



I diritti dell'infanzia e dell'adolescenza di fronte alle sfide del presente

Convegno

I diritti dei bambini e dei ragazzi e l'innovazione digitale

workshop paper

I DIRITTI DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI E L'INNOVAZIONE DIGITALE

Documento a cura di Brunella Greco (Save the Children), Maurizio Parente (Istituto degli Innocenti), Cristiana De Paoli (Save the Children)

Si ringraziano per il contributo alla riflessione gli esperti che hanno partecipato al gruppo di lavoro del workshop *Diritto all'educazione, tecnologie digitali e sostenibilità. La Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza di fronte alle sfide del presente*, tenutosi a Roma il 21 febbraio 2019:

Francesca Conti, Collaboratrice dell'Istituto degli Innocenti

Corrado De Rosa, Dipartimento per le politiche della famiglia, Ufficio II - Politiche per la famiglia

Piero Dominici, Professore di Comunicazione pubblica e di Attività di Intelligence, Dipartimento di Filosofia, Scienze Sociali, Umane e della Formazione - Università degli Studi di Perugia

Giuseppe Fusacchia, Dirigente Istituto comprensivo Rosmini

Giovanna Mascheroni, Ricercatrice in Sociologia dei processi culturali e comunicativi e docente presso la Facoltà di Scienze della comunicazione e dello spettacolo, Università Cattolica del Sacro Cuore

Ersilia Menesini, Professoressa ordinaria di Psicologia e direttrice del Dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia, Università di Firenze. Presidente dell'European Association of Development Psychology

Biancamaria Sabatini, Garante per la protezione dei dati personali, Dipartimento Libertà di Manifestazione del Pensiero e Cyberbullismo

Massimo Zancanaro, Head of the i3-Intelligent Interfaces and Interaction research unit, Fondazione Bruno Kessler

I DIRITTI DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI E L'INNOVAZIONE DIGITALE

Premessa

La Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (Convention on the Rights of the Child – CRC) è stata adottata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989, dopo quasi un decennio di lavori preparatori, ed è entrata in vigore il 2 settembre del 1990. La CRC riconosce per la prima volta a bambini, bambine e adolescenti diritti civili, sociali, politici, culturali ed economici. Tali diritti devono essere promossi e tutelati da parte di tutti, per consentire ai più giovani di crescere e di esprimere il loro pieno potenziale. Il 20 novembre 2019 si celebrano i 30 anni dalla sua adozione e vorremmo cogliere l'occasione per offrire una lettura attuale della Convenzione per riaffermare la centralità dei diritti dell'infanzia, collegandoli anche ad alcuni temi attuali e agli Obiettivi di Sviluppo sostenibile (SDGs). Nel settembre 2015 più di 150 leader internazionali si sono incontrati alle Nazioni Unite per contribuire allo sviluppo globale, promuovere il benessere umano e proteggere l'ambiente. La comunità degli Stati ha approvato l'Agenda 2030 per uno sviluppo sostenibile, i cui elementi essenziali sono i 17 obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS/SDGs, Sustainable Development Goals) e i 169 sotto-obiettivi, i quali mirano a porre fine alla povertà, a lottare contro l'ineguaglianza e allo sviluppo sociale ed economico.

1. INTRODUZIONE - A PARTIRE DALLA CRC E DALL'AGENDA 2030

L'ampia diffusione delle tecnologie digitali che permeano la nostra quotidianità è una delle condizioni che modificano il contesto in cui è stata redatta la CRC e le cui caratteristiche principali saranno espone nel successivo paragrafo. Mostreremo in particolare come le ICTs (*Information and Communications Technologies*, le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) siano parte integrante della vita dei bambini, delle bambine degli adolescenti in quanto strumenti di comunicazione e relazione, ma anche di informazione, studio, creatività e, soprattutto, di partecipazione. Non è più dunque utile ragionare in termini di distinzione tra vita "offline" e vita "online" se si vogliono comprendere i cambiamenti in atto, anche a ragione dell'età precoce dell'accesso agli ambienti digitali¹. Allo stesso tempo, ci troviamo immersi in una realtà complessa, nella quale possono trovare spazio anche situazioni e comportamenti a rischio, contenuti inappropriati per i più giovani (sia in riferimento all'età, sia in riferimento all'esposizione a messaggi violenti come ad esempio le sfide autolesionistiche con alto potere emulativo), violazioni di privacy e in generale problematiche connesse all'uso dei cosiddetti "Big Data" (si pensi ad esempio all'aumento dei giochi e dei dispositivi domestici connessi a Internet²). Se da un lato quindi le tecnologie digitali rappresentano strumenti attraverso i quali i più giovani possono esercitare diritti fondamentali sanciti dalla CRC, quali ad esempio il diritto alla partecipazione (**art. 12**), la libertà d'espressione (**art. 13**), il gioco (**art. 31**), il diritto di associarsi con coetanei (**art. 15**), l'accesso all'informazione (**art. 17**), dall'altro lato espongono a

¹ Per "ambiente digitale" si intendono tutte le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), compresi internet, cellulari e tecnologie e dispositivi associati, nonché reti, database, contenuti e servizi digitali, secondo quanto suggerito da la "Raccomandazione CM/Rec(2018)7 del Comitato dei Ministri agli Stati Membri sulle linee guida relative al rispetto, alla tutela e alla realizzazione dei diritti del bambino nell'ambiente digitale".

² Chaudron, S., Di Gioia, R., Gemo, M., Holloway, D., Marsh, J., Mascheroni, G., Peter, J., Yamada-Rice D. *Kaleidoscope on the Internet of Toys - Safety, security, privacy and societal insights*, EUR 28397 EN, doi:10.2788/05383.

potenziali rischi da cui essere tutelati, quali ad esempio il diritto alla protezione della privacy (**art. 16**), il diritto ad essere ad essere protetti da abusi violenze e abusi sessuali (**artt. 19-34**).

