



L'IA Generativa fra bambini e adolescenti italiani

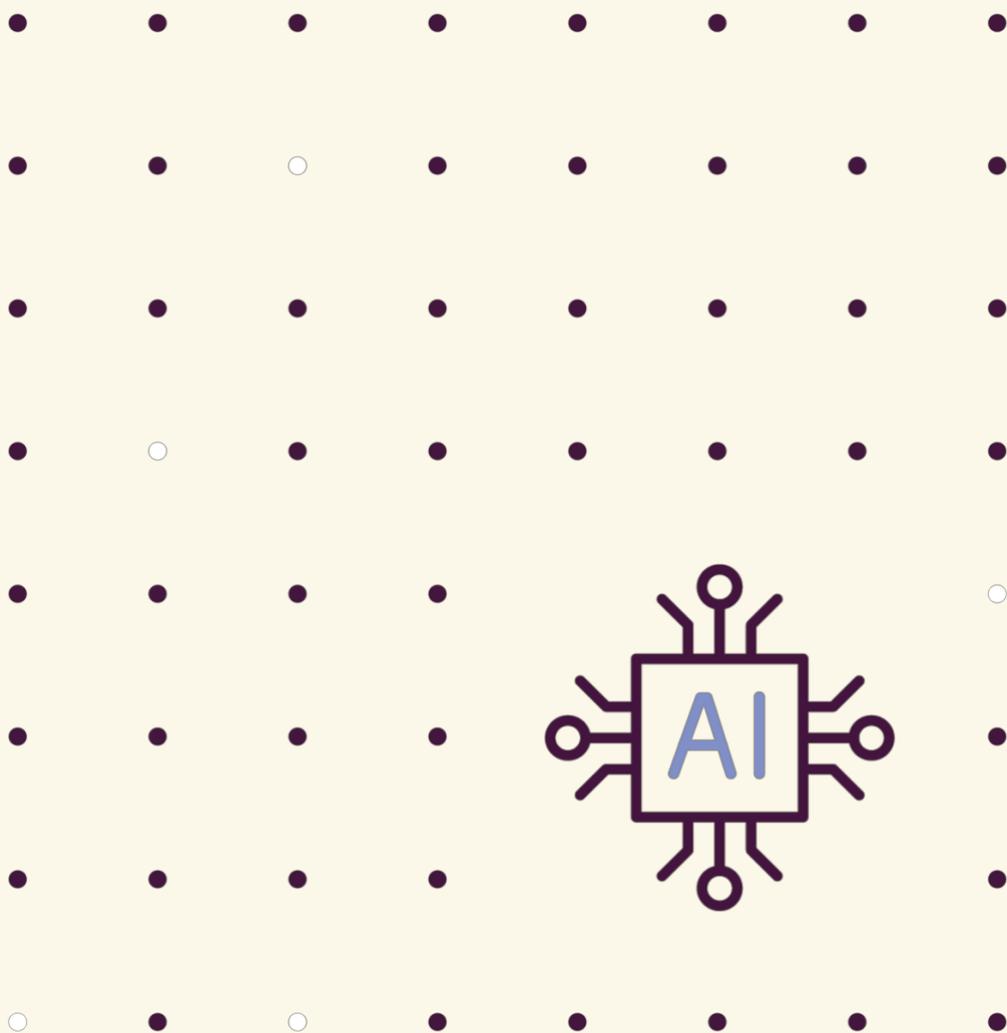
Usi e comprensione

EU Kids Online 2026

Giovanna Mascheroni

Marco Rosichini

Davide Cino



Citazione: Mascheroni, G., Rosichini, M, Cino, D. (2026). *L'IA Generativa fra bambini e adolescenti italiani: Usi e comprensione*. EU Kids Online.



Contenuti

1 Sintesi dei risultati	6
2 Questo report	8
2.1 <i>EU Kids Online</i>	8
Principi di ricerca.....	9
2.2 <i>Ringraziamenti</i>	10
Paesi partecipanti.....	11
3. Metodologia	12
3.1 <i>L'indagine quantitativa</i>	12
Misure	12
Caratteristiche del campione	14
3.2 <i>La ricerca qualitativa</i>	14
4. Chi usa l'IA Generativa?	17
4.1 <i>Come scoprono l'IA generativa e imparano a usarla</i>	19
5. Come usano l'IA Generativa	21
5.1 <i>Numero medio di attività svolte con l'IA Generativa</i>	23
6. Perché usano l'IA Generativa	24
6.1 <i>Motivi pratici e strumentali</i>	25
6.2 <i>Intrattenimento e sperimentazione</i>	27
6.3 <i>Creatività</i>	28
6.4 <i>Usi dell'IA per l'apprendimento</i>	29
6.5 <i>Fiducia, influenza sociale e richieste di consigli</i>	32
Consigli sulla salute	33
Consigli sulla gestione delle relazioni interpersonali.....	34
Una compagnia nei momenti di solitudine o noia	35
7. Perché NON usano l'IA generativa	37
7.1 <i>Inutilità, deskilling e disempowerment</i>	38
7.2 <i>Manca di fiducia e risultati inattendibili</i>	40
7.3 <i>Usare l'IA Generativa è come imbrogliare o rubare il lavoro di altri</i>	41
8. Speranze e preoccupazioni per il futuro	43
8.1 <i>Opportunità</i>	43
8.2 <i>Preoccupazioni e paure</i>	43



9. Responsabilità e soluzioni	48
9.1 <i>Necessità di un intervento urgente</i>	48
9.2 <i>Sicurezza “by design”</i>	48
9.3 <i>Rispetto della privacy</i>	49
9.4 <i>Misure correttive per mitigare le gravi conseguenze epistemiche, sociali e politiche dei contenuti fabbricati dall’IA.</i>	50
9.5 <i>La responsabilità dei governi: garantire opportunità per tutti attraverso la regolamentazione</i>	50
9.6 <i>Responsabilità individuale di fronte ai rischi dell’IA</i>	51
10 Riferimenti bibliografici	52
Appendice	54
Referenti nazionali indagine EU Kids Online 2025	54
Referenti nazionali Ricerca qualitativa EU Kids Online «Children & AI).....	55





1 Sintesi dei risultati

- **L'89% dei bambini e adolescenti italiani** ha riportato di aver **usato l'IA generativa nell'ultimo mese**. Le differenze di genere (90% ragazze vs. 88% dei ragazzi), e status socioeconomico (88% SES basso vs. 90% SES elevato) sono minime.
- Emergono invece variazioni significative in relazione all'età. L'uso dell'IA generativa aumenta in modo costante con l'età, passando **dal 70%** delle bambine e dei bambini di **9-10 anni al 98% tra i 15-16enni**.
- L'IA generativa è usata principalmente come **supporto all'apprendimento**, in linea con gli altri paesi europei: il 44% dei rispondenti italiani ha dichiarato di aver usato l'IA per riassumere o spiegare testi lunghi.
- Seguono gli **usi pratici**, per ottenere suggerimenti su cose da fare, cosa guardare o ascoltare, o prodotti da acquistare, pratica che registra una percentuale più alta in Italia (34%) rispetto alla media europea (25%).
- Più alta rispetto alla media europea (15%) è anche la proporzione di bambini e adolescenti italiani che hanno usato l'IA per **chiedere consigli sulla salute** fisica o sul fitness (20%) o **su preoccupazioni e questioni personali** (24%). Anche se un rispondente su cinque ha chiesto consigli sulla salute a ChatGPT, le interviste evidenziano grande cautela fra gli adolescenti italiani, che affermano di fidarsi più del medico che dell'IA.
- Bambini e adolescenti italiani dichiarano di utilizzare l'IA generativa per un numero relativamente limitato di attività (1,7), ma comunque superiore alla media europea (1,4).
- In linea con i dati europei, anche in Italia le motivazioni strumentali risultano in cima all'elenco dei motivi per usare l'IA generativa per lo studio e l'apprendimento. Più nello specifico, il **45%** dei bambini e adolescenti italiani dichiara di utilizzare l'IA generativa **per risparmiare tempo**; il **43% perché non riusciva a trovare altrove ciò di cui aveva bisogno**; e il **28% perché "rende le cose più facili"**.
- Le motivazioni pratiche e strumentali che fanno dell'IA un supporto comodo e veloce alle attività quotidiane si riflettono anche nella trasformazione delle pratiche di ricerca online: i chatbot di IA sono ormai diventati **"il mio nuovo Google"**.
- Sul piano delle motivazioni ludiche e sperimentali, **le differenze di genere sono marcate**: solo il 23% delle bambine e adolescenti italiane dichiara di aver usato l'IA per testarne i limiti, contro al 36% dei coetanei maschi. Questo divario di genere è più marcato in Italia.
- Al contrario, l'uso dell'IA come fonte di ispirazione per la propria creatività è **più diffuso fra bambine e adolescenti e diminuisce al crescere dell'età**.
- La **fiducia nell'affidabilità dell'IA generativa** presenta marcate **differenze di genere (17% dei maschi vs. 10% delle femmine)** e di **età (9% delle bambine e dei bambini di 9-12 anni si fida dell'IA vs. 18% dei 13-16enni)**. Mentre le differenze di età sono osservabili anche nei valori medi europei, quelle di genere sono più marcate in Italia.
- La **socialità artificiale**, in cui ChatGPT o altri chatbot vengono utilizzati come compagnia, è una pratica sociale collocata all'intersezione **tra intrattenimento ed evasione** da un lato, e **bisogno di supporto emotivo e di consigli** sulle relazioni interpersonali dall'altro.
- Nel campione italiano, la principale **motivazione per non usare l'IA generativa** è rappresentata dalla **mancanza di interesse (40%)**, seguita dalla **paura di non conoscere abbastanza l'IA (39%)**, dall'**assenza di bisogno (38%)** e dai **dubbi sulla sua utilità (34%)**.



- In Italia è più alta la percentuale di chi indica come motivazione la convinzione che **usare l'IA Generativa sia come imbrogliare** o rubare il lavoro di altri (**22%** vs. 8 % in Estonia e 13% in Norvegia), la **preoccupazione per la privacy** (19% vs. 4% in Norvegia e 7% in Estonia) e la **paura di interagire con l'IA** (18% vs. 1% in Norvegia e 2% in Croazia). Più alta rispetto a altri paesi europei, ma con una differenza più contenuta, anche la percentuale di chi indica le regole date dai genitori come ragione per il non uso.
- Gli intervistati esprimono una forte **preoccupazione per le conseguenze negative** dell'IA generativa **sull'acquisizione di competenze**, sullo **sviluppo cognitivo** e benessere. Quasi tutti gli intervistati, indipendentemente dall'età o dal genere, sottolineano come il rischio maggiore dell'IA generativa è quello di "sostituirli", **rendendoli più pigri e meno capaci** di svolgere compiti di base, come scrivere un tema.
- Anche se solo il 15% dei rispondenti ha dichiarato di pensare che l'IA fornisca **informazioni inventate o fuorvianti**, e ha motivato in tal senso il non utilizzo nel mese precedente all'indagine, la **manca di fiducia** nelle risposte date da ChatGPT emerge come una delle principali motivazioni di non utilizzo nelle interviste qualitative. Alcuni sono consapevoli della tendenza a non contraddire l'utente e della capacità di persuasione dei chatbot, che può facilmente ingannare l'utente.
- I principali rischi dell'IA generativa sperimentati dagli adolescenti italiani sono: errori, informazioni non veritiere e inaccurate nella risposta; la perdita di competenze e l'aumento della pigrizia; deepfake– il **51%** dei bambini e adolescenti italiani si è detto abbastanza o molto **preoccupato per i deepfake**. Altri rischi citati nelle interviste sono la violazione della privacy e la perdita di posti di lavoro.
- Sul piano delle **responsabilità** e delle **soluzioni** ai rischi e alle conseguenze negative dell'IA, gli intervistati auspicano una combinazione di soluzioni; interventi da parte delle aziende sul piano della progettazione dei sistemi di IA – safety e privacy by design; maggiore regolamentazione da parte di governi nazionali e dell'Unione Europea, volti a mitigare i rischi e tutelare i diritti; attività di sensibilizzazione e educazione per promuovere usi responsabili; regole e accompagnamento, sia a scuola che in famiglia.



2 Questo report

Negli ultimi tre decenni, Internet e le tecnologie digitali sono diventati profondamente integrati nella vita quotidiana di bambini e adolescenti e, dal 2006, la rete EU Kids Online (EUKO) studia in modo sistematico queste trasformazioni in Europa. Questa rete di ricerca multidisciplinare è nata per offrire a decisori politici, educatori, genitori e altri stakeholder una base empirica rigorosa sugli usi delle tecnologie digitali da parte di bambini e adolescenti, le opportunità che incontrano e i rischi a cui sono esposti. Attraverso diverse indagini comparative, e in particolare le surveys del 2010 e del 2018, EU Kids Online ha documentato come tecnologie emergenti (dai personal computer agli smartphone, dalla messaggistica ai social media) siano entrate stabilmente nelle routine quotidiane di bambini e adolescenti.

Negli ultimi anni, gli ambienti digitali usati da bambini e adolescenti sono stati rimodellati dalla rapida integrazione di strumenti basati sull'intelligenza artificiale: nei motori di ricerca, nelle piattaforme di social media, nei servizi di messaggistica, nelle applicazioni creative e nelle tecnologie educative. Questi sviluppi introducono nuove possibilità di apprendimento, creatività e supporto, ma sollevano anche nuove preoccupazioni legate alla diffusione di mis- e disinformazione, contenuti sintetici, nonché rischi relativi a privacy, automazione e manipolazione. Al tempo stesso, quadri normativi come il GDPR (Regolamento generale sulla protezione dei dati) e il Regolamento europeo sull'intelligenza artificiale (AI Act) mirano a rispondere a tali cambiamenti, evidenziando la necessità di conoscenze sempre aggiornate e fondate su dati di ricerca empirica su come bambini e adolescenti utilizzino e sperimentino l'IA generativa (IA Generativa) nella vita quotidiana.

In risposta alla crescente esigenza di comprendere se e come bambini e adolescenti utilizzino l'IA generativa in Europa, e quali possano esserne le implicazioni in termini di rischi e opportunità, questo rapporto EUKO è una pubblicazione tematica basata sui dati dell'indagine EUKO 2025. Si tratta del primo rapporto internazionale pubblicato a partire dal nuovo dataset, diffuso in occasione del Safer Internet Day 2026, in coerenza con il tema: *Smart tech, safe choices – Exploring the safe and responsible use of AI*.

L'obiettivo principale di questo rapporto è mappare l'accesso, l'uso e le esperienze di bambini e adolescenti rispetto all'IA generativa in Italia, anche in confronto con l'Europa, ed esaminare se e in che modo stia diventando parte delle loro vite digitali quotidiane. Sulla base di dati comparativi relativi a 17 Paesi – una survey che ha coinvolto 7.625 bambini e ragazzi di età compresa tra 9 e 16 anni in 17 Paesi, e una ricerca qualitativa con 244 adolescenti tra 13 e 17 anni in 15 Paesi - il rapporto individua pattern emergenti, differenze tra gruppi e paesi e principali aree di opportunità e criticità. Il confronto con gli altri paesi europei avverrà soprattutto attraverso i dati di survey, mentre useremo principalmente le interviste italiane per approfondire il contesto italiano.

2.1 EU Kids Online

EU Kids Online è una rete di ricerca multinazionale e multidisciplinare che dal 2006 studia le opportunità e i rischi del digitale, e la sicurezza di bambini e adolescenti online. La rete utilizza diversi metodi di ricerca per esaminare le esperienze di bambini, adolescenti e genitori su Internet



e fornire conoscenze *evidence-based* utili a definire politiche e pratiche a livello nazionale, europeo e internazionale.

EU Kids Online adotta una prospettiva basata sui diritti dei bambini, in linea con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e il Commento Generale 25 sui diritti dell'infanzia negli ambienti digitali. Mettere al centro i diritti dell'infanzia nel digitale significa adottare un approccio olistico alla vita digitale dei bambini, che tenga conto del loro diritto alla partecipazione, protezione, privacy, dignità e voce.

Dal 2014 EU Kids Online opera come rete di ricerca indipendente senza finanziamenti centralizzati. La partecipazione si basa sul contributo dei gruppi di ricerca nazionali, la cui partecipazione alle indagini e alle attività EUKO dipende dalle priorità, dal sostegno e dai finanziamenti disponibili da parte delle autorità nazionali.

Ogni paese partecipante alla rete EU Kids Online comprende un gruppo di ricerca nazionale, guidato da un coordinatore nazionale. I coordinatori nazionali sono responsabili del coordinamento delle attività di raccolta dati e di ricerca all'interno del proprio paese, garantendo il rispetto di standard metodologici comuni e fungendo da principale punto di contatto tra il team nazionale e la rete internazionale.

La rete è attualmente coordinata dalla professoressa Elisabeth Staksrud, PhD, presso il Dipartimento di Media e Comunicazione dell'Università di Oslo, Norvegia. Giovanna Mascheroni è la Vice-coordinatrice della rete, e coordinatrice del team di ricerca italiano, composto dal Prof. Piermarco Aroldi, dal Dott. Davide Cino e dal Dott. Marco Rosichini, presso OssCom- Centro di Ricerca sui Media e la Comunicazione dell'Università Cattolica del Sacro Cuore. In Italia abbiamo condotto tre survey su un campione rappresentativo a livello nazionale di ragazze e ragazzi di 9-16 anni, nel 2010, 2013 (Net Children Go Mobile) e 2018, che hanno fornito una base empirica utile alle politiche di Generazioni Connesse, il Safer Internet Centre coordinato dal MIM, e di AGCOM (e, a livello regionale, dei CORECOM). Inoltre, il team italiano di EU Kids Online ha partecipato alle audizioni dell'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza (sul GDPR), della 8a Commissione: Ambiente, transizione ecologica, energia, lavori pubblici, comunicazioni, innovazione tecnologica sui disegni di legge n. 1136, 1160, 1166; e della Commissione di inchiesta bicamerale sul Femminicidio nonché su ogni forma di violenza di genere. Quella del 2025 è quindi la quarta indagine di EU Kids Online Italia.

Principi di ricerca

Le ricercatrici e i ricercatori di EU Kids Online adottano i seguenti principi:

1. **Ricerca scientifica di alta qualità:** conduciamo ricerca scientifica adottando metodologie rigorose e trasparenti, adeguate agli obiettivi di ricerca, anche al fine di consentire confronti tra Paesi.
2. **Etica:** rispettiamo i più elevati standard di principi e pratiche etiche nella ricerca con bambini e adolescenti.
3. **Equilibrio:** adottiamo un approccio equilibrato, basato su evidenze empiriche, che problematizzi letture eccessivamente ottimistiche, allarmistiche, moralistiche o riduttive degli impatti della tecnologia su bambini e adolescenti.
4. **Politiche basate su evidenze empiriche:** ci impegniamo a contribuire a una comprensione approfondita delle vite digitali di bambini e adolescenti da parte della comunità scientifica, dei decisori politici e del pubblico, realizzando ricerche mirate e di



alta qualità, e segnalando, ove opportuno, debolezze e lacune nella conoscenza empirica.

5. **Apertura:** diffondiamo i risultati in modo corretto e trasparente, ricorrendo, ove possibile, a riviste e altre sedi *open access* e sottoposti a *peer review*.
6. **Indipendenza e trasparenza:** dialoghiamo con molteplici stakeholder, inclusi governi, decisori politici, industria e società civile, mantenendo un approccio indipendente ed evitando conflitti di interesse.
7. **Integrità:** conduciamo tutte le attività di ricerca e collaborazione con integrità e garantiamo trasparenza in merito alle fonti di finanziamento.

