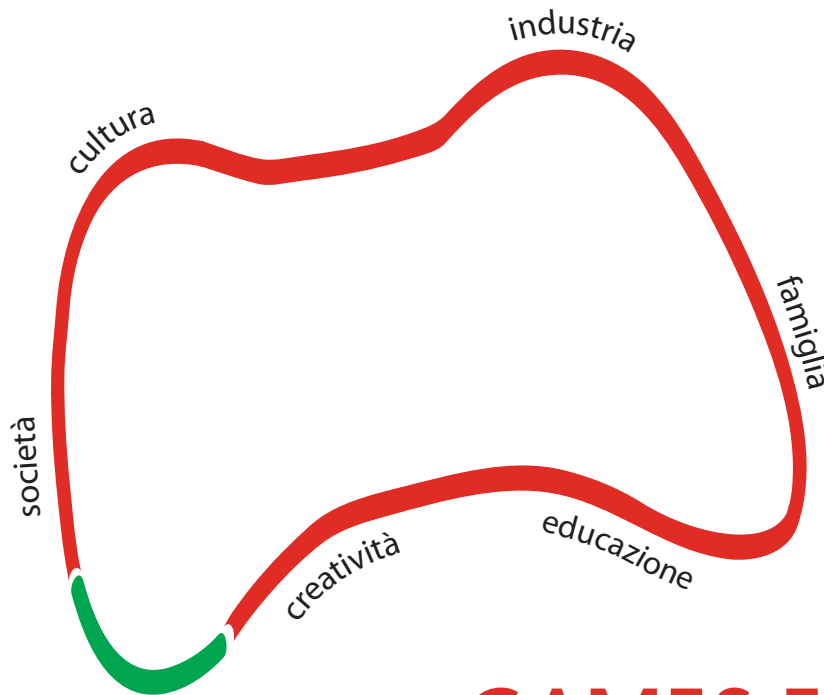


AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SOFTWARE VIDEOLUDICO ITALIANA



Confindustria Cultura Italia
Federazione Italiana dell'Industria Culturale



GAMES FORUM

Genitori nell'era digitale: il videogioco in famiglia

1. Executive Summary
AESVI-ISPO

**IL VIDEOGIOCO NEL RAPPORTO
GENITORI E FIGLI.**

**IMMAGINE, VALORI, DISVALORI
E TERRENO RELAZIONALE.**

2. Executive Summary
ADICONSUM-Università La Sapienza

**IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI
RACCONTATO DAI RAGAZZI.**

**TRA FALSI MITI E OPPORTUNITÀ
EDUCATIVE.**

IL VIDEOGIOCO NEL RAPPORTO GENITORI E FIGLI. IMMAGINE, VALORI, DISVALORI E TERRENO RELAZIONALE.

EXECUTIVE SUMMARY

1. OBIETTIVI

Lo studio è nato con l'obiettivo di indagare la **percezione dei genitori nei confronti dei videogiochi e delle loro implicazioni nel rapporto con i figli**. In particolare sono state prese in considerazione le seguenti tematiche:

- **L'approccio degli adulti alla dimensione videoludica;**
- La percezione del **"livello tecnologico"** del proprio figlio, in particolare rispetto all'uso dei videogiochi;
- Le **modalità di utilizzo dei videogiochi** nelle esperienze quotidiane;
- La dimensione della **piacevolezza e dell'intrattenimento;**
- I **pregiudizi** relativi ai videogiochi: isolamento o socializzazione? Ansia o piacevolezza? Appiattimento o crescita personale?;
- Le **motivazioni alle resistenze** rispetto ai videogiochi tra chi dichiara di non giocare mai in famiglia;
- Il ruolo del videogioco come possibile **"tramite" nella comunicazione** tra genitori e figli;
- La conoscenza e valutazione del sistema di classificazione dei videogiochi **PEGI**.

Lo studio si è svolto in **due fasi distinte ma complementari**: una **fase qualitativa** e una **fase quantitativa**. La fase qualitativa è stata condotta con due finalità principali: conoscitiva, vale a dire mirata ad approfondire le tematiche oggetto di studio, cogliendo la ricchezza di analisi che l'interazione di gruppo consente, ed esplorativa, vale a dire orientata a far emergere spunti di riflessione e aspetti imprevisti (o comunque non scontati) utili alla predisposizione dello strumento di rilevazione quantitativo.

