

unicef



per ogni bambino



I diritti dell'infanzia nello spazio digitale

Sfide, opportunità e suggerimenti per politica, imprese e società

Contenuto

1	Prefazione	3
2	Situazione di partenza	4
2.1	Convenzione sui diritti dell'infanzia e Commento generale n. 25	5
2.2	Valutazione del Comitato sui diritti dell'infanzia	7
3	Vita quotidiana digitale di bambini e adolescenti	9
3.1	Lo spazio digitale a misura di bambino come obiettivo trasversale	10
3.2	Quali competenze sono necessarie per lo spazio digitale?	11
3.3	IA e algoritmi	13
3.4	Spazio digitale e salute	15
3.5	Diritti dell'infanzia nello spazio digitale e imprese	18
4	Le opportunità dello spazio digitale	21
4.1	Partecipazione digitale ai processi politici e sociali	21
4.2	Piattaforme di apprendimento digitale	23
5	Conclusioni e raccomandazioni per l'azione	24
	Bibliografia	33

Colophon

Editore: UNICEF Svizzera e Liechtenstein, Pfingstweidstrasse 10, 8005 Zurigo, smb@unicef.ch, unicef.ch

Indice: Linda Akpinar, Mona Meienberg, Florian Hadatsch

Revisione specialistica: Bernhard Geiser, Protezione dell'infanzia Svizzera, Daniel Betschart, Fondazione Pro Juventute, Felix Baumgartner, Comune di Arbon, Lilian Suter, ZHAW, Svenja Deda-Bröchin, ZHAW, Peter Kirchschräger, Università di Lucerna, Rafael Freuler, jugendarbeit.digital, India Nagler, jugendarbeit.digital, Nina Hobi, Giovani e media

Progettazione e layout: Büro Haerberli, buerohaerberli.ch, Zurigo

Illustrazioni: Martine Mambourg, illustriert.ch, Zurigo

Lettorato e traduzione in italiano e francese della versione originale in lingua tedesca: Translingua SA, Zurigo

Lettorato: Marianne Sievert (tedesco), Sophie Egli (francese), Vera Pagnoni (italiano)

Prima edizione, 2025, © 2025 UNICEF Svizzera e Liechtenstein

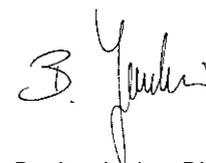
1 Prefazione

I diritti dell'infanzia sono validi ovunque. Anche nello spazio digitale. Tuttavia, la loro attuazione mette governi, istituzioni scolastiche, imprese, genitori e tutori, ma anche gli stessi bambini e adolescenti, di fronte a diverse sfide. La digitalizzazione procede a ritmo sostenuto e sta cambiando e influenzando la vita di bambini e adolescenti. Lo spazio digitale cela rischi come la violazione dei dati, il contatto con e l'accesso a contenuti inappropriati oltre al cyberbullismo. Non dobbiamo sottovalutare questi pericoli. Ma lo spazio digitale offre anche opportunità per ridurre la discriminazione e favorire la partecipazione sociale. I bambini e gli adolescenti possono utilizzare le tecnologie digitali per accedere alle conoscenze, sviluppare nuove competenze e fare rete con i propri coetanei. Lo spazio digitale offre nuove opportunità di interazione sociale, soprattutto ai bambini vulnerabili ed emarginati.

Per garantire che l'ambiente digitale sia un luogo sicuro per questa fascia di età, è necessario ridurre al minimo i rischi in termini di protezione dell'infanzia e, allo stesso tempo, creare opportunità di sostegno e partecipazione. I bambini e gli adolescenti devono essere aiutati a sviluppare le loro competenze digitali e a usare queste tecnologie in modo responsabile. Devono anche essere messi in grado di esaminare criticamente le informazioni e di individuare i pericoli. Al tempo stesso, è necessario responsabilizzare i Paesi e le imprese che sviluppano tecnologie e piattaforme digitali e creare condizioni generali favorevoli. Il tema dei diritti

dell'infanzia deve essere parte integrante delle strategie, dei progetti e dei piani d'azione fondamentali, con la definizione di misure concrete che ne garantiscano il rispetto.

Per proteggere, promuovere e coinvolgere i bambini e gli adolescenti nello spazio digitale, è indispensabile adottare in modo coerente un approccio basato sui diritti dell'infanzia. L'attuazione di tali diritti, sia nel mondo online che offline, genera un valore aggiunto per l'intera società, promuove in modo sostenibile la coesistenza pacifica e rafforza la democrazia. Questo obiettivo richiede l'impegno di tutti. Insieme possiamo creare uno spazio digitale che non si limita a tutelare i diritti dell'infanzia, ma che li potenzia anche in modo sostenibile.



Bettina Junker, Direttrice Generale
UNICEF Svizzera e Liechtenstein

2 Situazione di partenza

La digitalizzazione avanza rapidamente e permea ogni aspetto della vita: non si limita all'uso di smartphone, computer, social media e applicazioni, ma coinvolge l'intero panorama delle tecnologie digitali e influenza profondamente la nostra quotidianità, il nostro stile di vita e i nostri comportamenti. Lo spazio digitale plasma in modo significativo la vita quotidiana di bambini e adolescenti e ha un impatto rilevante sulla scuola, sulle attività ricreative e sulla comunicazione. Fin dalla prima infanzia, i bambini entrano in contatto con le tecnologie digitali, sia direttamente che indirettamente. Vi sono coinvolti anche i neonati e i bambini più piccoli. I confini tra mondo offline e online, tra spazio fisico e spazio digitale stanno diventando sempre più labili. Questa circostanza vale per tutti, sia per gli adulti che per i bambini e gli adolescenti. Spesso le tecnologie e le applicazioni vengono sviluppate per soddisfare gli interessi economici delle imprese, senza però focalizzarsi sul bene dei minori. Inoltre, i bambini e gli adolescenti non vengono generalmente considerati nel corso del processo di progettazione e sviluppo. Ciò, in date circostanze, può favorire una serie di violazioni dei diritti dei minori, alcune delle quali hanno gravi conseguenze sulla fascia di età presa in considerazione, che si muove con sempre maggiore frequenza nell'ambiente digitale. Secondo gli ultimi dati, due terzi delle alunne e degli alunni delle scuole primarie in Svizzera usano regolarmente Internet per guardare video o giocare ai videogame. La frequenza di utilizzo di Internet

aumenta con l'età dei bambini e il repertorio mediatico diventa più vario (Suter et al., 2021). Lo studio «Kinderrechte aus Kinder- und Jugendsicht» (Brüschweiler et al., 2021) (solo in tedesco) indica inoltre che circa un terzo dei bambini e degli adolescenti intervistati non si sente sempre al sicuro nello spazio digitale. Si riscontrano differenze significative tra i sessi: in media, le ragazze si sentono meno sicure su Internet (Suter et al., 2022). Pericoli e rischi connotano sia lo spazio fisico che quello digitale: secondo i bambini e gli adolescenti intervistati, quest'ultimo necessita di miglioramenti e regolamentazioni, in particolare per quanto concerne la protezione dei dati e l'uso delle fotografie. Rispetto alle altre aree della vita prese in esame, ovvero famiglia, casa, scuola e tempo libero, i bambini e gli adolescenti considerano Internet il luogo meno sicuro. Il rischio che questa fascia di età non sia sempre al sicuro su Internet può essere affrontato progettando lo spazio digitale tenendo presente la prospettiva dei diritti dell'infanzia. Di seguito analizzeremo i motivi per cui i diritti dell'infanzia sono cruciali nello spazio digitale e come potrebbe essere strutturato un approccio che li rispetti prendendo spunto dalla Convenzione dell'ONU sui diritti dell'infanzia (di seguito: Convenzione sui diritti dell'infanzia). Ci chiederemo anche quali opportunità possano scaturire da un simile approccio per le generazioni attuali e future. L'obiettivo è garantire che i diritti dell'infanzia siano protetti, rispettati e attuati sia nel mondo online che in quello offline.

2.1 Convenzione sui diritti dell'infanzia e Commento generale n. 25

Quando la Convenzione sui diritti dell'infanzia fu adottata dalle Nazioni Unite nel 1989, la digitalizzazione era ancora agli albori. L'anno della ratifica della Convenzione coincide con l'anno in cui nacque il world wide web, ovvero Internet. Ne consegue che i redattori della Convenzione sui diritti dell'infanzia non potevano allora valutare appieno i cambiamenti che le tecnologie digitali avrebbero apportato alla vita delle persone giovani e al mondo nel suo complesso. Lo spazio digitale non è pertanto esplicitamente menzionato nel trattato.

Nel frattempo, tuttavia, si è affermata l'opinione secondo cui i diritti sanciti in quel contesto vadano applicati anche nell'ambiente digitale. Questo è stato ribadito nel 2021 nel Commento generale n. 25 sui diritti dei minorenni in relazione all'ambiente digitale del Comitato ONU sui diritti dell'infanzia (Nazioni Unite, 2021). Il Commento generale n. 25 – uno dei primi documenti legali internazionali a riconoscere i diritti dell'infanzia sia nel mondo online che offline – si basa sui rapporti del Comitato sui diritti dell'infanzia, sulle raccomandazioni del Consiglio per i diritti umani delle Nazioni Unite e sulla

Lo «spazio digitale»

Gli spazi di vita dei bambini e degli adolescenti sono vari e comprendono sia ambienti fisici, come parchi giochi, aree verdi, aule scolastiche e strade pubbliche, che ambienti sociali. Sono inclusi quindi sia spazi interni che esterni. A differenza dello spazio fisico, quello digitale è meno facile da delimitare, definire e comprendere. Lo spazio digitale è ovunque e spesso integra spazi fisici: partendo dagli smart toys, come un piccolo cane robot con software intelligente in grado di interagire con l'ambiente circostante, pas-

sando per dispositivi come lo smartphone personale, le aule digitali e i sistemi di controllo d'accesso biometrici, fino ad arrivare agli algoritmi progettati per semplificare la ricerca del lavoro ideale durante la scelta professionale e al data mining, ovvero l'individuazione e l'analisi di schemi all'interno di grandi set di dati. Soprattutto per bambini e adolescenti che crescono in costante contatto con questi smart device, la transizione tra ambienti fisici e digitali è spesso fluida.

consultazione di 709 bambini di 28 Paesi e diverse regioni con condizioni molto differenti. Si tratta di un testo rivolto agli Stati contraenti e contiene raccomandazioni per l'attuazione dei diritti dell'infanzia nello spazio digitale. Il Liechtenstein ha ratificato la Convenzione sui diritti dell'infanzia nel 1995 e la Svizzera nel 1997, il che rende vincolante l'attuazione di tali diritti in entrambi i Paesi.