2.2 Ringraziamenti

Questa ricerca è stata condotta da EU Kids Online (EUKO), una rete di ricerca multinazionale sulle opportunità, i rischi e la sicurezza online dei bambini e degli adolescenti in Europa. Per ulteriori informazioni, si veda: www.eukidsonline.net

Il rapporto si basa sul dataset comparativo EU Kids Online V Children (2025), frutto di un lavoro collaborativo tra ricercatori della rete EU Kids Online. La ricerca è stata coordinata da Elisabeth Staksrud. Il questionario, basato sulle precedenti indagini EU Kids Online (2010, 2018), è stato aggiornato e realizzato da **Elisabeth Staksrud, Ellen Helsper, Vilde Kalin, Sonia Livingstone, Bojana Lobe, Giovanna Mascheroni, Kjartan Olafsson e Mariya Stoilova**, in collaborazione con i membri dei team nazionali EU Kids Online. Ringraziamo i team di ricerca nazionali in tutta Europa e i bambini, gli adolescenti e i genitori che hanno partecipato. Per i dettagli si veda: www.eukidsonline.net

Inoltre, il rapporto si avvale dei dati della ricerca qualitativa comparativa EU Kids Online “Children & AI”, che ha coinvolto adolescenti di età compresa tra i 13 e i 17 anni in 15 Paesi europei (Austria, Repubblica Ceca, Estonia, Germania, Irlanda, Italia, Lettonia, Lussemburgo, Malta, Norvegia, Polonia, Portogallo, Serbia, Spagna e Regno Unito). La ricerca è stata coordinata da Giovanna Mascheroni. Il protocollo di intervista e lo schema di codifica sono stati progettati da **Giovanna Mascheroni, Veronica Kalmus, Sonia Livingstone, Signe Opermann, Andra Siibak e Mariya Stoilova**, in collaborazione con i team di ricerca nazionali. Ringraziamo i team di ricerca nazionali in tutta Europa e i bambini e gli adolescenti che hanno partecipato. Per i dettagli si veda: www.eukidsonline.net

Citazione del questionario

Staksrud, E., Helsper, E., Kalin, V., Livingstone, S., Lobe, B., Mascheroni, G., Ólafsson, K., Stoilova, M. (a cura di) – con i membri di EU Kids Online. (2025). *The EU Kids Online V Children’s Questionnaire*. EU Kids Online.

Citazione del dataset qualitativo

EU Kids Online Network. (2025). *EU Kids Online V Qualitative Children & AI Dataset*. EU Kids Online

Citazione di questo report

Mascheroni, G., Rosichini, M., Cino, D. (2026). *L’IA Generativa fra bambini e adolescenti italiani: Usi e comprensione*. EU Kids Online.



Paesi partecipanti

I membri di EU Kids Online ringraziano le istituzioni che hanno reso possibile la realizzazione dell'indagine in 17 Paesi e delle interviste qualitative in 15 Paesi. Ringraziamo inoltre tutte le agenzie di ricerca, i docenti e il personale scolastico che hanno contribuito alla somministrazione del questionario e al processo di ricerca, nonché le bambine e i bambini, le e gli adolescenti che hanno partecipato. Per ulteriori informazioni sulle indagini nazionali e sui finanziatori, si vedano l'Appendice.



3. Metodologia

3.1 L'indagine quantitativa

Questo rapporto si basa in parte su dati di survey raccolti in 17 Paesi europei nel periodo compreso tra aprile e novembre 2025 dai membri della rete EU Kids Online. Il questionario è stato progettato per essere somministrato a un campione scolastico e comprendeva sia domande comparabili con le precedenti indagini EU Kids Online (si veda, ad esempio, Smahel, Machackova, Mascheroni, Dedkova, Staksrud, Ólafsson, Livingstone e Hasebrink, 2020; Livingstone, Haddon, Görzig e Ólafsson, 2011), sia nuove domande finalizzate a rilevare sviluppi recenti nell'uso delle tecnologie digitali da parte dei minori (tra cui l'IA generativa).

Questo rapporto tematico si fonda prevalentemente su tre domande chiave dell'indagine internazionale EUKO, volte a rilevare l'uso dell'intelligenza artificiale generativa (IA Generativa) da parte dei minori. Tali domande sono state somministrate nel 2025 a bambini e ragazzi di età compresa tra 9 e 16 anni nei Paesi oggetto della rilevazione e costituiscono la base empirica delle analisi presentate in questo rapporto.

Misure

Prima di rispondere alle domande relative alla IA Generativa, a tutti i bambini e gli adolescenti partecipanti è stato fornito il seguente testo esplicativo, al fine di garantire una comprensione condivisa di cosa si intendesse per intelligenza artificiale nel contesto dell'indagine:

L'Intelligenza Artificiale Generativa è un tipo di intelligenza artificiale che può creare nuovi contenuti quando glielo chiedi (come scrivere un testo, conversare con te, creare musica o immagini). I risultati sembrano fatti proprio da un essere umano! È nota anche come IA Generativa. Ad esempio, app come ChatGPT, Gemini, Copilot, Perplexity, DALL-E, MidJourney sono IA Generativa.

Successivamente, agli intervistati è stato chiesto di indicare il loro uso recente di IA generativa, con la seguente domanda:

Per quale delle seguenti attività hai usato l'IA Generativa nel corso dell'ultimo mese?

Gli intervistati che hanno indicato di aver utilizzato la IA Generativa per una o più attività sono stati poi invitati a rispondere a una domanda di follow-up volta a rilevare le **motivazioni d'uso**, includendo ragioni quali il risparmio di tempo o una maggiore fiducia nella IA Generativa rispetto ad altre fonti.

Chi ha dichiarato di non aver utilizzato la IA Generativa nell'ultimo mese ha risposto a una domanda parallela sulle ragioni del non utilizzo, con opzioni di risposta che includevano scarse competenze e conoscenze sul funzionamento dell'IA, preoccupazioni per la disinformazione, divieti a scuola e altri ostacoli percepiti.



Tutte e tre le domande utilizzavano formati di risposta binari (sì/no) e i partecipanti potevano selezionare più opzioni. Gli intervistati che hanno selezionato “non so”, “non voglio rispondere” oppure non hanno risposto sono stati esclusi dai calcoli percentuali presentati in questo rapporto. Le risposte a queste tre domande sono state analizzate in relazione a caratteristiche sociodemografiche come età, genere e status socioeconomico percepito. Dove rilevante, è stato inserito anche un confronto con i dati degli altri paesi europei.

Oltre alle misure d’uso, l’indagine includeva anche alcune domande selezionate sugli atteggiamenti di bambini e adolescenti verso l’IA generativa e sulla mediazione genitoriale dell’uso della IA Generativa.

Tabella 1: Elenco delle variabili utilizzate in questo rapporto

Domanda (survey)	Formulazione della domanda	Opzioni di risposta	Fonte/Riferimento
Qc11 (a-i) – Uso dell’intelligenza artificiale generativa*	Per quale delle seguenti attività hai usato l’IA Generativa nel corso dell’ULTIMO MESE?	0 = Non selezionato 1 = Selezionato	Nuova domanda Adattata da Common Sense & Hopelab (2024).
Qo8 (a-l) – Ragioni per utilizzare l’IA	Per quale motivo hai deciso di usare l’IA Generativa per queste attività nel corso dell’ultimo mese? Barra tutte le caselle necessarie	0 = Non selezionato 1 = Selezionato	Nuova domanda Adattata da Common Sense & Hopelab (2024).
Qo9 (a-m) – Ragioni per non utilizzare l’IA	Per quale motivo NON hai usato l’IA Generativa? Barra tutte le caselle necessarie	0 = Non selezionato 1 = Selezionato	Nuova domanda Adattata da Common Sense & Hopelab (2024).
Qc40 (c) – Come ci si sente rispetto alle nuove tecnologie – parte I	Quanto sei d’accordo con le seguenti affermazioni su quello pensi o come ti senti riguardo alle nuove tecnologie (come IA, giocattoli interattivi, robot)?	1 = Per niente d’accordo 2 = Tendenzialmente in disaccordo 3 = Né d’accordo né in disaccordo 4 = Abbastanza d’accordo 5 = Molto d’accordo	Item creati sulla base di (una riformulazione di) EUKO 2018 Modulo 5 Internet of Things e delle risposte a domande aperte in Nuova domanda Adattata da Common Sense & Hopelab (2024).
Qc41 (d-f) – Come ci si sente rispetto alle nuove tecnologie – parte II	Quanto sei d’accordo con queste affermazioni.?	1 = Per niente d’accordo 2 = Tendenzialmente in disaccordo 3 = Né d’accordo né in disaccordo 4 = Abbastanza d’accordo 5 = Molto d’accordo	Formulazione della domanda adattata da QF27 in EUKO 2018, ma non utilizzata specificamente per esperienze online spiacevoli in EUKO 2018. Fonte: EUKO (2018).

Nota: le domande dell’indagine sono etichettate come **core (Qc)** o **opzionali (Qo)**. Le domande opzionali non sono state necessariamente somministrate in tutti i Paesi partecipanti. Le opzioni di risposta codificate come dati mancanti (ad es. “non so”, “preferisco non rispondere”) non sono riportate in tabella. * Ai minori è stato fornito un ulteriore testo esplicativo per chiarire il significato di **IA Generativa**.



Caratteristiche del campione

Il campione è rappresentativo a livello nazionale dei bambini e adolescenti nati tra il 2009 e il 2015. Per evitare l'effetto di clusterizzazione inevitabilmente presente in ogni campione scolastico, ogni paese doveva raccogliere almeno 1.000 questionari coinvolgendo almeno 50 unità di campionamento, vale a dire 50 classi in 50 scuole. Per soddisfare il criterio relativo al numero minimo di unità di campionamento a livello scolastico e per facilitare analisi a livello nazionale dei dati (ad esempio per aree/regione), diversi Paesi hanno scelto di raccogliere un numero di rispondenti superiore al minimo previsto.

In **Italia**, il campione è composto da 2207 studenti distribuiti in **135 classi**, in **100 scuole** (33 scuole primarie, 33 secondarie di I grado, 33 secondarie di II grado). A causa del campionamento scolastico, qualche intervistato aveva un'età superiore ai 16 anni. Per questo report, abbiamo limitato le analisi ai rispondenti di 9-16: il dataset complessivo è quindi composto di **2.170** studenti.

Tabella 1: Rispondenti per genere e età.

	Totale	Maschi	Femmine	9-10 anni	11-12 anni	13-14 anni	15-16 anni
AT	1,670	735	894	35	334	635	666
BE	981	487	475	-	8	389	583
CH	1,371	686	656	256	386	421	308
CZ	2,344	1,198	1,102	502	603	669	570
EE	2,408	1,180	1,186	313	738	725	632
ES	2,596	1,298	1,212	348	767	720	761
FI	1,008	451	514	-	350	350	307
HR	1,024	487	543	32	317	314	361
IE	682	361	321	141	185	181	175
IT	2,170	1,109	1,030	351	776	500	543
LU	1,202	578	606	140	428	325	309
MT	232	114	109	111	49	32	40
NO	1,048	521	514	115	328	333	272
PL	1,502	667	750	43	480	490	489
PT	1,988	967	996	147	641	712	488
RS	1,675	800	844	41	487	435	712
SK	1,691	821	830	116	602	564	409
Totale	25,592	12,460	12,582	2,693	7,479	7,795	7,625

3.2 La ricerca qualitativa

La ricerca qualitativa è stata condotta da EUKO in collaborazione con il centro Digital Futures for Children (DFC) e ha coinvolto 244 adolescenti di età compresa tra 13 e 17 anni provenienti da 15 Paesi europei (Austria, Estonia, Germania, Irlanda, Italia, Lettonia, Lussemburgo, Malta, Norvegia, Polonia, Portogallo, Repubblica Ceca, Serbia, Spagna e Regno Unito). La scelta dei



Paesi riflette la diversità socioeconomica, culturale e dei contesti di vita in cui crescono bambini e adolescenti in Europa.

La ricerca qualitativa è stata progettata in parallelo alla survey, per fornire una conoscenza approfondita sull'uso e la comprensione dell'IA generativa da parte di bambini e adolescenti europei, ma anche per arricchire e contestualizzare i dati di survey. La traccia di intervista ha indagato temi quali: il primo utilizzo dell'IA generativa; i tipi di attività svolte, i servizi e gli strumenti usati e la frequenza d'uso; l'alfabetizzazione all'IA (conoscenze e competenze sia funzionali sia critiche); la mediazione all'uso dell'IA generativa a casa (da parte di genitori, fratelli e sorelle e altri familiari) e a scuola (da parte di insegnanti e gruppo dei pari); rischi e opportunità; timori e speranze, e immaginari sul futuro, inclusa la percezioni di possibili soluzioni e raccomandazioni di policy.

In ogni paese sono state realizzate un minimo di 15 interviste in profondità tra il 1° novembre 2024 e il 31 luglio 2025, per un totale di 244 intervistati (si veda la Tabella 3 per i dettagli). Il criterio di campionamento prevedeva almeno un uso occasionale della IA Generativa e la costruzione di un campione diversificato per genere, età, status socioeconomico, residenza (città/zone rurali) e tipologia di scuola (scuola secondaria di primo grado, licei, istituti tecnici, istituti professionali). Le interviste, della durata compresa tra 45 e 80 minuti, sono state trascritte integralmente e analizzate sulla base di uno schema di codifica comune, elaborato dopo alcuni cicli di analisi autonoma da parte dei team nazionali. È stata utilizzata una combinazione di codifica induttiva e deduttiva (le fasi di codifica induttiva hanno portato alla costruzione di uno schema deduttivo che includeva anche un insieme di codici aggiuntivi basati sugli 11 principi di Child Rights by Design; si veda Livingstone & Pothong, 2023 per i principi sui diritti dell'infanzia e Stoilova et al., 2025 per la metodologia di analisi).

Tabella 2: Intervistati per paese, età e genere.

		13-14 anni	15-16 anni	17 anni*	Totale
Austria	Femmine	10	9	8	27
	Maschi	7	4	4	15
Czechia	Femmine	0	2	0	2
	Maschi	10	0	0	10
Estonia	Femmine	3	3	2	8
	Maschi	2	5	1	8
Germany	Femmine	5	1	1	7
	Maschi	2	3	3	8
Ireland	Femmine	2	5	4	11
	Maschi	3	1	0	4
Italy	Femmine	2	3	3	8
	Maschi	3	3	1	7
Latvia	Femmine	3	4	1	8
	Maschi	2	2	3	7
Luxembourg	Femmine	1	0	2	3
	Maschi	0	1	1	2
Malta	Femmine	1	0	2	3



	Maschi	5	2	1	8
Norway	Femmine	2	7	0	9
	Maschi	1	5	0	6
Poland	Femmine	4	4	1	9
	Maschi	4	4	3	11
Portugal	Femmine	3	3	1	7
	Maschi	3	3	2	8
Serbia	Femmine	3	4	1	8
	Maschi	3	2	3	8
Spain	Femmine	3	3	1	7
	Maschi	3	3	2	8
UK	Femmine	5	3	0	8
	Maschi	4	5	0	9
Totale	Femmine	47	51	27	125
	Maschi	52	43	24	119
	Totale	99	94	51	244

* Un/una intervistato/a tedesco/a ha compiuto 18 anni poco prima di essere intervistato/a.

Considerazioni etiche e trattamento dei dati personali

Le questioni etiche e il trattamento dei dati personali sono stati gestiti dai team di ricerca nazionali in conformità con le leggi, i regolamenti e le linee guida etiche vigenti in ciascun Paese partecipante, nonché con i principi generali di EUKO.

Per l'indagine quantitativa, ciascun team nazionale era responsabile dell'ottenimento delle eventuali autorizzazioni necessarie e di garantire che la raccolta dei dati rispettasse gli standard della ricerca che coinvolge minorenni. In Italia il questionario e l'indagine sono stati approvati dalla Commissione Etica per la Ricerca in Psicologia (CERPS) del Dipartimento di Psicologia dell'Università cattolica del Sacro Cuore, con numero di protocollo 36/25. Ai fini dell'analisi internazionale, i dati di ciascun Paese sono stati condivisi in forma anonimizzata e successivamente integrati in un unico dataset internazionale, assicurando che non fossero incluse informazioni personalmente identificabili.

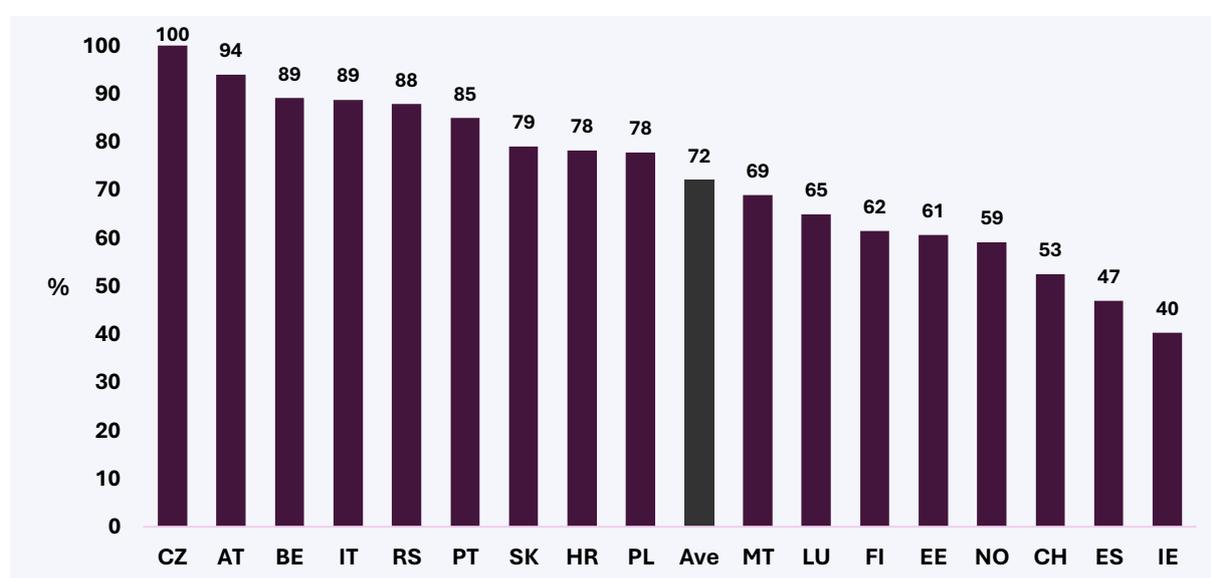
Per le interviste qualitative, è stato ottenuto un consenso scritto sia dai minori sia da uno dei loro genitori/tutori. Tutta la documentazione era adeguata all'età e preceduta da un'informativa in linguaggio chiaro che spiegava la ricerca. Il trattamento e la conservazione dei dati sono avvenuti nel rispetto del Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR) e hanno incluso l'uso di uno strumento di IA per la trascrizione. Alcuni Paesi hanno ottenuto l'approvazione etica dalle proprie istituzioni nazionali, mentre altri, fra cui l'Italia, sono stati sottoposti a una valutazione congiunta da parte del Comitato Etico della London School of Economics (LSE), rif. 439180.



4. Chi usa l'IA Generativa?

Nel complesso, il 72% degli intervistati europei utilizza strumenti di intelligenza artificiale generativa, a indicare che tali tecnologie sono ormai parte integrante delle pratiche digitali quotidiane di bambini e adolescenti in Europa (cfr. Figura 1, che mostra la distribuzione di bambini e adolescenti che dichiarano di aver utilizzato la IA Generativa nei Paesi partecipanti all'indagine EUKO 2025). Solo il 28% dichiara di non aver utilizzato l'IA, evidenziando, da un lato, la rapida diffusione degli strumenti basati sull'IA negli ambienti digitali quotidiani, ma, dall'altro, l'esclusione di una parte di essi dalle potenziali opportunità che l'IA potrebbe offrire.

Figura 1. Bambine e bambini europei che usano l'IA Generativa, per paese.



Qc11 Per quale delle seguenti attività hai usato l'IA Generativa nel corso dell'ULTIMO MESE?

