

Essere connessi a Internet è piacevole e divertente, pensa a quante cose si possono fare in rete: giocare, stare in contatto con amici lontani, scaricare gratuitamente o comprare applicazioni. Tutto sembra essere a portata di mano, è un mondo di opportunità, dove le scelte però non sono sempre prese in totale consapevolezza. C'è un lato oscuro dell'essere online e ci sono cose che è necessario sapere:

cosa si nasconde dietro tutte queste opportunità?

Questo opuscolo fornisce qualche utile suggerimento su aspetti a cui è opportuno prestare attenzione quando si è online.

Navigare in Internet ed essere connessi può essere divertente e istruttivo, ma:

PER SCEGLIERE BISOGNA ESSERE CONSAPEVOLI

Quelle aziende che fondano il loro business sulla raccolta dei tuoi dati dovrebbero essere le stesse ad occuparsi e preoccuparsi di tenerti adeguatamente informato/a.

Molto spesso il **DIRITTO ALLA PRIVACY (ART.16)** e il **DIRITTO ALL'INFORMAZIONE (ART. 13)** di chi naviga e utilizza le app degli smartphone, vengono violati. Se non ricevi un'informazione adeguata, non sei messo/a nelle condizioni di scegliere se ricevere della pubblicità mirata e/o permettere che i dati riguardanti la tua persona vengano raccolti.

Se vuoi conoscere meglio i tuoi **diritti**, ti suggeriamo di leggere la **Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza**. Divertiti pure a navigare ma non dimenticare mai quali sono i tuoi diritti: **ricordati di scegliere!**

eNACSO

L'European NGO Alliance for Child Safety Online è un network europeo costituito nel 2008, che conta 23 organizzazioni non governative impegnate nella tutela e nella promozione dei diritti online dei più giovani (www.enacso.eu).

La missione di eNACSO

Sulla base della Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza del 1989 (UNCRC), la missione di eNACSO è quella di promuovere e sostenere misure a livello nazionale, europeo e internazionale, volte a proteggere bambini/e e ragazzi/e e promuovere i loro diritti in relazione all'utilizzo delle tecnologie digitali.

eNACSO attualmente lavora per stimolare il dibattito e intraprendere azioni contro alcune pratiche commerciali in Rete che violano il rispetto dei diritti dei più giovani così come sanciti dall'UNCRC (**Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza**), ed in particolare di quelli citati agli articoli 3, 12, 13, 16 e 17.



Per ulteriori informazioni utilizza questi contatti

Coordinatore del Network

Save the Children Italia Onlus, Via Volturmo 58, 00185 Roma - Italia
Tel: +39 06 4807 00
Fax: +39 06 48070 039
E-mail: info@enacso.eu

Per conoscere meglio il lavoro di eNACSO visita il nostro sito www.enacso.eu



Finanziato dalla Commissione Europea

Il diritto di scegliere in Internet



Cos'è un COOKIE?

Un "cookie" è un file di informazione che i siti web memorizzano sul computer dell'utente Internet durante la navigazione allo scopo di identificare chi ha già visitato il sito in precedenza. Alcuni cookies raccolgono informazioni sulle tue abitudini online e le rivendono a terzi.

Cos'è un ADVERGAME?

Molti videogames che si possono giocare online nascondono pubblicità, per esempio inserendo nella trama stessa del gioco il nome di marchi o di prodotti, rendendo in tal modo il giocatore inconsapevolmente destinatario di un messaggio pubblicitario. Altri giochi, come ad esempio il calcio, inserendo la pubblicità nello sfondo del campo, possono sembrare realistici, in realtà rendono meno immediato agli occhi del giocatore l'oggetto della pubblicità.

Cos'è una IN-APP PURCHASE?

È un'app che permette di acquistare giochi, ricette di cucina, canzoni e molto altro direttamente all'interno dell'applicazione stessa. Scaricare l'applicazione è semplice e gratuito ma per accedere a funzionalità più avanzate si deve pagare, col rischio di pagare una cifra esorbitante per qualcosa che all'inizio appariva gratuito.

Cosa sono i DATI = €?

Ogni volta che hai accesso ad una pagina Internet o fai degli acquisti online, lasci dietro di te una traccia dei dati che ti riguardano. Queste informazioni sono di grandissimo valore per le imprese perché gli consentono di orientare la pubblicità dei loro prodotti e/o servizi verso utenti che hanno dimostrato interesse verso quella tipologia di prodotti e/o servizi. I dati vengono, di fatto, raccolti da una società - che per facilità chiamiamo A - che provvede a trasmetterli (dietro compenso) alla società B, la quale adatterà la sua pubblicità sui tuoi bisogni/interessi.

HAI DEI DIRITTI!

Forse non lo sai, ma se hai meno di 18 anni, hai dei diritti particolari. Questi diritti esistono per tutelare il tuo benessere.



A Marie piace giocare su Internet, ma talvolta i giochi che utilizza sono degli **advergaming**, ovvero dei giochi in cui si nascondono messaggi pubblicitari. Inoltre, anche se a Marie non fosse consentito l'utilizzo di questi giochi per via dell'età, basta che dichiari di avere 18 anni e può ugualmente giocare. D'altronde a lei piace giocare online, è uno dei suoi passatempi preferiti.

Mentre gioca, Marie si trova improvvisamente davanti immagini appartenenti ad un dato marchio (che per semplicità chiameremo X). Quello che X cerca di fare è indurre Marie a comprare i propri prodotti. Inviando ripetutamente immagini dei suoi articoli, X si imprimerà nella mente di Marie fino a influenzarne le scelte commerciali. Ciò perché a lungo andare a Marie quel marchio apparirà familiare, inconsciamente lo riconoscerà e di conseguenza lo sceglierà tra altri.

