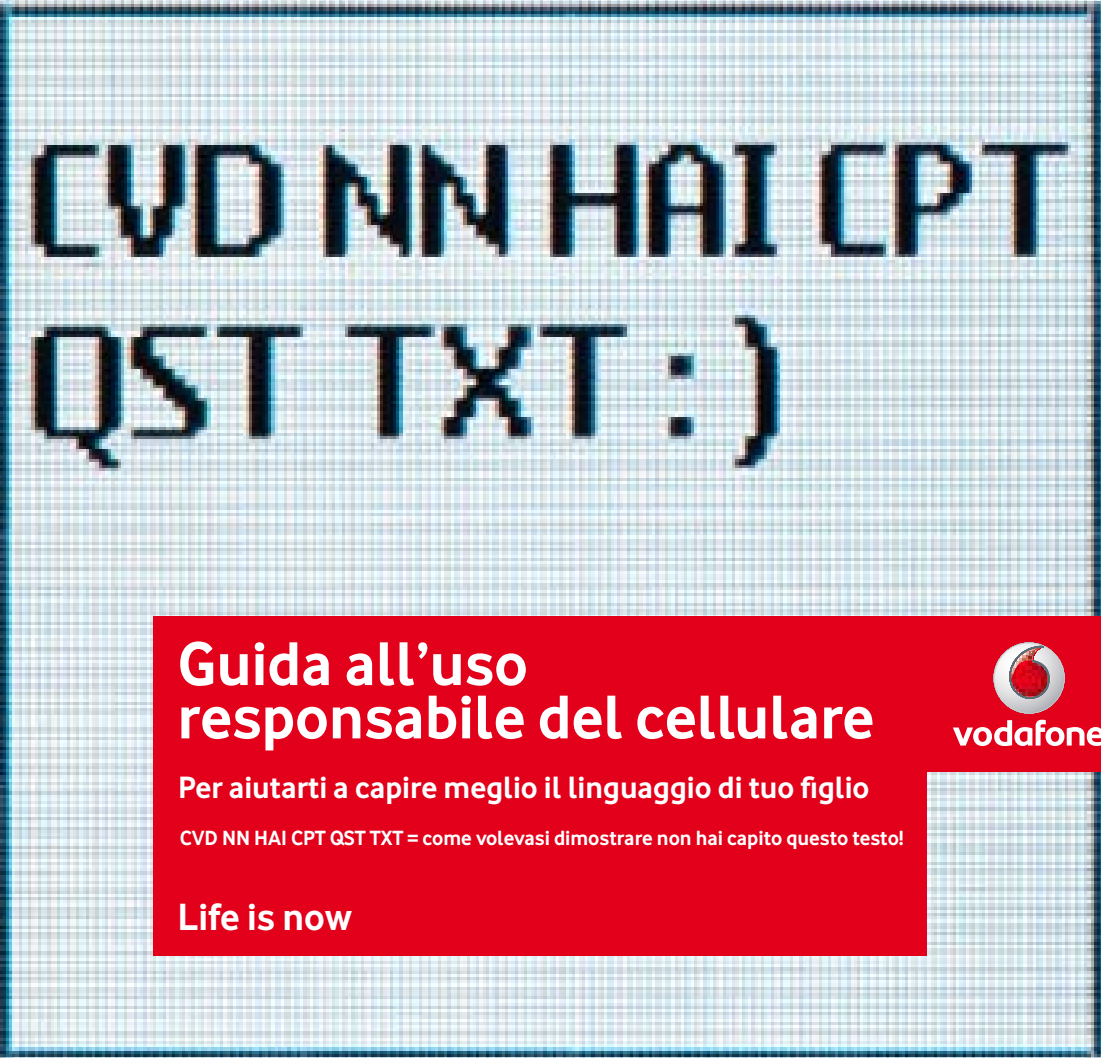


13:57



In collaborazione con



CVD NN HAI CPT
QST TXT :)

Guida all'uso responsabile del cellulare

Per aiutarti a capire meglio il linguaggio di tuo figlio

CVD NN HAI CPT QST TXT = come volevasi dimostrare non hai capito questo testo!

Life is now



Progetto a cura di Vodafone - Direzione Relazioni Istituzionali e CSR.
Per informazioni visita www.vodafone.it, sezione Responsabilità di Impresa
oppure manda una mail a csr.italia@mail.vodafone.it



Opzioni Rispondi Indietro

INTRODUZIONE

Dare ai propri figli adolescenti e pre-adolescenti un cellulare pare a molti genitori un modo per poterli tenere meglio sotto controllo, in condizioni di sicurezza. Con un cellulare un figlio è sempre rintracciabile e può sempre chiedere aiuto. Questa apparente sicurezza, tuttavia, può facilmente rovesciarsi nel suo contrario se tra genitori e figli non esistono relazioni di fiducia, se i genitori non hanno autorevolezza e se i figli non hanno imparato a riconoscere le situazioni di maggiore o minore pericolosità. La rintracciabilità tramite il cellulare consente di essere "altrove" senza neppure dover più contare sulle bugie compiacenti di un'amica, come è sempre successo. Può dare ai genitori un falso senso di controllo e ai figli un senso di onnipotenza. Ma è l'uso del cellulare in generale che richiede ai genitori una capacità educativa consapevole delle potenzialità, come dei rischi, di questo strumento, ed anche una competenza tecnica sufficiente per poter interloquire in modo adeguato con i propri figli e discutere con loro delle modalità d'uso più appropriate. Proprio perché si tratta di un importante strumento di comunicazione e di relazione interpersonale, ed anche di interconnessione con altri strumenti e linguaggi (foto, video, il web), con tutte le potenzialità, ma anche i rischi che ne derivano, è opportuno che i genitori siano essi stessi in grado di padroneggiarlo.

