



MINORI E USO DELLA RETE

L'accesso dei minori nel mondo del web è una delle questioni più importanti che si pone per ogni genitore o educatore. L'età in cui i più piccoli iniziano a prendere dimestichezza con smartphone e tablet scende sempre di più negli ultimi anni, anche a causa della facilità con cui si effettua l'accesso a Internet. L'attuale espressione "generazione digitale" evidenzia che la familiarizzazione con le nuove tecnologie avviene spesso molto precocemente, sin dai primi anni di età del bambino.

Questo può essere vantaggioso, ma anche dannoso, dato che i bambini e i ragazzi sono più facilmente esposti a una serie di rischi, ad esempio:

- la visione di contenuti, immagini, video, musica non appropriati per la loro età;
- la possibilità di sviluppare dipendenze da giochi on-line e pornografia;
- la possibilità di entrare in contatto con siti che esaltano le pratiche di anoressia e bulimia, o con siti che istigano al suicidio e all'autolesionismo, o che promuovono la discriminazione razziale, religiosa o di genere;
- la possibilità di essere contattati da sconosciuti o pedofili;
- la possibilità di essere vittime di molestie o cyberbullismo;
- la possibile violazione della loro privacy.



MINORI E CYBERBULLISMO: La recente legge 71 del 2017 ha previsto degli specifici compiti da parte dell'Autorità Garante per la Privacy in materia di cyberbullismo. La legge prevede misure di prevenzione ed educazione nelle scuole, sia per la vittime che per gli autori di atti di cyberbullismo. Inoltre, i minori potranno chiedere l'oscuramento o la rimozione di contenuti offensivi senza dover informare i propri genitori. La richiesta va inoltrata al gestore del sito o al titolare del trattamento, e, in seconda battuta (questa volta a mezzo dei genitori), al Garante, che interverrà in 48 ore.

MINORI E CRONACA: L'attuale normativa prevede delle limitazioni nel trattamento dei dati personali di un minore anche da parte dei giornalisti, che hanno l'obbligo di non pubblicare informazioni o immagini del minore se non nell'interesse oggettivo del minore stesso, e di astenersi dalla pubblicazione di informazioni in grado di consentire l'identificazione del minore stesso, anche a livello locale.

PUBBLICAZIONE DI FOTOGRAFIE ONLINE: La pubblicazione di una fotografia online si inquadra pacificamente nel trattamento di dati personali e sensibili, e costituisce interferenza nella vita privata del minore. In tal senso occorre fare particolare attenzione nel pubblicare immagini di minori, anche se si tratta dei propri figli. Una recente sentenza del **tribunale di Mantova** (novembre 2017) ha stabilito che per la pubblicazione delle foto dei figli occorre il consenso di entrambi i genitori. In assenza dell'accordo dei due genitori la foto non è pubblicabile.

MINORI E SFRUTTAMENTO SESSUALE: si è registrato un aumento di episodi di pedofilia, prostituzione e pornografia. Il web purtroppo facilita la diffusione di questi materiali, rendendo possibile anche una dimensione organizzata ed un collegamento tra pedofili di tutto il mondo. Le chat rappresentano il settore di Internet dove si manifestano i rischi più elevati per il minore, perché consentono uno scambio più facile e diretto tra gli interlocutori, con l'eliminazione di alcuni "gap" anagrafici, culturali che normalmente limitano il rapporto tra adulto e minore. Vi è inoltre il pericolo che il minore entri in contatto diretto con il materiale pedo-pornografico, il che può verificarsi sia attraverso la navigazione in Internet che mediante la ricerca di siti, ma anche ricevendo e-mail indesiderate. Sul piano delle tecniche di persuasione, una pratica psicologica molto in uso è il c.d. "grooming", termine che indica l'attività di manipolazione di un bambino, finalizzata a far sì che l'abuso si consumi sotto il diretto controllo dell'abusante. In sostanza, l'autore del fatto "cura" (grooms) la vittima, inducendola gradualmente a superare le proprie resistenze, attraverso sistemi di suggestione psicologica. Il grooming viene adoperato anche nella fase successiva all'abuso, per condizionare il minore ed indurlo a non rivelare la violenza subita.



MINORI E USO DELLA RETE

A fronte di tutto questo è necessario assicurare al minore un uso adeguato della rete, che sostenga il pieno e armonioso sviluppo della sua personalità senza costituire un pericolo. Diventa quindi necessaria una **formazione digitale**, dato che il web è un ambiente ormai importante e sempre presente, dove i ragazzi socializzano attraverso le varie app di messaggistica e in cui avviene un continuo scambio di informazioni: gli interventi di promozione e di partecipazione aiutano a prevenire i possibili episodi citati, dato che la vittima è spesso inconsapevole delle situazioni pericolose a cui va incontro, perchè non sufficientemente informata sui rischi che ci sono in rete.