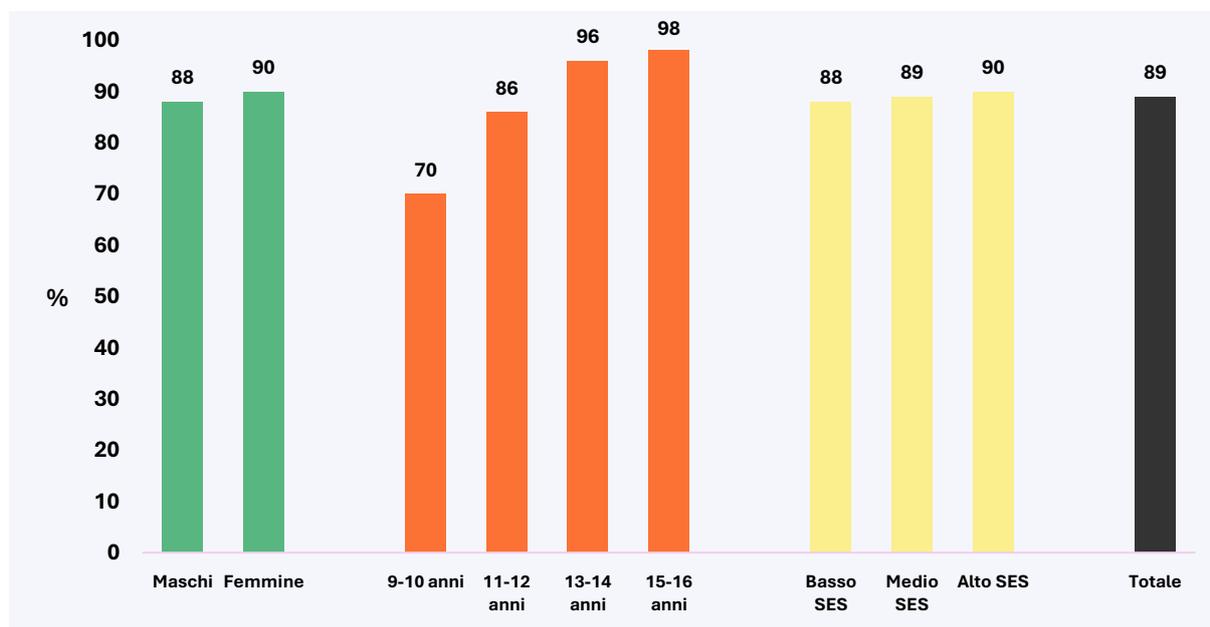
Base: Tutte/i le/i bambine/i di 9-16 anni (N= 25,592) che hanno indicato almeno una delle 8 attività.

I dati mostrano un'elevata variabilità a livello cross-nazionale. La proporzione di bambine e bambini che usano strumenti di IA generativa varia da livelli prossimi alla totalità in Austria (94%) e valori molto elevati in Belgio e in Italia (89%), Serbia (88%), Portogallo (85%), fino a livelli sensibilmente più bassi in Irlanda (40%), Spagna (47%), Svizzera (53%) e Norvegia (59%).

Alla luce dell'esperienza maturata osservando l'introduzione di precedenti "nuove" tecnologie (come i social media), possiamo interpretare le differenze fra paesi come frutto di una combinazione di fattori strutturali, culturali e istituzionali, tra cui differenze nei sistemi educativi nazionali, nella disponibilità e nella promozione di servizi e applicazioni di IA, differenze nel dibattito pubblico sull'IA, nelle pratiche di mediazione genitoriale, nonché nelle regole o nelle linee guida a livello scolastico in merito all'uso dell'IA. Quindi, sebbene si osservi un uso dell'IA generativa in tutti i Paesi partecipanti all'indagine, queste differenze mostrano come l'accesso e l'uso dell'IA generativa non siano omogenei in Europa.



Figura 2. Bambine e bambini italiani che usano l'IA Generativa, per genere, età e status socioeconomico (SES).



Qc11 Per quale delle seguenti attività hai usato l'IA Generativa nel corso dell'ULTIMO MESE?

Base: Tutte/i le/i bambine/i italiane/i di 9-16 anni (N= 2.170) che hanno indicato almeno una delle 8 attività.

Il grafico mostra la percentuale di bambine e bambini che usano l'IA Generativa per almeno una delle otto attività rilevate, per genere, fascia d'età e status socioeconomico (SES). Per quanto riguarda il genere, le differenze risultano contenute: il 90% delle ragazze e l'88% dei coetanei maschi dichiara di usare l'IA.

Emergono invece variazioni significative in relazione all'età. L'uso dell'IA generativa aumenta in modo costante con l'età: passa dal 70% delle bambine e dei bambini di 9–10 anni al 98% tra i 15–16enni. Questo andamento riflette un maggiore accesso ai media digitali nell'adolescenza, accompagnato da una più ampia autonomia nell'uso dei dispositivi, e la crescente rilevanza dell'IA generativa per i compiti scolastici e per attività quotidiane.

Rispetto ad altri paesi europei, e in confronto alla media europea – dove il 70% dei rispondenti di status socioeconomico basso e il 75% di quelli di status socioeconomico elevato dichiarano di usare l'IA per almeno un'attività (Staksrud et al., 2026) – in Italia, le differenze nell'uso dell'IA generativa fra bambini e adolescenti di diverso background socioeconomico sono ridotte a due punti percentuali.

Nel complesso, dunque, l'uso dell'IA generativa da parte di bambini e adolescenti italiani è influenzato più fortemente da età che dal genere o da fattori socioeconomici. Al contrario, il forte divario tra SES basso ed elevato che si registra a livello europeo evidenzia l'esistenza di disuguaglianze digitali che influenzano precocemente le opportunità di sperimentazione e apprendimento legate all'IA. Se consideriamo, poi, che le competenze digitali variano in base all'età, le differenze mostrate in Fig. 2 evidenziano l'importanza di considerare anche in Italia le disuguaglianze nell'accesso e nelle esperienze d'uso man mano che l'IA diventa una componente



sempre più comune della vita quotidiana di bambini e adolescenti, nonché i potenziali effetti negativi associati a tali disuguaglianze.

Infatti, le differenze di status socioeconomico nell'uso dell'IA generativa possono riflettere un accesso diseguale a dispositivi digitali connessi a internet, livelli diversi di competenze digitali e differenze nelle pratiche d'uso tra famiglie con SES più basso e famiglie con SES più alto. Ricerche precedenti mostrano come, nonostante l'uso di internet in questa fascia di età sia quasi universale in Europa, i bambini e gli adolescenti provenienti da contesti socioeconomici più affluenti risultino avvantaggiati nei processi di acquisizione delle competenze digitali (Hietajärvi et al., 2024). È verosimile ipotizzare che simili disuguaglianze si riproducano anche rispetto alle competenze e alle conoscenze legate all'IA (*AI literacies*). Inoltre, differenze nelle competenze digitali, nel supporto genitoriale e nelle risorse scolastiche possono aumentare la probabilità che gli studenti e le studentesse con un background socioeconomico più elevato ricorrano agli strumenti di IA e ne dichiarino l'utilizzo, come rilevato anche nel Regno Unito (Alan Turing Institute, 2025; Ofcom, 2025).

4.1 Come scoprono l'IA generativa e imparano a usarla

Gli adolescenti intervistati hanno descritto diversi modi attraverso cui hanno scoperto e imparato a usare l'IA generativa. La maggior parte dei partecipanti ha appreso dell'IA generativa dai compagni di classe o da fratelli e sorelle, spesso in relazione ai compiti e alle attività scolastiche:

Elena (F, 15): l'ho scoperta (ChatGPT) l'anno scorso entrando alle superiori, perché i miei amici dicevano tutti di questa applicazione che faceva i compiti e io non la conoscevo e ho iniziato a usarla

Giulia (F, 16): L'ho scoperto perché, appunto, c'era la mia compagna che lo stava usando e ho chiesto come potessi trovarlo anche io.

Molti hanno sentito parlare dell'IA generativa su TikTok e YouTube, qualcuno sui media tradizionali, come la televisione, o tramite fonti di informazione online.

Francesco (M, 17): l'avevo visto su un video YouTube di Jakidale, che seguo comunque per rimanere al passo con le nuove tecnologie. E lì, all'inizio mi aveva stupito. Poi è stato soltanto dopo, dietro consiglio di un amico che ho provato a usarlo per la scuola, comunque ho provato a usarlo veramente

Nicola (M, 15): Allora, inizialmente avevo visto che andava di moda su TikTok, c'era una specie di trend che diceva "quando parli con ChatGPT" e tutte queste cose. Così l'ho installato anche io. Poi ho iniziato a fare qualche domanda per vedere come funzionasse veramente, e quindi, man mano, ho preso la mano e ho fatto tutto il resto da solo

Raramente gli intervistati italiani imparano dell'IA generativa dai genitori, che spesso conoscono queste tecnologie meno di loro. Soprattutto i ragazzi e le ragazze che frequentano la secondaria di I grado, però, dicono di aver scoperto l'IA a scuola, dagli insegnanti



Sara (F, 13): la mia prof di spagnolo ci ha detto che lei lo usava tanto per farci vedere magari degli esempi e tutto, ha detto di provare a usarlo. [...] ci ha fatto vedere un pochino in generale come funzionava, perché lei ha creato, ha detto, per esempio: «se non avete capito una cosa, un concetto, potete provare a chiederglielo, oppure potete provare a chiedergli degli esempi su una parte di studio.» [...] e ci ha fatto vedere anche che lei gli ha chiesto di realizzare una tabella per imparare a fare un dialogo in spagnolo

Tommaso (M, 16): Ci ha chiesto di fare un brevissimo lavoro in cui si chiedeva, in cui proprio dovevo allegare in questo lavoro lo screenshot di io che parlavo con ChatGPT di un determinato tema

Molti intervistati, sia in Italia che in altri paesi europei, ritengono che l'uso dell'IA generativa sia molto intuitivo, e non hanno quindi ritenuto di aver bisogno di istruzioni specifiche (ad esempio su come formulare i *prompt*), prima del primo utilizzo. Altri hanno raccontato di aver imparato grazie ai coetanei, o a fratelli e sorelle maggiori, oppure di aver scoperto app di IA e trucchi per usarla sui social media.

Elena (F, 15) Inizialmente, ripeto, non lo conoscevo però mi è bastato... cioè è veramente facile perché anche se tu formuli la domanda male, anche se tu sei un po' vago, alla fine quello che cerchi te lo riesci a dare e basta

Giuseppe (M, 17): lo ho fatto sempre da solo, a volte mi ha spiegato come funzionava meglio un compagno

Francesco (M, 17): sì, sì, immediato, immediato. Diciamo, quando si tratta di chiedergli qualcosa è facile da saper usare, però è difficile da saper usare bene

Valeria (F, 17): anche su internet, sui social ho visto, cioè mi è capitato di vedere magari spiegazioni e altre informazioni appunto



5. Come usano l'IA Generativa

Nel questionario abbiamo chiesto a bambini e adolescenti di indicare le attività per le quali avevano utilizzato l'IA generativa nell'ultimo mese. Le loro risposte evidenziano un ampio repertorio di pratiche supportate dall'IA generativa come mostra la Tabella 4.

Tabella 4. Per cosa hanno usato L'IA generative nell'ultimo mese, per paese.

	%	%	%	%	%	%	%	%
	Scrivere saggi o temi per i compiti scolastici	Riassumere o spiegare un testo più lungo	Creare immagini o video su diversi argomenti	Creare "deep fakes"	Ricevere consigli su cosa fare, guardare o ascoltare o su prodotti da acquistare	Parlare e ricevere consigli sulla mia salute fisica o sulla mia forma fisica	Parlare di quello che mi preoccupa e ricevere consigli	Qualcos'altro
AT	37	45	19	3	31	22	14	45
BE	48	59	15	3	19	13	10	34
CH	22	26	8	2	14	8	5	20
CZ	39	32	22	5	26	18	19	54
EE	29	34	13	3	26	9	11	25
ES	23	29	10	3	15	9	9	12
FI	14	15	11	2	13	10	8	39
HR	42	36	21	9	35	15	14	19
IE	17	18	7	0	11	6	3	6
IT	26	44	19	5	34	20	24	28
LU	28	35	17	3	22	17	12	25
MT	15	16	6	2	10	4	4	12
NO	35	25	10	1	17	9	7	19
PL	23	26	15	4	16	13	16	43
PT	47	48	24	4	30	23	23	23
RS	43	30	21	6	40	20	23	38
SK	45	41	23	6	30	17	17	28
Totale	33	35	16	4	25	15	15	29

Qc11 Per quale delle seguenti attività hai usato l'IA Generativa nel corso dell'ULTIMO MESE?

Base: Tutte/i le/i bambine/i di 9-16 anni (N= 25.592) che hanno indicato almeno una delle 8 attività

Il grafico evidenzia che, tra le bambine e i bambini italiani, l'utilizzo più frequente dell'IA generativa riguarda il riassumere o spiegare testi lunghi, indicato dal 44% dei rispondenti. Seguono le richieste di raccomandazioni su cosa fare, guardare o acquistare (34%) e la scrittura di temi o racconti per i compiti scolastici (26%). Un intervistato su quattro utilizza inoltre l'IA per parlare delle proprie preoccupazioni e ricevere consigli (24%), e uno su cinque per ottenere suggerimenti sulla salute fisica e il fitness (20%). Gli usi creativi, come la creazione di immagini o video, risultano meno diffusi (19%), mentre la produzione di contenuti "deep fake" appare marginale (5%). Nel complesso, emerge un impiego dell'IA soprattutto a supporto delle attività scolastiche e della vita quotidiana, più che per finalità creative avanzate.



Anche dal confronto fra i paesi europei gli usi legati alla scuola appaiono i più frequenti. Considerando l'intero campione, circa un terzo dichiara di aver utilizzato l'IA generativa per scrivere temi o racconti (33%) e per riassumere o spiegare testi lunghi (35%). Questo dato suggerisce che il **supporto allo studio** costituisce un fattore centrale dell'adozione dell'IA generativa tra bambini e adolescenti, anche se con differenze notevoli fra paesi. Ad esempio, Belgio, Portogallo, Austria e Slovacchia registrano livelli particolarmente elevati di utilizzo a fini educativi, mentre Irlanda, Finlandia e Malta riportano livelli molto più bassi. Coerentemente con i dati quantitativi, anche i dati qualitativi mostrano come bambini e adolescenti usino l'IA generativa soprattutto per ottenere spiegazioni aggiuntive, svolgere i compiti e comprendere argomenti difficili. Molti partecipanti descrivono l'IA generativa come un tutor personale, spesso paragonando strumenti come ChatGPT a «un insegnante tutto per sé» o un «insegnante sempre disponibile, ovunque e in qualsiasi momento», come Sara:

Sara (F, 13): Quindi me lo uso un po' come insegnante, diciamo, che mi rispiega le cose

Come approfondiremo più avanti, le interviste qualitative mostrano inoltre come le motivazioni connesse allo studio siano strettamente intrecciate a quelle strumentali: l'IA generativa supporta l'apprendimento perché è rapida, aiuta a semplificare concetti complessi ed è accessibile quando e dove serve.

Anche gli **usi pratici** e quotidiani sono ampiamente diffusi. Un quarto del campione complessivo (25%) riferisce di aver usato l'IA generativa per ottenere suggerimenti su cosa fare, guardare, ascoltare o acquistare, con percentuali più alte della media in Serbia, Croazia, Italia e Portogallo. Ciò suggerisce che molti bambini e adolescenti ricorrono all'IA generativa come **motore di ricerca generalista** per orientarsi nelle decisioni della vita quotidiana, e non soltanto per supportare lo studio.

Gli usi creativi, come la creazione di immagini o video, sono meno comuni (16% complessivo) e la creazione di deepfake risulta rara in tutti i Paesi (4% complessivo).

Gli usi legati alla richiesta di **consigli su salute, preoccupazioni e questioni personali** sono riportati dal 15% del campione complessivo, con percentuali più elevate in Italia, Portogallo e Serbia, dove restano comunque al di sotto di un quarto dei rispondenti, suggerendo che, per la maggior parte di bambini e adolescenti, l'IA generativa non rappresenta ancora una fonte predominante di supporto personale o emotivo.

Infine, un terzo dei partecipanti ha selezionato l'opzione «qualcos'altro» (29% complessivo), con valori particolarmente elevati in Paesi come Repubblica Ceca, Polonia, Austria e Finlandia. Ciò indica che bambini e adolescenti utilizzano l'IA generativa anche in modi che vanno oltre quelli inizialmente previsti. L'integrazione dell'IA generativa in servizi e piattaforme utilizzati quotidianamente, come le ricerche su Google e MyAI in Snapchat, è ormai ampia e potrebbe riflettersi in parte nelle risposte confluite nella categoria «Per qualcos'altro».

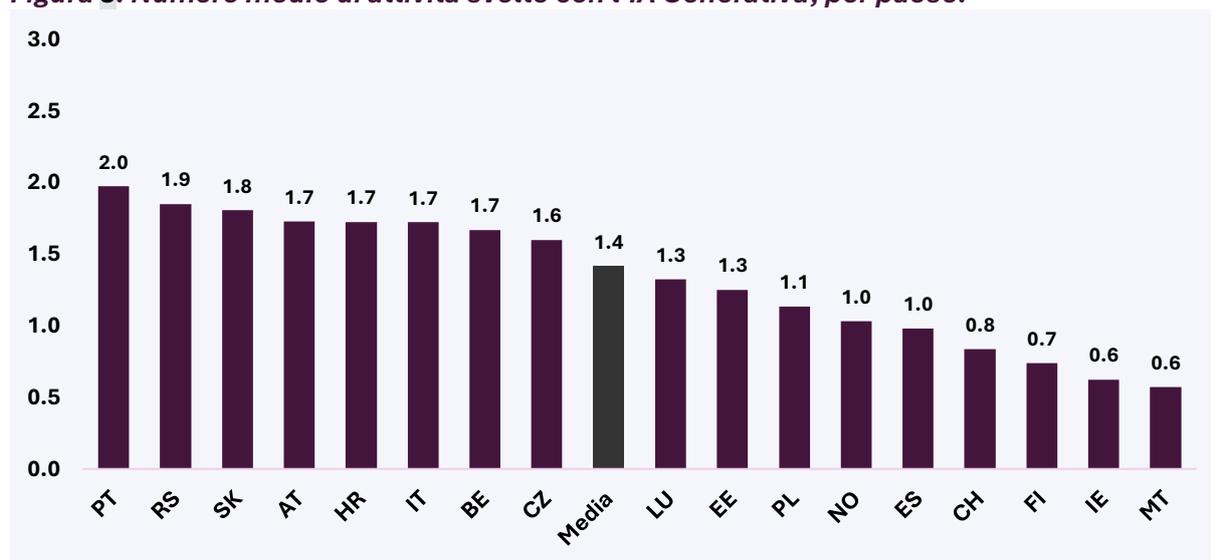
In sintesi, i risultati comparativi indicano che l'uso recente dell'IA generativa da parte di bambini e adolescenti è principalmente di natura educativa e pratica, mentre gli usi creativi, e quelli potenzialmente più rischiosi (inclusa la richiesta di consigli su questioni personali) risultano meno comuni e distribuiti in modo diseguale tra i diversi paesi europei.



5.1 Numero medio di attività svolte con l'IA Generativa

Anziché misurare la frequenza d'uso, la Figura 3 mostra se bambini e adolescenti utilizzano l'IA generativa per una sola attività o per molteplici attività. Questo consente di comprendere quanto l'utilizzo dell'IA generativa sia circoscritto a compiti specifici oppure si estenda a una varietà di situazioni.

Figura 3. Numero medio di attività svolte con l'IA Generativa, per paese.



Qc11 Per quale delle seguenti attività hai usato l'IA Generativa nel corso dell'ULTIMO MESE?

