



# MEMORIA E OBLIO

collana di Vittimologia e Criminologia  
con approccio multidisciplinare

**1**

*Direttore*

Cristiano Depalmas

Università degli Studi di Sassari

*Comitato scientifico*

Valerio Ferro Allodola

Università degli Studi eCampus

Simone Gargiulo

Cyber-Psicologo e Media Educator

Michele Incani

Magistrato

Andrea Maiorani

Ufficiale Arma dei Carabinieri

Gian Carlo Nivoli

Università degli Studi di Sassari

Bibiana Pala

Dirigente Polizia di Stato

Ilaria Summa

Avvocato

Vittoria Tola

UDI – Unione Donne in Italia

*Comitato di redazione*

Gianluca Vignali



## MEMORIA E OBLIO

collana di Vittimologia e Criminologia  
con approccio multidisciplinare

*Nulla è estraneo all'umano:  
soprattutto la criminologia*

La collana intende proporsi come un momento di incontro, riflessione ed analisi tra diversi specialisti di settore, nello studio delle scienze criminologiche e vittimologiche. Un equo confronto tra diversi saperi, consentirà una costruzione multilaterale della conoscenza criminologica e vittimologica, guidata attraverso una bussola (Simbolo della collana), che indicherà senza pregiudizio alcuno la via da percorrere.

Memoria ed oblio, simboleggiano il ricordo e l'oscurità di un momento, un attimo, un fatto esistenziale, di cui l'essere umano diviene volontariamente o meno, vittima o carnefice. Verranno accolti volumi, contributi disciplinari ed interdisciplinari relativamente ai campi criminologici e vittimologici che si occuperanno di prevenzione, valutazione dei fenomeni, cura e formazione degli aspetti vittimologici e criminologici, socio educativi e sociali.

Contributi che avranno il coraggio di osare e sperimentare nel campo della ricerca e che si sentiranno liberi di esplorare il suddetto settore disciplinare senza sentirsi giudicati o svalutati, ma pienamente consapevoli che esponendosi in libertà, si potranno ottenere grandi risultati.



SIMONE GARGIULO

PIERO LUIGI SANNA

# CONNESSIONI FRAGILI?

DIGITAL PARENT PROFILING,  
RISCHI, DANNI WEB-MEDIATI  
E STRATEGIE DI PREVENZIONE  
DALL'INFANZIA ALL'ADOLESCENZA

*Prefazione di*

CRISTIANO DEPALMAS

*Introduzione di*

CARLO DUÒ



aracne



ISBN  
979-12-5994-585-3

PRIMA EDIZIONE  
ROMA 15 NOVEMBRE 2021

Perché la società dovrebbe sentirsi responsabile  
soltanto dell'educazione dei bambini, e non  
dell'educazione degli adulti di ogni età?

Erich Fromm, *The Sane Society*, 1995





- 11 *Prefazione*  
di Cristiano Depalmas
- 13 *Introduzione*  
di Carlo Duò
- 15 **Capitolo I**  
*Bambini, adolescenti e tecnologie digitali*  
1.1. Nati con lo smartphone, 15 – 1.2. Usi degli schermi digitali e dei servizi web nei minorenni, 18 – 1.3. Tempo di utilizzo degli schermi digitali, 22 – 1.3.1. *Adolescenti e tempo sugli schermi*, 25 – 1.4. Opportunità dei media, 26 – 1.5. Rischi, danni e resilienza digitale, 27 – 1.5.1. *I minorenni possono sviluppare la resilienza digitale?*, 31 – 1.6. Conseguenze delle tecnologie digitali sul benessere dei minorenni, 32.
- 35 **Capitolo II**  
*Pericoli del web. Minorenni vittime e autori*  
2.1. Rischi concreti per i giovani naviganti, 35 – 2.2. Il cyberbullismo, 37 – 2.2.1. *La legge 71/2017*, 40 – 2.2.2. *Possibilità offerte dalla legge 71/2017*, 41 – 2.2.3. *Esempi di cyberbullismo*, 43 – 2.3. Sexting, sextortion e revenge porn, 46 – 2.4. Adescamento e pedopornografia online, 49 – 2.5. Gioco d'azzardo online, 54 – 2.6. Violazione e uso improprio dei dati personali, 57 – 2.7. Esposizione sul web a contenuti inappropriati, 59 – 2.8. Il contrasto, 62.
- 65 **Capitolo III**  
*Famiglia digitale. Genitorialità e rapporto genitori, figli e tecnologie*  
3.1. Famiglia e tecnologie digitali, 65 – 3.1.1. *I media digitali e le influenze sul sistema famiglia*, 67 – 3.1.2. *Funzionamento familiare, variabili e tecnologie digitali*, 70 – 3.2. Genitorialità digitale, 73 – 3.2.1. *Internet e app come fonti di informazione e di supporto alla genitorialità*, 75 – 3.2.2. *Le preoccupazioni dei genitori*, 76 – 3.2.3. *Genitorialità digitale: quali differenze tra madri e padri?*, 78 – 3.2.4. *Genitorialità digitale e privacy: sharenting*, 79 – 3.2.5. *Sharenting: quanto è diffuso?*, 84 – 3.2.6. *Genitori e figli "amici" sui social network?*, 85 – 3.3. Fattori genitoriali che influenzano l'uso dei dispositivi touchscreen da parte dei bambini, 86 – 3.3.1. *Stili genitoriali*, 88 – 3.3.2. *I comportamenti, ovvero l'esempio dei genitori*, 90 – 3.3.3. *Atteggiamenti e credenze dei genitori rispetto alla tecnologia*, 91 – 3.3.4. *Autoefficacia genitoriale*, 92 – 3.4. Genitori-figli e smartphone, 94 – 3.4.1. *Phubbing e bre-*

