

# In Wallife l'innovazione fa parte di noi



Wallife è una start-up insurtech



La Mission di Wallife è di studiare i rischi derivanti dal progresso scientifico e tecnologico e diventare la prima società ad offrire protezione e assicurazione contro i danni che possono causare all'individuo.

## TEAM



Oltre **30 persone** appassionate basate in Italia

## OBIETTIVO



Diventare la **PRIMA** società insurtech che protegge dai rischi derivanti dalle nuove tecnologie

## RISULTATI



Il primo prodotto lanciato nel 2022 che protegge l'**identità digitale** attraverso la combinazione di **tecnologia, educazione e assicurazione**

# Nel 2023 Wallife si è focalizzata nell'esplorazione dei rischi derivanti dalle nuove tecnologie per i giovani



## Videogiocatori a livello globale



**3,09<sub>B</sub>**  
videogiocatori  
attivi



**3,32<sub>B</sub>**  
stima crescita videogiocatori  
entro **2024**



**3,05%**  
videogiocatori **accusa**  
disturbi legati al gioco



**>2h/giorno**  
si può parlare  
di **dipendenza**<sup>1</sup>



## Hanno un **potenziale problema** di dipendenza dal gioco

### Ore al dedicate al gioco<sup>2</sup>

**50%** 1,5 h/giorno  
**15%** 3-6 h/giorno  
**4%** 7 h/giorno

### Ore al dedicate al gioco<sup>2</sup>

**36%** 1,5 h/giorno  
**11%** 3-6 h/giorno

**19%**  
**Bambini**  
(11-13  
anni)

### Genere più colpito



**18%**



**10,8%**

**11%**  
**Adolescenti**  
(14-19 anni)

### Genere più colpito



**13,8%**

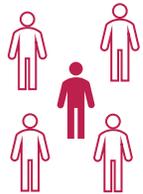


**5,5%**

# I potenziali rischi di un eccessivo gioco online possono esporre i bambini ad ulteriori pericoli



## Cyberbullismo



**1 su 5**

bambini **vittime** di cyberbullismo<sup>1</sup>



**88%**

che ha dichiarato di ricevere **molestie online**, le subisce anche **di persona** in contesti giornalieri<sup>2</sup>



**68%**

cyberbullismo **minaccia più temuta** dagli adolescenti durante il gioco online<sup>3</sup>



## Dipendenza dal gioco



### Conseguenze psicofisiche:

- Aggressività
- Depressione
- Ridotta capacità decisionale



### In alcuni casi si può parlare di **conseguenze molto dannose**:

- «Sudden gamer death»
- Violenza eccessiva
- Suicidio a causa della dipendenza dal gioco



## Vittime di truffe online



**7M**

**di attacchi informatici** contro bambini di età 3-16 anni, sfruttando titoli di giochi online (Roblox, Minecraft, Fortnite)<sup>4</sup>



**37%**

**giovani giocatori** è stato almeno una volta bersaglio di truffe online



**9 volte maggiori**

le **probabilità di un bambino** di subire un furto d'identità se vittima anche di episodi di bullismo<sup>5</sup>