Cosa succede veramente?

DIRITTO ALL'INFORMAZIONE (Art. 13)

Marie ha diritto a ricevere in modo chiaro ed univoco l'informazione circa l'esistenza di un messaggio pubblicitario dietro il gioco. L'azienda X, che non ha fornito in modo adeguato questa informazione, non ha rispettato il suo diritto. Se Marie non è opportunamente informata, non è in grado di scegliere se giocare o meno con un gioco che contiene al suo interno della pubblicità.

Dopo avere giocato per un po' con l'advergaming, Marie si stanca e smette. Subito dopo accede a Facebook dove può ritrovare tutti i suoi amici. Sul suo profilo appare la pubblicità del marchio X, lo stesso che aveva prodotto il gioco con cui aveva giocato fino a qualche minuto prima di andare su Facebook.

Cosa succede veramente?

Mentre giocava con l'advergaming, l'impresa X ha tracciato e raccolto i suoi dati digitali, ovvero i suoi movimenti in rete, i siti web che ha visitato, le azioni che ha fatto. Queste informazioni servono a creare il profilo di Marie per poi indirizzarle pubblicità ad hoc sulla base dei dati raccolti.

PROTEZIONE DELLA PRIVACY (Art. 16)

Marie ha diritto al rispetto della sua privacy. Se Marie non è opportunamente informata, non è in grado di acconsentire a che i dati che la riguardano vengano raccolti ed usati per essere utilizzati in modi diversi.

La madre di Marie entra nella stanza e prende in prestito il computer di Marie perché vorrebbe acquistare un regalo per il figlio di un'amica. Il giorno successivo Marie e i suoi amici si incontrano dopo la scuola. Un amico vuole mostrare al gruppo un video su Internet e si accorge che la pubblicità che appare nelle pagine consultate attraverso il PC di Marie riguarda giochi per bambini. A quel punto, rivolgendosi a Marie esclama: "Hey Marie, ma non sei un po' troppo grande per giocare coi giocattoli?"

Cosa succede veramente?

I dati dal PC di Marie sono raccolti anche quando è sua mamma ad usarlo per fare shopping. Il sistema di raccolta dati, infatti, "ritiene" che sia stata Marie ad acquistare prodotti per bambini la sera prima e continua a proporre pubblicità su quella tipologia di prodotti.

PROTEZIONE DELLA PRIVACY (Art. 16)

Anche la mamma di Marie avrebbe dovuto essere più consapevole degli effetti delle sue azioni nel momento in cui ha deciso di prendere in prestito il computer della figlia, poiché ora le conseguenze delle sue azioni ricadono principalmente su Marie.



Marcus si diverte a guardare qua e là le ultime uscite delle app online. Di solito scarica parecchi giochi gratuiti, specialmente quelli dei cartoni animati che conosce e che vede in TV. Per il suo ultimo compleanno ha ricevuto una gift card e vorrebbe utilizzarla in un app store, per questo apre un account. Seduto sull'autobus mentre si dirige a scuola, si intrattiene giocando sul suo smartphone con un'applicazione gratuita. Ad un certo punto il gioco gli chiede di **acquistare** dei lecca-lecca per consentire al personaggio del cartone di avanzare di livello.

Cosa succede veramente?

Marcus ha scaricato gratuitamente un gioco, ma se vuole progredire ed aumentare la difficoltà, deve pagare. I lecca-lecca, in questo caso, non sono altro che la moneta che permette di accedere al livello superiore del gioco.

DIRITTO ALL'INFORMAZIONE (Art. 13)

Marcus ha diritto ad essere adeguatamente informato sul fatto che il gioco con la app potrebbe comportare il pagamento di una somma di denaro una volta raggiunto un certo livello. Poiché non ha ricevuto un'informazione esauriente, crede di avere scaricato un gioco completamente gratuito. Chi ha realizzato quel gioco, in questo caso ha violato il diritto di Marcus ad avere una informazione chiara e trasparente con un linguaggio a lui comprensibile. Se fosse stato adeguatamente avvisato, avrebbe potuto scegliere se scaricare il gioco o meno.

Marcus non ci pensa troppo. Vuole continuare a giocare perché giocare lo diverte; inoltre vuole avanzare velocemente per esplorare nuovi livelli. Così, ogni volta che il gioco gli sottopone la richiesta di acquisto di lecca-lecca, accetta senza esitare. Sulla strada di casa gli viene voglia di scaricare una canzone utilizzando la sua gift card.

Quando intende pagare, scopre che non è rimasto alcun credito residuo. Quindi accede a Facebook perché vuole aggiornare il suo stato, e subito dopo torna a giocare con l'applicazione. A questo punto il gioco gli propone di invitare i suoi contatti di Facebook a giocare con lui.

Cosa succede veramente?

Le cosiddette "applicazioni gratuite" hanno usato il credito presente nella gift card di Marcus. Quando si è immerso nel gioco, si tende a dimenticare che si sta pagando per qualcosa di intangibile. Inoltre, tutti i movimenti di Marcus, sono tracciati ogni qualvolta ha accesso su Facebook. I suoi dati sono condivisi tra Facebook e il gestore dell'applicazione. Se i suoi amici accettano il suo invito ad unirsi al gioco tramite Facebook, l'applicazione trarrà profitto anche da loro.



PROTEZIONE DELLA PRIVACY (Art. 16)

Marcus non sa che le sue informazioni private sono state condivise poiché il gestore dell'applicazione non l'ha informato come avrebbe dovuto. Ancora una volta Marcus è stato privato della possibilità di scegliere se condividere informazioni sul suo conto o tenerle riservate.