Il rapporto tra i più giovani e le tecnologie digitali va letto in un'ottica di cittadinanza, dove l'accesso alle ICTs e le competenze richieste da tale accesso sono necessarie per poter esercitare i diritti sanciti dalla CRC di cui i più giovani sono portatori, in maniera differenziata e adeguata all'età, e dove altrettanto necessario è il ruolo dei genitori nell'orientamento e cura dello sviluppo delle capacità (**art. 5**) e degli adulti e delle istituzioni nell'assicurare protezione, educazione adeguata (**art. 29**), non discriminazione (**art. 2**), sostegno in caso di condizione di svantaggio (**art. 26**), leggi nazionali/internazionali che possano eventualmente garantire maggiore protezione rispetto alle norme della CRC (**art. 41**).

In sintesi, garantire tali diritti vuol dire assicurare, in modo diversificato in considerazione dell'età, tre condizioni necessarie: l'accesso alle tecnologie digitali; le competenze necessarie in un'ottica di cittadinanza; un ambiente digitale il più sicuro possibile.

Queste tre condizioni, tra loro correlate, sono perseguite negli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile SDGs. Per quanto riguarda l'accesso, risulta evidente come le barriere che determinino il digital divide non possono essere abbattute solo da soluzione tecniche, ma ci vuole un impegno specifico per l'equità nell'accesso. Ricordiamo a tale proposito l'obiettivo di porre fine ad ogni forma di povertà nel mondo (**Ob. 1**), ed in particolare l'indicatore 1.4. che prevede entro il 2030, di assicurare *che tutti gli uomini e le donne, in particolare i più poveri e vulnerabili, abbiano uguali diritti alle risorse economiche, insieme all'accesso ai servizi di base, proprietà privata, controllo su terreni e altre forme di proprietà, eredità, risorse naturali, nuove tecnologie appropriate e servizi finanziari, tra cui la microfinanza*. Coerentemente riportiamo anche l'obiettivo di raggiungere la parità di genere e l'empowerment di tutte le donne e le ragazze (**Ob. 5**), con particolare riferimento all'indicatore 5.b, *rafforzare l'utilizzo di tecnologie abilitanti, in particolare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, per promuovere l'emancipazione della donna*. E per il contributo sia all'accesso che al ruolo degli ambienti digitale, facciamo riferimento anche in particolare all'obiettivo di *costruire un'infrastruttura resiliente e promuovere l'innovazione ed una industrializzazione equa, responsabile e sostenibile* (**Ob. 9**), con particolare riferimento agli indicatori: 9.c - Aumentare in modo significativo l'accesso alle tecnologie di informazione e comunicazione e impegnarsi per fornire ai paesi meno sviluppati un accesso a Internet universale ed economico entro il 2020; 9.1- Sviluppare infrastrutture di qualità, affidabili, sostenibili e resilienti – comprese quelle regionali e transfrontaliere – per supportare lo sviluppo economico e il benessere degli individui, con particolare attenzione ad un accesso equo e conveniente per tutti.

Per quanto riguarda le competenze, l'obiettivo n. 4 dell'Agenda 2030 consiste nell'assicurare a tutti un'istruzione di qualità. In particolare con riferimento ai seguenti *indicatori* 4.3 sui temi dell'accesso, dell'educazione formale e non formale; 4.4 sulla necessità di aumentare il numero di adulti in possesso di competenze rilevanti; soprattutto relative al mondo professionale; 4.5 sull'eliminazione della disparità di genere nell'istruzione.

Proseguiamo ora la riflessione attraverso una descrizione del contesto attuale, la presa in considerazione degli elementi di vulnerabilità, e infine l'individuazione di indicazioni per cogliere le sfide della contemporaneità. I principi e le indicazioni della CRC, in particolare, verranno declinati con riferimento ai diritti dei minori in un'era digitale, enucleando le domande aperte per le quali la Convenzione stessa ci chiede l'esercizio costante di rispondere, individuando le specificità del digitale.

2. IL CONTESTO

La forma di innovazione caratterizzata dal digitale ha generato in breve tempo grandi cambiamenti in tutti gli aspetti della società umana. Lo strumento alla base delle tecnologie digitali è il computer ma è con l'avvento di Internet e del Web che il digitale è diventato l'artefice di una profonda trasformazione socio-economica, modificando il modo in cui comunichiamo, lavoriamo, ci relazioniamo, viviamo le nostre vite, rendendo ormai obsoleta la distinzione tra reale e virtuale.

Una delle caratteristiche più adatta a rappresentare l'innovazione digitale è la velocità: la velocità con cui circolano le informazioni in Rete; con cui i computer elaborano quantità di dati sempre più grandi; con cui è possibile reperire informazioni, acquistare beni di ogni genere, comunicare, ecc.; la velocità con cui le tecnologie digitali trovano nuove aree di sviluppo e applicazione. Questo ultimo aspetto è di particolare importanza per la nostra riflessione e più nello specifico faremo qui riferimento allo sviluppo di tre elementi che giocano e giocheranno un ruolo sempre più importante nelle nostre vite e che distingueremo solo per fini descrittivi, ovvero i Dati, l'Internet of Things (IoT o Internet delle cose) e l'Intelligenza Artificiale:

