



MINORI ONLINE

UNA GUIDA PER ORIENTARSI



FONDAZIONE
CAROLINA
ONLINE
Felici di Navigare

pepita
L'ESSENZA DELL'EDUCARE

Cari docenti, cari genitori,

siamo ufficialmente entrati nella fase 2. Se la maggiore libertà concessa fuori casa impone necessariamente delle precauzioni per salvaguardare la nostra salute, l'esperienza maturata ci insegna che è necessario mantenere un livello di attenzione elevato riguardo tutto quello che accade in Rete.

La permanenza forzata in casa e il conseguente aumento delle ore passate online anche grazie alla didattica a distanza, ha visto la tecnologia protagonista di questa fase, ma al tempo stesso ha fatto emergere nuove e vecchie criticità.

Durante questi mesi le richieste di aiuto da parte di docenti e genitori pervenute a Pepita e Fondazione Carolina Onlus sono aumentate sensibilmente. Proprio per questo abbiamo sentito la necessità di rispondere ai nuovi bisogni, certi che questo periodo rappresenti l'occasione per rinnovare l'alleanza educativa e l'unità di intenti tra scuola e famiglia, fondamentali per il benessere e la crescita armonica dei nostri ragazzi.

Questa guida è per l'intera comunità educante e include aggiornamenti educativi, normativi e tecnologici.

Per le famiglie, uno strumento per educare e accompagnare i propri figli nell'ambiente digitale, restando informate sulle novità introdotte da app e social e rinnovando insieme il patto educativo.

Per i docenti, un supporto immediato per rispondere alle difficoltà nella gestione del gruppo classe durante le video lezioni e promuovere una partecipazione funzionale e rispettosa da parte degli alunni.

Troverete l'analisi di contesti, dinamiche, rischi e suggerimenti per la prevenzione e la pratica educativa, con la speranza che quanto realizzato in risposta ad una emergenza, si traduca già da oggi in un vissuto quotidiano dell'ambiente digitale attento e responsabile.

Il Team di Pepita e Fondazione Carolina

A cura di: Ivano Zoppi

Autori: Miriam Friedenthal, Rosanna Milone, Valentina Varvaro

Progetto grafico: Annalisa Porcelli

Edizione aggiornata all'8 maggio 2020

© Pepita

viale Sondrio 7 - 20124 Milano

info@pepita.it

INDICE

MINORI ONLINE QUELLO CHE DEVI SAPERE	9
1. I LUOGHI ONLINE CHE FREQUENTANO I MINORI	11
1.1 LIVE CHAT DI GRUPPO	12
1.2 DIDATTICA A DISTANZA E TUTELA DELLA PRIVACY	16
1.3 ORGANIZZARE LEZIONI ONLINE IN SICUREZZA	19
1.4 #PRIMACLASSE - LE BUONE REGOLE PER VIVERE LA DIDATTICA A DISTANZA	21
1.5 APP DI MESSAGGISTICA Istantanea	22
1.6 PIATTAFORME DI VIDEO CONDIVISIONE	24
1.7 SOCIAL NETWORK	27
1.8 APP DI INCONTRI	35
1.9 VIDEOGIOCHI	36
1.9,1 Classificazione PEGI	37
1.9,2 Le trappole che si nascondono dietro l'attività videoludica	38
1.9,3 I videogiochi più utilizzati	39
2. I RISCHI CHE POSSONO INCONTRARE I MINORI ONLINE	45
2.1 GROOMING	45
2.2 GAMING	45
2.3 CONTENUTI LESIVI, PORNOGRAFIA E PEDOPORNOGRAFIA	46
2.4 DIPENDENZA DA LIKE	46
2.5 INTERNET ADDICTION DISORDER	47
Guida minori online	5

2.6 VAMPING	48	4. CONOSCERE LA NORMATIVA ITALIANA E LE LEGGI CHE TUTELANO LA VITA ONLINE	71
2.7 FOMO	48	4.1 L'IMPUTABILITÀ DEL MINORE	71
2.8 HIKIKOMORI	48	4.2 RESPONSABILITÀ DEI GENITORI: <i>CULPA IN EDUCANDO</i>	71
2.9 SELFIE ESTREMI O DAREDEVIL SELFIE	48	4.3 RESPONSABILITÀ DEI DOCENTI: <i>CULPA IN VIGILANDO</i>	71
2.10 ISTIGAZIONE AL SUICIDIO, AUTOLESIONISMO, ANORESSIA E BULIMIA	49	4.4 RESPONSABILITÀ DEI DIRIGENTI: <i>CULPA IN ORGANIZZANDO</i>	72
2.11 GIOCO D'AZZARDO E LUDOPATIA	49	4.5 I REATI A MEZZO INTERNET	72
2.12 NOMOFOBIA	50	4.6 LEGGE 29 MAGGIO 2017, N. 71	73
2.13 PHUBBING	50	4.7 LA NORMATIVA D.P.R. 249/1988 (STATUTO DEGLI STUDENTI)	77
2.14 CYBERBULLISMO	50	4.8 REGOLAMENTO PRIVACY DEL 25/05/2018, MEGLIO NOTO COME GDPR	77
2.15 1SAFE	54	4.9 LEGGE 19 LUGLIO 2019, N. 69	77
UN'APP PER GESTIRE CASI DI CYBERBULLISMO	54	4.10 DISPOSIZIONI PER LA PREVENZIONE E LA CURA DELLA NOMOFOBIA	78
3. "GUIDANO UNA FERRARI, MA SENZA PATENTE": COME PORSI CON I MINORI	55	5. STRUMENTI DI PROTEZIONE ONLINE	79
3.1 L'IMPORTANZA DI CONDIVIDERE UN PATTO EDUCATIVO GENITORI FIGLI	55	5.1 INSTAGRAM	79
3.2 COMUNICAZIONE PER PREVENZIONE E SUPPORTO: COME AVVIARE UNA DISCUSSIONE	63	5.2 SNAPCHAT	80
3.3 PROVVEDIMENTI	64	5.3 TIK TOK	80
3.4 LA DENUNCIA DI ATTI DI CYBERBULLISMO	64	5.4 FACEBOOK	80
3.5 PREVENIRE E GESTIRE CASI DI SEXTING E ADESCAMENTO	65	5.5 YOUTUBE	81
3.5.1 I consigli da genitore a figlio	65	5.6 GOOGLE	81
3.5.2 E se mio figlio è coinvolto in un episodio di sexting?	66	5.7 PARENTAL CONTROL	82
3.6 SENSIBILIZZAZIONE IN CASO DI TESTIMONIANZA (BY-STANDERS)	67	5.8 CORSO CERTIFICATO "Identificare, prevenire e gestire fenomeni di BULLISMO e CYBERBULLISMO"	82
3.7 INFLUENZA DELLO SHARENTING	67	5.9 CORSO "Genitori in prima linea"	83

GLOSSARIO	85
SITI CONSIGLIATI	93
CHI SIAMO	95

MINORI ONLINE QUELLO CHE DEVI SAPERE

Il mondo dei nostri bambini e ragazzi vive e si alimenta ogni giorno su Internet. App di messaggistica e social network sono il loro canale di comunicazione privilegiato e quotidianamente vengono proposti nuovi videogiochi in cui è possibile parlare, chattare e stare in diretto contatto con altri giocatori.

Se da un lato la Rete presenta indubbiamente immense opportunità, dall'altro bambini, adolescenti, e spesso anche adulti, sono poco consapevoli dei potenziali rischi e delle truffe in cui potrebbero incorrere nel corso delle loro attività online.

Questa guida nasce per fornire a genitori ed educatori uno strumento pratico e in continuo aggiornamento per accompagnare i minori a vivere l'ambiente digitale in modo responsabile.

Social



1. I LUOGHI ONLINE CHE FREQUENTANO I MINORI

Premessa: il Regolamento Privacy del 25/05/2018, meglio noto come GDPR è un regolamento dell'Unione Europea in materia di trattamento dei dati personali e di privacy e tra le varie novità introdotte vi è l'indicazione dei 16 anni come età minima per accedere a social network / app di messaggistica istantanea.

Nel recepire il nuovo regolamento Privacy in Italia, il Garante ha richiesto che:

- il consenso al trattamento dei propri dati personali possa essere espresso al compimento dei 14 anni;
- l'età minima per iscriversi in autonomia a un social network / utilizzare app di messaggistica istantanea, sia 14 anni.

Di fatto ogni live chat di gruppo, app di messaggistica istantanea e social network ha mantenuto una propria politica circa l'età minima consentita per l'utilizzo dei propri servizi.

