



# **Lo stato dell'infanzia**

## **Indagine su scuole primarie di Roma**

**Rapporto di ricerca**

**Luglio 2021**

**Gruppo di ricerca: Antonio Tintori (responsabile), Loredana Cerbara, Giulia Ciancimino, Maria Girolama Caruso, Rossella Palomba.**

**Per informazioni: Antonio Tintori, CNR-Irpps; Tel. 06/492724296; Cell. 338/3628178; E-mail: antonio.tintori@cnr.it; Web: <https://www.irpps.cnr.it/musa/osservatorio-sulle-tendenze-giovanili/>**

## Indice

Contesto di riferimento .....	4
Giovani in età d'infanzia, Covid-19 e interazione sociale .....	5
L'indagine sullo stato dell'infanzia del progetto OTG .....	7
Metodologia e attività condotte nell'ambito dell'indagine sull'infanzia del progetto OTG .....	8
Gli indicatori .....	12
L'indagine. Uno sguardo d'insieme sul collettivo e i risultati .....	16
Tempo libero, interazione tra pari e fiducia .....	17
Dispositivi informatici e comportamenti online .....	18
Videogiochi .....	20
Social e App .....	23
Emozioni e ruoli di genere .....	24
Approfondimenti tematici .....	26
Videogiochi, social media e screen time .....	26
Comportamenti prosociali .....	29
Trattamento dei dati ed etica .....	31
Bibliografia .....	32

## Contesto di riferimento

I mutamenti nella struttura e nelle tendenze della popolazione e i grandi dibattiti sociali in atto, sia che si tratti di mercato del lavoro, di migrazioni, di ruoli di genere o di strutture familiari, considerano solo marginalmente la condizione, le opinioni, gli stereotipi, i sistemi di credenze e i punti di riferimento dei giovani. Conoscere le modalità con le quali bambini e adolescenti si pongono di fronte alle dinamiche che caratterizzano l'attuale scenario sociale, complesso e mutevole, è invece di estrema importanza ai fini della costruzione di un futuro più inclusivo nel quale gli adulti di domani possano continuare a godere del benessere e delle possibilità di chi li ha preceduti, riuscendo a soddisfare le aspettative di vita al di là di ogni differenza di appartenenza e di genere. Lo scenario attuale è ormai peraltro fortemente condizionato dalla diffusione del Covid-19, in risposta alla quale le misure di distanziamento sociale hanno di fatto prodotto un distanziamento di tipo fisico che ha portato a trasporre la socialità su un piano sempre più virtuale, con il possibile incremento, anche nel breve periodo, di fenomeni di disagio e devianza, oltreché di nuove dipendenze prodotte dall'iperconnessione. Bambini e adolescenti hanno vissuto in questi ultimi mesi una rimodulazione radicale delle relazioni sociali, hanno sperimentato l'interruzione dell'interazione nelle reti tra pari e sociali e strettamente convissuto con gli adulti in ambienti domestici in condizioni di intensificazione della prossimità fisica; un fatto che induce a porre ulteriore attenzione verso i problemi connessi alla violenza di genere ed assistita. Non meno importanti, sempre in termini di riflesso sul mondo giovanile, appaiono gli effetti economici della pandemia. Le indagini previste dal progetto Osservatorio sulle Tendenze Giovanili hanno proprio lo scopo di misurare le reazioni sociali che si sono innescate e che possono dar luogo a un ulteriore ampliamento dei divari sociali, laddove in particolare le persone e le famiglie con più basso livello di istruzione hanno maggiormente risentito del periodo pandemico, con il possibile restringimento degli orizzonti cognitivi e delle chance di crescita e affermazione, che sono fortemente connesse all'importanza e ai percorsi di istruzione e formazione.

Il coinvolgimento diretto dei giovani in attività di ricerca ed educative, che da una parte forniscono informazioni puntuali circa lo stato e le dinamiche attitudinali e comportamentali di bambini e adolescenti e, dall'altro, favoriscono l'orientamento giovanile ai fini della promozione del benessere, della coesione e dello sviluppo individuale e sociale, è dunque ineludibile se si vogliono gestire le trasformazioni sociali in atto. I giovani sono infatti non solo testimoni privilegiati del presente, ma anche artefici della società del futuro. Le opinioni, i condizionamenti, il corredo valoriale, i modelli e le strategie di interazione che caratterizzano bambini e adolescenti, generalmente per influenza familiare, costituiscono dunque informazioni centrali sia per il sistema dell'educazione e della formazione sia per il mondo dell'informazione e per le istituzioni preposte a sostenere il benessere e lo sviluppo sociale, incidendo sul processo di costruzione dell'identità e sui percorsi di crescita giovanile. L'importanza del possedere una fotografia affidabile, approfondita e sempre aggiornata, degli atteggiamenti e dei comportamenti giovanili risiede dunque anche nella necessità di identificare interventi educativi atti a sopperire alle carenze e alle distorsioni cognitive prodotte in ambiente familiare, ovvero all'influenza di quello che qui definiamo lo status culturale ascrivito, e che costituisce ciò che molto spesso si ripercuote su bambini e adolescenti attraverso la riproduzione di modelli di pensiero stereotipati e di disuguaglianza sociale. L'analisi dell'interazione interpersonale coinvolge infatti il tema delle "rappresentazioni" del mondo giovanile, in

particolare di quelle verso l'altro, la diversità sociale e le auto-rappresentazioni, che sono quanto mai connesse all'esposizione non più solo delle tradizionali agenzie educative, ma anche delle fonti di intrattenimento che generano cultura, idoli e miti, che possono essere eletti a modelli, seppur non socialmente positivi. Questi problemi sono direttamente correlati a devianza e disagi socio-relazionali che affliggono fortemente il mondo giovanile e che si correlano a comportamenti e consumi a rischio, bullismo, cyberbullismo, sexting ecc. Nondimeno, la pluralità di fonti informative alle quali oggi siamo tutti esposti, se da una parte rappresenta una ricchezza in termini di accesso alla conoscenza, dall'altra impone la promozione di un maggiore spirito critico e di capacità di discernimento delle fonti e della loro autorevolezza. Questo problema si scontra con il dilagare dell'analfabetismo funzionale, con la povertà educativa, con l'abbandono scolastico e con l'illusione, non solo giovanile, di poter cedere alla tentazione di eleggere l'opinione a conoscenza; atteggiamento che consegue alla svalutazione dell'importanza dello studio, dell'educazione e dell'approfondimento che è invece alla base delle chance di crescita e di sviluppo di competenze, di merito, e dunque di benessere.

## **Giovani in età d'infanzia, Covid-19 e interazione sociale**

La diffusione del Covid-19 e le conseguenti misure restrittive adottate al fine di contenere i contagi e salvaguardare la salute pubblica hanno sconvolto le abitudini e gli stili di vita dei singoli a livello globale. L'improvvisa interruzione della prossimità fisica e la conseguente trasposizione di gran parte delle interazioni sociali sul piano virtuale hanno avuto ripercussioni profonde sul benessere psicosociale della popolazione, con effetti a lungo termine non ancora ampiamente prevedibili. A risentire dell'assenza dell'interazione sociale faccia a faccia e dunque dell'isolamento domestico sono stati soprattutto bambini e adolescenti che, nel pieno dello sviluppo di processi biopsichici come la formazione dell'identità e l'indipendenza dai genitori, hanno dovuto far fronte alla chiusura prolungata delle scuole e alle altre misure restrittive, riducendo drasticamente le attività relazionali e ludiche al di fuori della sfera domestica (UN, 2020; Orben A *et al.*, 2020). Secondo studi condotti in Cina durante i primi mesi della pandemia e volti ad analizzare gli effetti psicologici dell'isolamento domestico sul benessere mentale dei bambini, i livelli di stress, ansia e depressione sono sensibilmente aumentati al confronto con dati precedenti al lockdown (Xie X *et al.*, 2020; Jiao W *et al.*, 2020; Tso W *et al.*, 2020; I-Hua Chen *et al.*, 2020). Revisioni sistematiche della letteratura scientifica che ha analizzato gli studi circa gli effetti del lockdown sulla salute psico-fisica di bambini e adolescenti, evidenziano un'ampia gamma di conseguenze sul benessere dei bambini, rintracciando un aumento dei livelli di stress, di impotenza e paura, il peggioramento generalizzato dei disturbi del comportamento e dello stato emotivo di questa fascia della popolazione (Minozzi *et al.*, 2021; Meherali *et al.*, 2021; Singh *et al.*, 2020). Il confinamento domestico ha avuto un impatto significativo anche sul ciclo sonno-veglia dei bambini con un aumento della difficoltà ad addormentarsi, di irritabilità, nonché ha prodotto risvegli notturni e livelli crescenti di irrequietezza (Bruni O *et al.*, 2021; Cellini *et al.*, 2021). I risultati degli studi italiani sull'impatto psicosociale del Covid-19 su questa fascia della popolazione non si discostano da quelli sin qui illustrati, riportando un aumento dei livelli di ansia, difficoltà di concentrazione, irritabilità, solitudine e paura (Pisano *et al.*, 2020; Orgilés *et al.*, 2021; Spinelli *et al.*, 2020; Uccella *et al.*, 2021; Segre *et al.*, 2021). È noto come il contesto familiare costituisca un fattore strettamente correlato al benessere di bambini e adolescenti (Reis F *et al.*, 2019);

esso risulta ancor più decisivo in uno scenario di convivenza intensificata rispetto al passato. Per questa ragione, appartenere ad una famiglia con uno status socioeconomico basso e vivere in abitazioni di piccole dimensioni hanno costituito fattori di rischio per bambini e adolescenti esponendoli a una maggiore vulnerabilità nell'ambito dello scenario pandemico (Ravens-Sierber *et al.*, 2021). In relazione al contesto familiare di appartenenza, la presenza di fratelli e sorelle è risultata essere un elemento significativo in termini di benessere psicologico. Nell'assenza di interazioni con i pari, quella con fratelli e sorelle appare aver mitigato gli effetti negativi derivanti dall'isolamento (Francisco *et al.*, 2020; Loades *et al.*, 2020). Inoltre, alla privazione dell'interazione sociale faccia a faccia è corrisposto l'incremento del tempo che i bambini hanno trascorso davanti a uno schermo; tempo che risultava essere già raddoppiato nel corso dell'ultimo decennio (Smahel *et al.*, 2020). Con la didattica a distanza e il confinamento domestico lo spazio virtuale è diventato imprescindibile per dare continuità all'apprendimento e alla comunicazione con amici e parenti, configurandosi anche come la principale fonte di intrattenimento e svago (Mascheroni *et al.*, 2021; Ellis *et al.*, 2020). Secondo un'indagine dell'Osservatorio Mutamenti Sociali in Atto Covid-19 condotta dal gruppo MUSA del CNR-Irpps, il rischio della dipendenza da internet ha pienamente coinvolto anche i minori di 12 anni. Tra i principali disagi riguardanti questa fascia della popolazione è emerso un rilevante abuso di internet a scopo di gioco e comunicazione e solo secondariamente è stato rilevato il disagio connesso al distacco dei bambini dagli amici e dai nonni (MSA Covid-19, 2020). Oltre alle opportunità di apprendimento e socializzazione, come noto, la sovraesposizione ai contenuti della rete espone a una molteplicità di rischi che vanno dalla possibilità di incorrere in contenuti non idonei a tutte le fasce d'età, all'adescamento da parte di sconosciuti e alla possibilità di essere coinvolti in episodi di cyberbullismo, sia come vittime sia come attori (Hasebrink *et al.*, 2009). L'incremento dell'utilizzo dei dispositivi informatici da parte dei bambini durante tutto il periodo pandemico ha amplificato tali rischi, compreso quello di incorrere in tipologie di intrattenimento pericolose. Secondo un'indagine su Google Trends, la ricerca della locuzione "sfide on-line" è aumentata considerevolmente in tutto il mondo durante la primavera del 2020, che ha caratterizzato i mesi di più intenso confinamento domestico. Precisando che non tutte le sfide online sono pericolose per la salute dei bambini, è necessario sottolineare che, in assenza della mediazione del contatto faccia a faccia con i pari e della supervisione degli adulti, alcune di queste attività possono minare la salute psicofisica dei più piccoli, ancora privi di filtri utili a discernere i rischi connessi ad alcuni comportamenti online (Deslandes e Coutinho, 2020). Gli effetti su atteggiamenti, comportamenti e benessere dei bambini connessi all'incremento dell'utilizzo di videogiochi e social media, sono oggetto di numerosi studi recenti che mettono in relazione l'abuso di internet per giocare e comunicare con disturbi di ansia e depressione, alti livelli di solitudine e scarso supporto nell'utilizzo della rete da parte dei genitori (Zhu *et al.*, 2021; De pasquale *et al.*, 2021). L'esposizione a contenuti di carattere violento, in particolare a videogiochi che simulano scene di guerra e combattimento cruento, è oggetto di un dibattito aperto che vede da una parte chi rintraccia una relazione diretta tra la preferenza per questa tipologia di videogiochi e più alti livelli di aggressività tra bambini e adolescenti, peraltro accompagnata da livelli più bassi di prosocialità (Anderson *et al.*, 2010; Milani *et al.*, 2015; Zang *et al.*, 2021; Chang *et al.*, 2019), e dall'altra studi che invece confutano l'esistenza di una relazione tra l'esposizione a questo genere di contenuti e i comportamenti aggressivi dei più giovani (Szycik *et al.*, 2017; Ferguson *et al.*, 2010). Infine, la sovraesposizione a contenuti digitali di carattere stereotipato, sia che si tratti di film di animazione, di serie tv, sia di canali di intrattenimento su YouTube, sostiene

l'adesione di questa fascia della popolazione a modelli comportamentali che ricalcano i ruoli di genere maschili e femminili (Aley *et al.*, 2020).

## **L'indagine sullo stato dell'infanzia del progetto OTG**

Il progetto OTG si compone di attività di ricerca ed educazione. La prima attività ha riguardato la realizzazione di un'indagine di tipo pilota che è stata condotta presso scuole pubbliche primarie di Roma. Il modulo di ricerca prevede successivi interventi educativi rivolti ad alunni, docenti e genitori, presso le medesime scuole oggetto di indagine. Complessivamente, queste attività si propongono di contrastare la violenza e la devianza sociale attraverso lo sviluppo del pensiero, sia critico sia creativo, e della capacità di interrogarsi e discernere sui contenuti e sugli stimoli ai quali ci si espone evitando il rischio di rimanerne condizionati e strumentalizzati. Il risultato atteso è lo sviluppo nelle bambine e nei bambini della capacità di creare i propri modelli di pensiero e comportamento, per diventare produttori di contenuti e non passivi consumatori. Il modulo è dunque costituito da due attività principali:

1. identificazione per mezzo di una specifica indagine dei modelli comportamentali di riferimento di bambine e bambini presenti in due municipi romani, degli effetti dell'interiorizzazione di stereotipi e pregiudizi sociali e dell'esposizione a videogiochi e programmi di intrattenimento con contenuti violenti;
2. interventi educativi, formativi, di sensibilizzazione e divulgazione presso le scuole oggetto di indagine rivolti a bambini, docenti e genitori.