- I Dati - e le informazioni di cui sono portatori - che circolano in Rete. L'enorme quantità di dati che oggi generiamo attraverso comportamenti della nostra quotidianità (uso di smartphone, applicazioni, assistenti virtuali, diffusione delle infrastrutture intelligenti delle città e nelle abitazioni) assume rilievo in relazione alla capacità e volontà di elaborare e analizzare tutte queste informazioni per usarle (per le più diverse finalità, non solo a fini commerciali). Ed è a questo che ci si riferisce con l'espressione "Big Data". Piattaforme, programmi ed algoritmi raccolgono, analizzano, riordinano, aggregano i nostri dati per assumere decisioni che ci riguardano direttamente, e che si applicano ai più disparati ambiti: dalla salute - per esempio, le previsioni, di tipo statistico, sul diffondersi di epidemie - alla profilazione degli utenti. Non solo, l'analisi dei dati più disparati (come le tracce che lasciamo sulla rete, i nostri post, i nostri acquisti, i gruppi a cui aderiamo, le pagine che visitiamo, i like che aggiungiamo) può consentire di creare profili "predittivi" delle scelte future degli individui.
- L'IoT, ovvero, l'estensione di internet agli oggetti che ci circondano, nelle nostre case, nei luoghi di lavoro, di divertimento o in quelli che indossiamo. E in particolare facciamo qui riferimento anche ai giochi e giocattoli con forme di connessione, in considerazione proprio della loro capacità di registrare, archiviare e condividere informazioni.
- E infine, l'Intelligenza Artificiale (la cui stessa definizione è controversa, in quanto può ritenuta un ossimoro) con il quale intendiamo qui lo sviluppo di macchine in grado di "funzionare" sempre come un cervello umano, elaborando informazioni e apprendendo nel tempo, migliorando l'esecuzione del compito, facendo "esperienza", cioè elaborando sempre più informazioni che vengono fornite.

Lo sviluppo di questi tre ambiti, non riguarda solo il come comunichiamo o ci informiamo, ma riguarda sempre di più il livello di autonomia che possiamo consapevolmente esercitare nelle nostre scelte o quanto queste in realtà siano orientate dagli ambienti digitali che frequentiamo ed è legato al livello di conoscenza e consapevolezza di come funzionano gli ambienti stessi (ad esempio i social network); riguarda, di conseguenza, anche il controllo del settore privato su

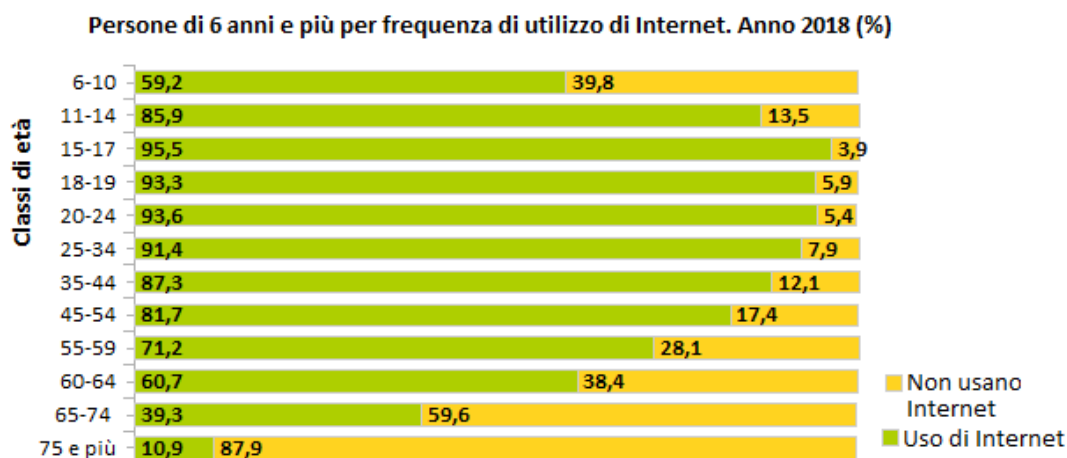
questi sistemi e la difficoltà delle istituzioni nel regolare potenziali derive negative per gli utenti/cittadini (vedi il caso della GDPR); riguarda infine anche la crescente centralità delle “macchine” soprattutto nell’ambito di una gamma di professioni oggi affidati agli esseri umani, che richiederanno un ripensamento del mondo del lavoro e delle competenze richieste.

A tutte queste caratteristiche, aggiungiamo la constatazione che gli ambienti digitali siano stati pensati da adulti per adulti, prestando poca attenzione a garantire un ambiente adatto anche agli utenti più giovani. Eppure i contenuti sono quasi indistintamente, di fatto, accessibili anche ai minori e secondo l’UNICEF un utente su tre, nel mondo, ha meno di 18 anni: i giovani rappresentano il gruppo di età più connesso³.

Per quanto riguarda l’Italia, secondo l’ultimo rapporto ISTAT⁴ nel 2018 la quota di famiglie che accedono a Internet da casa mediante banda larga raggiunge il 73,7% delle famiglie italiane (vs. il 70,2% del 2017), e la modalità di accesso prevalentemente utilizzata è la connessione fissa, tramite ad esempio ADSL o Fibra ottica. Forte è il divario digitale dovuto a fattori generazionali e culturali tra le famiglie meno connesse costituite da soli anziani, di cui solo una su tre (31,4%) dispone di una connessione a banda larga, e quelle invece più connesse, in cui è presente almeno un minore, che per il 94,4% hanno una connessione a banda larga.

I giovani restano i più grandi utilizzatori di Internet (oltre il 94% dei 15-24enni si collega al web) ma la diffusione comincia ad essere significativa anche tra i giovanissimi della fascia 6-10 (59,2%) e 11-14 (85,9%).

Figura 1



Fonte: ISTAT Elaborazioni: Istituto Degli Innocenti

Bambini e adolescenti sono protagonisti dell’accelerazione digitale che sta investendo la nostra società, sempre in prima linea nella scoperta e nella fruizione delle nuove tecnologie. Si parla non a caso di “iGeneration” o “Generazione Z”, riferita a tutti i nati a partire dalla seconda metà degli anni Novanta, dove la “i” rappresenta sia l’insieme di device nati con loro (iPhone, iPod, iPad, ecc) sia l’uso più personalizzato, “individualized” del world wide web. Il tratto distintivo di questa generazione è il massiccio consumo di tecnologie digitali e in età sempre più precoce.