1.1 LIVE CHAT DI GRUPPO

Zoom <https://zoom.us/>

È una delle live chat di gruppo maggiormente utilizzate in ambito scolastico e professionale. Nella versione gratuita permette la partecipazione di un massimo di 100 utenti contemporaneamente, tutti visibili, con la possibilità di condividere un documento con l'intero gruppo e inviare messaggi istantanei; la chiamata è limitata alla durata di 40 minuti, poi può essere riavviata. Funziona da smartphone, tablet e pc e consente di accedervi anche attraverso un link condiviso tramite chat per aprire una finestra da browser. L'età minima è 16 anni. I rischi legati a Zoom per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

Houseparty <https://houseparty.com>

È una delle app maggiormente diffuse tra i più giovani; collega fino a 8 persone dando loro la possibilità di chattare, ma soprattutto di avviare sfide attraverso giochi online, particolarità che l'ha resa unica nel suo genere e tra le più scaricate durante il periodo del Coronavirus perché ha permesso alle persone di rimanere unite anche

attraverso la dimensione ludica. L'app invia una notifica quando i propri contatti sono "in casa", ovvero disponibili a interagire e viceversa, ma la funzione può essere disattivata attraverso le impostazioni. Questo al fine di avere meno distrazioni. In quanto "spazio pubblico" è condivisibile da chiunque: per evitare che estranei si aggiungano è necessario spuntare l'apposita voce (chiudendo il lucchetto - *locked room*) una volta che tutti i presenti sono connessi. L'età minima è 13 anni o meno con il permesso dei genitori. I rischi legati a Houseparty per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>



WhatsApp <https://www.whatsapp.com/>

Ha il grande pregio di essere universalmente conosciuta, è molto semplice da utilizzare ed è supportata da Android e iPhone. Garantisce una buona qualità in video e audio, con l'ultimo aggiornamento consente di collegare fino a 8 persone ma non è possibile effettuare videochiamate dalla versione WhatsApp Web. Per approfondimenti legati a questa app vedi capitolo 1.5.

 **Google Duo** <https://duo.google.com/about/>

App per videochiamate di gruppo che si può usare anche da pc e permette di collegare fino a 8 persone. Con l'ultimo aggiornamento dell'applicazione, oltre alle classiche chiamate vocali e video, ed ai messaggi vocali e video, è possibile lasciare un videomessaggio personalizzato destinato ai contatti non immediatamente disponibili utilizzando tutti gli effetti proposti. Una volta avviata la chiamata non si possono aggiungere utenti. L'età minima per poter gestire un Account Google in Italia, in accordo con quanto previsto dal Garante Privacy, è 14 anni.

 **Skype** <https://www.skype.com/it/>

Conosciuta come app per videochiamate e molto popolare fino a qualche anno fa, può mettere in contatto fino a 50 persone contemporaneamente, mostrandone quattro alla volta. È possibile accedervi sia da smartphone sia da pc di qualsiasi sistema operativo. Il limite di età è 13 anni. I rischi legati a Skype per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

 **Google Hangouts** <https://gsuite.google.it/intl/it/products/meet/>

Piattaforma gratuita di messaggistica che consente di inviare ai propri contatti messaggi di testo, audio e video, in chat privata o di gruppo. È necessario un numero di cellulare per registrarsi sul telefono e un account Gmail per registrarsi sul proprio laptop o desktop. Il numero di partecipanti ad una videochiamata o ad una conversazione varia a seconda della tipologia di "pacchetto" utilizzato (<https://support.google.com/hangouts/answer/3111943?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=it>).

L'età minima per poter gestire un Account Google in Italia, in accordo con quanto previsto dal Garante Privacy, è 14 anni.

I rischi legati a Google Hangouts per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

1.2 DIDATTICA A DISTANZA E TUTELA DELLA PRIVACY

Nell'intento di fornire a scuole, atenei, studenti e famiglie **indicazioni utili** a un utilizzo consapevole e positivo delle nuove tecnologie a fini didattici, il 26 marzo 2020 il Garante per la privacy ha condiviso le implicazioni più importanti dell'attività formativa a distanza sul diritto alla protezione dei dati personali.

Le indicazioni per l'uso fornite dal Garante per la Protezione dei Dati Personali e dal MIUR

NESSUN BISOGNO DI CONSENSO

Le scuole che utilizzano sistemi di didattica a distanza non devono richiedere il consenso al trattamento dei dati di docenti, studenti, genitori, poiché *il trattamento è riconducibile alle funzioni istituzionalmente assegnate alle scuole*, ma le stesse sono tenute a rendere un'informativa sull'uso di nuove piattaforme tecnologiche.

NON È NECESSARIA LA VALUTAZIONE D'IMPATTO

Non c'è bisogno della valutazione d'impatto perché il trattamento dei dati da parte delle scuole non è così massivo da comportare elevati rischi per gli interessati. Tenendo conto delle indicazioni del MIUR, ogni scuola sceglie in autonomia la sua piattaforma tecnologica da utilizzare per la didattica online, ma tale scelta deve essere fatta con l'obiettivo di delimitare lo spazio d'uso delle informazioni personali di ragazzi e professori.

Nel caso, invece, si ritenga necessario ricorrere a piattaforme che erogano servizi più complessi non rivolti esclusivamente alla didattica, si dovranno *attivare i soli servizi strettamente necessari alla formazione, configurandoli in modo da minimizzare i dati personali da trattare* (evitando, ad esempio, geolocalizzazione e social login).

SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI ONLINE

La *registrazione* delle video-lezioni da parte dello studente ad esempio con lo smartphone è consentito, *ma solo per finalità di*

studio personali e compatibilmente con le specifiche disposizioni scolastiche al riguardo. Per ogni altro utilizzo o eventuale diffusione, anche su Internet, di immagini e/o videoregistrazioni delle videolezioni è necessario prima *informare* le persone coinvolte nella registrazione (professori, studenti...) e *ottenere il loro consenso*. Nel caso di minori, va ottenuto il consenso dei genitori o di coloro che esercitano la responsabilità genitoriale.

Si avrà invece un *illecito civile* consistente nella *violazione della privacy* nel caso in cui le foto e/o i video delle lezioni online vengano divulgati, manipolati o diffusi senza il consenso delle persone ivi ritratte. Il soggetto agente risponderà del *reato penale di diffamazione aggravata* qualora la foto e/o il video possano costituire offesa alla reputazione del soggetto ritratto.

LICEITÀ, CORRETTEZZA E TRASPARENZA DEL TRATTAMENTO DEI DATI

Al fine di garantire la trasparenza e la correttezza del trattamento, le istituzioni scolastiche devono *assicurare la trasparenza del trattamento informando gli interessati (studenti, genitori e docenti)*, con un linguaggio comprensibile anche ai minori, in ordine, in particolare, alle caratteristiche essenziali del trattamento, che deve peraltro limitarsi all'esecuzione dell'attività didattica a distanza, nel rispetto della riservatezza e della dignità degli interessati.

Nel trattare *i dati personali dei docenti* funzionali allo svolgimento della didattica a distanza, le scuole dovranno rispettare presupposti e condizioni per il legittimo impiego di strumenti tecnologici nel contesto lavorativo limitandosi a utilizzare quelli strettamente necessari, comunque senza effettuare indagini sulla sfera privata o interferire con la libertà di insegnamento.

INDICAZIONI UTILI

- Informare studenti, genitori e docenti che con l'utilizzo della piattaforma digitale saranno trattati dati personali a fini scolastici e che anche l'utilizzo effettuato da parte loro deve essere conforme alla finalità dello strumento didattico.

- Le sessioni della didattica a distanza sono destinate agli alunni ed è consentita la partecipazione dei genitori solamente quando indispensabile o strettamente necessaria.
- Comunicare a studenti, genitori e docenti che l'effettuazione di foto e/o video riguardanti le lezioni online è consentito solo per motivi di studio personale e ne è dunque vietata la diffusione o manipolazione.
- Segnalare che l'eventuale diffusione di immagini e/o video ottenute durante le sessioni di didattica a distanza raffiguranti elementi della vita privata o i volti dei docenti senza il loro consenso e/o di minorenni - senza il consenso dei loro genitori - costituisce violazione della norma sulla privacy da parte del soggetto che effettua la diffusione, il quale potrebbe, a seconda del caso, integrare fattispecie di illeciti civili e penali.
- Qualora emerga un uso improprio della piattaforma (intromissione di esterni durante le lezioni), l'insegnante che riveste il ruolo di pubblico ufficiale anche durante la didattica a distanza, segnalerà l'accaduto, anche descrivendo il fatto sul registro digitale, al dirigente e la scuola adotterà i provvedimenti sanzionatori ritenuti più opportuni nei confronti dei responsabili. Parallelamente potrà fare segnalazione alle autorità.
- Per i genitori rimane valida la *culpa in educando* e hanno l'*obbligo di vigilanza* circa il comportamento dei propri figli, al contrario degli insegnanti in videolezione che sono sollevati dalla *culpa in vigilando*.

Fonti:

<https://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9300784>
<https://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9209572>
<https://www.miur.gov.it/privacy-tra-i-banchi-di-scuola1>
<https://www.garanteprivacy.it/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9302778>

1.3 ORGANIZZARE LEZIONI ONLINE IN SICUREZZA

Nei mesi di marzo e aprile 2020 sono 525 le segnalazioni arrivate a Fondazione Carolina Onlus legate all'uso distorto della Rete a fronte di una media di 50 mensili. Il 36 % delle quali riguardavano offese rivolte ai docenti (diffusione di foto modificate, insulti durante le videolezioni, intrusione di estranei durante l'attività di docenza). Vedi Gruppi Telegram cap. 1.5.

Le principali piattaforme di didattica a distanza hanno predisposto alcune indicazioni dedicate ai docenti per avviare videolezioni in sicurezza alcune delle quali comprendono anche alcuni tutorial.

Webex

<https://www.scuoladigitalecisco.it/cisco-webex-school-tutor/>

Google Meet

https://docs.google.com/document/d/15EITqp0Gls4szkmu8ZR3tPbkNqHt_mSeNvzZr1mqFPQ/edit

Zoom

<https://us04web.zoom.us/profile/setting>

In generale suggeriamo alcuni accorgimenti da attuare prima e durante le lezioni.