*xting: effetti collaterali delle tecnologie digitali nelle relazioni faccia a faccia*, 96 – 3.4.2. *Genitori-figli e smartphone: alcuni studi osservazionali*, 100.

107 **Capitolo IV**

*Mediazione genitoriale digitale*

4.1. Strategie di mediazione genitoriale, 107 – 4.1.1. Un approfondimento sulle strategie di mediazione, 110 – 4.2. Strategie di mediazione e bambini in età pre-scolare, 112 – 4.2.1. Strategie di mediazione: quale efficacia?, 115 – 4.3. La mediazione familiare: oltre i genitori, 121 – 4.4. Quando i figli influenzano i genitori, 124.

127 **Capitolo V**

*Consigli e suggerimenti*

5.1. Teniamo i minorenni lontani dalle tecnologie e dal web, 127 – 5.2. Alcune direzioni da seguire nell'educazione digitale, 127 – 5.2.1. *Consigli per l'uso dei media*, 128 – 5.3. I consigli dell'OMS e dell'AAP, 130 – 5.3.1. *Piano personalizzato familiare per l'utilizzo dei dispositivi digitali*, 131 – 5.4. Il contratto, 132 – 5.5. I videogiochi: la classificazione PEGI, 133 – 5.5.1. *Etichette PEGI in base all'età*, 134 – 5.5.2. *Etichette PEGI in base al contenuto*, 135 – 5.6. Alcuni consigli sulla condivisione da parte dei genitori, 135 – 5.7. Per un utilizzo sicuro delle tecnologie digitali, 136 – 5.8. Cittadini digitali, 140.

143 *Conclusioni*

147 *Bibliografia*

# Prefazione

di Cristiano Depalmas

“Scrivi qualcosa che valga la pena di essere letto o fai qualcosa che valga la pena di essere scritto” (Benjamin Franklin).

Il presente volume è il risultato di un grande senso di responsabilità che ha visto i due autori impegnarsi nel delineare e scrivere un credibile quadro teorico, fondato sulle più recenti ricerche scientifiche, relative al rapporto dei minori e dei genitori con tutto il mondo digitale.

Attraverso un approccio pratico e funzionale, i due autori si propongono di avviare una discussione seria, attenta e scientifica fondata sul tema della corretta formazione e promozione delle nuove tecnologie, sottolineando, anche in chiave criminologica e vittimologica, i rischi e le conseguenze di condotte devianti.

*Connessioni fragili* promuove e sviluppa contenuti che salvaguardano i giovani e i loro familiari, attraverso la promozione e lo sviluppo di competenze sane e funzionali. Navigando nel web, i giovani hanno la probabilità di imbattersi in contenuti non idonei e spesso l'uso o la fruizione di questi prodotti può provocare il verificarsi di un danno, delle volte, come la cronaca quasi giornalmente ci ricorda, anche irreparabile.