# Il cyberbullismo è più vicino di quanto pensiamo

## Persone responsabili di cyberbullismo

**57%**

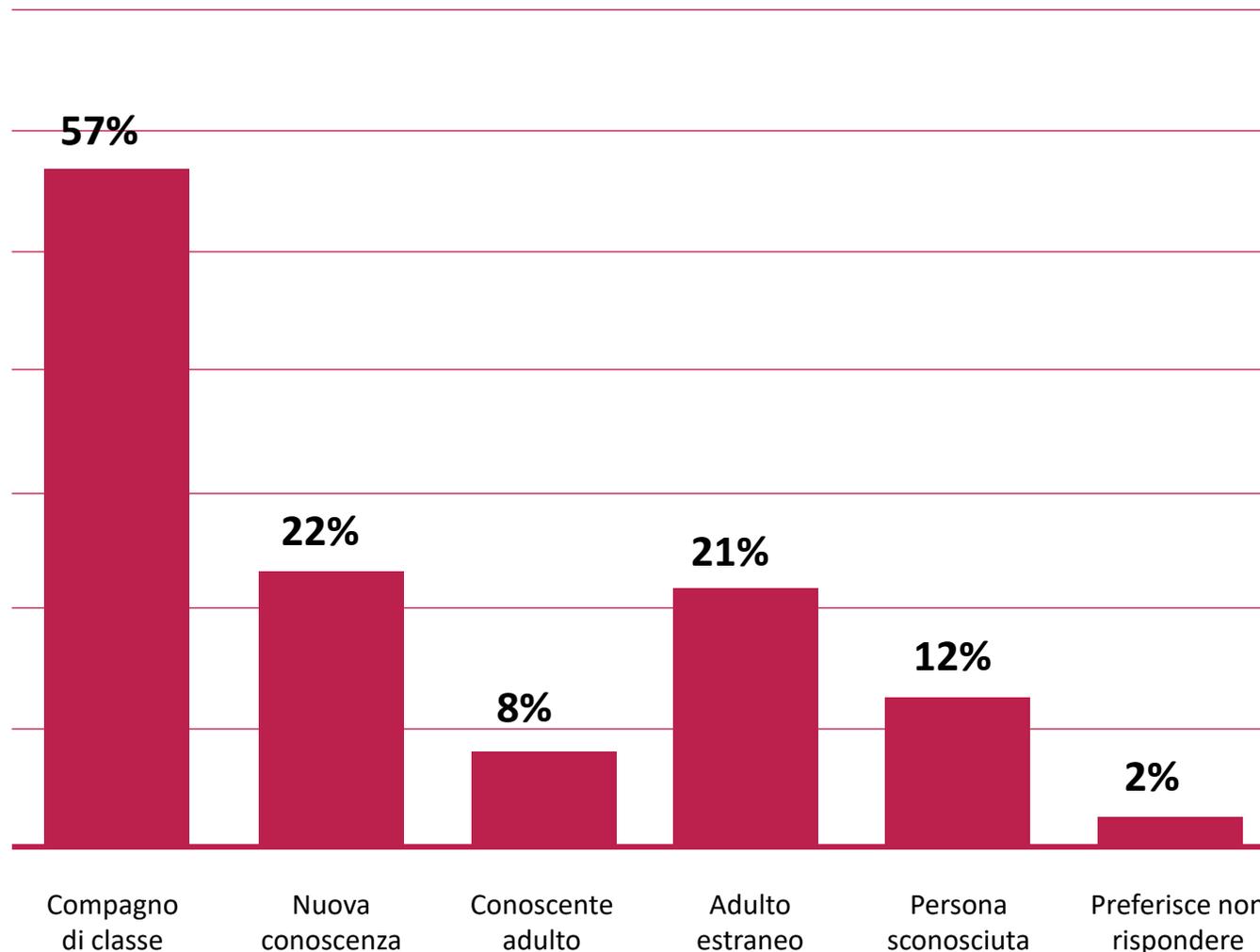
dei casi, il cyberbullo è un compagno di classe della vittima

**22%**

dei casi, il cyberbullo è una nuova conoscenza

**21%**

dei casi, il cyberbullo è un adulto estraneo



# Con chi si confida la vittima di cyberbullismo?



Persone con cui la “vittima” parla della sua esperienza negativa in rete (metà delle volte è il migliore amico), scarsa invece la fiducia negli insegnanti.



**45%**  
genitori



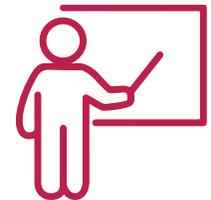
**44%**  
migliore  
amico/amica



**22%**  
non ne parla



**11%**  
fratello/sorella



**4%**  
insegnante