L'oggetto di studio di questo modulo di ricerca è innovativo e ancora largamente inesplorato, pertanto l'indagine che è stata effettuata è di tipo pilota, ovvero svolta su un insieme ristretto della popolazione di riferimento al fine di rilevare informazioni propedeutiche all'affinamento degli strumenti di ricerca con l'obiettivo di realizzare successivamente un'indagine più complessa, su una scala geografica più ampia e statisticamente rappresentativa dell'universo dei giovani in età d'infanzia. L'indagine pilota è stata realizzata nei municipi VI e VIII di Roma. La scelta di tali municipi è stata dettata dall'esigenza di dar voce a una fascia infantile della popolazione che vive in contesti socioeconomici e culturali con caratteristiche dissimili al fine di affrontare il problema oggetto di studio in una sua più complessa casistica.

Gli esiti dell'attività di indagine, trattati attraverso tecniche di analisi statistica di tipo monovariata, bivariata e multivariata, costituiscono la base conoscitiva per la definizione dei contenuti specifici della seconda e ultima attività del modulo, che prevede la realizzazione di interventi educativi, formativi, di sensibilizzazione e divulgazione nel corso dei primi tre mesi dell'anno scolastico 2021/2022. A tal fine, il CNR-Irpps, per avvalersi di professionalità altamente specializzate nella conduzione di tali interventi, ha attivato una procedura comparativa riservata ad enti del terzo settore per la stipula di una apposita convenzione, che è stata infine siglata con la Fondazione Fabbrica Della Pace e Movimento Bambino Onlus. A partire dai risultati dell'indagine condotta dal gruppo MUSA, la metodologia di tali interventi punterà allo sviluppo delle *life skill education*, ovvero di abilità cognitive, emozionali e relazionali volte a favorire un agire consapevole sia sul piano individuale sia sociale. Particolare attenzione sarà rivolta alle differenze di genere e allo sviluppo della capacità di prendere decisioni, di risolvere problemi, di

pensiero creativo e critico, di autocoscienza, di empatia e gestione delle emozioni e dello stress. L'intervento sarà inoltre propedeutico alla promozione attiva dell'autostima degli alunni e dunque al miglioramento delle relazioni tra pari e con insegnanti e genitori, nonché al miglioramento del rendimento scolastico e al contrasto dei fenomeni di violenza, devianza e abbandono scolastico.

## **Metodologia e attività condotte nell'ambito dell'indagine sull'infanzia del progetto OTG**

La prima attività progettuale si è avviata a febbraio 2021 con l'**attività di scouting** sulle scuole primarie pubbliche di Roma di interesse ai fini dell'indagine. Tale attività non ha previsto un piano di campionamento ed è stata eseguita su scelta ragionata e prendendo come universo di riferimento tutte le scuole primarie presenti nei territori dei municipi VI e VIII di Roma. Ai fini del reclutamento di 4 scuole per municipio, sono state complessivamente contattate 21 scuole del Municipio VI e 6 scuole del Municipio VIII. Si precisa che sono racchiuse nel territorio del Municipio VIII le seguenti zone: Ostiense, Valco San Paolo, Garbatella, Navigatori, Tor Marancia, Tre Fontane, Grottaperfetta, Appia Antica Nord, Appia Antica Sud. Le seguenti zone afferiscono invece al Municipio VI: Borghesiana, Castelveverde, Colle del Sole, Colle Aperto, Colle Monfortani, Colle Prenestino, Colle Regillo, Corcolle. Finocchio, Fosso San Giuliano, Giardinetti, Giardini di Corcolle, Lunghezza. Osa, Pantano Borghese, Ponte di Nona, Prato Fiorito, Rocca Cencia, Tor Bella Monaca, Tor Vergata, Torre Angela.

La comunicazione del progetto e la richiesta di accesso alle strutture è stata avanzata per mezzo di una preliminare telefonata agli istituti scolastici e successivamente tramite l'invio di e-mail agli indirizzi di dirigenti e referenti esterni delle scuole. In allegato alle e-mail sono sempre state inserite due lettere esplicative circa la natura, gli obiettivi e le attività del progetto OTG: una più generica a firma del Dipartimento per le politiche della famiglia della Presidenza del Consiglio, e un'altra di carattere operativo a firma del responsabile del progetto OTG (Appendice 1).

Come previsto, la presenza della pandemia e le restrizioni adottate per la tutela della salute pubblica si sono rivelate un fattore fortemente ostativo ai fini del reclutamento delle scuole. Le difficoltà maggiori sono state riscontrate in riferimento al Municipio VIII, e soprattutto in conseguenza della scarsa presenza di scuole primarie (si precisa che in tale Municipio si contano diverse scuole primarie, ma la quasi totalità di queste costituiscono plessi e distaccamenti da sedi principali, che fanno capo a sole cinque dirigenze). Le attività di comunicazione del progetto e di sensibilizzazione alla partecipazione alle attività del modulo si sono rivelate per queste ragioni particolarmente critiche. Nonostante quanto proposto dal progetto sia in termini di finalità sia di attività sia stato accolto con grande entusiasmo, pressoché tutte le dirigenze scolastiche hanno mostrato almeno un iniziale scetticismo circa la possibilità di accesso ai loro istituti di istruzione. I temi di trattazione del progetto, a partire dalle problematiche connesse all'interazione sociale giovanile, e dunque al cyberbullismo e all'iperconnessione, sono stati però riconosciuti da tutti, dirigenti e insegnanti, come temi sui quali esiste una concreta e urgente necessità di approfondimento e intervento, soprattutto alla luce della diffusione del Covid-19 che in moltissimi casi ha compromesso l'interazione fisica dei giovani generando un riversamento nel mondo virtuale.



È doveroso sottolineare che le scuole contattate hanno sempre riconosciuto l'importanza e l'urgenza delle iniziative progettuali proposte. In molti casi, la comunicazione del progetto, e in particolare l'autorevolezza dell'ente committente e di quello esecutore, ha rafforzato l'affidabilità del progetto. Le scuole hanno lamentato di non percepire solitamente tali attenzioni istituzionali, e pertanto apprendere che la Presidenza del Consiglio e il CNR si fossero attivati per le finalità specificate in un periodo socialmente così critico si è rivelato come un punto di forza del progetto che ha permesso di guadagnare l'attenzione e la fiducia delle scuole; un fatto tutt'altro che scontato dato il momento storico che a tutt'oggi si sta vivendo. Nonostante il diffuso interesse manifestato per il progetto, molte scuole hanno negato ai ricercatori l'accesso fisico alle loro strutture, rendendosi disponibili allo svolgimento dell'indagine esclusivamente da remoto.

Sebbene il progetto prevedesse la possibilità di condurre l'indagine anche da remoto, o mediante una modalità mista con parte delle attività in presenza e parte da remoto, il gruppo di ricerca, che da sempre insiste sull'esigenza della presenza fisica dei ricercatori sul campo al fine di garantire il più elevato controllo ed affidabilità dei dati da raccogliere, ha deciso di estendere al massimo l'attività di scouting nei due municipi al fine di sollecitare quante più scuole possibile a concedere il consenso all'accesso ai loro locali e dunque allo svolgimento della rilevazione in presenza e con la massima osservanza delle norme relative al Covid-19 e dunque alla tutela della salute. L'intenso susseguirsi di telefonate ed e-mail di chiarimento e rassicurazione con le scuole, dopo circa 50 giorni di attività di scouting, ha infine permesso la **selezione del collettivo**, e dunque il reclutamento di quattro scuole per municipio, come previsto dal disegno di ricerca. L'autorevolezza di ente conduttore e finanziatore, nonché la perseveranza dei comunicatori del gruppo MUSA, hanno infine avuto la meglio così da gettare le condizioni per effettuare la rilevazione come desiderato allo scopo di arginare ogni condizionamento che avrebbe potuto agire sui giovani al momento della compilazione del questionario, e allo stesso tempo impedire l'interazione tra gli intervistati e tra intervistati e insegnanti.

Come previsto dal progetto, in ognuna delle scuole coinvolte, l'indagine è stata condotta su studentesse e studenti delle classi terze, quarte e quinte, selezionate a cura dei dirigenti scolastici. Inizialmente si è stimato il raggiungimento di circa 60 alunni per scuola, al fine di comporre un collettivo statistico di circa 500 giovani. A causa delle assenze di molti alunni e soprattutto del frazionamento delle classi, operato dalle scuole per ridurre la numerosità degli alunni allo scopo di garantire un maggiore distanziamento fisico, sono state infine effettuate un totale di 412 interviste in presenza. In considerazione del contesto ambientale nel quale si è operato e della natura dell'indagine, di tipo pilota, si ritiene pertanto tale risultato altamente soddisfacente.

Sotto il profilo operativo, dopo aver fissato le date di rilevazione, almeno 20 giorni prima del giorno d'indagine, ad ogni scuola è stato consegnato fisicamente un plico contenente i moduli di consenso informato in formato cartaceo. Tali moduli sono stati necessari ad ottenere l'autorizzazione da parte delle famiglie delle studentesse e degli studenti selezionati a cura delle scuole ai fini della somministrazione del questionario d'indagine ai rispettivi figli. I moduli sono stati corredati di una scheda socio-anagrafica familiare (Appendice 2). Le scuole hanno quindi provveduto ad invitare le famiglie a firmare il consenso informato e alla compilazione scheda socio-anagrafica, provvedendo poi al recupero e alla consegna dei documenti al gruppo di ricerca, prima dell'inizio della fase di rilevazione. Data la giovane età del

collettivo, nel caso di questa ricerca non è stato possibile chiedere la compilazione dei dati socio-anagrafici familiari agli stessi alunni. Nell'ambito di ricerche precedentemente effettuate dal gruppo MUSA, talvolta è stata infatti riscontrata difficoltà a fornire specifiche informazioni familiari - in particolare il titolo di studio dei genitori e la loro condizione occupazionale - anche tra gli adolescenti delle scuole secondarie, sia di primo sia di secondo grado.

Metodologicamente, alle schede socio-anagrafiche familiari sono stati attribuiti dai ricercatori dei codici alfanumerici che sono stati successivamente associati ai questionari d'indagine. Questi ultimi, ai fini della tutela della privacy e dell'anonimato degli intervistati, il giorno della rilevazione sono stati consegnati agli alunni esclusivamente a cura dalle maestre scolastiche. Tale procedura, con la collaborazione delle scuole, ha permesso al gruppo di ricerca di procedere all'associazione dei dati rilevati attraverso la scheda socio-anagrafica familiare con quelli successivamente inseriti nei questionari compilati dai giovani. Come noto, la rilevazione di dati socio-anagrafici familiari costituisce un passaggio ineludibile in questo ambito di ricerca. Lo status familiare influisce infatti fortemente su atteggiamenti e comportamenti giovanili, solo in parte soggetti al condizionamento della socializzazione secondaria, principalmente di tipo educativo scolastico e relativo al gruppo dei pari.

Con la costruzione della scheda socio-anagrafica familiare ha avuto inizio la fase di **definizione delle dimensioni e delle variabili** di ricerca. Nella scheda socio-anagrafica sono state inserite le seguenti variabili "ascrittive":

- numero dei componenti della famiglia conviventi;
- numero dei fratelli e delle sorelle dell'alunna/o conviventi;
- numero dei fratelli e delle sorelle dell'alunna/o non conviventi;
- cittadinanza dei genitori;
- stato civile dei genitori;
- titolo di studio dei genitori;
- condizione occupazionale dei genitori.

Come da progetto, la fase di rilevazione è stata dunque condotta in presenza di due facilitatori, ricercatori del gruppo MUSA, tra i quali è stato sempre presente il responsabile del progetto. Date le scarse dotazioni informatiche e di connessione a internet delle scuole primarie coinvolte nell'attività, si è optato per la somministrazione di un questionario di ricerca in formato cartaceo e non dunque elettronico. Questa scelta è stata comunque ritenuta facilitatrice ai fini della compilazione del questionario da parte dell'utenza oggetto di studio. Il questionario cartaceo è stato infatti confezionato tenendo conto delle abitudini di lettura dei bambini e dunque della grandezza dei caratteri di scrittura, analoghi a quelli che si ritrovano sui libri di testo dedicati a questa tipologia di studenti, oltretutto mediante un linguaggio specificatamente calibrato sulla fascia di età di interesse. A fronte di questi possibili vantaggi, il gruppo di ricerca ha però dovuto provvedere ad effettuare, al termine della fase di rilevazione, un'ulteriore azione: l'inserimento manuale dei dati rilevati nelle otto scuole; un'operazione, questa, che viene solitamente evitata in quanto estremamente laboriosa.

Il questionario d'indagine è stato di tipo semi-strutturato. Nonostante si sia optato per la somministrazione cartacea, è stata ugualmente creata una versione elettronica del questionario, che è stata utilizzata anche

per l'inserimento dei dati rilevati. Il questionario elettronico è stato inserito sul software Limesurvey, installato su un server del CNR<sup>1</sup>.

La **costruzione del questionario** è avvenuta a partire dall'analisi della letteratura circa l'interazione sociale, il disagio e la devianza in questa fascia di popolazione, e della selezione di alcune principali dimensioni di analisi:

- quantità e qualità dell'interazione sociale tra pari;
- tempo trascorso su schermo;
- cyberbullismo, sexting, adescamento online;
- benessere;
- atteggiamenti e comportamenti sociali.

Il processo di operazionalizzazione che ha condotto alla trasformazione dei concetti in variabili e infine in domande predisposte all'osservazione dei fenomeni obiettivo nell'ambito del questionario è stato di particolare complessità in quanto ha dovuto tenere conto dei possibili effetti su atteggiamenti e comportamenti dei giovani in età d'infanzia della diffusione del Covid-19, con particolare riguardo a quelli prodotti dal confinamento domestico e dalla riduzione dei contatti fisici. Le principali variabili adottate sono state:

- interazione sociale verticale e orizzontale (tempo libero, pratica sportiva, fiducia relazionale);
- eventi e comportamenti online;
- dispositivi informatici utilizzati, scopi e tempo di fruizione;
- tipologia di videogiochi preferiti e modalità di fruizione;
- tipologia di videogiochi preferiti e modalità di fruizione;
- stati connessi all'uso di dispositivi elettronici, videogiochi e contenuti video;
- stato individuale;
- prosocialità;
- stereotipia di genere.

La costruzione del questionario è avvenuta simultaneamente all'attività di scouting con le scuole primarie. Per la validazione del questionario, ci si è avvalsi di un **pretest** che è stato effettuato al termine di marzo su 25 bambine e bambini in età compresa tra gli 8 e gli 11 anni. Questa fase ha permesso di affinare lo strumento di indagine, che è stato ricalibrato in termini di linguaggio relativamente ad alcune affermazioni e domande. A questa fase ha conseguito la **stesura del questionario finale d'indagine** (Appendice 3), quindi la **fase di rilevazione sul campo** presso il collettivo statistico individuato (Tabella 1), che è avvenuta tra il 14 aprile e il 13 maggio 2021, e, successivamente all'**inserimento manuale dei dati di ricerca, l'analisi e l'interpretazione dei dati** (fase di lavoro, come suindicato, anticipata rispetto alla tempistica prevista dal progetto).

Tabella 1. Scuole partecipanti all'indagine e periodo di rilevazione

---

<sup>1</sup> Si tratta di uno spazio web di tipo sicuro (HTTPS), gestito dai sistemisti del CNR. I questionari caricati su tale sistema non rilevano dati identificativi, non tracciano l'IP, non memorizzano i cookies dei rispondenti, nemmeno quelli tecnici necessari per la navigazione, e non conservano dati identificativi derivanti dall'accesso al questionario.

