

# **RISULTATI CRI-R**

**(Condotte a Rischio in Internet per i ragazzi)**

## **e pCRI-A**

**(Percezione Condotte a Rischio in Internet da parte degli Adulti)**

### **Strumento di rilevazione : CRI-R e pCRI-A**

(Condotte a Rischio in Internet per Ragazzi e percezione Condotte a Rischio in Internet da parte degli Adulti. Pagnini - Brizzi 2017) questionario anonimo per studenti ed adulti.

### **Metodologia di rilevazione :**

I questionari CRI-R e pCRI-A sono stati somministrati in modo guidato a tutto il campione esaminato da parte del Dott.Brizzi e del Dott.Pagnini della Cooperativa S.E.D. al fine di garantire l'omogeneità dei dati raccolti.

### **Campione preso in esame :**

1216 studenti

### ITEM 1 : mezzo di connessione principale usato

1. Smartphone personale	39.80%	(484)
2. Tablet	29.85%	(363)
3. PC	9.46%	(115)
4. Smartphone dei genitori	17.27%	(210)
5. Nessuno, non mi connetto	3.62%	(44)

### ITEM 2 : social network più utilizzati (item a risposta multipla) :

sotto ogni social verrà indicata la percentuale dei follower/amici o iscritti per youtube nel caso di canale attivo.

La prima fascia indica una accettabile vita social.

La seconda fascia indica un profilo gestibile con un buon controllo ed una buona consapevolezza.

La terza fascia indica un certo grado di rischio ed una ingestibilità del profilo.

Facebook	6.25%	(76)
da 0 a 199 iscritti	6.09%	(74)
da 200 a 499 iscritti	0.00%	(0)
500 e oltre iscritti	0.16%	(2)
Instagram	11.68%	(142)
da 0 a 199 iscritti	10.94%	(133)
da 200 a 499 iscritti	0.33%	(4)
500 e oltre iscritti	0.41%	(5)
Snapchat	14.97%	(182)
da 0 a 199 iscritti	14.47%	(176)
da 200 a 499 iscritti	0.33%	(4)
500 e oltre iscritti	0.16%	(2)
Twitter	1.97%	(24)
da 0 a 199 iscritti	1.73%	(21)
da 200 a 499 iscritti	0.16%	(2)
500 e oltre iscritti	0.08%	(1)
ASK.fm	0.16%	(2)
da 0 a 199 iscritti	0.16%	(2)
da 200 a 499 iscritti	0.00%	(0)
500 e oltre iscritti	0.00%	(0)
21 Buttons	0.25%	(3)
da 0 a 199 iscritti	0.25%	(3)
da 200 a 499 iscritti	0.00%	(0)
500 e oltre iscritti	0.00%	(0)
Youtube	61.35%	(746)
da 0 a 199 iscritti	60.69%	(738)
da 200 a 499 iscritti	0.25%	(3)
500 e oltre iscritti	0.41%	(5)
Tik Tok	32.24%	(392)
da 0 a 199 iscritti	27.88%	(339)
da 200 a 499 iscritti	1.40%	(17)
500 e oltre iscritti	2.96%	(36)
Tumblr	0.08%	(1)
da 0 a 199 iscritti	0.08%	(1)
da 200 a 499 iscritti	0.00%	(0)

500 e oltre iscritti	0.00%	(0)
Yahoo Answer	0.49%	(6)
da 0 a 199 iscritti	0.49%	(6)
da 200 a 499 iscritti	0.00%	(0)
500 e oltre iscritti	0.00%	(0)
Pinterest	7.07%	(86)
da 0 a 199 iscritti	7.07%	(86)
da 200 a 499 iscritti	0.00%	(0)
500 e oltre iscritti	0.00%	(0)
Twitch	5.26%	(64)
da 0 a 199 iscritti	5.02%	(61)
da 200 a 499 iscritti	0.08%	(1)
500 e oltre iscritti	0.16%	(2)
App di dating (appuntamenti)	0.58%	(7)
da 0 a 199 iscritti	0.49%	(6)
da 200 a 499 iscritti	0.00%	(0)
500 e oltre iscritti	0.08%	(1)
This crush	0.08%	(1)
da 0 a 199 iscritti	0.08%	(1)
da 200 a 499 iscritti	0.00%	(0)
500 e oltre iscritti	0.00%	(0)
Wattpad	0.99%	(12)
da 0 a 199 iscritti	0.99%	(12)
da 200 a 499 iscritti	0.00%	(0)
500 e oltre iscritti	0.00%	(0)
Altro	3.62%	(44)
Nessuno, non uso social/non mi connetto	25.00%	(304)
da 0 a 199 iscritti	25.00%	(304)
da 200 a 499 iscritti	0.00%	(0)
500 e oltre iscritti	0.00%	(0)

Il 37.09% (451) dei ragazzi ha piu' di un social network.