2. RISULTATI

2.1 IL VIDEOGIOCO: PARTE INTEGRANTE NELL'ESPERIENZA QUOTIDIANA DELLE FAMIGLIE

I videogiochi sono ormai **parte integrante del panorama quotidiano della maggioranza delle famiglie italiane con figli dai 6 ai 17 anni**. Sono infatti 7 su 10 genitori a dichiarare che almeno un figlio videogioca.

Circa 3 famiglie su 10 pur avendo figli dai 6 ai 17 anni, invece, non fruiscono abitualmente dei videogiochi. Le principali **resistenze** sembrano concentrarsi, in particolare sui **possibili disturbi alla vista** e alla postura (che li causino sempre o quasi, lo pensano 7 su 10 dei genitori i cui figli non videogiocano); sul fatto che creino **dipendenza** (sempre o quasi, per 6 su 10); che favoriscano **l'isolamento**, la chiusura (sempre o quasi per 6 su 10). Tuttavia anche i genitori delle famiglie resistenti ai videogiochi riconoscono in maggioranza che questi possono **migliorare le capacità di apprendimento**, le facoltà mentali (sempre o talvolta 6 su 10) e che possono contribuire a **rafforzare l'autostima dei figli** (sempre o talvolta, 5 su 10). Resta vero che a 8 su 10 di questi genitori i videogiochi non piacciono e che 7 su 10 pensano che siano un po' pericolosi.

2.2 GENITORI E VIDEOGIOCHI: SE C'È CONOSCENZA, NON C'È DIFFIDENZA

Che rapporto hanno i genitori adulti con i videogiochi? Due genitori su dieci dichiarano di videogiocare, almeno talvolta. E tale numero raddoppia tra i genitori più giovani di 25-34 anni. In genere questi genitori sono soliti videogiocare con i propri figli. La maggioranza di questi considera i videogiochi sempre o quasi divertenti (6 su 10) e utili ad aumentare le capacità tecnologiche (5 su 6). Inoltre credono che, sempre o almeno talvolta, aumentino le facoltà mentali (8 su 10), rafforzino l'autostima dei figli (5 su 10); aiutino a socializzare (6 su 10) e favoriscano i rapporti con i loro figli (4 su 10).

Emerge quindi una **frattura forte a livello di atteggiamento verso i videogiochi** che vede da una parte i **molto favorevoli genitori che sono soliti videogiocare**, dall'altra quelli, **poco favorevoli, che non videogiocano (né loro né i figli)**. In mezzo sta la maggioranza dei genitori che non videogiocano ma i cui figli lo fanno. Questi hanno atteggiamenti più favorevoli che sfavorevoli ai videogiochi, ma lamentano alcune criticità soprattutto con riferimento ai possibili disturbi fisici (sempre o quasi 5 su 10) e alla possibile dipendenza da videogioco (sempre o quasi 5 su 10).

2.3 IL VIDEOGIOCO NELLA VITA DEI RAGAZZI: BANCO DI PROVA DELLE PROPRIE ABILITÀ

Approfondendo il tema con il campione qualitativo dei genitori che videogiocono, emerge come i genitori descrivono il rapporto dei figli pre-adolescenti ed adolescenti con i videogiochi come un rapporto **di dipendenza e di confronto**. Si potrebbe forse pensare ad una **dipendenza dal confronto**, ovvero alla necessità di mettere alla prova le proprie abilità proprio in quella fase del processo di crescita che prevede la formazione di una propria identità anche attraverso il confronto con i pari (e ad armi pari), e che è tipica dell'età adolescenziale, quasi che il videogioco sia il termometro attraverso cui misurare le proprie capacità.

La valenza del termine dipendenza non sembra però assumere valore totalmente negativo in quanto viene associato **all'effetto che i videogiochi sortiscono sul funzionamento mentale dei ragazzi mentre questi giocano** e non ad una continua ricerca del gioco che potrebbe poi ostacolare le loro altre attività quotidiane (scuola, sport, compiti, etc.).