MUNICIPIO RM VI			MUNICIPIO RM VIII		
Nome scuola	Indirizzo	Data di rilevazione	Nome scuola	Indirizzo	Data di rilevazione
Istituto Comprensivo Donatello	Via Millet, 21	14-apr-21	Istituto Comprensivo Carlo Alberto Dalla Chiesa	Via di Grotta Perfetta, 615 - rilevazione 542 plesso Europa	21-apr-21
Melissa Bassi	Via dell'Archeologia 139 - via amico Aspertini 325	16-apr-21	Istituto Comprensivo Via Padre Semeria	Via Padre Semeria 28	26-apr-21
Istituto Comprensivo Castelverde	Via Massa S. Giuliano, 131	07-mag-21	Istituto Comprensivo Via Salvatore Pincherle	Via Salvatore Pincherle 140 (classe 4)	30-apr-21
Via E. Macro	Via Emilio Macro, 25/31	13-mag-21	Istituto Comprensivo Piazza Damiano Sauli	Piazza Damiano Sauli n. 1	04-mag-21

Si precisa che, rispetto al progetto iniziale, che prevedeva una duplice modalità di rilevazione, ovvero la somministrazione del questionario e una successiva discussione guidata in aula sui modelli comportamentali di riferimento indotti da video, videogiochi, app e stereotipi di genere, operativamente, in particolare allo scopo di produrre dati più completi e affidabili, è stato preferito optare per l'inserimento nel questionario dei temi che sarebbero stati da trattare verbalmente con la discussione guidata. Peraltro, ogni discussione avrebbe risentito dell'uso della mascherina e della specifica prossemica del dialogo, determinata dall'obbligo di distanziamento da alunne e alunni di almeno un metro; fattori che avrebbero ridotto l'empatia nel rapporto intervistato/intervistatore e la necessaria confidenzialità espositiva di bambine e bambini. Ciò ha implicato la costruzione di un questionario molto più articolato rispetto a quanto previsto in fase progettuale. Tale scelta, seppur ha comportato una più complessa elaborazione di concetti e variabili, ha permesso di rilevare in modo maggiormente puntuale:

- videogiochi preferiti (genere, nome e ragione della preferenza)
- video preferiti (genere, nome e ragione della preferenza)
- stereotipia di genere.

A fronte di un più oneroso lavoro di costruzione dello strumento di rilevazione, la scelta di includere nel questionario le tematiche che inizialmente erano state pensate come parte di una discussione libera in aula, si è rivelata dunque opportuna - come sostanziato dai risultati ottenuti - ai fini di una rilevazione analitica delle informazioni necessarie rispetto all'obiettivo di indagine del modulo.

## **Gli indicatori**

Il questionario somministrato agli studenti della scuola primaria è stato pensato secondo un piano di elaborazione dei dati strutturato in variabili di base e variabili sintetiche, ottenute a partire da quelle originarie attraverso trasformazioni lineari o ricodifiche, che rispondono al bisogno di creazione di indicatori utili alla misurazione di quanto oggetto della ricerca.

Tutti gli indicatori sono ipotizzati in via teorica e la rilevazione si configura come una occasione di verificarne l'efficacia nell'applicazione ai dati di ricerca. Gli strumenti ipotizzati al fine della trattazione delle dimensioni oggetto di indagine sono di tipo sperimentale, in quanto riguardano una fascia d'età sensibile che generalmente non viene sottoposta a metodiche di osservazione strutturata mediante strumenti complessi di analisi di atteggiamenti e comportamenti. Le analisi finora eseguite hanno fornito un riscontro positivo circa l'affidabilità delle informazioni rilevate e la bontà degli strumenti atti alla loro interpretazione. Ciò è dovuto essenzialmente a due fattori: l'accurata scelta delle dimensioni e delle variabili oggetto di studio, empiricamente testate ex ante la conduzione dell'indagine. Questo processo, sviluppato su un collettivo ridotto di bambini e bambine con le medesime caratteristiche del collettivo di indagine, ha permesso sia di affinare lo strumento di ricerca sia di verificare la piena comprensione delle domande da parte della fascia di popolazione osservata. Il secondo fattore determinante ha riguardato la presenza sul campo dei ricercatori del gruppo MUSA durante la fase di rilevazione dei dati, allo scopo di fornire assistenza alla compilazione del questionario, assicurando la più ampia comprensione di quanto richiesto e favorendo la raccolta di dati incondizionati dall'ambiente scolastico e dalla presenza del personale docente.

Di seguito sono elencate le variabili descrittive formulate ex post la fase di rilevazione dei dati ai fini dell'analisi e dell'interpretazione dei risultati di ricerca.

#### *Livello culturale familiare*

La condizione familiare ascrittiva, che riguarda il titolo di studio posseduto e la condizione occupazionale dei genitori dei bambini e delle bambine intervistate, è stata indagata attraverso due indicatori: il livello culturale e il livello economico. L'indicatore di livello culturale familiare è stato costruito sulla base del titolo di studio dei genitori rilevato attraverso 6 modalità precodificate di risposta, successivamente ricodificate mediante l'osservazione dei risultati. L'esito del processo di ricodifica ha generato un indicatore composto da 4 livelli di istruzione: basso, medio-basso, medio-alto e alto. Nel livello di istruzione basso sono stati inseriti i soggetti che hanno dichiarato di avere conseguito la licenza elementare, la licenza media inferiore o di non possedere alcun titolo di studio. A chi ha indicato di avere conseguito il diploma di scuola superiore è stato assegnato il livello medio e, infine, a chi ha indicato di avere conseguito almeno una laurea o titoli post lauream è stato assegnato il livello alto. Il secondo stadio di ricodifica ha riguardato una sintesi dei dati considerando contestualmente le risposte di entrambi i genitori. È stato pertanto assegnato un livello culturale basso in presenza di due titoli di studio bassi, di un titolo di studio basso e uno medio e in caso di presenza di un solo genitore con titolo di studio basso. Il livello culturale medio-basso è stato assegnato in presenza di entrambi i genitori con titolo di studio medio, di un genitore con titolo di studio medio e un genitore con titolo di studio alto, e in presenza di un solo genitore con titolo di studio medio. Lo status culturale alto è stato infine assegnato in presenza di entrambi i genitori con titolo di studio alto. In presenza di un'elevata distanza tra i titoli di studio posseduti dai genitori (ad esempio un genitore con licenza elementare e l'altro con laurea), la definizione del livello culturale familiare si è basata su un criterio di assegnazione che ha dato maggior peso al titolo di studio più elevato.

### *Livello economico familiare*

L'indicatore di livello economico familiare consiste in una stima correlata all'inquadramento occupazionale dei genitori. L'esito del processo di ricodifica ha generato un indicatore a 4 livelli: basso, medio-basso, medio-alto, alto. Il livello economico familiare basso è stato assegnato a chi non ha mai lavorato e a chi era privo di occupazione al momento della rilevazione. Il livello medio-basso è stato assegnato agli occupati non specializzati. Il livello medio-alto è stato assegnato agli impiegati di fascia media pubblici e privati. Il livello alto è stato assegnato agli occupati in posizioni dirigenziali e a liberi professionisti (avvocati, medici, architetti, ecc.). Analogamente alla costruzione dell'indicatore di livello culturale familiare, il secondo stadio di ricodifica ha riguardato una sintesi dei dati considerando contestualmente le risposte di entrambi i genitori. È stato pertanto assegnato il livello economico medio-basso anche in presenza di un genitore con un'occupazione non specializzata e di uno che non ha mai lavorato o privo di occupazione al momento della rilevazione. Il livello economico medio-alto è stato assegnato anche in presenza di un genitore impiegato di fascia media, pubblico o privato, e l'altro con un'occupazione non specializzata. Il livello alto, infine, è stato assegnato anche in presenza di un genitore occupato in posizioni dirigenziali o libero professionista e l'altro impiegato di fascia media, pubblico o privato. In presenza di un'elevata distanza tra le posizioni occupazionali dei genitori (ad esempio un genitore inoccupato e l'altro dirigente), la definizione del livello economico familiare si è basata su un criterio di assegnazione che ha dato maggior peso allo status occupazionale più elevato.

### *Cittadinanza*

Questo indicatore è stato costruito in base alla cittadinanza dei genitori. L'esito del processo di ricodifica ha generato un indicatore a tre modalità: straniera, in presenza di entrambi i genitori stranieri, italiana, in presenza di entrambi i genitori italiani, e mista, in presenza di almeno un genitore straniero. Questo indicatore può essere sintetizzato su base binomiale, aggregando le modalità straniera e mista, per distinguere dagli studenti italiani la quota di studenti intervistati con esperienza migratoria<sup>2</sup>.

### *Ruoli di genere*

L'indicatore di adesione ai ruoli di genere è stato costruito sulla base di una variabile atta a misurare l'interiorizzazione di modelli comportamentali maschili e femminili stereotipati. In questo caso è stato proposto agli intervistati un elenco di azioni e ruoli sociali chiedendo chi li svolgesse o potesse ricoprirli meglio: i maschi, le femmine o se invece il sesso fosse irrilevante. Una prima fase del processo di ricodifica ha riguardato la selezione di azioni e ruoli connessi ai tradizionali stereotipi di genere al fine di definire i livelli di adesione da parte di bambine e bambini ai ruoli sociali di genere maschili e femminili. Per la costruzione dell'indicatore dei ruoli femminili sono stati selezionati i seguenti ruoli e azioni: cucinare, danzare, insegnare, occuparsi dei figli, pulire, fare la spesa, parlare per molto tempo al telefono e leggere. Per la costruzione dell'indicatore dei ruoli maschili sono state scelte le seguenti azioni e ruoli: giocare a calcio, guidare, comandare a lavoro, comandare in famiglia, guadagnare tanti soldi, fare il presidente, giocare ai videogiochi, combattere nello sport, fare lo scienziato e fare il poliziotto. Successivamente, è stato assegnato un punto ad ogni risposta che identificasse l'azione o il ruolo in

---

<sup>2</sup> Si segnala che la quota di studenti con entrambi i genitori stranieri corrisponde alla percentuale di stranieri regolari presenti sul territorio nazionale. Questo dato sostiene l'attendibilità dei dati demografici rilevati, pur trattandosi di un piccolo collettivo di studenti le cui stime non sono a rigore generalizzabili a livello nazionale.

questione come esclusivamente di dominio femminile per il primo indicatore ed esclusivamente di dominio maschile per il secondo. Dalla somma dei punteggi ottenuti sono stati definiti 4 livelli di adesione ai ruoli di genere: assente, bassa, media e alta, corrispondenti ai quartili delle distribuzioni delle frequenze di risposta.

#### *Prosocialità*

L'indicatore di prosocialità è stato costruito sulla base dell'interpretazione delle risposte relative a tre variabili circa il comportamento prosociale. Successivamente, sono stati calcolati tre indicatori parziali, uno per ognuna delle variabili indagate, aventi ognuno 4 livelli di prosocialità: bassa, medio-bassa, medio-alta, alta. L'ultima fase del processo di costruzione dell'indicatore di prosocialità ha riguardato la sintesi dei tre indicatori parziali attraverso il calcolo di un valore medio e la riduzione in 3 classi di prosocialità complessiva: bassa, media e alta.

#### *Screen time su videogiochi, social media e applicazioni*

L'indicatore di screen time su videogiochi, social media e applicazioni è stato costruito sulla base di quattro variabili atte a indagare sia il tempo di fruizione di videogiochi sia il tempo di fruizione di social media e applicazioni. La frequenza, per entrambe le tipologie di screen time, è stata rilevata in giorni per settimana e in ore al giorno. Sono stati dunque costruiti due indicatori categorizzati in quattro livelli di screen time: assente, basso, medio e alto. Vengono considerati iperconnessi i rispondenti con un alto livello di screen time.

#### *Devianza online*

Relativamente a questo tema, sono stati costruiti tre indicatori relativi agli attori di cyberbullismo, alle vittime di cyberbullismo e alle vittime di adescamento da parte di adulti. In questo caso sono stati proposti agli intervistati elenchi relativi ad azioni online chiedendo quali, nel corso dell'ultimo anno, avessero compiuto o subito. Attori di cyberbullismo sono stati definiti i rispondenti che avessero compiuto almeno un'azione tra quelle proposte e che hanno riguardato lo sfogo quando si è arrabbiati, il litigio, l'insulto, le minacce, l'esclusione di qualcuno da un gruppo e la condivisione di foto o video di qualcuno senza permesso. Vittime di cyberbullismo sono stati definiti i rispondenti che avessero subito almeno un'azione tra quelle proposte e che hanno riguardato insulti o prese in giro, minacce, l'esclusione da un gruppo, l'istigazione a farsi male e la condivisione di foto o video senza permesso. Vittime di adescamento online da parte di adulti sono stati definiti i rispondenti che hanno subito almeno un atto critico tra quelli proposti: ricevimento di complimenti, offerte di regali, richieste di foto, video e di incontri in presenza da parte di adulti sconosciuti.

#### *Emozioni negative*

L'indicatore di frequenza di emozioni negative percepite è stato costruito sulla base di sette variabili atte a misurare, su una scala a quattro passi, la frequenza della percezione delle seguenti emozioni negative: rabbia, paura, tristezza, agitazione, solitudine. Tale indicatore è il risultato della somma delle emozioni rilevate, dicotomizzate in fase di ricodifica dei risultati tra presenza e assenza del fenomeno, e presenta una scala a 6 gradi di frequenza di emozioni negative.

## L'indagine. Uno sguardo d'insieme sul collettivo e i risultati

Il collettivo di ricerca è composto da 410 soggetti, di cui 220 maschi e 190 femmine. Rispetto alla distribuzione per Municipio di appartenenza, 195 rispondenti risiedono nel Municipio VI e 215 nel Municipio VIII. In totale 145 studenti appartengono alla classe III, 130 alla classe IV e 135 alla classe V.

Rispetto alla numerosità del nucleo familiare dei casi osservati, nel 4,5% di questi sono stati riscontrati 2 componenti conviventi, 3 nel 14,9%, 4 nel 58,8%, mentre 5 e più nel 21,8%. Il 16,1% degli intervistati è figlio unico, il 40,1% ha un fratello convivente, il 7,8% ha 2 o più fratelli conviventi. Il 40,3% del collettivo ha una sorella convivente, il 6% ha 2 o più sorelle conviventi. Nel 3% dei casi si riscontra la presenza di fratelli non conviventi e nel 2,3% di sorelle non conviventi.

L'86,2% degli intervistati ha entrambi i genitori italiani, l'8,3% stranieri, e il 5,5% uno italiano e uno straniero. Il 19,3% di questi genitori sono conviventi, il 67% sono sposati, il 12,2% sono separati e l'1,5% divorziati. Il 36% delle madri ha conseguito una laurea o un titolo post lauream, il 46,7% il diploma di scuola secondaria superiore, il 16,5% il diploma di scuola secondaria inferiore, mentre il restante 0,8% ha un titolo di licenza elementare o nessun titolo. Il 26,1% dei padri ha conseguito una laurea o un titolo post laurea, il 51,4% il diploma di scuola secondaria superiore, il 20,9% il diploma di scuola secondaria inferiore e l'1,6% ha il titolo di licenza elementare o nessun titolo. Relativamente alla condizione occupazionale delle madri, il 4,1% non ha mai lavorato e il 19,4% non è risultata occupata in quanto lavoratrice saltuaria. Tra i padri, il 4,4% è risultato un lavoratore saltuario senza un'occupazione. Lo status occupazionale dei genitori è nel 35,2% dei casi basso, nel 17,3% medio, nel 29,9% medio-alto e nel 17,6% alto. Di seguito, la scheda di sintesi dell'indagine riporta le principali informazioni relative alla rilevazione, alla metodologia e alle caratteristiche del collettivo intervistato:

### SCHEDA DI SINTESI DELL'INDAGINE

**Data:** aprile/maggio 2021

**Numero delle interviste:** 410 alunni e alunne

**Tipologia di intervista:** faccia a faccia PAPI (Paper And Pencil Interviewing)

**Universo di riferimento:** alunni delle classi terze/quarte/quinte di scuole primarie dei municipi VI e VIII di Roma

**Intervistati:**

- Alunne 46,3%; Alunni 53,7%

- Classi terze 35,4%; classi quarte 31,7%; classe quinte 32,9%

- Municipio VI 47,6%, Municipio VIII 52,4%

- Scuole: Castelveverde 11,7%; Dalla Chiesa 13,9%; Damiano Sauri 12,7%; Donatello 13,9%; Emilio Macro 10,5%; Melissa Bassi 11,2%; Pincherle 12,4%; Semeria 13,7%.