Chiara Saraceno
Professore di sociologia della famiglia, facoltà di scienze politiche,
Università di Torino



Cosa può fare il cellulare



Uso responsabile



Cellulari e salute

abc

Glossario

COSA PUÒ FARE IL CELLULARE

PARLARE

Il telefonino ha permesso di associare un numero a una persona e non a un luogo fisico. Per i giovani il telefono personale significa autonomia e privacy. In Italia ogni anno viaggiano miliardi di chiamate.

Basta uno squillo - I cosiddetti **squillini** sono chiamate interrotte prima che il destinatario risponda. Possono avere diverse funzioni, ad esempio: farsi chiamare (un classico tra figli e genitori) o mantenere il contatto con gli amici mandando un segnale concordato; ci sono squillini che non hanno altro scopo se non trasmettere il messaggio "ti sto pensando". Con i telefoni di ultima generazione è possibile effettuare videochiamate che permettono di essere visti e di vedere la persona con cui si sta parlando.



ALLA GUIDA

Parlare al cellulare mentre si guidano automobili o motocicli è vietato dalla legge. Sono consentite solo le conversazioni tramite auricolari o impianti vivavoce, che lasciano libere le mani per le manovre. Una distrazione di soli 2 secondi a 100 km/h fa percorrere all'auto 56 metri prima della percezione di un ostacolo, poi, fra tempo di reazione e frenata in condizioni ottimali, altri 71 metri; in totale sono, quindi, 127 metri percorsi prima di bloccare il veicolo (fonte: Asaps).

SCRIVERE

I brevi messaggi di testo, gli **sms**, hanno rivoluzionato il modo di comunicare. I messaggi di 160 caratteri permettono di tenersi in contatto in modo rapido ed economico. Esiste un gergo specifico, un vero e proprio "linguaggio degli sms" (vedi Box). I ragazzi usano il cellulare anche per conservare ciò che hanno scritto, tengono i messaggi ricevuti e inviati come in un diario, per averli sempre a portata di mano e rivivere l'emozione in ogni momento. I modelli più avanzati di cellulare permettono di inviare anche **e-mail**: in questo caso i messaggi vengono spediti via internet o attraverso appositi servizi degli operatori alla casella di posta elettronica del destinatario.





IL LINGUAGGIO DEGLI SMS

Le abbreviazioni, forme accorciate di espressioni ricorrenti o di singole sillabe, e gli **emoticon**, le famose "faccine", sono due elementi principali del linguaggio sms. Alcuni esempi: :-)= sono contento :- (= sono infelice ;-)= occholino. Le abbreviazioni più comuni riguardano alcuni gruppi di lettere: **x** sostituisce **per**, e quindi si possono trovare parole come x noi, xché, xò (perché, però); **3** sostituisce **tre**, e forma parole quali 3no (treno); **k** sostituisce **che** in parole come ke fai? ke cosa?; **6** sostituisce **sei**: per esempio in c6 (ci sei) o dv6 (dove sei). Ci sono poi abbreviazioni che rimandano a intere espressioni, per esempio **Ba** (bacio), **Ba&Ab** (baci e abbracci), **bn** (bene), **cpt** (capito), **cmq** (comunque), **NP** (no problem, nessun problema); **Bla** (parlare); **Ris** (rispondimi subito). Su internet e in libreria si trovano dizionarietti che raccolgono simboli ed emoticon. www.gratislandia.net/abbreviazioni_sms.htm
Ho scritto t'amo sul telefonino, di Franco Barbolini

FOTOGRAFARE E FARE VIDEO

La diffusione dei modelli di cellulari con fotocamera integrata permette di riprendere immagini e brevi video che vengono poi salvati nella memoria del telefono o in apposite **memory card**, ovvero schede di memoria, che si inseriscono nell'apparecchio. Le fotografie, i video e i suoni possono essere inviati via **mms** (multimedia messaging service), cioè attraverso messaggi multimediali, che associano testo, suoni e immagini oppure attraverso altri canali come e-mail e **Bluetooth**: questi ultimi consentono di diffondere le stesse immagini anche su internet. È importante ricordare che avere una macchina fotografica non vuol dire che sia permesso fotografare qualsiasi cosa e chiunque e che si possano far circolare immagini e filmati all'insaputa dei soggetti ripresi (vedi Privacy). È sempre necessario chiedere il permesso prima di fotografare qualcuno ed in particolare prima di diffondere la sua immagine. Una volta che queste immagini vengono caricate su internet o inviate a terzi, se ne può perdere il controllo, tutti possono vederle, scaricarle ed eventualmente modificarle per poi diffonderle nuovamente. Per lo stesso motivo è importante non diffondere con noncuranza anche immagini personali, in particolare a persone che non si conoscono, perché incontrate in **chat**, o in una **community**, ad esempio.

COLLEGARSI A INTERNET

Attraverso i cellulari di nuova generazione si può accedere a internet in mobilità. Se i ragazzi chiedono il telefonino di **ultima generazione** (oggi UMTS) è anche perché si può navigare in internet ad una velocità di connessione (che può arrivare fino a 7.2 Mbps in downlink e 384 Kbps in uplink nel caso di HSDPA) pari o quasi a quella di un computer rendendo il cellulare di fatto un piccolo pc portatile. La sua natura privata e personale rende tuttavia più difficile l'opera di supervisione da parte di un adulto rispetto ad un computer situato in casa.