### ITEM 3 : servizi di messaggistica istantanea (item a risposta multipla)

1. Whatsapp	59.38%	(722)
2. Viber	1.07%	(13)
3. Facebook messenger	4.69%	(57)
4. IMO	0.66%	(8)
5. WeChat	7.32%	(89)
6. Telegram	4.36%	(53)
7. Tangochat	0.08%	(1)
8. Kik Messenger	0.41%	(5)
9. Skype	6.58%	(80)
10. Omegle	1.15%	(14)
11. Discord	4.85%	(59)
12. Houseparty	0.25%	(3)

13. Signal	0.08%	(1)
14. Tellonym	0.16%	(2)
16. Lobby	24.51%	(298)
O. Altri	2.47%	(30)

Il 25.00% (304) degli studenti non usa alcun servizio di messaggistica istantanea

Il 27.80% (338) degli studenti usa più di un servizio di messaggistica istantanea

#### ITEM 3a : in quanti gruppi di messaggistica istantanea sono presenti i ragazzi

da 0 a 5	86.27%	(1049)
da 6 a 15	10.36%	(126)
da 16 a 25	0.08%	(1)
26 o più	1.40%	(17)

#### ITEM 4 : Quanto tempo passi al giorno sui social, chat video e video streaming ? (Tik Tok, Youtube, Whatsapp, etc, ma NO GIOCHI)

1. 1 ora	39.64%	(482)
2. 2 ore	26.81%	(326)
3. 3 ore	14.31%	(174)
4. 4 ore	4.11%	(50)
5. più di 4 ore	8.22%	(100)
6. Non usa queste applicazioni	6.91%	(84)

#### ITEM 5 : Chi di solito crea, o ti aiuta a creare, i tuoi account social e messaggistica ? (NO WhatsApp e Youtube)

1. da solo-a	35.20%	(428)
2. noi genitori	61.84%	(752)
3. un fratello-sorella o un parente più grande	19.57%	(238)
4. un amico-a	7.07%	(86)

#### ITEM 6 : Quando scarichi una nuova app (gioco online, messaggistica diversa da whatsapp, social network ecc) di solito come ne vieni a conoscenza ?

1. uno youtuber o uno streamer	52.30%	(636)
2. un fratello-sorella o un parente più grande	27.38%	(333)
3. un amico-a	52.80%	(642)
4. genitore	13.57%	(165)

#### ITEM 7 : I tuoi genitori hanno le password che usi per accedere agli account che hai creato ? (Social, Giochi e messaggistica)

1. Si	64.97%	(790)
-------	--------	-------

2. No 35.03% (426)

**ITEM 8 : conoscenza di nuove persone tramite sistemi di chatroom**

1. Si 45.81% (557)

2. No 54.19% (659)

**ITEM 9 : creazione e caricamento di video su youtube o twitch**

1. Si 16.04% (195)

2. No 83.96% (1021)

**ITEM 10 : frequenza di aggiornamento delle proprie pagine social network**

1. Più di una volta al giorno 7.15% (87)

2. Una volta al giorno 6.74% (82)

3. Poche volte a settimana 18.09% (220)

4. Raramente 32.98% (401)

5. Mai 35.03% (426)

**ITEM 11 : giocare online piuttosto che offline**

1. Si 84.79% (1031)

2. No 15.21% (185)

**ITEM 11a : a quali giochi (item a risposta multipla)**

1. Fortnite 30.59% (372)

2. GTA 14.06% (171)

3. League of Legend 2.47% (30)

4. Brawlstars 28.45% (346)

5. Minecraft 37.25% (453)

6. Call of Duty 10.77% (131)

7. Fifa 27.47% (334)

8. Roblox 52.38% (637)

9. Among us 30.43% (370)

10. Rocket League 15.54% (189)

11. Clash Royale 15.95% (194)

O. Altri 22.53% (274)

**ITEM 11b : con quale frequenza**

1. meno di un'ora 21.38% (260)