- Titolo di studio dei genitori: basso 27,5%; medio 31,2%; medio-alto 23,4%; alto 17,9%

**Domande della scheda socio-anagrafica familiare:** 7

**Domande del questionario scolastico:** 42

**Argomenti trattati:** interazione sociale verticale e orizzontale; eventi e comportamenti online; dispositivi informatici utilizzati, scopi e tempo di permanenza; tipologia di videogiochi preferiti e modalità di fruizione; tipologia di social media e applicazioni preferite e modalità di fruizione; stati connessi all'uso di dispositivi elettronici; stati individuali; prosocialità; stereotipi di genere.

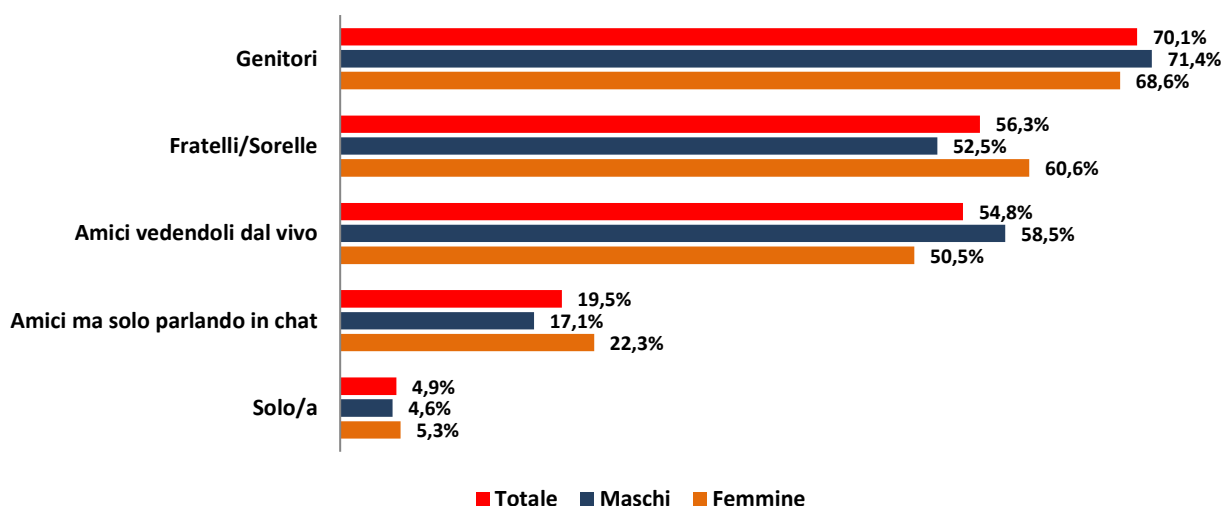


I successivi paragrafi forniscono una descrizione delle principali evidenze riscontrate in atteggiamenti, comportamenti e opinioni rilevate presso le alunne e gli alunni intervistati, tenendo conto delle differenze più significative per sesso, municipio di appartenenza e titolo di studio dei genitori.

### Tempo libero, interazione tra pari e fiducia

Il tempo libero viene trascorso per il 70,1% degli intervistati con i genitori, per 56,3% con fratelli e sorelle, per il 54,8% con amici vedendoli del vivo, mentre il 19,5% lo occupa con gli amici ma parlando in chat (Figura 1). Nel Municipio VIII la quota di chi trascorre il tempo libero vedendo gli amici di persona è pari al 62,9%; percentuale che si attesta al 45,8% nel Municipio VI. Incontrano maggiormente di persona i propri amici gli studenti i cui genitori hanno un titolo di studio alto (70,4% contro il 47,7% con titolo di studio basso).

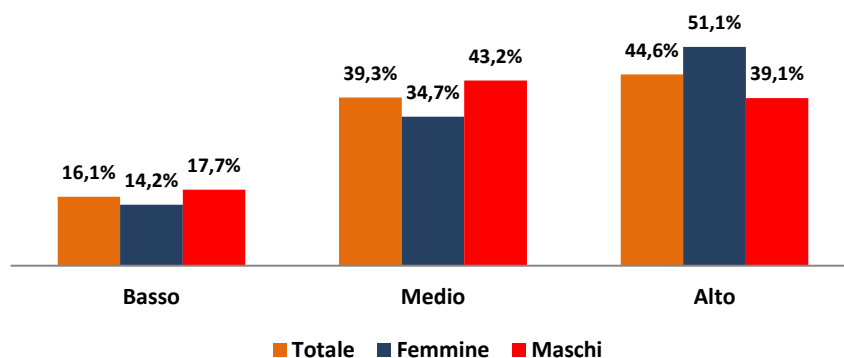
Figura 1. Con chi trascorri il tempo libero (% per sesso)



Gli intervistati preferiscono il dialogo di persona nel 95,1% dei casi, mentre nel 4,9% mediante chat. Esprimendo un giudizio sui propri amici, essi sostengono che sono principalmente divertenti (95,8%), quindi affettuosi (47%; di cui 57,4% femmine e 38% maschi), pacifici (24,4%) e infine litigiosi (10,3%). Rispetto a questo ultimo aspetto, è stato rilevato che il 2,5% degli intervistati litiga sempre con i propri compagni o amici, il 12,1% spesso, il 61,3% ogni tanto e il 24,1% mai. Una **litigiosità minore** è stata riscontrata sia nel **Municipio VI** (qui non litiga mai il 31,4% degli intervistati contro il 17,5% nel Municipio VIII) sia tra chi ha **genitori con un basso titolo di studio** (35,5% rispetto al 17,1% di chi proviene da famiglie con titolo di studio alto). In merito a questo tema, si precisa che non sono state riscontrate differenze significative per sesso.

Rispetto alla **prosocialità**, misurata attraverso un indicatore che attesta la propensione al beneficio di altre persone in assenza di ricompense esterne, il **44,6%** degli intervistati si colloca su un **livello alto** di prosocialità, il **39,3% medio** e il **16,1% basso** (Figura 2). Una più spiccata prosocialità è stata riscontrata tra le **alunne** (51,1% contro il 39,1% dei maschi), i rispondenti del **Municipio VIII** (51,2% contro il 37,4% del Municipio VI) e in corrispondenza di alunni con **genitori con un elevato titolo di studio** (53,5% contro il 35,8% con titolo di studio basso).

Figura 2. Livelli di prosocialità (% per sesso)



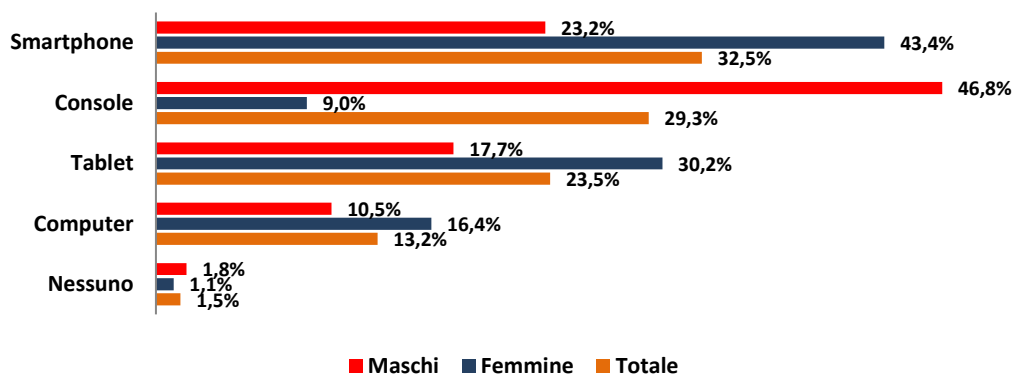
Relativamente al rapporto con l'altro, sono stati misurati anche i livelli di fiducia riposti nei confronti delle principali figure di riferimento. Il **39%** dei rispondenti si **fida maggiormente** della **madre**, il **21,8%** dei **parenti** (esclusi i genitori), il **20,6%** degli **amici**, il **16,3%** del **padre**, il 2% degli insegnanti scolastici e infine lo 0,3% degli insegnanti sportivi extrascolastici. Ripongono **maggiore fiducia nella figura materna** le **femmine** (46,8% contro il 32,4% dei maschi) e gli alunni delle scuole del **Municipio VIII** (44,8% contro il 32,8% nel Municipio VI). Del **padre**, che si attesta **solo al quarto posto** di questa graduatoria, **si fidano** soprattutto i **rispondenti di sesso maschile** (23,5% contro l'8,1% delle femmine). Esprimendo un'opinione circa il piacere di frequentare la scuola, il **40%** degli intervistati ha dichiarato che **gli piace molto andare a scuola**, il 40,8% abbastanza, il 12,3% poco e il 6,9% per niente. In questo caso si rintraccia una tendenza per la quale in presenza di un elevato titolo di studio dei genitori si rileva un maggiore piacere da parte degli studenti nel frequentare la scuola.

Nell'ambito del tempo libero è stata infine misurata la **partecipazione allo sport** prima della diffusione del Covid-19, dal momento che nel corso del periodo di rilevazione era precluso l'accesso alle strutture sportive. L'**81%** dei rispondenti ha dichiarato che praticava sport a livello extrascolastico prima della pandemia. **Non praticavano sport prevalentemente le femmine** (27% contro il 12% dei maschi), gli studenti del **Municipio VI** (28,8% contro il 10% degli studenti del Municipio VIII) e chi proviene da famiglie con un **basso titolo di studio** (39% contro il 5,7% con famiglie con alto titolo di studio).

### Dispositivi informatici e comportamenti online

L'indagine ha approfonditamente affrontato il tema dell'uso dei dispositivi informatici connessi a Internet per misurare sia l'intensità sia la tipologia di utilizzo. Il dispositivo più usato è lo **smartphone**, ciò vale per il **32,5%** degli intervistati, a cui segue la **console** (29,3%), il **tablet** (23,5%) e il **computer** (13,2%). Esclusivamente l'1,5% dei rispondenti non usa nessuno di questi strumenti. Smartphone e tablet sono utilizzati prevalentemente dalle alunne (rispettivamente 43,4% contro il 23,2% dei maschi e 30,2% contro 17,7% dei maschi), mentre la console è lo strumento più utilizzato dai maschi (46% contro 9% delle femmine) (Figura 3). Si evince una relazione tra l'utilizzo di questi dispositivi e il **titolo di studio dei genitori**, per la quale in corrispondenza di un basso titolo di studio si registra una preferenza per smartphone e console (rispettivamente il 37% e il 31,5% contro il 22,5% e il 16,9% per chi ha genitori con titolo di studio alto).

Figura 3. Dispositivi maggiormente utilizzati (% per sesso)



Il **dispositivo** maggiormente usato è **di proprietà** dei rispondenti nel **70,5%** dei casi, mentre il restante 29,5% ne utilizza uno appartenente ai genitori o a fratelli e sorelle. Sono più i **maschi** ad avere un proprio dispositivo (77,5% contro il 62,5% delle femmine) e gli alunni del **Municipio VI** (74,2% contro il 67,1% del Municipio VIII). A **possedere uno smartphone**, che come indicato è lo strumento più utilizzato, sono principalmente le **alunne** (46,1% contro il 23% degli alunni) e i rispondenti con **genitori con basso titolo di studio** (35,6% contro il 27,5% degli intervistati provenienti da famiglie con alto titolo di studio). Questi dispositivi vengono utilizzati principalmente per **giocare** (66,3%), per **vedere video** (47,9%), per **chattare** con gli amici (41,9%) e per **ascoltare musica** (41,2%). In misura minore, sono utilizzati per telefonare (30,5%), per stare sui social media (27%), per fotografare (22,6%), e infine per studiare (8,7%).

È stato riscontrato che le **alunne chattano** con gli amici e **usano i social media** più dei loro compagni (rispettivamente il 48,9% e il 34,6% contro il 35,8% e il 20,5% dei maschi). L'attività prevalente per gli **alunni** è invece il **gioco** (75,3% contro il 55,9% delle femmine). Rispetto al titolo di studio dei genitori, privilegiano l'**uso di questi strumenti per chattare** con gli amici i rispondenti appartenenti a famiglie con **basso livello di istruzione** (53,3% contro il 30,4% di chi ha genitori con alto titolo di studio).

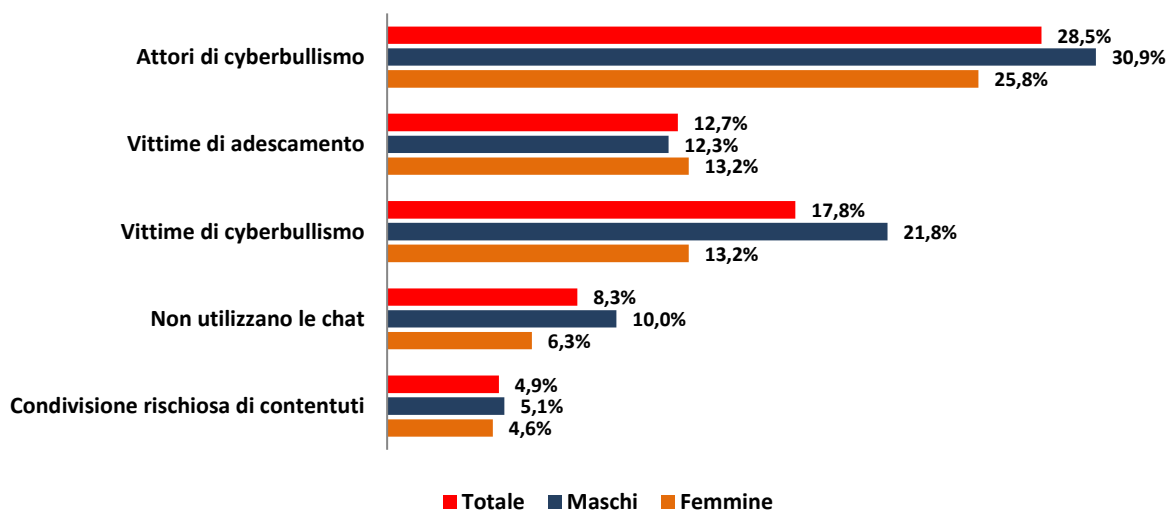
**Computer, smartphone e tablet** sono utilizzati principalmente a **scopo ricreativo**: nel **42%** dei casi è stato indicato il **divertimento** come motivazione prevalente e a seguire il **contrasto della noia** (22%), l'esigenza di **essere sempre connessi con gli amici** (16,7%), il contrasto della solitudine (9,2%) e **infine lo studio** (5,8%) e l'intrattenimento mediante le sfide (2,5%). Il 9,8% dei rispondenti utilizza sempre tali dispositivi quando si trova in compagnia di altre persone, il 21,3% spesso, il 50% ogni tanto e il 18,9% mai. Di fronte all'ipotesi di **non poter utilizzare per una settimana computer, smartphone e tablet**, il **56,3%** degli intervistati ha dichiarato che **non gli cambierebbe nulla** oppure che reagirebbe con tranquillità, il **24,6%** si sentirebbe **annoiato**, il **7,1%** si sentirebbe **isolato** dai suoi amici, il **6,1%** sarebbe **triste** e il **5,7%** **agitato**.