Prima della lezione:

- disabilitare il salvataggio automatico delle chat;
- disabilitare il trasferimento file - ciò impedirà che la chat venga bombardata da immagini non richieste, meme etc.;
- disabilitare la condivisione dello schermo per i "non host";
- disabilitare il controllo remoto;
- disabilitare le annotazioni - ciò impedirà ai ragazzi di scrivere sulle schermate nella condivisione dello schermo;

- assegnare un ID per la lezione e non l'ID personale del docente;
- disabilitare la funzione "Partecipa prima dell'host"- ciò impedirà che si possa entrare prima dell'inizio della lezione e creare scompiglio tra i ragazzi;
- abilitare la "Sala d'attesa" - ciò consentirà di avere un ruolo attivo nella scelta di chi autorizzare ad accedere nella stanza (lezione) attraverso l'elenco dei partecipanti;
- disabilitare la possibilità ai partecipanti di cambiare nome mettendone uno fittizio.

Durante la lezione:

- mettere in muto tutti i partecipanti;
- bloccare la lezione se tutti gli studenti sono presenti;
- chiedere che siano attive le videocamere dei ragazzi per tutta la durata della lezione.

1.4 #PRIMACLASSE - LE BUONE REGOLE PER VIVERE LA DIDATTICA A DISTANZA

L'avvio della didattica a distanza si è dimostrato una grande risorsa per la formazione di bambini e ragazzi, tuttavia abbiamo riscontrato nelle ultime settimane da parte dei docenti maggiori difficoltà nella gestione del gruppo classe e nel garantire una partecipazione funzionale e rispettosa da parte degli alunni.

Proprio rispondere a questo bisogno abbiamo realizzato due strumenti finalizzati a sensibilizzare adulti e ragazzi sull'importanza che rivestono le regole nelle lezioni on line; in particolare:

- una *grafica* che potrà essere inviata alle *famiglie*;
- un *breve filmato* che potrà essere mostrato ai ragazzi ogni mattina prima dell'inizio delle lezioni.



Il video è accessibile a questo link: <https://lnkd.in/dSc8nR4>

L'immagine, sulla bacheca Facebook di Pepita Onlus e Fondazione Carolina.

1.5 APP DI MESSAGGISTICA ISTANTANEA

 **WhatsApp** <https://www.whatsapp.com>

È una app per smartphone, utilizzabile anche da pc, che necessita della connessione Internet per inviare messaggi, video, foto, file e fare telefonate o videotelefonate. Recentemente anche questa app ha aggiunto la possibilità di creare *stories* che durano 24 ore. Oltre all'immagine profilo è possibile inserire uno "status". L'app presenta la notifica di lettura in modo che si possa sapere se il messaggio sia stato ricevuto o sia stato letto. Chiunque sia in possesso di un numero di telefono può scrivere ad un'altra persona che abbia l'app, ma questa può bloccare il contatto se non lo conosce o se la infastidisce. Chiunque può essere bloccato anche dopo essere stato salvato tra i contatti. Molto utile la funzione "gruppi", ma si è visto che tra i giovani vengono utilizzati anche come luoghi di bullismo e di scambio di foto o contenuti negativi. Si possono cancellare le chat, ma l'app consente di effettuare un backup decidendo la frequenza - settimanale, mensile o mai - nelle "Impostazioni" salvando i dati trasmessi. Nonostante l'età minima sia 16 anni, viene già utilizzata dai più piccoli inizialmente per i gruppi scolastici o sportivi. WhatsApp per i giovani di oggi è luogo online di scambio di messaggi ed immagini anche molto intimi, con relativa pericolosità in termini di atti di danno all'immagine, ad es. sexting. Vedi cap. 2.14.

I rischi legati a WhatsApp per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

 **Telegram** <https://telegram.org>

È un'app di messaggistica istantanea simile a WhatsApp che permette l'invio di messaggi, foto, video, file anche di grandi dimensioni (fino a 1,5 Gb), con la differenza che questi vengono salvati su cloud, permettendo l'accesso anche da pc o tablet senza avere con sé il proprio telefono. È possibile creare gruppi fino a 200.000 membri. I contatti possono essere aggiunti o in automatico dalla rubrica oppure tramite nickname, evitando quindi il numero di telefono. L'app ha la possibilità di avere chat segrete che non restano salvate sui server e vengono poi auto distrutte. Telegram ha la funzione "canali" in cui l'amministratore invia messaggi ai quali gli iscritti non possono rispondere e gli account "bot" con molteplici funzioni e risposte generate automaticamente. Tutte le comunicazioni, comprese le chiamate vocali, sono crittografate end-to-end. È inoltre possibile impostare un timer di autodistruzione delle chat una volta visualizzate. L'età minima per accedervi è 16 anni.

N.B. Con l'avvio della didattica a distanza l'accesso a Telegram legato ad un uso distorto della Rete ha avuto un'impennata. Solo nel mese di marzo Fondazione Carolina ha registrato 25 gruppi in cui sono state diffuse immagini intime di minori o informazioni per disturbare le lezioni online. Ad esempio il gruppo "Invadiamo videolezioni" si definisce un "gruppo raid a videolezioni alla didattica online" all'interno del quale i ragazzi si scambiano i link alle proprie aule virtuali per disturbare insegnanti e compagni. I media, le foto di alunni e docenti e le registrazioni prodotte ovviamente vengono lì salvati.

I rischi legati a Telegram per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

1.6 PIATTAFORME DI VIDEO CONDIVISIONE

 **YouTube** <https://www.youtube.com>

È una piattaforma in cui vengono caricati video musicali, documentari, film, cartoni, tutorial e recentemente anche le *stories*, visibili per 7 giorni. Negli ultimi anni è diventato “luogo degli youtuber” che contano anche decine di milioni di *follower*. Tale fenomeno colpisce tutte le età, ma sono specialmente i giovanissimi a vedere in essi figure da prendere a modello e imitare tanto che “fare lo youtuber” è diventato un lavoro ideale tra i preadolescenti. Youtube è gratis, contiene pubblicità prima dei video e avvisa in caso di contenuti non idonei per i minorenni. Al momento dell’iscrizione o successivamente, è possibile inserire un filtro per i contenuti. Il rischio di YouTube è rappresentato dal fatto che chiunque può caricare video che possono diventare virali e dalla presenza di influencer negativi che possono condizionare il proprio pubblico. L’altro fattore di rischio è la dipendenza legata alla visualizzazione di video. Il limite d’età ufficiale per avere un account è 13 anni.

È presente un monitoraggio e la rimozione di contenuti inappropriati https://support.google.com/youtube/answer/2802167?visit_id=637074258394658721-504012117&rd=1

YouTube non consente contenuti che incoraggiano attività pericolose o illegali che rischiano di causare gravi danni fisici o la morte.

Se si individuano contenuti che violano queste norme, è possibile segnalarli. Le istruzioni che indicano come segnalare eventuali violazioni delle norme della community sono disponibili alla voce “Segnalazioni e applicazione”. Per segnalare una serie di video, commenti o l’intero canale di un creator, è possibile utilizzare lo strumento di segnalazione.

È inoltre possibile trovare un video che informa circa le norme relative ai contenuti dannosi o pericolosi:

<https://support.google.com/youtube/answer/2801964?hl=it>

YouTubeKids è lo strumento di filtro per bambini, vedi cap. 5.5.

I rischi legati a YouTube per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte: www.net-aware.org.uk/networks/youtube/

 **Dailymotion** <https://www.dailymotion.com/it>

È una piattaforma di video condivisione e la seconda più famosa ed utilizzata al mondo dopo YouTube, dal quale non si differenzia molto. Gli utenti, una volta registrati, possono caricare video di massimo 60 minuti e che non superino i 2Gb – principale differenza con YouTube. Se il pc è dotato di una videocamera, è possibile anche caricare video in streaming. Il sito presenta una barra di ricerca nella quale si possono scrivere le parole chiave per trovare i video di proprio interesse: non solo usciranno i video ad esse collegati, ma verranno proposte anche le categorie, i canali e le playlist in modo da avere una scelta più ampia e più dettagliata. Il sito mostra in automatico suggerimenti in base a quanto cercato e visto precedentemente. Tra le note negative vi è la questione legata ai diritti d’autore, in quanto le regole sono piuttosto sommarie e ciò ha causato diversi problemi legali. I limiti d’età fanno riferimento all’età minima consentita dal proprio paese per l’accesso a social network; in Italia quindi 14 anni.

Di seguito le indicazioni attuate per la protezione dei minori:

<https://www.dailymotion.com/legal/childprotection>

 **Twitch** <https://www.twitch.tv>

È una piattaforma di livestreaming lanciata ed utilizzata specialmente per i videogiochi e i loro giocatori. Tramite il sito, infatti, è possibile creare e caricare live di sessioni di gioco e tornei di e-Sport. Negli ultimi anni la piattaforma si è ampliata aprendo altre sezioni e attirando così altri utenti. I servizi di Twitch sono vietati sotto i 13 anni e tra i 13 e i 18 anni è necessario avere il consenso genitoriale.

 **Vimeo** <https://vimeo.com>

È una piattaforma di condivisione di video la cui caratteristica è che possono essere caricati solo video interamente prodotti dall'utente. Su Vimeo non è possibile caricare pezzi di film o di programmi tv per questioni di diritti d'autore e per favorire la creatività di giovani artisti e film maker. Proprio per questo motivo esistono diverse tipologie di account e in base a quella scelta – a pagamento – è possibile modificare e personalizzare il video a diversi livelli, da quello base a quello professionista – i costi vanno da 0 a 70 euro. È considerato l'antagonista di YouTube perché incentiva e protegge sia la creatività sia l'autorialità dei contenuti caricati, tanto che viene preferito da chi fa video di un certo livello creativo. L'età minima per utilizzare Vimeo è 16 anni o l'età minima consentita dal proprio paese per l'accesso a social network; in Italia quindi 14 anni.

