



Cyberbullismo, il 58% dei giovani ha incontrato autore minaccia online

Cyberbullismo, il 58% dei giovani ha incontrato autore minaccia online

Ricerca Microsoft per Internet Safer Day presentata a Roma



Il 51% delle persone ha incontrato dal vivo l'autore di una minaccia online, la percentuale sale al 58% tra i più giovani. E' il dato allarmante che emerge dallo studio Microsoft Digital Civility Index che analizza le attitudini e le percezioni degli adolescenti e degli adulti in 14 Paesi, rispetto all'educazione civica digitale e alla sicurezza online.

DIRETTA STREAMING



E' stato presentato a Roma in occasione del **Safer Internet Day** durante l'incontro "Educazione civica 4.0: vivere bene con gli altri anche in Rete", organizzato da Microsoft Italia e Fondazione Mondo Digitale, De Agostini Scuola e Polizia Postale e delle Comunicazioni, con il patrocinio dell'Assessorato Roma semplice. Hanno preso parte oltre 250 studenti e docenti di varie scuole italiane. La ricerca ha esaminato l'esposizione degli intervistati a **17 rischi online in quattro aree**: di comportamento, di reputazione, invadenze sessuali e personali. E' risultato che il 65% degli intervistati è stato vittima di almeno uno dei principali rischi online, in particolare di contatti indesiderati (43%) e molestie (41%). Si sale al 78% se si includono anche esperienze di amici e familiari. Il 62% ha inoltre dichiarato di non sapere dove trovare aiuto quando si imbatte in un rischio online, mentre il 48% dei giovani ha dichiarato di sapere a chi rivolgersi in caso di necessità.

Tra le conseguenze principali dell'aver corso dei rischi online, oltre ad un generale aumento del livello di stress (il 23% si dichiara più stressato), la ricerca evidenzia due reazioni rilevanti: **il 30% degli intervistati dice di aver perso fiducia nelle persone nella vita reale, il 18% ha perso un amico.** Infine, il 42% ha ristretto le impostazioni relative alla privacy sui social media, mentre il 21% ha ridotto la condivisione di informazioni personali.

"Con il Digital Civility Index Microsoft intende promuovere **l'educazione civica 4.0 specialmente tra i giovani.** E' un invito a far sì che Internet sia accessibile e più sicuro con il contributo di tutti", dice Paola Andreozzi Responsabile Philanthropies di Microsoft Italia. **"Aumentare le attività di formazione dedicata e di sensibilizzazione degli studenti, ma anche dei genitori e dei docenti** è essenziale per fornire tutti quegli strumenti utili ad evitare le insidie che la Rete può nascondere e fare in modo che Internet possa rappresentare un'opportunità e non un limite", spiega Nunzia Ciardi, Direttore del servizio Polizia Postale e delle Comunicazioni.

Per l'assessora a Roma Semplice Flavia Marzano, **"il digitale impone una nuova educazione civica e una nuova consapevolezza degli strumenti utilizzati**. Da questo punto di vista la scuola riveste un ruolo centrale perché deve educare ad un uso responsabile delle nuove tecnologie. Per questo tra le priorità dell'Assessorato Roma Semplice c'è la diffusione della cultura digitale che promuoviamo attraverso il progetto dei Punti Roma Facile, spazi assistiti di facilitazione digitale sul territorio, dove teniamo seminari gratuiti dedicati a vari temi tra cui la sensibilizzazione sui rischi connessi all'utilizzo della Rete".

"La vera sfida educativa - sottolinea Mirta Michilli, Direttore Generale di Fondazione Mondo Digitale - è **usare la tecnologia per sviluppare atteggiamenti e comportamenti coerenti**, rispettosi, sostenibili". **"De Agostini Scuola valorizza e promuove l'uso delle nuove tecnologie, pur non sottovalutandone i rischi"**, dichiara Gian Luca Pulvirenti, Presidente di De Agostini Scuola.