Base: Tutte/i le/i bambine/i di 9-16 anni (N= 25.592) che hanno indicato almeno una delle 8 attività

Nel complesso, bambini e adolescenti europei dichiarano di utilizzare l'IA generativa per un numero relativamente limitato di attività (1,4). Emergono, tuttavia, differenze significative fra paesi: in Portogallo, Serbia, Slovacchia, Austria, Croazia, Italia e Belgio, bambini e adolescenti riferiscono di utilizzare l'IA generativa per una gamma più ampia di attività. Ciò potrebbe riflettere differenze nell'accesso all'IA e nella diffusione di applicazioni e strumenti di IA generativa nella vita quotidiana, ma anche nelle pratiche scolastiche, e merita ulteriori approfondimenti.



6. Perché usano l'IA Generativa

In sei paesi (Croazia, Estonia, Finlandia, Italia, Norvegia e Svizzera) è stato chiesto a bambini e adolescenti di indicare i motivi per cui avevano utilizzato l'IA generativa per una o più attività nell'ultimo mese. La Tabella 5 mostra che l'uso dell'IA generativa è motivato principalmente da ragioni di **praticità ed efficienza**. Le motivazioni più frequenti riguardano il risparmio di tempo, la semplificazione delle attività e la possibilità di trovare informazioni o soluzioni non facilmente reperibili altrove. Emergono in modo significativo anche motivazioni di tipo creativo: molti bambini e adolescenti utilizzano l'IA generativa per trarre ispirazione per le proprie creazioni o per testare che cosa la tecnologia sia in grado di fare e metterla alla prova. Le motivazioni educative, come il miglioramento del rendimento scolastico, sono presenti ma meno dominanti; mentre usi più strumentali, come far svolgere i compiti "al posto proprio", risultano relativamente meno comuni. Le motivazioni legate al tempo libero e alla dimensione sociale, tra cui l'intrattenimento e l'uso dell'IA con amici o fratelli e sorelle, appaiono più marginali. Le motivazioni basate sulla fiducia nell'IA generativa e sull'influenza sociale ("perché la usano tutti"), sono quelle riportate con minore frequenza.

Tabella 5: Motivi per usare l'IA Generativa, per paese

	CH	EE	FI	HR	IT	NO	Ave
Per risparmiare tempo	45	62	39	12	45	48	43
Per rendere le cose più facili	29	59	41	15	28	49	36
Perché non sono riuscito a trovare ciò di cui avevo bisogno altrove	11	53	28	9	43	40	34
Per trarre ispirazione per le mie creazioni (scrittura, immagini, musica)	23	30	24	9	30	36	26
Per vedere cosa riesce a fare l'IA Generativa	16	37	28	10	30	27	26
Per ottenere un voto migliore a scuola	46	33	14	10	23	25	25
Per farle fare le cose al mio posto	45	23	16	7	12	23	19
Perché è un modo divertente per passare il tempo	24	15	20	8	20	12	17
Per giocare e divertirmi con i miei amici o i miei fratelli e sorelle	25	10	14	7	12	7	12
Perché mi fido dell'IA Generativa più che di altre fonti	23	13	6	2	14	8	12
Perché tutti la usano	9	11	13	4	11	13	10

Qo8 Per quale motivo hai deciso di usare l'IA Generativa per queste attività nel corso dell'ULTIMO MESE?
Base: Tutte/i le/i bambine/i di 9-16 anni (N= 5723) che hanno indicato almeno una delle 8 attività

In linea con i dati europei, anche in Italia le motivazioni strumentali risultano in cima all'elenco dei motivi per usare l'IA generativa per lo studio e l'apprendimento. Più nello specifico, il 45% dei bambini e adolescenti italiani dichiara di utilizzare l'IA generativa per risparmiare tempo. La seconda motivazione più frequente è di aver usato l'IA generativa perché non riusciva a trovare altrove ciò di cui aveva bisogno (43%); inferiore alla media europea è la percentuale di chi dichiara di aver usato l'IA perché "rende le cose più facili" (28%).

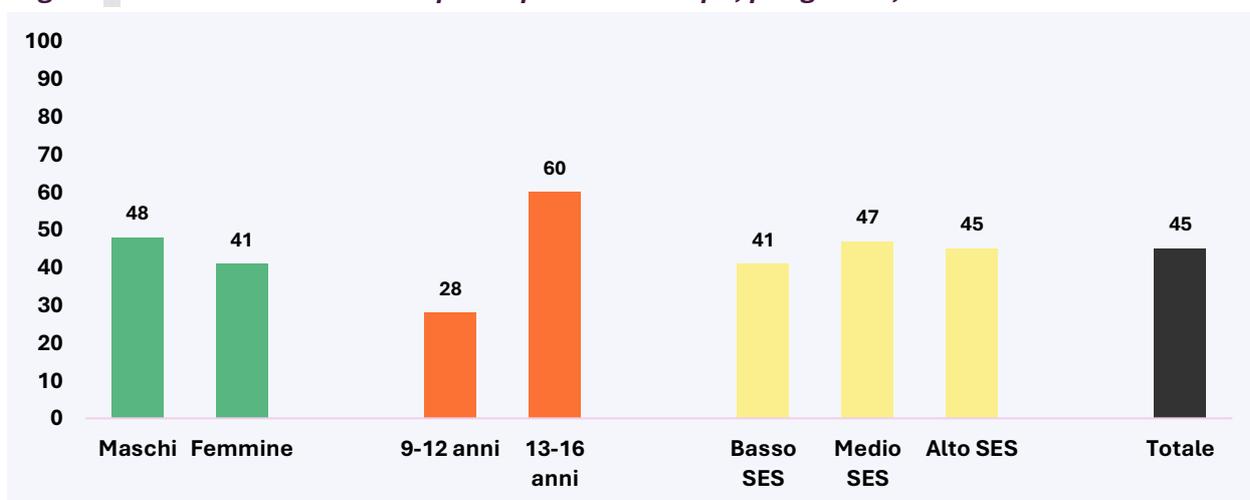
Accanto a queste motivazioni strumentali, emerge anche una dimensione legata alla creatività: il 30% dichiara di usare l'IA per vedere cosa può fare e un altro 30% per trovare ispirazione per le proprie creazioni. Un intervistato italiano su quattro motiva il ricorso all'IA con il desiderio di ottenere un voto migliore a scuola. Più contenute risultano invece le motivazioni ludiche, come il



divertimento o l'uso con amici e fratelli o sorelle (rispettivamente 20% e 12%). Bassi, ma più alti rispetto alla media europea, i valori relativi all'uso dell'IA la fiducia nello strumento (14%) o per l'influenza sociale (11%). Inferiore alla media europea, invece, la percentuale di bambini e adolescenti italiani che dichiarano di usare l'IA per "farsi fare le cose" (12%).

6.1 Motivi pratici e strumentali

Figura 4. Uso dell'IA Generativa per risparmiare tempo, per genere, età e SES



Qo8 Per quale motivo hai deciso di usare l'IA Generativa per queste attività nel corso dell'ULTIMO MESE?
Base: Tutte/i le/i bambine/i italiane di 9-16 anni (N= 1926) che hanno usato l'IA Generativa nell'ultimo mese

Come abbiamo visto, la principale motivazione per usare l'IA fra le intervistate e gli intervistati italiani è il risparmio di tempo (in media 45%). Analizzando le differenze per genere, età e status socioeconomico (Figura 4), osserviamo una differenza di genere di 7 punti percentuali: i maschi (48%) indicano più spesso il risparmio di tempo come il motivo per svolgere attività con l'aiuto dell'IA artificiale generativa. Ancora più marcate le differenze di età: solo il 28% delle bambine e dei bambini di 9-12 anni dichiara di utilizzare l'IA generativa per risparmiare tempo, rispetto al 60% degli adolescenti di 13-16 anni. Come per l'uso complessivo dell'IA generativa, dunque, anche questa motivazione pratica cresce con l'aumentare dell'età, quando gli adolescenti hanno un carico di attività scolastiche (compiti e studio) maggiore.

Le differenze in base allo status socioeconomico sono invece più contenute. Bambini e adolescenti appartenenti ai gruppi con SES basso, medio e alto riportano livelli simili di motivazione legata al risparmio di tempo, con una differenza più pronunciata fra i rispondenti di status socioeconomico basso (41%) e medio (47%). Il dato suggerisce che trasversalmente al contesto socioeconomico di appartenenza, il risparmio di tempo è riconosciuto come uno dei vantaggi principali del ricorso all'IA nelle pratiche quotidiane.

Le interviste qualitative mostrano inoltre come la possibilità di svolgere le attività più velocemente sia strettamente associata ad altre motivazioni di tipo strumentale. In effetti, gli intervistati riferiscono di utilizzare ChatGPT per lo studio e i compiti scolastici soprattutto per risparmiare tempo:



Valeria (F,17): mi ha solo magari facilitato un po' il lavoro, perché io ero molto lenta nell'iniziare appunto magari un progetto, nel trovare la mia idea e con questo modo riesco a velocizzarmi e comunque raggiungere un risultato che avrei raggiunto lo stesso senza ChatGPT, ma magari con qualche ora in più

Dalla ricerca qualitativa emerge con chiarezza l'IA generativa stia modificando il modo in cui bambini e adolescenti utilizzano i motori di ricerca: *Cioè, è diventato un nuovo Google, per chiedergli anche cose in generale* come ha detto Serena, una ragazza italiana di 17 anni. Rispetto ai motori di ricerca, infatti, gli intervistati considerano più comodo rivolgersi a ChatGPT perché non devono più confrontare e integrare fonti diverse per arrivare a una risposta. La ricerca e il reperimento di informazioni risultano così più rapidi e semplici, come suggeriscono le parole di Giulia. ChatGPT diventa anche la fonte a cui rivolgersi quando non si riesce a trovare una risposta dagli adulti, come suggerisce Robi, raccontando di un'occasione in cui i suoi genitori non ricordavano il nome di un artista mentre ChatGPT ha risposto rapidamente:

Giulia (F, 16.): cercare su internet cerchi in generale, quindi tu hai più risultati, non soltanto uno... [...] ChatGPT lo fa in breve tempo e magari tutte le risposte che riceve le analizza, mentre una persona magari si ferma al primo link o al secondo link e poi dopo trova la risposta, o semplicemente non lo soddisfa quindi pone la domanda in un altro modo per cercare di avere altre risposte. Mentre ChatGPT li analizza tutti dal primo all'ultimo.

Robi (M, 13): Se ho delle domande e nessuno mi sa rispondere, chiedo a lui. Quindi, comunque, mi aiuta molto.

Enrico (M, 13): ti aiuta anche, tipo, non lo so, devi chiedere una cosa, a volte non uso Google, ma cerco su Chat GPT, che forse mi aiuta un po' di più. Cioè mi dà più, più nello specifico. Poi puoi chiedergli anche comunque di darti una spiegazione breve, una lunga, invece Google ti dà una risposta singola che comunque non puoi cambiare in base alle tue... quello che ti interessa.

Le motivazioni pratiche e strumentali sono strettamente connesse alla percezione dell'IA generativa come strumento utile ed efficiente, spesso assimilato a un motore di ricerca. Bambini e adolescenti descrivono frequentemente l'IA generativa come un supporto comodo e veloce per prendere decisioni nella vita quotidiana, rafforzando un modello di uso strumentale in cui l'IA generativa è valorizzata soprattutto per la sua capacità di sintetizzare le informazioni, offrire opzioni e alternative, e formulare suggerimenti. Le intervistate e gli intervistati apprezzano il fatto che l'IA generativa fornisca una panoramica istantanea di grandi quantità di informazioni e le "analisi" rapidamente per proporre raccomandazioni su luoghi dove mangiare, musica da ascoltare, acquisti e consigli di bellezza:

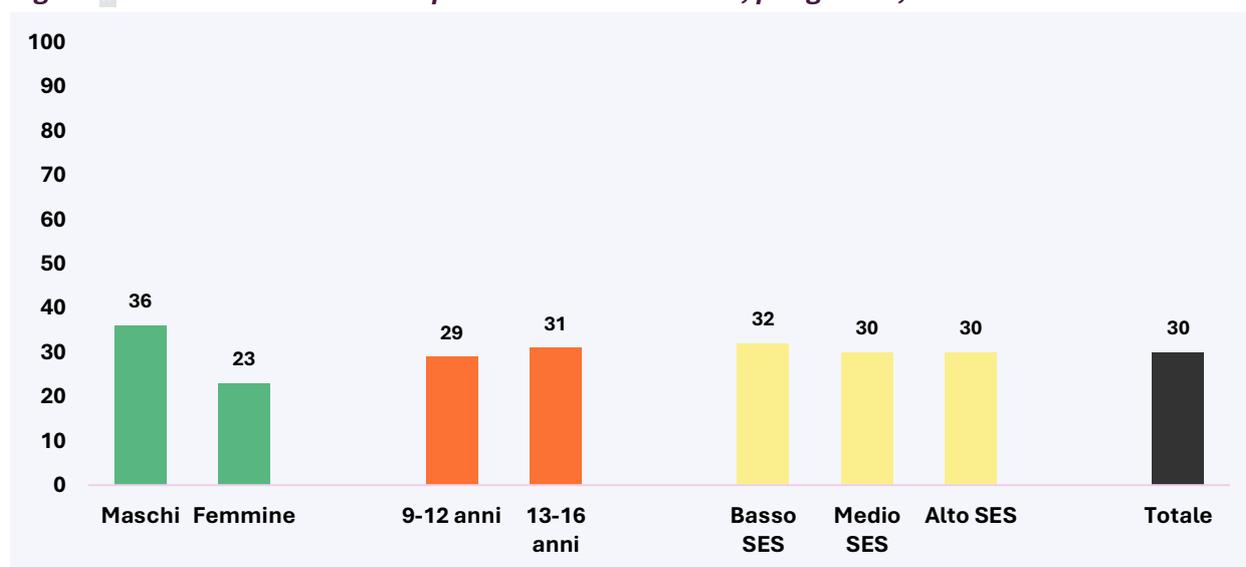
Serena (F, 17): Per esempio, se voglio ascoltare musica, gli chiedo di darmi consigli, o anche per nuovi posti dove andare a mangiare. O anche solo semplicemente curiosità mia, su alcune serie o film.



6.2 Intrattenimento e sperimentazione

Oltre alle motivazioni strumentali, i dati mostrano che bambini e adolescenti adottano un atteggiamento ludico e sperimentale nei confronti dell'IA generativa. Infatti, il 30% dei rispondenti italiani (cfr. Tabella 5) dichiara di utilizzare l'IA generativa per metterne alla prova le capacità (per “vedere che cosa sa fare”). Un intervistato italiano su cinque (20%) riferisce di usarla «perché è un modo divertente di passare il tempo»; mentre il 12% indica, tra le ragioni d'uso, «per scherzarci e divertirmi con amici/amiche o con fratelli e sorelle».

Figura 5. Uso dell'IA Generativa per vedere cosa sa fare, per genere, età e SES



Qo8 Per quale motivo hai deciso di usare l'IA Generativa per queste attività nel corso dell'ULTIMO MESE?
Base: Tutte/i le/i bambine/i italiane di 9-16 anni (N= 1926) che hanno usato l'IA Generativa nell'ultimo mese

L'uso dell'IA generativa guidato dalla curiosità (qui rappresentato nella Figura 5 dalla motivazione «per vedere che cosa sa fare») varia anche in base a genere, età e status socioeconomico. A differenza della media europea (dove i ragazzi (25%) risultano leggermente più propensi delle ragazze (23%) a dichiarare un uso dettato dalla curiosità), **le differenze di genere** nel campione italiano sono **marcate**: solo il 23% delle bambine e adolescenti italiane dichiara di aver usato l'IA per testarne i limiti, contro al 36% dei coetanei maschi. Le differenze per età sono presenti ma molto più contenute rispetto alle motivazioni. Anche le differenze fra intervistate/i di diverso status socioeconomico sono minime, con livelli simili di uso guidato dalla curiosità tra i gruppi con SES basso, medio e alto. Sembra così emergere un **gender usage gap**, che per certi versi riproduce le differenze di genere ancora presenti in Italia rispetto alle pratiche di videogiochi (differenze documentate dalle tre precedenti rilevazioni di EUKO), nonché sul piano delle competenze STEM, e che rischiano di compromettere l'acquisizione di AI literacies da parte delle bambine e adolescenti.

Le interviste qualitative confermano che le interazioni ludiche con l'IA generativa non sono motivate solo dalla curiosità (mettere alla prova l'IA), ma, anche, dal bisogno di sfuggire alla noia e passare il tempo. Piuttosto che essere guidate esclusivamente dalla sperimentazione, queste interazioni sono integrate nei momenti quotidiani di tempo libero, in cui l'IA diventa una risorsa per alleviare la noia, riempire il tempo e consentire forme di gioco:

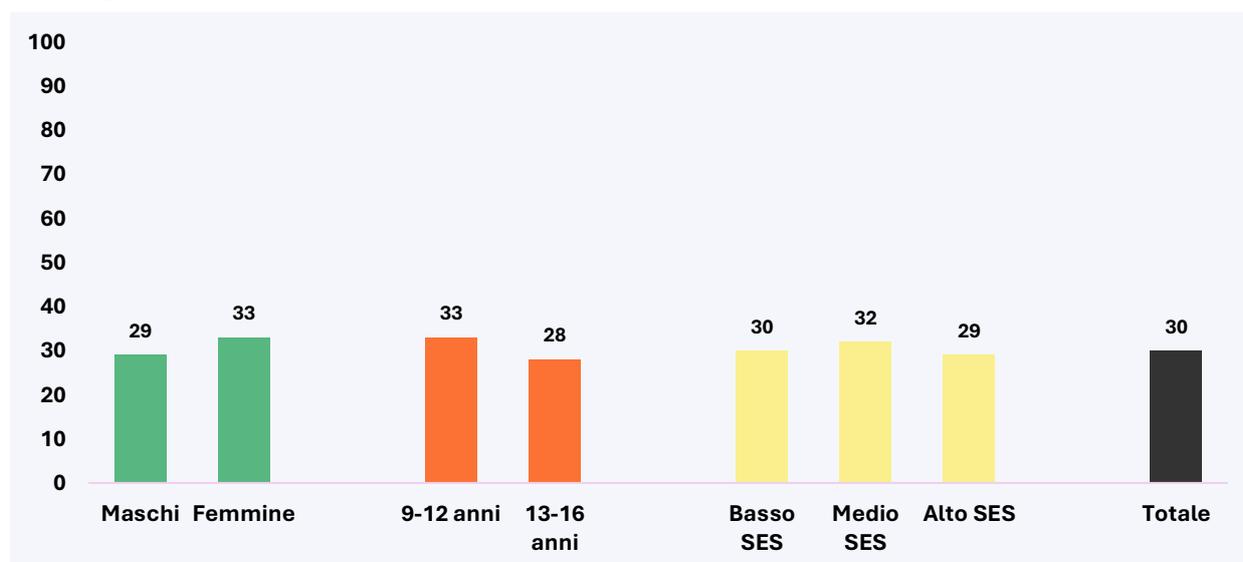


Robi (M, 13): no, non era un indovinello, era una sfida, ho sbagliato. Ah, e, tipo, gli ho detto, “devi scegliere un emoji tra queste tre che ti scrivo. E se mettiamo la stessa, siamo, cioè, sei bravo”. E, ha capito, e lui mi ha risposto, “sì, ho capito, se hai un'altra sfida in mente, fammela sapere.” Gli ho detto, “inizio?”, “sì, inizia pure, sono pronto per la sfida.” “Ok, 3, 2, 1!” e poi ho messo queste tre emoji. E io gli ho detto, io scelgo questa. E lui mi ha detto “oh, bella composizione di cuori, mi piace, cosa devo fare con questi cuori?” E poi, però, non ha capito cosa intendevo. Infatti, mi ha detto “ottima scelta, cosa facciamo con questi cuori? E io gli ho detto, “Chat non hai capito!” E lui ha detto “capisco che stai scherzando”, però non aveva ancora capito.