Da queste evidenze si può dedurre che i genitori reputano i propri figli in grado di gestire un **rapporto di controllo** nei confronti dei videogiochi, tale cioè da non venirne sopraffatti (*overdose*).

Il videogioco rappresenta così una **realtà ormai ben amalgamata** nella vita dei propri figli, e nella percezione dei genitori, e questo causa un effetto di "normalizzazione" nella valutazione dell'impatto del gioco sulla vita dei ragazzi. In alcuni casi i videogiochi sono stati addirittura descritti come un "ripiego", un'attività cioè che viene eseguita in assenza di passatempi migliori. La "normalizzazione" del videogioco nel percepito dei genitori viene di certo rafforzata dalla **conoscenza**, in taluni casi anche approfondita, che gli adulti hanno di questa realtà che viene spesso condivisa con i figli.

Emerge così in filigrana in tutto lo studio, mai esplicitamente detto, ma sempre avvertibile, il fatto che il riconoscimento dell'attrattiva dei videogiochi, esperito **direttamente anche dai genitori, favorisca l'accettazione** di questa modalità di svago nella vita dei propri ragazzi e **riduca la portata dei pregiudizi e il timore per presunti pericoli**.

2.4 GENERI PREFERITI DAI RAGAZZI: LO SPORT CONQUISTA TUTTI, MA L'AVVENTURA È FEMMINA

La maggioranza dei figli di 6-17 anni, come detto, videogiocono, almeno qualche volta. Troviamo il maggior numero di videogiocatori tra i figli maschi, di 13-15 anni, residenti al sud e isole o in aree metropolitane. Resta da vedere come, a cosa, con quale mezzo, quanto e con chi videogiocono.

Lo sport risulta il **genere di videogioco in assoluto più apprezzato**: 5 genitori su 10 asseriscono che i loro figli vi giocano. A seguire l'avventura (4 su 10) e l'azione (3 su 10). C'è una differenza di genere nella scelta dei videogiochi: sport, azione e combattimento sono preferiti soprattutto dai figli maschi. Mentre l'avventura è femmina. Anche l'età dei ragazzi influisce sulle loro preferenze: l'avventura primeggia tra i figli di 6-8 anni; lo sport tra i 9-12enni; l'azione tra 13-15enni e, infine, il combattimento tra i ragazzi più grandi.

E i genitori che videogiocono? Simili le quote di preferenze date ai videogiochi di azione da genitori e figli. I genitori spiccano per la maggiori preferenze date ai videogiochi fitness e manageriali/gestionali. Ma anche tra loro, sport e avventura risultano tra i preferiti.

Con riferimento ai mezzi Play Station, Xbox e computer sono quelli con cui più spesso i figli videogiocono (5 su 10 figli li utilizzano). Anche sul mezzo utilizzato per video-giocare ci sono differenze di genere: le ragazze usano di più Nintendo DS; i ragazzi PlayStation/X Box. Il computer è il più usato dai ragazzi più grandi per videogiocone; chi ha 9-12 anni spicca, invece, per un maggiore utilizzo di console PlayStation, Xbox e Wii.

I figli **maschi**, poi, sono solitamente descritti dai genitori come più inclini a subire il fascino dei videogiochi e più competitivi. Mentre per le **femmine** dichiarano, invece, che si stufano più in fretta, amano molto la Wii e i giochini in flash di Facebook, con qualche eccezione alla regola, ovvero ragazze che amano giocare e che lo fanno con i giochi che comunemente vengono considerati maschili.

2.5 TEMPO DI GIOCO: UN'ORA AL GIORNO METTE D'ACCORDO FIGLI E GENITORI

Veniamo però ad una questione più controversa: il tempo dedicato dai figli ai videogiochi. **La maggioranza dei genitori, 6 su 10, dichiara che i figli in media videogiocono fino al massimo ad un'ora al giorno.** Pochi dichiarano che i figli giocano oltre le due ore al giorno, si tratta del 7% dei genitori con figli videogiocatori. In generale troviamo figli videogiocatori più light (mezzora o al massimo un'ora) soprattutto nel nord-ovest e giocatori medium (da 1 a 2 ore al massimo) nel centro Italia. Importante anche l'età dei figli: tendono a giocare di più al crescere dell'età: sono infatti 4 su 10 i figli di 16-17 anni che videogiocono, secondo i genitori, da 1 a 2 ore ogni giorno.

