

CAMERA DEI DEPUTATI

N. 2403

PROPOSTA DI LEGGE

d'iniziativa della deputata ZANELLA

Divieto di utilizzazione delle piattaforme sociali telematiche da parte dei minori di sedici anni

Presentata il 15 maggio 2025

ONOREVOLI COLLEGHI E COLLEGHE! — La crescita del numero di casi di adescamento di minori *online* diventa sempre più preoccupante, come si evince dal loro numero, cioè 370 nel 2024, con un aumento del 5 per cento rispetto al 2023; la fascia d'età più colpita è quella tra 10 e 13 anni, che costituisce il 55,7 per cento dei casi. Bambini, bambine e adolescenti crescono oggi in una dimensione « *onlife* », in cui il mondo materiale e quello digitale si intrecciano, ma ciò non significa che abbiano gli strumenti necessari per rapportarsi consapevolmente con l'universo *online*. La rete, infatti, può rappresentare una straordinaria opportunità di apprendimento e socializzazione, permettendo ai più giovani di esplorare e sviluppare nuove competenze, ma può anche nascondere rischi di fronte ai quali i ragazzi e le ragazze non possono essere lasciati soli.

L'uso pervasivo dei telefoni cellulari collegati alla rete *internet* fin dai sei anni e di

piattaforme sociali telematiche da parte di preadolescenti, nonché l'aumento dei casi di bullismo del 12 per cento in un anno e le 370 denunce di adescamento nel solo 2024 sono solo alcuni dei dati che emergono dal rapporto « Educare al digitale » di Save the children, presentato in occasione del lancio della campagna sull'educazione digitale, con cui l'associazione vuole fornire ai genitori e agli adulti di riferimento una guida, divisa per fasce d'età, per accompagnare i bambini e i ragazzi nella dimensione *online*.

I dati, raccolti elaborando le informazioni fornite dall'Istituto nazionale di statistica, dall'Istituto superiore di sanità e dalla Polizia postale, testimoniano che in Italia quasi un bambino su tre tra 6 e 10 anni, il 32,6 per cento, usa un telefono cellulare collegato alla rete *internet* tutti i giorni, una tendenza in costante aumento negli ultimi anni; infatti, nel 2018-2019 erano il 18,4 per cento e con una netta

prevalenza al Sud e nelle Isole, dove la quota sale al 44,4 per cento, oltre 20 punti percentuali in più rispetto al 23,9 per cento del Nord. Il 62,3 per cento dei preadolescenti di età compresa fra 11 e 13 anni, oltre tre su cinque, ha almeno un profilo su di una piattaforma sociale telematica: il 35,5 per cento ne ha uno su più *social* e un ulteriore 26,8 per cento soltanto uno. Questo nonostante la legge preveda che siano necessari 14 anni, o 13 anni con l'autorizzazione dei genitori, per fornire il consenso al trattamento dei propri dati *online* necessari per aprire un profilo.

Inoltre, un ragazzo su tre di un'età compresa fra 11 e 13 anni è connesso *online* più volte al giorno con i suoi amici attraverso applicazioni di messaggistica istantanea, chiamate e videochiamate e il 5 per cento lo è continuamente. L'82,2 per cento dei preadolescenti usa *internet* per scambiare messaggi, poco meno del 40 per cento per inviare e ricevere *mail*, il 18,5 per cento per leggere giornali o siti di informazione, l'11,3 per cento per esprimere opinioni su temi politico-sociali e il 9,6 per cento per seguire corsi *online*.

Nel 2024, i casi di cyberbullismo trattati dalla Polizia postale sono aumentati del 12 per cento, passando da 284 del 2023 a 319 dello scorso anno. La fascia d'età più colpita è quella tra 14 e 17 anni che, con 220 casi trattati, costituisce il 68,9 per cento del totale. Nello stesso anno sono stati 2.809 i casi di pedopornografia *online* trattati dalla Polizia postale, con un incremento del 6 per cento rispetto all'anno precedente.

I minori che utilizzano le piattaforme sociali telematiche, inoltre, possono sviluppare comportamenti come l'incapacità di controllare il tempo che vi si trascorre o i sentimenti di ansia quando non possono accedervi: comportamenti questi che interessano maggiormente i preadolescenti. A 11 anni, il 15,6 per cento delle ragazze e il 14,1 per cento dei ragazzi fa un uso problematico delle piattaforme sociali telematiche; a 13 anni, la quota maschile scende all'11,3 per cento, mentre quella femminile sale al 20,5 per cento; a 15 anni la percentuale maschile scende ulteriormente all'8,8

per cento per i ragazzi e si attesta al 18,5 per cento per le ragazze.

Oltre alle piattaforme sociali telematiche, la vita *online* dei ragazzi abbraccia anche l'universo dei videogiochi. Tra i preadolescenti l'84 per cento dei maschi e il 75 per cento delle femmine scarica giochi *online*; al crescere dell'età, tra i 14 e i 16 anni, l'uso dei videogiochi coinvolge ancora l'81 per cento dei ragazzi, ma scende al 64 per cento tra le ragazze. A volte anche queste attività possono nascondere dei rischi: l'uso problematico dei videogiochi coinvolge il 30,9 per cento degli undicenni e il 19,8 per cento delle undicenni, il 28,9 per cento dei tredicenni e il 18,4 per cento delle tredicenni, riducendosi poi a 15 anni, con il 22,1 per cento dei ragazzi e il 15,1 per cento delle ragazze.