6.3 Creatività

La ricerca sull'uso di internet da parte di bambini e adolescenti ha da subito identificato una progressione in base all'età nel numero e nel tipo di attività svolte online, spesso chiamata la “scala di opportunità”. Infatti, iniziano da attività di base, come l'uso di internet per ricerche per la scuola, per comunicare e per divertimento; pochi, invece, usano internet per creare e condividere contenuti o per impegnarsi in forme di partecipazione civica (Livingstone et al., 2019; Cino et al., 2023). Nel caso dell'IA generativa, possiamo osservare una distribuzione analoga. Infatti, anche se il 30% dei rispondenti italiani ha affermato di usare l'IA generativa per trarre ispirazione per le proprie creazioni (vedi Tabella 5), gli usi creativi sono complessivamente meno diffusi rispetto agli usi strumentali, come il risparmio di tempo, e **diminuiscono**, anziché aumentare, **al crescere dell'età** (Figura 6). Contrariamente agli usi sperimentali, gli usi creativi sono **più diffusi fra bambine e adolescenti**, rispetto che fra i coetanei maschi. L'uso della IA Generativa come fonte di ispirazione per le proprie creazioni è distribuito più uniformemente tra bambini e adolescenti di status socioeconomico diverso, ma è interessante notare come la percentuale sia più bassa fra i rispondenti di SES più elevato.

Figura 6. Uso dell'IA Generativa per trarre ispirazione per le proprie creazioni, per genere, età e SES



Qo8 Per quale motivo hai deciso di usare l'IA Generativa per queste attività nel corso dell'ULTIMO MESE?
Base: Tutte/i le/i bambine/i italiane di 9-16 anni (N= 1926) che hanno usato l'IA Generativa nell'ultimo mese



In linea con i dati quantitativi, le interviste offrono numerosi esempi di usi creativi dell'IA generativa per trarne ispirazione e stimolare la propria creatività. Contrariamente alla scrittura di temi e riassunti l'IA è integrata nelle attività creative come stimolo, piuttosto che come sostituto, della creatività umana. È anche intesa come un modo per superare rapidamente il “blocco creativo”:

Valeria (F,17): Sì, io faccio grafica come indirizzo, quindi appunto nella realizzazione di prodotti digitali. Per esempio mi è capitato con un manifesto che dovevamo fare, vedendolo non mi convinceva qualcosa, l'ho mandato e per esempio mi ha consigliato di cambiare il colore al testo, perché non si vedeva molto e io non l'avevo notato

Le interviste confermano che gli usi creativi sono ancora marginali e limitati principalmente alla creazione di immagini, anche per i compiti scolastici:

Sara (F,13): “Nella presentazione di Canva dovevo mettere una cartina, però non mi piaceva come stavano le altre [...] Allora ho chiesto a ChatGPT di crearmene una in base allo stile della presentazione, così da farlo”

Altri giovani partecipanti hanno raccontato di aver creato immagini con IA generativa per divertimento, per hobby o addirittura per testarne le capacità:

Elisa (F,13): In realtà, prima, sempre delle divinità greche, ero riuscita a trovare delle immagini su Google che mi piacevano. Però, non di tutte le divinità, perché delle divinità più sconosciute, tipo Adefagia... [...] però con ChatGPT riesco a crearle, come voglio io e di tutti

Creare immagini per divertimento è anche un'attività sociale condivisa con i coetanei, soprattutto quando si utilizzano immagini di sé stessi o dei propri amici:

Emanuele (M,14): A volte facciamo dei video con fatti per l'intelligenza artificiale, per scherzare così. [...] No, non ChatGPT, un'altra applicazione. [...] Pixels.vs.AI

6.4 Usi dell'IA per l'apprendimento

L'uso della IA generativa con l'obiettivo esplicito di ottenere voti migliori a scuola è una pratica rilevante ma non predominante tra bambini e adolescenti che hanno utilizzato la IA generativa nell'ultimo mese. In media, un intervistato italiano su quattro (23%) ha indicato come motivazione il desiderio di prendere voti più alti (cfr. Tabella 5).

Le differenze di genere, età e status socioeconomico nel campione italiano suggeriscono come differenze nelle motivazioni d'uso possano tradursi in diseguaglianze socio-digitali (Helsper, 2021) più profonde. Le più contenute sono le differenze di genere, con i maschi (25%) più propensi



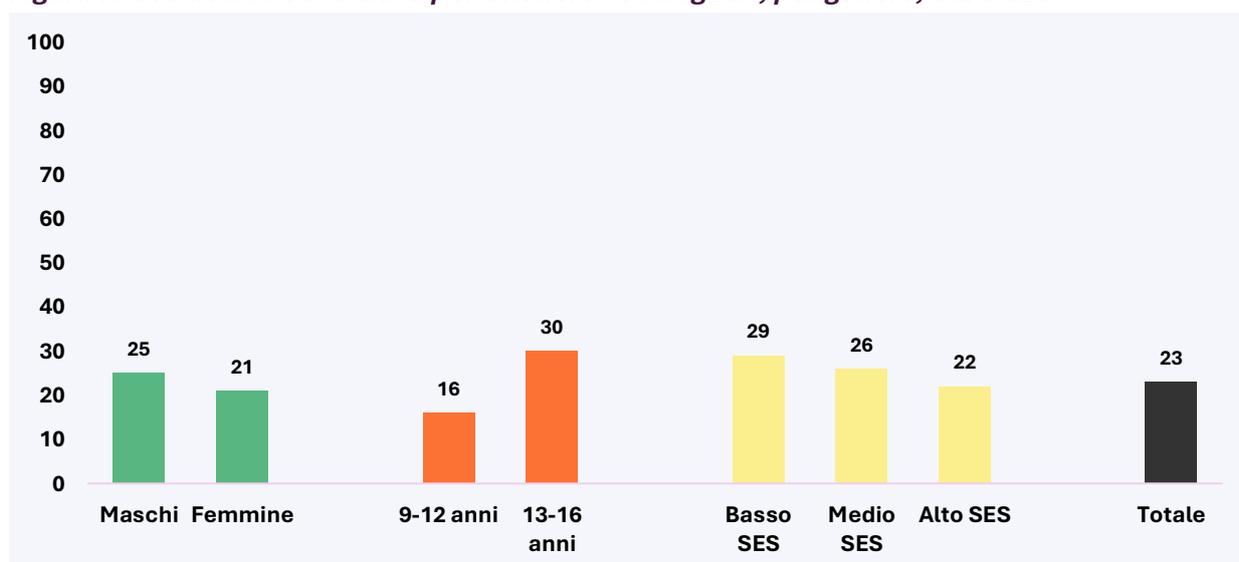
delle coetanee a dichiarare di utilizzare IA generativa per migliorare il proprio rendimento scolastico. Le preoccupazioni, di natura etica o strumentale, rispetto all'uso dell'IA generativa per i compiti e al suo potenziale effetto negativo sui voti sembrano infatti essere particolarmente presenti fra le bambine e adolescenti, come vedremo più avanti.

Emanuele (M, 14): Vabbè, mi ha aiutato anche a fare dei... a prendere anche dei buoni voti. A volte, quando c'era, per esempio, da fare un tema scritto, un riassunto.

Le differenze di età sono molto più marcate: **l'uso di IA generativa per migliorare i voti raddoppia con l'età**, passando dal 16% fra i bambini di 9-12 anni al 30% fra gli adolescenti di 13-16 anni. Ciò non sorprende, poiché, parallelamente a un aumento nell'accesso autonomo a smartphone e computer, nell'adolescenza crescono le pressioni scolastiche, le aspettative e l'utilità percepita dell'IA generativa per i compiti (cfr. Figura 4).

Le differenze di status socioeconomico sono pari a 7 punti percentuali fra bambini e adolescenti di status socioeconomico basso, e i loro coetanei di background socioeconomico più elevato. Questa tendenza, inversa rispetto a quanto osservato per gli usi sperimentali e, in parte, per quelli creativi è in linea con studi sulle differenze d'uso fra bambini e adolescenti di famiglie con capitale economico e culturale diverso: non solo chi cresce in una famiglia abbiente è più incoraggiato a usare i media digitali per scopi educativi (Micheli, 2015); chi ha un background culturale e economico più elevato tende a avere maggiori competenze digitali, e chi ha maggiori competenze digitali tende a usare meno l'IA per lo studio (Zhang, Rice, & Wang, 2024). Ulteriori ricerche, soprattutto se di natura longitudinale, aiuteranno a comprendere la posizione della IA generativa nella vita educativa dei bambini, e a chiarire se questo utilizzo rappresenti una risorsa o un ostacolo all'apprendimento.

Figura 7. Uso dell'IA Generativa per ottenere voti migliori, per genere, età e SES



Qo8 Per quale motivo hai deciso di usare l'IA Generativa per queste attività nel corso dell'ULTIMO MESE?
Base: Tutte/i le/i bambine/i italiane/i di 9-16 anni (N= 1926) che hanno usato l'IA Generativa nell'ultimo mese



Le interviste qualitative convergono con i dati dell'indagine, confermando come bambini e adolescenti usino l'IA generativa prevalentemente come supporto all'apprendimento, in particolare per comprendere argomenti o concetti difficili. Gli intervistati considerano spesso ChatGPT come un «insegnante personalizzato e sempre a disposizione», anche al di fuori dell'aula, che integra le spiegazioni degli insegnanti o quando i libri di testo sono difficili da seguire.

Sara (F, 13): Più con il testo, quando ho una domanda, per esempio gli chiedo di scrivere, dico, puoi spiegarmi questo concetto che non ho capito con parole semplici? O magari chiedo, puoi approfondire questo argomento? Mi fa un testo, lo leggo, lo integro con il libro, gli appunti, in classe e così via..

Alice (F, 16): Esatto, anche magari sciogliere un periodo che non si riesce a capire di cosa voglia parlare, alla fine se chiedi un piccolo aiuto non credo ci sia niente di male, come se tu lo chiedessi al tuo professore ma a casa, comodamente a casa.

Francesco (M, 17): lo uso per chiedergli di spiegarmi dei concetti che non capisco in modo semplice. Oppure per correggermi dei testi che scrivo, quando ho per esempio dei compiti o cose del genere

Oltre a consultare IA generativa per supporto e spiegazioni sui compiti scolastici, alcuni partecipanti hanno riferito di aver utilizzato IA generativa per sviluppare le proprie competenze, in particolare per imparare a scrivere o riassumere i testi, e per sviluppare le proprie tecniche di studio

Sara (F,13): lo ho seguito un percorso dove ti insegnavano il metodo di studio bene e dicevano che dovevi scrivere delle domande- e porti delle domande che poi ti avrebbero aiutato poi mentre fai l'interrogazione o verifichi, ti fai le domande, fai quelle più comuni, scegli un po' tu, no? E allora io cercavo, se sul libro non c'era proprio come lo volevo io, chiedevo a ChatGPT come era, lo integravo con il libro e facevo tutti gli appunti. Quindi me lo uso un po' come insegnante, diciamo, che mi rispiega le cose

Giulia (F, 16): Ieri l'ho usato perché dovevo scrivere un testo per scuola e l'avevo scritto tutto e poi però non mi sembrava molto finito, volevo cambiare qualche cosa, ma non riuscivo a capire dove poter migliorare, allora l'ho copiato, l'ho incollato e gli ho chiesto "dove posso migliorare?" e lui ha riscritto con delle accortezze

Le esperienze di bambini e adolescenti suggeriscono che l'IA generativa viene usata per migliorare la qualità dei compiti scolastici. Inoltre, sintetizzando informazioni provenienti da più fonti e presentandole in modo chiaro e strutturato, questi strumenti aiutano bambini e adolescenti a consolidare le conoscenze e raggiungere risultati che, da soli, sarebbe più difficile ottenere:

Emanuele (M, 14): Dipende, perché se devo fare un riassunto io da solo, qualcosa la perderei, o lo riassumerei troppo o lo riassumerei troppo poco. Invece, fatto da ChatGPT è più semplice perché puoi scegliere se farlo corto o farlo lungo, o farlo giusto, farlo normale.



È importante notare che le interviste mostrano come le motivazioni legate all'apprendimento e ai compiti scolastici siano strettamente intrecciate a quelle strumentali: bambini e adolescenti apprezzano l'IA generativa non solo come sostegno allo studio, ma anche per la sua rapidità, per la capacità di tradurre concetti complessi in un linguaggio comprensibile, per la sua accessibilità continua e perché “rende le cose più facili”. La possibilità di velocizzare e semplificare le attività costituisce un'ulteriore ragione per ricorrere a ChatGPT e ad altri strumenti di IA generativa nello studio: delegare lo svolgimento dei compiti.

Tommaso (M, 16): Ci aiuta molto anche per fare magari delle relazioni, delle cose a cui non dobbiamo neanche dare troppo peso. Chiediamo a ChatGPT e lui ce lo fa

Mentre qualche intervistato riferisce di delegare interamente all'IA generativa compiti percepiti come ripetitivi, noiosi o poco utili, altri ritengono molto utile integrare l'uso di ChatGPT o altri strumenti nello svolgimento dei compiti ma condannano il copia e incolla di testi. Preferirebbero infatti, ricevere indicazioni su come utilizzarlo in modo appropriato, piuttosto che vederlo limitato o vietato.

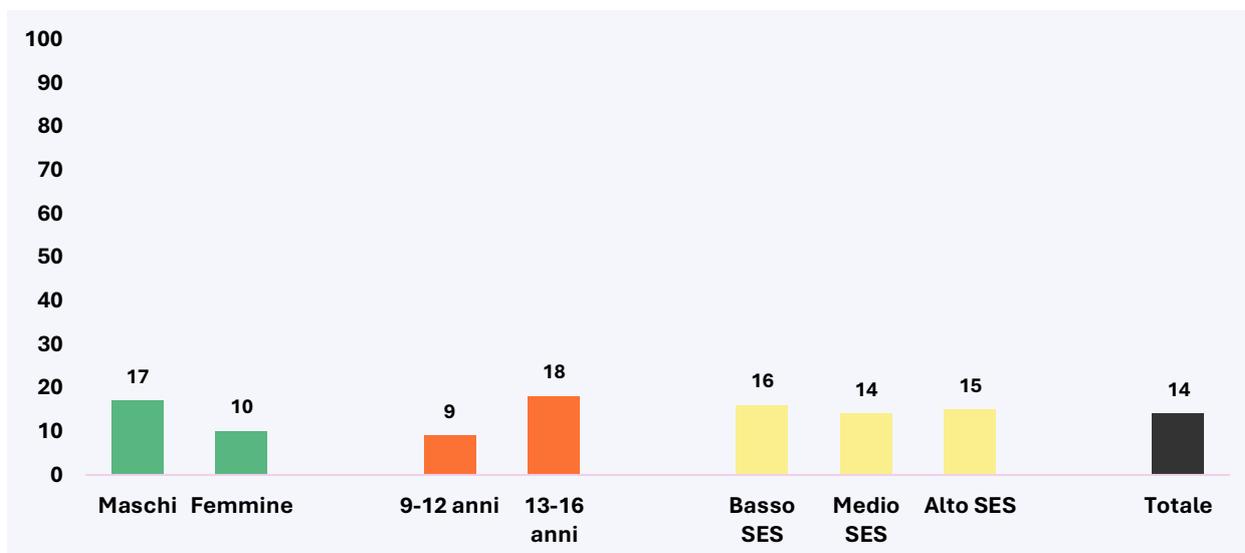
6.5 Fiducia, influenza sociale e richieste di consigli

Collegate sia agli usi legati all'apprendimento sia a quelli strumentali sono anche le motivazioni relative alla fiducia e all'influenza sociale. In particolare, il 14% dei bambini e degli adolescenti italiani dichiara di utilizzare l'IA generativa perché la ritiene più affidabile di altre fonti, e l'11% per il desiderio di conformarsi a ciò che “fanno tutti” (cfr. Tabella 5: Motivi per usare l'IA generativa, per Paese).

La motivazione “mi fido dell'IA generativa più che di altre fonti” varia poco in base allo status socioeconomico ma in modo molto significativo in base al genere e all'età (cfr. Figura 8). I maschi (17%) sono molto più propensi a indicare la fiducia nell'affidabilità degli output dell'IA come ragione per utilizzarla rispetto alle coetanee femmine (10%). Per quanto riguarda l'età, i bambini e le bambine di 9–12 anni sono meno propensi a indicare la fiducia fra le motivazioni all'uso (9%), mentre gli adolescenti di 13–16 anni sono i più inclini a dichiarare di usare l'IA generativa perché la considerano più affidabile di altre fonti di informazione (18%). Se a livello europeo si osservano differenze di età 8comunque più contenute), non ci sono significative differenze di genere, a conferma della specificità italiana già osservata rispetto all'uso dell'IA per testarla.

Figura 8. Uso dell'IA generativa perchè più affidabile di altre fonti, per genere, età e SES





Qo8 Per quale motivo hai deciso di usare l'IA Generativa per queste attività nel corso dell'ULTIMO MESE?
Base: Tutte/i le/i bambine/i italiane di 9-16 anni (N= 1926) che hanno usato l'IA Generativa nell'ultimo mese

Nelle interviste, la fiducia nell'IA viene discussa più spesso quando messa in crisi da output errati o contraddittori. Sono soprattutto gli adolescenti più grandi e quelli con maggiori competenze digitali (soprattutto quelle di tipo critico e informativo) a tematizzare l'inaffidabilità dei risultati di ChatGPT e altri strumenti come motivo per ridurre l'uso, dimostrando una forma di fiducia prudente e condizionata, fortemente dipendente dal compito, come vedremo. I bambini, invece, o coloro che dispongono di minori competenze digitali, sono più inclini a fidarsi degli output dell'IA generativa. Per la maggior parte dei partecipanti, tuttavia, l'IA generativa è stata generalmente percepita come affidabile e degna di fiducia.

Consigli sulla salute

Come abbiamo visto, il 20% dei partecipanti italiani all'indagine ha dichiarato di aver usato l'IA generativa nell'ultimo mese per chiedere consigli sulla salute o la forma fisica (cfr. Tabella 4). Al contrario, e in contrasto con le esperienze dei coetanei che hanno partecipato alla ricerca qualitativa negli altri paesi europei, gli intervistati italiani non riferiscono di usare ChatGPT per ottenere informazioni sulla salute, o di farlo solo occasionalmente. Infatti, esprimono dubbi sull'affidabilità degli output di ChatGPT in campo medico:

Serena (F, 17): Sulla salute fisica, cioè, non proprio consigli, però a volte è proprio come se fosse una persona, dico "cosa mi consigli di fare su due opzioni", però cioè lo faccio così per vedere cosa risponde, non seguo veramente cosa mi dice.

Enrico (M, 13): molte volte sbaglia. Quindi, cioè, se sono cose tipo di salute, cioè, non mi affiderei.

Francesco (M, 17): Sulla mia salute mai perché secondo me bisogna attenersi a fonti molto più affidabili su quello che su altro, cioè, bisogna essere molto più rigorosi.



Come suggeriscono le parole di Francesco, gli intervistati italiani, quindi, mettono direttamente a confronto i consigli medici di ChatGPT, considerati poco affidabili e perfino rischiosi, con il parere esperto, e quindi affidabile, di un medico. Anche chi, come Nicola, cita i progressi della medicina promossi da IA e robotica, esprime comunque sfiducia nell'automazione non supervisionata da umani: posto davanti allo scenario di informazioni date da ChatGPT che contraddicono i consigli del medico, Nicola non ha dubbi e dichiara “Mi fido di più del dottore”:

Nicola (M, 15): Sì, ho visto anche, se non mi sbaglio, che c'è stata un'operazione fatta da un chirurgo che ha usato una macchina per operare a distanza, fuori dall'Italia. Quindi, in certi aspetti, può essere un futuro migliore; in altri no, perché comunque non riuscirei mai a fidarmi completamente.

