

Comportamento online dei giovani, rischi e possibilità di attenuarli

Rapporto transnazionale:
Sintesi





Titolo del progetto: **Action-Based Approach in Addressing and Mitigating Risks of Young People in Online Social Networks**

Numero di progetto: **2021-1-RO01-KA220-YOU-000028688**

Programma EU: **KA2 – Cooperation partnerships in youth**



Questo documento è stato realizzato con il sostegno finanziario del programma "ERASMUS+ KA220-YOU - Partenariati di cooperazione per la gioventù" dell'Unione Europea. Il contenuto rappresenta solo il punto di vista dell'autore ed è di sua esclusiva responsabilità. La Commissione europea non si assume alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.

Comportamento online dei giovani, rischi e possibilità di attenuarli

Rapporto transnazionale

Sintesi

Il rapporto affronta il tema dei rischi online associati alla presenza online dei giovani (16-30 anni) e all'uso dei social network online, nel contesto della pandemia post Covid-19, in sei Paesi europei: Cipro, Finlandia, Germania, Grecia, Italia e Romania. In particolare, lo studio analizza il comportamento online dei giovani, i loro atteggiamenti nei confronti dei principali rischi identificati, i comportamenti preventivi e a rischio, l'incidenza della manifestazione di questi rischi, la capacità di lettura critica, insieme ad altri fattori rilevanti. Inoltre, lo studio esplora gli atteggiamenti dei giovani nei confronti di minacce globali come pandemie, politica internazionale, conflitti armati, rifugiati, nonché i fattori di rischio relativi a fake news e disinformazione.

L'obiettivo della ricerca è stato quello di identificare i principali rischi associati alla presenza online dei giovani, nonché i fattori che permettono o ostacolano questi rischi, al fine di creare i migliori strumenti educativi per combattere queste minacce. Pertanto, l'obiettivo finale della ricerca era quello di raccogliere i dati rilevanti per lo sviluppo di un gioco online che insegnasse ai giovani come prevenire e mitigare i rischi identificati e di un programma di Capacity Building (OER) per gli operatori giovanili e i formatori di giovani, al fine di migliorare la loro capacità di affrontare i rischi identificati. Questo studio è stato elaborato nell'ambito del progetto RISE: Approach in Addressing and Mitigating Risks of Young People in Online Social Networks, finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea, Partenariati strategici - KA2, progetto numero 2021-1-RO01-KA220-YOU-000028688.

Il rapporto si basa su dati qualitativi e quantitativi, raccolti in tutti e sei i Paesi nel periodo ottobre-dicembre 2022, in particolare attraverso un sondaggio online completato da 348 giovani (16-30 anni) e 30 interviste con operatori giovanili e formatori dei sei Paesi. I dati sono stati raccolti da esperti nazionali incaricati dal Center for Not-for-Profit Law Association in Romania, dall'Institute of Entrepreneurship Development (Grecia), da Viteco SRL (Italia), da Learning for Integration ry (Finlandia), da BK Consult GbR (Germania) e da Synthesis Center for Research and Education (Cipro).

La nostra ricerca conferma che i giovani trascorrono una quantità significativa di tempo online, dato che l'86% degli intervistati accede a Internet ogni giorno e tende a essere costantemente connesso. La presenza online dei giovani è aumentata durante la pandemia di Covid19 e si è mantenuta anche dopo. Ciò aumenta significativamente le possibilità che i giovani diventino vittime di minacce online, in assenza di risorse e programmi educativi volti a insegnare loro come evitarle.

I social network online sono una delle principali attività online dei giovani; i più popolari sono Instagram (preferito dal 41% degli intervistati) e Facebook (preferito dal 30%) seguiti da TikTok e Twitter (9%). Gli adolescenti usano spesso le piattaforme sociali per svago e per fare nuove conoscenze, il che li rende più inclini a diventare vittime di abusi online, mentre i giovani adulti tendono a usare i social network per mantenere i contatti con i contatti esistenti.

I principali rischi associati alla presenza online dei giovani individuati dalla ricerca sono i seguenti: 1. il cyberbullismo, 2. le fake news e la disinformazione, 3. il furto d'identità, 4. l'abuso sessuale basato sull'immagine e 5. il gioco d'azzardo on-line. Le potenziali conseguenze di tali episodi includono danni psicologici, sociali e/o finanziari significativi per la vittima, nonché potenziali sanzioni legali per l'autore del reato. Il rapporto descrive questi fenomeni, i loro specifici modelli di manifestazione, gli effetti e la regolamentazione nei Paesi presi in esame. Inoltre, fornisce una copertura completa delle strategie per combatterli, al fine di migliorare il benessere dei giovani in tutta Europa.