³ UNICEF (2017), *Children in a Digital World, The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*, New York: UNICEF.

⁴ CENSIS (2018), *I media digitali e la fine dello star system, 15° Rapporto sulla comunicazione*, Roma.

L'indagine condotta nel 2017 da EU Kids Online⁵ in 25 paesi europei, su un campione di bambini e adolescenti fruitori di internet di età compresa tra 9 e 16 anni, ha rilevato che in via generale l'utilizzo di internet è modesto durante la frequenza a scuola, mentre a casa è molto frequente. Il 93% del campione naviga almeno una volta a settimana, il 60% una volta al giorno per circa 90 minuti ed i contesti di accesso più comuni sono quello domestico (87%) e scolastico (63%). L'Italia registra un dato più alto della media europea per accesso a Internet dalla propria camera (62% contro il 49%), senza la supervisione di un adulto, mentre il collegamento dalle scuole è il più basso tra quelli registrati dalla ricerca (49% contro 63%).

Il quadro informativo restituito dal rapporto ISTAT⁶ sulle modalità di navigazione sul web mette in primo piano l'utilizzo dello smartphone, utilizzato da 9 internauti su dieci. Dopo lo smartphone, utilizzato dall'89,2% degli utenti della rete, altri frequenti strumenti di navigazione sono un personal computer da tavolo (45,4%), laptop o netbook (28,3%), tablet (26,1%) ed altri altri dispositivi mobili come ad esempio ebook o smart watch (6,7%).

Dall'indagine EU Kids Online emerge che lo smartphone è il principale strumento con cui i ragazzi si collegano a Internet e viene utilizzato dall'84% degli intervistati almeno una volta al giorno per andare online.

Le attività online più diffuse fra i ragazzi sono quelle relative alla comunicazione e all'intrattenimento: il 77% dei ragazzi di 9-17 anni usa internet tutti i giorni per comunicare con amici e famigliari, poco più della metà guarda video online e visita quotidianamente il proprio profilo sui social media. Il 37% usa internet quotidianamente per fare i compiti a casa.

Oltre allo smartphone, riguardo all'utilizzo di altri strumenti di navigazione da parte di bambini e ragazzi, l'indagine rileva che poco più di un terzo (42%) usa quotidianamente un computer laptop o desktop. Meno frequente l'uso di tablet (20%), smart TV (18%) o console per videogiochi (12%). Infine, una percentuale ridotta ma significativa di ragazzi (3%) afferma di accedere a Internet tutti i giorni da un dispositivo indossabile come smart watch o fitness trackers.

La pervasività dell'accesso da smartphone a discapito di altri dispositivi, soprattutto del computer, ha delle conseguenze sulle attività online (con il prevalere delle pratiche comunicative e dell'uso dei social media) potenzialmente anche sulle competenze digitali e sull'inclusione digitale.

Nel 2018⁷ gli utenti dei social network aumentano, passando a rappresentare il 72,5% della popolazione. [...] Secondo un'indagine del CENSIS⁸, la quasi totalità degli internauti di 14 anni e più (89,3%) utilizza messaggiera istantanea, il 47,1% ha effettuato chiamate via internet e il 62,4% ha utilizzato un social network. Negli ultimi anni si sono verificati alcuni cambiamenti significativi nei repertori comunicativi, con una crescita sostanziale nell'uso di WhatsApp e di Instagram a discapito di Facebook. Il progressivo abbandono delle piattaforme di social networking come Facebook a favore di app di messaggistica istantanea come WhatsApp e Snapchat è più sensibile all'età ed alle differenze fra ragazzi e ragazze.

Se, come già scritto, le ICTs sono dunque parte integrante della vita dei preadolescenti e adolescenti italiani, dobbiamo rilevare anche che esse espongono a potenziali rischi in riferimento alle condotte a ai contenuti. Faremo ora riferimento quindi a una specifica tipologia

⁵ Mascheroni, G., Ólafsson, K., *Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani. I primi risultati di EU Kids online 2017*. EU Kids Online e OssCom, gennaio 2018.

⁶ ISTAT (2019), *Cittadini Imprese e ICT Report Anno 2018*, Roma, ISTAT.

⁷ Ibidem.

⁸ CENSIS (2018), *I media digitali e la fine dello star system, 15° Rapporto sulla comunicazione*, Roma.

di rischi, quelli rappresentati da quelle situazioni problematiche derivanti da un uso non consapevole e responsabile delle tecnologie digitali da parte di bambini/e, ragazzi e ragazze: adescamento online, cyberbullismo, sexting, violazione della privacy, pedopornografia (con questo termine si intende qualsiasi foto o video di natura sessuale che ritrae persone minorenni), gioco d'azzardo o gambling, internet addiction, videogiochi online (alcuni rischi associati possono essere ad esempio: contatti impropri con adulti, contenuti violenti e/o inadeguati; acquisti incontrollati, ecc.); esposizione a contenuti annosi o inadeguati (es. contenuti razzisti, che inneggiano al suicidio, che promuovono comportamenti alimentari scorretti, ecc.), ecc.

La già citata ricerca EU Kids Online rileva che il 10% dei ragazzi/e intervistati è stato vittima di bullismo online o offline, il 6% è stato vittima di cyberbullismo, ma coloro che hanno assistito ad episodi di bullismo o cyberbullismo sono il 19% degli studenti 9-17enni intervistati. In tali circostanze i ragazzi si suddividono in due gruppi: quelli che hanno cercato di aiutare la vittima (49%) e quelli che invece non hanno fatto nulla (50%).