YOUTUBE, MYSPACE & CO.

YouTube è un sito internet accessibile anche dai telefonini che contiene video prodotti da utenti di tutto il mondo. Chiunque può iscriversi e caricare i propri clip video associando alcune parole chiave, dette **tag** (etichette), e un titolo. I filmati sono visibili a tutti, gli utenti registrati possono commentarli e votarli. YouTube offre anche la possibilità di condividere video solo con alcuni amici prescelti. Poiché le persone registrate sono tantissime, quasi 50 milioni nel mondo (di cui il 50 per cento ha meno di 20 anni), la quantità di materiale è enorme e divisa per categorie (musica, spettacolo, sport, ecc). Le più recenti statistiche parlano di 2 miliardi di video visti al mese. Yahoo offre un servizio simile a YouTube: Yahoo! Video.

I **social network**, come MySpace, Facebook o l'italiano Dada, sono siti che ospitano pagine personali degli utenti, attraverso le quali si creano reti di amici che chiacchierano nelle chat e condividono interessi. Recentemente sono diventati anche un luogo dove è possibile caricare video.

it.youtube.com
it.video.yahoo.com
www.myspace.com
www.dada.net

CHATTARE

Le **chat room**, letteralmente stanza delle chiacchiere, sono servizi che permettono di comunicare per iscritto con gli altri utenti collegati contemporaneamente. È una comunicazione in tempo reale: si digita una frase e si riceve subito la risposta. Le chat sono servizi che vengono offerti in internet dai principali portali, grandi siti come Yahoo! o Virgilio, accessibili quindi anche tramite cellulare. È possibile chattare con più persone contemporaneamente, ma anche chiedere a qualcuno una conversazione a due, in privato. Queste stanze hanno in genere un tema di discussione - amicizia, libri, sesso, calcio - e le persone incontrate sono identificabili solo per il loro **nickname**, il nome che ciascuno si dà nel momento in cui si registra. Le chat sono servizi che vengono offerti anche dai portali di operatori mobili, che mettono a disposizione il software necessario, gestiscono le iscrizioni degli utenti e spesso provvedono anche a **moderare** le chat, ovvero a controllare che non si verifichino abusi e comportamenti scorretti. È possibile informarsi se le chat frequentate dai ragazzi sono moderate e, in tal caso, se il controllo viene fatto da una macchina o da una persona. Un servizio di chat molto diffuso tra i giovani è l'**instant messaging** (IM), che permette di chattare con una lista di persone preventivamente e reciprocamente autorizzate e di sapere allo stesso tempo se sono reperibili. I più noti programmi di tale tipo, chiamati messenger, sono offerti da MSN e Yahoo!. Questo servizio disponibile fino a qualche tempo fa solo su internet è ora messo a disposizione anche dagli operatori telefonici e quindi utilizzabile dal cellulare. Ancora, ci sono servizi di chat via sms, offerti dagli operatori, che consentono di inviare e ricevere messaggi all'interno di una comunità di utenti.



ATTENZIONE AGLI SCONOSCIUTI

In generale, il fatto di condividere alcuni luoghi di incontro - chat, forum, IM o social network - crea spesso una sensazione di vicinanza; questi luoghi sono utilizzati dai giovani per comunicare tra loro e non necessariamente con sconosciuti. Spesso tuttavia è possibile fare nuove amicizie, in questo caso è importante ricordare che non si sa mai veramente chi c'è dall'altra parte. Sono necessari prudenza e riserbo se si parla con estranei e quindi evitare di fornire dati che consentano di essere identificabili. Si consiglia di utilizzare sempre "nomi di fantasia" come nickname, non dare mai dati personali (nome e cognome, indirizzo, nome della scuola, cellulare, e-mail, ecc...), nè inviare fotografie, non rispondere mai a domande personali, segnalare ad un adulto eventuali contatti sgradevoli, avendo cura di conservare il testo della conversazione. Spesso per entrare a far parte di una chat, di un forum o più in generale di un social network, occorre costruire un profilo personale inserendo informazioni più o meno dettagliate. In questi casi si consiglia di non inserire dati identificabili e rintracciabili poiché sono dettagli accessibili a tutti.

La diffusione superficiale dei dati personali può rendere i ragazzi identificabili da adulti potenziali abusanti (adescamento) o da coetanei intenzionati a esercitare una qualche forma di bullismo.

In Rete si trovano ottimi consigli, perlopiù focalizzati sul web, ma validi in generale per tutte le tecnologie di comunicazione.

Easy4 - miniguia per la privacy: www.easy4.it/dmdocuments/Privacy.pdf

Easy4 - I Social Networks: www.easy4.it/content/section/30/246/

Tiseiconnesso - Grooming e adescamento: www.tiseiconnesso.it/pillola.php?page=16

Stop- IT – La prevenzione – consigli per genitori ed insegnanti: www.stop-it.org
Polizia di stato: www.poliziadistato.it

ASCOLTARE MUSICA E REGISTRARE

Molti telefoni permettono di ascoltare la radio, di registrare, fare download e ascoltare musica. Il telefono può diventare un vero archivio musicale portatile, permettendo di ascoltare musica e in una qualità paragonabile a quella degli apparecchi specializzati. I brani possono essere acquistati direttamente dal telefono attraverso i negozi online o i servizi degli operatori. Un'altra modalità d'uso è quella del registratore. Le registrazioni effettuate in proprio, come la voce dei compagni di classe e i brani musicali vengono spesso usate dai ragazzi come suonerie: estraggono dalle tracce un piccolo pezzo ed eventualmente lo modificano aggiungendovi effetti sonori o mixandolo con altri file sonori.