Oggi più che mai la famiglia, le istituzioni, le varie agenzie educative e le organizzazioni che si occupano dell'infanzia e dell'adolescenza, hanno la responsabilità di far sperimentare alle nuove generazioni una dimensione di cittadinanza in cui esercitare "consapevolmente" libertà, responsabilità e democrazia.

A tale proposito occorre fare riferimento all'"Agenda digitale europea", che consiste in un pacchetto di policy e di misure attuative presentate dalla Commissione Europea nel 2010, volte ad implementare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, intese quali strumenti atti a favorire la crescita economica, l'occupazione qualificata e la competitività dell'Unione e dei singoli Paesi membri. Tra i vari temi affrontati, appare anche quello della protezione dei minorenni dai rischi connessi allo sviluppo delle nuove tecnologie: un importante concetto è quello di "consenso digitale", ossia un compromesso che garantisca ai minori tutela e protezione, ma allo stesso tempo di godere del diritto di accesso alla rete.

IL CONSENSO DIGITALE

L'art. 8 del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali contiene nuove e specifiche previsioni relative alle "Condizioni applicabili al consenso dei minorenni in relazione ai servizi della società dell'informazione". L'art. 8.1, in particolare, introduce la regola generale per cui il "consenso digitale", ossia la possibilità di usufruire dei servizi online per ragazzi under 18, sarà lecito solo laddove il minore abbia almeno 16 anni.

Nel caso in cui, invece, l'interessato abbia un'età inferiore, il trattamento viene considerato lecito "soltanto se e nella misura in cui tale consenso è prestato o autorizzato dal titolare della responsabilità genitoriale". Tuttavia, lo stesso art. 8.1 prevede una deroga al limite minimo di età per poter considerare valido il consenso rilasciato dal minore, precisando che "Gli Stati membri possono stabilire per legge un'età inferiore a tali fini purché non inferiore ai 13 anni".

Dato che la scelta di un'età minima a cui rilasciare il consenso non basta a tutelare e proteggere il minore, sarà necessario accompagnarlo nel percorso di scoperta del digitale attraverso percorsi di formazione.



**L'art. 8 del Regolamento
(UE) 2016/679**

**CASO STUDIO**

Prendiamo alcuni esempi per capire meglio quanto può essere pericoloso, e a volte drammatico, un uso sbagliato e inconsapevole del web da parte delle giovani generazioni. Questi sono alcuni esempi di sfide che sono apparse sul web e che si sono diffuse tra i ragazzi di età compresa tra i 9 e i 17 anni. Essi, imbattendosi in questo fenomeno, subiscono pressanti manipolazioni psicologiche al fine di oltrepassare i propri limiti psico-fisici in uno spirito di costante competizione con sé stessi e con gli altri. Questi gesti hanno causato e tuttora causano gravi e irreversibili conseguenze nella vita dei ragazzi.

La Blue Whale (la Balena azzurra), partita dalla Russia nel 2016, è una prova estrema che si compone di 50 regole assurde, tra cui tagliarsi le vene, salire sul tetto di un palazzo e arrampicarsi sul cornicione, inviando le immagini dell'impresa a un "curatore" e mettendole in rete. Questa pratica ha causato il suicidio di giovani ragazzi soprattutto in Russia, da cui è partito. L'ideatore di tale trappola mortale era uno studente russo di psicologia Philip Budeikin, che definì durante l'interrogatorio le sue vittime «scarti biologici che meritavano di morire perché avrebbero solo procurato danni a loro stessi e alla società». Il fenomeno ha avuto una forte diffusione mediatica e questo può aver contribuito a spingere alcuni ragazzi a cercare la sfida in rete.



La fire Challenge: Nel 2012 uno youtuber conosciuto come 1BlazinEagle1 aveva proposto una sfida molto pericolosa: quella di spargere il proprio corso di liquido infiammabile per poi darsi fuoco e filmare l'evento. I tanti ragazzi, soprattutto inglesi e americani, che si cimentarono in questa sfida riportarono delle gravi ustioni: una dodicenne di Detroit, ad esempio, si ustionò la metà del suo corpo.

Il Choking Game: è un fenomeno molto diffuso tra i ragazzi dai 12-15 anni, che consiste nella sfida di auto-provocarsi uno svenimento attraverso l'iperventilazione, in modo tale da bloccare l'afflusso di sangue al cervello mediante la compressione della carotide. Le conseguenze di questa sfida non sono solo pericolose, ma anche letali: a Tivoli, un quattordicenne, per provare il Choking Game che aveva visto giorni prima sul web, si è messo intorno al collo il cavo della play station, perdendo i sensi e morendo poco dopo in ospedale.





