



## ***Messenger Kids. Il social per bambini che illude i genitori***

*Gigio Rancilio, Avvenire, 6 dicembre 2017*

Ogni volta che un colosso del mondo digitale annuncia un progetto «per i bambini», istintivamente siamo portati, se non a gioire, almeno a tirare un respiro di sollievo. Anche i meno tecnologici tra noi hanno infatti capito che ormai web e social sono parte della nostra vita.

E l'idea che qualcuno crei una sorta di **area protetta** per i nostri figli, non può che farci piacere. Le cose però sono molto più complicate di come appaiono. L'annuncio secondo cui Facebook ha creato **Messenger Kids**, una versione semplificata di Facebook Messenger destinata ai minori di 13 anni (che permette di chattare e inviare foto e video come WhatsApp), dovrebbe farci riflettere su due punti.

**Il primo:** dopo la polemica sulle fake news e l'odio online, Facebook sta facendo di tutto per apparire un social buono e utile.

**Secondo punto:** i colossi del web vogliono a tutti i costi il **pubblico dei bambini**.

Perché sono il futuro. Perché già oggi è facile trasformarli in consumatori bisognosi di giocattoli e regali. Perché producono fatturato. Perché sono una risorsa molto preziosa. Per i bambini, poi, le tecnologie sono strumenti quotidiani che vedono già alla nascita. Qualcosa quindi di perfettamente normale. Con tutti i vantaggi e i pericoli che questo comporta.

E poi ci sono i genitori (gran parte di noi). Tanto preoccupati quanto (spesso) tecnologicamente arretrati. Adulti che sognano che un algoritmo, un'app, uno strumento, un qualcosa crei un'area protetta per i bambini e ci faccia dormire sonni tranquilli.

Per questo sono nati YouTube Kids, Kiddle (una sorta di Google per i bambini) e Family Link di Google, che avrebbe dovuto permettere ai genitori di controllare meglio i figli online.

Per questo, già da anni Facebook ha persino pensato a un social per bambini, depositando un brevetto per una specie di sistema di controllo che permetta la sorveglianza del profilo del proprio figlio da parte dei genitori. Per questo ora arriva Messenger Kids,

*a cui i bambini si possono iscrivere con l'account dei genitori, così saranno mamma e papà ad autorizzarne l'uso e a decidere con quali contatti i figli potranno scambiare messaggi e lanciare videochat, anche di gruppo. La chat non prevede pubblicità, né la possibilità di fare acquisti e nemmeno la possibilità di far sparire i messaggi o nasconderli nel caso in cui i genitori volessero controllarli.*

Così, mentre gli adulti si sentono più tranquilli, Facebook abbatte un altro importante muro: il **divieto ai minori di 13 anni** di iscriversi a un servizio simile. La soglia minima dei 13 anni è stata decisa in America dal Children Online Privacy Protection Act del 1998. Una legge che non protegge in toto i bambini da social e app, ma regola l'uso da parte dei gestori dei dati digitali dei minori di 13 anni, rendendoli così complicati e costosi da raccogliere al punto da indurre le società a tenersene alla larga. Fino a poco fa, tuttavia. Non a caso Messenger Kids informa che

*le informazioni raccolte sui bambini non saranno usate per fare pubblicità.*

Ma verranno raccolte e utilizzate comunque. Su minori di 13 anni. Il trucco è che avverrà con la **complicità** dei genitori. È questo il punto nodale: la decisione di come far usare ai minori gli strumenti digitali non spetta ai bambini (anche se sono molto più tecnologici di tanti adulti), ma ai genitori, agli educatori, agli insegnanti.

Ed essi, per farlo al meglio, devono **studiare le nuove tecnologie**. In questo senso, all'orizzonte c'è una data importantissima: il **25 maggio 2018**, fra sei mesi circa, diventerà definitivamente applicabile in via diretta in tutti i Paesi Ue il Regolamento europeo in merito alla protezione dei dati personali.