È palese che in alcuni casi si verificano gravi violazioni dei diritti dell'infanzia anche nell'ambiente digitale (cfr. capitolo «Valutazione del Comitato sui diritti dell'infanzia»). Dalle interviste a bambini e adolescenti è emerso che loro stessi vedono la digitalizzazione come una possibilità per accedere a informazioni provenienti da tutto il mondo. Al contempo, si

profilano anche sfide connesse all'uso dello spazio digitale (Nazioni Unite, 2021). A tale riguardo è stato menzionato, ad esempio, l'accesso ai dispositivi digitali o a Internet, ma si è evidenziata anche la mancanza di chiarezza riguardo alle modalità con cui i bambini e gli adolescenti possono tutelare la loro privacy in Internet (5Rights Foundation, 2021). Secondo lo Studio MIKE¹ 2021 (Suter et al., 2021), i bambini e gli adolescenti in Svizzera utilizzano regolarmente Internet. Nel confronto internazionale, quindi, la questione dell'accesso alle tecnologie digitali e a Internet si pone principalmente riguardo ai bambini e agli adolescenti vulnerabili, come quelli colpiti da povertà, disabilità o che sono rifugiati.

2.2 Valutazione del Comitato sui diritti dell'infanzia

La ratifica della Convenzione sui diritti dell'infanzia comporta un meccanismo di reporting che prevede il monitoraggio periodico dell'attuazione dei diritti negli Stati firmatari da parte del Comitato ONU sui diritti dell'infanzia. Quest'ultimo pubblica in seguito le cosiddette Osservazioni conclusive, che contengono raccomandazioni concrete per migliorare la situazione dei diritti dell'infanzia nei rispettivi Paesi. Per la Svizzera, le ultime «Osservazioni conclusive sul quinto e sesto rapporto combinato della Svizzera» risalgono al 2021 (Nazioni

Unite, 2021). Il rapporto aggiornato sulla situazione dei diritti dell'infanzia in Svizzera individua numerose lacune relative all'attuazione di tali diritti nello spazio digitale. Tra queste, l'insufficienza di dati sul tema della violenza nello spazio digitale e la mancanza dell'aspetto della protezione dei minori nella nuova legge sulla protezione dei dati (Ufficio federale di giustizia, 2022; Nazioni Unite, 2021). Nel Liechtenstein si riscontra un potenziale di sviluppo, in particolare riguardo alla discriminazione e alla stigmatizzazione (Nazioni Unite, 2023).

Situazione giuridica in Liechtenstein

In Liechtenstein, i dati personali sono tutelati dal GDPR a partire dal 2018. Le imprese e le autorità del Liechtenstein sono tenute a rispettare rigorosi standard di protezione dei dati, in particolare riguardo al trattamento dei dati personali. Inoltre, la protezione di bambini e adolescenti riveste particolare importanza ai sensi del GDPR. Di conseguenza, sono stati definiti diversi meccanismi di tutela (Datenschutzstelle Fürstentum Liechtenstein (Ente di protezione dei dati del Principato del Liechtenstein), 2024).

Oltre a ciò, il Principato del Liechtenstein ha redatto una roadmap

digitale, con l'obiettivo di diventare entro il 2030 uno dei Paesi più moderni al mondo in termini di digitalizzazione. Le relative misure includono anche la dotazione di un tablet a tutti i bambini e gli adolescenti che frequentano una scuola pubblica in Liechtenstein, in modo che familiarizzino con i diversi aspetti digitali già nella vita scolastica quotidiana (digital-liechtenstein.li, 2023). I tablet sono impiegati a integrazione delle lezioni tradizionali e in modo interdisciplinare, con l'obiettivo di sviluppare competenze di ricerca, preparazione di presentazioni e comunicazione tramite le tecnologie digitali.

¹ La Scuola universitaria professionale di scienze applicate di Zurigo (ZHAW) analizza nell'ambito dello Studio MIKE, che ha base rappresentativa, il comportamento di utilizzo dei media da parte di alunne e alunni delle scuole primarie in Svizzera. Il nome MIKE è un acronimo tedesco che sta per «Medien, Interaktion, Kinder, Eltern» (trad.: media, interazione, bambini, genitori).

Situazione giuridica in Svizzera

In Svizzera, l'uso dello spazio digitale è regolamentato da leggi nazionali, accordi internazionali e normative settoriali. La tutela della sfera privata e quindi anche dei dati dei minori è un diritto fondamentale (cfr. art. 13 della Costituzione federale e art. 28 del Codice civile). In aggiunta, la legge svizzera sulla protezione dei dati (LPD), integralmente revisionata nel 2022, nonché l'ordinanza sulla protezione dei dati (OPDa) e quella sulle certificazioni in materia di protezione dei dati (OCPD) disciplinano la questione dei dati personali (Ufficio federale di giustizia, 2022).

A ciò si aggiunge che nel 2012 la Commissione europea ha elaborato un nuovo Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR) come pure la direttiva (UE) 2016/680 (Parlamento europeo, 2016). Il GDPR garantisce il diritto all'oblio per le informazioni e le immagini personali condivise con il consenso dell'interessato durante gli anni dell'infanzia. Inoltre, stabilisce un limite di età per l'applicazione di queste disposizioni, ovvero i minori possono acconsentire legalmente al trattamento dei propri dati personali (ad esempio l'apertura di un account sui

social media) solo a partire dai 16 anni. Prima di questa età, sono i genitori dotati di autorità parentale a dover dare il consenso.

Diverse ordinanze hanno inoltre introdotto regole dettagliate di condotta per garantire un uso sicuro dello spazio digitale (UFCOM, 2023). Il pacchetto di ordinanze è entrato in vigore nel 2022 ed è applicabile negli Stati membri dell'UE dalla primavera del 2024. Riguardo alla Svizzera, ciò è al momento particolarmente rilevante per le imprese che offrono beni o servizi sul mercato dell'Unione europea. Al di là delle normative, la Svizzera dispone anche di una «Strategia Svizzera digitale», che contiene le linee guida per la transizione digitale del Paese e i cui temi principali sono stabiliti a cadenza annuale dal Consiglio federale (Strategia Svizzera Digitale, 2024). Inoltre, tutti i Cantoni applicano una strategia di digitalizzazione («Amministrazione digitale Svizzera 2024–2027»). Ad ogni modo, le strutture federali esistenti in Svizzera rendono più difficoltosa l'attuazione standardizzata e sistematica a livello nazionale.

3 Vita quotidiana digitale di bambini e adolescenti



Mentre alcune tecnologie, come i robot aspirapolvere, rendono la vita quotidiana degli adulti più semplice e strutturata, altre hanno un impatto diretto sui bambini e gli adolescenti. I bambini hanno spesso un primo contatto con i media digitali e gli schermi già in età molto giovane (Giovani e media, 2024). Il 20 % dei bambini di 6-7 anni possiede uno smartphone proprio, mentre il 41 % usa regolarmente uno smartphone (ad esempio quello dei genitori). Queste cifre aumentano con l'avanzare dell'età dei bambini: il 79 % delle ragazze e dei ragazzi di 12-13 anni possiede uno smartphone, mentre per quelli di 12-19 anni la percentuale raggiunge già il 98 % (Ibid.). Se i bambini più piccoli utilizzano gli smartphone principalmente per scopi ricreativi, come giocare o guardare film, gli adolescenti danno priorità ai servizi di messaggistica e ai social network. Inol-

tre, il 99 % delle famiglie svizzere con adolescenti ha un portatile o un computer. L'84 % possiede un tablet e il 93 % ha accesso a Internet. In Liechtenstein e in alcuni Cantoni svizzeri, tutti i bambini e gli adolescenti che frequentano la scuola pubblica dispongono di un tablet. Lo Studio JAMES² del 2022 indica che in questa fascia di età si utilizza Internet in un'ampia varietà di ambienti digitali e non solo per scopi ricreativi, ma anche per acquisire informazioni (Külling et al., 2022). Queste cifre aumentano in funzione dell'età: ad esempio, il 37 % dei bambini di 6-13 anni usa Internet quotidianamente contro il 95 % degli adolescenti di 12-19 anni (Giovani e media, 2024). Gli adolescenti dedicano a Internet circa tre ore al giorno nei giorni feriali e fino a quattro ore al giorno nei fine settimana (Külling-Knecht et al., 2023).

3.1 Lo spazio digitale a misura di bambino come obiettivo trasversale

Che i diritti dell'infanzia debbano essere attuati anche nello spazio digitale è ovvio. Ma chi è responsabile di garantire che i bambini e gli adolescenti siano adeguatamente tutelati, sostenuti e coinvolti anche in questo contesto? Il presupposto di base è che i

diritti dell'infanzia debbano essere garantiti in tutti gli ambiti di vita dei bambini e degli adolescenti e in ogni momento. Tuttavia, questo non significa che i bambini e gli adolescenti debbano rivendicare attivamente i propri diritti. Spetta piuttosto agli adulti creare le condizioni ade-

quate a rendere possibile tale tutela. La responsabilità compete ai politici, ma anche alle imprese e alla società nel suo complesso. Inoltre, i bambini e gli adolescenti devono essere formati all'uso critico dei media e delle tecnologie digitali in modo da potersi muovere in questo spazio in tutta sicurezza. L'obiettivo principale è quello di sviluppare un pensiero critico nell'interazione con le tecnologie digitali. Oltre alla creatività, all'attribuzione di significato e al senso morale, il pensiero critico rappresenta uno degli elementi principali che distingue gli esseri umani dalle macchine. Questa visione è valida sia per il presente che per il futuro. Affinché lo sviluppo dello spazio digitale non sia realizzato soltanto dagli e

per gli adulti, è necessario definire pericoli e opportunità per i bambini e gli adolescenti e sensibilizzare tutti in egual modo. L'attuazione dei diritti dell'infanzia è quindi un obiettivo trasversale anche nello spazio digitale e richiede la collaborazione di tutti: sia di chi ha un contatto diretto con i bambini e gli adolescenti, come genitori, persone di riferimento e specialisti del settore del tempo libero, dell'assistenza all'infanzia extra-familiare e delle scuole, sia di persone e istituzioni che hanno un contatto indiretto con i bambini e gli adolescenti. La collaborazione deve tenere conto, da un lato, dei rischi e delle opportunità (percepiti) e, dall'altro, della progettazione concreta di tecnologie e applicazioni.