Rispetto ai comportamenti e agli eventi accaduti online nel corso dell'ultimo anno, a fronte dell'8,3% dei rispondenti che ha dichiarato di non usare mai le chat, il riscontro fornito dagli indicatori volti a rintracciare **attori e vittime** di episodi di **cyberbullismo** - costruiti sulla base di azioni prodotte e subite dai rispondenti -, mostra che il 58,3% del collettivo non ha compiuto alcun atto di cyberbullismo, mentre il **28,5%** è stato **artefice di almeno un atto di cyberbullismo** tra quelli proposti e che hanno riguardato lo sfogo quando si è arrabbiati, il litigio, l'insulto, le minaccia, l'esclusione di qualcuno da un gruppo e la

condivisione di foto o video di qualcuno senza permesso. Il 4,9% degli intervistati, non coinvolti in questo problema, ha invece affermato di condividere qualsiasi tipo di contenuto senza prestare mai alcuna attenzione. Relativamente al gruppo di attori di azioni di cyberbullismo, data la ridotta numerosità del collettivo indagato dovuta alla natura dell'indagine, di tipo pilota, non è stato possibile approfondire la relazione con le principali variabili strutturali. Tuttavia, non si scorgono tendenze che evidenzino particolari differenze per sesso, municipio e titolo di studio dei genitori. Il **17,8%** del collettivo è stato invece **vittima di almeno un atto di cyberbullismo** tra quelli proposti e che hanno riguardato insulti o prese in giro, minacce, l'esclusione da un gruppo, l'istigazione a farsi male e la condivisione di foto o video senza permesso.

Relativamente a questo problema, è possibile specificare che le vittime di cyberbullismo sono per il **21,8% maschi** e per il **13,2% femmine**. Rispetto al tema dell'**adescamento online** da parte di soggetti adulti, il **12,7%** degli intervistati risulta essere stato **vittima** di almeno un atto critico tra quelli proposti: ricevimento di complimenti, offerte di regali, richieste di foto, video e incontri in presenza da parte di adulti sconosciuti. Anche per questo problema non sono state rilevate differenze significative in relazione al sesso, al municipio di appartenenza e al titolo di studio dei genitori dei rispondenti (Figura 4).

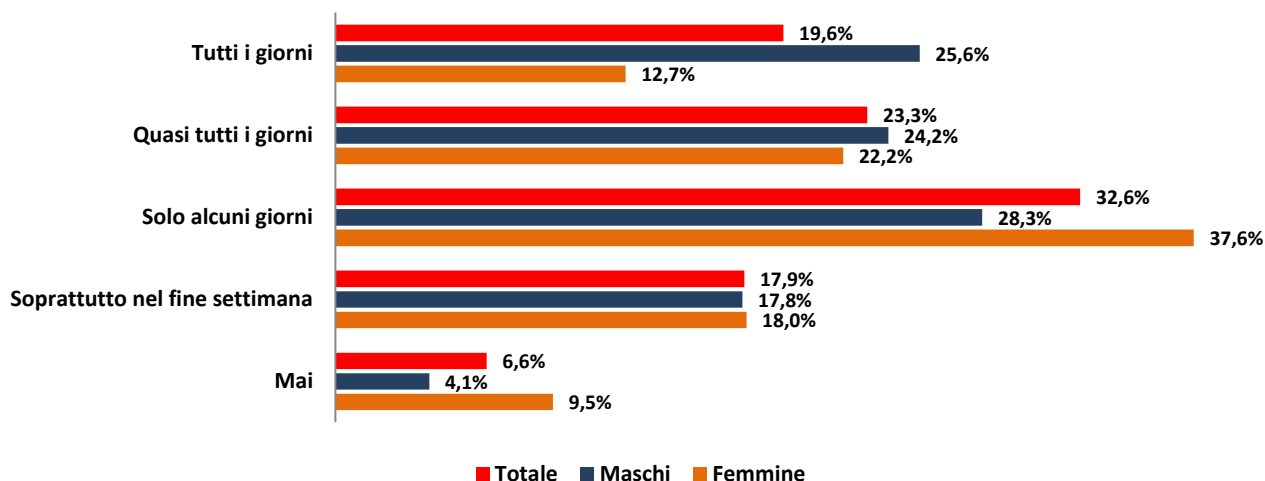
Figura 4. Comportamenti devianti online perpetrati e subiti (% per sesso)



## Videogiochi

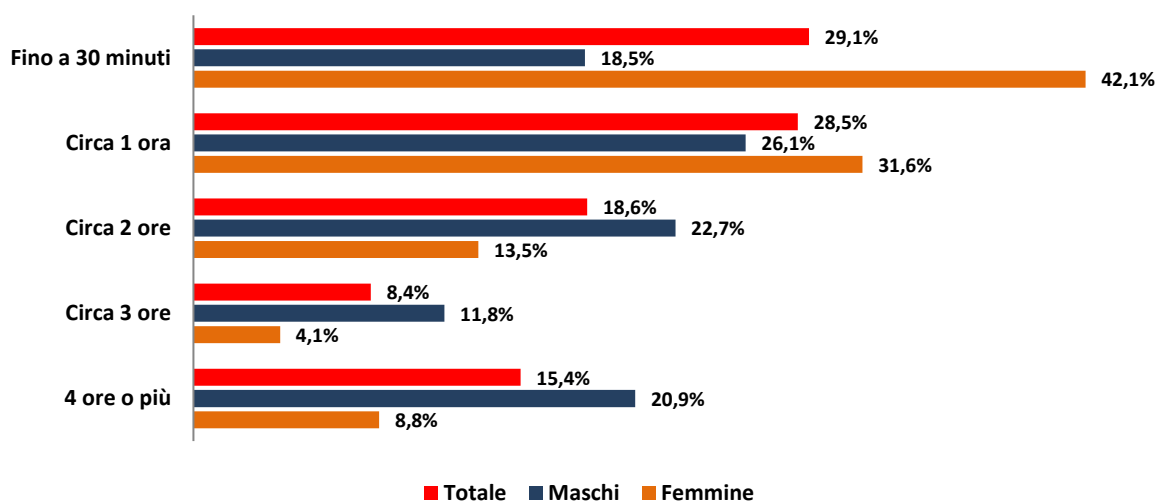
L'indagine ha approfonditamente analizzato anche l'uso dei **videogiochi**. Rispetto a questo tema è risultato che il **19,6%** dei rispondenti **li utilizza tutti i giorni**, il **23,3%** **quasi tutti i giorni**, il 32,6% solo alcuni giorni, il 17,9% soprattutto nel fine settimana, mentre il **6,6%** **non li usa mai**. Ad utilizzarli quotidianamente sono soprattutto i maschi (Figura 5).

Figura 5. Frequenza di utilizzo dei videogiochi (% per sesso)



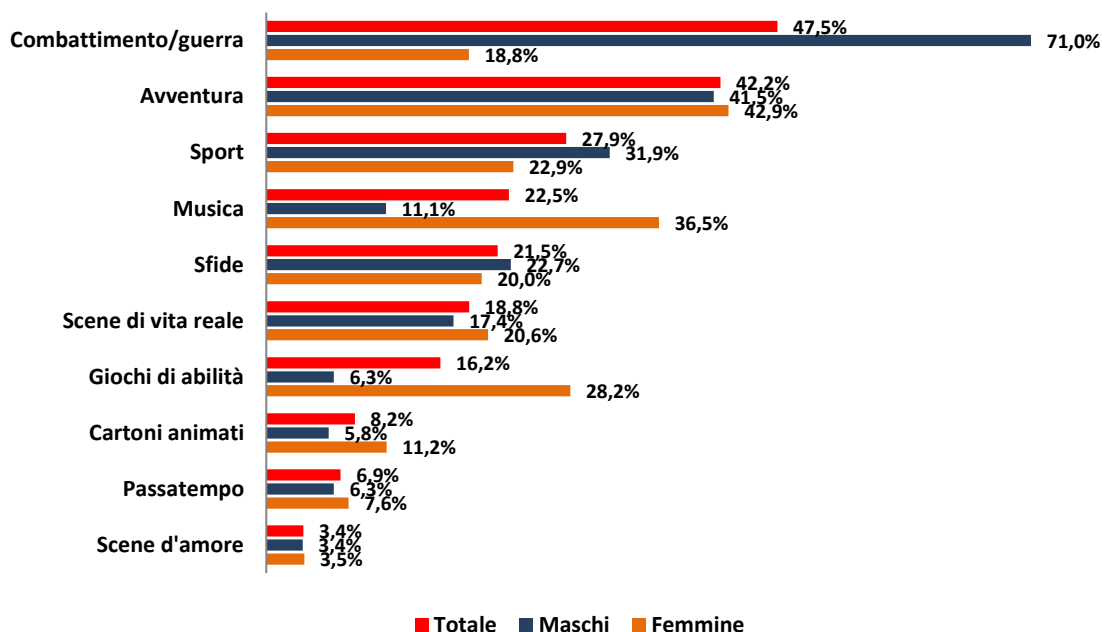
Sui videogiochi, il 29,1% dei rispondenti ci trascorre fino a 30 minuti, il 28,5% circa un'ora, il 18,6% circa due ore, l'8,4% circa tre ore, e il **15,4% quattro ore o più**. Gioca per molto tempo, ovvero per circa quattro ore o più il 20,9% dei **maschi** contro l'8,8% delle femmine (Figura 6), il **20,1%** dei rispondenti delle scuole del **Municipio VI** contro il **11,3%** di quelli del Municipio VIII e il 15,7% di chi ha genitori con un basso titolo di studio contro il 4,6% di chi li ha con alto titolo di studio.

Figura 6. Durata della sessione di videogioco (% per sesso)



Tra i vari generi di videogiochi, è preferita la categoria **combattimento e guerra** (47,5%), a cui fanno seguito i generi **avventura** (42,2%), **sport** (27,9%), **abilità e passatempo** (23,1%), **musica** (22,5%), **sfide** (21,5%), **vita reale** (18,8%), **cartoni animati** (8,2%) e infine i videogiochi **con scene d'amore** (3,4%). A preferire i giochi di combattimento e guerra sono marcatamente i **maschi** (71% contro il 18,8% delle femmine) (Figura 7) e i rispondenti appartenenti al **Municipio VIII** (51,5% contro il 42,9% del Municipio VI). Le alunne preferiscono invece i giochi di abilità e passatempo e di musica (rispettivamente il 35,8 e il 36,5% contro il 12,6% e l'11,1% dei maschi). Il **60,3%** dei rispondenti ha affermato che sceglie un videogioco se è **divertente**, il 16,5% se è difficile, il 9,7% se è rilassante, il **7,3%** se è **violento** e il 4,1% se è facile.

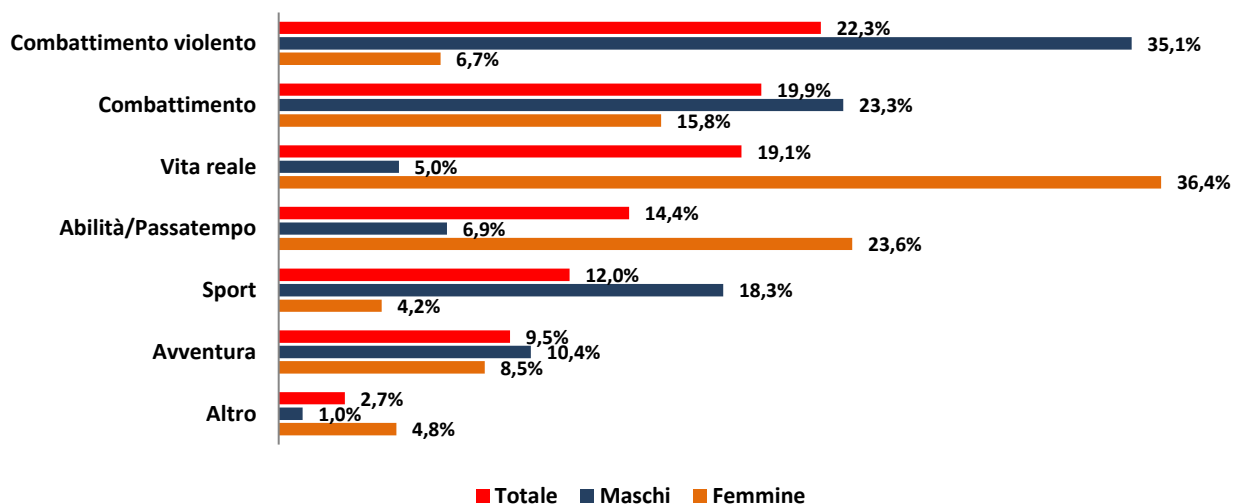
Figura 7. Preferenze rispetto ad alcuni generi di videogiochi (% per sesso)



Il **68,2%** dei rispondenti ha dichiarato che i propri genitori **conoscono i videogiochi** da loro utilizzati, il 27% che ne conoscono solo alcuni e il restante **4,8%** che **non li conoscono**. Si segnala inoltre che il 75,6% del collettivo preferisce giocare in squadra, mentre il restante 24,4% da solo. Inoltre, il collettivo si divide prevalentemente tra chi preferisce utilizzare i videogiochi giocando **su internet con chi conosce** (46,4%) e **in presenza di altre persone** usando lo stesso strumento (34,2%). Il **6,4%** dei rispondenti predilige invece **giocare su internet con chi non conosce**.

Gli intervistati hanno espresso una preferenza circa il loro videogioco preferito indicandone il nome. Complessivamente, i videogiochi più utilizzati sono **Fortnite** (18,3%), di uso prevalente dei maschi (29,2% contro il 4,8% delle femmine), **Roblox** (11,4%), di uso prevalente delle femmine (22,4% contro 2,5% dei maschi) e **Minecraft** (10,6%), rispetto al quale non si evidenzia una differenziazione per sesso. Queste risposte, in fase di analisi dei dati, sono state categorizzate in base ai contenuti e rispetto ai generi a cui si è fatto precedentemente riferimento. A riscuotere maggiore successo è la categoria **Combattimento violento** (22,3%), a cui fa seguito una più generica categoria di videogiochi di combattimento non caratterizzati dalla presenza di scene cruente (19,9%). Ricorrente anche la categoria di videogiochi con scene di vita reale (19,1%), i cui contenuti simulano attività quotidiane sia domestiche sia extradomestiche, seguita da videogiochi di abilità/passatempo (14,5%), sport (12%) e avventura (9,5%). Tutti i videogiochi di **combattimento e sport** vengono **usati** maggiormente dai **maschi** (rispettivamente 58,4% e 18,3% contro il 22,5% e il 4,2% delle femmine). Diversamente, i videogiochi di **abilità/passatempo** e di **vita reale** sono di maggior dominio **femminile** (23,6% e 36,4% contro il 6,9% e 5% dei maschi) (Figura 8).

Figura 8. Categorie dei videogiochi indicati come preferiti (% per sesso)



I protagonisti dei videogiochi sono sempre oggetto di **emulazione** da parte dell'**11,7%** dei rispondenti; il **39,3%** li **imita solo a volte** e sulla base della storia narrata, mentre è non dedito ad alcuna forma di emulazione il restante 49% del collettivo indagato. Le sensazioni che produce l'utilizzo di un videogioco appaiono complessivamente positive, e riguardano fortemente il divertimento (68,8%). Si segnala, però, una quota pari all'**11,1%** dei rispondenti che denuncia una problematicità che consiste nel **non riuscire a smettere di giocare**.