Per quanto riguarda i comportamenti online a rischio, il 69% degli intervistati ha condiviso almeno una volta informazioni private con conoscenti solo online. Il più delle volte, queste informazioni includono dati di identificazione e di localizzazione, ma anche dettagli personali o intimi e, in alcuni casi, persino foto o video intimi. Questo apre la porta a molteplici minacce online, come il cyberbullismo, il cyberstalking, la personificazione online, l'outing/doxing, il furto d'identità e il porn revenge. Le ragioni principali di questi comportamenti a rischio sono da ricercare nell'assimilazione da parte dei giovani della socializzazione online al legame faccia a faccia e nella loro limitata consapevolezza dei rischi online, oltre che nella falsa sensazione di essere protetti dallo schermo.

Il primo rischio individuato è quello del cyber-bullismo, che è un comportamento aggressivo e ripetitivo che causa disagio alla vittima, nonché uno squilibrio di potere tra la vittima e l'autore. Inoltre, impedisce alla vittima di esprimere la propria opinione, influisce sulla sua autostima e provoca umiliazione e vergogna. Il bullismo online approfondisce la disuguaglianza tra la vittima e l'autore del reato, grazie alla capacità dell'autore di nascondere la propria identità. Il cyberbullismo comprende episodi quali molestie online (trolling, minacce, mobbing), cyberstalking, doxing, o esclusione.

Il cyberbullismo, in tutte le sue diverse forme di manifestazione, è l'episodio più comunemente sperimentato online, segnalato dal 28% dei giovani del nostro campione. Anche le minacce online sono state segnalate dal 20% degli intervistati tedeschi e dal 10% dei partecipanti di Cipro, Finlandia e Italia. Tali incidenti possono avere gravi conseguenze sulla salute mentale dei giovani.

Un altro importante rischio associato alla presenza online dei giovani è quello di divenire una vittima e contribuire alla diffusione di fake news e disinformazione. Questo rischio consiste nella diffusione virale di informazioni false online, spesso su argomenti di interesse generale, come temi politici, sociali o sanitari. Questo porta a una crescente polarizzazione sociale e all'emergere di echo-chambers, trasformando il legittimo dibattito democratico in una competizione tra verità alternative.

Oltre a ostacolare un dialogo costruttivo, l'esperienza della pandemia di Covid-19 ha dimostrato che la disinformazione può anche comportare rischi significativi per la salute, se le persone ignorano le misure sanitarie perché credono alle teorie cospirative e non si fidano delle autorità pubbliche. Oltre ai fattori psicologici, all'ideologia politica e ad altri aspetti legati al profilo dei giovani, la lettura critica e il livello di attenzione nella lettura delle notizie sono stati i fattori più rilevanti nel prevedere la probabilità di una persona di credere e/o diffondere fake news.

Nel nostro campione di ricerca, circa il 4% delle persone provenienti dall'Italia, il 6% da Cipro, il 7% dalla Finlandia, l'8% dalla Grecia, il 14% dalla Romania e il 26% dalla Germania hanno sostenuto le teorie cospirazioniste e sono quindi suscettibili di diventare vittime di fake news e disinformazione e di trasmetterle. Inoltre, un numero significativo di intervistati era neutrale rispetto a tale disinformazione, il che significa che anche loro sono a rischio. Sebbene non sia stato possibile verificare tutte le variabili che potrebbero influenzare la probabilità dei giovani di credere alle fake news, la lettura critica e l'accuratezza nella lettura delle notizie hanno giocato un ruolo significativo.

Il furto d'identità online è un altro rischio considerevole per i giovani, in quanto può portare a conseguenze finanziarie e/o professionali significative, quando gli autori sottraggono denaro alla vittima o commettono abusi a suo nome. Le principali forme di furto d'identità sono il phishing, l'hacking, le truffe sui social media e l'identity spoofing. Gli episodi di furto d'identità variano dal 5% all'11% nei Paesi analizzati, mentre i casi di personificazione online non sono stati molto frequenti nella nostra ricerca. Tali casi sono stati segnalati più spesso da giovani finlandesi e italiani. Anche gli episodi di outing e doxxing erano presenti ma raramente segnalati.

