

Moige: cyberbullismo, fenomeno in continua crescita

Aumentano i casi di bullismo e cyberbullismo, i minori che dichiarano di aver subito prepotenze e di essere stati vittima di bullismo sono il 54% contro il 44% del 2020. Quanto al cyberbullismo, il 31% di ragazzi e ragazze sotto i 18 anni ne è stato vittima almeno una volta, contro il 23% del 2020. Dunque il lockdown ha aumentato del 10% gli

episodi di bullismo e dell'8% di cyberbullismo tra i minori in Italia. Il fenomeno sembra interessare più i ragazzi delle ragazze sia nella vita reale (il 57% dei maschi è stato vittima di prepotenze, contro il 50% delle femmine) sia in quella virtuale (32% contro 29%). Nel 42% si tratta di offese verbali, ma sono frequenti anche violenze fisiche (26%) e psicologi-



che (26%). È in continuo aumento anche la presenza dei giovani sul web. Il 22% dei minori è connesso

per più di 5 ore al giorno, mentre, il 63% si collega ad internet senza alcuna supervisione, nel 2021 era

il 59%. Sono alcuni dei dati dell'indagine «Tra digitale e cyber risk: rischi e opportunità del web», realizzata dal Moige - Movimento Italiano Genitori in collaborazione con l'Istituto Piepoli. I social più utilizzati sono YouTube, Instagram e Tik Tok, dove il 68% dichiara di essere molto o abbastanza attivo. Il 69% afferma di usare spesso o sempre la vera identità e ben il 30% accetta spesso o sempre anche amicizie da estranei, ed ancora più grave il 15% che ha dato il proprio numero di cellulare

ad estranei conosciuti online e il 6% ha, addirittura, scambiato foto personali con loro. Nell'indagine di quest'anno sul rapporto dei minori con il web, è stato inserito un capitolo espressamente dedicato a Onlyfans. Nonostante sia vietata l'iscrizione ai minori di 18 anni, il 3% degli intervistati ammette di avere un account personale, percentuale analoga viene rilevata anche nella fascia d'età 11-14 anni, e l'1% degli intervistati ha condiviso online materiali.

R.V.

APOSTOLATO DIGITALE

condividere codici di salvezza

RICERCA – IN ITALIA AVVIATA UN'INDAGINE SUGLI EFFETTI DELLA REGOLAMENTAZIONE DELLA RETE

Moderazione on line, i rischi della censura

Esiste il rischio che l'attività di moderazione dei contenuti on line si trasformi in censura? E che nell'intento di contrastare l'hate speech (discorsi d'odio) e la disinformazione si finisca per imbrigliare la libertà di pensiero? Sono queste le domande fondamentali cui tenta di dare risposta il progetto «Piattaforme digitali e censura online: la modera-



Il progetto «Piattaforme digitali e censura online: La moderazione dei contenuti tra libertà di pensiero e contrasto a disinformazione e hate speech in rete» punta a fare chiarezza in questo contesto. Si concentra sull'Italia e prenderà in considerazione le maggiori piattaforme online di condivisione dei contenuti. Per la raccolta dei casi di studio verrà distribuito un questionario.

Attualmente siamo di fronte a un regime di responsabilità molto particolare per i fornitori di servizi della società dell'informazione. I providers risultano infatti esenti da responsabilità per i contenuti condivisi dagli utenti sulla loro piattaforma a meno che non agiscano rapidamente per rimuoverli, nel momento in cui vengono a conoscenza del fatto che hanno natura illecita

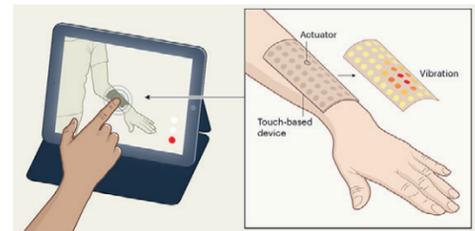
zione dei contenuti tra libertà di pensiero e contrasto a disinformazione e hate speech in rete», promosso dal Dipartimento di Giurisprudenza dell'Università di Torino in collaborazione con il Centro Nexa su Internet e Società del Politecnico di Torino. La ricerca nasce dalla constatazione che la regolamentazione sulla moderazione dei contenuti in rete è in continuo divenire e suscita perplessità circa gli obiettivi reali che si intende raggiungere. Negli ultimi anni, l'Unione Europea ha portato avanti numerosi interventi per creare un quadro normativo uniforme e completo, che possa bilanciare il diritto alla libertà di espressione e il contenimento di attività illegali. Un approccio non sempre vincente, perché se da un lato è vero che i fornitori di servizi hanno dei doveri di trasparenza nella moderazione dei contenuti, dall'altro gli utenti non hanno gli strumenti per incidere sull'attività dei provider, quindi non possono difendere diritti costituzionali come la libertà di espressione