2. non più di due ore 38.82% (472)

3. tra le 3 e le quattro ore 18.09% (220)

4. più di quattro ore 7.48% (91)

**ITEM 12 : Accetti nei party di gioco online le richieste da parte di sconosciuti ?**

1. Si	25.99%	(316)
2. No	74.01%	(900)

**ITEM 13 : creazione di video o streaming delle partite**

1. Si	15.87%	(193)
2. No	84.13%	(1023)

**ITEM 13a : se si dove (item a risposta multipla)**

1. Youtube	7.32%	(89)
2. Twitch	2.14%	(26)
3. Discord	1.15%	(14)
4. Whatsapp	4.19%	(51)
5. Tik Tok	5.51%	(67)
6. Altri canali	2.55%	(31)

**ITEM 14 : ricezione di contenuti quali foto o video a carattere estremamente violento**

1. Si	13.08%	(159)
2. No	86.92%	(1057)

**ITEM 15 : ricondivisione di tali contenuti**

1. Si	8.88%	(108)
2. No	91.12%	(1108)

**ITEM 16 : lasciare commenti offensivi su Youtube o Twitch**

1. Si	7.48%	(91)
2. No	92.52%	(1125)

**ITEM 17 : lasciare commenti offensivi su profili social**

1. Si	7.89%	(96)
2. No	92.11%	(1120)

**ITEM 18 : lasciare commenti offensivi con applicazioni di messaggistica istantanea**

1. Si	22.62%	(275)
2. No	77.38%	(941)

---

Dalla analisi correlata degli item 16,17 e 18 emerge che :

**Ragazzi che hanno usato almeno una delle applicazioni della rete per offendere :**

**28.62% (348)**

**Ragazzi che non hanno usato le applicazioni della rete per offendere :**

**71.38% (868)**

Ragazzi che hanno usato almeno due ambienti per offendere :

8.14% (99)

Inoltre il 1.23% (15) dei ragazzi offende usando tutti e tre gli ambienti digitali, denotando un profilo di potenziale cyber-bullo in determinate condizioni che possano favorire il fenomeno.

---

**ITEM 19 : Sei mai stato-a bannato-a dai giochi o dai social che usi ? (no esclusione in gruppi di gioco tra amici o conoscenti)**

1. Si	17.35%	(211)
2. No	82.65%	(1005)

**ITEM 20 : essere offesi attraverso il web**

1. Si	33.88%	(412)
2. No	66.12%	(804)

Fra i ragazzi che sono stati offesi :

1. sui social	7.07%	(86)
2. sulla messaggistica istantanea	20.81%	(253)
3. su entrambi	6.00%	(73)

**ITEM 21 : presenza di software parental control sui dispositivi con accesso al web**

1. Si	38.32%	(466)
2. No	61.68%	(750)

**ITEM 22 : consigli dei genitori per una piu' sicura navigazione in rete**

1. Si	63.65%	(774)
2. No	36.35%	(442)

**ITEM 23 : presenza di servizi tv a pagamento sullo smartphone**

1. Si	46.13%	(561)
2. No	53.87%	(655)

**ITEM 24 : presenza e vigilanza attiva dei genitori durante la navigazione del figlio**

1. Sempre	5.92%	(72)
2. Spesso	30.10%	(366)
3. Quasi mai	39.23%	(477)
4. Mai	24.75%	(301)

**ITEM 25 : conoscenza da parte dei genitori di tutte le applicazioni web dei figli**

1. Si	56.58%	(688)
2. No	43.42%	(528)

**ITEM 26 : I tuoi genitori conoscono ogni iscrizione o follow ai canali /profili dei vari Youtuber, Streamer, Tik Tokers ecc) che segui ?**

1. Si	38.08%	(463)
2. No	61.92%	(753)

**ITEM 27 : partecipazione alle challenge (sfide lanciate da utente a utente in rete)**

1. Si	34.05%	(414)
2. No	65.95%	(802)

**ITEM 27a : dove (item a risposta multipla)**

1. Tik Tok	12.75%	(155)
2. Youtube	27.22%	(331)
3. Whatsapp	2.38%	(29)
4. Instagram	2.06%	(25)
5. Discord	0.74%	(9)
6. Telegram	0.58%	(7)
7. Twitch	0.82%	(10)
8. Altro	21.46%	(261)