Vittime ed autori di comportamenti devianti, sono il risultato di una complicata “dieta digitale”, che all'interno di un “cimitero di algoritmi” rischia di compromettere lo sviluppo psicofisico delle nuove generazioni e/o la stessa funzione educativa della famiglia. Quella famiglia digitale, che ora più che mai, ha il dovere di educare e condividere con i propri figli l'uso consapevole e costruttivo delle tecnologie digitali e di Internet, nel rispetto dell'età, dei ruoli e delle reali esigenze delle fasce emotivamente e cognitivamente più indifese della nostra società.

*Connessioni fragili*, per tale ragione, evidenzia ancora tutte le possibili tracce che lettori attenti possono, anzi devono percorrere per svi-

luppare un percorso di vita sana, che permetta loro, allo stesso tempo, di divenire dei buoni Cittadini digitali.

La collana “Memoria ed Oblio”, con la pubblicazione del volume *Connessioni fragili*, non poteva sperare in un debutto migliore, che vede nel contributo dei due autori, il coraggio di osare e sperimentare nel campo della ricerca, con l’assoluta consapevolezza che solo nella libertà di raccontare senza vincoli o pregiudizi una tematica così attuale, si potranno ottenere grandi risultati.

Cristiano Depalmas, PhD.  
Direttore collana di vittimologia e criminologia  
con approccio multidisciplinare  
“Memoria ed Oblio”

# Introduzione

di Carlo Duò

Il web è un vero e proprio “nuovo mondo” digitale, al pari di quello che scoprì Cristoforo Colombo oltre 500 anni fa. Questo continente virtuale negli ultimi 25 anni si è trasformato in un luogo affollato e complesso, pericoloso e ricco di risorse.

Ogni volta che il genere umano ha scoperto ed esplorato un nuovo spazio, ha dovuto affrontare inediti conflitti, confrontarsi con una rivoluzione culturale, ridefinire regole adeguate, avviare nuovi processi di adattamento, cercando una mediazione tra rischi e opportunità. La rivoluzione culturale generata dall’ingresso del digitale nella nostra vita quotidiana ha esposto genitori e figli ad una nuova esperienza che non ha precedenti nella storia dell’umanità sia in termini di velocità con la quale è avvenuta e avviene, sia in termini di pervasività in tutti gli aspetti della nostra esistenza. Per questo motivo non si può più lasciare al caso o al solo buon senso l’educazione digitale. Essa infatti ha finito ormai per coincidere con il ruolo sociale stesso degli individui e rappresenta dunque un mandato a cui nessun genitore, insegnante o educatore può ormai abdicare.

Nelle mie attività di psicologo sociale, da decenni cerco di sfatare il mito secondo il quale alcune competenze si apprendono ed esercitano al meglio “spontaneamente”. Dietro la spontaneità spesso si nasconde l’inconsapevolezza e dietro l’inconsapevolezza spesso si cela l’incompetenza. Sono profondamente convinto che alcune competenze date per scontate e spesso apprese per “prove ed errori” siano invece tutt’altro che ovvie. Gestire le emozioni, lavorare in gruppo, affrontare i conflitti, costruire buone relazioni, scegliere un lavoro, ecc. sono competenze che necessitano di percorsi educativi consapevoli, di affiancamento qualificato e formazione specifica. Altroché spontaneità e buon senso, che sono compagni di viaggio rassicuranti, ma spesso inadeguati. Allo stesso modo, il rapporto con il web ha bisogno di li-

nee guida e modelli di comportamento perché questo tipo di esperienza è digitale solo nell'architettura delle informazioni, ma è assolutamente reale nelle sue manifestazioni concrete. Si tratta di una sfida generazionale ed epocale che supera i confini della relazione educativa con le nuove generazioni e approda a livelli ben più alti: la costruzione di una compiuta cittadinanza digitale come elemento di civiltà, al di là della buona educazione individuale. Come bussola, mappa, cannocchiale e sestante erano strumenti indispensabili ai navigatori di un tempo, questo libro offre strumenti preziosi per genitori, insegnanti ed educatori utili a orientarsi nell'oceano digitale per accompagnare bambini e adolescenti a solcarne le onde e affrontarne le profondità più buie.

Un tempo i luoghi dell'educazione erano la casa, la scuola e la piazza. Questi centri di scambio di informazioni e relazioni potevano contare su una caratteristica peculiare: avevano dei confini fisici noti. Questo implicava un maggiore presidio del loro funzionamento ed una maggiore protezione di chi li viveva durante le fasi più vulnerabili della vita. Le regole venivano tramandate di generazione in generazione e spesso si poteva contare sul supporto sociale di amici, conoscenti o semplicemente dei vicini per prevenire i pericoli e i comportamenti a rischio. Il mondo digitale non ha confini noti, non possiede regole tramandate da generazioni e non può contare sul supporto di una comunità fiduciaria. È necessario creare dei confini attraverso la conoscenza, delle regole condivise attraverso la relazione e delle reti di protezione attraverso il confronto.