Stabilisce tra l'altro l'obbligo di portare da 13 a 16 anni il limite minimo per iscriversi a Facebook, Snapchat, Instagram e gli altri social (e persino per aprire una casella di posta elettronica).

Mancano solo sei mesi, eppure nessun gestore di social sembra preoccupato. Come mai? Perché la Ue ha deciso

*«di attribuire la facoltà alle singole nazioni di conservare la soglia dei 13 anni attualmente in vigore se lo riterranno opportuno».*

E c'è da scommettere che, per calcolo o anche solo per pigrizia, la maggior parte dei Governi terrà il limite attuale dei 13 anni. Salvo poi magari protestare quando la data limite per cambiare le cose sarà stata superata.

### **Non dormono e non vanno più a scuola i bambini dipendenti da internet**

*Marco Sarti, 27 Febbraio 2016*

Il professor Tonioni è il responsabile del centro pediatrico per la psicopatologia da web dell'ospedale Gemelli di Roma.

*In questi anni ci siamo occupati di oltre **mille casi**. Alcuni hanno una sindrome da ritiro sociale, nei casi più estremi non escono più di casa. Ci sono bambini e adolescenti che abbandonano l'attività sportiva, altri persino la scuola. Ragazzini che finiscono per vivere le uniche relazioni possibili attraverso internet.*

Il professor Federico Tonioni è uno dei responsabili del Centro pediatrico interdipartimentale per la psicopatologia da web dell'ospedale Gemelli di Roma. Il primo centro italiano che si occupa delle nuove patologie giovanili legate alla diffusione della rete. Non ultima la sindrome da ritiro sociale. Un progetto innovativo che propone un approccio multidisciplinare alla materia, attraverso la connessione tra psichiatria, pediatria e la neuropsichiatria infantile.

Responsabile dell'area delle dipendenze da sostanze e comportamentali del Gemelli, Tonioni ha iniziato a interessarsi dell'argomento già nel 2009, quando ha creato un ambulatorio per le dipendenze da internet. Una realtà pionieristica, nel nostro Paese. «*In questi anni abbiamo imparato molto*» racconta.

Sono stati valutati e curati almeno 1.300 casi. Quasi tutti giovani e giovanissimi, anche se nella prima fase non sono mancati gli adulti. Oggi al centro arrivano storie diverse: «*Ci sono bambini di 11 anni e ragazzi più grandi*» continua il professore. Quasi sempre si procede con una terapia di gruppo, per imparare a gestire le emozioni e tollerare le proprie pulsioni. «*Al momento ci sono due grandi gruppi, uno che raccoglie pazienti di circa 13 anni e uno di diciassettenni*».

*Tanti ragazzini che passano il proprio tempo davanti a un pc hanno un ritmo sonno-veglia fortemente alterato. Dormono poco, oppure saltano i pasti. Alcuni hanno problemi di obesità perché non si muovono, oppure mangiano in maniera compulsiva. Altri ancora hanno problemi alla vista*

Nella dipendenza da web quando deve suonare un campanello d'allarme?

*Negli adulti il problema insorge quando la rete diventa il pensiero prevalente.*

Un'ossessione. Molto spesso non è difficile individuare un filo conduttore:

*Possano essere siti che offrono gioco d'azzardo o pornografia. Insomma, si tratta di dipendenze che già esistono a prescindere da internet.*

Per i più piccoli è diverso.

*I bambini e gli adolescenti non sono dipendenti patologici. Per i nativi digitali internet rappresenta un nuovo modo di pensare e comunicare. La dipendenza è una sovrastruttura, sotto si nasconde sempre un'angoscia più profonda.*

Il problema è legato al ritiro sociale. La tendenza a isolarsi, che nei casi estremi può portare ad abbandonare la scuola e il mondo esterno.

