il numero di ore passate sul Web, alla ricerca di nuovi contatti, nuove "amicizie" o "seguaci" che confermino con il loro "mi piace" un solo assunto: ci sei, sei importante per me e per gli altri.

È compito del mondo adulto allora riappropriarsi di questa funzione esistenziale e di senso, sostenendo bambini e adolescenti con relazioni autentiche e funzionali, prima di tutto nel mondo reale. Se poi è vero che la tecnologia, ma ancor prima la cultura, sono il "prendersi cura" del reale, non la sua alterazione (Grotti, 2014) e che l'essere umano è fatto principalmente di relazioni, attraverso le quali «ci si prende cura» della realtà, è altrettanto vero che «Educare alla relazione significherà educare anche alla presenza autentica in Rete, così come negli altri momenti del contesto vitale, dell'ambiente condiviso con gli altri esseri umani¹⁰».

La domanda da porci, quindi, non è come vivere bene al tempo della Rete, ma come vivere bene, a partire dalle relazioni che ogni giorno creiamo e viviamo. Quindi quale *sensò*, noi adulti in primis, intendiamo dare alla nostra esistenza, tanto online, quanto offline: solo se sappiamo che relazioni stiamo costruendo e vivendo sapremo chi siamo, dove stiamo andando e dove stiamo conducendo chi verrà dopo di noi.

Bibliografia

A. Arioli, (2018), *Questa adolescenza ti sarà utile. La ricerca di senso come risorsa per la vita*, Franco Angeli, Milano.

Baiocco L., (2014), *Vita online e vita offline. Come internet influisce sul nostro agire quotidiano*, Media Education-Studi, ricerche e buone pratiche, Ed. Erikson, Vol. 5, n. 2, pp. 131-148

¹⁰ A. Grotti, *Il virtuale è reale. Partecipazione democratica nell'era informatica*, 19-20 settembre 2014-Vicenza.

Baiocco R., Laghi F., Carotenuto M., Del Miglio C. (2011), *Amicizia on-line: disimpegno o stimolazione?*, Il Mulino, Bologna.

Biolcati, R., Ghigi, R., Mameli, C., & Passini, S. (2017), *What can I do with my body? Boys and girls facing body dissatisfaction*, International Journal of Adolescence and Youth,22(3), 283-295.

Bradshaw, C. P. (2015), *Translating research to practice in bullying prevention*, American Psychologist, 70(4), 322.

Giannini, A. M. (2017), *Report: La Violenza negli Adolescenti. Bullismo, Cyberbullismo*, Università di Roma, La Sapienza (Dipartimento di Psicologia) in collaborazione con MOIGE.

Gray, N.J., Klein, J.D., Noyce, P.R., Sesselberg, T.S., Cantrill, J.A. (2005), *Health information-seeking behaviour in adolescence: The place of the Internet*, Social Science & Medicine, 60 (7), 1467-1478.

Gross, E.F. (2004), *Adolescent Internet use: What we expect, what teens report*, Applied Developmental Psychology, 25, 633-649.

Hammick, J. K., & Lee, M. J. (2014), *Do shy people feel less communication apprehension online? The effects of virtual reality on the relationship between personality characteristics and communication outcomes*, Computers in Human Behavior,33, 302-310.

Kim, S., Colwell, S. R., Kata, A., Boyle, M. H., & Georgiades, K. (2018), *Cyberbullying victimization and adolescent mental health: Evidence of differential effects by sex and mental health problem type*, Journal of youth and adolescence, 47(3), 661-672.

Oksanen, A., Keipi, T., (2013), *Young people as victims of crime on the Internet: A population-based study in Finland*, Vulnerable Children and Youth Studies, 8, 298–309.

Olweus, D. (1993), *Bullying at school: What we know and what we can do*, NewYork, NY: Wiley-Blackwell.

Pabian, S., Vandebosch, H., Poels, K., Van Cleemput, K., Bastiaensens, S. (2016), *Exposure to cyberbullying as a bystander: an investigation of desensitization effects among early adolescents*, Computers in Human Behavior, 62, 480-487.

Papacharissi, Z. & Rubin, A.M. (2000), *Predictors of Internet use*, Journal of broadcasting & Electronic Media, 44, 175-196.

Ansbacher H. L. Ansbacher R. R. (1956), *La Psicologia Individuale di Alfred Adler*, Martinelli, Firenze.

Parenti F. (1983), *La Psicologia Individuale dopo Adler*, Astrolabio, Roma.

D'Arrigo M. (1973), *L'importanza della fantasia nella Psicologia Individuale di Alfred Adler*, Rivista di Psicologia Individuale, n. 1

Sitografia

AP-MTV, Associated Press and MTV (2009), *Digital abuse study: Executive Summary*, in : www.athinline.org

ISTAT (2014), *Il bullismo in Italia: comportamenti offensivi e violenti tra i giovanissimi*, in: <http://www.istat.it/it/files/2015/12/Bullismo.pdf?title=Bullismo++tra+i+giovanissimi+-+15%2Fdic%2F2015+-+Testo+integrale+e+nota+metodologico.pdf>

ISTAT (2016), *I bambini e i ragazzi in rete. Rischi e opportunità in Italia*, in: http://www.istat.it/it/files/2016/06/Presentazione_ISTAT_DIFEBO.pdf

Polizia di Stato (2017), *Resoconto attività della Polizia Postale e delle Comunicazioni nel 2017*, in <https://www.poliziadistato.it/articolo/15265a53352e18944312987448>.