Questo libro è una splendida guida per orientarsi in questo viaggio digitale. Un manuale ricco, comprensibile, rigoroso e completo per navigare verso il nuovo mondo con lo stesso entusiasmo che Cristoforo Colombo aveva nel 1492, ma con la consapevolezza della cittadinanza digitale del XXI secolo.

Carlo Duò, Psicologo Sociale

## Bambini, adolescenti e tecnologie digitali

### 1.1. Nati con lo smartphone

Per esprimere il legame tra le tecnologie digitali e la vita di tutti i giorni, bambini e adolescenti sono spesso indicati come *cittadini digitali*, *generazione digitale*, *cittadini informatici*, *nativi digitali* o *giovani digitali* (Hockly, 2011; Prensky, 2001, come citato in Lorenz & Kapella, 2020).

Prensky in *Digital Natives, Digital Immigrants* (2001), un articolo in cui questi due termini aiutavano a comprendere le differenze fra i giovani e buona parte degli adulti (Prensky, 2009), introduce il concetto di *nativi digitali*. Secondo Prensky (2006) i nativi digitali sono:

madrelingua della tecnologia, parlano fluentemente il linguaggio digitale di computer, videogiochi e internet. Coloro che non sono nati nel mondo digitale sono indicati come immigrati digitali. (p. 8).

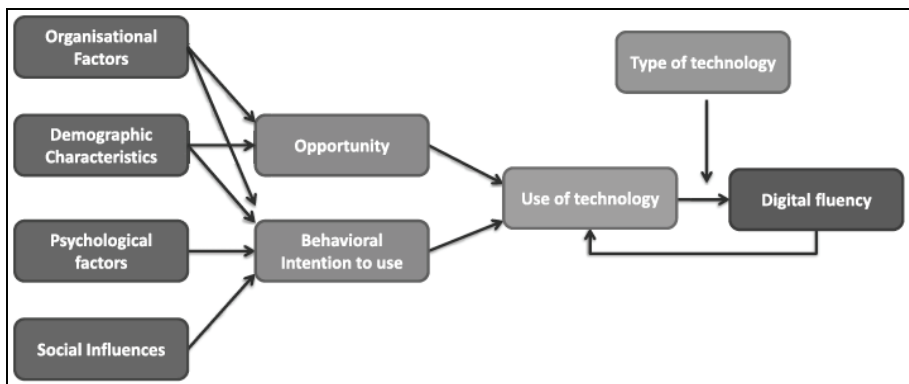
Prensky (2009) introduce i concetti di:

- *saggezza digitale*, l'utilizzo delle tecnologie per accedere al potere della conoscenza in una misura superiore a quanto consentito dalle nostre potenzialità innate e l'uso attento della tecnologia per migliorare le nostre capacità. Non significa abilità o destrezza ma di prendere decisioni sagge poiché potenziate dalla tecnologia e dal web;
- *stupidità digitale*, fare un cattivo uso della tecnologia per sfuggire a situazioni sgradevoli o per danneggiare qualcuno.

Wang e colleghi (2013), piuttosto che accettare una rigida dicotomia tra nativi digitali e immigrati digitali, suggeriscono che esista un continuum concettualizzabile come *flusso digitale*:

Il flusso digitale è la capacità di riformulare la conoscenza e produrre informazioni per esprimersi in modo creativo e appropriato in un ambiente digitale. [...] Questo modello delinea i fattori che hanno un impatto diretto e indiretto sulla fluidità digitale e quindi indicano come migliorare la fluidità digitale di qualcuno. Il modello si basa su un'analisi di quei fattori che si sono rivelati importanti nella nostra revisione della letteratura. [...] Il nostro modello incorpora sette fattori. (par. 6) (v. Fig. 1.1.).