MINORI E USO DELLA RETE

Ayoub ha 9 anni e frequenta la quinta elementare. I genitori all'inizio dell'anno gli hanno regalato un telefonino per poter comunicare quando è fuori casa. Ayoub usa il telefono per chiamare e mandare messaggi ma vorrebbe anche scaricare alcune applicazioni di giochi online. I suoi genitori non sono d'accordo e gli vietano di scaricare le applicazioni motivando la loro scelta con la troppo giovane età del ragazzo. Ayoub, non contento della risposta dei genitori, scarica lo stesso alcuni giochi online di guerra. Quando si iscrive viene richiesta dalla piattaforma che fornisce il gioco l'età del nuovo iscritto. Ayoub mette la sua reale età indicando nel modulo di iscrizione: 9 anni. Dopo poco tempo i genitori di Ayoub scoprono che il ragazzo sta utilizzando un gioco online senza il loro consenso. Oltre a chiarire la situazione con il figlio, la coppia decide di far causa alla piattaforma che fornisce il videogioco per aver permesso al figlio di iscriversi nonostante l'età sia troppo giovane per dare in autonomia il proprio consenso digitale. La piattaforma però difende il proprio operato dicendo che erano all'oscuro dell'età del ragazzo e che pensavo la sua iscrizione fosse in accordo con i genitori. La piattaforma sostiene che molti giovani si iscrivano ad un'età legalmente non adeguata ma che ormai questo è accettato a livello culturale e non ha mai rappresentato un problema.

ESERCITAZIONE

Fingete di essere il giudice che si trova a dover giudicare il caso:

1. Chi ha ragione? La famiglia di Ayoub o la piattaforma che gestisce il gioco online?
2. In che modo è legislato il consenso digitale per l'accesso in rete del minore?
3. Secondo quanto prevede la legge, è legale l'iscrizione del minore?
4. Tramite quali dati possiamo capire se la piattaforma ha delle responsabilità rispetto a quanto riportato nel caso?

Provate a dividere la classe in gruppi: ogni gruppo cercherà di risolvere il caso dando vita a delle sentenze finali. Una volta terminato il lavoro in gruppi tornate in plenaria, condividete le sentenze emesse e scoprite com'è andato a finire il caso nella realtà.

Secondo l'art. 8 del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016, i minorenni possono dare il proprio consenso digitale solo dopo i 16 anni e in alcuni casi specifici dopo i 13 anni. Nel caso di Ayoub, il minore ha dichiarato (nel modulo di iscrizione) alla piattaforma gestrice del gioco online di avere 9 anni. Il minore non ha quindi l'età minima per dare in autonomia il proprio consenso digitale.

La piattaforma è responsabile dell'accaduto in quanto non ha monitorato e controllato l'accesso dell'utente dando vita ad un'iscrizione illegale ai sensi della legge. I genitori di Ayoub verranno risarciti per il danno subito dalla piattaforma e quest'ultima dovrà pagare una multa e aggiornare i propri sistemi di controllo e tutela per rimanere ancora aperta.

**SOLUZIONE AL
CASO**

MINORI E USO DELLA RETE

Il Consiglio nazionale degli Utenti richiama l'attenzione sui diritti del fanciullo all'uso e nell'uso di internet, e riafferma l'esigenza che tali diritti siano rispettati da tutti.

Nell'ambito di promozione di iniziative per l'affermazione dei diritti e della dignità della persona, con particolare attenzione alla tutela dei minori in ogni aspetto del processo comunicativo, nel 2004 è stata redatta una **Carta dei diritti del minore in rete**.

In essa vengono ribaditi i diritti (libertà di espressione, eguaglianza, salute, educazione e formazione, socializzazione e gioco, ascolto, dignità e riservatezza, sicurezza) che trovano il loro fondamento nelle Convenzioni internazionali a protezione del fanciullo, e ne viene sottolineata la forte relazione rispetto all'uso della rete.

La Carta dei diritti

Libertà di espressione

- 1 • Ogni fanciullo ha diritto alla libertà di espressione, che comprende il diritto di manifestare il proprio pensiero in ogni sua forma, di ricercare, ricevere e diffondere liberamente informazioni ed idee, anche mediante l'uso di strumenti informatici e di internet.
- Al fanciullo deve essere assicurato l'uso dei mezzi di comunicazione idonei a sostenere il pieno ed armonioso sviluppo della sua personalità.
- La disponibilità e l'uso dei mezzi di comunicazione devono corrispondere al livello di maturità del fanciullo.
- I diritti dei minori sono prioritari, quando concorrono con altri diritti, anche nella comunicazione e nell'uso della rete.