e di informazione e talvolta finiscono per vedersi negati. A fronte di questo squilibrio, i ricercatori torinesi puntano a raccogliere un numero significativo di casi studio per comprendere le politiche adottate dalle piattaforme nei confronti dei loro utenti, le modalità di moderazione e i contenuti maggiormente oggetto di censura. Attualmente siamo di fronte a un regime di responsabilità molto particolare per i fornitori di servizi della società

dell'informazione. I providers risultano infatti esenti da responsabilità per i contenuti condivisi dagli utenti sulla loro piattaforma a meno che non agiscano rapidamente per rimuoverli, nel momento in cui vengono a conoscenza del fatto che hanno natura illecita. Ma cosa si intende per «contenuto illecito»? Il Digital Services Act Package (DSA) fa riferimento alle norme vigenti nell'ambiente online e, ad esempio, considera illecito l'incitamento all'odio ma non la disinformazione, che viene considerata solo come un contenuto dannoso. La disinformazione è invece oggetto di accordi volontari come il Code of Conduct in Countering Illegal Hate Speech Online, adottato nel 2016, o il Code of Practice on Discrimination (2018); sebbene non abbiano forza di legge, questi accordi hanno però avuto un impatto nel creare degli standard di monitoraggio dei contenuti online, tendendo verso una cultura di «auto-regolamentazione».

Il progetto è coordinato da Maurizio Borghi, professore ordinario al Dipartimento di Giurisprudenza dell'Università di Torino e co-direttore del Centro Nexa, e da Beatrice Balzola, borsista al Dipartimento di Giurisprudenza dell'Università di Torino e alumna del Centro Nexa.

Abbracci virtuali come veri, grazie alla pelle elettronica



È stato lanciato il prototipo per la pelle elettronica che consentirà di abbracciarsi a distanza anche nel mondo virtuale. Morbida e senza fili, è in grado di rilevare e riprodurre segnali tattili permettendo un'interazione bidirezionale, anche tra più utenti. Il risultato è pubblicato su Science Advances dai ricercatori dell'Università della città di Hong Kong (CityU). «Con il rapido sviluppo della realtà virtuale e aumentata, la vista e l'udito non sono sufficienti per ricreare un'esperienza immersiva: la comunicazione tattile potrebbe essere una rivoluzione per interagire nel metaverso», afferma Yu Xinge, professore associato al Dipartimento di ingegneria biomedica. Sebbene siano attualmente disponibili numerosi simulatori del tatto, nessuno è stato in grado di rilevare o riprodurre sensazioni tattili concrete. La nuova e-skin, è dotata di 16 attuatori flessibili combinati in un dispositivo delle dimensioni di un cerotto, è in grado di fare entrambe le cose. Il tocco impresso induce un segnale elettrico che viene convertito in digitale e trasmesso via bluetooth agli attuatori della pelle elettronica indossata dall'altro utente, che a loro volta riproducono la sensazione tattile attraverso una vibrazione meccanica. Il processo può essere anche invertito, per inviare vibrazioni dalla e-skin della persona ricevente a quella della persona che ha inviato il segnale per prima. Sebbene ogni attuttore possa fare una sola cosa per volta, gli altri 15 presenti sul dispositivo possono integrare la funzione rilevando o riproducendo segnali tattili, in modo che la trasmissione del tocco risulti bidirezionale. «La nostra e-skin può comunicare con dispositivi bluetooth e trasmettere dati tramite internet con smartphone e computer per eseguire trasmissioni di segnali tattili a distanza ultra lunga», commenta Yu Xinge. «Amici e familiari in luoghi differenti potrebbero usarla per sentirsi l'un l'altro. Questa forma di tocco supera i limiti dello spazio e riduce notevolmente il senso di distanza nella comunicazione umana».

Jasmine MILONE



Questionario

Rischi di censura nella moderazione dei contenuti online.