3.2 Quali competenze sono necessarie per lo spazio digitale?

Le competenze digitali sono tra le abilità principali del XXI secolo, in quanto sono fondamentali in quasi tutti i settori della vita quotidiana e lavorativa. Il termine «alfabetizzazione digitale» descrive l'uso sicuro e critico dello spazio digitale (UNESCO, 2021). Mentre gli adulti devono acquisire consapevolmente tali competenze, i bambini e gli adolescenti sono spesso considerati «nativi digitali», in altre parole persone nate dopo l'introduzione delle tecnologie digitali e di Internet. Ad ogni modo, la definizione di nativi digitali pone talora dei problemi. A seguito della precoce esposizione ai media digitali, a volte si presume che i bambini e gli adolescenti apprendano automaticamente queste competenze, in analogia alla lingua ma-

dre, e che familiarizzino in modo automatico con il mondo digitale. In realtà, questo è vero solo in parte: sebbene i bambini e gli adolescenti entrino sovente in contatto con tecnologie e applicazioni digitali già in tenera età e siano quindi spesso definiti «nativi digitali», devono anche loro imparare a utilizzare lo spazio digitale in modo sicuro. Il termine «nativi digitali» spesso non è nemmeno conosciuto dai giovani interessati oppure lo rifiutano fermamente (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (Istituto tedesco per la fiducia e la sicurezza in Internet), 2018). È un'idea errata pensare che il solo anno di nascita garantisca competenze digitali e rischia di generare false aspettative e di promuovere un approccio inadeguato all'educazio-

² Dal 2010, ogni due anni la ZHAW realizza un'indagine sul comportamento degli adolescenti con i media in Svizzera. Questi studi rappresentativi sono noti con il nome di JAMES, acronimo tedesco di «Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz» (trad.: «Giovani, attività, media – rilevamento Svizzera»).

ne nel campo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC).

A complicare ulteriormente la situazione vi è il fatto che non tutti i bambini e gli adolescenti hanno un accesso paritario allo spazio digitale. Ciò è spesso dovuto allo status socioeconomico della famiglia. I bambini vulnerabili si imbattono di frequente contro diverse barriere (Giovani e media, 2024).

Da un lato, si rendono quindi necessarie misure formative mirate e specifiche conformi all'età, volte a promuovere le competenze digitali dei bambini e degli adolescenti, che devono imparare a usare i media digitali in modo critico, responsabile e sicuro. Questo include comprendere il significato della protezione dei dati, la capacità di distinguere tra informazioni

affidabili e dubbie, il raggiungimento di un sano equilibrio tra vita online e offline e l'uso responsabile di social network, videogame e altre piattaforme digitali (Pro Juventute, 2024). Tali competenze sono essenziali per cogliere le opportunità della digitalizzazione e al tempo stesso minimizzare i rischi. Per realizzare questo obiettivo, è importante che genitori e tutori, così come anche le strutture scolastiche, si impegnino a fornire un'educazione digitale. D'altro canto, sono necessarie misure a livello nazionale per aumentare la consapevolezza, la tutela e il benessere nello spazio digitale.

Esse includono anche l'eliminazione di barriere in modo da garantire che tutti i bambini e gli adolescenti possano accedere allo spazio digitale in modo equo.

Intelligenza artificiale

Per intelligenza artificiale (IA) si intendono sistemi e programmi informatici in grado di scrivere testi, creare contenuti audiovisivi, fare previsioni o trarre conclusioni su modelli comportamentali o preferenze in base alle informazioni ricevute e raccolte. Il Consiglio d'Europa definisce la tecnologia IA come un insieme di scienze, teorie e

tecniche che mirano a riprodurre le capacità cognitive di un essere umano attraverso una macchina (Consiglio d'Europa, 2021). La critica etica all'IA si basa sull'affermazione che essa non riunisce tutto lo scibile umano e non è oggettiva, equa e neutrale (Kirchschläger, 2024).

3.3 IA e algoritmi

L'IA è sempre più presente nella vita professionale e privata delle persone. I vari strumenti di IA generano, ad esempio, raccomandazioni riguardo a libri, film, abbigliamento o mete di viaggio e migliorano i testi in tempi rapidissimi. L'IA offre pertanto un supporto e un aiuto decisionale in varie situazioni della vita quotidiana. Tutto questo sembra promettente, ma quali sono esattamente le sfide che ne derivano riguardo ai diritti dell'infanzia?

Una delle sfide connesse all'uso dell'IA è che le raccomandazioni da essa fornite si fondano sulle istruzioni dei programmatori e sui dati provenienti da diverse fonti online. Se questi dati includono errori preesistenti o pregiudizi e comportamenti discriminatori, ciò può influire sul modo in cui l'IA interagisce con le persone, compresi i bambini e gli adolescenti. Errori di questo genere possono avere un impatto a lungo termine sui minori e influenzare decisioni importanti per la loro vita. Si possono considerare esempi quali i programmi di apprendimento e gli annunci di lavoro che non vengono mostrati a singole persone a causa del sesso, delle esperienze o della provenienza.

È importante sottolineare che questa parzialità dei sistemi di IA è anche riconducibile al contesto sociale in cui essi sono stati realizzati. L'IA viene sviluppata, utilizzata e controllata da organizzazioni e adulti. A loro volta, questi spesso non considerano i bambini e gli adolescenti come gruppo di utenti. Gli sviluppatori di IA hanno la responsabilità di garantire che bambini e adolescenti non siano limitati

nelle loro opportunità perché i loro interessi, le loro abilità o il loro background non sono rappresentati nei set di dati utilizzati, con il rischio che tali caratteristiche non vengano riconosciute dall'IA.

Un'altra sfida connessa all'IA è la cosiddetta profilazione, intesa anche come una forma di «vigilanza digitale» (Byrne et al., 2021). La profilazione – sia commerciale che del rischio – può essere effettuata per diversi scopi mediante l'analisi del comportamento di una persona, della sua situazione finanziaria o sanitaria finalizzata a prevedere potenziali problemi di salute o di insolvenza. Nella profilazione commerciale, come ad esempio quella effettuata nei social media, le preferenze sono identificate in base ai «mi piace» o al numero di visualizzazioni dei post. L'IA utilizza tali informazioni per presentare all'utente contenuti o annunci pubblicitari simili, che hanno maggiori probabilità di suscitare il suo interesse. Questo porta alla creazione di una sorta di «bolla filtrata» per gli utenti, in cui vengono prevalentemente mostrati contenuti simili, riducendo la visibilità di opinioni, post o prospettive diverse. Tale tipo di profilazione ha un impatto significativo sulle esperienze online e sul livello di conoscenze dei bambini e degli adolescenti.

Il diritto alla non discriminazione e quello alla privacy sono costantemente messi in discussione dal controllo digitale dell'IA. Ciò avviene quando le piattaforme estraggono dai dati informazioni che possono contenere dettagli di carattere personale (Digitales Institut, 2023). Un'altra preoccupazione riguarda la protezione dei dati personali: un tema che coinvolge

molto anche gli stessi bambini e adolescenti (cfr. Brüsweiler et al., 2021).

Per rendere l'IA più rispettosa dei diritti dell'infanzia sono richieste misure mirate e normative chiare concernenti la realizzazione e l'utilizzo dei sistemi di IA. Un altro tema importante è la trasparenza di tali sistemi. Gli utenti, in particolare i bambini e gli adolescenti, devono essere in grado di capire come vengono prese le decisioni mediante l'IA e quali dati sono utilizzati nel processo. Questa trasparenza

contribuisce a generare fiducia e a evitare malintesi. Allo stesso tempo, l'istituzione di meccanismi di verifica e di monitoraggio dei sistemi di IA è di fondamentale importanza per garantire che essi siano conformi agli standard etici e legali. Inoltre, deve essere chiaramente indicato quando qualcosa è stato generato con l'aiuto dell'IA. Questo è l'unico modo per distinguere tra vero e falso: una capacità che i bambini e gli adolescenti devono ancora imparare a sviluppare.

Normative e strategie per l'utilizzo dell'IA

A livello internazionale, diversi Paesi dispongono già di normative e strategie nazionali concernenti l'utilizzo dell'intelligenza artificiale. Tuttavia, uno studio del 2020 di Innocenti, il centro di ricerca internazionale dell'UNICEF, ha evidenziato che tali normative fanno poco o nessun riferimento ai diritti dell'infanzia (Penagos, 2020). La menzione di bambini e adolescenti è focalizzata principalmente sul miglioramento dell'accesso all'istruzione o all'assistenza sanitaria. La questione della non discriminazione o dell'accesso alle informazioni invece non viene affrontata. In Svizzera, la nuova legge federale sulla protezione dei dati, entrata in vigore il 1° settembre 2023, si applica all'IA, sebbene siano attualmente in corso di valutazione ulteriori approcci per una

possibile regolamentazione dell'IA (IFPDT, 2023). Le nuove normative possono offrire ai bambini e agli adolescenti, ma anche agli adulti, una tutela efficace, in particolare riguardo alla non discriminazione. Questo risultato si ottiene grazie al fatto che le normative esaminano non solo il potenziale dell'IA, ma anche i rischi che essa comporta per la società, orientandosi verso il regolamento sull'intelligenza artificiale dell'Unione europea (noto anche come «AI Act»). Tale regolamento si fonda a sua volta sulla Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sull'intelligenza artificiale, entrata in vigore il 1° agosto 2024, che definisce requisiti e obblighi chiari per gli Stati firmatari dell'Unione europea (Parlamento europeo, 2024).