Eguaglianza

- 2 • La disponibilità e l'uso dei mezzi di comunicazione informatica, l'accesso ad internet, le possibilità di apprendimento attraverso di essi non devono costituire un nuovo elemento di discriminazione e di disuguaglianza tra fanciulli.
- La comunità e le istituzioni operano per rimuovere gli ostacoli economici, sociali, tecnici e per superare i limiti cognitivi che impediscono la disponibilità e l'uso di mezzi di comunicazione informatica appropriati per i fanciulli.
- Un sostegno specifico ed adeguato deve essere assicurato ai fanciulli svantaggiati o con disabilità, garantendo loro gli strumenti ed i programmi necessari per superare le condizioni di disabilità e di svantaggio che limitano l'accesso alla rete e la sua utilizzazione.

Salute

- 3 • Ogni fanciullo ha diritto ad usare i mezzi di comunicazione e della rete, senza che ne risulti un danno o un pregiudizio per il proprio sviluppo fisico, mentale, affettivo, morale, sociale e spirituale.
- L'utilizzazione della rete deve essere appropriata, anche nei tempi e nelle modalità di uso, e non deve favorire dipendenza e solitudine.

Educazione e formazione

- 4 • Ogni fanciullo ha diritto di ricevere nell'ambito familiare, nella scuola e nel contesto delle altre agenzie educative, formazione e conoscenze adeguate alla sua crescita e maturazione, compresa l'alfabetizzazione informatica e l'educazione alla comunicazione, anche mediante internet.
- Il fanciullo ha diritto ad essere educato all'uso consapevole e critico dei mezzi di comunicazione, compreso internet. L'uso di internet deve costituire strumento ordinario di istruzione, mezzo di comunicazione e occasione di apprendimento e di crescita culturale.
- La disponibilità e l'accesso ad internet, come strumento di insegnamento e di formazione a distanza, devono essere assicurati in tutte le situazioni di impedimento della frequenza scolastica o di difficoltà, che possono essere superate con l'uso di questo mezzo.

Socializzazione e gioco

- 5 • Il fanciullo ha diritto ad una equilibrata vita sociale, nella quale si integri e non sia dominante l'esperienza della dimensione virtuale.
- Ogni fanciullo ha diritto a non essere isolato e ad avere l'opportunità di un uso comune e socializzato di internet, nella famiglia, nella scuola, nei luoghi di svago e di vita sociale appropriati per la sua età.
- L'uso non individuale ma socializzato di internet, nel contesto delle comuni attività ricreative e formative, deve essere agevolato da interventi di sostegno da parte delle istituzioni.

Ascolto

- 6 • Il fanciullo che comunica attraverso internet ha diritto ad essere ascoltato e trattato in conformità e nel rispetto della sua condizione, età e maturità.
- Chiunque entri in contatto con fanciulli deve avere cura a che non sia pregiudicato il loro sviluppo fisico, psichico e morale. È da escludere ogni forma di sfruttamento, assoggettamento e prevaricazione.

Dignità e Riservatezza

- 7 • Il fanciullo ha diritto alla riservatezza nelle comunicazioni, ferma restando la potestà dei genitori.
- Il fanciullo ha diritto a che il proprio nome e la propria immagine non siano usati, salvo che sia legittima e giustificata la diffusione. In ogni caso deve essere assicurata la dignità del minore ed escluso ogni uso strumentale.

Sicurezza

- 8 • Ogni fanciullo ha diritto alla sicurezza nella navigazione in rete, che esclude in particolare ogni induzione a comportamenti illeciti o a rischio. Nel comunicare con altri, il fanciullo ha diritto di conoscere l'identità e l'età della persona con cui entra in contatto.
- La sicurezza deve essere garantita da ciascun operatore nell'ambito delle proprie competenze; in particolare dai fornitori di servizi mediante l'uso delle tecniche disponibili, la predisposizione e l'offerta di strumenti di selezione e filtraggio, di protezione e di identificazione.

Responsabilità

- 9 • La violazione dei diritti del fanciullo nell'uso e con l'uso della rete, mediante azioni o omissioni dolose o colpose, è un illecito che obbliga colui che lo ha commesso a risarcire il danno, anche non patrimoniale, ferma l'applicazione delle sanzioni previste da specifiche norme.

Leggete insieme la Carta dei diritti e provate a rispondere ad alcune domande stimolo:

- Vi riconoscete in questi punti?
- Quali bisognerebbe ampliare o modificare?
- Quali punti servirebbero, che non sono previsti dalla carta?
- Quali dei punti riportati pensate siano particolarmente importanti? In che modo i punti riportati possono aiutare i minori nella loro esperienza online?