1.7 SOCIAL NETWORK

 **Instagram** <https://www.instagram.com>

È un'app gratuita e un social network fotografico che permette di scattare foto/video e di condividerle o come *post* o come *stories*. Il caricamento delle foto sfrutta gli *hashtag* (etichette/aggregatori tematici che servono a facilitare la ricerca di contenuti specifici) che permettono di inserire il contenuto in diverse categorie così che possa essere ritrovato anche dagli altri utenti attraverso la parola chiave usata. Anche Instagram, come Facebook, ha introdotto il *tag* nelle foto di persone e luoghi, citando le altre persone presenti e il posto dove è stata scattata. In IG si può sia seguire altri profili (*follower*) che essere seguiti: il numero di *follower* e le reazioni ai propri *post* e *stories* sono alla base del rapporto, e spesso della dipendenza, del ragazzo con il social.

Le *stories* sono diverse dai *post* in quanto possono essere visualizzate solo per 24 ore prima di scomparire, a meno che si decida di "metterle in evidenza" dandole la stessa visibilità di un post. Alla storia possono essere aggiunti i *polls*, ovvero i sondaggi, selezionando l'adesivo. Sarà poi possibile compilare i dettagli delle domande, comprese le due risposte tra cui i *follower* potranno scegliere. Chi ha creato il sondaggio può vedere le risposte degli spettatori ed i risultati dei voti. Sebbene questi sondaggi possano essere utilizzati in modo positivo, è possibile che vengano utilizzati in modo improprio. Ci sono state segnalazioni di persone che usano i sondaggi per porre domande che generano risultati sconvolgenti (per loro o per qualcun altro) o persone che danno risposte discutibili prima di rendersi conto che non erano anonime.

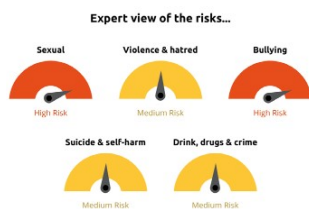
Ogni utente può avere fino a 5 profili e può decidere il livello di privacy di ognuno di essi. Il profilo è pubblico per impostazione predefinita, chiunque può vedere le foto o i video pubblicati e le foto possono anche apparire nelle ricerche e nella scheda "Esplora". Si può modificare la visibilità del proprio profilo nelle impostazioni rendendo privato il proprio account e visibile solo ai *follower* approvati.

I contenuti condivisi possono essere facilmente rubati tramite screenshot; i ragazzi sono esposti a qualsiasi contenuto e facilmente contattabili tramite i messaggi privati.

L'app è diventata, recentemente, anche strumento di marketing che le aziende utilizzano per i propri prodotti sfruttando l'impatto visivo così che i ragazzi siano costantemente vittime del consumismo; le pubblicità e le inserzioni raddoppiano tale influenza e sfruttano i dati che arrivano da Google, da Facebook e dagli altri account connessi a IG.

L'età minima per aprire un account è di 13 anni. IG ha creato una serie di strumenti per la tutela dell'utente da commenti spiacevoli o contenuti dannosi, vedi cap. 5.1.

I rischi legati a Instagram per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

Tik Tok <https://www.tiktok.com/it>

È un social network che consente di caricare video brevi di massimo 15 secondi e rappresenta un luogo di creatività e di libera espressione per i più giovani. È anche possibile unire storie assieme, fino a un massimo di 60 secondi. Tutti i video possono essere editati (modificati) aggiungendo musica, filtri, diverse modalità di riproduzione, basi per rendere il prodotto ancora più appetibile e diffuso. L'app utilizza il sistema di *hashtag* e il nume-

ro di visualizzazioni fa entrare il video tra le tendenze o "più visti". Gli utenti caricano qualsiasi tipologia di video ma la community guideline contiene regole precise e severe sui contenuti vietati.

Il 17 aprile Tik Tok ha annunciato che la messaggistica per i ragazzi di età inferiore a 16 anni sarebbe stata disabilitata. Nel dettaglio i messaggi diretti sono disattivati automaticamente per gli account appartenenti a utenti di età compresa tra i 13 e 15 anni (fa fede l'età indicata al momento dell'iscrizione). Questo è un segnale importante da parte di TikTok poiché è noto che gli adolescenti usano la messaggistica diretta per contattare un gran numero di bambini.

Per approfondimenti:

<https://www.tiktok.com/safety/resources/for-parents>

N.B. Nei termini di servizio l'età minima indicata per aprire un account è di 13 anni, ma l'app indica 12 anni.

I rischi legati a Tik Tok per gli esperti di Net Aware.org sono:



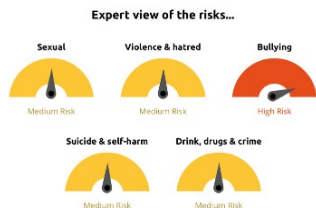
Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

Snapchat <https://www.snapchat.com/l/it-it/>

È un social network accessibile solo da cellulare che permette di inviare foto (*snap*) e video ai propri contatti, con la particolarità che i contenuti si autodistruggono dopo averne preso visione. Le

stories, invece, restano visibili per 24 ore e, trascorso questo tempo, si eliminano. L'app tiene traccia del quantitativo di messaggi inviati e della durata dei giorni di scambio stimolando gli utenti a competere per non perdere il primato. L'autodistruzione del messaggio e la notifica di screenshot fanno sì che sia un facile canale per cyberbullismo e sexting; dall'altra parte tali caratteristiche favoriscono la privacy percepita, non considerando la possibilità che tale *snap* sia stato oggetto di screenshot. Viene usata molto per trasmettere contenuti brandizzati di forte interesse per i giovani. L'età minima per aprire un account è di 13 anni.

I rischi legati a Snapchat per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

ASK.fm <https://ask.fm>

È un social network che si basa sullo scambio di domande e risposte da parte degli utenti allo scopo di conoscersi meglio sfruttando l'anonimato. Il lato negativo di tale aspetto è che diventa facilmente luogo utilizzato per domande scomode, insulti, pettegolezzi. Le domande non possono superare i 300 caratteri e le risposte date sono poi visibili sul profilo ed accessibili a tutti. È stato criticato per essere luogo di cyberbullismo e istigazione al suicidio. Come la maggior parte delle app, anche Ask.fm ha un servizio di reporting in caso di contenuti negativi/violenti. L'età minima per avere un profilo è di 13 anni.

Facebook <https://www.facebook.com>

È il social network in cui si possono condividere foto, video, eventi, pensieri, messaggi. La sua idea primaria era di tenere in contatto le persone, ma negli anni ha sviluppato molti contenuti extra diventando una piattaforma che permette di fare moltissime altre cose (vendere o acquistare prodotti, creare gruppi aggregativi...). Di fatto, ad oggi, è sempre meno vissuto dai teenager che privilegiano Instagram. Su Facebook si può scegliere di accettare o meno le richieste di amicizia ricevute e impostare diversi livelli di privacy per decidere a chi mostrare i contenuti pubblicati. L'app recupera da Google le ricerche effettuate e fornisce pubblicità e sponsorizzazioni simili/collegate. Le foto possono essere facilmente rubate e spesso le persone subiscono furti d'identità con la creazione di profili falsi. Su Facebook tutti possono commentare i *post* degli altri utenti generando situazioni negative di razzismo, bullismo, hating. È però possibile bloccare un contatto. L'età minima per avere un profilo è di 13 anni. Facebook ha creato Messenger Kids per tutelare il minore, vedi cap. 5.4.

I rischi legati a Facebook per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>



Reddit <https://www.reddit.com>

È un forum di discussione o social news, in inglese, utilizzato però anche in Italia. Gli utenti possono condividere i loro *post* e valutare quelli già esistenti determinandone la visibilità. I contenuti presenti variano dall'istruzione alle serie tv al gaming, passando per i film e l'intrattenimento. La piattaforma non è utilizzata da un pubblico giovanissimo a causa della lingua, ma anche perché meno immediata e più "complessa" rispetto ad altre. È però luogo di scambio tra gli adolescenti e i giovani, specie quelli che guardano molte serie o giocano spesso online perché trovano una community in cui parlare o confrontarsi. Le dinamiche che si sviluppano all'interno del sito sono sia molto positive, generando continuamente nuovi stimoli di conversazioni, sia negative in quanto seguono il pensiero e la condotta della collettività producendo anche commenti o comportamenti virali e di massa; Reddit inoltre ha pochissime restrizioni sui tipi di contenuti pubblicabili. L'età minima per accedere a Reddit è 13 anni.

I rischi legati a Reddit per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>



ThisCrush <https://www.thiscrush.com>

Gli utenti condividono il link del proprio profilo in altri social network popolari, invitando i loro amici a scrivere un commento

e a fare domande. Il destinatario non può rispondere direttamente da ThisCrush ai messaggi ricevuti, ma deve rispondere da un altro social network (solitamente Instagram). È possibile scrivere le domande in forma anonima. Per vedere i *post* pubblicati è necessario "pagare una gemma". Le gemme sono 5 gratuite al momento dell'iscrizione, in seguito è possibile acquistarle o riceverle invitando altri amici a registrarsi all'app. L'età minima per aprire un profilo su ThisCrush è 16 anni.



