



Giovani, Moige: Il 55% pi  di tre ore al giorno online, 23% vittime o testimoni di cyberbullismo 

## Descrizione

(Adnkronos)   Oltre la met  dei ragazzi italiani trascorre pi  di tre ore al giorno online, uno su due utilizza lâ intelligenza artificiale per fare i compiti senza averne compreso rischi e limiti, e quasi un quarto ha incontrato di persona sconosciuti conosciuti su internet. Sono questi i dati pi  allarmanti che emergono dallâ indagine Moige-Istituto Piepoli con et  11/18 anni, rilevata a met  anno del 2025 su 1.546 studenti di medie e superiori, unâ istantanea che rivela come la generazione digitale stia navigando in acque sempre pi  profonde e insidiose, spesso senza bussola n  salvagente. Lâ iniziativa si inserisce nellâ ambito del progetto sociale  Educyber Generations , promosso dal Moige   Movimento Italiano Genitori e sostenuto da Enel Cuore, la Onlus del Gruppo Enel, in collaborazione con Polizia di Stato, Anci, Google, Poste Italiane e con il contributo del Fondo di Beneficenza e opere di carattere sociale e culturale di Intesa Sanpaolo per lâ iniziativa  Nonno clicca qui . Lâ obiettivo del progetto   educare e responsabilizzare i giovani sullâ uso sicuro e consapevole del digitale e dellâ intelligenza artificiale, promuovendo un dialogo intergenerazionale che aiuti ragazzi e adulti a comprendere rischi e opportunit  del mondo connesso.

Pi  della met  dei ragazzi (55%) trascorre almeno tre ore al giorno online al di fuori della scuola, e il 14% supera le cinque ore quotidiane. Lo smartphone domina come principale strumento di connessione (93%), seguito a grande distanza da laptop e tablet. Questi dati confermano che la vita digitale   ormai una componente strutturale della quotidianit  dei giovani, e non unâ attivit  occasionale. Il tempo prolungato online genera criticit  : il 43% dei ragazzi riceve frequenti richiami dai familiari per lâ uso eccessivo dei dispositivi, mentre solo il 22% riesce a stare lontano dagli strumenti digitali senza provare ansia. Questi dati mostrano una relazione intensa e spesso problematica con la tecnologia, che richiede maggiore attenzione educativa.

I social network sono il principale luogo di socializzazione dei giovani: il 94% del campione li frequenta regolarmente. WhatsApp domina con lâ 87% di utilizzo, seguito da TikTok (58%), Instagram (57%) e YouTube (55%). Il 64% si dichiara molto o abbastanza attivo sui social, mentre il 63% usa sempre o spesso la propria vera identit  . La percentuale di chi gestisce un proprio canale o account per pubblicare video   pari al 17%, indicando che una minoranza produce contenuti attivi, mentre la maggioranza resta fruitrice. Le relazioni virtuali sono prevalentemente supplementari a quelle reali: ben

il 91% dichiara di avere più amici nel mondo reale che online, ma la gestione della propria identità digitale e l'esposizione dei contenuti restano criticità da monitorare.

Le relazioni con sconosciuti online evidenziano vulnerabilità significative: il 30% accetta richieste di amicizia da persone mai conosciute, e il 23% ha incontrato di persona qualcuno conosciuto solo online, con il picco del 31% tra i 15-17enni. La condivisione di dati sensibili resta limitata (solo il 5% fornisce regolarmente informazioni private), ma la presenza di comportamenti a rischio, seppure minoritaria, è allarmante. Sexting, revenge porn e diffusione di contenuti personali rimangono fenomeni marginali, ma il rischio legato alla scarsa consapevolezza e all'interazione con sconosciuti richiede interventi mirati. La capacità di discernere informazioni affidabili non è ancora diffusa: solo il 35% considera attendibile ciò che legge online, mentre il 52% verifica sempre le notizie prima di crederci. Nonostante questo, il 48% dei ragazzi è caduto almeno occasionalmente vittima di fake news, un dato che evidenzia l'urgenza di sviluppare competenze di alfabetizzazione digitale. Le fonti principali di informazione rimangono la famiglia e gli adulti di riferimento (34%), la televisione (25%) e il web/social (23%). Solo il 5% utilizza esclusivamente Internet, mentre la capacità di riconoscere i deepfake è dichiarata dal 70%, evidenziando un bisogno di formazione più strutturata.