3.4 Spazio digitale e salute

Lo spazio digitale sta modificando il modo in cui interagiamo e comunichiamo reciprocamente. Oggi, i bambini e gli adolescenti hanno la possibilità di comunicare e connettersi con gli altri attraverso una vasta gamma di servizi di messaggistica e piattaforme, in modo indipendente da tempo e luogo. Di conseguenza, lo spazio digitale sta diventando un ambiente sempre più rilevante per i bambini e gli adolescenti, influenzando non solo il loro comportamento durante il tempo libero, ma anche la loro salute fisica e mentale.

Lo spostamento dei luoghi di incontro allo spazio digitale elimina le barriere per alcuni bambini e adolescenti, rendendo più facile la socializzazione e la creazione di reti con gli altri. Questo vale in particolare per chi di loro appartiene a gruppi emarginati, come minori LGBTQIA+ o rifugiati; grazie alla connessione online possono entrare a far parte di una comunità che, talvolta, viene loro preclusa nella «vita reale». Lo spazio digitale è anche un luogo in cui i bambini e gli adolescenti possono accedere facilmente a informazioni e risposte, incluse quelle relative alle questioni sanitarie. Uno studio condotto nel 2021 da UNICEF Svizzera e Liechtenstein sulla salute mentale dei giovani nei due Paesi indica chiaramente l'importanza dello spazio digitale per l'infanzia e l'adolescenza in merito alla salute (Barrense-Dias et al., 2021). Secondo lo studio, un terzo degli adolescenti di 14-19 anni in Svizzera e Liechtenstein manifesta segnali di disturbi d'ansia e/o di depressione. Tuttavia, il 29,1 % di tutte le persone giovani intervistate ha dichiarato di non parlare con

nessuno dei propri problemi e delle proprie paure. Dall'altra parte, lo studio ha evidenziato che gli adolescenti si rivolgono spesso a Internet per ottenere aiuto e consulenza, poiché l'accesso al mondo digitale è spesso più semplice e gratuito (Barrense-Dias et al., 2021). Al contempo, nello spazio digitale i bambini e gli adolescenti sono confrontati con una grande varietà di opportunità, piattaforme e informazioni ecc. Questo può risultare stressante. Nell'ambiente digitale, questa fascia di età è costantemente esposta al confronto con gli altri. La rappresentazione di stili di vita altrui su Internet, ad esempio la vita quotidiana apparentemente ideale e avvincente degli influencer, può innescare o rafforzare sentimenti di inferiorità. Questo costante confronto con vite apparentemente perfette può avere un impatto significativo sulla salute mentale dei bambini e degli adolescenti in determinate circostanze. Inoltre, questa fascia di età è più esposta al bullismo o alla disinformazione nel mondo online rispetto all'offline (Rhyne, 2020). Lo spazio digitale viene sovente visto come un ambiente anonimo e privo di regole che favorisce l'insorgere di fenomeni quali il cyberbullismo, i discorsi d'odio, l'incitamento alla violenza, la diffamazione e le violazioni del diritto all'immagine. Tuttavia, non esiste una base scientifica a supporto di un nesso causale tra l'utilizzo dei social media e le patologie mentali. La questione è più complessa. Gli adolescenti con condizioni preesistenti, difficoltà legate alla salute mentale o disturbi psichici manifesti tendono a utilizzare i social media più spesso rispetto a quelli che non presentano tali



problematiche. Lo fanno, ad esempio, per distrarsi o per cercare una compensazione. In questo modo, possono imbattersi in contenuti che acuiscono le loro crisi (Ferguson et al., 2024). Nei bambini e negli adolescenti con condizioni preesistenti, un consumo eccessivo³ di contenuti digitali e di social media può portare a un incremento dell'ansia e della depressione, a disturbi del sonno, a una percezione distorta di sé e a immagini corporee alterate (OCSE, 2018). È evidente che non solo l'impiego generale dei media, ma soprat-

tutto il loro contenuto e le motivazioni alla base dell'uso devono essere osservati in modo critico. Tuttavia, i contenuti mediatici possono risultare dannosi non solo per le tematiche trattate, ma meramente anche a causa della loro eccessiva diffusione nello spazio digitale. In particolare, fattori di natura sociale come l'ambiente familiare, la situazione lavorativa ed economica domestica o l'approccio culturale ai servizi digitali sono indicatori di un uso eccessivo (Stortz et al., 2024). Secondo l'Indagine sulla salute in Svizzera del

Distinzione tra media digitali e social media

Questa pubblicazione utilizza sia il termine «media digitali» che «social media». Mentre il termine «media digitali» si riferisce in modo generico a tutti i contenuti e alle piattaforme

digitali, i «social media» rappresentano una forma specifica di media digitali, incentrata sulla comunicazione e sull'interazione.

2022, i giovani adulti di età compresa tra i 15 e i 24 anni sono (con il 22,2 %) la fascia di età più colpita dall'uso problematico o ad alto rischio di dispositivi dotati di schermo (Ufficio federale della sanità pubblica, 2024). Tuttavia, questo fenomeno non provoca necessariamente una dipendenza.⁴ Peraltro, l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) non ha riconosciuto ufficialmente l'uso eccessivo di Internet come dipendenza o patologia mentale, mentre ha categorizzato come tali il gioco compulsivo al computer (Montag, 2024).

Al di là delle conseguenze psichiche, il consumo eccessivo di media digitali può avere un impatto anche sulla salute fisica dei bambini e degli adolescenti. Con l'aumento del numero di persone di quella fascia di età che hanno accesso allo spazio digitale, sta cambiando anche il modo di trascorrere il tempo libero. Mentre in passato i punti di incontro corrispondevano più spesso a spazi fisici, come la casa o i

luoghi pubblici, oggi gli incontri e gli scambi avvengono anche attraverso i servizi di messaggistica e i social media. Se i bambini e gli adolescenti trascorrono più tempo sul cellulare o su altri dispositivi, ne può derivare una penuria di sport ed esercizio fisico. A sua volta, in questa fascia di età ciò favorisce lo sviluppo di obesità e anche problemi all'apparato muscolo-scheletrico (Osservatorio svizzero della salute, 2020). L'uso dei media digitali può ridurre l'attività fisica, sia in bambini e adolescenti, sia negli adulti. Tuttavia, questo può accadere anche a seguito di un eccessivo impegno in altre attività ricreative, come la lettura o il disegno. È quindi ancora più importante che gli adulti fungano da modelli di ruolo ed elaborino regole e accordi comprensibili insieme ai bambini e agli adolescenti. Questo è fondamentale per offrire loro un riferimento temporale e sensibilizzarli all'uso responsabile dei media digitali.

³ Nello studio dell'OCSE consultato (OCSE, 2018), il consumo eccessivo di media digitali è stato quantificato in sei ore di Internet al giorno. Il consumo medio degli adolescenti in Svizzera è di poco più di tre ore nei giorni feriali e di quasi cinque nei fine settimana (Studio JAMES, 2022). In Svizzera, un uso di sei ore o più corrisponde pertanto a una situazione estrema.

⁴ Cfr. Rapporto sintetico 2021-2024 del gruppo nazionale di esperti/i «Onlinesucht» (solo in tedesco) (Stortz et al., 2024).

3.5 Diritti dell'infanzia nello spazio digitale e imprese

Per assicurare che i diritti dell'infanzia siano riconosciuti anche nello spazio digitale, le imprese che sviluppano tecnologie digitali devono assumere consapevolezza della loro responsabilità in relazione all'attuazione di tali diritti. Le imprese esercitano molteplici effetti diretti e indiretti sui bambini e gli adolescenti. I Principi guida dell'ONU su imprese e diritti umani (non disponibili in italiano) (Nazioni Unite, 2012) hanno gettato le basi nel 2011 per la responsabilità delle imprese nell'ambito dei diritti umani, inclusi i diritti dell'infanzia. Per interpretare e rendere visibili i diritti specifici dei bambini e degli adolescenti agli attori economici, l'UNICEF, la rete Global Compact delle Nazioni Unite e Save the Children hanno pubblicato nel 2012 il documento «I diritti dell'infanzia e i principi d'impresa» (solo in inglese) (UNICEF et al., 2012). Questi principi forniscono una guida per adottare misure per proteggere attivamente gli interessi dei bambini, per migliorare le loro condizioni di vita e, di conseguenza, per prevenire gli effetti potenzialmente dannosi sull'attuazione dei diritti dell'infanzia. È necessario garantire che le imprese trovino un equilibrio tra la protezione dei diritti nello spazio digitale e il diritto di accesso alle informazioni e alla libertà di espressione. Questo è particolarmente rilevante per le imprese che indirizzano le proprie offerte direttamente a bambini e adolescenti, i cui utenti finali appartengono a questa fascia di età o che forniscono servizi specificamente pensati per essa. Possono trattarsi, ad esempio, di videogiochi, social media o servizi di

streaming online. Di conseguenza, è necessario adottare misure mirate che non siano restrittive né per i bambini e gli adolescenti né per gli altri utenti.

Un caso concreto del contatto tra bambini e adolescenti e imprese è la pubblicità mirata di prodotti e servizi. Ad esempio, sui social media o mentre è in corso un videogame vengono proposti agli utenti contenuti che, scelti in base al loro comportamento online, potrebbero attirare il loro interesse. I prodotti e i servizi pubblicizzati mirano a massimizzare il profitto delle imprese senza tenere conto dell'età degli utenti. Questo può indurre i bambini e gli adolescenti ad accedere involontariamente a piattaforme per adulti o a visualizzare contenuti dannosi o illegali. In tale contesto vengono utilizzati dati personali, interessi, atteggiamenti, modelli comportamentali e informazioni sulla localizzazione delle persone a scopi commerciali. È quindi fondamentale che le imprese si rendano conto della loro responsabilità riguardo alla protezione dei dati dei propri gruppi di utenti e rispettino il diritto alla privacy in ogni momento.