Una ricerca di Save the Children *Che GENERE di Tecnologie*⁹, dedicata al rapporto tra ragazze e tecnologie digitali, amplia l'indagine a varie forme di violenza online e rileva come **l'esposizione a contenuti violenti** è diffusa e presente sia per i ragazzi che per le ragazze: "la lettura di commenti violenti nel corso di una conversazione su una chat o su un social network" è capitata personalmente al 23% delle ragazze e al 34,5% dei ragazzi, dato che si fa ancora più significativo se si considerano anche le percentuali di chi racconta essere successo anche ai loro amici (il 32,8% delle ragazze e il 26,3% dei ragazzi).

Il cyberbullismo e le altre forme di violenza online sono di fatto ostacoli alla possibilità di cogliere appieno le opportunità offerte dagli ambienti digitali, e questo è particolarmente vero per i soggetti più vulnerabili. La violenza online può avere ricadute negative, oltre che nella loro vita, anche nel modo di fruire gli ambienti digitali, fino a poterne determinare a volte l'esclusione o l'autoesclusione.

3. LE PROPOSTE OPERATIVE

La ricostruzione del precedente paragrafo ci porta ad interrogarci sulle conseguenze o l'impatto delle trasformazioni in atto, e di farlo in termini di diritti umani e dei diritti dei minori. Occorre superare l'idea che le criticità evidenziate vadano lette e affrontate come mere problematiche individuali, rispetto alle quali attuare un serie di soluzioni, a disposizioni di un generico "utente", peraltro implicitamente "adulto". Occorre invece agire su più fronti, operare delle scelte, individuare le responsabilità della collettività e i cambiamenti che occorrono sia a livello politico, economico e legislativo sia a livello di attitudini, consapevolezza, comportamenti, pratiche, modelli e valori.

In questo senso si inseriscono raccomandazioni, linee guida ed iniziative a livello internazionale, che colgono l'urgenza di porsi tali quesiti, ma anche la consapevolezza che ci troviamo immersi in un processo di trasformazione che richiedono una costante riflessione e l'impegno di tutti in un continuo "work in progress". Citiamo, solo a titolo di esempio, tre documenti:

- La [Raccomandazione CM/Rec\(2018\)7 del Comitato dei Ministri agli Stati Membri sulle linee guida relative al rispetto, alla tutela e alla realizzazione dei](#)

⁹ Disponibile all'indirizzo: <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/che-genero-di-tecnologie-ragazze-e-digitale-tra-opportunit%C3%A0-e-rischi>.

[diritti del bambino nell'ambiente digitale](#)¹⁰, redatte tenendo presente la Strategia del Consiglio d'Europa sui diritti dell'infanzia (2016-2021), che ha identificato i diritti del bambino nell'ambiente digitale come una delle priorità, e la Strategia del Consiglio d'Europa sulla Governance di Internet (2016-2019), secondo cui internet dovrebbe essere un ambiente sicuro, protetto, aperto e stimolante per tutti, compresi i bambini, senza discriminazioni. La Raccomandazione stabilisce che tutti i relativi "portatori di interesse" pubblici e privati condividano la responsabilità di garantire i diritti del bambino/a nell'ambiente digitale e che è necessario il coordinamento delle loro azioni; raccomanda dunque ai governi degli Stati membri di riesaminare la loro legislazione, le loro politiche e le loro prassi per garantire che siano in linea con le raccomandazioni, i principi e altri orientamenti enunciati nelle Linee Guida che vengono allegate alla raccomandazione, e inoltre promuovere la loro applicazione in tutti i settori pertinenti e valutare ad intervalli regolari l'efficacia delle misure adottate.

- Il Comitato ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza adotterà in autunno un General Comment dedicato a "*Children's rights in relation to the digital environment*". Partendo da un concept note sui diritti dei bambini/e ragazzi/e negli ambienti digitali, che individua delle aree chiave/ gruppi di diritti da realizzarsi in un mondo digitale, sono stati raccolti 132 contributi con commenti e proposte da parte di istituzioni e altri soggetti, di cui terranno conto per la definizione del documento finale¹¹.
- L'ultimo aggiornamento del percorso per le [Ethics guidelines for trustworthy AI](#) (Draft), aprile 2019¹², nonostante il documento (per ora) non abbia un'attenzione specifica per i diritti dei minori. Le linee guida sull'intelligenza artificiale, completando un altro step di un lungo percorso avviato da tempo dalla Commissione Europea. Seguirà a fine giugno il lancio di una fase pilota e poi a inizio 2020 una valutazione con revisione dei punti chiave. Si intende garantire un uso e uno sviluppo dell'IA nel rispetto dell'etica, e delle leggi e dei regolamenti in vigore all'interno dell'Unione Europea. L'intelligenza artificiale, affermano le linee guida, deve essere "trustworthy" (affidabile, degna di fiducia), soddisfacendo tre requisiti fondamentali: essere etica, essere "robusta", rispettare le leggi.

Ci si continua a chiedere quindi, collettivamente, come è possibile garantire i diritti dei minori sanciti dalla CRC e non è una domanda semplice dalle risposte univoche e definitive. La complessità e la velocità dei cambiamenti di cui abbiamo parlato nel precedente paragrafo chiedono una costante attenzione e un continuo necessario bilanciamento dei diritti di protezione e di partecipazione per agire nel superiore interesse del minore.

¹⁰ Council of Europe's Committee of Ministers (2018), Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers to member States on Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment.

¹¹ Access to information and freedom of expression and thought; Right to education and digital literacy; Freedom of assembly; Right to culture, leisure and play; Protection of privacy, identity and data processing; Protection from violence, sexual exploitation and other harm; Family environment, parenting and alternative care; Health and wellbeing. Cfr. OHCHR (2019), Concept note for a General Comment on children's rights in relation to the digital environment). I documenti raccolti, tra cui anche il contributo di Save the Children, sono disponibili su <https://www.ohchr.org/EN/HRBodies/CRC/Pages/GCChildrensRightsRelationDigitalEnvironment.aspx>

¹² https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=58477.