Il cyberbullismo colpisce direttamente una quota significativa di ragazzi: il 7% dichiara di essere stato vittima, e il 16% di aver assistito a episodi come testimone. Complessivamente, quasi un quarto dei giovani è stato coinvolto, direttamente o indirettamente, in episodi di violenza online. I comportamenti scorretti più diffusi includono esclusioni da gruppi, pettegolezzi, insulti e hate speech: il 29% ha subito o assistito a tali episodi, e un ulteriore 36% segnala che avvengono occasionalmente. Solo il 12% interviene a difesa della vittima e il 5% segnala l'accaduto a un adulto, mentre il 7% non fa nulla. La conoscenza delle conseguenze legali è presente nel 73% dei ragazzi, ma resta critica la gestione pratica di questi eventi. La protezione della privacy è parziale: solo il 47% discute regolarmente delle impostazioni di privacy con adulti di riferimento, e solo il 47% ha attivato filtri per limitare contenuti inappropriati. Il 49% dei ragazzi ritiene che i social non proteggano adeguatamente i dati dei minori, mentre solo il 10% esprime fiducia nelle misure adottate dalle piattaforme. La gestione della sicurezza digitale resta quindi una criticità concreta, che richiede interventi mirati da parte di famiglie, scuola e istituzioni.

L'intelligenza artificiale è entrata profondamente nella vita dei giovani: il 51% la utilizza regolarmente, con un picco del 71% tra gli studenti delle superiori. Per quanto riguarda lo studio, il 29% la usa sempre o spesso per fare compiti, percentuale che sale al 54% tra i 15-17enni. Tuttavia, solo il 21% ha ricevuto formazione adeguata sui rischi e le opportunità dell'IA, mentre il 33% ha ricevuto informazioni errate dagli strumenti. Questo divario formativo espone i ragazzi a un uso superficiale e potenzialmente rischioso dell'intelligenza artificiale, sottolineando l'urgenza di percorsi educativi mirati. Il ruolo educativo della famiglia mostra criticità evidenti: il 45% dei genitori impone regole sull'uso dei dispositivi, ma questa supervisione diminuisce con l'età dei figli. Solo il 16% dei ragazzi ritiene utili corsi specifici sulla sicurezza digitale, mentre il 56% indica come strumenti di protezione più efficaci il dialogo con adulti di fiducia e regole condivise. A scuola, solo il 21% riceve informazioni approfondite sui rischi dell'IA, evidenziando la necessità di una alleanza educativa più forte tra famiglia, scuola e istituzioni.

All'evento coordinato da Antonio Affinita, cofondatore e direttore generale del Moige sono intervenuti: Livio Gigliuto, presidente esecutivo Istituto Piepoli, Maurizio Gasparri, senatore, Presidente del Gruppo di Forza Italia, Nunzia Ciardi, Vice Direttore Generale Agenzia per la Cybersicurezza

Nazionale, Ivano Gabrielli, Direttore Servizio Polizia Postale e per la Sicurezza Cibernetica, Elena Bonetti, parlamentare, Presidente Commissione d'Inchiesta sugli Effetti Economici e Sociali della Transizione Demografica, Lavinia Mennuni, senatrice Commissione Parlamentare per l'Infanzia e l'Adolescenza, Sandra Cioffi, Presidente Consiglio Nazionale degli Utenti Cnu Agcom, Veronica Nicotra, Segretario Generale Anci, Fabrizio Iaccarino, Responsabile Affari Istituzionali Enel e Consigliere di Enel Cuore, Diego Ciulli, Head of Government Affairs and Public Policy di Google Italia, Andreana Esposito, Responsabile Sviluppo Sostenibile di Gruppo di Poste Italiane, Angelica Massera, content creator e testimonial dell'iniziativa. È stata, inoltre, premiata una delegazione di 45 giovani ambasciatori che si sono distinti per il loro impegno nello scorso anno scolastico, provenienti dai seguenti istituti di istruzione: IC Plinio il vecchio di Cisterna di Latina (Latina), Istituto Pirelli di Roma e dell'Istituto Comprensivo Via N. M. Nicolai di Roma.