**Figura 1.1. Modello concettuale del flusso digitale**



FONTE: Wang et al., 2013

Gli autori, per ognuno dei sette fattori, individuano delle variabili che influenzano l'uso della tecnologia:

1. *caratteristiche demografiche*: età, genere, status socio-economico, etnia, nazionalità, paese, geografia (urbana/rurale), parlare una lingua straniera e dimensione della famiglia;
2. *fattori educativi (organizzativi)*: scuola, modalità di studio universitario e supporto dell'apprendimento al computer a scuola;
3. *fattori psicologici*: ansia da computer, autoefficacia nel computer, ansia da invecchiamento e interesse personale;



4. *influenze sociali*: provenienti dai coetanei, famiglia, datori di lavoro, colleghi, insegnanti e scuola;
5. *opportunità*: accessibilità, possibilità di utilizzare le tecnologie per svolgere le attività quotidiane, connessioni più veloci, infrastrutture e supporto tecnologico da altri (possedere un computer o avere accesso a un computer o a Internet non influisce sulla propria fluidità);
6. *intenzione comportamentale all'uso delle tecnologie*: influenzata da caratteristiche demografiche, fattori organizzativi, fattori psicologici e influenze sociali;
7. *uso della tecnologia*: esperienza tecnologica generica, esperienza tecnologica specifica e formazione.

Evans e Robertson (2020, pp. 270-275), in una revisione della letteratura, hanno identificato quattro fasi distinte del dibattito sui nativi digitali.

— *Conception (dal 1996 al 2006)*.

Tapscott chiamò gli studenti del momento *Net Generation* (1999); due anni dopo, Prensky (2001) coniò il concetto di *nativi digitali*. È l'inizio della riflessione sulla tecnologia nel sistema educativo. Gli autori di spicco di questa fase sono Tapscott e Prensky.

— *Reaction (dal 2007 al 2011)*.

In quello che potrebbe essere considerato il primo articolo significativo e influente che respinge l'affermazione dell'esistenza del nativo digitale, Bennett e colleghi (2008) hanno utilizzato il concetto di *moral panic* di Cohen, concetto che spiega: «come un problema di interesse pubblico possa raggiungere un risalto che supera l'evidenza a sostegno del fenomeno». (p. 782)

Il volgere del millennio ha portato a parlare di *Millennials* (nati intorno al 1980). La designazione dei giovani come nativi digitali è semplicistico e non ha trovato conferma nelle ricerche scientifiche (Bennett & Maton, 2010). Gli autori di spicco di questa fase sono Bennett, Maton e Kervin.

— *Adaptation (dal 2012 al 2017)*.

Warschauer (2002) descrive il problema come più simile a una questione di alfabetizzazione e concentra gran parte

della sua attenzione sulla mancanza di accesso alla tecnologia nel terzo mondo per dimostrare che l'accesso conta più dell'età quando si tratta di divario digitale. Piuttosto che concentrarsi sui nativi digitali, soffermarsi sugli *studenti digitali* potrebbe essere visto come un approccio migliore per educare tale generazione. Viene menzionata la consapevolezza del divario digitale e il nuovo concetto di *Gen Z* (Srinivasan & Thomas, 2016). Autore di spicco di questa fase è Junco con i suoi studi sui social network.

— *Reconceptulization (dal 2017 ad oggi)*.

Il ricercatore Twenge (2017) chiama la generazione moderna *iGen* (nati tra il 1995 e il 2012). L'*iGen* è una generazione plasmata dallo smartphone e dall'ascesa dei social media. I ricercatori e i loro contemporanei nei moderni media presentano quella che si potrebbe definire una narrazione confusa di un problema ancora urgente con generazioni immerse nel digitale, sia in termini di quali siano i problemi sia di quali siano le soluzioni. Autore di spicco di questa fase è Twenge.

Il concetto di nativi digitali può trarci in inganno poiché, seppur i bambini delle recenti generazioni siano nati con lo smartphone e siano circondati dalle tecnologie digitali e dalla connessione al web, non hanno le competenze necessarie per rapportarsi in sicurezza, in modo corretto (nel rispetto di se stessi e degli altri) e non possiedono abilità e competenze utili per poter avvantaggiarsi delle potenzialità positive del digitale (tecnologie e servizi web-mediati), se non opportunamente educati.

## 1.2. Usi degli schermi e dei servizi web nei minorenni

Una ricerca (Ahearne et al., 2016) ha rilevato che il 71% dei bambini di età compresa tra 12 mesi e 3 anni ha avuto accesso a dispositivi touchscreen per 15 minuti al giorno. Secondo quanto riportato dei genitori, l'età media della capacità di scorrere, sbloccare e ricercare attivamente funzionalità touchscreen era 24 mesi; mentre, l'età media della capacità di identificare e utilizzare specifiche funzionalità del touchscreen era 25 mesi. Lo studio conclude che dai 2 anni i bambini

hanno la capacità di interagire in modo mirato con i dispositivi touchscreen.