Ad esempio, dal momento che gli ambienti digitali sono *"largely age-blind (or implicit adult) space"*¹³ (cfr. Livingstone, 2017), in che misura è possibile combinare il diritto alla privacy da un lato e il diritto alla sicurezza dall'altro, se spesso garantire la sicurezza online richiede una riduzione della privacy? O ancora, è possibile accettare limitazioni alla libertà di espressione degli adulti, a favore dei diritti di protezione dei minori, che implicano delle limitazioni in tal senso negli ambienti digitali?

Nella consultazione realizzata con un gruppo di ragazzi e ragazze, affermano ad esempio che forse fra pochi anni non avrà più senso parlare di privacy: *"Abbiamo riflettuto su come Internet ridefinisca la nostra concezione di privacy che, probabilmente, fra qualche anno, neppure continueremo a chiamare con questo nome. Oggi mettiamo tutto in mostra, anche i nostri dati più sensibili. Per questo ci chiediamo: tra qualche anno la privacy come potrà essere definita?"*

Anche il concetto di enforcement (attuazione/applicazione della legge) è spesso più complicato o inefficace negli ambienti online, per la natura stessa di Internet (la mole di contenuto, gli interessi economici, le non limitazioni geografiche).

E come si bilanciano tali aspetti con le questioni che riguardano il controllo e le nuove forme di sorveglianza a cui i minori (e non solo) sono esposti, il riferimento qui è al rischio di accettare la sorveglianza come pratica sociale e culturale, sia in famiglia, sia nel rapporto dei più giovani con attori istituzionali e commerciali (cfr. Mascheroni, 2017): il rapporto del Joint Research Centre (JRC) della Commissione Europea ["Kaleidoscope on the Internet of Toys. Safety, security, privacy and societal insights"](#) sottolinea la necessità di prendere in considerazione il rispetto dei diritti dei minori in termini di privacy e sicurezza personale in riferimento al settore dell'Internet of Things&Toys¹⁴.

E tuttavia non è la CRC inadeguata al suo compito, bensì un valido "strumento". Come abbiamo letto, il tema dell'innovazione digitale è spesso affrontato senza che vi si possa rintracciare una specifica attenzione ai minori: leggere le trasformazioni del contesto alla luce della CRC ci offre un "metodo" che ci costringe a guardare e a cercare tale specificità, anche quando parliamo di ICTs, mentre gli SDGS ci guidano con il loro principi di equità.

Nell'introduzione abbiamo messo in evidenza come il garantire tali diritti voglia dire assicurare, in modo diversificato in considerazione dell'età, tre condizioni necessarie, confermate dai documenti qui esaminati:

- 1. l'accesso alle tecnologie digitali;
- 2. le competenze necessarie in un'ottica di cittadinanza;
- 3. un ambiente digitale il più sicuro possibile.

Per **"accesso"** intendiamo l'accesso agli strumenti, ma più in generale, anche alle informazioni, sia quelle presenti sul web (ad esempio secondo l'UNICEF (2017) ¹⁵ circa il 56% di tutti i siti web sono in inglese) sia quelle sul funzionamento degli ambienti digitali. Il diverso livello di accesso e di competenze utili tra i giovani, può contribuire ad ampliare ulteriormente le disuguaglianze preesistenti nella società o persino essere responsabile della nascita di nuove divisioni sociali.

¹³ Livingstone, S., Third, A. (2017) *Children and young people's rights in the digital age: an emerging agenda*. In «New Media and Society», 19 (5). pp. 657-670.

¹⁴ Chaudron S., Di Gioia R., Gemo M., Holloway D., Marsh J., Mascheroni G., Peter J., Yamada-Rice D. *Kaleidoscope on the Internet of Toys - Safety, security, privacy and societal insights*, EUR 28397 EN, doi:10.2788/05383

¹⁵ UNICEF, (2017), *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*.

Il rischio di discriminazione ha poi un impatto ancora più negativo nei confronti di chi ha ancora meno opportunità o si trova in situazioni di vulnerabilità

Per “**competenze**”, intendiamo qui non solo le competenze tecniche, ma quell’insieme di conoscenze, abilità e attitudini necessarie ad affrontare la complessità che caratterizza oggi lo sviluppo tecnologico. Il contesto richiede competenze digitali per consentire ai più giovani di usufruire man mano che crescono dei benefici e delle opportunità di Internet. In relazione alla loro crescita e maturità: devono poter gestire progressivamente relazioni, contenuti e lo stesso ecosistema (le caratteristiche degli ambienti online), anche partecipando alla costruzione e disegno degli ambienti digitali. Tuttavia le competenze necessarie per farlo sono ad oggi considerate “specialistiche” e segnate da un forte divario di genere¹⁶. Occorrono inoltre competenze in grado di consentire una lettura critica degli ambienti digitali (come ad esempio saper cercare e interpretare le informazioni ed elaborarle per orientare con una certa consapevolezza le nostre scelte); competenze emotive, indispensabili nelle dinamiche di gruppo, quali l’ascolto, l’empatia, il riconoscimento dell’altro e la valorizzazione delle differenze; e competenze comunicative e argomentative. In altre parole le competenze digitali non si esauriscono nell’alfabetizzazione digitale (comunque essenziale), ma comprendono lo sviluppo di senso critico e la consapevolezza di scelte etiche, come in parte indicato anche nelle **Raccomandazione Europea sulle competenze chiave (2018)** adottate dal Consiglio dell’Unione Europea¹⁷. Conoscenza, abilità e attitudine rendono il concetto di competenza digitale ampio e complesso che va oltre gli aspetti cognitivi e conoscitivi, ed include atteggiamenti e capacità personali, sociali e metodologiche definite anche in termini di responsabilità e autonomia.

