

## Capitolo V. Educazione, Gioco e attività culturali

3° rapporto di aggiornamento 2006-2007



82

I diritti dell'infanzia e dell'adolescenza in Italia

### b) Nuove tutele e promozione del consumo critico relativamente a nuove e vecchie tecnologie

Caratterizzata da una velocità di sviluppo più che esponenziale, l'evoluzione delle nuove tecnologie, è stata così rapida e profonda da innescare quella che molti definiscono una rivoluzione culturale che, per la sua corrispondenza alle esigenze dei più giovani, ha trasformato i minori in "voraci" consumatori di nuovi media.

Rispetto al possesso di beni tecnologici l'analisi dei dati ISTAT<sup>99</sup>, rivela che l'87,8% delle famiglie possiede ancora

il televisore analogico di tipo tradizionale, mentre il 5,2% possiede un televisore digitale. Il 25% delle famiglie possiede un'antenna parabolica, il 15,2% il decoder digitale terrestre, mentre è ancora bassa (3,9%) la quota di famiglie che possiede la TV via cavo. Tra le famiglie si osserva un forte divario tecnologico, da ricondurre essenzialmente a fattori di tipo generazionale, culturale ed economico. Le famiglie costituite di soli anziani continuano a essere escluse dal possesso di beni tecnologici<sup>100</sup>, mentre all'estremo opposto si collocano le famiglie con almeno un minore, che possiedono il personal computer e l'accesso a Internet rispettivamente nel 69,7% e nel 51,8% dei casi. Sono queste famiglie ad avere il più alto tasso di possesso di connessione a banda larga (21,1%), mentre il telefono cellulare ha raggiunto i livelli della televisione (96%). Siamo dunque un Paese a "due velocità", in cui spesso accade che i figli controllino i mezzi tecnologici meglio dei genitori, che non sempre sono in grado di esercitare un controllo adeguato rispetto al loro corretto utilizzo. Tale evidenza sembra confermata dai dati riscontrati dall'ufficio statistico dell'Unione Europea<sup>101</sup> che posizionano l'Italia al penultimo posto in Europa per alfabetizzazione informatica, e fanalino di coda per l'utilizzo di Internet.

Secondo una rilevazione resa nota dal MIUR<sup>102</sup>, negli ultimi anni si è verificato un aumento del numero dei computer nelle scuole in quanto, dal 2001 al 2004, il rapporto tra numero di studenti e numero di computer utilizzabili è passato da 1 su 28, a 1 su 10,9 e ciò tende ad allinearsi con quanto previsto, nel marzo 2001, dalla Commissione Europea, la quale adottava un piano d'azione che, tra gli altri, comprendeva l'obiettivo specifico di raggiungere un tasso di 5-15 studenti per computer multimediale entro il 2004. Tuttavia, secondo i risultati della ricerca Mediappro su *Uso e rappresentazione dei nuovi media*, commissionata dall'Unione Europea a nove Istituti di Ricerca, tra i

le nuove tecnologie, sia il loro utilizzo (al lavoro, a casa, a scuola, ecc.) da parte degli individui. Il campione comprende circa 19mila famiglie per un totale di 49mila persone (Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione: disponibilità nelle famiglie e utilizzo degli individui - Anno 2006).

<sup>99</sup> Il 5,5% di esse possiede il personal computer, soltanto il 2,8% ha l'accesso a Internet, ed è quasi del tutto inesistente la diffusione di connessioni a banda larga (1,1%). L'unico bene diffuso (a parte il TV color) è il cellulare (45,3%).

<sup>100</sup> Fonte Eurostat: [http://epp.eurostat.ec.europa.eu/portal/page?\\_pageid=1090\\_33070682\\_1090\\_330765768\\_dad=portal8\\_schema=PORTAL](http://epp.eurostat.ec.europa.eu/portal/page?_pageid=1090_33070682_1090_330765768_dad=portal8_schema=PORTAL)

<sup>101</sup> Il 59% degli Italiani non sa usare il pc, quasi il doppio dei 37% della media europea; l'analfabetismo informatico resta diffuso anche tra i giovani: il 28% tra i 16 e i 24 anni non ha le basi per l'uso del pc.

<sup>102</sup> «Indagine sulle risorse tecnologiche per la didattica nella scuola italiana». [www.pubblica.istruzione.it/mpj/pubblicazioni/2004/attrezatura\\_parte1new.pdf](http://www.pubblica.istruzione.it/mpj/pubblicazioni/2004/attrezatura_parte1new.pdf)

<sup>98</sup> Ad esempio, Arciragazzi, Legambiente Ragazzi, Camina.

<sup>99</sup> Il Comune di Roma, ad esempio, promuove annualmente dal 2005 una intera giornata dedicata al gioco, da realizzarsi sia nelle scuole che, nel pomeriggio, nelle strade e nelle piazze della città.