Le **suonerie** possono anche essere acquistate già fatte e possono riprodurre effetti sonori, brani musicali e veri e propri spezzoni di canzoni con la voce originale del cantante. Non si può ovviamente registrare la voce di persone - per esempio conversazioni, esibizioni dal vivo, lezioni - senza il consenso di chi viene registrato (vedi Privacy).

OCCHIO ALLE OFFERTE

Uno degli errori in cui possono incorrere i giovanissimi è quello di abbonarsi in modo inconsapevole a servizi a pagamento, dai quali poi non sanno come liberarsi. Dalla tv e da internet arrivano inviti a scaricare suonerie e musica senza corrispettivo: in genere significa che i singoli brani non si pagano, ma si paga un abbonamento. Le condizioni di pagamento, da leggere sempre prima di procedere all'acquisto, devono essere a disposizione. In caso di dubbio, contattare il fornitore per chiedere informazioni più precise e le modalità per recedere dal contratto.

GIOCARE

Rispetto ai giochi destinati alle console (come la PlayStation) quelli per cellulare si basano soprattutto sul coinvolgimento del giocatore nell'azione. Il vantaggio è quello di poter giocare ovunque: alla fermata dell'autobus, a casa degli amici, ecc. I giochi possono essere scaricati e tenuti sul cellulare; se si è collegati ad internet, si può giocare online rimanendo connessi per tutta la durata della partita.

Il vantaggio di questa seconda tipologia è quello di poter interagire con altri giocatori: si parla in questo caso di **giochi multiplayer online**. Non tutti i giochi sono adatti a tutte le età. Per sapere se un videogioco è adatto a un ragazzo è consigliabile consultare il codice con cui è messo in commercio. In Italia è in vigore un sistema chiamato **PEGI** (Pan European Game Information, informazioni paneuropee sui giochi) che dal 2003 classifica i giochi in base all'età per la quale sono idonei, a tale codice fanno riferimento anche i giochi disponibili per i cellulari. Le fasce previste sono: **3+**, **7+**, **12+**, **16+** e **18+**; altri simboli indicano se sono presenti elementi di violenza, paura, sesso, linguaggio scorretto, riferimento a droghe, discriminazioni razziali e gioco d'azzardo. Dall'estate 2007 esiste anche un codice specifico per i siti che ospitano giochi online, il **PEGI Online**.

Per approfondire i simboli:

www.pegi.info

www.pegionline.eu





GUARDARE LA TV

Con il cellulare si può anche guardare la televisione: è possibile accedere in mobilità a una varietà di canali televisivi e programmi, compresi quelli destinati ad un pubblico adulto. È necessario avere un modello di telefono adatto che supporti la connessione UMTS o il protocollo Dvb-h e che il proprio gestore di telefonia offra il servizio. Esistono anche **video on demand** o **podcast**: a differenza della televisione, si può decidere di vedere solo i programmi che interessano, nel momento desiderato, effettuando una selezione all'interno di una rosa di possibilità.

VODAFONE LIVE!

Vodafone live! è il portale WAP di Vodafone per comunicare, informare e divertirsi con il cellulare. Si può entrare nel mondo di Vodafone live! attraverso il tasto di accesso diretto che si trova sul cellulare, oppure selezionando la voce Vodafone live! dal menu del telefono.

All'interno del portale si possono trovare:

- servizi e news sempre aggiornate
- immagini, loghi e suonerie per personalizzare il telefono
- giochi
- calcio e tanti altri sport minuto per minuto
- tanti nuovi amici da conoscere nella Community.

E in più grazie, alla nuova tecnologia UMTS è possibile:

- ascoltare canzoni sul PC e sul cellulare come da un vero juke-box
- guardare i canali e i video clip di Live! TV
- ricevere con Video MMS tante informazioni, notizie, immagini
- navigare ad alta velocità in internet e WAP.

PODCAST

Si può selezionare il podcast che più interessa all'interno del portale Vodafone live! e scegliere se scaricarlo sul cellulare o vederlo subito in streaming.

Si può anche scegliere la trasmissione che più piace e iscriversi; quando un nuovo episodio è disponibile si sarà avvisati ricevendo via SMS un link da cliccare per scaricare l'ultima puntata.

Vodafone offre ai propri clienti la possibilità di bloccare alcuni servizi ritenuti non adatti ai minori (vedi Filtro Famiglia).

SCARICARE E CONDIVIDERE

I ragazzi scaricano **-download-** da internet file musicali e video. I file si scaricano da negozi online specializzati, tipo iTunes, da siti vari oppure dalla rete peer-to-peer, cioè da computer di altre persone collegate tramite appositi programmi. Quest'ultima modalità è spesso agli onori della cronaca per aspetti legali: condividere in rete musica protetta da copyright è infatti illecito.

È possibile anche compiere l'operazione inversa: caricare **-upload-** file musicali, video, testi o fotografie dal proprio computer a internet.

Le attività di upload e download sono possibili anche direttamente dai telefoni,

grazie alla connessione a internet. Collegando Pc e telefono con un cavo in dotazione al cellulare, oppure attivando le connessioni senza fili a breve raggio, Bluetooth o infrarossi, si possono scambiare dati tra Pc e telefono.