Resta vero che la maggioranza dei genitori vorrebbe, comunque, che i figli giocassero meno di quanto fanno. 8 su 10 dicono che dovrebbero giocare fino al massimo ad un'ora. Più tolleranti i genitori che videogiocono: 2 su 10 li lascerebbero giocare fino a due ore; più severi i genitori che non videogiocatori: 4 su 10 stabilisce il tempo di gioco ideale per i figli a meno di mezz'ora. Sovrapponendo la realtà (quanto giocano) ai desideri (quanto dovrebbero) emerge che il 50% dei genitori non è contento delle ore dedicate giornalmente dai figli ai videogiochi. Si tratta soprattutto di genitori di età 45-54 anni (56%), residenti in piccoli comuni (55%), con figli di età 13-15 (55%) e 16-17 anni (62%). Il 49% dei genitori è però soddisfatto. Si tratta soprattutto di genitori di età 35-44 anni (55%), operai e similari (56%); con figli di età 6-8 (55%) e 9-12 anni (56%), videogiocatori (55%), che videogiocono abitualmente con i figli (57%).

2.6 MODALITÀ DI GIOCO: DA SOLI, CON GLI AMICI, MA ANCHE IN COMPAGNIA DEI GENITORI

Altro elemento di interesse è capire con chi i figli giocano. Se **quasi 7 figli su 10 giocano preferenzialmente da soli**, è pur vero che **la metà dei ragazzi** ha tra le modalità di gioco prevalenti, quella di **videogiocare in compagnia degli amici**. E sono **quasi 2 ragazzi su 10** a videogiocare **abitualmente con i genitori**. Ci sono differenze di genere anche sulla scelta di con chi giocare: meno solitarie e anche più propense a giocare con gli adulti risultano infatti le figlie femmine. Con riferimento all'età dei figli: sono i più piccoli a giocare più spesso con i genitori (2 su 10); i ragazzi 9-12enni tendono a giocare di più da soli (7 su 10) o con fratelli e sorelle (2 su 10); chi ha 16-17 anni con gli amici (5 su 10).

2.7 NONOSTANTE IL GAP TECNOLOGICO GENERAZIONALE, L'OPINIONE DEI GENITORI SUI VIDEOGIOCHI È POCO IDEOLOGICA, MA MOLTO CONCRETA

Approfondendo il tema con il campione qualitativo dei genitori che videogiocano, emerge come i genitori siano consapevoli che tra loro ed i propri figli esiste un **gap tecnologico generazionale**, che, a volte, rende difficile la comunicazione e la condivisione. La progressiva tecnologizzazione ha investito anche i modi di giocare, e il videogioco è entrato preponderatamente nella **cultura quotidiana** delle famiglie, di cui è divenuto un elemento stabile.

Forse, anche per questo motivo, l'immagine dei videogiochi che emerge dai vissuti e dalle parole dei genitori intervistati è priva, in prima battuta, di elementi ideologici. Il videogioco non è quindi considerato un contenuto negativo o positivo a priori, ma **è declinato nell'esperienza quotidiana** della famiglia, e solo in quel contesto assume, di volta in volta, elementi di positività o negatività.

Come si è visto, i genitori, hanno una visione del videogioco poco ideologica e molto concreta. Questo si riverbera anche sulla loro percezione valoriale dei videogiochi. Così, emerge come, per i genitori, i videogiochi permettono di:

1. **Intrattenersi con i figli** nei momenti di quotidianità;
2. **Prevenire e controllare**: i figli che vengono percepiti più protetti in casa che non, ad esempio, al parco a "socializzare";
3. **Avere "presa" nel rapporto genitore-figlio**: risulta un buon argomento da sfruttare per avere il controllo della situazione;
4. Infine, di **allenare e implementare le capacità dei propri figli**: mettendo alla prova il giocatore (con rimandi al concetto di sfida) sollecitando le sue capacità cognitive (attenzione, concentrazione, riflessi, memoria).