Rispetto a questo tema, agli intervistati è stato infine chiesto di descrivere con due aggettivi il loro personaggio preferito di videogiochi e video. Categorizzando i risultati sulla base delle tipologie delle risposte ottenute, emerge che il 45,0% del collettivo fa riferimento a qualità che descrivono positivamente il personaggio scelto (ad esempio gentile, divertente, coraggioso), il 21,4% a competenze specifiche (ad esempio veloce, agile, forte), il 12,5% a caratteristiche fisiche (ad esempio alto/a, magro/a, biondo/a), l'8,7% a giudizi di carattere estetico (ad esempio bello/a, elegante, affascinante), il 5,9% a qualità negative (ad esempio maleducato, noioso, cattivo), il 2,6% all'abbigliamento (ad esempio vestiti ed accessori) e infine l'1,3% ad emozioni (ad esempio arrabbiato, pauroso, ansioso).

## Social e App

Il **26,4%** degli intervistati utilizza **social media** e **applicazioni tutti i giorni**, il **19,2%** **quasi tutti i giorni**, il **27,5%** solo alcuni giorni, l'**11,1%** soprattutto nel fine settimana e il **15,8%** **non ne fa mai uso**. Aggregando chi li utilizza sempre e quasi tutti i giorni, emerge una relazione con il **titolo di studio dei genitori** dei rispondenti: all'aumentare di questo indicatore diminuisce la frequenza di utilizzo (fa maggiore uso di social media e applicazioni il 51,4% di chi ha genitori con basso titolo di studio e il 32,4% di chi li ha con alto titolo di studio). Al momento dell'utilizzo, il tempo trascorso su queste piattaforme è per il 39,5% del collettivo di circa 30 minuti, per il 33,1% di un'ora, per il 12,4% di due ore, per l'8,4% di tre ore e per il **6,6%** di **quattro o più ore**. Anche il tempo trascorso su social media e applicazioni segue una tendenza per la quale si registra un aumento di utilizzo al diminuire del titolo di studio dei genitori.

I social media e le applicazioni più utilizzate sono **YouTube** (70,2%), **WhatsApp** (41,2%) e **TikTok** (29,5%). A seguire, gli intervistati usano Instagram (11,2%), Snapchat (8,5%) e infine Facebook (3,4%). I rispondenti dichiarano che la maggioranza dei **genitori** è a conoscenza delle piattaforme che utilizzano e anche dello scopo d'uso (78,1%); ne conoscono invece solo alcune il 16,9% dei genitori, mentre **il 5%** di questi **non ne è a conoscenza**. Rispetto ai video, il genere preferito è la **musica** (45,1%), quindi i **tutorial** (36,6%), le **serie TV** e i **film** (36,3%), le sfide (28%), lo sport (23%), i documentari (16,3%), i video in cui si scartano oggetti (11%) e infine i video relativi a bellezza e moda (6,8%). La musica è preferita dalle alunne (59,4% contro il 34,3 degli alunni), mentre i tutorial e lo sport dagli alunni (rispettivamente 45,4% e 31,5% contro il 27,8% e il 14,4% delle alunne). Nello specifico, in video si preferisce guardare film, cartoni animati e serie tv (48,1%), video sui videogiochi (32%), talent show (11,3%) e infine i reality show (8,6%).

Analogamente a quanto espresso circa l'utilizzo di computer, smartphone e tablet, i video sono guardati in particolare se sono **divertenti** (62%), se hanno una **bella storia** (11,6%) oppure se il protagonista è l'**idolo** del rispondente (9,4%). Alunne e alunni hanno anche in questo caso espresso la propria preferenza per un video in particolare. Categorizzando i nomi dei video indicati, risulta che il **27,5%** predilige video di **intrattenimento** prevalentemente diffusi tramite **YouTube**, il **18,6%** le **serie TV**, il **18,1%** video sui **videogiochi** e il **16,1%** **cartoni animati**. La quota di quanti **emulano** i protagonisti dei video preferiti è leggermente superiore a quella di quanti imitano i personaggi dei videogiochi, e ammonta al **15,1% dei rispondenti**. Il 41,7% del collettivo li imita invece solo alcune volte e in base alla storia, mentre il 43,2% non li imita mai.

### **Emozioni e ruoli di genere**

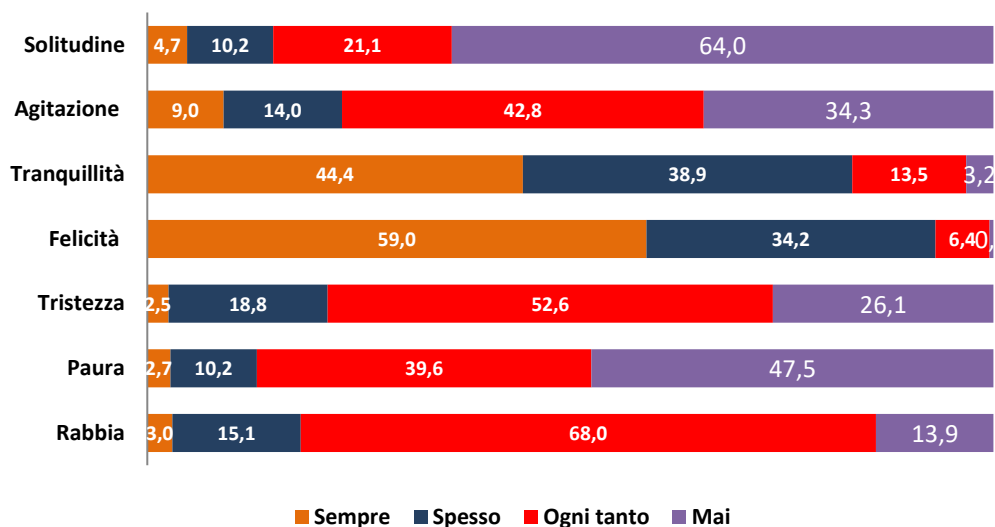
L'indagine ha previsto l'analisi di alcune emozioni ricorrenti di tipo sia positivo sia negativo (Figura 9). Tra queste, quelle provate più frequentemente sono la **felicità** (93,1%) e la **tranquillità** (83,3%), a cui fanno seguito l'**agitazione** (23,0%), la **tristezza** (21,3%), la **rabbia** (18,1%), la **solitudine** (14,9%) e infine la **paura** (12,9%)<sup>3</sup>. L'analisi dei dati ha fatto emergere una tendenza secondo la quale le femmine provano più frequentemente dei maschi le emozioni negative. Gli scarti maggiori per sesso si ritrovano in relazione a talune emozioni: le **alunne** provano sempre o spesso **tristezza** (26,2% contro il 17% degli alunni), **agitazione** (27,7% contro il 19% degli alunni) e **solitudine** (18,7% contro 12,6% degli alunni).

---

<sup>3</sup> In questo caso, rispetto a una scala che prevedeva di indicare ogni quanto si percepiscono tali emozioni tra "sempre", "spesso", "ogni tanto" e "mai", le precedenti percentuali si riferiscono all'aggregazione delle modalità di risposta "sempre" e "spesso".



Figura 9. Emozioni percepite (%)



L'ultimo argomento in trattazione riguarda i ruoli di genere. In questo caso è stato proposto agli intervistati un elenco di azioni e ruoli chiedendo chi svolgesse meglio le prime e chi ricoprisse meglio i secondi, ovvero i maschi, le femmine o se il sesso fosse invece irrilevante a tali fini. Come indicato in metodologia, sono stati costruiti due indicatori che misurano l'adesione ai ruoli sociali maschili e femminili che sottendono l'interiorizzazione di condizionamenti sociali - gli stereotipi di genere - che generano una visione subalterna e segregante della donna rispetto all'uomo. Dai dati è emerso che al **22,2%** dei rispondenti corrisponde un **alto livello di adesione al ruolo sociale maschile stereotipato**, ossia all'idea che determinate capacità siano di dominio maschile, come ad esempio comandare a lavoro, fare il presidente, guadagnare tanti soldi, giocare a calcio e ai videogiochi. Il **36,4%** presenta un **livello medio** di adesione a tale ruolo, mentre il **27,1%** **basso**. Solo il 14,3% del collettivo non risulta aver interiorizzato l'idea distorta che illude circa l'esistenza di un ruolo sociale maschile. Rispetto al sesso dei rispondenti, il livello più alto di adesione al ruolo sociale maschile si registra tra gli alunni (25,6% contro il 18,2% delle alunne). Al **ruolo sociale femminile**, relegato invece ad attività quali, ad esempio, fare la spesa, cucinare, pulire e occuparsi dei figli, il **20%** dei rispondenti presentano un **alto livello di adesione**, il **32,9%** **medio** e il **29,2%** **basso**. In questo caso è il 17,9% del collettivo a non aver interiorizzato l'idea dell'esistenza di un ruolo sociale femminile. **Il livello più alto di adesione a tali condizionamenti sociali si registra tra le alunne** (22,5% contro il 17,8% registrato tra gli alunni). Rispetto a questo tema, non si sono evidenziate differenze di rilievo in merito all'appartenenza territoriale e al titolo di studio dei genitori.

## Approfondimenti tematici

### Videogiochi, social media e screen time

Gli indicatori di screen time, relativi al tempo trascorso sui videogiochi e al tempo trascorso su social media e applicazioni, hanno permesso di misurare la frequenza di uso di dispositivi informatici per la fruizione di social media, applicazioni e videogiochi tra i rispondenti. Attraverso l'indicatore atto a misurare il **tempo trascorso sui videogiochi**, è risultato che il 6,6% del collettivo non li utilizza, il **37,1%** presenta un livello **basso** di screen time, il **24,8% medio** e il restante **31,4% alto**. Le differenze maggiori si riscontrano sulla base del sesso, con livelli più alti di screen time tra i rispondenti di sesso **maschile** (42,9% contro il 18,1% delle femmine). Il municipio di afferenza scolastica presenta differenze minimali pur fornendo una tendenza per la quale si evince un maggior livello di screen time relativo ai videogiochi nel Municipio VI (34,2% contro il 29% del Municipio VIII). Al crescere dell'età, inoltre, il tempo speso in questa attività presenta un graduale incremento nel passaggio dalla classe terza alla classe quinta (26,9% per le classi III, 31% per le classi IV, 36,8% per le classi V). Si registra inoltre una linea di tendenza abbastanza evidente per la quale al crescere del titolo di studio dei genitori degli intervistati decresce il livello di screen time (34,3% con titolo di studio medio-basso e 25,6% con titolo di studio medio-alto). Rispetto alla cittadinanza dei genitori dei rispondenti, utilizza appena di più i videogiochi chi ha un background migratorio (32,1% contro il 30,2% con genitori italiani). Un'altra differenza è stata riscontrata in merito alla composizione del nucleo familiare degli intervistati, laddove i figli unici risultano maggiori utilizzatori (36,9%) rispetto a chi ha fratelli o sorelle (30,4%). **L'84,9%** degli intervistati iperconnessi, e cioè caratterizzati da un alto livello di screen time su videogiochi, possiede un **dispositivo proprio**, mentre il restante 15,1% ne utilizza uno di famiglia. Meno tempo si trascorre sui videogiochi e meno è probabile che i bambini posseggano un dispositivo di loro proprietà. Gli strumenti maggiormente utilizzati dagli alunni e dalle alunne che passano più tempo a giocare ai videogiochi sono la **console (55,5%)** e lo **smartphone (26,6%)**, a cui seguono il tablet (10,2%) e il computer (7,8%). Rispetto all'indicatore di **screen time su social e applicazioni**, il 15,7% del collettivo non utilizza tali piattaforme, il **35,1%** ne fa un **basso** uso, il **28%** un uso **moderato** e il restante **21,1% alto**. Anche in questo caso a trascorrere più tempo in queste attività sono i rispondenti di sesso **maschile** (24,3% contro il 17,5% delle femmine), gli alunni frequentanti le scuole afferenti al **Municipio VI** (24,2% contro il 18,2% del Municipio VIII), e coloro i quali hanno **genitori con titoli di studio medio-bassi** (23,9% contro il 17,1% con titolo di studio medio-alto). Inoltre, il tempo trascorso su social media e applicazioni aumenta all'aumentare dell'età dei rispondenti, mostrando livelli più elevati in relazione a alle classi V (16% per le classi III, 17,8% per le classi IV, 29,9% per le classi V) e inferiori in **presenza di fratelli o sorelle** (20,8% contro il 22,7% in corrispondenza di figli unici). Analogamente all'indicatore di screen time su videogiochi, gli strumenti maggiormente utilizzati dagli alunni e dalle alunne che trascorrono più

tempo su social e applicazioni sono la console (39,5%) e lo smartphone (36%), a cui seguono il tablet (12,8%) e il computer (11,6%).

Per comprendere le relazioni che intercorrono tra il tempo trascorso davanti a uno schermo e altre variabili di interesse è stata effettuata la correlazione di Bravais-Pearson<sup>4</sup>, al fine di conoscere la forza e la direzione di tali relazioni, laddove viene rintracciata una significatività statistica. Prendendo in considerazione l'indicatore che misura il tempo trascorso dai rispondenti sui **videogiochi**, notiamo, relativamente alle sole rispondenti, un suo aumento all'abbassarsi del **livello di istruzione dei genitori** ( $r^2 = -0,166$ ), al diminuire della frequenza con cui si percepiscono emozioni positive quali **felicità e tranquillità** ( $r^2 = -0,219$ ), all'aumentare della preferenza per **videogiochi di tipo violento** ( $r^2 = 0,181$ ) e all'aumentare della frequenza con cui le bambine utilizzano i loro dispositivi informatici quando si trovano in compagnia di altre persone ( $r^2 = 0,239$ ). Un'altra variabile correlata positivamente al tempo trascorso sui videogiochi da parte delle alunne è quella atta a misurare le **azioni di cyberbullismo da loro compiute** nel corso dell'ultimo anno ( $r^2 = 0,193$ ) (Fig. 10). Nel caso dei rispondenti di sesso **maschile**, il tempo trascorso sui videogiochi appare positivamente correlato all'aumentare delle **emozioni negative** quali tristezza, agitazione, solitudine, rabbia e paura ( $r^2 = 0,144$ ), della **litigiosità** ( $r^2 = 0,137$ ), della preferenza per **videogiochi di tipo violento** ( $r^2 = 0,284$ ) e della frequenza con cui i rispondenti utilizzano i loro dispositivi informatici quando si trovano in compagnia di altre persone ( $r^2 = 0,287$ ). L'unica correlazione negativa è stata in tal caso registrata tra il tempo trascorso sui videogiochi e il **livello di prosocialità** ( $r^2 = -0,144$ ). Inoltre, i risultati mostrano che maggiore è il tempo trascorso sui videogiochi e maggiori sono gli **episodi** riscontrati di **cyberbullismo** sia in termini di azioni di subite ( $r^2 = 0,260$ ) sia di azioni compiute ( $r^2 = 0,198$ ) (Fig. 11).