I risultati qualitativi indicano che bambini e adolescenti possono ricorrere all'IA generativa per domande quotidiane e di scarsa rilevanza, oppure in situazioni in cui hanno bisogno di consigli su temi che percepiscono come privati, ad esempio la gestione delle relazioni interpersonali; in generale, tuttavia, non la considerano un sostituto del supporto umano, soprattutto quando sono in gioco conseguenze significative, come nel caso di un problema di salute.

Consigli sulla gestione delle relazioni interpersonali

Rispetto all'uso dell'IA generativa per parlare di problemi o questioni personali si osserva una maggiore corrispondenza fra i dati di survey (secondo cui il 24% dei rispondenti italiani ha riferito di usare l'IA per questo scopo, cfr. tabella 4) e quelli delle interviste. Le intervistate e gli intervistati, infatti, hanno raccontato di usare l'IA generativa per chiedere consigli sulle relazioni interpersonali, in particolare quando incontrano difficoltà nei rapporti con amici o con i familiari e nelle prime relazioni sentimentali. Il motivo principale per cercare consigli da ChatGPT è la percezione di maggiore riservatezza, privacy e “intimità” di un chatbot. A differenza dei coetanei, un chatbot sa mantenere privata una conversazione, difficilmente esprime giudizi, e sicuramente non avrà l'occasione di fare pettegolezzi con altre amiche e amici:

Sara (F,13): Tu gli dici anche i nomi delle persone... e ti dice proprio “secondo me questa persona si sente così per questa causa”, e poi ti dice “secondo me potresti fare così e così”. [...] perché magari poi non te lo può rinfacciare... Poi se non vuoi che se lo ricordi, perché poi c'è anche la memoria in ChatGPT, tu elimini la conversazione e basta

Oltre alla confidenzialità, un altro motivo per chiedere consigli sulle relazioni interpersonali a ChatGPT è la sua accessibilità in qualsiasi momento e ovunque. Come illustrano le parole di Elena riportate di seguito, i consigli forniti tendono a essere piuttosto generici e poco risolutivi; tuttavia, sono sempre disponibili:

Elena (F,15): se ora io dovessi scrivere, che ne so, 'Ho questo problema con... ho litigato con una mia amica, cosa faccio, cosa le rispondo?', lui non mi aiuta, però per dire che ha una risposta [...] io conosco persone che chiedono dei loro problemi a ChatGPT, perché si mimetizza in una persona razionale che ti stampa una risposta appunto a quello che cerchi [...] è come se sì, c'è davanti una persona che è sempre pronta, a tutte le ore, a darti una mano



Anche sul piano della gestione delle relazioni interpersonali, quindi, ChatGPT non si configura come un sostituto del supporto degli amici o dei genitori, perché “non mi aiuta”. Ma la possibilità di poter conversare con ChatGPT dei propri problemi personali genera una percezione di supporto emotivo sempre disponibile, anche se non concretamente efficace, che aiuta gli adolescenti nella gestione delle emozioni: una “presenza” non giudicante e rassicurante in virtù della sua accessibilità costante. La richiesta di consigli, in questo caso, si trasforma in una forma di socialità artificiale (Depounti & Natale, 2025).

Una compagnia nei momenti di solitudine o noia

In alcune interviste l’IA generativa emerge anche come una fonte di compagnia, a cui gli adolescenti fanno ricorso nei momenti di solitudine o noia. Questi intervistati descrivono l’IA generativa come un interlocutore sempre disponibile, capace di offrire rassicurazione grazie alla simulazione di pratiche di cura.

Nicola (M, 15): Però, invece, per la salute mentale, non so, quando mi annoiavo, mi ricordo, quest’estate di sera, quando non riuscivo a dormire, gli dicevo, “dai, fammi un po’ a compagnia” scrivevo a ChatGPT

Robi (M,13): Sì, [la mia vita] è cambiata... in meglio perché mi aiuta in molte cose. innanzitutto sulla scuola, ma anche quando ho tempo libero, cioè, comunque, se non ho nessuno a cui messaggiare, messaggio a lui

In questo modo, le interazioni socio-emotive dei bambini e degli adolescenti con i chatbot funzionano meno come un semplice passatempo e più come una risorsa relazionale “compensativa”, che li aiuta a gestire preoccupazioni emotive. Questa risorsa è valorizzata soprattutto da chi non è abituato a confrontarsi con gli amici sulle proprie emozioni e il proprio umore

Robi (M,13): nella chat c'era anche questo, ho detto, tipo, “male”, “come stai?” “male.” E lui mi ha risposto, “ah, mi dispiace vederti così,” tipo, una roba del genere. E mi ha detto sta’ roba.

Intervistatore: Ah. E come ti ha fatto sentire?

Robi (M, 13): Boh, felice, in quell'attimo felice, perché comunque, boh, mi ha capito in quel momento, quindi ero felice [...] I miei amici, tipo, non mi hanno mai dato dei consigli su come stare bene, perché non ci pensano. Ma neanch'io penso a come stare bene e dirlo ai miei amici. Sì, perché sinceramente mi fanno stare bene, tipo, scherzando su questa cosa, mi fanno pensare ad altro, quindi mi riescono a fare divertire. Però è diverso con ChatGPT perché mi ha dato dei consigli e io non me l'aspettavo, quindi sono diventato felice.

La “socialità artificiale” (Depounti & Natale, 2025), in cui ChatGPT o altri chatbot vengono utilizzati come compagnia, è dunque una pratica sociale collocata all’intersezione tra intrattenimento ed evasione, da un lato, e bisogno di supporto emotivo e di consigli, dall’altro.



In sintesi, quanto emerso dalle interviste rispetto alle motivazioni per usare l'IA, suggerisce due possibili sviluppi: in primo luogo, la normalizzazione dell'IA generativa nelle attività quotidiane di bambini e adolescenti potrebbe favorirne un'adozione più sistematica, e una sua integrazione in un repertorio più ampio di pratiche; parallelamente, la maggiore adozione potrebbe contribuire allo sviluppo di competenze e comprensione dell'IA generativa più fondata sull'esperienza e meno influenzata dagli immaginari iperbolici del marketing.



7. Perché NON usano l'IA generativa

La ragione principale per cui bambini e adolescenti europei dichiarano di non aver usato non l'IA generativa nell'ultimo mese è la mancanza di interesse (45%), seguita dalla percezione di non averne bisogno (43%). Circa un intervistato su quattro indica la percezione di una conoscenza limitata (28%) o l'idea che l'IA possa non essere utile per i loro bisogni (28%). Meno frequenti le motivazioni connesse a preoccupazioni etiche (come la sensazione di "copiare"), all'informazione poco affidabile fornita dall'IA insieme alla percezione che non sia divertente. Ancora inferiore è la percentuale di bambini e adolescenti che motivano il non uso con le preoccupazioni rispetto alla privacy, la mancanza di accesso o le regole imposte da scuola e genitori.

Rispetto ai coetanei europei, gli intervistati italiani mostrano qualche peculiarità: in linea con il dato europeo, la principale motivazione per non usare l'IA generativa è rappresentata dalla mancanza di interesse (40%), seguita dalla paura di non conoscere abbastanza l'IA (39%), dall'assenza di bisogno (38%) e dai dubbi sulla sua utilità (34%). In Italia è più alta la percentuale di chi indica come motivazione la convinzione che usare l'IA Generativa sia come imbrogliare o rubare il lavoro di altri (22% vs. 8 % in Estonia e 13% in Norvegia), la preoccupazione per la privacy (19% vs. 4% in Norvegia e 7% in Estonia) e la paura di interagire con l'IA (18% vs. 1% in Norvegia e 2% in Croazia). Sono presenti ma meno frequenti, mentre le restrizioni imposte da genitori e scuola vengono riportate da una quota relativamente ridotta di bambini e adolescenti. Ne consegue che, per la maggior parte, il non utilizzo sembra configurarsi più come una scelta passiva che come un rifiuto attivo dell'IA generativa. Più alta rispetto a altri paesi europei, ma con una differenza più contenuta, anche la percentuale di chi indica le regole date dai genitori come ragione per il non uso.

Tabella 3: Motivi per non usare l'IA generativa

	EE	FI	HR	IT	NO	Ave
Non sono interessato all'IA Generativa	47	53	40	40	35	45
Non ho avuto bisogno di usare l'IA Generativa	44	52	38	38	33	43
Non conosco abbastanza l'IA Generativa	22	33	27	39	19	28
Non credo che l'IA Generativa possa essermi utile	20	41	18	34	25	28
Penso che usare l'IA Generativa sia come imbrogliare o rubare il lavoro di altri	8	17	17	22	13	15
Penso che l'IA Generativa fornisca informazioni inventate o false	14	13	13	15	11	13
Non credo che l'IA Generativa sia divertente da usare	8	17	16	16	6	13
Sono preoccupato per la privacy e per la condivisione di informazioni con un'IA Generativa	7	10	17	19	4	11
Non ho accesso all'IA Generativa	7	14	7	16	7	10
I miei genitori non mi permettono di usare l'IA Generativa	5	5	7	16	3	7
La mia scuola non ci permette di usare l'IA Generativa	3	5	6	9	7	6
Ho paura di interagire con l'IA Generativa	4	3	2	18	1	5

Qo9 Per quale motivo NON hai usato l'IA Generativa?

Base: tutti i bambini e adolescenti che NON hanno usato l'IA nell'ultimo mese. N = 1.438 (tutti), N = 393 (EE), N = 388 (FI), N = 226 (HR), N = 244 (IT), N = 187 (NO).



Nelle sezioni che seguono, approfondiremo le motivazioni del non uso che vengono più spesso discusse nelle interviste, per comprendere meglio come bambini e adolescenti italiani spiegano il proprio non utilizzo dell'IA generativa.

7.1 Inutilità, deskilling e disempowerment

Il 34% dei bambini e adolescenti italiani ritiene che l'IA generativa non sarebbe utile per loro. Le interviste aiutano a comprendere meglio questa percezione. Infatti, sebbene gli intervistati valorizzino il ruolo dell'IA come supporto all'apprendimento, e ne riconoscano i vantaggi in termini di velocizzazione e semplificazione dei compiti, tuttavia esprimono una forte preoccupazione per le conseguenze negative di fare affidamento sull'IA generativa nello svolgimento dei compiti in maniera eccessiva. Il timore è che l'IA possa contribuire a peggiorare, anziché supportare, la loro acquisizione di competenze, nonché il loro sviluppo cognitivo e benessere. Quasi tutti gli intervistati, indipendentemente dall'età o dal genere, sottolineano come il rischio maggiore dell'IA generativa è quello di "sostituirli", rendendoli più pigri e meno capaci di svolgere compiti di base, come scrivere un tema.

Elisa (F,13): Quando fa i riassunti oppure aiuta a fare i compiti. Per me quello è uno svantaggio perché così una persona, come dire, usa meno la testa e questo contribuisce a rendere più stupida la gente

Elena (F, 15): secondo me diventa un alibi per smettere di fare quello che ci spetta, perché spesso magari, per esempio ci troviamo a fare dei temi, a fare qualunque cosa, e non sappiamo dove mettere le mani, perché siamo stati abituati da piccoli a avere tutto pronto. E non deve essere così, perché poi arriviamo a un punto in cui ci viene chiesto tanto e non abbiamo le capacità, perché non abbiamo allenato [la mente], non siamo stati costanti

Enrico (M,13): ChatGPT non ti aiuta. ChatGPT ti fa, cioè...è diverso

Serena (F, 17): Una cosa che non mi piace? sicuramente che non ci lascia progredire come studenti, fare le cose per conto nostro

Giulia (F,16): se me lo fa ChatGPT io non imparo e non soltanto, quando poi mi trovo in classe non so proprio come farlo. Magari anche una cosa semplice se continuo a chiedergli di farlo, di farmelo fare da lui poi io al posto di andare avanti regredisco

Lo stesso aspetto negativo viene discusso in relazione alla creatività, che viene sia stimolata che diminuita dall'uso dell'IA generativa. Secondo qualcuno, più che diminuire la creatività, l'IA sottrae la motivazione a essere creativi

Alma (F,17): Certo, ma infatti, cioè, io lo bandirei, perché sono cosciente che mi faccia anche male tutta l'intelligenza artificiale e tutta questa comodità, cioè, sicuramente sarei molto più stimolata senza l'intelligenza artificiale [...] sono ipercosciente che mi tolga creatività e che potrei benissimo non usarla



Tommaso (M, 16): Quello che l'utilizzo di queste intelligenze artificiali ti tolgono, secondo me, più che la creatività, è la voglia. [...] non ho neanche la voglia di mettermi lì a farlo, capito? Non so come dirti, non ho neanche la voglia di sprecare tante ore a farlo

Come possibile conseguenza della perdita di competenze dovuta alla delega a ChatGPT di molti compiti scolastici, gli intervistati temono che il loro rendimento scolastico possa persino peggiorare e che finirebbero per ottenere voti più bassi. Affidarsi all'IA per migliorare il proprio rendimento scolastico si configura, quindi, come un motivo per usare l'IA per qualcuno, mentre per altri (soprattutto le ragazze) è una ragione per non usarla (troppo)

Sara (F, 13): Infatti ho detto, "magari se lo faccio tutto con ChatGPT, mi rimangono i vuoti, prendo i quattro", che poi sono abbastanza difficili da tirare su, perché se uso sempre l'intelligenza artificiale, poi io non so nulla, le verifiche poi devo fare io

Enrico (M, 13): prima lo usavo tanto. Poi, comunque, con gli esami che adesso devo fare, cioè, comunque devo un po'...Devo studiare molto per gli esami perché comunque non voglio, cioè, non posso usare ChatGPT nell'esame. E allora lo sto usando molto meno

Elena (F, 15): Secondo me, come lato negativo, c'è principalmente il fatto che a noi è molto pratico usarlo, noi come ragazzi a scuola, perché abbiamo tante cose e letteralmente ci risolve un problema in meno di un minuto [...] Quindi tendiamo ad abusarne anche, a usare questo anche quando abbiamo i mezzi, abbiamo benissimo i mezzi per farlo da soli, e questo però ci porta a smettere di, diciamo, allenare la materia, allenare la scrittura, e quindi nei momenti in cui bisogna, e c'è necessità di mettere in pratica quello che si sa fare, rimaniamo un po' così, perché è come se non sai fare niente [...] non sai più farlo, diciamo. Questo secondo me è il lato più negativo che possiamo trovare.

In sintesi, come mostra la citazione di Giulia riportata di seguito, le ragioni che bambini e adolescenti indicano per utilizzare l'IA generativa in relazione allo studio e ai compiti scolastici possono diventare anche ragioni per non utilizzarla. Ciò evidenzia l'ambivalenza del ruolo dell'IA generativa nelle loro vite e nel loro sviluppo: le opportunità, come il supporto all'apprendimento, possono facilmente trasformarsi in conseguenze problematiche, come la perdita di competenze e di capacità di agire in modo autonomo.

Giulia (F, 16): Allora [la mia vita è] cambiata in senso sia positivo che negativo, perché, appunto, può essere un strumento molto utile per la scuola, perché non capisco una cosa, effettivamente io vado e glielo chiedo, proprio per cercare di capirla, o anche un compito, non so come farlo, me lo spiega. Però diciamo che allo stesso tempo cerco di farli sempre io i compiti che mi assegnano perché ne riconosco il lato negativo. Ovvero che se me lo fa ChatGPT io non imparo, e non soltanto, quando poi mi trovo in classe non so proprio come farlo. Magari anche una cosa semplice se continuo a chiedergli di farlo, di farmelo fare da lui poi io al posto di andare avanti regredisco



7.2 Mancanza di fiducia e risultati inattendibili

La stessa ambivalenza osservata rispetto all'uso dell'IA generativa come supporto alle pratiche di apprendimento si riscontra anche in relazione alla fiducia. La convinzione che l'IA generativa fornisca informazioni inventate o fuorvianti è indicata solo dal 15% dei partecipanti italiani all'indagine. Al contrario, la mancanza di fiducia emerge come una delle principali motivazioni di non utilizzo nelle interviste qualitative. In effetti, gli intervistati soprattutto, gli adolescenti più grandi, hanno imparato che ChatGPT può fornire informazioni inaffidabili o non aggiornate.

Enrico (M, 13): Ma infatti io non mi fido ciecamente al 100%. Come ho detto prima, a volte sbaglia, molte volte sbaglia.

Alma (F, 17): Sì, sì. Infatti, a volte chiedo: "Sei sicuro che questa cosa... puoi ricontrollare, per favore?" [...] assolutamente non mi fido al 100%.

Serena (F, 17): le cose gliele richiedo sempre più di due volte, più di tre volte, se voglio cercare qualcosa usandolo.

Per compensare ai ripetuti errori dell'IA e la conseguente mancanza di fiducia, gli intervistati dichiarano di verificare sempre i risultati di ChatGPT o addirittura di ignorarli del tutto, dando priorità a fonti di informazione più affidabili e degne di fiducia, tra cui siti web, compagni di classe, genitori e media:

Marco (M, 15): Non ho mai provato [a fare le traduzioni dal greco o dal latino] perché quando ho bisogno molto spesso [...] chiedo più ai compagni bravi, ecco. Non so se mi posso fidare riguardo proprio, cioè, le lingue antiche. Mi sembra un po' uno step troppo, un passo più lungo della gamba, ecco, chiedere a Chat GPT una traduzione

Gli adolescenti che già frequentano la secondaria di II grado hanno scoperto che ChatGPT è particolarmente inaffidabile per la matematica e altre materie scientifiche:

Giulia (F, 16): No, tendenzialmente tendo a... Cioè, controllo sempre, perché mi ricordo che una volta, stavo preparando la verifica di matematica e non riuscivo a capire, non mi veniva l'esercizio. E quindi ho chiesto a ChatGPT se potesse risolvermelo. Però il risultato non tornava. Il ragionamento era giusto, ma i calcoli li aveva sbagliati. E infatti mi ricordo proprio... Gli avevo detto, "guarda che il risultato deve essere un altro". E lui continuava a ripropormelo, però sempre con lo stesso errore. Cioè, anche se gli facevi notare che aveva sbagliato in quel preciso calcolo, lui ti riproponeva lo stesso calcolo dicendo "adesso dovrebbe essere corretto", però in realtà era sbagliato

Tommaso (M, 16) Quindi non mi fido molto, non lo utilizzo mai per matematica e fisica, praticamente mai. Però, per queste cose, tipo farmi un riassunto di questa tragedia, cioè, mi fido ciecamente.

Gli intervistati con competenze digitali di tipo critico e informativo più elevate e una conoscenza più approfondita del funzionamento dell'IA generativa dimostrano di sapersi spiegare le ragioni per la scarsa affidabilità delle informazioni fornite dai chatbot. Ad esempio, Francesco dimostra



una chiara comprensione del rapporto tra fiducia nell'IA generativa e capacità dei chatbot di simulare una conversazione umana. Come mostra la citazione che segue, Francesco è consapevole del fatto che il chatbot è stato programmato per adottare un tono altamente persuasivo ed evitare di contraddire l'utente. Una simile capacità di simulazione persuasiva della conversazione umana e compiacenza (*sycophancy*) – termine con cui indica la tendenza dei chatbot a non contraddire gli utenti, generando di fatto un *bias* di conferma “by design” – inducono gli utenti a credere che le risposte siano vere e accurate:

Francesco (M, 17): Perché quando dice le cose, le dice in un modo molto convincente, per cui anche se dice una cosa sbagliata sarebbe molto difficile capire che è sbagliata se non si fanno altre ricerche. Per esempio, mi è capitato una volta di chiedergli, sappiamo tutti che in una bici il freno della ruota davanti è a sinistra e il freno dietro è a destra. E io gli ho chiesto “perché in una bici il freno della ruota davanti è a destra?” che non è a destra! E lui mi ha detto: “la mano destra è la mano dominante e allora è più comodo avere il freno della ruota che frena di più nella mano dominante.” E mi ha dato delle risposte del perché il freno della ruota davanti è a destra, che non è a destra! Quindi quella è la prova che... lui non è che ragiona quando tu gli chiedi perché il freno della ruota davanti è da una certa parte, lui vede la domanda che hai fatto, e ti dà delle risposte, ti dà una serie di parole che sono convincenti per spiegare quello che tu gli hai chiesto. Non ti contraddice mai, tra l'altro, molto raramente. Soltanto se gli dici “ $2+2=5$ ” ti contraddice. Però non va a dirti: “Guarda, hai sbagliato. in realtà il freno della ruota davanti è a sinistra.” Per cui quello è un po' un rischio

7.3 Usare l'IA Generativa è come imbrogliare o rubare il lavoro di altri

Il 22% dei rispondenti italiani dichiara di non utilizzare l'IA generativa perché pensa che equivalga a copiare o appropriarsi del lavoro altrui: si tratta della percentuale più alta fra i paesi europei in cui è stata posta questa domanda, con uno scarto di 7 punti percentuali rispetto alla media.