<sup>100</sup> ISTAT Indagine Multiscopo, *Aspetti della vita quotidiana*, svolta nel febbraio 2006, che riguarda sia la disponibilità presso le famiglie del-

## Capitolo V. Educazione, Gioco e attività culturali

3° rapporto di aggiornamento 2006-2007



83

I diritti dei bambini e dell'adolescenza in Italia

quali l'Università Cattolica di Milano<sup>195</sup>, la scuola ha investito poco nella sperimentazione creativa dei nuovi media. Gli studenti lamentano la carenza di computer e la presenza di insegnanti ancorati a tipologie didattiche che ostacolano l'utilizzo della Rete.

Relativamente ad un **uso ludico delle tecnologie da parte dei minori**, i dati evidenziano come la tecnologia sia per tradizione culturale un territorio più maschile: già nella fascia di età fra i 3 e i 5 anni i bambini che amano giocare con videogiochi e computer sono due volte e mezzo di più delle bambine (25,6% contro 10,4%). E tali differenze tendono ad ampliarsi al crescere dell'età<sup>196</sup> tra i 6 e i 10 anni, questa tipologia di gioco sale decisamente, toccando il 65,2% dei bambini e soltanto il 38,7% delle bambine. La crescente diffusione dei **videogiochi** e l'uso in fasce di età sempre minori caratterizza, però, un problema di dimensioni notevoli<sup>197</sup>: dipendenza, eccitazione, aumento dell'aggressività, riduzione del controllo del comportamento e aumento dell'impulsività sono solo alcuni degli effetti possibili indotti. Accanto alle problematiche legate a un uso improprio delle tecnologie, risulta altrettanto grave il problema dei contenuti da essi veicolati: i giovani consumatori «mediatici» sono soggetti quotidianamente a una sovraesposizione di immagini violente, o comunque inadeguate, che non favoriscono un sereno sviluppo psicofisico. Desta in particolare preoccupazione la crescita costante dell'offerta/domanda di videogiochi che propongono l'agire violento come modello di comportamento sociale positivo. Tale fenomeno, associato al dilagare di episodi di bullismo e sopraffazione verso i coetanei, è un importante segnale di un disagio diffuso nelle fasce più giovani della popolazione. Questi mezzi forniscono stimoli e contributi alla crescita culturale di bambini e adolescenti, ed influendo anche sulla loro sfera emotiva e sui modelli di comportamento, non dovrebbero essere creati e diffusi solo in base a mere logiche di mercato. Si segnala in tal senso il Pan European Game Information (Informazione paneuropea sui videogiochi - PEGI), il primo sistema paneuropeo di classificazione in base all'età per computer e video game. Le classificazioni PEGI sono intese come raccomandazioni riferite al contenuto del prodotto e alla relativa idoneità ad essere visto,

e non alla sua "giocabilità" o accessibilità<sup>198</sup>. Analizzando i «consumi» di **telefonia mobile**, si osserva come il fenomeno in Italia, interessi in modo particolare i cittadini più giovani<sup>199</sup>: circa il 90% dei ragazzi italiani tra 14 e 19 anni possiede un cellulare e il 50% di quelli tra gli 8 e i 13 anni. L'entità del fenomeno e l'elevata percentuale di minori in possesso di un apparecchio mobile richiede quindi una particolare attenzione anche a questo settore. Da semplice mezzo per comunicare, il cellulare è diventato uno strumento multimediale in grado di garantire l'accessibilità a svariati tipi di informazioni (visitare siti Internet, vedere la TV, ascoltare musica) offrendo dunque grandi potenzialità, ma anche nuovi problemi. Relativamente al fenomeno, si identificano orientativamente due ordini di problematiche, l'uno legato alla salute fisica, l'altro alla sicurezza e alla tutela del minore. Benché manchino evidenze scientifiche sul rischio-salute legato all'uso dei cellulari, non è possibile ignorare le raccomandazioni delle principali agenzie pubbliche del mondo, che si fondano sull'esame dei lavori scientifici<sup>200</sup>. Anche se la comunità scientifica internazionale, in base all'attuale stato della conoscenza, tende ad escludere effetti negativi per la salute umana legati alle emissioni, rimane evidente che il presunto pericolo per la salute derivante da una prolungata esposizione alle onde elettromagnetiche richiede un'opportuna gestione del rischio, auspicando l'applicazione del principio di precauzione<sup>201</sup>. Resta infine da sottolineare che l'abuso del cellulare e, più in generale, dei media e delle nuove tecnologie, sottrae spazio alle attività di movimento e all'aria aperta, alla socializzazione, rinforzando le conseguenze prodotte dalla sedentarietà fra i più giovani, tra cui disturbi alimentari come l'obesità<sup>202</sup>. Di diversa natura risultano, invece, i rischi legati alla sicurezza e alla tutela del minore, il cui controllo e monitoraggio sono sostanziali per garantirne l'equilibrato sviluppo emotivo. Come già evidenziato, la multifunzionalità dei nuovi apparecchi se da un lato permette anche