Se guardiamo alle relazioni che intercorrono tra il tempo trascorso su **social e applicazioni** da parte delle **bambine**, associato ad altre variabili di interesse, è possibile notare una correlazione negativa con il **titolo di studio dei genitori** ( $r^2 = -0,261$ ), mentre delle correlazioni positive si riscontrano all'aumentare **dell'età** e dunque in corrispondenza della classe frequentata dai rispondenti ( $r^2 = 0,273$ ), all'aumentare della frequenza con cui le alunne utilizzano i loro dispositivi informatici quando si trovano in compagnia di altre persone ( $r^2 = 0,348$ ), all'aumentare degli **episodi di cyberbullismo** in termini di azioni compiute ( $r^2 = 0,219$ ) e infine all'aumentare della frequenza di **imitazione del personaggio preferito** di film, serie TV o video fruiti su YouTube ( $r^2 = 0,162$ ) (Fig. 12). Anche nel caso dei rispondenti di sesso **maschile**, il tempo trascorso su social media e applicazioni appare positivamente correlato agli **episodi di cyberbullismo** sia in termini di azioni di subite ( $r^2 = 0,259$ ) sia compiute ( $r^2 = 0,271$ ) e all'aumentare della frequenza con cui i rispondenti utilizzano i loro dispositivi informatici quando si trovano in compagnia di altre persone ( $r^2 = 0,134$ ). Inoltre, i risultati mostrano che al diminuire del **numero di fratelli e sorelle conviventi** aumenta anche il tempo trascorso su social media e applicazioni per quanto riguarda gli alunni ( $r^2 = -0,151$ ) (Fig. 13).

---

<sup>4</sup> Per il calcolo di queste correlazioni sono stati usati gli indicatori numerici non ridotti in classi. Questi ultimi sono stati usati esclusivamente ai fini dell'analisi bivariata.

Fig. 10. Correlazione tra il valore medio di screen time su videogiochi e variabili interesse (valori per alunne)

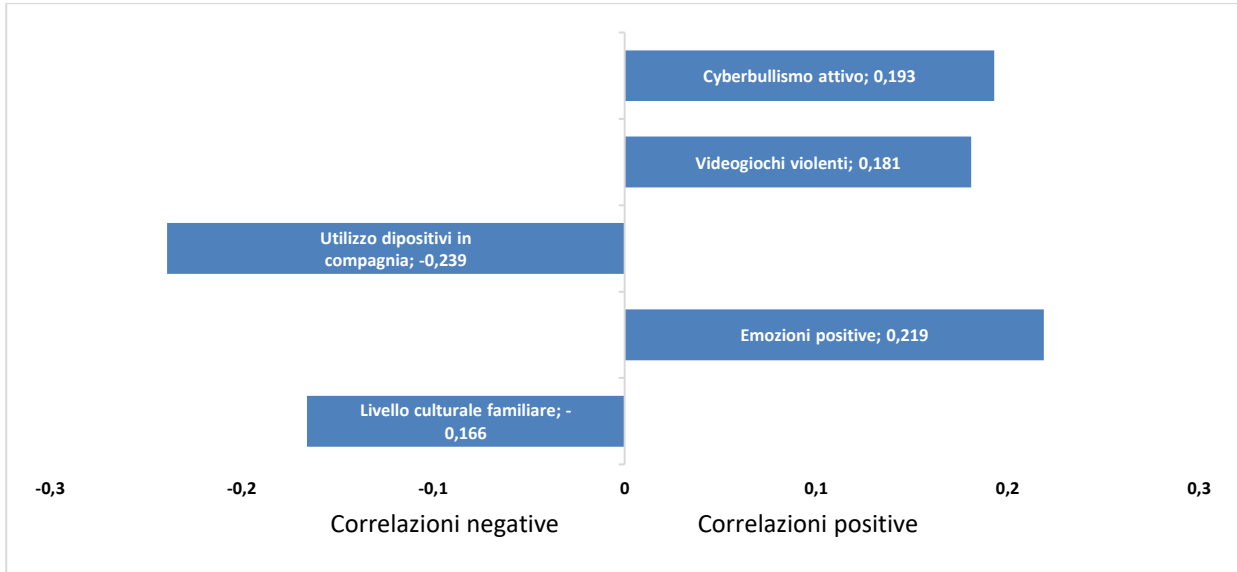


Fig. 11. Correlazione tra il valore medio di screen time su videogiochi e variabili di interesse (valori per alunni)

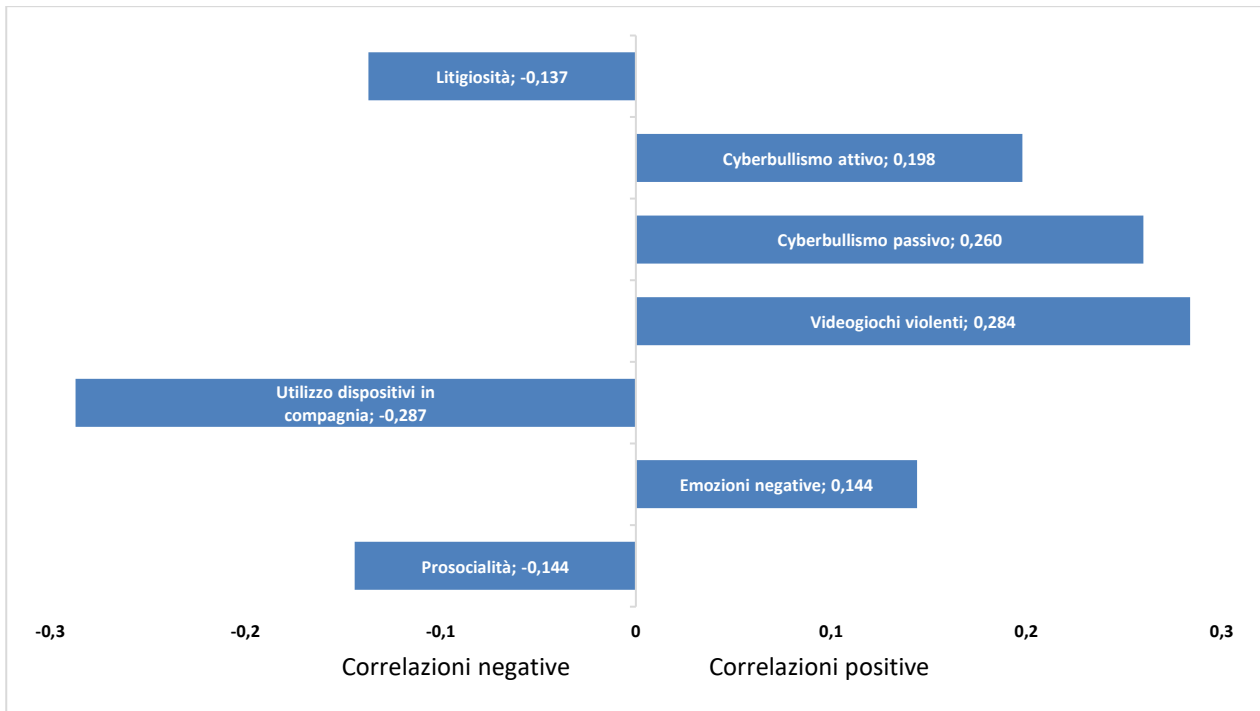


Fig. 12. Correlazione tra il valore medio di screen time su social media e applicazioni e variabili di interesse (valori per alunne)

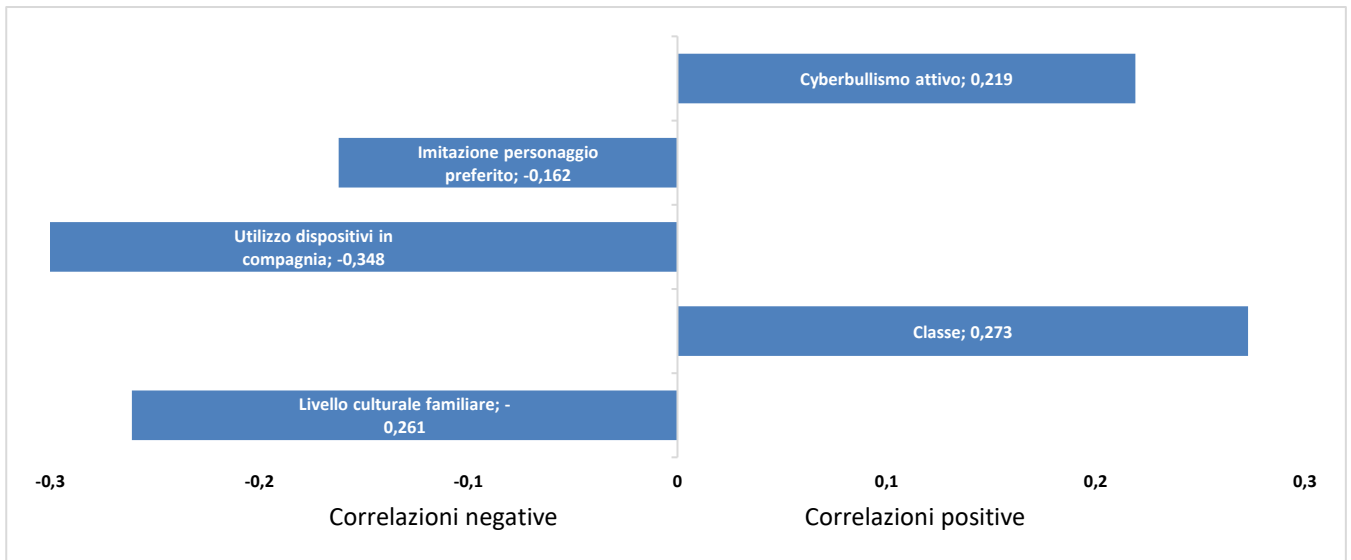
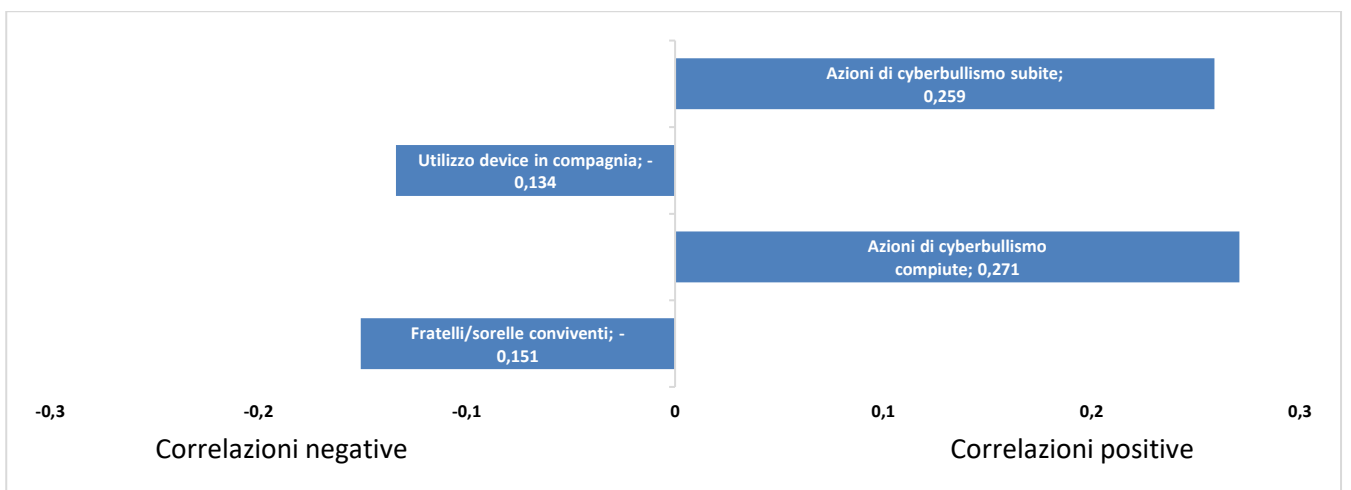


Fig. 13. Correlazione tra il valore medio di screen time su social media e applicazioni variabili di interesse (valori per alunni)



### Comportamenti prosociali

L'indicatore di prosocialità ha permesso di misurare la propensione dei bambini al beneficio di altre persone in assenza di ricompense esterne verificandone la relazione con diverse variabili di interesse. Anche in questo caso, come per gli indicatori di screen time, è stata effettuata la correlazione di Bravais-Pearson per comprendere quali relazioni intercorrono tra i comportamenti prosociali e altre tendenze registrate. Sulla base degli esiti di numerosi studi che sostanziano l'esistenza di differenze di sesso considerevoli nello sviluppo dei comportamenti prosociali (Fabes *et al.*, 1996), le relazioni

tra le variabili sono state osservate dividendo il collettivo per sesso. In tal caso, alle **bambine** corrispondono **alti livelli di prosocialità** in presenza di una più elevata percezione di **emozioni positive**, quali felicità e tranquillità ( $r^2=0,167$ ). Per queste rispondenti, la prosocialità aumenta al crescere del **livello di istruzione dei genitori** ( $r^2=0,159$ ) e in presenza di un **basso utilizzo dei dispositivi** informatici in compagnia di altre persone ( $r^2=0,155$ ). Per le stesse, una correlazione inversa si registra con le **emozioni negative**: all'aumentare di tristezza, agitazione, solitudine, rabbia e paura diminuisce la prosocialità ( $r^2=-0,147$ ) (Fig. 14). Analogamente alle femmine, i rispondenti di sesso **maschile** sono più prosociali al crescere del **titolo di studio dei genitori** ( $r^2=0,177$ ), mentre maggiori sono le **emozioni negative** ( $r^2=-0,231$ ) e minore è la prosocialità. Sempre per i soli bambini, la correlazione di Bravais-Pearson mette inoltre in evidenza una relazione negativa tra la prosocialità e l'essere stati **vittime di cyberbullismo** ( $r^2=-0,236$ ). Secondo alcuni studi, infatti l'aver subito atti di cyberbullismo rende le vittime di sesso maschile tendenti ad assumere comportamenti più antisociali rispetto alle femmine (Bao *et al.*, 2015). Inoltre, bassi livelli di prosocialità sono correlati a un minore **piacere nel frequentare la scuola** ( $r^2=-0,155$ ) e all'aumentare del **tempo trascorso sui videogiochi** ( $r^2=-0,155$ ). Infine, si evidenzia, sempre relativamente a questa parte del collettivo, che la prosocialità diminuisce all'aumentare **dell'adesione ai ruoli di genere** maschili e femminili (rispettivamente  $r^2=-0,146$  e  $r^2=-0,148$ ) (Fig. 15). Secondo alcuni studi, questa tendenza è dovuta alla socializzazione specificatamente femminile, che, essendo ancora molto connessa a ideali di cura e assistenza, rende le femmine maggiormente altruiste e orientate alla collettività, sebbene ciò non sia altro che effetto dell'interiorizzazione degli stereotipi di genere. L'adesione ai ruoli sociali, dettati da tali stereotipi, si riflette dunque sui comportamenti che generalmente risultano essere più prosociali per le femmine e più antisociali per i maschi (Eagly, 2009).