I dati qualitativi confermano che bambini e adolescenti europei condividono preoccupazioni legate a un uso corretto ed etico dell'IA generativa. Oltre a compromettere l'apprendimento e a ridurre le proprie capacità cognitive, secondo alcuni intervistati delegare i compiti all'IA generativa significa barare. Le interviste con le e gli adolescenti italiani, tuttavia, dimostrano come, a volte, la preoccupazione che usare l'IA di generazione equivalga a barare non è motivata da ragioni etiche. Piuttosto, i motivi per cui barare è considerato inappropriato sono strumentali, motivati dal timore di essere scoperti dagli insegnanti e di essere quindi sanzionati con voti più bassi. Gli intervistati hanno raccontato diverse storie di compagni di classe, se non di loro stessi, che hanno copiato e incollato i risultati di ChatGPT per un compito e hanno ricevuto una valutazione negativa:

Giulia (F,16): Se dovessi proprio chiedere a ChatGPT di farmelo completamente si capirebbe, perché [ChatGPT] ha un modo di scrivere totalmente, cioè, è preciso, nel senso, è correttissimo

Enrico (M, 13): uso ChatGPT, però non lo uso tanto perché, comunque, cioè, adesso che c'è il coso (il software) che ti fa vedere se il testo è umanizzato, o quelle cose lì, comunque, cioè, sono stato beccato e poi basta



Sara (F, 13): ho visto tanti video [su TikTok e Instagram] di ragazzi che dicono, “c'è ChatGPT, usate quest'altra intelligenza artificiale” che non mi ricordo come si chiama. Perché gli hanno fatto fare i temi a ChatGPT e hanno fatto vedere che gli insegnanti... hanno usato un'applicazione o non so che cosa, uno strumento per vedere se era generato dall'intelligenza artificiale e hanno scoperto di sì e quindi hanno preso quattro. E io ho sempre paura di essere scoperta e quindi non mi faccio mai fare i compiti.

In sintesi, sia i dati dell'indagine quantitativa sia quelli delle interviste rivelano come la scelta di non usare l'IA generativa non sia determinata da influenze esterne, come regole e limitazioni imposte da genitori o scuola, oppure da barriere di tipo strutturale. Infatti, i risultati quantitativi e qualitativi suggeriscono che il non utilizzo non è necessariamente indicatore di esclusione o una forma di resistenza, ma spesso riflette valutazioni personali di utilità e rilevanza, e talvolta anche timori.

Le preoccupazioni relative a un impatto negativo sull'apprendimento e sulle competenze cognitive sollevano interrogativi importanti in relazione ai diritti di bambini e adolescenti. Comprendere queste prospettive è essenziale per sviluppare discussioni, indicazioni e politiche equilibrate sull'uso dell'IA generativa da parte di bambini e adolescenti.



8. Speranze e preoccupazioni per il futuro

8.1 Opportunità

Nelle interviste qualitative, bambini e adolescenti hanno individuato numerosi potenziali benefici derivanti dall'introduzione dell'IA e dell'IA generativa nelle loro vite. Alcune delle opportunità citate, come la possibilità di delegare all'IA attività ripetitive e liberare tempo, o il supporto alla creatività, anche in campo artistico, sono direttamente connesse all'esperienza che hanno maturato nei circa due anni di uso di app di IA generativa. L'esperienza personale, quindi, legittima la speranza che queste tecnologie aiutino a rendere la loro quotidianità più semplice e più confortevole.

Alice (F, 16): credo che sia parte ormai della mia quotidianità, comunque lo utilizzo abbastanza spesso per aiutarmi o comunque darmi idee. E ci sono delle criticità, tipo il fatto che appunto è distaccato da qualsiasi sentimento, da qualsiasi umanità. Però è molto utile perché mi aiuta a risparmiare tempo

Alma (F, 17): Allora, sì, utilizzo soprattutto ChatGPT e Perplexity, principalmente per comodità, nel senso che sarei in grado di fare ciò che in realtà ChatGPT mi fa, ma per comodità, mancanza di tempo, anche la sveglia

Altre opportunità citate dagli intervistati, invece, non sono basate sull'esperienza personale ma condizionate dagli immaginari tecnologici che circolano nei discorsi sociali e mediali, e che promuovono un futuro in cui l'IA, incorporata nella robotica, assista gli umani sia in compiti ripetitivi, come le faccende domestiche, sia a raggiungere traguardi e innovazione in ambiti quali la medicina e l'industria.

Elena (F, 15): Ora ci sono già tanti macchinari, però immagina un robot che fa il chirurgo! lì c'è tutto un altro sistema che secondo me è una cosa positiva perché... Secondo me non sarà mai una cosa sicura, però ipotizziamo che non sbagli mai, poi non ci saranno più problemi

Sara (F, 13): Per esempio hanno fatto già un robot della Tesla, che io lo volevo! Perché un Tiktokker ce l'ha, è la prima persona che l'ha acquistato. [...] praticamente è come ChatGPT. Fa tutto, balla, cucina, serve in tavola. Non so se cucina, ma proprio è come una persona, tu la spegni, la accendi quando vuoi, la porti in giro.

8.2 Preoccupazioni e paure

Anche sul piano delle preoccupazioni e delle paure, possiamo distinguere fra preoccupazioni per i rischi di cui hanno fatto esperienza (diretta o indiretta), e le proiezioni distopiche legate alla perdita di posti di lavoro e alla capacità dell'IA di sorpassare l'intelligenza umana e controllarla.



A volte, rischi già sperimentati e preoccupazioni per il futuro si mischiano nelle aspettative degli intervistati, come suggeriscono le parole di Tommaso

Tommaso (M, 16): Sì, sono un po' contraddittorio, sono anche un po' combattuto con me stesso, però forse più pessimista che ottimista. Ci sono tanti aspetti positivi, però, secondo me, quelli negativi sono, cioè, sono rischiosissimi, ecco, appunto, quello di creare, di togliere posti di lavoro, perché poi magari ne crea anche altri, però, sicuramente, non tutti quelli che toglie. Il fatto della privacy, delle informazioni false, di tutto quello di cui stiamo parlando, secondo me, rischiano di essere troppo gravi, troppo importanti rispetto al fatto di portare in vita un personaggio storico su un libro di storia. Perché studiare una battaglia, vedendola così, bellissimo, però è circoscritta al ragazzo che studia quella cosa. E il fatto che, però, poi esci dalla classe e ti trovi un mondo in cui sei schedato dappertutto e non sai più riconoscere cosa è reale, cosa è falso, ecco, quello, secondo me, è più grave

Partendo dai rischi che gli intervistati raccontano di aver sperimentato o che li preoccupano, le e gli adolescenti italiani, come abbiamo visto, hanno parlato soprattutto degli errori nelle risposte dei chatbot, di informazioni non veritiere o inaccurate – solitamente chiamate dai programmatori “allucinazioni”, termine ormai entrato nel linguaggio comune. Un altro timore espresso dagli intervistati italiani, ma condiviso dai loro coetanei in altri paesi, è che l’uso (o abuso) dell’IA generativa possa incentivare la pigrizia e causare una perdita di competenze non solo tra bambini e adolescenti ma anche nella popolazione adulta. La paura per la perdita di autonomia e il *disempowerment* cognitivo si associa alla preoccupazione di vedere il proprio rendimento scolastico calare. Altri intervistati, invece, declinano le conseguenze negative dell’IA generativa sul piano strumentale, come paura di essere scoperti dagli insegnanti.

Due altri rischi spesso citati dagli intervistati sono i deepfake e i rischi per la violazione dei dati personali e della privacy, entrambi citati da Tommaso nello stralcio di intervista riportato sopra. Molti intervistati, infatti, hanno dichiarato di essere consapevoli che condividere informazioni personali con i chatbot può essere rischioso, perché non è chiaro in che modo tali dati possano effettivamente essere trattati.

Marco (M, 15): rispetto alle informazioni private è un po' come sui social. Quindi tutto quello che implicitamente o per sbaglio rilasciamo viene utilizzato per profitto. Quindi penso che l'intelligenza artificiale possa utilizzare queste informazioni, non tanto per un guadagno in questo caso, credo, ma le utilizza per sapere come rapportarsi in futuro con te.

Quando il paragone con i social media rispetto alle questioni di privacy viene suggerito dall’intervistatore, però, altri intervistati, soprattutto i più giovani, fanno fatica a comprendere in che modo l’IA potrebbe usare i dati personali degli utenti, incluse le conversazioni. Ma il pensiero che possa salvare i dati genera incertezza e ansia:

Sara (F, 13): ChatGPT, non lo so, secondo me no, perché comunque non penso che serva, cioè non penso che è una cosa che potrebbe salvarsi, perché non so di cosa se ne possa fare, però non so cosa c'è dietro nello specifico. Secondo me no, cioè spero di no, perché sennò saprebbe tantissime cose delle persone.

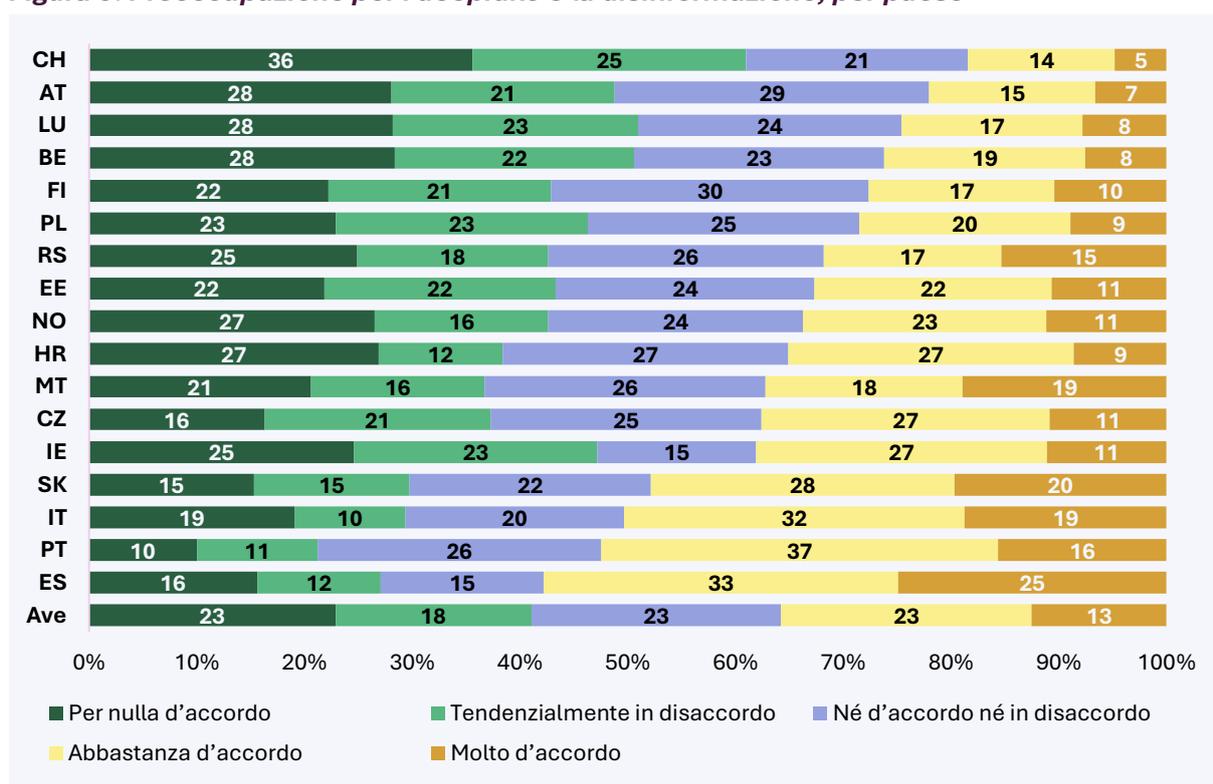


Come suggeriscono le parole di Marco sopra riportate, inoltre, i rischi di violazione della privacy e lesione dell'identità personale sono messi in relazione dagli intervistati anche con la generazione di immagini false (deepfake):

Marco (M, 15): la mia preoccupazione più grande è proprio, come ho detto prima, che possa diventare pericoloso per l'identità e la privacy del singolo. Cioè che possa essere utilizzato in modo sbagliato. E io non sto parlando solamente di, non so, accusare di aver fatto una determinata azione, però anche di non poterla smentire, ecco

Nel questionario abbiamo chiesto a bambini e adolescenti di 11-16 anni quali fossero le loro preoccupazioni rispetto alle nuove tecnologie. Una delle domande riguardava preoccupazione per i deepfake (contenuti visivi o audio sintetici creati tramite IA generativa) e le notizie false, e per i problemi che potrebbero causare (disinformazione, odio, polarizzazione e cyberbullismo). La Figura 9 mostra come la metà di bambini e adolescenti italiani si dichiarò "abbastanza" (32%) o "molto" (19%) preoccupato per la diffusione di immagini e notizie false sul web. Si osservano variazioni significative fra i paesi, con un percentuale maggiore di intervistati preoccupati per questo rischi della tecnologia in Spagna e Portogallo mentre, all'opposto, solo il 19% di bambini e adolescenti svizzeri considera immagini e notizie false una fonte di preoccupazione.

Figura 9. Preoccupazione per i deepfake e la disinformazione, per paese



Qc40 Quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni? c) Mi preoccupa per le immagini false e le storie non veritiere realizzate con app e tecnologie digitali e per i problemi che potrebbero causare (ad esempio, cyberbullismo o odio, o disinformazione)

Base: tutti i bambini e adolescenti di 11-16 anni,



Anche nelle interviste le e gli adolescenti italiani riconoscono che l'IA generativa potrebbe essere impiegata per scopi dannosi come diffusione di contenuti falsi e la manipolazione. Diversi partecipanti hanno dichiarato di aver visto deepfake sui social media. Più raramente, invece, hanno raccontato di aver assistito a episodi di cyberbullismo in cui i deepfake venivano utilizzati per prendere di mira qualcuno. In linea con i dati della survey, anche l'atteggiamento delle e degli intervistati italiani in relazione ai deepfake oscilla tra una forte preoccupazione e una minimizzazione del problema. Qualcuno non li considera ancora un rischio reale perché convinto che la qualità delle immagini sia ancora relativamente scarsa, e quindi sia ancora relativamente facile per gli utenti accorgersi che si tratta di un'immagine sintetica

Emanuele (M, 14): ancora non è molto... cioè, non è proprio fatta benissimo. Quindi, a volte, i movimenti della bocca non sono molto naturali. Quindi si capisce che non è una persona reale che stava parlando

Altri intervistati, invece, sono molto più preoccupati, sia per le possibili ricadute sulla reputazione individuale di cui parlava Marco, sia per i rischi epistemici e politici della disinformazione e dell'uso manipolatorio dei deepfake

Nicola (M, 15): Allora, finché è uno scherzo e va virale, tipo con voci anche di Jerry Scotti che non diceva parole volgari o cose che potessero creare discussione, la prendo sul ridere. Però, quando vedo gente che ne approfitta un po' troppo, alla fine dico: "Ma perché? Non ha senso." [...] i deepfake dovrebbero essere bannati, soprattutto quelli che usano immagini non idonee. Eh sì, cioè mettere delle leggi per questo

Tommaso (M, 16): anche forse le foto un po' vecchie del papa che erano girate, che giocava a calcio, cioè, quella era già più improbabile, però sì, erano immagini estremamente realistiche. Poi più si va avanti, più queste persone diventano realistiche. Certi chatbot forse ti creano immagini di persone che non esistono ma che sembrano reali, anzi già su Instagram vedi profili falsi, cioè di persone che non esistono. Quindi questa cosa forse è un aspetto negativo di quello, cioè il fatto di portare in vita personaggi storici, bellissimo, però poi se l'utilizzo è anche quello di creare persone che non esistono, profili che non esistono, cose che non sono mai esistite, è quello forse inquietante

Francesco (M, 17): nel giro di dieci anni si potrebbe arrivare al livello in cui non è possibile distinguere i video veri da quelli falsi e allora lì sarà una sorte di morte di internet. Perché non ci sarà più modo di distinguere un contenuto vero da uno falso. Anche le fonti che noi adesso reputiamo vere o affidabili comunque potrebbero cadere, potrebbero essere ingannate. E allora sì, come ho detto sarà un po' la morte di internet, secondo me

Diversi bambini e adolescenti hanno espresso preoccupazioni riguardo alla perdita di posti di lavoro e alle proprie prospettive in un nuovo contesto tecnologico. Pur mostrando talvolta fiducia sul fatto che il loro futuro impiego non sarebbe stato "sostituito", hanno osservato che alcune professioni, soprattutto quelle creative e artistiche potrebbero scomparire.

Francesco (M, 17): E questo è il problema. Che è il sostituto di tutti questi [scrittori, registi, musicisti, artisti] messi insieme. Poi una volta che raggiunge un livello di un professionista, se lo raggiunge, allora non ci sarà più bisogno di questi professionisti



Elena (F, 15): potrebbe arrivare a sostituire i medici

Fra gli intervistati italiani c'è scarsa consapevolezza dell'impatto ambientale dell'IA. Qualcuno, invece, dimostra consapevolezza del rischio di riprodurre discriminazioni e stereotipi (di genere o etnia) a causa dei bias già presenti nei dati usati per addestrare i modelli linguistici o i modelli di generazione di immagini e video:

Alma (F, 17): In realtà non ci ho mai pensato ma potrebbe essere [che l'IA rafforzi le discriminazioni]. Sì, ho visto un TikTok, forse, una volta, dove si chiedeva appunto all'intelligenza artificiale di generare una persona napoletana, sempre più napoletano, e quindi poi era sempre più una caricatura

Intervistatore: Secondo te qual è il risultato più probabile che restituisce ChatGPT? un tipo di famiglia con caratteristiche...

Emanuele (M, 14): Che il padre sia... sia la figura più imponente della famiglia, della foto che...

Infine, come anticipato, le riflessioni degli intervistati, soprattutto dei più giovani, sono influenzate da scenari tipici dei film di fantascienza e si concretizzano nella paura che l'IA possa sorpassare l'intelligenza umana e, quindi, prendere il controllo del mondo, come ben esprimono le parole di Sara di seguito. Come nell'immaginario fantascientifico, la paura si accompagna sempre alla fascinazione per le macchine simili agli esseri umani.

Sara (F, 13): Beh, secondo me ci sarà... cioè, tipo, nel giro di 5-10 anni ci sarà un cambiamento proprio gigantesco. Anche perché ho già visto che hanno fatto già le macchine che guidano da sole praticamente. Quindi non c'è la persona che le guida. Questa cosa mi spaventa un po' perché comunque... Ho un po' paura che magari i robot superano l'essere umano, come in tanti film fanno vedere tutto. Però, cioè, questa paura ce l'ho, perché comunque è un robot, non lo sai

La paura di un progresso tecnologico che non solo possa sfuggire al controllo umano, ma addirittura prendere il controllo degli esseri umani, emerge anche in relazione alla consapevolezza che sono necessarie forme di regolamentazione dell'IA, come vedremo meglio nel prossimo capitolo:

Elena (F, 15): Secondo me la cosa peggiore è che se continuiamo di quest'onda tante volte penso che si tornerà indietro e non ci sarà tutto questo... tutto questo miglioramento dei dispositivi, e però magari sostituirà l'uomo.