*Ci sono bambini che non escono più di casa. Purtroppo ne vedo tanti.*

È un fenomeno che spesso crea anche problemi di salute. Trascorrere intere giornate davanti al computer o a uno smartphone interferisce inevitabilmente anche sul fisico.

*Tanti ragazzini che passano il proprio tempo davanti a un pc hanno un ritmo sonno-veglia fortemente alterato. Dormono poco, oppure saltano i pasti. Alcuni hanno problemi di obesità perché non si muovono, oppure mangiano in maniera compulsiva. Altri ancora hanno problemi alla vista.*

*Il sintomo principale è il **disinvestimento** del corpo e del contatto emotivo.*

*Lo vediamo fin dai primi colloqui, questi ragazzini non ti guardano mai negli occhi. E se cerchi di fissarli finisci per ferirli, diventi persecutorio.*

Ovviamente la timidezza non c'entra. In questi casi la rete diventa un filtro, una barriera.

Non è un caso se i bambini e gli adolescenti che vivono una situazione di ritiro sociale spesso trascorrono le ore con videogames "sparatutto". Sono giochi ad alto con-

tenuto di aggressività.

*Nel gioco uccidono duemila persone, poi però si sentono in colpa.*

Determinare la diffusione di questi disturbi in Italia non è facile. Il professor Tonioni offre una prospettiva diversa:

*Stiamo vivendo un momento di grande cambiamento.- Un'evoluzione digitale che è passata sottotraccia, ma ha profondamente modificato il nostro modo di pensare e interagire. Come in ogni fase storica, alcune patologie diminuiscono e altre ne compaiono. Le malattie non aumentano mai, al massimo si trasformano.*

Quando si parla di adolescenti e internet, inevitabilmente si pensa al bullismo online. Tonioni conosce la materia, recentemente ha pubblicato per Mondadori il libro **“Cyberbullismo. Come aiutare le vittime e i persecutori”**. L'approccio all'argomento è fin troppo realista.

*Nella nostra vita tutti abbiamo incontrato un bullo. Per quanto l'aggressività eterodiretta sia brutta, purtroppo esiste. E allora qual è la differenza tra la sfera reale e quella virtuale? Parliamo di cyberbullismo quando c'è un vissuto di persecuzione. Il problema non è lo stimolo ad essere aggredito, ma l'incapacità di reagire. O anche, più semplicemente, di andare dai genitori e chiedere aiuto.*

Una forte incapacità a dire “Ho paura”.

*E infatti i genitori coinvolti in queste vicende cadono sempre dalle nuvole.*

Basta leggere la cronaca per sapere che a volte il fenomeno si conclude in tragedia.

*Se non hai la capacità di lamentarti con un genitore ti senti senza via d'uscita. Ecco, la persecuzione è il vicolo cieco. E qui si nasconde l'esito drammatico di queste realtà. Si parla di una predisposizione. A volte una vittima è già vittima prima di incontrare un bullo. Si torna a parlare di aggressività. Nella vita ci vuole una sana aggressività. L'aggressività non è necessariamente negativa: è la capacità di conquistare e difendere il proprio ruolo nel mondo. Quello che nei bambini più piccoli rappresenta la voglia di esplorare e fare esperienze.*

Oggi la carenza di aggressività nasce dall'**assenza dei genitori**, che l'era digitale ha allontanato ancora di più dai figli. Non è un caso se i bambini e gli adolescenti che vivono una situazione di ritiro sociale spesso trascorrono le ore con videogames “sparatutto”.

Sono giochi ad alto contenuto di aggressività.

*Nel gioco uccidono duemila persone, poi però si sentono in colpa. Vuole un esempio? Quando il personaggio che questi bambini interpretano nella realtà virtuale viene colpito e muore, succede una tragedia. Ci sono ragazzini che spaccano la tastiera del computer con la testa. Non sono matti, ma questo fa capire quanto investono in quel videogame. Gli serve come detonatore dell'aggressività, che quando si trattiene troppo dentro diventa rabbia.*