<sup>195</sup> Si veda [www.unicatt.it/pls/catnews/consultazione.mostra\\_pagina?id\\_pagina=12237](http://www.unicatt.it/pls/catnews/consultazione.mostra_pagina?id_pagina=12237)

<sup>196</sup> ISTAT, *Indagine Multiscopo Aspetti della vita quotidiana. La vita quotidiana dei bambini*, novembre 2005 in collaborazione con il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali e con UNICEF Centro di Ricerca Innocenti di Firenze.

<sup>197</sup> Si veda in proposito [www.comune.torino.it/infoglio/rivista/index.htm](http://www.comune.torino.it/infoglio/rivista/index.htm) Num. 05/2004.

<sup>198</sup> Il sistema PEGI acquista notevole rilievo se si considera che è la prima volta che una qualsiasi forma di mezzo d'intrattenimento è classificata con un sistema di classificazione in base all'età che soddisfa i vari standard culturali di diversi paesi europei. Il sistema PEGI è promosso e gestito dalla ISFE (Interactive Software Federation of Europe) e il suo riferimento italiano è l'AESVI, Associazione Editori Software Videoludico. Per maggiori informazioni si veda il sito [www.pegi.info/pegi/index.do](http://www.pegi.info/pegi/index.do)

<sup>199</sup> Progetto «Pianeta teenager: Eurisco 2005».

<sup>200</sup> Stewart Report (prima e seconda versione, 2000 e 2005), disponibile sul sito [www.npb.org](http://www.npb.org); Zmirou Report [www.sante.gouv.fr](http://www.sante.gouv.fr)

<sup>201</sup> [http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/sip/docs/public\\_consultation](http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/public_consultation)

<sup>202</sup> [www.ministerosalute.it/dettaglio](http://www.ministerosalute.it/dettaglio)

## Capitolo V. Educazione, Gioco e attività culturali

3° rapporto di aggiornamento 2006-2007



84

I diritti dell'infanzia e dell'adolescenza in Italia

ai più giovani l'accesso globale all'informazione, dall'altro li espone al rischio di incontri "indesiderati"<sup>233</sup>. L'introduzione del videotelefonino e quindi la possibilità di inviare fotografie e filmare immagini apre, inoltre, lo scottante e dibattuto problema della privacy<sup>234</sup> come pure il grave problema del "video-bullismo"<sup>235</sup> e i conseguenti episodi di abusi perpetrati da minori su altri minori, filmati e diffusi in Rete.

Si segnala che sulla Gazzetta Ufficiale n. 285 del 7 dicembre 2006 è stato pubblicato il provvedimento dell'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni concernente «Le misure di sicurezza in materia di tutela dei minori da implementare sui terminali mobili di videofonia<sup>236</sup>».

### Pertanto il Gruppo di Lavoro raccomanda:

1. l'introduzione di una nuova normativa che, tenendo conto della trasversalità delle nuove tecnologie e della crescente convergenza mediatica, predisponga una tutela più ampia dei minori rispetto all'utilizzo degli strumenti tecnologici;
2. la promozione, nelle famiglie e nelle scuole, di un processo costante di sensibilizzazione in grado di coinvolgere i ragazzi ed orientarli verso l'impiego delle nuove tecnologie e il loro uso responsabile e proficuo, anche attraverso campagne d'informazione relative ai rischi legati all'abuso o all'uso scorretto di *new* e *old* media;
3. la promozione di forme di socializzazione e aggregazione dedicate a minori e ragazzi.

<sup>233</sup> Si veda paragrafo La pedo-pornografia pagg. 104 e ss. e sito [www.poliziadistato.it/pds/primapagina/stop-it/rapporto\\_2005.html](http://www.poliziadistato.it/pds/primapagina/stop-it/rapporto_2005.html)

<sup>234</sup> Si veda [www.garanteprivacy.it](http://www.garanteprivacy.it)

<sup>235</sup> Si veda [www.repubblica.it/2007/03/sezioni/scuola\\_e\\_universita/servizi/bullismo-4/vendetta-padre/vendetta-padre.html](http://www.repubblica.it/2007/03/sezioni/scuola_e_universita/servizi/bullismo-4/vendetta-padre/vendetta-padre.html) e [www.rainews24.it/notizia.ID=68879](http://www.rainews24.it/notizia.ID=68879)

<sup>236</sup> Si veda [www.governo.it/GovernoInforma/Dossier/tutela\\_minori\\_videofonia/index.html](http://www.governo.it/GovernoInforma/Dossier/tutela_minori_videofonia/index.html)