Tellonym <https://tellonym.me>

Funziona praticamente nello stesso modo di ThisCrush, con la differenza che, se si accetta di rispondere, automaticamente appare sul proprio profilo ed è visibile a tutti. Nonostante sul sito sia espressamente detto che l'app è creata per favorire lo scambio e abbattere le barriere dovute all'apparenza, i risvolti negativi sono inevitabili. Nei termini di servizio è scritto che accettandoli si dichiara di avere più di 17 anni. Vedi Ask.fm per aspetti negativi.

I rischi legati a Tellonym per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>



Kik <https://www.kik.com>

L'età minima per utilizzare Kik è 13 anni. Gli utenti condividono il link del proprio profilo in altri social network popolari. Ogni

utente ha un codice di Kik associato con il proprio account, che può essere sottoposto a scansione da altri utenti Kik per connettersi rapidamente e iniziare a chattare. I codici possono essere acquisiti direttamente dal telefono di qualcuno o possono essere pubblicati online o inviati via e-mail. I ragazzi dovrebbero sempre essere consapevoli di dove postano il loro codice Kik. È possibile condividere foto e video dalla galleria o realizzarle in tempo reale. È possibile creare account anonimi.

I rischi legati a Kik per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

Zepeto <https://zepeto.me>

Permette di creare un avatar a partire dal proprio selfie e di personalizzarlo acquistando i vari accessori.

Condivide tutte le informazioni personali (compreso il numero di telefono) con alcune società per fini commerciali.

N.B. Nei termini di servizio l'età minima indicata per aprire un account è 13 anni, ma l'app indica 12 anni.

1.8 APP DI INCONTRI

Tinder <https://tinder.com>

App di incontri; una volta creato il proprio profilo e selezionato se si vogliono conoscere uomini o donne, l'app mostra gli utenti attivi entro un certo raggio di azione ed è possibile rifiutare o approvare la conoscenza di altri utenti. Se due utenti si approvano a vicenda, scatta il *match* e l'applicazione permette loro di scriversi. La percentuale di adolescenti che utilizzano Tinder è in forte crescita, nonostante l'età minima sia 18 anni.

Omegle <https://www.omegle.com>

L'età minima per utilizzare Omegle è 18 anni o 13 anni con il permesso dei genitori. Non è necessario registrarsi per avviare una chat o una videochiamata e il sistema metterà in contatto l'utente con uno sconosciuto. Le chat su Omegle si autodistruggono una volta concluse.

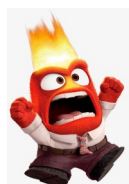
1.9 VIDEOGIOCHI

Premessa

L'utilizzo dei videogiochi ha molti vantaggi per lo sviluppo cognitivo e visuo-motorio del bambino/ragazzo che è attivo per tutta la durata del gioco.

- Contribuisce a sviluppare capacità di ragionamento, presa di decisione e soluzione dei problemi.
- Permette di reagire alle frustrazioni dettate dall'esito negativo della sessione, circoscrivendole in un ambiente ludico.
- Aumenta la consapevolezza delle proprie scelte.
- Aiuta i processi di identificazione e sperimentazione che consentono di confrontarsi con il successo e il fallimento.
- Può migliorare l'autostima del bambino/ragazzo che si sente "bravo in quel gioco".

È molto dibattuta la questione circa la correlazione tra l'utilizzo di videogame e i *comportamenti aggressivi* attuati dal giocatore al termine della partita. Da uno Studio dell'Oxford Internet Institute (Przybylski and Weinstein, 2019) sembrerebbe di no. In particolare possiamo affermare che:



- non sussiste nessuna relazione causa-effetto tra quantità di tempo e comportamenti violenti riferiti a medio termine;
- esistono associazioni con aumento di emozioni di rabbia o trash talking o eccessiva competitività, ma non è il solo videogiocare a provarli;
- limiti dello studio: analisi a medio termine e non a lungo termine; non vi sono correlazioni con variabili sociodemografiche;

- non è il solo videogiocare a provocare problemi comportamentali.

1.9.1 Classificazione PEGI

Per indirizzare l'adulto nella scelta d'acquisto è disponibile la classificazione PEGI (Pan European Game Information), presente sulle confezioni dei videogiochi, che fornisce un'indicazione affidabile sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del bambino/ragazzo.

L'indicazione PEGI OK si riferisce a giochi online adatti a giocatori di tutte le età mentre, ad esempio, un gioco classificato come PEGI 7 è adatto solo a bambini di età pari o superiore a 7 anni e un gioco classificato come PEGI 18 è adatto solo ad adulti.

Vi sono poi 8 descrittori che indicano i motivi per cui un gioco è stato classificato in un determinato modo (violenza, linguaggio scurrile, paura, sesso, droga, discriminazione, gioco d'azzardo e gioco online con altre persone).



1.9.2 Le trappole che si nascondono dietro l'attività videoludica

Spesso l'uso smodato del videogioco è un modo per tentare di risolvere altri malesseri, però tende quasi sempre ad essere notato come la causa.

È importante distinguere tra:

USO FISIOLÓGICO: fruizione moderata dei videogiochi, vissuti come passione e strumento di aggregazione, senza un impatto negativo sulle attività della vita quotidiana (il bambino/ragazzo ha una vita sociale e scolastica soddisfacente, coltiva interessi e passioni; non mostra particolari segnali di disagio).

USO ECCESSIVO: fruizione difficilmente controllabile con un impatto negativo sulle attività della vita quotidiana (il bambino/ragazzo fa molta fatica a "staccarsi dai videogame", inizia a perdere interesse per la vita scolastica, le amicizie e lo sport praticato; comincia ad innervosirsi più facilmente).

ABUSO: utilizzo patologico che nuoce alle capacità dell'individuo di funzionare correttamente nel suo contesto di vita e di rispondere ai compiti legati al suo ruolo sociale (il bambino/ragazzo sembra aver perso ogni interesse per la vita scolastica, le amicizie, gli hobby e lo sport praticato; è isolato anche all'interno del contesto familiare, fino al rifiuto di uscire di casa; mostra evidenti sintomi di disagio).

N.B. Il numero delle ore trascorse a videogiocare non può essere l'unico indicatore, ma bisogna considerare altri fattori come il funzionamento nelle aree sociali, scolastiche, familiari ed eventuali sintomi psicologici (ansia, stress, angoscia...).

Altri rischi:

- contatti con sconosciuti;
- adescamento sessuale;
- esposizione a contenuti inadeguati;

- micro transazioni;
- cyberbullismo.

1.9.3 I videogiochi più utilizzati

Minecraft <https://www.minecraft.net/it-it/>

Gioco che permette di costruire e creare un mondo virtuale usando i mattoni. Altre attività includono l'uso della funzione multiplayer per esplorare i mondi creati da altri utenti per chattare e giocare con loro. Minecraft ha una classificazione in base all'età PEGI di 7+.

I rischi legati a Minecraft per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte: <https://www.net-aware.org.uk>

Fortnite <https://www.epicgames.com/fortnite/it/home>

Popolare gioco d'azione di sopravvivenza che include contenuti violenti. È possibile parlare con altri giocatori usando la chat pubblica, privata e vocale, di conseguenza è anche possibile imbattersi in incontri inappropriati. È consigliabile valutare la disattivazione della chat nelle impostazioni del gioco. L'età minima consentita per giocare a Fortnite è 12 anni.

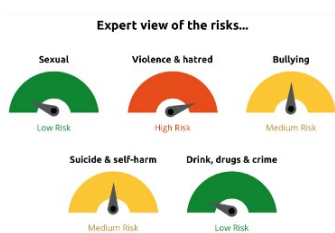
Esistono due modalità di gioco:

a) modalità *Salva il Mondo*, ambientata in una terra post-apocalittica, dove l'improvvisa apparizione di una tempesta mondiale ha fatto scomparire il 98% della popolazione, in parte sostituita da pericolose creature aliene. Offre modalità di cooperazione fino a quattro giocatori per il compimento di varie missioni per raccogliere risorse, costruire fortificazioni attorno a obiettivi che hanno lo scopo di aiutare a combattere la tempesta, proteggere i sopravvissuti e costruire armi e trappole per affrontare le ondate di queste creature. I giocatori ottengono ricompense attraverso queste missioni per migliorare le loro abilità. Il gioco consente inoltre microtransazioni per acquistare valuta di gioco (V-bucks), che può essere utilizzata per ottenere aggiornamenti.

b) modalità *Battle Royale* ambientata su un'isola in cui 100 giocatori lottano per la sopravvivenza. Il gioco presenta diverse modalità: singolo, in coppia o in squadra da tre o quattro giocatori, mentre sono presenti anche modalità a tempo limitato (LTM).

La partita ha termine quando a restare in vita è un solo giocatore o nelle competizioni in team almeno un componente di una squadra.

I rischi legati a Fortnite per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte: <https://www.net-aware.org.uk>

Pokémon GO <https://www.pokemon.com/it/>

È un gioco per smartphone gratuito in cui gli utenti trovano e catturano creature Pokémon da aggiungere alla propria collezione. Il gioco è progettato per essere giocato all'esterno, con i giocatori che trovano Pokémon in luoghi diversi. I minori di 13 anni necessitano dell'autorizzazione dei genitori per scaricare il gioco.

I nomi utente sono visibili agli altri giocatori sulla mappa, quindi è necessario tenere conto di questo aspetto nel momento della registrazione assicurandosi che il proprio figlio non utilizzi un nome reale o informazioni personali.

