

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_B
videogiocatori
attivi



3,32_B
stima crescita videogiocatori
entro **2024**



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



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



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

Ore al dedicate al gioco²

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

Ore al dedicate al gioco²

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%

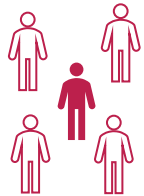


5,5%

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



Cyberbullismo



1 su 5

bambini **vittime** di cyberbullismo¹



88%

che ha dichiarato di ricevere **molestie online**, le subisce anche **di persona** in contesti giornalieri²



68%

cyberbullismo **minaccia più temuta** dagli adolescenti durante il gioco online³



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)⁴



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 bullismo⁵

Il cyberbullismo è più vicino di quanto pensiamo

Persone responsabili di cyberbullismo

57%

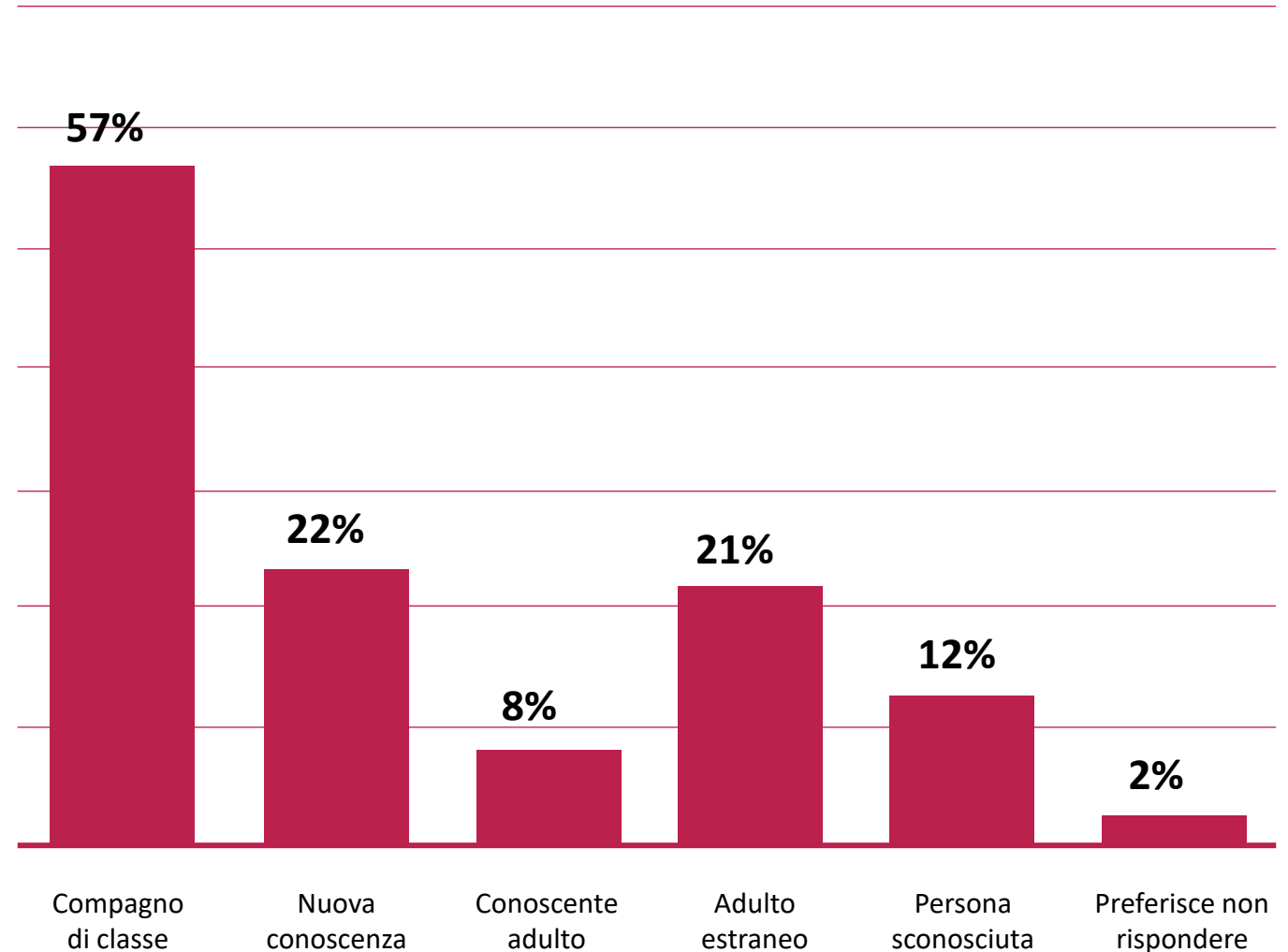
dei casi, il cyberbullo è un compagno di classe della vittima

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



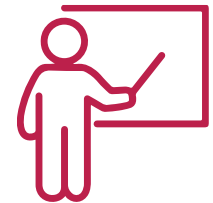
44%
migliore
amico/amica



22%
non ne parla



11%
fratello/sorella



4%
insegnante