Bluetooth e infrarossi servono anche per scambiarsi dati da un telefono all'altro. Aprendo la "porta" su entrambi gli apparecchi posti vicini si può effettuare l'invio, senza alcun costo.

Il Bluetooth si può configurare perché rilevi da solo se all'interno del suo raggio d'azione (10 metri circa) ci siano altri apparecchi Bluetooth attivi.



BLUETOOTH: ATTENZIONE ALLE PORTE APERTE

Il Bluetooth è una modalità di connessione senza fili tra dispositivi tecnologici (computer, cellulari, stampanti, ecc.) molto utilizzata dai ragazzi. Le "porte" sono nella lingua degli informatici i punti aperti di un sistema - un computer, un cellulare o un altro apparecchio. Se non protette adeguatamente, queste porte permettono a chiunque di accedere al proprio spazio privato. Il cellulare con il Bluetooth (la porta) attivato è potenzialmente aperto a comunicazione da parte di estranei e ad aggressioni di hacker che rubano dati personali o diffondono software cattivi, "**malware**", tra cui virus, che possono provocare danni di diversa natura: rendere inutilizzabili le applicazioni, mandare sms/mms a raffica per diffondersi (consumando così anche credito telefonico). Ma i virus non sono l'unico rischio, se la porta del Bluetooth è aperta, chiunque con lo stesso dispositivo può inviare messaggi e immagini non richiesti. Alcuni accorgimenti utili possono essere: non aprire sms/mms ricevuti da sconosciuti, non aprire programmi eseguibili che non abbiano una fonte sicura, impostare il Bluetooth su "invisibile" e ricordarsi di chiudere la "porta" appena si è finito di usarla, proteggere l'accesso al proprio apparecchio con un pin complesso, aprire il Bluetooth quando effettivamente serve.



USO RESPONSABILE

RISPETTO DELLA PROPRIA E ALTRUI PRIVACY

Violare la privacy altrui è un vero e proprio reato, per il quale sono previsti nei casi più gravi - quando cioè la violazione avviene per profitto oppure reca danno alla vittima - fino a due anni di reclusione. Non si può registrare una telefonata audio o video senza il consenso dell'interlocutore. Si possono scattare fotografie o fare riprese per uso personale, mantenendole entro una ristretta cerchia di conoscenti, ma non si possono diffondere in modo sistematico senza il consenso del soggetto ripreso. Per diffusione sistematica si intende, per esempio, la pubblicazione su internet, l'invio a un grande numero di destinatari, o anche la diffusione a catena tra un telefono e l'altro. Inoltre, anche se le riprese rimangono all'interno di una cerchia ristretta di persone, si è comunque responsabili della loro conservazione in sicurezza e degli eventuali danni che la persona ritratta può subire da queste immagini.

Se si trasmettono dati sensibili, cioè dati riguardanti la salute, le convinzioni religiose o politiche, l'orientamento sessuale di una persona, il consenso deve essere dato per iscritto.

La stessa cura e lo stesso rispetto deve essere dato alla tutela della propria privacy. Come di solito non si forniscono informazioni personali agli sconosciuti incontrati di persona, è opportuno fare lo stesso con internet e con i cellulari. In Italia la privacy è tutelata dal D. Lgs. n. 196/2003 (recante il Codice in materia di protezione dei dati personali).

Esiste un'Authority per la protezione dei dati personali alla quale ci si può rivolgere per denunce e chiarimenti.

Garante per la protezione dei dati personali: www.garanteprivacy.it

STOP ALLE CHIAMATE INDESIDERATE

Oggi la legge consente ad un Cliente di un operatore telefonico di difendersi da coloro che, rendendo anonima la propria utenza, effettuano chiamate mute o dai contenuti indesiderati. Il Codice in materia di protezione dei dati personali, all'articolo 127, prevede infatti che, in caso di chiamate di disturbo, l'intestatario dell'utenza telefonica possa chiedere al proprio gestore di rendere temporaneamente inefficace la soppressione dell'identificazione del numero chiamante.

Attraverso l'attivazione di un particolare servizio, il Cliente visualizzerà tutte le chiamate che pervengono in modalità anonima sul suo numero di cellulare e potrà dunque richiedere il dettaglio chiamate per il relativo periodo di fruizione.

Il servizio è attivabile per i soli orari durante i quali si verificano le chiamate moleste e per un periodo non superiore a quindici giorni.

L'attivazione del servizio è soggetta ad un contributo spese.

www.garanteprivacy.it

www.carabinieri.it/Internet/Cittadino/Servizi/ADR/Ausilio+Informativo/Telefonia/AusInfTelefonia_002.htm

ACCESSO AI CONTENUTI

Attraverso il telefonino è possibile accedere a diversi tipi di contenuti: quelli presenti sui portali degli operatori (vedi box Vodafone live!), quelli del mondo internet e quelli offerti da terze parti.

I contenuti veicolati dai cellulari di ultima generazione possono portare ai ragazzi anche messaggi e immagini sconcertanti e poco comprensibili: pornografia, pedo-pornografia, violenza, razzismo, superstizioni, teorie stravaganti di ogni genere, a volte vere e proprie truffe. È possibile accedere ai contenuti o sottoscrivere un abbonamento anche attraverso numerazioni voce, SMS e MMS (es. numerazioni che iniziano per 899, 892, 166, 144, alcuni numeri che iniziano per 4). È possibile bloccare queste numerazioni chiamando il Servizio Clienti del proprio operatore.