Attraverso l'utilizzo dell'IA, contenuti specifici riguardanti i gruppi target possono facilitare la ricerca di determinati prodotti da parte degli utenti. Tuttavia, i set di dati e gli algoritmi su cui si basano le tecnologie digitali possono anche contenere informazioni distorte, errate o false, riproducendo di conseguenza contenuti stereotipati e discriminatori. Questo avviene, ad esempio, quando si commercializzano come salutari prodotti nocivi per la salute o si riportano notizie provenienti da fonti non verificate.

Le imprese devono assicurarsi che le loro piattaforme digitali siano conformi ai diritti dell'infanzia e li tutelino. Ciò include la protezione contro manipolazioni, discriminazioni, contenuti dannosi, cyberbullismo e violenza sessuale. Sono necessari meccanismi chiari, che consentano ai bambini di segnalare contenuti inappropriati e di ricevere assistenza in caso di violazione dei diritti dell'infanzia.⁵ La trasparenza è un ulteriore aspetto rilevante. In altre parole, è necessario dichiarare esplicitamente il modo in cui le imprese raccolgono,

utilizzano e anche tutelano i dati dei minori. Un esempio in questo senso è l'Australia, dove la legge «Safety Act» del 2021 impone a ditte come Apple, Google e Microsoft di fornire informazioni dettagliate sui provvedimenti adottati per proteggere i minori e su come tali aziende implementano le misure basilari richieste per la sicurezza online (eSafety Commissioner, 2024).

È essenziale sensibilizzare le imprese sui diritti dell'infanzia e assicurarsi che i loro modelli commerciali li tutelino. Ne



⁵ Click and Stop: questo sportello di segnalazione online fornisce una panoramica dei servizi di prevenzione e una prima informazione e consulenza.

conseguono che le imprese devono integrare considerazioni etiche nelle loro decisioni strategiche e assicurare che i loro prodotti e servizi non provochino danni. Regolari valutazioni e audit indipendenti, condotti a livello interno o esterno, possono garantire che le attività delle imprese

siano in linea con i diritti dell'infanzia (Nazioni Unite, 2021). Inoltre, è fondamentale sviluppare normative, leggi e standard rigorosi a livello politico, al fine di garantire che le imprese siano maggiormente responsabili nell'attuazione dei diritti dell'infanzia nello spazio digitale.

Protezione dell'infanzia: child safeguarding nello spazio digitale

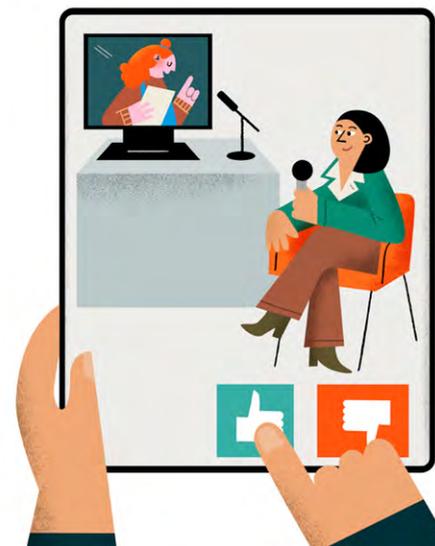
Lo spazio digitale ha un'influenza significativa sullo sviluppo della personalità e anche della sessualità dei bambini e degli adolescenti (Protezione dell'infanzia Svizzera, 2024). Di conseguenza, è necessario adottare misure preventive e reattive, da un lato, per proteggere questa fascia di età dai rischi e, dall'altro, per fornire un sostegno adeguato in caso di violazione dei diritti dell'infanzia. Come nello spazio fisico, anche in quello digitale sono insiti molteplici pericoli. I bambini e gli adolescenti sono frequentemente esposti, fin dall'infanzia, a contenuti sessuali come pornografia e sexting o a forme di violenza sessuale come sextortion e ciber-grooming. Con il termine sextortion si intende il ricatto o la coercizione di persone attraverso l'utilizzo di foto o video intimi, mentre il ciber-grooming comporta l'uso di profili falsi da parte di adulti per contattare bambini e adolescenti, di solito con l'intenzione di mettere in atto violenza sessuale o sexting

(ovvero scambio di contenuti intimi). Anche il cyberbullismo, i giochi di fortuna e lo sharenting possono avere un impatto negativo sui bambini e gli adolescenti, sia nel presente che in un momento successivo. Il termine sharenting definisce la condivisione di immagini, video, registrazioni vocali e informazioni personali di bambini e adolescenti da parte di genitori o altri adulti. Questo avviene solitamente senza cattive intenzioni, ma può comportare gravi violazioni dei diritti dell'infanzia. La casistica va dalla violazione della privacy al furto d'identità, fino al bullismo e alla violenza sessuale, qualora le immagini finiscano nelle mani sbagliate. Ciò può, a sua volta, avere conseguenze sulla salute fisica e mentale dei bambini e degli adolescenti. Una strategia di tutela efficace deve quindi operare a partire da diversi fronti ed essere applicata da una molteplicità di attori (cfr. capitolo «Raccomandazioni per l'azione»).

4 Le opportunità dello spazio digitale

Lo spazio digitale comporta diverse sfide e rischi che devono essere affrontati non solo a livello politico, ma anche dai soggetti privati. Al tempo stesso, l'ambiente digitale offre l'opportunità di ridurre la discriminazione e di creare una società più inclusiva. Dà la possibilità di integrare e coinvolgere

attivamente i bambini e gli adolescenti in misura maggiore, applicando un approccio incentrato sul bambino. In tal modo è possibile raggiungere anche i bambini e gli adolescenti che altrimenti non avrebbero accesso alle opportunità fisiche di partecipazione e sostegno o ne avrebbero un accesso limitato.



4.1 Partecipazione digitale ai processi politici e sociali

Un diritto fondamentale dell'infanzia è quello alla partecipazione, che include anche il diritto all'informazione. L'articolo 12 della Convenzione sui

diritti dell'infanzia sancisce che il fanciullo deve essere ascoltato e coinvolto su ogni questione che lo interessa. In media, in Liechtenstein si vota una volta all'anno

e in Svizzera ciò avviene fino a quattro volte all'anno. Malgrado le frequenti votazioni, l'affluenza alle urne è stata per anni inferiore al 50 % (UFS, 2024). Risalta in particolare il fatto che in Svizzera i giovani adulti di età compresa tra i 18 e i 25 anni siano ancora meno propensi a votare: solo circa un giovane su tre va alle urne (Heimann, 2023). Questo potrebbe essere dovuto alla mancanza di educazione ai diritti umani e ai diritti dell'infanzia negli anni della scuola dell'obbligo, alla complessità delle tematiche o alla mancanza di interesse per le questioni in votazione.

Per contrastare questa tendenza, si utilizzano sempre più spesso i social media e le piattaforme digitali, al fine di condurre campagne politiche, motivare e coinvolgere la popolazione a partecipare e condividere le informazioni in modo più mirato. I canali digitali svolgono un ruolo sempre più importante per l'informazione della popolazione, per ottenere le sue opinioni e darle la possibilità di partecipare attivamente ai cambiamenti politici, economici o sociali. Lo spazio digitale è sempre più percepito come un luogo di discussione accessibile a tutti, simile allo spazio fisico. Esso offre l'opportunità di rivolgersi ai bambini e agli adolescenti, che a causa della loro età non hanno ancora il diritto di voto e di elezione, di coinvolgerli nei processi decisionali e informarli sugli eventi comunali o cantonali. Questo è ovviamente possibile anche nello spazio

fisico. Tuttavia, lo spazio digitale rende la partecipazione di bambini e adolescenti più inclusiva, poiché offre anche a chi ha difficoltà di accesso agli spazi fisici, o può accedervi solo parzialmente, la possibilità di partecipare alle attività. La questione riguarda, ad esempio, bambini e adolescenti con mobilità limitata o che non si sentono a proprio agio nei gruppi di discussione pubblici. Le piattaforme di partecipazione online sono un esempio di partecipazione più inclusiva della popolazione.⁶

La combinazione di opportunità di partecipazione digitali e analogiche consente di raggiungere un gruppo più ampio e diversificato di bambini e adolescenti. Ciò permette di prendere in considerazione non solo le voci di coloro che sono già attivi politicamente, ma anche quelle di chi finora ha partecipato meno attivamente. Di conseguenza, i servizi e le strutture sono sempre più di frequente progettati e realizzati in base al gruppo target e alle esigenze, e questo rafforza il senso di appartenenza e l'identificazione con il Comune di residenza o con progetti specifici. L'uso di piattaforme digitali a fini partecipativi potrebbe quindi essere una chiave non solo per ottenere un feedback più ampio su una determinata questione, ma anche per promuovere la partecipazione politica e suscitare l'interesse partecipativo delle giovani generazioni.

⁶ Un esempio di una simile piattaforma è «meinThurgau» (solo in tedesco), che può, tra l'altro, essere utilizzata dai Comuni per coinvolgere la popolazione nei processi decisionali, ivi inclusi i bambini e gli adolescenti.

4.2 Piattaforme di apprendimento digitale

Per gli insegnanti può essere impegnativo raccogliere e analizzare informazioni dettagliate sui punti di forza e di debolezza delle scolaresche e offrire programmi di apprendimento personalizzati in base ai risultati ottenuti. È possibile utilizzare l'IA per creare opportunità di apprendimento innovative per bambini e adolescenti, ad esempio le piattaforme di apprendimento digitale. Queste piattaforme consentono di analizzare il comportamento di utilizzo degli alunni in determinate materie, come ad esempio la matematica, e di adattare di conseguenza i compiti impartiti successivamente. In questo modo, si verifica non solo se i compiti sono stati risolti correttamente, ma anche in quali passaggi si sono verificati degli errori. Tali analisi dettagliate permettono di supportare in modo mirato e individuale gli alunni attraverso le piattaforme di apprendimento digitali.