Fig. 14. Correlazione tra il valore medio di prosocialità e variabili di interesse (valori per alunne)

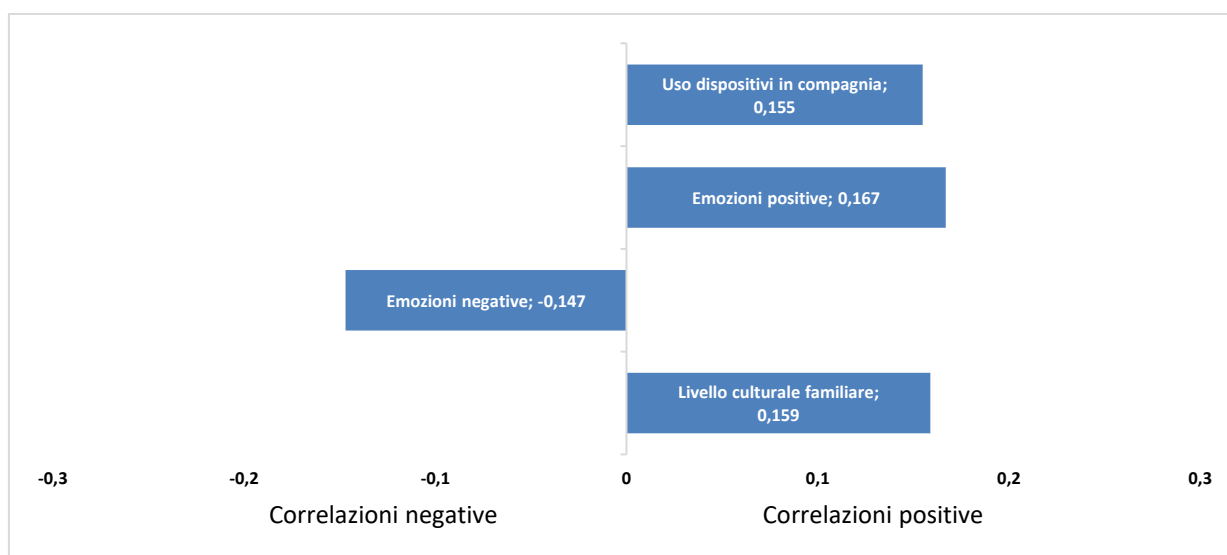
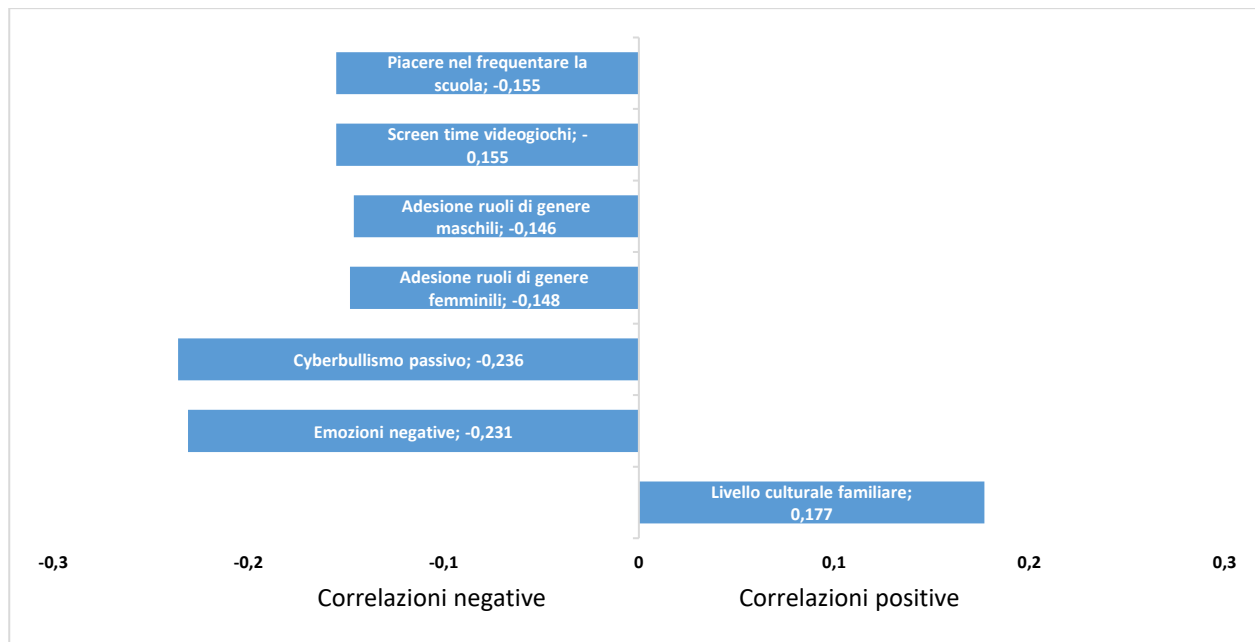


Fig. 15. Correlazione tra il valore medio di prosocialità e variabili di interesse (valori per alunni)



### Trattamento dei dati ed etica

Rispetto al piano del **trattamento dei dati** di ricerca e dell'**etica**, dati i tempi molto contratti di lavoro previsti dal progetto, si è da subito provveduto ad effettuare l'autovalutazione con il sistema ENISA della CE ai fini della misurazione dei rischi e del livello di sicurezza relativamente al trattamento dei dati personali. Il sistema ENISA ha fornito un esito di "rischio basso", sulla base del quale è stato prodotto un documento di piano di trattamento di dati che è agli atti del progetto OTG (Appendice 4). Rispetto all'etica, non essendo prevista la rilevazione di dati clinici e avendo rispettato i protocolli atti a garantire l'integrità degli intervistati sotto questo profilo, non si è resa necessaria la valutazione del progetto OTG ai fini del rilascio di un parere etico con valore autorizzativo da parte della Commissione per l'Etica e l'Integrità nella Ricerca del CNR. Tuttavia, tale autorizzazione è stata comunque richiesta dal gruppo MUSA alla suindicata Commissione in quanto si ritiene il possesso dell'Ethical Clearance utile ai fini della validazione di articoli su riviste scientifiche internazionali nell'ambito delle quali potranno essere trattati e comunicati i risultati di ricerca del progetto OTG. La richiesta dell'Ethical Clearance è stata effettuata lo scorso 20 marzo 2021 e la certificazione è stata formalmente rilasciata dalla Commissione per l'Etica e l'Integrità nella Ricerca del CNR il 22 luglio 2021.

## Bibliografia

- Aley, M., Hahn, L. The Powerful Male Hero: A Content Analysis of Gender Representation in Posters for Children's Animated Movies. *Sex Roles* 83, 499–509 (2020). <https://doi.org/10.1007/s11199-020-01127-z>.
- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E., Bushman, B., Sakamoto, A., Rothstein, H., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136 2, 151-73.
- Bolin Cao, Wan-Ying Lin (2015) How do victims react to cyberbullying on social networking sites? The influence of previous cyberbullying victimization experiences, *Computers in Human Behavior*, Volume 52., Pages 458-465, ISSN 0747-5632, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.009>.
- Chang JH, Bushman BJ. Effect of Exposure to Gun Violence in Video Games on Children's Dangerous Behavior With Real Guns: A Randomized Clinical Trial. *JAMA Netw Open*. 2019;2(5): e194319. doi:10.1001/jamanetworkopen.2019.4319
- Chen, I. H., Chen, C. Y., Pakpour, A. H., Griffiths, M. D., & Lin, C. Y. (2020). Internet-Related Behaviors and Psychological Distress Among Schoolchildren During COVID-19 School Suspension. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 59(10), 1099–1102.e1. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2020.06.007>.
- Deslandes SF, Coutinho T. The intensive use of the internet by children and adolescents in the context of COVID-19 and the risks for self-inflicted violence. *Cien Saude Colet*. 2020 Jun;25(suppl 1):2479-2486. Portuguese, English. doi: 10.1590/1413-81232020256.1.11472020. Epub 2020 Apr 28. PMID: 32520292.
- Eagly, A. (2009). The His and Hers of Prosocial Behavior: An Examination of the Social Psychology of Gender. *The American psychologist*. 64. 644-58. 10.1037/0003-066X.64.8.644.
- Ellis, W.E.; Dumas, T.M.; Forbes, L.M. Physically isolated but socially connected: Psychological adjustment and stress among adolescents during the initial COVID-19 crisis. *Can. J. Behav. Sci. Rev. Can. Sci. Comport*. 2020, 52, 177–187.
- Fabes, R. A. & Eisenberg, N. (1996). An examination of age and sex differences in prosocial behavior and empathy. Unpublished data. Arizona State University.
- Per saperne di più: <https://www.stateofmind.it/2017/11/comportamento-prosociale-sviluppo/>
- Ferguson CJ, Kilburn J. Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent video game effects in eastern and western nations: comment on Anderson et al. (2010). *Psychol Bull*. 2010; 136:174–8.
- Francisco R, Pedro M, Delvecchio E, Espada JP, Morales A, Mazzeschi C and Orgilés M (2020) Psychological Symptoms and Behavioral Changes in Children and Adolescents During the Early Phase of COVID-19 Quarantine in Three European Countries. *Front. Psychiatry* 11:570164. doi: 10.3389/fpsy.2020.570164.



- Giovanna Mascheroni & Marium Saeed & Marco Valenza & Davide Cino & Thomas Dreesen & Lorenzo Giuseppe Zaffaroni & Daniel Kardefelt Winther & UNICEF Office of Research - Innocenti, 2021. "Learning at a Distance: Children's remote learning experiences in Italy during the COVID-19 pandemic," Papers inorer1182, Innocenti Research Report.
- Hasebrink, U., Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). Comparing children's online opportunities and risks across Europe: Cross-national comparisons for EU Kids Online. London: EU Kids Online.
- Pisano L, Galimi D, Cerniglia L. A qualitative report on exploratory data on the possible emotional/behavioral correlates of Covid-19 lockdown in 4–10 years children in Italy. PsyArXiv. April 13. 2020;10.31234/osf.io/stwbn.
- Loades ME, Chatburn E, Higson-Sweeney N, et al. Rapid Systematic Review: The Impact of Social Isolation and Loneliness on the Mental Health of Children and Adolescents in the Context of COVID-19. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry*. 2020; S0890-8567(20):30337–3. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2020.05.009>.
- Jiao, W. Y., Wang, L. N., Liu, J., Fang, S. F., Jiao, F. Y., Pettoello-Mantovani, M., & Somekh, E. (2020). Behavioral and Emotional Disorders in Children during the COVID-19 Epidemic. *The Journal of pediatrics*, 221, 264–266.e1. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2020.03.013>.
- Meherali S, Punjani N, Louie-Poon S, Abdul Rahim K, Das JK, Salam RA, Lassi ZS. Mental Health of Children and Adolescents Amidst COVID-19 and Past Pandemics: A Rapid Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2021; 18(7):3432. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073432>.
- Milani, L., Camisasca, E., Caravita, S. C. S., Ionio, C., Miragoli, S., & Di Blasio, P. (2015). Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study. *SAGE Open*. <https://doi.org/10.1177/2158244015599428>.
- Minozzi S, Saulle R, Amato L, Davoli M. Impatto del distanziamento sociale per Covid-19 sul benessere psicologico dei giovani: una revisione sistematica della letteratura. *Recenti Progr Med* 2021; 112: 360-70.
- Nicola Cellini, Elisa Di Giorgio, Giovanna Mioni, Daniela Di Riso, Sleep and Psychological Difficulties in Italian School-Age Children During COVID-19 Lockdown, *Journal of Pediatric Psychology*, Volume 46, Issue 2, March 2021, Pages 153–167, <https://doi.org/10.1093/jpepsy/jsab003>.
- Oliviero Bruni, Emanuela Malorgio, Mattia Doria, Elena Finotti, Karen Spruyt, Maria Grazia Melegari, Maria Pia Villa, Raffaele Ferri, Changes in sleep patterns and disturbances in children and adolescents in Italy during the Covid-19 outbreak, *Sleep Medicine*, 2021, ISSN 1389-9457, <https://doi.org/10.1016/j.sleep.2021.02.003>.
- Orben A, Tomova L, Blakemore S-J (2020) The effects of social deprivation on adolescent development and mental health. *Lancet Child Adol Health* 4(8):634–640. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(20\)30186-3](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(20)30186-3).

- Orgilés, M., Morales, A., Delvecchio, E., Mazzeschi, C., & Espada, J. P. (2020, April 21). Immediate psychological effects of the COVID-19 quarantine in youth from Italy and Spain. <https://doi.org/10.31234/osf.io/5bpfz>.
- Osservatorio MSA COVID-19, Rapporto sintetico di ricerca, CNR-Irpps, 13 aprile 2020; <https://www.cnr.it/it/news/allegato/1925>.
- Qian Zhang, Yi Cao, and JingJin Tian. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. Jan 2021.5-10. <http://doi.org/10.1089/cyber.2019.0676>.
- Ravens-Sieberer, U., Kaman, A., Erhart, M. et al. Impact of the COVID-19 pandemic on quality of life and mental health in children and adolescents in Germany. *Eur Child Adolesc Psychiatry* (2021). <https://doi.org/10.1007/s00787-021-01726-5>.
- Reiss F, Meyrose AK, Otto C, Lampert T, Klasen F, Ravens-Sieberer U (2019) Socioeconomic status, stressful life situations and mental health problems in children and adolescents: Results of the German BELLA cohort-study. *PLoS ONE* 14(3): e0213700. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213700>.
- Segre, G., Campi, R., Scarpellini, F. et al. Interviewing children: the impact of the COVID-19 quarantine on children's perceived psychological distress and changes in routine. *BMC Pediatr* 21, 231 (2021). <https://doi.org/10.1186/s12887-021-02704-1>.
- Singh S, Roy D, Sinha K, Parveen S, Sharma G, Joshi G. Impact of COVID-19 and lockdown on mental health of children and adolescents: A narrative review with recommendations. *Psychiatry Res*. 2020 Nov; 293:113429. doi: 10.1016/j.psychres.2020.113429. Epub 2020 Aug 24. PMID: 32882598; PMCID: PMC7444649.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. *EU Kids Online*. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo>.
- Spinelli M, Lionetti F, Pastore M, Fasolo M. Parents' Stress and Children's Psychological Problems in Families Facing the COVID-19 Outbreak in Italy. *Front Psychol*. 2020;11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01713>.
- Szyck G.R., Mohammadi B., Münte T.F. and te Wildt B.T. (2017). Lack of Evidence That Neural Empathic Responses Are Blunted in Excessive Users of Violent Video Games: An fMRI Study. *Frontiers in Psychology*, 8: 174.
- Tso W. W., Wong R. S., Tung K. T., Rao N., Fu K. W. , Yam J. C. , Chua G. T. , Chen E. Y. , Lee T. M. , Chan S. K. (2020). Vulnerability and resilience in children during the COVID-19 pandemic. *European Child and Adolescent Psychiatry*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s00787-020-01680-8>.
- Uccella S, De Grandis E, De Carli F, D'Apruzzo M, Siri L, Preiti D, Di Profio S, Rebora S, Cimellaro P, Biolcati Rinaldi A, Venturino C, Petralia P, Ramenghi LA and Nobili L (2021) Impact of the COVID-19 Outbreak on the Behavior of Families in Italy: A Focus on Children and Adolescents. *Front. Public Health* 9:608358. doi: 10.3389/fpubh.2021.608358.

UN (2020) Policy brief: the impact of COVID-19 on children. April 15, 2020. [https://unsdg.un.org/sites/default/files/2020-04/160420\\_Covid\\_Children\\_Policy](https://unsdg.un.org/sites/default/files/2020-04/160420_Covid_Children_Policy)

Xie X, Xue Q, Zhou Y, et al. Mental Health Status Among Children in Home Confinement During the Coronavirus Disease 2019 Outbreak in Hubei Province, China. *JAMA Pediatr.* 2020; e201619. doi: <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.1619>.

Zhu S, Zhuang Y, Lee P, Li JC, Wong PWC  
Leisure and Problem Gaming Behaviors Among Children and Adolescents During School Closures Caused by COVID-19 in Hong Kong: Quantitative Cross-sectional Survey Study *JMIR Serious Games* 2021;9(2): e26808; doi: 10.2196/26808.