È importante che al momento dell'acquisto di un cellulare i genitori si informino con cura presso il rivenditore su tutti i servizi di cui è possibile usufruire, sui contenuti a cui è possibile accedere e sulle modalità di blocco dei contenuti (vedi Box Filtro Famiglia) e servizi offerti dall'operatore, ritenuti non adatti ai propri figli. È comunque opportuno scegliere un modello adeguato all'età del figlio: più il cellulare è sofisticato più conoscenze tecniche e maturità sono richieste al proprietario.

FILTRO FAMIGLIA, LA LIBERTÀ DI SCEGLIERE SOLO I SERVIZI DESIDERATI

Filtro Famiglia è l'opzione che Vodafone mette a disposizione dei clienti per rispettare la sensibilità propria o di un proprio familiare limitando l'accesso ai servizi a contenuto sensibile. Attivare il blocco dei servizi è facilissimo! Basta chiamare il 190 e richiedere l'attivazione di Filtro Famiglia.

Le categorie di servizi per le quali è possibile richiedere il blocco sono:

- Chat e Forum di discussione
- Servizi a contenuto sensibile

Se in seguito si vorrà riabilitare la SIM all'utilizzo di tali servizi sarà sufficiente:

- scaricare il modulo di richiesta presente sul sito www.vodafone.it
- compilarlo in ogni sua parte e firmarlo in maniera leggibile
- inviare il modulo compilato via fax, allegando copia di un documento di identità in corso di validità, al numero 02/41435746 oppure spedirlo via posta ordinaria a: Servizio Clienti Vodafone c/o Casella Postale 190 10015 IVREA.

Inoltre l'accesso ai nuovi contenuti riservati ad un pubblico maggiorenne verrà protetto attraverso PIN. Al primo accesso verrà richiesto di inserire il Codice Fiscale che dovrà coincidere con quello dell'intestatario della SIM oppure del suo Reale Utilizzatore. Il PIN verrà inviato via SMS e sarà richiesto ogni volta che si vorrà accedere a questi servizi. Qualora il PIN venisse dimenticato, si potrà richiederne uno nuovo direttamente da Vodafone live!

Filtro Famiglia agisce anche su alcuni contenuti sensibili presenti nel mondo internet.

CONTROLLO DELLA SPESA

Sottoscrivendo un piano tariffario con il proprio operatore si deve essere informati in modo preciso sui costi delle chiamate, dei messaggi di testo e multimediali e della navigazione internet. Attraverso il telefono è possibile anche acquistare dei contenuti aggiuntivi a pagamento (detti a valore aggiunto: dall'oroscopo alle informazioni sportive) dallo stesso operatore o da terzi. È importante informarsi sulle modalità e sui costi. Inoltre tramite il proprio operatore è possibile sapere come bloccare i servizi a valore aggiunto o disattivare servizi in abbonamento.

CYBERBULLISMO

Il bullismo assume forme differenti: fisiche (percosse, distruzione di effetti personali), verbali (minacce, insulti, derisioni) e indirette (pettegolezzi, esclusione). Quest'ultima forma di bullismo è stata amplificata dalle nuove tecnologie, che possono diventare strumenti di umiliazione: i bulli riprendono e diffondono immagini intime o private della vittima o pubblicizzano le proprie azioni violente divulgando video. Questo uso delle tecnologie è detto cyberbullismo. Quello che in un primo momento può sembrare solo uno scherzo innocente, può avere conseguenze molto fastidiose e dolorose per altre persone. Chiunque può esserne vittima e il cyber-bullo ha la possibilità di agire in modo apparentemente anonimo. La mancanza di controllo su ciò che può essere fatto online o con il cellulare genera rabbia e frustrazione ancora maggiore, in quanto gli effetti sembrano ineluttabili.

Se si è vittima di cyberbullismo è importante non reagire alle provocazioni, ed è consigliabile parlarne con un adulto, per individuare utili accorgimenti in grado di limitarne l'azione, come conservare le tracce dei soprusi che avvengono via cellulare o via web. Il bullismo è severamente punito sia dalla disciplina scolastica - è prevista anche l'espulsione dalla scuola - sia dal codice penale.

Per un supporto immediato è possibile chiamare il numero verde messo a disposizione dalla campagna del Ministero della Pubblica Istruzione "Smontailbullo" 800 66 96 96. www.smontailbullo.it

SPAM

Con il termine spam si indicano messaggi promozionali non richiesti. Lo spam è una realtà consolidata per quanto riguarda la posta elettronica: la maggior parte dei provider di posta elettronica fornisce filtri antispam, che intercettano cioè le missive non richieste e le cestinano automaticamente. Lo stesso illegale metodo di marketing si è diffuso anche nella telefonia mobile, tramite sms. Esiste inoltre un cosiddetto spam malvagio, il cui scopo non è pubblicizzare prodotti, ma tendere truffe ai danni di persone. Questi messaggi si presentano come qualche cosa d'altro: tipicamente chiedono di chiamare un certo numero per ritirare premi oppure credito telefonico. In alcuni casi si spacciano per sms del gestore e chiedono di fare una telefonata per ascoltare la propria segreteria; o ancora, fanno leva sui sentimenti: poiché usano frasi generiche, possono essere scambiati per messaggi di conoscenti. È fondamentale non sottovalutare mai la capacità degli spammer di camuffarsi.