Quest'ultime sono inoltre in grado di acquisire e di trasmettere in modo efficiente informazioni agli insegnanti, consentendo loro di adattare le lezioni in modo specifico alle esigenze e al ritmo di apprendimento degli alunni e aumentando così il successo dell'apprendimento (Educa 2024). Un approccio personalizzato di questo tipo consente di offrire un supporto individuale agli alunni, adattato alle loro capacità e necessità. Un altro possibile effetto positivo delle unità di apprendimento personalizzate è l'attribuzione di una maggiore responsabilità personale ai bambini e agli adolescenti.

Inoltre, la digitalizzazione di processi e procedure, come ad esempio le corre-

zioni digitali, genera risorse di tempo a favore degli insegnanti che possono essere investite nel sostegno individuale degli alunni. In aggiunta, gli strumenti di apprendimento digitale offrono agli alunni l'opportunità di familiarizzare con l'ambiente digitale. L'uso di questi strumenti può non solo facilitare la comprensione dei contenuti delle lezioni grazie a un supporto visivo più ampio, ma anche promuovere competenze digitali fondamentali nel mondo odierno. Gli alunni acquisiscono così conoscenze fondamentali nell'uso delle nuove tecnologie, che si rivelano utili sia nel percorso educativo successivo che nella vita professionale futura. L'uso di piattaforme di apprendimento digitale offre l'opportunità di garantire un'accessibilità senza barriere, rendendole fruibili, ad esempio, anche da parte di bambini e adolescenti con disabilità. Le piattaforme di apprendimento digitale assumono quindi anche un carattere integrativo.

Ad ogni modo, è essenziale che le applicazioni di IA siano sottoposte a verifiche per garantirne la neutralità e assicurare che esse svolgano un ruolo di supporto senza esercitare funzioni di giudizio. Inoltre, le piattaforme di apprendimento digitale devono evitare di incidere negativamente sulle interazioni sociali. È necessario puntare a un equilibrio tra le diverse forme di apprendimento e garantire l'adozione di misure di sicurezza adeguate per ridurre il rischio di abuso dei dati e di attacchi informatici.

5. Conclusioni e raccomandazioni per l'azione

Le tecnologie digitali, le applicazioni e i social media svolgono un ruolo decisivo nel modo in cui i bambini e gli adolescenti crescono. Lo spazio digitale è entrato in ogni settore e influenza così anche la vita quotidiana di questa fascia di età. Per tutelare i diritti dell'infanzia anche nello spazio digitale, è fondamentale adottare un approccio basato sui diritti dei bambini in ogni fase dello sviluppo, della progettazione e dell'implementazione delle tecnologie e delle applicazioni digitali. Questo implica che tutte le decisioni devono tenere conto del loro impatto sui bambini e sugli adolescenti: va sempre adottata la decisione più favorevole al bene del minore. Tutti devono collaborare per garantire che i bambini e gli adolescenti siano completamente protetti, sostenuti e coinvolti nello spazio digitale. Da un lato, sono necessari solidi fondamenti legali, normative, politiche e standard rigorosi; dall'altro, è importante sensibilizzare governi, imprese, esperti, genitori e altre figure di riferimento su scala globale. Al contempo, è necessario sostenere con forza i bambini e gli adolescenti, in modo che possano stare e muoversi in modo sicuro e autonomo nello spazio digitale.

Politica

È necessario adottare normative, leggi, politiche e standard chiari e vincolanti, sia a livello internazionale che nazionale, per orientare l'operato di governi, imprese e privati. Poiché in un mondo sempre più globalizzato le tecnologie e le applicazioni digitali sono spesso dislocate in varie località del globo, gli accordi quadro e le strutture di cooperazione internazionali rivestono un'importanza fondamentale. L'elaborazione di definizioni globali (come quelle sulla dipendenza da Internet) da parte di organismi riconosciuti a livello internazionale (come l'OMS) può contribuire alla definizione di linee guida chiare per affrontare problematiche specifiche e tutelare i diritti dell'infanzia. Nel corso della stesura di tali linee guida e dei relativi piani di azione e intervento, è inoltre importante applicare un approccio basato sui diritti dell'infanzia nonché considerare e indicare esplicitamente bambini e adolescenti come gruppo di

I bambini e gli adolescenti non sono responsabili dell'attuazione e del rispetto dei propri diritti; tale responsabilità spetta allo Stato e agli adulti.

utenti particolarmente vulnerabile. Oltre a ciò, è necessario garantire che tutti siano a conoscenza di queste normative e leggi, indipendentemente dal fatto che si interagisca, o meno, in modo diretto con bambini e adolescenti. Si tratta di una responsabilità collettiva, condivisa tra autorità, decisori, settore pubblico, sviluppatori di piattaforme digitali, genitori, personale di assistenza, figure di riferimento e specialisti. È necessario impedire alle imprese di anteporre il profitto ai diritti dell'infanzia. Inoltre, occorre prevedere conseguenze legali per organizzazioni o individui che non rispettano le norme stabilite.

Manuale del Consiglio d'Europa: supporto ai governi nazionali



Il Consiglio d'Europa ha pubblicato nel 2020 un Manuale (solo in inglese) con raccomandazioni concrete per l'attuazione dei diritti dell'infanzia nello spazio digitale, destinato ai decisori politici.

- **Integrare il Codice penale svizzero con reati penali** come il «ciberbullismo», il «cibergrooming», ecc. Inoltre, è cruciale sviluppare e promuovere la conoscenza di meccanismi e opportunità che consentano di agire con maggiore efficacia contro le violazioni, ad esempio riguardo all'uso dei dati personali e alla pubblicazione di immagini online senza il consenso degli interessati.⁷
- **Potenziare i requisiti della responsabilità sociale d'impresa** (RSI) per quanto concerne il rispetto dei diritti dell'infanzia nella gestione aziendale. Ad esempio, attraverso la chiara menzione di tali diritti o con l'inclusione di bambini e adolescenti come gruppo di interesse nei piani d'azione sulla responsabilità sociale d'impresa o nei piani d'azione nazionali per le imprese e i diritti umani (PAN) a livello federale.
- **Introdurre norme specifiche per le imprese** sulla pubblicità dei prodotti nello spazio digitale e garantire **trasparenza** al pubblico in merito alla raccolta e all'utilizzo dei dati, nonché all'impiego dell'IA.
- **Elaborare una strategia di protezione dell'infanzia per lo spazio digitale** che preveda un piano di misure volto a prevenire le violazioni dei diritti dell'infanzia e a ridurre in modo reattivo le possibili conseguenze (sulla salute) in caso di violazioni.
- Creare e garantire l'accesso a **meccanismi di denuncia e ricorso** a seguito di **violazioni dei diritti dell'infanzia** nello spazio digitale.
- **Menzionare esplicitamente bambini e adolescenti** come gruppo target interessato **nella strategia «Svizzera digitale»** e sviluppare misure specifiche nel piano d'azione di accompagnamento, finalizzate alla protezione, alla promozione e alla partecipazione di bambini e adolescenti. Inoltre, collegare esplicitamente la strategia di digitalizzazione alla Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia.⁸
- Creare una **base giuridica** che renda sia i **Cantoni** che i **Comuni** responsabili dell'attuazione dei diritti dell'infanzia all'interno delle loro strategie di digitalizzazione.
- **Sensibilizzare commissioni e organi**, come la Conferenza delle direttrici e dei direttori cantonali degli affari sociali (CDAS), al fine di informare e richiamare l'attenzione dei rappresentanti a livello cantonale (ad esempio, promozione di strategie di digitalizzazione con riferimento esplicito a bambini e adolescenti).
- Integrare le varie forme di **ciberdipendenza nella Strategia nazionale Dipendenze** e di conseguenza riconoscere il potenziale di dipendenza.⁹
- **Elaborare strategie di partecipazione riguardanti lo spazio digitale** a livello comunale e cantonale come base per gli specialisti e per tutti gli attori del settore politico e amministrativo.
- Riconoscere che lo spazio digitale è un importante ambito di vita per bambini e adolescenti e, di conseguenza, **mettere a disposizione servizi e strutture** in tale contesto. Ad esempio, impiegare lo spazio digitale per offrire consulenza a bassa soglia e in forma anonima, oltre che per attuare campagne di sensibilizzazione nei social media o su altre piattaforme frequentate da bambini e adolescenti.
- **Mettere a disposizione mezzi e risorse per l'attuazione di progetti di sensibilizzazione e prevenzione nonché di campagne** a livello nazionale, cantonale e comunale su temi riguardanti lo spazio digitale (ad esempio cibermobbing, protezione dei dati, competenze mediatiche, ecc.).
- **Sostenere genitori e tutori** e investire in programmi e progetti di educazione dei genitori riguardanti lo spazio digitale come ambito di vita importante di bambini e adolescenti.

⁷ Attualmente in Svizzera è possibile agire legalmente contro il grooming e il bullismo appellandosi a reati come la coercizione, l'estorsione, gli articoli sulla pornografia e altri.

⁸ Cfr. Obiettivi climatici e ambientali della Svizzera.

⁹ Cfr. Postulato 20.4343 «Rafforzare la Strategia nazionale Dipendenze includendo la ciberdipendenza».

Imprese

Le imprese e le piattaforme devono assumersi maggiore responsabilità riguardo alla creazione di spazi, ambienti e servizi digitali a misura di bambino. Per garantire che lo spazio digitale sia un ambiente non discriminatorio, è necessario progettare piattaforme e tecnologie in modo che i bambini e gli adolescenti possano utilizzarlo in sicurezza e autonomia. Questo richiede un accesso senza barriere e include aspetti quali la tutela della privacy, l'accesso a contenuti adatti all'età e la prevenzione da cyberbullismo, grooming, ecc. Poiché le tecnologie e le applicazioni digitali operano in un mercato globale dominato da un numero ristretto di società tecnologiche multinazionali, è necessaria una

La collaborazione tra decisori politici, settore pubblico ed economia privata è fondamentale.

maggiore cooperazione tra governi, imprese (tecnologiche) e società civile per garantire il rispetto dei meccanismi di protezione. I decisori politici e il settore pubblico e privato devono ugualmente garantire che la sicurezza, i diritti e la tutela della privacy di bambini e adolescenti siano prioritari a livello di realizzazione dello spazio digitale.