I rischi legati a Pokémon GO per gli esperti di Net Aware.org sono:



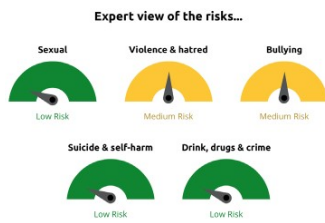
Fonte: <https://www.net-aware.org.uk>

Clash of Clans <https://clashofclans.com/it/>

È un gioco di combattimento in cui i giocatori costruiscono i propri eserciti (clan) e combattono contro altri eserciti di tutto il mondo. È possibile unirsi con altri o combattere da soli. Presente anche una funzione di chat in cui è possibile parlare con altri giocatori, di conseguenza è anche possibile imbattersi in incontri inappropriati.

Classificazione ufficiale per età 13+.

I rischi legati a Clash of Clans per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte: <https://www.net-aware.org.uk>

Brawl Stars <https://www.brawlstarsitalia.com>

Brawl Stars è un videogioco d'azione. I giocatori combattono tra loro in un'arena tramite personaggi chiamati brawler, ognuno con abilità diverse. Sono presenti diverse modalità di gioco, che vanno dal collezionare il maggior numero di gemme con la propria squadra, alla modalità sopravvivenza in stile battle royale.

Fascia di età: PEGI: 7+

GTA Grand Theft Auto <https://www.rockstargames.com/grandtheftauto/>

Grand Theft Auto, comunemente abbreviato in GTA. È un gioco in cui il giocatore esplora una città immaginaria nei panni del personaggio centrale, Carl e si rende complice di conflitti con criminali e gang rivali, portando a compimento le missioni che gli vengono assegnate. Questo gioco contiene temi per adulti, tra cui violenza, sesso e uso di droghe ed è vietato ai minori di 18 anni.

I rischi legati a GTA per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte: <https://www.net-aware.org.uk>

League of Legend <https://euw.leagueoflegends.com/it-it/>

Abbreviato con la sigla LoL è il videogioco online più giocato al mondo con 100 milioni di giocatori ogni mese.

In una mappa chiusa, due squadre, arroccate nelle proprie basi (che contano diversi edifici e il quartier generale - "QG"), hanno l'obiettivo di distruggere il QG avversario e preservare il proprio. Ha una classificazione in base all'età PEGI di 12+.



2. I RISCHI CHE POSSONO INCONTRARE I MINORI ONLINE

I nostri ragazzi accedono sempre più precocemente ad Internet: dati recenti ci dicono che il 20% dei minori riceve il primo smartphone prima degli 11 anni ed è un dato certamente in crescita. Ad oggi, 2020, i luoghi virtuali più vissuti dai minori di 11 anni sono: le live chat, la messaggistica, le piattaforme musicali, le piattaforme di video sharing ed i videogame.

A seguire i disagi a cui sono esposti bambini e ragazzi.

2.1 GROOMING

Il rischio di essere contattati da adulti malintenzionati che modificano la loro identità per fare richieste sessuali; è un rischio molto percepito dai ragazzi, poco dai bambini.

Un primo pericolo del grooming è che il bambino non sappia individuare la situazione per tempo e dia informazioni personali all'adulto, quali ad esempio la scuola che frequenta o l'indirizzo di casa; ulteriore problematica sta nel fatto che spesso il bambino cede alla richiesta del groomer di non farne parola con nessuno.

2.2 GAMING

Dati del 2019 ci dicono che tra gli 8 e gli 11 anni quasi 1 ragazzo su 2, più maschi che femmine, usa lo smartphone principalmente per giocare online. Molti di loro, 1 su 4, gioca circa 2 ore al giorno. Crescendo, le ore dedicate al gioco aumentano a 3.

Come già accennato nel capitolo precedente, pur non essendo di per sé dannoso, il gaming porta con sé alcuni rischi:

- esposizione a contenuti potenzialmente dannosi e violenti;

- approcci indesiderati in caso di videogiochi online;
- uso eccessivo e abuso;
- *phishing*, violazione della privacy;
- disinteresse verso lo studio e le relazioni personali;
- stress, disturbi del sonno, ansia;
- miopia per la continua messa a fuoco statica;
- obesità per mancanza di movimento fisico;
- virus nel device.

Altra problematica è il rischio delle "microtransazioni", i video giocatori sono, infatti, spesso spinti all'acquisto di monete virtuali usate nei giochi per potenziare i personaggi e le prestazioni.

2.3 CONTENUTI LESIVI, PORNOGRAFIA E PEDOPORNOGRAFIA

Nel corso della navigazione i minori possono imbattersi in contenuti inappropriati, violenti, pornografici, potenzialmente anche molto pericolosi per il loro equilibrio psicologico.

Oggi, chiunque può caricare o cercare materiale online facilmente e questo rende il mondo virtuale pericoloso per un viaggiatore ingenuo ed inesperto quale può essere un bambino.

Non solo social, ma anche app, piattaforme e videogame possono essere luoghi non sicuri se non supervisionati dall'adulto: il bambino può incorrere in immagini traumatiche o ambigue per la cui elaborazione spesso non possiede gli strumenti necessari.

2.4 DIPENDENZA DA LIKE

La ricerca di approvazione da parte degli altri è una componente tipica del processo di costruzione e sviluppo dell'identità sociale, ma all'interno di social network e app di incontri, l'effetto è amplificato e spesso lesivo per la persona stessa, in particolare per i più giovani. Sentirsi gratificati genera reazioni chimiche molto simili a quelle delle droghe, un piacere che poi si tende a ricerca-

re in maniera compulsiva fino ad esserne dipendenti. Nell'adolescenza trovare conferme dagli altri è un bisogno particolarmente forte e che diventa prioritario in una fase di sviluppo dell'identità ancora fragile e suggestionabile. Se è vero che il cervello si continua a sviluppare fino ai 25 anni, è anche vero che nella pubertà passa una delle fasi più plastiche e sensibili. La ricerca di approvazione può così diventare un bisogno cronico, una totale dipendenza dal piacere agli altri ancora prima che a sé stessi, creando un estraniamento interno che nel tempo può portare a nevrosi e depressioni. Ulteriore pericolo nella definizione del sé è la possibilità data dal social di creare un avatar, rappresentazione virtuale diversa da quella che si è realmente. Comunicare in continuazione quello che si fa, mostrare ogni aspetto anche intimo della propria vita, pur di essere gratificati e di ricevere approvazione sociale, è lesivo per la dignità del giovane ed ha conseguenze sull'autostima, tendenzialmente più bassa a causa di un continuo confronto con modelli di perfezione irraggiungibili.

2.5 INTERNET ADDICTION DISORDER

La dipendenza da Internet è stata riconosciuta e inserita nel Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM 5) da alcuni anni. Il soggetto con tale disturbo fa un uso prolungato dello smartphone o del pc ed è restio a separarsene, tanto che lo stare connesso a giocare o chattare diventa un'ossessione e rischia di trasformarsi in dipendenza. Si può parlare di dipendenza quando *"la maggior parte del tempo e delle energie vengono spese nell'utilizzo della Rete, creando in tal modo menomazioni forti e disfunzionali nelle principali e fondamentali aree esistenziali, come quella personale, relazionale, scolastica, familiare, affettiva"*.

Essendo un problema riconosciuto, studiato e sempre più diffuso, sono stati creati percorsi appositi di disintossicazione e terapia.

* STATE OF MIND - Il giornale delle scienze psicologiche

2.6 VAMPING

Utilizzo intenso dei social network durante le ore notturne.

2.7 FOMO (Fear Of Missing Out)

Forma di ansia sociale che porta a dover rimanere in contatto costante con gli altri per la paura di essere tagliati fuori.

2.8 HIKIKOMORI

Isolarsi dalla società e dalle relazioni interpersonali evitando qualsiasi forma di contatto in presenza (assenza quindi di relazioni significative e/o intimità emotiva e fisica).

La maggior parte degli hikikomori italiani ha un'età compresa tra i 14 e i 25 anni, con una particolare concentrazione intorno ai 17, circa 2/3 sono uomini.

L'isolamento sociale con il quale si definisce l'hikikomori non è causato dall'abuso delle nuove tecnologie, in quanto fenomeno già diffuso in Giappone dagli anni '80 con esordi negli anni '60. Esiste comunque un collegamento: l'isolato sociale può trovare un mondo alternativo nel web e creare un rapporto di dipendenza da Internet proprio perché meno invasivo del mondo "reale". È anche vero, però, che la condizione di grande fragilità psico-emotiva che spesso caratterizza l'isolamento sociale, aumenta esponenzialmente tutti i rischi connessi all'utilizzo del web, dall'abuso della pornografia, alla depressione legata ai social network, fino alle radicalizzazioni del pensiero stimolata da gruppi di aggregazione spontanei che possono avere influenze profondamente negative (fonte Hikikomori Italia).

2.9 SELFIE ESTREMI O DAREDEVIL SELFIE

Scattarsi una foto in situazioni di rischio per la propria vita. È un fenomeno che coinvolge maschi e femmine senza distinzione.

2.10 ISTIGAZIONE AL SUICIDIO, AUTOLESIONISMO, ANORESSIA E BULIMIA

Nel percorso di crescita, specialmente nella fase adolescenziale, i ragazzi possono vivere momenti di insicurezza, sofferenza e disagio. La possibilità di condividere tale malessere in Rete e cercare informazioni a riguardo permette di imbattersi facilmente in blog, chat, forum e siti che promuovono l'assunzione di comportamenti autolesivi e addirittura il suicidio.