Ci sono poi le catene: arriva via sms un testo che ci impone di inviare ad altri lo stesso messaggio, promettendo fortuna se si esegue il compito o presagendo eventi sfortunati se si spezza la catena.

La prima arma di prevenzione è la massima cautela nella diffusione del proprio numero telefonico; meno circola meno probabilità ci sono di essere colpiti da spam. Esistono inoltre opzioni per disattivare la ricezione di sms da determinati numeri o da numeri sconosciuti: chiedete consiglio al vostro gestore.

ESEMPI DI TRUFFE VIA SMS

Alcuni testi di spam malvagio realmente circolati, che indirizzavano i destinatari a chiamare numeri internazionali o a pagamento:

1. Hai un messaggio in segreteria chiama il ...
2. Hai vinto un premio, per i dettagli chiama il ...
3. Puoi passare te a prendere nostro figlio a scuola? Se hai problemi chiamami in ufficio al ...
4. Ho trovato un sito pieno di contenuti porno totalmente gratuito, la password per accedere te la danno chiamando il ...
5. Qualcuno vuole conoscerti, per sapere chi è contatta ...

CELLULARI E SALUTE

I cellulari, così come i telefoni cordless, funzionano attraverso onde radio, o radiofrequenze, cioè onde elettromagnetiche con una frequenza tra pochi kHz e qualche GHz. Le onde elettromagnetiche utilizzate per le telecomunicazioni (900 e 1800 MHz per il GSM, 2100 MHz per l'UMTS), appartengono alla categoria delle "radiazioni non ionizzanti", perché a queste frequenze le onde non sono in grado di "ionizzare" la materia. L'unico effetto accertato di queste onde è la capacità di riscaldare i tessuti biologici quando sono molto intense: il forno a microonde (2,45 GHz), per esempio, usa questa capacità per cuocere i cibi, ma utilizzando potenze enormemente superiori a quelle emesse da un telefono cellulare.

Parlando al cellulare, le onde elettromagnetiche vengono in contatto con l'orecchio e con la testa e possono provocare, al massimo, un innalzamento della temperatura locale di qualche decimo di grado centigrado.

Questo effetto può a volte destare preoccupazione ed in alcuni casi addirittura il timore che i telefonini possano "cuocere" la testa: in realtà la sensazione di calore che spesso viene percepita usando un telefonino può essere causata anche da altri fattori, ad esempio dal riscaldamento della batteria del telefono, o dal fatto che appoggiando il telefono all'orecchio si impedisce la normale traspirazione della pelle.

La potenza assorbita dalla testa sotto forma di calore viene misurata in termini di SAR (Specific Absorption Rate), indice che rappresenta la potenza assorbita per chilogrammo di massa (W/kg); una soglia sicura di SAR è definita dall'ICNIRP (Commissione internazionale per la protezione dalle radiazioni non ionizzanti) ed è pari a 2 W/kg. I telefoni in commercio riportano nel libretto di istruzioni il loro valore di SAR, che non deve superare questa soglia.

Inoltre, il campo elettromagnetico diminuisce rapidamente d'intensità con l'aumentare della distanza dalla sorgente: l'uso di auricolari o vivavoce quindi, può ridurre la propria esposizione alle emissioni del telefono.

Gli effetti dell'elettromagnetismo sulla salute sono allo studio da molti anni, anche a livello epidemiologico, e le ricerche si sono estese e intensificate da quando la telefonia mobile è diventata un fenomeno di massa.

Dalle varie analisi, tuttavia, non sono emerse finora evidenze di pericolo, tanto che l'Organizzazione Mondiale della Sanità ritiene non ci siano evidenze di danni alla salute causati dai cellulari e dalle antenne della telefonia mobile: "Le attuali informazioni scientifiche - dichiara l'Oms - non indicano la necessità di particolari

precauzioni per l'impiego dei telefoni cellulari. Se i singoli sono preoccupati, possono scegliere di ridurre la propria esposizione o quella dei loro figli, limitando la lunghezza delle telefonate o utilizzando dispositivi a viva voce o auricolari per tenere il telefono cellulare lontano dal corpo e dalla testa" (Promemoria n. 193 dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, revisione 2002).

ICNIRP: www.icnirp.de
www.who.int/peh-emf/en (solo inglese)
www.epicentro.iss.it/problemi/campi/campi.asp
www.elettra2000.it
www.icemb.org
www.gsmworld.com/index.shtml

GLOSSARIO

Blog - È un diario personale online, nel quale l'autore invia (posta) periodicamente i propri interventi (post), che i visitatori possono commentare.

Bluetooth - Modalità di connessione senza fili tra dispositivi tecnologici (computer, cellulari, stampanti, auricolari, ecc.).

Catene - E-mail o sms che contengono la richiesta di inoltrare un messaggio a un numero determinato di conoscenti, minacciando in caso contrario avvenimenti funesti.

Chat room - Stanza delle chiacchiere, area web in cui si può dialogare per iscritto con altre persone che sono collegate contemporaneamente.

Community - Comunità di persone che condividono gli stessi interessi, gravitano intorno a un sito o utilizzano lo stesso servizio.

Console - Dispositivo tecnologico dedicato ai videogiochi; si collega alla televisione.

Copyright - È il diritto di autore, cioè il diritto di un autore di opere di ingegno a controllare l'uso che di esse viene fatto e l'utilizzazione economica.

Download - Atto dello scaricare file da internet sul proprio computer o telefonino.