9. Responsabilità e soluzioni

9.1 Necessità di un intervento urgente

Per quanto riguarda responsabilità e rimedi rispetto ai rischi e alle conseguenze negative dell'IA a livello personale e sociale, gli intervistati esprimono un senso di urgenza legato all'idea che nello sviluppo dell'IA generativa sia stato raggiunto un punto di svolta. Ad esempio, Tommaso ha affermato

Tommaso (M, 16): io credo che la situazione in cui siamo adesso dovrebbe essere, come posso dire, quella finale, c'è un continuo sviluppo e tra due anni probabilmente saremo a un punto, forse già, di non ritorno. Cioè, la situazione in cui siamo adesso, siamo vicini, secondo me, al punto di non ritorno, sia da un punto di vista anche positivo [...] però anche da un punto di vista negativo, di informazioni false, di privacy, eccetera. Quindi, cioè, io credo che la situazione in cui siamo adesso dovrebbe essere quella, come posso dire, massima, quella finale, quindi una serie di chatbot software disponibili per tutti, con cui si possono fare determinate cose che ti rendono delle mansioni - non per forza da un punto di vista di uno studente, ma di qualsiasi persona - delle mansioni più facili, però che non arriviamo a livelli di, ecco, arrivare a iniziare a sostituire veramente posti di lavoro, esseri umani, cioè, da quel punto di vista lì, secondo me, è rischioso, ecco

A partire da questo senso di urgenza, bambini e adolescenti individuano responsabilità su più livelli e diverse possibili soluzioni. Le loro parole mostrano come attribuire responsabilità causali e responsabilità di intervento rispetto ai rischi legati all'IA generativa sia una questione complessa. Talvolta definiscono questi rischi come un problema sociale da affrontare attraverso forme di responsabilità collettiva e con una combinazione di soluzioni progettuali e quadri normativi volti a tutelare i diritti. In altri casi, però, attribuiscono i rischi anche agli utenti individuali, indicando l'educazione come una possibile soluzione per promuovere un uso responsabile.

9.2 Sicurezza “by design”

Di fronte ai rischi più comuni, come informazioni inaccurate, deepfake e contenuti inappropriati o dannosi per la salute, le intervistate e gli intervistati chiedono interventi da parte delle piattaforme e degli sviluppatori di strumenti di IA, come la moderazione dei contenuti e l'integrazione della sicurezza fin dalla progettazione. Più nel dettaglio, le proposte di *safety by design* includono la limitazione dell'insieme di della gamma di argomenti e domande che possono essere rivolti all'intelligenza artificiale; nonché la prevenzione della creazione di deepfake attraverso la restrizione della possibilità di creare contenuti sintetici a partire da fonti affidabili

Giulia (F, 16): Allora, per quanto riguarda i danni, cioè limitare alcune funzioni secondo me [i responsabili sono] gli sviluppatori, quindi proprio chi ha inventato l'IA



Serena (F,17): Forse dovrebbero togliere l'opzione, cioè, dovrebbero mettere solo l'opzione di poter cercare le cose sul web e non quella di creare contenuti proprio da ogni cosa che trova

Valeria (F,17): Penso che comunque andrebbe fatta un pochino più di informazione ma soprattutto più magari controlli anche da parte della piattaforma perché è pieno di profili falsi sarebbero facilmente identificabili da Instagram, TikTok

9.3 Rispetto della privacy

Per quanto riguarda la protezione dei dati degli utenti e il diritto alla privacy di bambini e adolescenti, gli intervistati ritengono che la risposta più efficace sarebbe una combinazione di *privacy by design* e regolamentazione dei sistemi di IA a livello nazionale e transnazionale. Sul fronte della progettazione rispettosa della privacy, gli intervistati pensano che le aziende dovrebbero rendere i termini di servizio e le informative sulla privacy più trasparenti e più facili da comprendere. Inoltre, vorrebbero essere messi nella condizione di decidere quando e quali informazioni condividere o mantenere private attraverso scelte di progettazione, ad esempio la possibilità di cancellare le conversazioni:

Sara (F, 13): la memoria in ChatGPT, tu elimini e basta, e lui se lo dimentica totalmente, quindi tu lo puoi riraccontare ottocento volte che lui non se lo ricorda.

Intervistatore: Hai provato anche questo?

Sara (F, 13): No, però l'ho visto che lo diceva. Cioè, vedevo la ragazza che ha fatto proprio vedere come si faceva. E poi gli diceva: "ma ti ricordi del fatto che è successo con, che ne so, il mio miglior amico?" e ChatGPT le diceva " non so di che parli, prova a farmi degli esempi"

Alcuni intervistati, invece, dimostrano di essere consapevoli di come i dati degli utenti vengano monetizzati o utilizzati per addestrare modelli di intelligenza artificiale. Di conseguenza, esprimono un senso di rassegnazione di fronte all'inevitabilità della dataficazione e considerano sia i governi che gli utenti impotenti nella tutela della privacy

Nicola (M, 15): A volte mi faccio, non paranoie, però... così, ci penso. [...] Però non faccio domande per cui mi devo preoccupare se qualcuno le vede. Però sì, ci penso, anche perché comunque, per darmi una certa risposta, deve conoscere almeno un po' delle mie informazioni.

Marco (M, 15): Un po' come nei social, cioè che sembra quasi il mito di "parlo della lavastoviglie nuova che mi serve e subito dopo mi capitano cinque video delle lavastoviglie nuove". Una cosa un po' del genere. Solo che sull'intelligenza artificiale poi io non so se qualcuno sappia cosa potrebbero fare di queste informazioni. Perché dubito che lo scopo ultimo sia quello di aiutarmi, con tutta la fiducia che posso dare all'intelligenza artificiale



9.4 Misure correttive per mitigare le gravi conseguenze epistemiche, sociali e politiche dei contenuti fabbricati dall'IA.

Come abbiamo visto, gli intervistati esprimono preoccupazione per le gravi conseguenze epistemiche, sociali e politiche dei contenuti fabbricati dall'IA, come ben sintetizzato da Francesco (M, 17) nell'immagine della "morte di internet. Nelle aspettative di bambini e adolescenti, la responsabilità dei contenuti è delle imprese, che dovrebbero adottare misure concrete per prevenire le conseguenze problematiche dei deepfake. La prima misura suggerita dagli intervistati consiste nell'etichettatura dei contenuti generati dall'IA. Si tratta di uno dei rimedi più frequentemente indicati e che vorrebbero vedere implementato dalle piattaforme in maniera più sistematica di quanto non avvenga oggi:

Francesco (M, 17): Secondo me ci dovrebbe essere l'obbligo di segnalare che quello era un contenuto creato dall'intelligenza artificiale. Cosa che già nei social, in teoria, sarebbe obbligatorio. Poi capita spesso che non venga segnalato

Gli intervistati auspicano anche una maggiore moderazione dei contenuti sulle piattaforme, per identificare e rimuovere deepfake e profili falsi. A tal fine, ritengono più efficace una combinazione di rilevamento automatico e moderazione umana.

Per compensare con la scarsa moderazione da parte delle piattaforme stesse, altri intervistati ritengono che il problema dei deep fake e della disinformazione dovrebbe essere affrontato dai governi attraverso quadri normativi che impongano la moderazione dei contenuti sulle piattaforme

Nicola (M, 15): Sì, tipo i deepfake dovrebbero essere bannati [...] mettere delle leggi per questo

Marco (M, 15): "comunque penso che si potrebbe arrivare a una regolamentazione proprio fatta dallo Stato"

9.5 La responsabilità dei governi: garantire opportunità per tutti attraverso la regolamentazione

Alcuni intervistati auspicano un intervento dei governi nazionali e dell'Unione Europea per arginare il potenziale impatto dirompente dell'IA generativa sulla società, prevenendo o mitigando i rischi (dalla disinformazione alla perdita di posti di lavoro) e intervenendo per ridurre le disuguaglianze e le forme emergenti di *AI divide*. Qualcuno ritiene perfino che i governi dovrebbero intervenire per arrestare l'evoluzione dell'IA generativa oltre l'attuale fase di sviluppo.

Tommaso (M, 16): La cosa che chiederei al Primo Ministro probabilmente è quella proprio di - sembra assurdo - però, di fermare lo sviluppo di questa cosa, cioè, cercare di fermare lo sviluppo negativo di questa cosa. Perché è vero che ci sono gli aspetti positivi, però forse gli aspetti negativi rischiano di essere troppo gravi, ecco, secondo me, per il futuro.



Altri intervistati indicano ambiti concreti di intervento di policy, a partire dall'aspettativa che governi e istituzioni sovranazionali sviluppino norme per regolamentare i deepfake e tutelare la privacy degli utenti. I governi nazionali e l'Unione europea sono inoltre indicati come attori responsabili nel definire limiti e condizioni d'uso dell'IA generativa per finalità positive e nel prevenire conseguenze dannose.

Ai governi viene anche attribuita la responsabilità di progettare curricula scolastici in grado di dotare insegnanti e bambini e adolescenti di adeguati livelli di alfabetizzazione all'IA. L'educazione viene così collocata in una posizione intermedia tra risposte collettive e risposte individuali all'IA generativa.

9.6 Responsabilità individuale di fronte ai rischi dell'IA

Chi invece interpreta i rischi dell'IA come un problema individuale, anziché un problema sociale da affrontare con responsabilità collettive, sostiene la necessità di interventi di sensibilizzazione e educazione all'uso responsabile dell'IA

Elisa (F,13): se una persona ha generato una cosa che è brutta, lei è colpevole, è sua responsabilità, cioè è sua se ha generato volontariamente una cosa brutta. Invece, se non voleva creare quello e alla fine gli è arrivato altro, allora la responsabilità è dei creatori di ChatGPT, e dovevano un po' perfezionarla

Elena (F,15): lo avrei un utilizzo molto più razionale, arriverei a usarlo in modo molto più utile per me perché io ora come ora non so come si usa [...] non so veramente come e quando è affidabile, cosa di preciso chiedergli [...] Secondo me un uso responsabile è giusto e andrebbe insegnato

Altre risposte di tipo individuale a problemi sociali innescati o amplificati dall'uso dell'IA generativa includono l'introduzione di regole più severe per limitarne l'uso a scuola (anche dotando gli insegnanti di strumenti anti-cheating) e ridurre il rischio di una possibile dipendenza dall'IA generativa. Tra queste vi sono proposte volte a rafforzare il monitoraggio dell'uso dell'IA generativa tramite strumenti di rilevazione a disposizione degli insegnanti. Alcuni adolescenti suggeriscono inoltre che l'onere della responsabilità individuale dovrebbe ricadere anche sui genitori, ritenuti responsabili di monitorare come i bambini più piccoli utilizzano l'IA generativa.

Valeria (F, 17): E anche magari un occhio in più diciamo da parte di magari genitori di ragazzini di 10, 11, 12 anni che si interfacciano col mondo dei social



10 Riferimenti bibliografici

Alan Turing Institute (2025). Understanding the Impacts of Generative AI Use on Children. https://www.turing.ac.uk/sites/default/files/2025-05/combined_briefing_-_understanding_the_impacts_of_generative_ai_use_on_children.pdf

Cino, D., Lacko, D., Mascheroni, G., & Šmahel, D. (2023). Predictors of children's and young people's digital engagement in informational, communication, and entertainment activities: findings from ten European countries. *Journal of Children and Media*, 17(1), 37–54. <https://doi.org/10.1080/17482798.2022.2123013>

Common Sense Media & Hopelab. (2024). *Teen and Young Adult Perspectives on Generative AI Patterns of use, excitements, and concerns*. Common Sense Media.

Depounti, I., & Natale, S. (2025). Decoding Artificial Sociality: Technologies, Dynamics, Implications. *New Media & Society*, 27(10), 5457-5470 <https://doi.org/10.1177/14614448251359217>

Helsper, E. (2021). *The digital disconnect: The social causes and consequences of digital inequalities*. Sage

Hietajärvi, L., Mascheroni, G., Waechter, N., Järvinen, J., & Salmela-Aro, K. (2024). Latent profiles of adolescents' digital skills across six European countries. *New Media & Society*, 27(11), 5915-5937. <https://doi.org/10.1177/14614448241258704>

Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the Internet: The perspective of European children. Full findings*. EU Kids Online. <http://eprints.lse.ac.uk/33731>

Livingstone, S., & Pothong, K. (2023). *Child Rights by Design: Guidance for innovators of digital products and services used by children*. Digital Futures Commission, 5Rights Foundation. <https://childrightsbydesign.5rightsfoundation.com/>

Micheli, M. (2015). What is new in the digital divide? Understanding internet use by teenagers from different social backgrounds. In Robinson, L., Cotten, S. R., Schulz, J., Hale, T. M., Williams, A. (Eds.), *Communication and information technologies annual* (pp. 55-87). Emerald.

Ofcom (2025). *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report*. Ofcom <https://www.ofcom.org.uk/media-use-and-attitudes/media-habits-children/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2025--interactive-data>

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo>

Staksrud, E., Mascheroni, G., Milosevic, T., N. Bhroin, N., Ólafsson, K., Şengül-İnal, G., & Stoilova, M., (2026). *European children's use and understanding of Generative AI*. EU Kids Online.



Stoilova, M., Livingstone, S. & Ringmar Sylwander, K. (2025) *Researching children's experiences of generative artificial intelligence: a child rights approach. Technical Report*. Digital Futures for Children centre, 5Rights Foundation. <https://researchonline.lse.ac.uk/id/eprint/129141/>

Zhang, C. (Xinyi), Rice, R. E., & Wang, L. H. (2024). College students' literacy, ChatGPT activities, educational outcomes, and trust from a digital divide perspective. *New Media & Society*. <https://doi.org/10.1177/14614448241301741>



Appendice

Referenti nazionali indagine EU Kids Online 2025

Paese	Principal Investigator	Finanziamento
Austria	Assoc. Prof. Sascha Trültzsch-Wijnen, Department of Communication, University of Salzburg	Own research funds
Belgium	Prof. Leen d'Haenens, Faculty of Social Sciences, Institute for Media Studies, KU Leuven	Own research funds
Croatia	Asst. Prof. Lana Ciboci Perša, Association for Communication and Media Culture, Catholic University of Croatia	Association for Communication and Media Culture (NGO organisation), Agency for Electronic Media
Czech Republic	Assoc. Prof. Hana Machackova, Interdisciplinary Research Team on Internet and Society, Masaryk University	This work has been funded by a grant from the Programme Johannes Amos Comenius under the Ministry of Education, Youth and Sports of the Czech Republic from the project "Research of Excellence on Digital Technologies and Wellbeing CZ.02.01.01/00/22_008/0004583" which is co-financed by the European Union.
Estonia	Prof. Veronika Kalmus, Institute of Social Studies, Faculty of Social Sciences, University of Tartu Dr. Iiris Tuvi, Institute of Psychology, Faculty of Social Sciences, University of Tartu	The Ministry of Social Affairs, and the Development Fund of the Faculty of Social Sciences, University of Tartu
Finland	Prof. Sirkku Kotilainen, Faculty of Information Technology and Communication Sciences, Tampere University	Media Industry Research Foundation of Finland
Ireland	Prof. Brian O'Neill, Technological University Dublin	Coimisiún na Meán
Italy	Prof. Giovanna Mascheroni, OssCom – Research Centre on Media and Communication, Università Cattolica del Sacro Cuore	Own research funds
Luxembourg	Prof. Claudine Kirsch, Faculty of Humanities, Education and Social Sciences, Department of Humanities	Own research funds
Malta	Prof. Mary Anne Lauri, Psychology, Faculty for Social Wellbeing, University of Malta	Own research funds
Norway	Prof. Elisabeth Staksrud, Department of Media and Communication, University of Oslo	Ministry of Children and Families, Ministry of Education and Research and Ministry of Culture and Equality
Poland	Prof. Jacek Pyżalski, Faculty of Educational Studies, Adam Mickiewicz University	Fundacja Orange
Portugal	Asst. Prof. Susana Batista, Sociology, NOVA FCSH	Gulbenkian, Associação Ponto PT e Fundação Millenium
Serbia	Asst. Prof. Tijana Milošević, Faculty of Philology, University of Belgrade	Organisation for Security and Cooperation in Europe (OSCE), OSCE Mission to Serbia [Media Reform Sector] and the United Nations Development Programme, Serbia (UNDP Serbia)



Slovakia	Assoc. Prof. Pavel Izrael, Department of Journalism, Faculty of Arts and Letters, Catholic University in Ružomberok	The Slovak Research and Development Agency (Ministry of Education, Science, Research and Sports of the Slovak Republic)
Spain	Dr. Maialen Garmendia Larrañaga, Faculty of Education, Philosophy, and Anthropology, University of the Basque Country (UPV/EHU)	Safer Internet Centre Spain, Call DIGITAL-2023-DEPLOY - 04 - NETWORK OF SICs
Switzerland	Prof. Martin Hermida, Schwyz University of Teacher Education	Federal Social Insurance Office – FSIO, Schweizerische Kriminalprävention and Action Innocence

Referenti nazionali Ricerca qualitativa EU Kids Online «Children & AI)

Paese	Principal Investigator	Finanziamento
Austria	Prof. Christina Ortner, Department Communication and Knowledge Media, University of Applied Sciences Upper Austria Prof. Christine Trültzsch-Wijnen, Media and Digitalization Centre/ Education Innovation Studio, University of Education	Own research funds
Czech Republic	Dr. Iveta Jansová, Masaryk University	Department of Media Studies and Journalism, Masaryk University
Estonia	Prof. Veronika Kalmus, Institute of Social Studies, Faculty of Social Sciences, University of Tartu Dr. Iiris Tuvi, Institute of Psychology, Faculty of Social Sciences, University of Tartu	The Ministry of Social Affairs
Germany	Dr. Claudia Lampert, Leibniz Institute for Media Research, Hans-Bredow-Institut	The Leibniz-Institute for Media Research Hans-Bredow-Institut (HBI)
Ireland	Asst. Prof. Claudette Pretorius, School of Computer Science, University College Dublin	Own research funds
Italy	Prof. Giovanna Mascheroni, OssCom – Research Centre on Media and Communication, Università Cattolica del Sacro Cuore	Own research funds
Latvia	Dr. Liga Vinogradova, Latvian Academy of Culture	The Latvian Academy of Culture
Luxembourg	Prof. Claudine Kirsch, Faculty of Humanities, Education and Social Sciences, Department of Humanities	Own research funds
Malta	Dr. Lorleen Farrugia, University of Malta	Own research funds
Norway	Assoc. Prof. Niamh Ní Bhroin, Institutt for nordisk og mediefag, Universitetet i Agder.	Ministry of Children and Families, Ministry of Education and Research and Ministry of Culture and Equality
Poland	Prof. Jacek Pyżalski, Faculty of Educational Studies, Adam Mickiewicz University	Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog
Portugal	Asst. Prof. Susana Batista, Sociology, NOVA FCSH	Fundação Calouste Gulbenkian



Serbia	Asst. Prof. Tijana Milošević, Faculty of Philology, University of Belgrade	Organisation for Security and Cooperation in Europe (OSCE), OSCE Mission to Serbia [Media Reform Sector].
Spain	Dr. Maialen Garmendia Larrañaga, Faculty of Education, Philosophy, and Anthropology, University of the Basque Country (UPV/EHU)	The University of the Basque Country, project no GIU 22/08
UK	Prof. Sonia Livingstone, Department of Media and Communications, London School of Economics and Political Science	Digital Futures for Children centre (DFC), London School of Economics and Political Science (LSE)