È sufficiente far precedere la ricerca dall'*hashtag* di riferimento (es. #anoressia) per imbattersi in una quantità impressionante di risultati. In tali luoghi, il giovane può trasformare un disagio temporaneo in cronico, pur di sentirsi compreso ed accettato nella sua difficoltà. Riceve così informazioni che non sa filtrare e che possono rafforzare il suo malessere. Anoressia, bulimia e autolesionismo possono avere conseguenze anche mortali. L'autolesionismo si verifica in gran parte tra gli adolescenti più grandi e globalmente è la seconda causa di morte per le ragazze adolescenti di età maggiore.

2.11 GIOCO D'AZZARDO E LUDOPATIA

La tendenza al gioco d'azzardo, sia con le macchine presso i bar sia online è un fenomeno in crescita tra i minori, anche i più giovani.

Online il ragazzo riesce ancora più facilmente a sfuggire alle restrizioni di età e, per la sua maggiore tendenza al bisogno di gratificazione dato dalla vincita, è più esposto al rischio di dipendenza patologica e gioco compulsivo.

Ulteriore pericolo è dato dalle chat di gioco, all'interno delle quali il giovane può essere attirato in chat di appuntamenti o coinvolto in scommesse illegali, giochi a tema erotico ed altre situazioni in cui è facile approfittare dell'ingenuità.

Un altro rischio specifico è la perdita ingente di denaro: perché il ragazzo inserisce nel "conto di gioco o borsellino elettronico" i dati delle carte di pagamento dei genitori senza alcuna tutela di sicurezza.

za nella gestione dei dati forniti, perché l'operatore è illegale e non riconosce le vincite o perché la scommessa si paga con il credito telefonico e questo viene liquidato senza possibilità di riscatto.

2.12 NOMOFOBIA

Uso ossessivo dei dispositivi di telefonia mobile e paura incontrollata di perdere la connessione con la rete Internet, che provocano dipendenza e problemi di tipo psico-sociale.

2.13 PHUBBING

Unione dei termini *phone* (telefono) e *snubbing* (snobbare), si riferisce all'atto di ignorare o trascurare il proprio interlocutore in un contesto sociale concentrandosi sul proprio smartphone, continuando ad aggiornare e controllare social network, mail e news. Secondo un recente studio condotto da un'equipe di psicologi dell'Università del Kent e pubblicato sulla rivista *Journal of Applied Social Psychology*, il *phubbing* influirebbe negativamente su comunicazione e relazione tra persone.

2.14 CYBERBULLISMO

"Qualunque forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti online aventi ad oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo" (Art. 1 - Legge 71/2017).

Perché si possa parlare di cyberbullismo è necessario che vi sia intenzionalità, ripetitività e asimmetria di potere. Ogni atto di cy-

berbullismo è caratterizzato dalla pervasività "in ogni tempo e in ogni luogo" (anywhere/anytime).

La maggior parte delle vittime di cyberbullismo ha età compresa tra 11 e 14 anni.

Dal confronto tra i dati sul bullismo e quelli del cyberbullismo sembra che quest'ultimo sia riflesso del primo. Se accade nella realtà fisica, può facilmente trovare un corrispettivo in attacchi online e viceversa. Nella maggior parte dei casi, la vittima è il diverso e il debole: per etnia, per religione, per caratteristiche psicofisiche, per genere, per identità di genere, per orientamento sessuale e per particolari realtà familiari. Ciò che rende più dannoso il cyberbullismo è il potenziale anonimato del bullo e l'ampiezza di risonanza che può avere sia in termini quantitativi di spettatori, sia in termini di tempo, vista la difficoltà a cancellare dalla Rete ogni traccia di attacco. Il cyberbullismo porta con sé molte sfumature nel tipo di discriminazione.

Ciò che è importante sapere per il genitore è che il fenomeno del cyberbullismo è in parte sommerso: il ragazzo può avere difficoltà nel parlare, può vergognarsi o può temere che un intervento del tutore generi ripercussioni negative ulteriori da parte del bullo. Sondaggi attuali ci dicono che i genitori sono comunque i primi a cui i ragazzi dicono di rivolgersi in caso di bisogno, seguiti da amici e solo in terza posizione i docenti.

Tra le principali manifestazioni di cyberbullismo segnaliamo:

Cyberbashing o Happy Slapping: la forma di cyberbullismo più frequente. Ha inizio nella vita reale, la vittima viene aggredita o molestata mentre altri riprendono la scena con lo smartphone, per proseguire su Internet, dove una volta che questi video vengono postati, chiunque è libero di condividerli, commentarli o aggiungere una reazione (es. *like*).

Exclusion: escludere intenzionalmente un coetaneo da un gruppo online ("lista di amici"), da una chat, da un videogame o da altri ambienti virtuali.

Hate Speech: la pubblicazione di contenuti a sfondo razzista o di incitamento all'odio sulle piattaforme digitali.

Sexting: unione tra le parole *sexual* e *texting*, indica l'invio di immagini e messaggi con esplicito riferimento sessuale attraverso smartphone o PC, con diffusione su app di messaggistica e/o social network.

La percezione erronea di social e chat come luoghi privati, porta i ragazzi ad inviare foto o video con contenuti a sfondo sessuale con leggerezza e senza riflettere sulle conseguenze che tale azione comporta.

Il pericolo del sexting è il non controllo della propria immagine e la perdita della propria intimità. Spesso, per lo più ragazze, mandano foto molto intime di cui perdono ovviamente il controllo nel momento stesso dell'invio. Non bisogna infatti dimenticare che lo smartphone salva le nostre immagini in spazi virtuali (server), generalmente molto protetti, ma non di nostra proprietà. Al momento dell'invio il controllo del contenuto è definitivamente perso.

Challenge Autolesive: forma di attacco al corpo per mostrare il proprio coraggio a sé stessi e agli altri, in cui vince chi riesce a sopportare più a lungo il dolore, il tutto documentato e diffuso online.

Adolescenza è per definizione la tendenza alla trasgressione, al mettersi alla prova, alla propensione al rischio. La Rete, anche in questo, sembra essere un amplificatore delle naturali pulsioni umane. *"I cambiamenti socioculturali, in particolare il passaggio da una famiglia normativa ad una famiglia affettiva e l'introduzione della Rete nella vita quotidiana, hanno sancito il passaggio alla generazione dei Nativi Digitali, portando ad alcuni fenomeni*

* AZIONI VIRTUALI, RESPONSABILITÀ REALI - Comportamenti trasgressivi e antisociali tra i nativi digitali. *Mauro Di Lorenzo - Psicoterapeuta Minotauro, Docente della Scuola di Psicoterapia del Minotauro.*


*particolari per quanto riguarda queste problematiche. Da un lato emergono comportamenti a rischio nuovi, poco comprensibili da parte degli adulti, finalizzati ad essere popolari e ad ottenere ammirazione. Dall'altro, la fisiologica propensione al rischio intesa come spinta ad andare oltre a ciò che si conosce e ad addentrarsi nel mondo, sembra in netta diminuzione."**

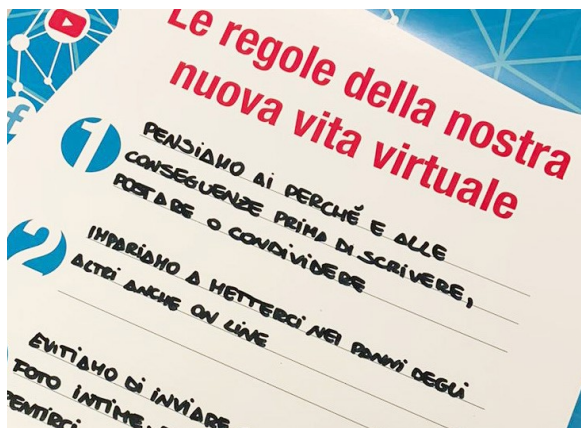
Se, certamente le challenge sono un fenomeno pericoloso e da monitorare, è anche vero che spesso sono più raccontate che realizzate. Il parlarne paradossalmente le rafforza ed aumenta il rischio di emulazione ma dai giovani di oggi non sono percepite come una tendenza diffusa, sono ritenute pericolose soprattutto per i più deboli.

Furto di Identità, Impersonation, Finsta: la perdita in sicurezza digitale è oggi l'altra faccia della medaglia della tutela della privacy. La criptazione dei messaggi da parte dei principali fornitori di servizi di messaggistica digitale rende non controllabili facilmente né i contenuti dei messaggi né l'identità di chi li scrive o di chi posta materiale. I ragazzi sono quindi esposti al furto di identità digitale, che può essere usato sia per denigrare socialmente la vittima sia, come abbiamo già detto, per essere contattati da parte di adulti sconosciuti che si fingono coetanei. Contemporaneamente, i ragazzi usano la mancanza di verifica dell'identità per la creazione dei cosiddetti "finsta". Accanto ai profili Instagram ufficiali per i genitori, ne creano altri in cui vivono situazioni completamente fuori dal controllo dell'adulto. I profili in Instagram ufficiali per i genitori e ne creano altri in cui vivono situazioni e contatti completamente fuori dal controllo dell'adulto. La difficoltà nel controllo dell'identità li fa, inoltre, accedere a servizi digitali vietati sotto certe fasce di età.