I minori trascorrono sempre più tempo online, in un contesto in cui visibilità, follower e interazioni digitali sembrano diventare il metro del proprio valore personale. In nome di questa popolarità, spesso abbassano la guardia, correndo rischi che possono compromettere sicurezza e privacy. I dati evidenziano una presenza digitale sempre più intensa, ha detto Affinità con un uso crescente dell'intelligenza artificiale anche a scopi scolastici, ma senza una reale consapevolezza dei rischi e delle opportunità che essa comporta. È necessario un impegno condiviso di genitori, istituzioni e operatori tecnologici per guidare i ragazzi in un percorso di educazione digitale che non si limiti a imporre divieti, ma li aiuti a comprendere, scegliere e utilizzare in modo responsabile gli strumenti del futuro. Secondo la senatrice Lavinia Mennuni, della Commissione parlamentare per l'Infanzia e l'Adolescenza, quello della tutela dei giovani dai rischi di Internet è un argomento che sono felice stia vedendo una maggiore consapevolezza da parte di tutte le agenzie educanti, delle scuole, delle famiglie e degli adolescenti stessi. È evidente, anche nei contesti europei, che i tempi siano maturi per procedere a una regolamentazione del fenomeno per assicurare la massima protezione possibile ai nostri giovani.

Di seguito è intervenuta Sandra Cioffi, presidente del Consiglio Nazionale degli Utenti (Cnu) ha affermato che come Consiglio Nazionale degli Utenti abbiamo ribadito alcune priorità concrete: la necessità di strumenti di parental control semplici e attivi di default; sistemi di verifica dell'età realmente efficaci e rispettosi della privacy; regole chiare per influencer e baby influencer, che tutelino i minori dalla sovraesposizione e dallo sfruttamento economico. Servono inoltre programmi efficaci di educazione digitale non solo per i minori, differenziati per fasce d'età, ma anche per le famiglie e per gli educatori. Sono temi che toccano la vita quotidiana dei giovani e delle famiglie e che richiedono un impegno condiviso, non solo interistituzionale. Per tutelare i minori in questo difficile periodo di transizione non esistono ricette magiche, ma serve una cooperazione stabile: la scuola deve educare alla cittadinanza digitale; le famiglie hanno il compito di accompagnare e dialogare; le piattaforme devono assumersi responsabilità concrete; le istituzioni devono garantire regole e vigilanza. Solo insieme si può costruire una rete più sicura ma anche più solidale e inclusiva. Infine, conclude un messaggio ai ragazzi: non basta essere connessi per essere cittadini digitali. Vi vogliamo protagonisti attivi, capaci di creare contenuti positivi, di usare la tecnologia non solo per consumare, ma per costruire cultura e comunità. In questo percorso, l'intelligenza artificiale può essere un alleato prezioso, se usata con consapevolezza e spirito critico.

L'Anci conferma il suo impegno nel contrasto ai fenomeni del bullismo e cyberbullismo sostenendo con convinzione la campagna Moige. La collaborazione tra Anci e Moige, consolidata dal 2017 con un protocollo di intesa, ha detto Veronica Nicotra, segretaria generale Anci ha

l'obiettivo di promuovere sul territorio nazionale azioni di sensibilizzazione e di informazione verso ragazze e ragazzi vittime di bullismo e cyberbullismo. I Comuni svolgono un ruolo importante insieme alle scuole con azioni di prevenzione e contrasto di un fenomeno che, purtroppo, secondo i dati emersi dall'ultima indagine presentata oggi dal Moige, desta molta preoccupazione. L'iniziativa del Moige ha visto negli ultimi otto anni il coinvolgimento di 400 Comuni che hanno supportato le diverse attività sul territorio e 2.059 scuole del territorio. È necessaria una mobilitazione collettiva, una responsabilità condivisa tra istituzioni, scuole, famiglie e cittadini a favore dei diritti dei minori, della sicurezza delle nostre ragazze e dei nostri ragazzi e della promozione della cultura del rispetto per una sana convivenza civile. Siamo dunque convinti nel continuare a sostenere la campagna Moige, contro il bullismo e il cyberbullismo, in qualità di partner istituzionale.

