



GRUPPO PARTITO DEMOCRATICO
ASSEMBLEA LEGISLATIVA DELLA LIGURIA
Via Fieschi 15, 16121 Genova
Email gruppo.partitodemocratico@regione.liguria.it
Tel 0105485637-5649



Prot.XII/2026/395 lg

Genova, 14 aprile 2025

Al Signor Presidente dell'Assemblea
Legislativa della Liguria

SEDE

ORDINE DEL GIORNO

Oggetto: sulla tutela dei minori nell'ambiente digitale

L'ASSEMBLEA LEGISLATIVA DELLA LIGURIA

Premesso che:

- i minori accedono in misura sempre crescente alle piattaforme online che sono diventate parte integrante della loro vita quotidiana offrendo vantaggi da un punto di vista didattico, strumenti di informazione, svago, ovvero occasioni per condividere interessi simili, oltreché supporto per sviluppare competenze, relazioni sociali e senso di comunità;
- la progettazione e le caratteristiche delle piattaforme e dei servizi offerti sono ritenute però spesso inadeguate dalle autorità di regolazione, dalla società civile, dai ricercatori come dagli educatori per tutelare la vita privata, la sicurezza e la protezione on line dei minori;
- molte le piattaforme non risultano sufficientemente attrezzate per salvaguardare i minori dai rischi che li minacciano sui social che possono riguardare l'esposizione a contenuti illegali, a forme di prevaricazione come il bullismo, alla manipolazione psicologica da parte di adulti per fini sessuali o per il reclutamento in bande criminali ovvero per istigare ad atti di violenza, alla radicalizzazione, all'estremismo violento, al terrorismo;
- allo stesso tempo è un fatto accertato che molte piattaforme sfruttano in modo deprecabile la mancanza di alfabetizzazione commerciale dei minori esponendoli volutamente a pratiche commerciali manipolative o a cadere in pratiche come il gioco d'azzardo;

Preso atto inoltre che:

- i numerosi studi sull'impatto neurologico dell'esposizione costante a stimoli digitali rapidi sui minori, in particolare fino ai 16 anni di età quando la plasticità cerebrale è massima e il sistema di autocontrollo è ancora in fase di sviluppo, dimostrano il rischio concreto di cadere in una vera e propria dipendenza in cui i ragazzi non riescono a gestire il tempo trascorso on line e sentono la necessità di restare costantemente connessi per paura di perdersi qualcosa (FOMO - Fear of Missing Out-), a discapito di studio e rapporti personali, manifestando disturbi del sonno, ansia, depressione e isolamento sociale;
- il fenomeno del doomscrolling, ovvero passare ore scorrendo video e post, è indotto dai social media che sfruttano consapevolmente il rilascio di dopamina, un neuro trasmettitore legato al piacere e alla ricompensa, creando appunto dipendenza tramite "like", notifiche e lo scorrimento continuo di contenuti che offrono stimoli nuovi e gratificanti; in questa condizione le aree del cervello che gestiscono la gratificazione diventano così sensibili che i giovani cercano solo lo stimolo digitale e, abituati a ricevere ricompense ad una velocità che può offrire solo la realtà virtuale, possono ridurre la capacità di concentrazione o presentare sintomi simili a quelli dell'ADHD (disturbo da deficit di attenzione e iperattività);

Tenuto conto che:

- secondo i dati resi noti nel febbraio u.s. dall'Associazione social warning- Movimento etico digitale coinvolgendo oltre 20.000 studenti, il 77,5 degli adolescenti italiani, in crescita di 5 punti rispetto al 2024, dichiara di sentirsi dipendente dai dispositivi digitali, il 41,8 con una dipendenza moderata, il 33,3 con una dipendenza lieve mentre il 22,5 per cento conferma di sentirsi dipendente,
- il 57 per cento dei ragazzi dice di sentirsi bene nel mondo digitale mentre è in crescita la percentuale di coloro che sostengono di non sentirsi ne' bene ne' male, con una tendenza che indica una forma di assuefazione, cioè i social non sono più percepiti come spazio di incontro, scoperta, interazione ma come un ambiente costante e inevitabile;
- un recente report dell'Autorità Sanitaria Francese ANSES si è soffermato sui meccanismi di base del marketing digitale e ha dimostrato che alcuni sono progettati per manipolare le scelte e colpire le vulnerabilità dell'adolescenza, periodo in cui i giovani sono particolarmente influenzabili, anche perchè gestiscono le proprie emozioni nei circuiti cerebrali legati alla ricompensa, condizione consapevolmente sfruttata con i "dark pattern" traducibile con "modelli oscuri" che spingono a compiere azioni non desiderate come acquisti, abbonamenti o condivisione eccessiva di dati con gli effetti che ne possono conseguire. Lo studio, durato cinque anni, ha in particolare collegato alcuni meccanismi sul funzionamento dei social ad effetti che incidono sulla salute dei ragazzi e delle ragazze;