Wrobel (2019) riporta che i bambini di età compresa tra 10 e 14 mesi imparano a puntare l'indice e acquisiscono anche la capacità di scorrere e toccare lo schermo digitale (Ahearne et al., 2016; Holloway, 2015), premere pulsanti e aprire icone con poca assistenza da parte degli adulti (Holloway, 2013; Nansen, 2015). Questo, a differenza di tecnologie come laptop e computer che richiedono l'assistenza di un adulto per utilizzare il mouse o la tastiera e aprire i browser (Holloway, 2013, 2015). Pertanto, i dispositivi touchscreen offrono ai bambini una maggiore indipendenza digitale (Holloway, 2013). La facilità d'uso del tablet e dei dispositivi touchscreen è dato da tre caratteristiche che li rendono facilmente utilizzabili anche da bambini di 2 anni (Geist, 2012):

- *la mobilità*: il tablet, date le ridotte dimensioni, può essere portato in qualsiasi luogo;
- *il touchscreen*: il tablet ha una interfaccia basata su icone che si attivano al tatto, rendendone intuitivo l'uso;
- *l'organizzazione mediante app*: le applicazioni agiscono come scorciatoie che rendono più semplice l'accesso immediato alle attività di interesse dei bambini.

I minorenni utilizzano smartphone, tablet, pc, console per giochi, smartwach e spesso con connessione a Internet che permettono di usufruire di diversi servizi. Di seguito si riportano le principali attività da loro condotte.

— *Videogiochi.*

La fruizione dei giochi, mercato in continua espansione, può avvenire online e offline, tramite dispositivi mobili (smartphone e tablet), console (fissa e portatile) e pc. Tra gli adolescenti, che rappresentano la fetta più grande degli appassionati di videogame, i videogiochi più utilizzati sono quelli di ruolo, meglio conosciuti con il nome di *MMORPG* (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), o i giochi di guerra, definiti soprattutto in prima persona (Tonioni, 2013). I videogiochi hanno numerosi vantaggi, anche per i bambini piccoli, poiché permettono, a seconda del gio-

co, di apprendere, divertirsi, socializzare, ma presentano anche dei pericoli.

— *App di messaggistica istantanea.*

Tramite le app di messaggistica si può restare facilmente in contatto con gli altri tramite l'invio e la ricezione di sms, foto, video, file, telefonate e videochiamate (anche di gruppo). Oltre all'immagine del profilo è possibile pubblicare nella sezione *Stato* del materiale digitale che può essere visibile agli altri per 24 ore, con la possibilità di scegliere chi lo può visualizzare o meno. Numerose app di messaggistica permettono di inviare/ricevere messaggi che si autodistruggono o scompaiono dopo un periodo di tempo definito dal mittente tramite le impostazioni. Tali caratteristiche fanno sì che le ricerche scientifiche le considerino alla stregua dei social network. Alcuni esempi di app attualmente utilizzate sono: WhatsApp, Telegram e Signal. Oltre alle innumerevoli opportunità, non sono assenti i pericoli.

— *Social network.*

I social network permettono di vivere sempre maggiori livelli di coinvolgimento sociale e di rispondere al bisogno di appartenenza e di stima, caratteristiche che li rendono particolarmente attraenti soprattutto per i più giovani. Il meccanismo dei *mi piace* permette di interagire con i post pubblicati da altre persone e, parimenti, funge da indice dell'apprezzamento ricevuto e della popolarità (Gargiulo, 2019a). Sono numerosi i vantaggi dei social network e altrettanti i pericoli. Sebbene alcuni adolescenti usino ancora Facebook, la stragrande maggioranza preferisce utilizzare altre piattaforme come: Instagram, TikTok, Snapchat, Tellyn e ThisCrush.

Si ricorda che l'articolo 8 del GDPR (General Data Protection Regulation, 2018) recita che il trattamento dei dati personali è lecito per quanto riguarda «l'offerta diretta di servizi della società dell'informazione» ai minori al compimento del 16esimo anno. Gli Stati membri possono stabilire un'età inferiore (nel nostro Paese è stato fissato a 14 anni). Quindi, un minore non può iscriversi sui social al di sotto dei 14 anni e tra i 13 e i 14 anni è necessaria la supervisione dei genitori.