Per “**ambiente sicuro**” facciamo riferimento non solo ai comportamenti e alle condotte, ma anche ai temi della sorveglianza e del controllo, e alla possibilità di pensare ad ambienti digitali a misura di bambini/a ragazzo/a. Gli ambienti non sono “neutri”, le tecnologie non si evolvono in modo naturale, sono un artefatto, il cui disegno non si basa solo su criteri tecnici ma anche su valori culturali e norme sociali. E tuttavia non si tratta di un processo trasparente né diffuso: non tutti contribuiscono alla creazione del mondo digitale, mentre si rafforza un processo di esclusione da un lato e specializzazione del sapere e monopolio dall’altro.

¹⁶ Il gap di genere si conferma nell’accesso al mondo del lavoro e dell’istruzione: il Global Gender Gap Index 2017 del World Economic Forum, nel misurare annualmente il livello di disuguaglianza di genere in settori come lavoro, politica, salute e istruzione, posiziona complessivamente l’Italia in 82esima posizione su 144 Paesi. Nello specifico, il digital gender gap a livello mondiale continua ad aumentare, passando dall’11% del 2013 all’attuale 11,6%, secondo i più recenti dati dell’ICT Facts and Figures dell’ITU (2017), salendo al 32,9% se si prendono in esame i Paesi con un indice di sviluppo più basso. Nell’ultimo Rapporto Education at a glance (2017), l’annuale pubblicazione OCSE che analizza i sistemi di istruzione dei 35 paesi membri e alcuni paesi partner, i dati sui laureati italiani confermano le differenze tra ragazzi e ragazze nelle scelte universitarie. Se, da un lato, le studentesse scelgono le materie scientifiche (sono il 60% dei laureati in Scienze naturali, Matematica, Statistica), le percentuali diminuiscono per la laurea in Ingegneria (31% delle lauree triennali e 27% nella laurea magistrale) e ulteriormente per la laurea in ICT (Information and Communication Technology), il 21% delle lauree triennali e solo il 14% di quelle di secondo livello.

¹⁷ “La competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l’alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l’essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. [...] Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all’utilizzo di tali strumenti”. Cfr. Council of Europe, (2018), Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (2018/C 189/01).

Sono dunque condizioni tra loro in relazione e tutte necessarie e che individuiamo come le nostre tre indicazioni di intervento. Cosa fare allora, come realizzare queste condizioni?

Su queste riflessioni si è interrogato il panel di esperti che in occasione di un seminario interno, *Diritto all'educazione, tecnologie digitali e sostenibilità. La Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza di fronte alle sfide del presente*, tenutosi a Roma il 21 febbraio 2019 ha voluto ragionare con noi sui questi temi¹⁸.

Il dibattito ha sottolineato la necessità di un lavoro integrato sul piano politico-normativo, sociale, culturale ed educativo, al fine di garantire il benessere dei bambini nell'era digitale. La tecnologia e le questioni poste dal digitale devono rispettare e "adattarsi" ai principi alla CRC e agli Sdgs e non viceversa, e le sfide poste dal cambiamento andrebbero lette come sfide educative ed etiche innanzitutto. Grande attenzione è stata data al concetto di conoscenze e competenze necessarie e si è sottolineato il ruolo del sapere, ma anche il valore dell'esperienza, della pratica riflessiva che accompagna il fare, e delle emozioni nell'acquisire le competenze necessarie. Queste conoscenze e competenze (digitali) devono potere essere promosse in qualsiasi ambito, non sono in quello scolastico, sebbene il cambiamento degli stili di apprendimento debba essere preso in carico dalle metodologie didattiche e il ruolo dei genitori debba essere supportato. Si è molto dibattuto sul ruolo dell'etica e sull'etica delle conseguenze e non solo dell'etica delle intenzioni (deontologia).

Inoltre, e più nello specifico:

- La CRC dovrebbe essere presa in considerazione fin dal momento in cui si progetta la tecnologia. L'aspetto etico tiene insieme la tutela dei diritti e la progettazione (ad esempio in nessuna scuola di informatica ci sono corsi di etica).
- Si dovrebbe ripensare l'architettura dei saperi, superando la separazione tra "cultura" e "tecnologia" (nella ricerca, nella formazione, nell'educazione) e ragionare invece in termini di multidisciplinarietà e interdisciplinarietà.
- La complessità che caratterizza l'innovazione digitale va letta attraverso nuove categorie: occorre ripensare l'educazione e le forme della cittadinanza; sulla questione della cittadinanza digitale le ricerche mostrano come bisogna prima garantire la cittadinanza. Le tecnologie non creano già di per sé condizioni di inclusione e ci troviamo in un modello di società fortemente asimmetrica; inoltre il dominio dei valori individualistici è fortissimo proprio nella società "iperconnessa"¹⁹.
- Occorre ristabilire il primato della politica rispetto ai modelli di business che dominano gli ambienti digitali. Così come La privacy è un problema sociale, che riguarda tutti, è un tema di cittadinanza.
- Occorre promuovere il benessere digitale dei minori. Occorre pensare anche alle caratteristiche individuali, alle diverse sensibilità e sarebbe utili individuare anche specifiche categorie di vulnerabilità.

¹⁸I nominativi dei partecipanti al gruppo di lavoro "tecnologie digitali" sono riportati in seconda di copertina.

¹⁹ Cfr. le riflessioni di Piero Dominici sul rapporto tra etica e educazione riportate in numerosi contributi scientifici e in sintesi per la rivista NEXT, *"Etica e Educazione per una soluzione della "questione culturale"*. Cfr. anche Dominici, P., *Dentro la società interconnessa. Prospettive etiche per un nuovo ecosistema della comunicazione*, Franco Angeli, 2014.

- È importante ripensare ai concetti di partecipazione e protezione in relazione al contesto in cui i bambini sono inseriti. Ad esempio se pensiamo al “Sud” del mondo l’accesso al digitale è fondamentale per i ragazzi/e.