- Creazione, attuazione coerente e monitoraggio dell'ottemperanza di direttive e norme interne a garanzia della tutela di bambini e adolescenti (**procedura di verifica della diligenza**), ad esempio in considerazione della possibilità di aggirare le restrizioni di età.
- **Trasparenza nei confronti degli utenti** riguardo ai dati raccolti e al loro utilizzo al fine di prevenire abusi e consentire una possibilità di controllo da parte degli utenti stessi.
- **Chiara etichettatura ogni volta che un risultato è stato ottenuto utilizzando l'IA.**
- **Creazione di opportunità di contatto e di segnalazione a bassa soglia** negli ambienti digitali per bambini, adolescenti e adulti in caso di violazione dei diritti dell'infanzia.
- **Coinvolgimento di bambini e adolescenti** nella realizzazione di tecnologie e applicazioni digitali.
- **La riduzione di barriere visive, cognitive e uditive** mediante l'impiego di testi alternativi, differenziando i colori e i contrasti o aggiungendo componenti audio deve essere un requisito per le imprese e le piattaforme negli spazi digitali nuovi ed esistenti.

Materiale UNICEF per le imprese



L'UNICEF ha sviluppato diversi strumenti e documenti (solo in inglese) volti a supportare le imprese nell'attuazione dei diritti dell'infanzia nello spazio digitale.

Società

Lo spazio digitale non è di per sé più pericoloso dello spazio fisico. La sensibilizzazione e l'informazione riguardo alle opportunità e ai rischi dello spazio digitale sono imprescindibili al fine di creare un ambiente sicuro e vantaggioso per i bambini e gli adolescenti. Analogamente a quanto avviene nello spazio fisico, l'attuazione dei diritti dell'infanzia deve essere considerata un compito trasversale anche nello spazio digitale. Di conseguenza, è importante una strategia globale, orientata all'intera società. È necessario garantire che esistano e siano noti a tutti fondamenti giuridici, normative e altri documenti di base orientativi, indipendentemente dal fatto che i soggetti coinvolti abbiano a che fare direttamente o solo indirettamente con bambini e adolescenti. Questo comporta che i decisori (politici), ma anche il settore

L'attuazione dei diritti dell'infanzia anche nello spazio digitale rappresenta un compito trasversale e interessa l'intera società.

pubblico, il settore privato, i genitori, gli specialisti della scuola, del lavoro con i bambini e gli adolescenti, dell'assistenza all'infanzia, della pianificazione territoriale, ecc., oltre che i bambini e gli adolescenti stessi, devono essere consapevoli dei rischi, dei pericoli e delle strategie di tutela. Inoltre, è importante che sappiano a chi rivolgersi in caso di violazione dei diritti dell'infanzia. La prevenzione e la promozione delle competenze mediatiche di bambini, adolescenti e adulti sono fattori abilitanti decisivi.

Raccomandazioni per genitori e persone di riferimento



Le competenze mediatiche devono essere apprese e, di conseguenza, è altresì importante che i genitori e le persone di riferimento sappiano come i bambini e gli adolescenti possono proteggersi al meglio nei media digitali e come promuovere le competenze mediatiche. «Giovani e media – Piattaforma nazionale di promozione delle competenze mediatiche» ha elaborato insieme alla Scuola universitaria professionale di scienze applicate di Zurigo (ZHAW) Consigli per un utilizzo sicuro dei media digitali per i genitori e gli specialisti.

- **Riconoscere che importanti ambienti di vita di bambini e adolescenti si sono spostati anche nello spazio digitale** e creare corrispondenti servizi anche in questo ambito.
- **Generare opportunità di informazione e partecipazione digitali** per bambini e adolescenti a integrazione delle opportunità di partecipazione fisica. In questo contesto, garantire in ogni momento la tutela di bambini e adolescenti (cfr. Child Safeguarding).
- **Attuare campagne di sensibilizzazione e programmi** rivolti a bambini e adolescenti, genitori, insegnanti e/o all'intera popolazione.
 - Sensibilizzare sui diritti dell'infanzia e sulla loro validità e attuazione anche nello spazio digitale.
 - Identificare i rischi e le opportunità per i bambini e gli adolescenti nello spazio digitale.
 - Sensibilizzare sull'importanza di limitare, nel modo il più possibile completo, l'esposizione di neonati e bambini piccoli fino a due anni di età alle attività su schermo, al fine di prevenire la sovrastimolazione provocata dal rumore e dagli effetti visivi¹⁰ e ridurre la probabilità di disturbi dell'attenzione, iperattività e depressione.¹¹
- **Promuovere in modo adeguato all'età la competenza mediatica di bambini e adolescenti**, ad esempio attraverso programmi o moduli adeguati nelle scuole. In questo contesto è necessario anche informare riguardo ai diritti dei minori, alla protezione dei dati, al diritto alla privacy e all'IA. L'obietti-

¹⁰ Cfr. Pro Juventute 2024

¹¹ Cfr. Neophytou et al. 2019

vo è quello di trasmettere un approccio consapevole e sicuro nei confronti dello spazio digitale e dei media digitali nonché rafforzare la resilienza di bambini e adolescenti.

- **Offerte di formazione per i genitori:** veicolare le conoscenze, ad esempio sull'uso sicuro e responsabile dei media digitali e dei social media oppure sull'uso dei media da parte di bambini e di adolescenti.
- **Promuovere programmi di formazione e aggiornamento** per gli specialisti delle scuole, del lavoro con bambini e adolescenti, dell'assistenza all'infanzia, ecc.
- **Fungere da buon esempio** per bambini e adolescenti riguardo all'uso (e alla durata d'uso) degli spazi digitali e di Internet.
- **Rappartarsi in modo consapevole con i dati riguardanti i bambini e gli adolescenti.** Questo include anche il divieto di pubblicare o trasmettere a terzi immagini, video, indicazioni in merito a età, luogo di residenza o altre informazioni che potrebbero consentire l'identificazione e la localizzazione di bambini e adolescenti.
- **Supportare in modo professionale bambini e adolescenti vittime di violazioni dei diritti dell'infanzia** e le loro famiglie per aiutarli a superare l'accaduto e per prevenire conseguenze a lungo termine.

Bibliografia

- Amministrazione digitale Svizzera. (2024). 11/2022 Strategie cantonali di digitalizzazione. <https://www.amministrazione-digitale-svizzera.ch/it/publicazioni/sondaggio/01/2023-quali-cantoni-dispongono-gi%C3%A0-di-una-strategia-di-digitalizzazione>
- Barrense-Dias, Y., Chok, L., Suris, J. (2021). A picture of the mental health of Adolescents in Switzerland and Liechtenstein (solo in inglese). Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique. <https://doi.org/10.16908/issn.1660-7104/323>
- Bernath et al. (2024). Competenza mediatica: Consigli per un utilizzo sicuro dei mezzi digitali. https://www.giovanimedia.ch/fileadmin/PDFs/Broschueren/IT/Giovani_e_media_Guida_Competenze_mediali_ZHAW_2024_IT.pdf
- Brüschweiler, B., Cavelti, G., Falkenreck, M., Glor, S., Hinder, N., Kindler, T., Zaugg, D. (2021). I diritti dell'infanzia dal punto di vista di bambini e adolescenti. Studio sui diritti dell'infanzia di Svizzera e Liechtenstein 2021. UNICEF Svizzera e Liechtenstein e Istituto per i lavori sociali e gli spazi sociali, Dipartimento Lavoro Sociale dell'OST – Scuola universitaria professionale della Svizzera orientale. <https://www.unicef.ch/it/il-nostro-operato/svizzera-liechtenstein/diritti-dellinfanzia/studio>
- Byrne, S., Day, E. e Raftree, L. (2021). UNICEF: The Case for Better Governance of Children's Data: A Manifesto (solo in inglese). <https://www.unicef.org/innocenti/reports/case-better-governance-childrens-data-manifesto>
- Confederazione svizzera. (2023). Rafforzare la strategia nazionale includendo la ciberdipendenza. Rapporto del Consiglio federale in adempimento del postulato 20.4343 della Commissione della scienza, dell'educazione e della cultura del CN del 19 novembre 2020. <https://www.bag.admin.ch/dam/bag/it/dokumente/npp/sucht/verhaltenssuechte/br-be-richt-cyberabhaengigkeit.pdf>
- Consiglio d'Europa. (2021). Convenzione sulla protezione delle persone rispetto al trattamento automatizzato di dati a carattere personale. <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=0900001680078c45>
- Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI). (2018). DIVSI U25_Studie – Euphorie war gestern – Die «Generation Internet» zwischen Glück und Abhängigkeit (solo in tedesco). <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2018/11/DIVSI-U25-Studie-euphorie.pdf>
- Digitales Institut. (2023). KI und Datenschutz (solo in tedesco). <https://digitales-institut.de/ki-und-datenschutz-herausforderungen-und-loesungsansatze/>
- Digital-Liechtenstein.li. (2023). Digitale Roadmap für Liechtenstein (solo in tedesco). https://digital-liechtenstein.li/wp-content/uploads/2023/11/DigLie_DigitaleRoadmap2030_compressed-1.pdf
- Dipartimento federale degli affari esteri (DFAE). (2020). Obiettivo 10: Ridurre le disuguaglianze all'interno dei e fra i Paesi. <https://www.eda.admin.ch/agenda2030/it/home/agenda-2030/die-17-ziele-fuer-eine-nachhaltige-entwicklung/ziel-10-ungleichheit-innerhalb-von-und-zwischen-staaten.html>
- Economia e diritti umani. (2024). Piano d'azione nazionale (PAN). https://www.nap-bhr.admin.ch/napbhr/it/home/nap/nationaler_aktionsplan1.html
- Educa. (2024). Come plasmare lo spazio educativo digitale. <https://www.educa.ch/it>
- eSafety Commissioner. (2024). Responses to transparency notices (solo in inglese). <https://www.esafety.gov.au/industry/basic-online-safety-expectations/responses-to-transparency-notice>
- Fedlex. (2024). Codice penale svizzero. https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/54/757_781_799/it
- Ferguson, C. J., Kaye, L. K., Branley-Bell, D., & Markey, P. (2024). There is no evidence that time spent on social media is correlated with adolescent mental health problems: Findings from a meta-analysis. Professional Psychology: Research and Practice. Advance online publication (solo in inglese). <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/pro0000589>
- Giovani e media. (2024). Media digitali: fatti e cifre. <https://www.giovanimedia.ch/media-digitali/i-media-per-bambini-e-giovani-fatti-e-cifre>
- Giovani e media. (2024). Raccomandazioni per i genitori di figli con disabilità. <https://www.giovanimedia.ch/raccomandazioni/raccomandazioni-per-i-genitori-di-figli-con-disabilita>

