
Safer Internet Day: Telefono Azzurro, “consapevolezza dei rischi da parte dei ragazzi spesso maggiore di quella dei genitori”

Durante il convegno “Nel mondo virtuale servono diritti reali” organizzato da Telefono Azzurro per il 7 e 8 febbraio prossimi, in occasione del Safer Internet Day, verranno presentati i dati della ricerca, condotta da Doxa Kids, su nuove opportunità e nuovi rischi per giovani e genitori nel contesto della trasformazione digitale. La ricerca offre uno spaccato delle percezioni dei giovani tra i 12 e i 18 anni e dei loro genitori, coprendo anche problematiche emergenti quali gaming, uso del denaro online e metaverso. Per Ernesto Caffo, docente di neuropsichiatria infantile e presidente di Telefono Azzurro, “la grande sfida di oggi è essere vicini a giovani, genitori ed educatori per promuovere e insegnare un approccio corretto al digitale, coinvolgendo anche istituzioni e aziende, chiamate a ripensare regole e approcci al mondo online, come parte integrante del processo formativo e di socializzazione dei minori”. La ricerca è stata condotta su un campione di 855 genitori e 815 giovani tra i 12 e i 18 anni. Il questionario è stato somministrato tra il 25 gennaio e il 1° febbraio 2022. I dati raccolti fanno emergere “una consapevolezza dei rischi da parte dei ragazzi che forse non ci aspettavamo e che è spesso maggiore di quella dei loro genitori. Colpisce inoltre il ruolo attivo che i giovani chiedono di poter utilmente giocare nei confronti di istituzioni e aziende per aiutarle a rendere Internet un luogo più sicuro”. Tra le tematiche emergenti richiamate dalla ricerca cui è necessario prestare molta attenzione è il cosiddetto ‘binge-gaming’, ovvero l’uso compulsivo dei videogiochi. Oltre la metà dei giovanissimi (53%) gioca online da 1 a 3 ore al giorno. Altro dato molto rilevante è che il 35% dei giovani intervistati ha effettuato acquisti mentre giocava, comprando prevalentemente skin, funzioni, strumenti di personalizzazione da collezionare e scambiare con gli amici, oppure vite e livelli per poter continuare a giocare. Importante sottolineare come il gaming online può essere anche causa di frustrazione: il 13% è stato escluso dal gioco perché non ne ha raggiunto gli obiettivi, mentre al 10% è successo di essere stato preso in giro e al 7% di prendere in giro qualcun altro. Altro dato preoccupante: ben il 38% dei giovani ha dichiarato di conoscere qualcuno che gioca online pur avendo un’età inferiore a quella raccomandata.

Daniele Rocchi