L'abuso sessuale basato sulle immagini è un ulteriore rischio associato all'accesso alla sfera online, che generalmente assume la forma di revenge porn, ovvero la condivisione di foto esplicite della vittima senza il suo consenso, con conseguente umiliazione e persino depressione, o la forma di condivisione di immagini sessualmente esplicite a una persona senza il suo consenso, anch'essa con conseguente umiliazione e molestia. Fortunatamente, i partecipanti a questa ricerca hanno riferito raramente di episodi di porn revenge. Tuttavia, questo rimane un rischio importante per i giovani, data la pratica diffusa di inviare foto/video di nudo, la mancanza di consapevolezza tra i giovani riguardo ai rischi associati e, in alcuni casi, anche la limitata protezione legale per le vittime. Quasi la metà degli intervistati (44%) ha condiviso foto/video intimi con amici o partner e alcuni operatori giovanili stimano che la percentuale effettiva si aggiri intorno al 60-70% delle giovani donne. Le donne e le ragazze hanno molte più probabilità (rispetto agli uomini) di subire pressioni da parte dei loro partner e dei coetanei per fornire tali contenuti.

Infine, secondo la letteratura, anche la dipendenza dal gioco d'azzardo o dal gioco online è un rischio per i giovani, in quanto può causare conseguenze finanziarie ed emotive significative alla vittima e alla sua famiglia.

La dipendenza da gioco d'azzardo è facilitata dall'ambiente online, che rende più facile per i giocatori accedere al gioco in qualsiasi momento, nonché dalle lacune nella regolamentazione e dagli strumenti specifici che i giochi online utilizzano per attirare i clienti (ad esempio le loot box). Fortunatamente, la dipendenza dal gioco d'azzardo online non è un fenomeno diffuso tra i giovani intervistati: solo il 9% degli intervistati può essere considerato un giocatore problematico, con i partecipanti tedeschi che sono i più esperti di gioco d'azzardo. Gli uomini hanno maggiori probabilità (rispetto alle donne) di diventare dipendenti, in quanto tendono a mostrare maggiore interesse per gli sport e a subire una maggiore pressione sociale per guadagnare denaro velocemente.

Per prevenire e combattere i rischi identificati, ai giovani, ai giovani lavoratori e ai formatori dovrebbero essere offerti strumenti formativi ed educativi. I programmi di sviluppo delle capacità dovrebbero includere sessioni di formazione tematiche sull'educazione sessuale,

l'uguaglianza di genere, l'uso di Internet, la sicurezza informatica, le competenze trasversali e la verifica dei fatti.

I temi principali da affrontare sono le piattaforme sociali e i rischi online per i giovani, i comportamenti online a rischio, le informazioni tecniche sulla sicurezza degli account online, la gestione della vulnerabilità dei giovani e la disinformazione. Inoltre, i formatori/operatori giovanili dovrebbero essere messi in grado di sviluppare competenze trasversali nei giovani e di stabilire un buon rapporto tra formatore e discente.

Per raggiungere con successo i destinatari, i programmi di formazione dovrebbero includere metodi partecipativi e tecniche di educazione non formale (ad esempio: simulazioni, giochi di ruolo, lavori di gruppo), nonché esempi pratici e scenari di vita reale. Inoltre, i formatori/facilitatori dovrebbero essere empatici e incoraggiare tutti i partecipanti a condividere i loro punti di vista e le loro esperienze, creando un ambiente sicuro. Quando possibile, le formazioni dovrebbero includere anche dei relatori che hanno sperimentato la manifestazione di questi rischi o blogger/influencer che sono popolari tra i giovani.

I giochi online utilizzati per prevenire la manifestazione di questi rischi dovrebbero affrontare i rischi identificati individualmente, utilizzando scenari di vita reale a cui i giovani possono fare riferimento, fornire ai giocatori l'opportunità di fare delle scelte e presentare i risultati delle loro scelte, nonché includere una fase di debriefing dopo ogni scenario. Da un punto di vista tecnico, un gioco di questo tipo dovrebbe includere diversi livelli, avere una grafica accattivante ed essere ottimizzato sia per i computer che per gli smartphone. Inoltre, il prototipo del gioco dovrebbe essere testato da giovani provenienti da diversi Paesi e da diversi contesti.