Secondo Giovanna Paladino, direttore Museo del Risparmio di Torino il Fondo Beneficenza ha ritenuto di sostenere il progetto "Nonno clicca qui", che favorisce il passaggio di competenze informatiche tra nipoti e nonni, perché non è solo un ponte digitale, ma anche un ponte umano. Rafforza legami affettivi, valorizza l'esperienza e stimola la curiosità reciproca. Sostenere queste iniziative significa investire in inclusione, dialogo intergenerazionale e cittadinanza digitale per tutti. È un modo concreto per sostenere la costruzione di una società più connessa, consapevole e solidale.

E Fabrizio Iaccarino, responsabile Affari Istituzionali Italia di Enel e Consigliere di Enel Cuore ha detto che l'incremento della connettività e le sfide dell'intelligenza artificiale devono accompagnarsi all'altrettanto fondamentale crescita della consapevolezza digitale: vale per tutti ma a maggior ragione per i ragazzi, che queste sfide possono trasformarle in opportunità. Enel Cuore è al fianco di Moige e di tutte quelle iniziative che mettono al centro la cura dei giovani e della loro serenità, per salvaguardarne sia il benessere psico-fisico individuale che la genuinità delle relazioni con gli altri. In un momento di repentini cambiamenti, in cui l'identità digitale e lo scambio online offrono nuove vie di interazione ma anche nuovi rischi, il cyberbullismo uno dei più seri, è fondamentale che istituzioni, famiglie e tessuto sociale facciano squadra per accrescere la consapevolezza e stimolare la coscienza critica verso un mondo interconnesso che, per essere vissuto con serenità, va prima conosciuto a fondo.

Per Diego Ciulli, head of Public Policy Google Italy per i ragazzi e le ragazze italiane le piattaforme video come YouTube fanno parte della vita quotidiana: le usano ogni giorno per apprendere, divertirsi e informarsi. Ce lo dicono i dati: secondo un recente studio di Livify, in Italia il 74% dei ragazzi tra i 13 e i 18 anni guarda video su YouTube per imparare qualcosa di nuovo per la scuola; il 71% per imparare qualcosa di nuovo per divertirsi o al di fuori dell'ambito scolastico e l'84% degli insegnanti afferma di aver usato contenuti di YouTube come parte del percorso di apprendimento scolastico. Privare i giovani di queste possibilità di imparare e coltivare la loro creatività sarebbe un grave errore. È fondamentale che adolescenti e preadolescenti, soprattutto i più vulnerabili, non siano lasciati soli online. YouTube fornisce alle famiglie ambienti digitali protetti, sviluppati su misura delle esigenze dei minori, e mette a disposizione dei genitori strumenti potenti per decidere cosa i loro figli possono o non possono guardare e per fissare dei limiti di tempo alla navigazione. Gli strumenti esistono già, ora tocca a noi: piattaforme, associazioni e soprattutto istituzioni spiegare quanto sia importante utilizzarle e come farlo al meglio.

E Angelica Massera, Content creator, ha detto che viviamo in un'epoca in cui i social network sono diventati il nostro diario, la nostra vetrina, il nostro megafono. Sono strumenti potenti, che ci

permettono di esprimerci, creare, connetterci. Ma come ogni cosa potente? vanno usati con consapevolezza. I social ci danno l'illusione di essere sempre in contatto, ma non sempre siamo davvero in relazione. Ci mostrano vite perfette, corpi perfetti, giornate perfette. Ma ricordiamoci: sono vetrine, non specchi. E ci che vediamo non è sempre tutta la verità. Un like non definisce il nostro valore. Un follower non misura il nostro talento. E soprattutto, non dobbiamo mai permettere a uno schermo di decidere chi siamo o quanto valiamo. Usate i social per raccontarvi davvero, per condividere idee, emozioni, progetti. Per seguire chi vi ispira e vi arricchisce. Ma tenete sempre accesa una domanda: Quello che sto guardando, pubblicando o commentando mi fa bene? e Soprattutto attenzione alla differenza tra uso e abuso. Siate protagonisti, non spettatori. Siate reali, non perfetti. E ricordatevi: il vostro valore non sta in un profilo, ma in ciò che siete anche quando il telefono è spento.

??

cronaca

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

### Categoria

1. Comunicati

### Tag

1. Ultimora

### Data di creazione

Ottobre 13, 2025

### Autore

redazione