La poca conoscenza dei propri diritti in tema di privacy, d'altro canto, fa cedere dati personali senza controllo: geolocalizzazione e rischio di stalking, informazioni intime e rischio di ricatti, violazione della privacy per interessi commerciali.

2.15 1SAFE - UN'APP PER GESTIRE CASI DI CYBERBULLISMO

 Fondazione Carolina Onlus in collaborazione con Pepita, ha stretto da tempo una partnership con 1SAFE (<https://www.1safe.it/home>), app di pubblica utilità e sicurezza partecipata, per gestire le condotte di bullismo, anche e soprattutto nella sfera digitale. Pensata inizialmente per fornire supporto ai referenti al bullismo scolastico e agli educatori professionali, nel periodo di #emergenzacoronavirus è stata resa disponibile per tutti i cittadini. Grazie a 1SAFE, è quindi possibile segnalare gratuitamente al team di Fondazione Carolina i principali episodi di pericolo nel web (cyberbullismo, challenge e autolesionismo) e attivare così una task force di esperti in ambito educativo, psicologico, legale e comunicativo. Ciò consentirà di intervenire tempestivamente, anche in presenza, a tutela delle vittime e per il recupero dei bulli. Nel pieno rispetto della privacy, le notifiche saranno visibili solo alla Fondazione e non agli altri utenti dell'app.



3. "GUIDANO UNA FERRARI, MA SENZA PATENTE": COME PORSI CON I MINORI

3.1 L'IMPORTANZA DI CONDIVIDERE UN PATTO EDUCATIVO GENITORI FIGLI

Nel momento in cui lo smartphone entra in famiglia, genitori e figli devono essere consapevoli che il dispositivo ha una scheda SIM necessariamente intestata ad un adulto. Quest'ultimo è quindi responsabile dell'uso che ne farà il minore.

Al fine di promuovere un uso consapevole dei potenti strumenti tecnologici a disposizione di bambini e ragazzi, è fondamentale avviare con loro un dialogo e un confronto che sia la base su cui stabilire le "Regole di famiglia", adattabili e personalizzabili a seconda del singolo contesto e ai bisogni legati all'età del proprio figlio. Tali regole, strutturate a partire da una reale conoscenza dell'ambiente digitale vissuto da bambini e ragazzi, potranno riguardare: tempi, spazi e luoghi di utilizzo dei dispositivi, modalità con cui ci si presenta online, tipologia di contenuti condivisi e controllo di app, chat e videogiochi.

- Tempi: concordare quante ore al giorno possano essere dedicate all'utilizzo dello smartphone o tablet, a seconda che si tratti di giorni feriali, festivi o di vacanza; e considerando sempre l'età di bambini e ragazzi.
- Spazi e luoghi: definire in quali momenti della routine quotidiana (pasti, riposo notturno, riunioni di famiglia...) sia possibile evitare la presenza dello smartphone o di qualsiasi altro dispositivo. Considerare anche gli spazi fisici (luoghi di culto, cinema, teatri, ristoranti...) in cui l'uso dello smartphone può risultare inappropriato e maleducato.
- Modalità con cui ci si presenta online: decidere quali informazioni personali condividere e riflettere sulle possibili conse-

guenze. Internet è un luogo aperto abitato da soggetti di cui non è possibile conoscere a priori l'identità, inoltre foto profilo e nome utente su app e social di default sono pubblici.

- Tipologia di contenuti condivisi: stabilire quali post, foto e commenti è permesso pubblicare, portando i propri figli a riflettere sul concetto: "Su Internet è per sempre" e un contenuto postato in Rete seppur cancellato potrà sempre riemergere.
- Controllo dei dispositivi: chiarire che accedere allo smartphone dei propri figli, conoscendone password e codici di accesso, è una forma di tutela e protezione nei loro confronti; così come adottare parental control, inserire filtri per i contenuti e prendere visione delle chat. Qualora si reputi che un'app o un videogioco sia inappropriato e lo si voglia vietare, è importante spiegarne i motivi.

Nello stabilire le regole, è fondamentale che anche i genitori le vivano quotidianamente in modo consapevole e responsabile, così da essere prima di tutto un esempio e un modello di riferimento per i propri figli. È inoltre indispensabile esplicitare anche il perché un adulto sia legittimato, in alcune situazioni, a contravvenire alla regola data (es. può rispondere durante la cena ad una telefonata da parte del nonno malato, ma non alla chat del gruppo di calcetto).

Se da un lato i genitori hanno il compito di dare delle direttive chiare e indicare dei limiti in modo che il digitale non diventi l'unico luogo in cui i figli trascorrono la giornata, dall'altro è essenziale che proponano stimoli alternativi (sport, lettura, uscita con gli amici...) o che lascino ai figli stessi la possibilità di utilizzare la propria creatività per gestire la noia.

Le seguenti schede potranno accompagnare l'ingresso del nuovo device in famiglia. È possibile visualizzare e scaricare i pdf sui nostri siti e canali istituzionali.

**SIAMO ENTUSIASTI
DI REGALARTI QUESTO**

TABLET

**CHE POTRAI UTILIZZARE
PER STUDIO E PER
DIVERTIMENTO**

**MA CI SONO ALCUNE
REGOLE DA SEGUIRE**

Sapremo sempre **PASSWORD E CODICI DI ACCESSO**

LIMITI DI TEMPO

Puoi usare questo tablet _____ ore al giorno per attività non scolastiche.

RESTRIZIONI DI LUOGO

Non utilizzare il tablet in queste situazioni o luoghi senza autorizzazione:

APP

Non puoi scaricare app o giochi senza averci chiesto prima il permesso.

COMPORTEMENTO ONLINE-OFFLINE

Impegnati a trattare le altre persone con rispetto. Non insultare e non diffondere contenuti lesivi o irrispettosi. Non contattare o incontrare di persona nessuno dei contatti avuti in Rete, se non dopo averne parlato con noi.

SE **ACCETTI**
QUESTE REGOLE

NOI PROMETTIAMO DI

NON REAGIRE IN MODO ECCESSIVO

Se utilizzando il tablet ti imbatti in qualcosa che ti mette a disagio, vogliamo saperlo per poterti aiutare. Promettiamo di essere accoglienti e non giudicanti.

IMPARARE COSE NUOVE

Vogliamo conoscere app, giochi e siti che visiti in modo da poterne parlare. Ci impegniamo a mantenerci informati ed aggiornati in modo da poter trascorrere del tempo online insieme.

ESSERE RESPONSABILI

Ci impegniamo ad essere prima di tutto noi l'esempio su come ci si comporta online e sui tempi e le modalità di utilizzo dei device. Rivaluteremo le regole in base alla tua crescita e al tuo comportamento.

Firma del figlio

Firma dei genitori



© Pepita

SIAMO ENTUSIASTI DI REGALARTI QUESTO SMARTPHONE

CHE POTRAI UTILIZZARE
PER **STUDIO** E PER
DIVERTIMENTO

MA CI SONO ALCUNE REGOLE DA SEGUIRE

Sapremo sempre **PASSWORD E CODICI DI ACCESSO**

LIMITI DI TEMPO

Puoi usare questo smartphone _____ ore al giorno per attività non scolastiche.

RESTRIZIONI DI LUOGO

Non utilizzare lo smartphone in queste situazioni o luoghi senza autorizzazione: _____

APP

Non puoi scaricare app o giochi senza averci chiesto prima il permesso.

COMPORTEMENTO ONLINE-OFFLINE

Impegnati a trattare le altre persone con rispetto. Non insultare e non diffondere contenuti lesivi o irrispettosi. Non contattare o incontrare di persona nessuno dei contatti avuti in Rete, se non dopo averne parlato con noi.

SE **ACCETTI**
QUESTE REGOLE

NOI
PROMETTIAMO
DI

NON REAGIRE IN MODO ECCESSIVO

Se navigando in rete ti imbatti in qualcosa che ti mette a disagio, vogliamo saperlo per poterti aiutare. Promettiamo di essere accoglienti e non giudicanti.

IMPARARE COSE NUOVE

Vogliamo conoscere app, giochi e siti che visiti in modo da poterne parlare. Ci impegniamo a mantenerci informati ed aggiornati in modo da poter trascorrere del tempo online insieme.

ESSERE RESPONSABILI

Ci impegniamo ad essere prima di tutto noi l'esempio su come ci si comporta online e sui tempi e le modalità di utilizzo dei device. Rivaluteremo le regole in base alla tua crescita e al tuo comportamento.

Firma del figlio

Firma dei genitori



pepita
L'ESSENZA DELL'EDUCARE

© Pepita

SIAMO **ENTUSIASTI**
DI REGALARTI QUESTA

CONSOLLE
PER VIDEOGIOCHI
CHE POTRAI UTILIZZARE DA SOLO
E IN COMPAGNIA

MA CI SONO ALCUNE
REGOLE DA SEGUIRE

LIMITI DI TEMPO

Ti è permesso giocare ____ ore per settimana così suddivise: ____ ore nei giorni feriali e ____ ore e nei fine settimana.

TIPI DI GIOCHI

Vogliamo che i giochi siano adatti alla tua età. Puoi giocare solo con quelli con la seguente classificazione PEGI:

3 7 12 16 18 (barrare le caselle scelte)

ALTRI GIOCATORI

Questa console ti consente di chattare con altri giocatori, tuttavia:

- Non ti è consentito usare questa funzione.
- Puoi utilizzare la funzione chat con i seguenti limiti:

ACQUISTI

Non puoi fare acquisti per i videogiochi senza averci chiesto prima il permesso.