Rilevato che il tema dell'accesso dei minori alle piattaforme digitali, anche a seguito di gravissimi fatti di cronaca e dell'allarme lanciato dalla comunità scientifica, è all'ordine del giorno dell'attività legislativa in molti Stati che stanno valutando l'introduzione di misure specifiche a partire dalla imposizione di limiti di età per l'accesso ai social e a strumenti più efficaci per il controllo dell'età unitamente a sanzioni per le aziende che non tutelano adeguatamente i più giovani che accedono in rete;

Preso atto che L'Australia nel dicembre dello scorso anno ha approvato una legge per vietare i social ai minori di 16 anni unendosi a Malesia, Indonesia e Brasile in cui il divieto era già previsto, mentre diversi stati europei come la Danimarca, il Regno Unito, la Spagna e il Portogallo stanno

discutendo sulla introduzione di misure più restrittive sull'età minima di accesso alle piattaforme digitali e l'Assemblea Nazionale francese ha approvato una norma in discussione al Senato in cui vengono vietate ai minori di 15 anni le piattaforme on line con alcune eccezioni riferite agli strumenti più propriamente di studio come le enciclopedie o gli annuari educativi scientifici e i servizi di messaggistica privata;

Rilevato che:

- l'Unione Europea sta lavorando alla definizione del Digital Fairness nella consapevolezza che le regole esistenti non riescono pienamente ad affrontare alcune delle problematiche emergenti come le pratiche commerciali manipolative, la personalizzazione sleale delle offerte, la pubblicità ingannevole, o le tecniche di design che influenzano indebitamente le scelte degli utenti ma soprattutto non riescono ad offrire un ambiente digitale equo e trasparente e adeguata protezione ai gruppi più vulnerabili, in particolare i minori;
- il Parlamento europeo nel frattempo ha approvato una risoluzione in cui esprime preoccupazione per l'esposizione dei minori nell'ambiente digitale mentre il 14 luglio dello scorso anno, in attesa che venga approvato il Digital Fairness Act la Commissione ha pubblicato la comunicazione C 2025/5519 "Orientamenti su misure per garantire un elevato livello di tutela della vita privata, di sicurezza e di protezione dei minori on line, a norma dell'articolo 28, paragrafo 4, del regolamento(UE) 2022/2065"
- la suddetta Comunicazione 5519 indica la protezione dei minori on line come un importante obiettivo strategico dell'Unione e richiama tutti i fornitori di piattaforme on line all'obbligo di adeguarsi agli orientamenti per garantire elevati livelli di tutela della vita privata, sicurezza e di protezione, attraverso modalità di progettazione verificate e periodicamente testate in relazione alla loro efficacia, previa valutazione dei rischi in cui possono incorrere gli utenti più giovani rispetto al servizio offerto;
- gli orientamenti richiamano in particolare i fornitori di piattaforme on line ad adottare tecnologie per la verifica dell'età accurati, affidabili, robusti, non intrusivi e non discriminatori per limitare l'accesso a contenuti per adulti come pornografia, il gioco d'azzardo, alcol, tabacco o droghe e invitano i fornitori a programmare le piattaforme accessibili ai minori in modo da attenuare significativamente i rischi in cui possono incorrere prevedendo modalità di registrazione, impostazioni predefinite, interfaccia, sistemi di raccomandazione, funzioni di pratiche commerciali, moderazione, segnalazioni, reclami e ricerca che rispondano a tale esigenza;
- **Preso atto** che in Parlamento sono state depositate diverse proposte di legge per rendere più sicuro l'ambiente digitale frequentato dai minori proponendo l'introduzione di regole di accesso più stringenti con la fissazione del limite di età a 13 anni per accedere ai social e l'introduzione di un regime protetto per i ragazzi fra i 13 e 16 anni ovvero proponendo l'introduzione di divieti sull'uso delle tecniche algoritmiche che creano dipendenza, che utilizzano la profilazione per costruire le preferenze o che manipolano i contenuti a fini politici o commerciali unitamente al diritto a non essere profilati e una verifica dell'età a livello di sistema operativo e non app per app;

Tenuto conto che la necessità di rafforzare in modo significativo la tutela dei minori che si muovono all'interno del sistema digitale e garantire un ambiente più equo, trasparente e rispettoso dei loro diritti è una priorità largamente sentita e pienamente condivisa.

IMPEGNA IL PRESIDENTE DELLA GIUNTA REGIONALE

a portare all'attenzione dalla Conferenza Permanente Stato- Regioni la questione dei rischi a cui sono esposti i minori nell'ambiente digitale, al fine di iniziare un percorso per la definizione di una normativa che garantisca la vita privata, la sicurezza e la protezione degli adolescenti e dei preadolescenti che accedono alle piattaforme on line.



Kata Piccardo



Armando Sanna



Roberto Arboscello



Carola Baruzzo



Simone D'Angelo



Enrico Ioculano



Davide Natale



Andrea Orlando



Federico Romeo