**ITEM 28 : diffusione della propria immagine (foto) in rete senza la consultazione di un genitore**

1. Si	33.14%	(403)
2. No	66.86%	(813)

**ITEM 29 : capacita' di rinunciare volontariamente alla connessione internet per 48 ore**

1. Si	68.01%	(827)
2. No	31.99%	(389)

**ITEM 30 : intrattenersi con lo smartphone oltre la mezzanotte quando la mattina successiva i ragazzi/e hanno un impegno scolastico/sportivo ecc.**

1. Si	43.26%	(526)
2. No	56.74%	(690)

se si quanto spesso :

1. più volte a settimana	12.75%	(155)
2. una volta a settimana	15.05%	(183)
3. qualche volta al mese	10.53%	(128)
4. poche volte l'anno	11.51%	(140)

**ITEM 31 : presenza di persone sconosciute tra le proprie 'amicizie' in rete**

1. Si	42.27%	(514)
2. No	57.73%	(702)



**ITEM 32 : conversazioni private e/o partecipazione a gruppi di messaggistica istantanea con persone conosciute attraverso i social o i giochi online**

1. Si	20.23%	(246)
2. No	79.77%	(970)

**ITEM 33 : Ti è mai stato chiesto, da parte di sconosciuti, di inviare foto e-o video di te stesso-a ?**

1. Si	9.87%	(120)
2. No	90.13%	(1096)

**ITEM 34 : ricezione di richieste inadeguate (foto, dati sensibili personali, numero di telefono, ecc.) da persone conosciute solo in rete**

1. Si	16.04%	(195)
2. No	83.96%	(1021)

**ITEM 35 : offerta di regali (soldi, ricariche, cell, oggettistica varia) in cambio di foto o dati personali da parte di persone conosciute in rete**

1. Si	20.81%	(253)
2. No	79.19%	(963)

**ITEM 36 : esperienze preoccupanti vissute in rete dai ragazzi**

1. Si	41.45%	(504)
2. No	58.55%	(712)

**ITEM 36a : se si quali (item a risposta multipla)**

1. Offese	16.78%	(204)
2. Richieste di foto o dati personali	8.39%	(102)
3. Ricatti	6.99%	(85)
4. Virus	14.06%	(171)
5. Contenuti violenti	7.57%	(92)
6. Urgenza di doversi ricollegare ad un gioco o applicazione	10.77%	(131)

**ITEM 37 : percezione dell'autoefficacia nel contrastare fatti/avvenimenti potenzialmente rischiosi per il soggetto**

1. Si	58.39%	(710)
2. No	41.61%	(506)

**ITEM 38 : indicare la situazione in rete che potenzialmente potrebbe essere la piu' preoccupante per il ragazzo a livello soggettivo**

1. Essere offeso	36.18%	(440)
2. Avere pochi amici\follower sui social	3.95%	(48)
3. Non essere popolare	2.80%	(34)
4. Essere contattato da un pedofilo	35.12%	(427)

- |   |        |       |
|---|--------|-------|
| 5. Avere pochi mi piace                           | 2.63%  | (32)  |
| 6. Essere escluso da gruppi di messaggistica ist. | 19.33% | (235) |

**ITEM 39 : In seguito ad una brutta esperienza in rete ti è mai capitato di sperimentare una delle seguenti situazioni :**

- |       |        |       |
|-------|--------|-------|
| 1. Si | 47.70% | (580) |
| 2. No | 52.30% | (636) |

**ITEM 39a : se si quali (item a risposta multipla)**

- |                                |        |       |
|--------------------------------|--------|-------|
| 1. Difficoltà a prendere sonno | 22.53% | (274) |
| 2. forte rabbia                | 21.22% | (258) |
| 3. voglia di isolarsi          | 12.09% | (147) |
| 4. non voler tornare a scuola  | 10.03% | (122) |

**ITEM 40 : prima strategia messa in atto dopo una situazione ipoteticamente preoccupante avvenuta in rete**

- |  |        |       |
|--|--------|-------|
| 1. Non dico nulla                                  | 14.31% | (174) |
| 2. Lo dico ad un amico                             | 12.99% | (158) |
| 3. Lo dico ai miei genitori                        | 68.01% | (827) |
| 4. Lo dico ad altri adulti (prof.,psic.,all.,ecc.) | 4.69%  | (57)  |