- Heimann, A., Gut, R., Kübler, D. (2023). Die Jugend und die Citoyenneté der Zukunft (solo in tedesco). https://www.unesco.ch/wp-content/uploads/2023/08/Studienbericht_Zukunftsrat_ExecutiveSummary.pdf
- Incaricato federale della protezione dei dati e della trasparenza (IFPDT). (2023). L'attuale legge sulla protezione dei dati è direttamente applicabile all'IA. <https://www.edoeb.admin.ch/it/09112023-lattuale-legge-sulla-protezione-dei-dati-e-direttamente-applicabile-allia>
- Kirchschlaeger, P. (2024). Digitale Transformation und Ethik: Ethische Überlegungen zur Robotisierung und Automatisierung von Gesellschaft und Wirtschaft und zum Einsatz von «Künstlicher Intelligenz» (solo in tedesco). DOI:10.5771/9783748918462
- Külling, C., Waller, G., Suter, L., Willemse, I., Bernath, J., Skirgaila, P., Streule, P., Süss, D. (2022). JAMES – Giovani | attività | media – rilevamento Svizzera. Scuola universitaria professionale di scienze applicate di Zurigo (ZHAW). https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienspsychologie/james/2018/Rapporto_JAMES_2022_it.pdf
- Külling-Knecht, C., Waller, G., Bernath, J., Willemse, I., Suter, L., Egli, T. & Süss, D. (2023). JAMESfocus – Cellulare, comportamenti e sostenibilità – trend attuali. Scuola universitaria professionale di scienze applicate di Zurigo (ZHAW). <https://digitalcollection.zhaw.ch/server/api/core/bitstreams/423dfd46-f275-4e35-8cf1-453ee9d0732f/content>
- Livingstone, S., Lievens, E., Carr, J. (2020). Handbook for policy makers on the rights of the child in the digital environment (solo in inglese). <https://rm.coe.int/publication-it-handbook-for-policy-makers-final-eng/1680a069f8>
- meinThurgau. (2024). Processi attuali di partecipazione (solo in tedesco). <https://arbon.mein-thurgau.ch/mitwirkungsplattform/uebersicht>
- Montag, C., Demetrovics, Z., Elhai, J., Grant, D., Koning, I., Rumpf, H., Spada, M., Throuvala, M., Eijnden, R. (2024). Problematic social media use in childhood and adolescence. Addictive Behaviors Volume 153 (solo in inglese). <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.107980>
- Nazioni Unite. (1989). Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia. https://www.unicef.ch/sites/default/files/2018-08/un-kinderrechtskonvention_it.pdf
- Nazioni Unite. (2012). Guiding Principles on Business and Human Rights: Implementing the United Nations «Protect, Respect and Remedy» Framework (solo in inglese). <https://www.ohchr.org/en/publications/reference-publications/guiding-principles-business-and-human-rights>
- Nazioni Unite. (2021). Commento generale n. 25 sui diritti dei minorenni in relazione all'ambiente digitale. https://www.datocms-assets.com/30196/1643879142-commento-generale_25_diritti_minorenni_ambiente-digitale.pdf
- Nazioni Unite. (2021). Osservazioni conclusive sul quinto e sesto rapporto periodico combinato della Svizzera. https://www.bsv.admin.ch/dam/bsv/it/dokumente/kinder/studien/concluding-observations-kinderrechtsausschuss-2021.pdf.download.pdf/Osservazioni%20conclusive%20Svizzera_ottobre%202021_IT.pdf
- Nazioni Unite. (2023). Concluding observations on the combined third and fourth periodic reports of Liechtenstein (solo in inglese). https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CR-C%2FC%2FLIE%2FCO%2F3-4&Lang=en
- OCSE. (2018). Children and Young People's Mental Health in the Digital Age (solo in inglese). https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2018/10/children-and-young-people-s-mental-health-in-the-digital-age_4f68631a/488b25e0-en.pdf
- Osservatorio svizzero della salute. (2020). Salute in Svizzera – bambini, adolescenti e giovani adulti. Rapporto nazionale sulla salute 2020. <https://www.obsan.admin.ch/it/publicazioni/2020-salute-svizzera-bambini-adolescenti-e-giovani-adulti>
- Parlamento europeo. (2016). 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, alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE (regolamento generale sulla protezione dei dati). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679>
- Parlamento europeo. (2024). Regolamento sull'intelligenza artificiale. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=OJ:L_202401689
- Penagos, M. (2020). What do national AI strategies say about children? Reviewing the policy landscape and identifying windows of opportunity. Innocenti – Global Office of Research and Foresight (solo in inglese). <https://www.unicef.org/innocenti/stories/what-do-national-ai-strategies-say-about-children>
- Pro Juventute. (2024). Regole e accordi per gestire i media digitali. <https://www.projuventute.ch/it/genitori/media-e-internet/accordi-regole-media-digitali>
- Pro Juventute. (2024). Tempo allo schermo: raccomandazioni per bambini e giovani. <https://www.projuventute.ch/it/genitori/media-e-internet/tempo-allo-schermo>
- Protezione dell'infanzia Svizzera (2024). Violenza sessuale digitale. <https://www.kinderschutz.ch/it/argomento/violenza-sessuale/sviluppo-sessuale-e-violenza-digitale-sessualizzata/violenza-sessuale-digitale>
- Rhyn, L. (2020). Cybermobbing: Das Problem ist in der Schweiz grösser als in allen anderen Ländern in Europa. Neue Zürcher Zeitung (solo in tedesco). <https://www.nzz.ch/schweiz/cybermobbing-schweizer-sind-in-europa-am-staerksten-betroffen-ld.1550693>
- Schulamnt Fürstentum Liechtenstein (Ufficio scolastico del Liechtenstein). (2024). Tablets im Schulunterricht: Eine Informationsbroschüre für Eltern (solo in tedesco). https://www.llv.li/serviceportal2/amtsstellen/schulamnt/broschueren/broschuere-tablet_2022_23.pdf
- Segreteria di Stato dell'economia (SECO). (2024). Responsabilità sociale d'impresa (RSI). https://www.seco.admin.ch/seco/it/home/Aussenwirtschaftspolitik_Wirtschaftliche_Zusammenarbeit/Wirtschaftsbeziehungen/nachhaltigkeit_unternehmen/gesellschaftliche_verantwortung_der_unternehmen.html
- Stortz, C., Perissinotto, C. (2024). «Problematik/Risikoreiche Bildschirmnutzung» in der Schweiz. Erkenntnisse und Empfehlungen der nationalen Expert-innengruppe «Online-sucht». Synthesebericht 2021-2024 (solo in tedesco). https://fachverbandsucht.ch/download/1653/240702_Synthesebericht_def.pdf
- Strategia Svizzera digitale. (2024). Strategia Svizzera digitale. <https://digital.swiss/it/strategia/strategia-svizzera-digitale.html>
- Suter, L., Bernath, J., Willemse, I., Külling, C., Waller, G., Skirgaila, P., Süss, D. (2021). Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2021 (solo in tedesco). https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienspsychologie/mike/Bericht_MIKE-Studie_2021.pdf
- Ufficio federale della sanità pubblica (UFSP). (2024). Comportamento online simile alla dipendenza. <https://www.bag.admin.ch/bag/it/home/gesund-leben/sucht-und-gesundheit/verhaltenssuechte/suchartiges-onlineverhalten.html>
- Ufficio federale delle comunicazioni (UFCOM). (2023). La Svizzera e la strategia digitale dell'Unione europea. https://www.eda.admin.ch/content/dam/mission-eu-brussels/it/documents/Analysedokument-EU-Digitalstrategie_IT.pdf
- Ufficio federale di giustizia (UFG). (2022). Revisione totale dell'ordinanza relativa alla legge federale sulla protezione dei dati (OLPD). <https://www.news.admin.ch/news/message/attachments/75619.pdf>
- Ufficio federale di statistica (UST). (2024). Partecipazione al voto (non disponibile in italiano). <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/politik/abstimmungen/stimmbeteiligung.html>
- UNESCO. (2021). SDG 4 Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all (solo in inglese). <https://tcg.uis.unesco.org/wp-content/uploads/sites/4/2021/08/Metadata-4.4.2.pdf>
- UNICEF Svizzera e Liechtenstein. (2020). Progettazione e configurazione di spazi vitali a misura di bambino. UNICEF Svizzera e Liechtenstein e Fondazione Paul Schiller. <https://www.unicef.ch/it/il-nostro-operato/svizzera-liechtenstein/spazi-misura-di-bambino>
- UNICEF, UN Global Compact und Save the Children. (2012). Children's Rights and Business Principles (solo in inglese). <https://www.unicef.org/media/96136/file/Childrens-Rights-Business-Principles-2012.pdf>
- UNICEF. (2014). Children are everyone's business: Workbook 2.0 (solo in inglese). <https://www.unicef.org/thailand/reports/children-are-everyones-business-workbook-20>
- 5Rights Foundation. (2021). Our Rights in a Digital World (solo in inglese). <https://5rightsfoundation.com/uploads/Our%20Rights%20in%20a%20Digital%20World.pdf>

UNICEF Svizzera e Liechtenstein
Pfingstweidstrasse 10 | 8005 Zurigo
Tel. +41 (0)44 317 22 66
smb@unicef.ch

unicef 
per ogni bambino