Ma questi ragazzi sanno davvero maneggiare il digitale? Dipende. Sempre il rapporto « Educare al digitale » mostra come poco più della metà dei tredicenni è in grado di valutare la qualità delle informazioni trovate in rete, non essendo dunque in grado di riconoscere quale sia una fonte attendibile. Il 14 per cento dei ragazzi in terza media non ha raggiunto le competenze digitali minime, come dimostra l'indagine « *International computer and information literacy study* » promossa dall'Associazione internazionale per la valutazione del rendimento scolastico nel 2023, teoricamente un miglioramento rispetto al 24 per cento del 2018; ma se nel Nord Ovest la quota di studenti di terza media che non ha raggiunto le competenze digitali minime è stata dell'8 per cento e nel Nord Est e al Centro del 9 per cento, al Sud tale percentuale sale al 17 per cento e nelle Isole al 32 per cento: percentuali che mettono in luce il persistere di una diffusa povertà educativa digitale tra i ragazzi del Meridione. Inoltre, in Italia la quota di studenti che raggiungono i livelli di competenze più elevati, almeno il livello 3 e 4 della suddetta indagine, è pari al 10,3 per cento, più bassa rispetto alla media dei Paesi che partecipano al suddetto studio, che è del 15 per cento; mentre la maggior parte degli studenti, il 44 per cento, si attesta al livello 2.

Per quanto concerne gli studenti italiani più grandi, da 16 a 19 anni, secondo i dati dell'Ufficio statistico dell'Unione europea (Eurostat), il 55,8 per cento raggiunge le competenze di base o superiori, a fronte del 66,5 per cento della media dell'Unione europea, con una percentuale migliore tra le ragazze, che è del 59 per cento, rispetto a quella dei ragazzi, che è del 52,6 per cento; ma registrando ancora – come nel caso degli studenti di terza media – un divario tra Nord e Sud Italia.

È scontato che gli strumenti digitali possano migliorare la didattica nella scuola italiana, ma tale strumento deve essere usato correttamente e con metodologie educative adeguate: per favorire anche l'inclusione sociale di studenti e studentesse, sostenendo il loro successo scolastico nell'immediato e contribuendo all'acquisizione di competenze necessarie per il futuro. È quanto emerge dalla ricerca « Nova Schol@ » di Laboratorio Percorsi di secondo welfare, con il supporto della Bolton for education foundation, che ha indagato il tema intervistando più di tremila studenti italiani. Una vera didattica digitale non ha nulla a che fare con la didattica a distanza posta in essere durante il periodo pandemico, che

nei fatti è stata la trasposizione su supporto tecnologico di modalità tradizionali: trasferimento di nozioni fra docente e discente. Se usata bene, invece, la tecnologia può aiutare a veicolare un cambiamento su come insegnare, apprendere e stare in aula. Una didattica più attuale, che permette di assumere più informazioni e orientarsi con spirito critico nella mole di conoscenze alla portata di tutti può generare un effetto positivo sulle relazioni e favorire dinamiche più cooperative. Sono principi non nuovi né inesplorati, ma aprono a nuove opportunità se adeguatamente sostenuti. Secondo il 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, l'età minima per fornire autonomamente il consenso al trattamento dei dati personali *online* è di 16 anni; tuttavia, gli Stati membri possono abbassare questa soglia fino a 13 anni. L'Italia ha scelto di fissare l'età minima a 14 anni, come stabilito dal decreto legislativo 10 agosto 2018, n. 101. Con la presente proposta di legge si intende vietare l'utilizzo delle piattaforme sociali telematiche da parte dei minori di sedici anni.

PROPOSTA DI LEGGE

Art. 1.

1. È vietato l'utilizzo delle piattaforme sociali telematiche da parte dei minori di sedici anni.

2. Fermo restando quanto previsto dall'articolo 42 del decreto legislativo 8 novembre 2021, n. 208, i gestori di siti *internet* e i fornitori delle piattaforme di condivisione sono tenuti a verificare l'età degli utenti, al fine di evitare l'accesso ai contenuti delle piattaforme sociali telematiche da parte dei minori di sedici anni nonché il loro utilizzo da parte dei medesimi.

3. L'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni (AGCOM) stabilisce, entro sessanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, con proprio provvedimento, sentite l'Autorità garante per la protezione dei dati personali e l'Agenzia per l'Italia digitale, le modalità tecniche che i soggetti di cui al comma 2 sono tenuti ad adottare per l'accertamento dell'età degli utenti, assicurando un adeguato livello di sicurezza.

4. Entro sei mesi dalla data di pubblicazione del provvedimento di cui al comma 3 nel bollettino settimanale dell'AGCOM, i soggetti di cui al comma 2 si dotano di efficaci sistemi di verifica dell'età degli utenti conformi alle prescrizioni impartite nel predetto provvedimento.

5. L'AGCOM vigila sulla corretta applicazione della presente legge e contesta, mediante diffida ad adeguarsi entro venti giorni, le eventuali violazioni delle disposizioni di cui al comma 2 ai gestori di siti *internet* e ai fornitori delle piattaforme di condivisione. Qualora i suddetti soggetti non ottemperino alla diffida di cui al primo periodo, si applicano le disposizioni dell'articolo 1, comma 31, del decreto legislativo 31 luglio 1997, n. 249, e l'AGCOM

adotta ogni provvedimento utile per il blocco del sito *internet* o della piattaforma sociale telematica fino al momento dell'adeguamento ai contenuti della diffida medesima.

PAGINA BIANCA

PAGINA BIANCA



19PDL0144050