Dvb-h - Digital Video Broadcasting - Handheld, è uno standard per la trasmissione della tv digitale in mobilità su dispositivi portatili come cellulari e palmari.

E-mail - Indica il servizio di posta elettronica via internet o la singola lettera elettronica.

Emoticon - Simboli creati con caratteri tipografici che formano semplici disegni, in genere faccine. Servono a esprimere le emozioni per iscritto senza usare parole.

Giochi multiplayer online - Videogiochi a cui più persone accedono contemporaneamente per giocare insieme, via web.

Gprs - General Packet Radio Service. Standard di trasferimento dei dati per le connessioni senza fili. La velocità di trasmissione può arrivare fino a 115.000 bit/secondo.

Gsm - Global System For Mobile Communication è lo standard più diffuso al mondo per la comunicazione mobile.

Hacker - Informatico programmatore molto esperto. La parola spesso è usata per indicare chi usa questa capacità in modo illegale (il termine proprio è cracker), per accedere a dati riservati o danneggiare computer altrui.

Instant messaging - Programma che offre la possibilità di scambiarsi messaggi in diretta con propri conoscenti online, simile alle chat.

Malware - Software malvagio, indica tutti i programmi realizzati per creare danni o comunque per agire su un dispositivo contro la volontà del proprietario.

Memory card - Scheda di memoria che si può inserire nei dispositivi per aumentarne la capacità di immagazzinare dati.

Mms - Multimedia Messaging Service, servizio di invio di messaggi multimediali (con video, musica o fotografie); indica anche il singolo messaggio multimediale.

Mp3 - Codice di compressione dei file audio; sinonimo nell'uso comune di brano musicale digitale. È disponibile la nuova versione Mp4.

Nickname - Soprannome, nome di fantasia con cui si identificano le persone iscritte a servizi online come chat o forum.

Peer-to-peer - Da pari a pari, tecnologia che permette lo scambio di file tra singoli computer connessi a internet, grazie a un software di condivisione (tipo eMule) installato su ognuno.

PEGI - Pan European Game Information, informazioni paneuropee sui giochi. Codice di autocontrollo che classifica ogni prodotto per contenuto e fascia di età cui è idoneo.

Pin - Personal identification number, numero di identificazione personale, sequenza di numeri segreta che si usa per accedere a un servizio (bancomat, telefono, ecc.)

Podcast - termine che deriva dall'unione di iPod e broadcasting, è stata coniata per indicare un fenomeno di scambi di file audio e video tra persone che disponevano di lettori multimediali portatili. Successivamente è stato utilizzato per indicare il download di spezzoni di trasmissioni radiofoniche via web.

Provider - Detto anche access provider o service provider, ente che fornisce a terzi accesso a internet, gratuitamente o a pagamento, attraverso una connessione alla rete.

Smartphone - Telefono intelligente, un cellulare che ha anche alcune funzioni di un computer, dotato di un sistema operativo completo come Windows Mobile o Symbian.

Sms - Short message service, sistema con il quale si possono inviare o ricevere brevi messaggi di testo con il telefono cellulare. Indica nell'uso comune anche il singolo messaggio.

Social network - Rete sociale, un gruppo di persone che si incontra e coltiva amicizie e interessi comuni attraverso la rete, in genere accedendo a siti creati appositamente.

Spam - Pubblicità spazzatura, messaggi promozionali via e-mail o sms inviati senza il consenso del destinatario e in grandi quantità.

Squillini - Telefonate interrotte prima che il destinatario accetti la conversazione: servono a comunicare un messaggio concordato in precedenza o a far sentire la propria vicinanza.

Suonerie - Brevi brani musicali adatti ad essere ripetuti e impostati sul telefonino come segnale di chiamata.

Tag - Etichetta, parola che viene associata a un oggetto pubblicato online per permetterne l'agevole ritrovamento attraverso le funzioni di ricerca.

Umts - Universal Mobile Telecommunications System, è la tecnologia di telefonia mobile di terza generazione (3G) che permette connessioni alla rete molto veloci, consentendo videochiamate e servizi tv. Ulteriore sviluppo è l'HSDPA.

Upload - Caricamento di dati dal proprio computer o dispositivo mobile su internet.

Video on demand - In sigla VOD, è un servizio interattivo della televisione. Permette agli utenti di fruire, a pagamento o anche gratuitamente, di un programma televisivo in qualsiasi istante lo desiderino.

Wap - Wireless Application Protocol, è un formato per la programmazione di contenuti internet destinati ai cellulari.

La guida è stata realizzata in collaborazione con Save the Children, la più grande organizzazione internazionale indipendente per la difesa e la promozione dei diritti dei bambini.

Save the Children è anche impegnata in programmi di educazione, prevenzione e contrasto alle pratiche illecite online. A questo scopo ha realizzato per il Ministero delle Comunicazioni il sito www.ti6connesso.it. Mentre con il sostegno della Commissione Europea, nell'ambito del programma Safer Internet Plus, lavora sui progetti EASY (www.easy4.it), con attività di sensibilizzazione ad un uso consapevole di internet e cellulari rivolti ai giovani, genitori e insegnanti e STOP-IT (www.stop-it.org) per il contrasto alla pedopornografia online.

Per saperne di più visita il sito www.savethechildren.it



Il progetto è stato realizzato nel gennaio 2008 con il patrocinio del Ministero delle Comunicazioni e la collaborazione della Polizia Postale e delle Comunicazioni



Ministero delle
Comunicazioni