Concludiamo, ai fini della raccolta delle indicazioni per la redazione del *Manifesto*, riportando le richieste dei ragazzi e delle ragazze consultate nel workshop a loro dedicato:

1-NORMATIVE SULLA RETE SCRITTE A MISURA DI RAGAZZO/A

Chiediamo che ci siano normative sulla produzione dei contenuti in Rete che ci tutelino meglio, affinché Internet sia sempre più un luogo a misura di bambine e bambini, ragazze e ragazzi.

Infatti, è importante che i contenuti in Rete a cui noi giovani accediamo siano il più possibile comprensibili. Pensiamo, ad esempio, alle informative sulla privacy presenti nei social network o nelle app. Spesso noi le accettiamo senza comprenderle davvero. Non siamo così preparati come gli adulti pensano. Sarebbe, ad esempio, importante che tali informative fossero scritte in modo chiaro e comprensibile anche per i minori.

2-CORSI A SCUOLA PER ADULTI E RAGAZZI/E

Per conoscere meglio rischi ed opportunità delle tecnologie digitali è importante che a scuola ci siano corsi *continuativi* e *approfonditi* sul tema. Tali corsi, non devono essere rivolti solo a noi ragazzi, ma anche a docenti e genitori. Sarebbe opportuno che tali corsi facessero parte del programma scolastico, in ogni scuola e per tutti. I genitori, ad esempio, dovrebbero essere i primi ad educarci ad un uso corretto dei social network. Ma, talvolta, sono i primi ad essere impreparati.

3-IL NOSTRO DIRITTO AL GIOCO IN RETE, MA NON SOLO

Spesso in Rete i ragazzi usano soprattutto i giochi online. Giocare online può essere divertente e ci permette anche di socializzare e confrontarci con chi ha una nostra stessa passione. Allo stesso tempo, però, il gioco online può creare dipendenza e allontanarci dalla nostra quotidianità. Ciò fra noi ragazzi è un fenomeno molto diffuso. Nei casi più estremi pensiamo, ad esempio, agli *hikikomori*. Quanto sarebbe bello, invece, riscoprire i giochi di una volta, quando si usavano le carte e quando compravamo le figurine in edicola con i nostri amici? Oggi, molti ragazzi, al contrario, giocano quasi sempre solo on line e spesso lo fanno con degli sconosciuti, con tutti i rischi che ciò comporta e senza essere sufficientemente tutelati. Le normative a riguardo forse dovrebbero essere più rigide. Vorremmo sentirci maggiormente protetti dagli adulti.

Riferimenti bibliografici

- Byrne, J. et al. (2016), [Global Kids Online Research synthesis, 2015-2016](#), UNICEF Office of Research – Innocenti and London School of Economics and Political Science.
- CENSIS (2018), *I media digitali e la fine dello star system*, 15° Rapporto sulla comunicazione, Roma.
- Chaudron S., et al. (2017), *Kaleidoscope on the Internet of Toys - Safety, security, privacy and societal insights*, EUR 28397 EN, doi:10.2788/05383.
- Children's Commissioner for England (2017), *Growing up digital. A report of the Growing Up Digital Taskforce*, London.
- Children's Commissioner for England (2018), *Who Knows What About Me? A report on the data collected about children and how it might shape their lives*, London.
- Council of Europe's Committee of Ministers (2018), [Recommendation CM/Rec\(2018\)7 of the Committee of Ministers to member States on Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment](#).
- Council of Europe, (2018), [Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning \(2018/C 189/01\)](#).
- Dominici, P. (2011), *La comunicazione nella società ipercomplessa. Condividere la conoscenza per governare il mutamento*, Milano, FrancoAngeli.
- Dominici, P. (2014), *Dentro la società interconnessa. Prospettive etiche per un nuovo ecosistema della comunicazione*, Milano, FrancoAngeli.
- Floridi, L. (2017), *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Milano, Raffaello Cortina.
- ISTAT, (2019), *Cittadini Imprese e ICT Report Anno 2018*, Roma, ISTAT.
- Livingstone, S., Third, A. (2017), *Children and young people's rights in the digital age: an emerging agenda*. In «New Media and Society», 19 (5). p. 657-670.
- Livingstone, S., Stoilova, M. and Nandagiri, R., (2018), *Children's data and privacy online: reviewing the existing evidence*. London: London School of Economics and Political Science.
- Lupton, D., Williamson, B. (2017), [The datafied child: The dataveillance of children and implications for their rights](#). In «New Media & Society», Vol. 19/5, p. 780-794.
- Mascheroni, G., (2018), *Researching datafied children as data citizens*, Journal of Children and Media, 12:4, 517-523, DOI: 10.1080/17482798.2018.1521677.
- Mascheroni, G., Ólafsson, K. (2018), *Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani. I risultati di EU Kids Online 2017*, EU, EU Kids Online e OssCom, gennaio 2018.
- Menesini, E., Nocentini, A., Palladino, B.E. (2017), *Prevenire e contrastare il bullismo e il cyberbullismo*, Bologna, Il Mulino.
- OECD (2012), [The Protection of Children Online: Report on risks faced by children online and policies to protect them](#), OECD Publishing,
- OECD (2018), ["A Brave New World: Technology and Education"](#), Trends Shaping Education Spotlights, No. 15.
- UNHCHR (2019), [Concept note for a General Comment on children's rights in relation to the digital environment](#).
- UNICEF (2017), [The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World](#), New York: UNICEF.
- UNICEF (2017), *Children's online privacy and freedom of expression: Industry toolkit*, New York: UNICEF.
- Zancanaro, M., Job, R. *Psicologia per le tecnologie intelligenti*. In «Giornale italiano di psicologia», 45.1 (2018): 167-172.