I valori negativi rimandano, invece, soprattutto a:

1. **Impatto sul fisico;**
2. **Impatto sull'umore;**
3. **Esporta esempi negativi;**
4. E, marginalmente, il **rischio di isolamento.**

Nel complesso, dunque, i videogiochi non sembrano essere portatori di valori negativi in sé. Si nota in realtà una loro **potenziale negatività** che fa leva soprattutto sul potere attrattivo (descritto in alcuni casi come *ipnotico*) che è andato aumentando anche grazie allo sviluppo di accessori sempre più sofisticati ed in grado di stimolare la vita sensoriale del giocatore. In questo senso i timori dei genitori appaiono più proiezioni (che nascono dalla loro esperienza diretta dei giochi), che reali rischi.

Sulla piacevolezza e le capacità di intrattenimento dei videogiochi il 33% dei genitori non ha dubbi. Resta la spaccatura tra chi non ha figli videogiocatori (di questi "solo" il 19% li considera divertenti) e i genitori che videogiocano come e a volte anche con i figli (il 62% li ritiene divertenti).

Opinioni spaccate sul videogioco come fattore di isolamento o di socializzazione: se il 44% di tutti i genitori (compresi quelli i cui figli non videogiocano) credono che sempre o quasi favoriscano l'isolamento; il 45% crede che possano sempre o almeno talvolta favorire la socializzazione. È poi il 35% del campione a ritenere che sempre o quasi i videogiochi rendano aggressivi o ansiosi; la maggioranza però crede che questo accada solo talvolta (49%).

Sulle **possibilità dei videogiochi di migliorare le capacità di apprendimento, l'autostima e la consapevolezza tecnologica** ci sono pochi dubbi. La maggioranza dei genitori, compresi i più restii ai videogiochi gli attribuisce queste qualità. In particolare **l'81% dei genitori crede che sempre o almeno talvolta, video-giocare faccia aumentare le capacità di usare le tecnologie.**

Focalizzando l'attenzione sul rapporto figli-genitori mediato dal videogioco, la maggioranza dei genitori (55%) pensa comunque che i videogiochi non influiscano nel rapporto con i loro figli. A pensare invece che favoriscano la relazione sono soprattutto i genitori che abitualmente videogiocano con i loro figli (40%).

2.8 GENITORI E FIGLI ADOLESCENTI: IL VIDEOGIOCO COME COLLANTE GENERAZIONALE

I videogiochi, a prescindere dai valori a loro associati, sono percepiti come una realtà ormai inalienabile dalla vita e dalla comunità degli adolescenti. In molti casi la percezione è quella che il gruppo dei pari accetti o respinga l'appartenenza al suo interno in relazione al rapporto che l'individuo ha con il mondo dei giochi.

Nella dinamica genitore - figlio adolescente (dove il processo di identificazione e separazione risulta un'area fortemente sollecitata in quanto fase specifica di quest'età) i videogiochi intervengono attivamente: se il principale compito evolutivo dell'adolescenza è la separazione dall'immagine del bambino (quindi dal legame di dipendenza dal genitore) e la conseguente individuazione come giovane adulto (in grado di essere individuo separato dal genitore e quindi autonomo), ecco che i videogiochi possono rappresentare un buon terreno sul quale esercitarsi.

Più nello specifico, i videogiochi sembrano così capaci di: **tradurre i riti dell'infanzia** in un linguaggio più adulto; animare la **condivisione e la complicità**, in cui la vicinanza fisica sembra in realtà essere il vero punto di scambio; proporre esperienze positive di **divertimento**, elemento di forte rafforzamento del legame tra le parti; offrire un **collante generazionale**, che apre una finestra tra il mondo dei genitori e quello dei figli, e una palestra per i figli che cercano di emulare i propri genitori.

2.9 IL SISTEMA PEGI: ANCORA POCO CONOSCIUTO, MA MOLTO APPREZZATO DA CHI LO UTILIZZA

Venendo agli strumenti con cui i genitori possono proteggere e tutelare il gioco dei loro figli, risulta che **il sistema di classificazione dei videogiochi PEGI** sia **conosciuto da meno di un terzo dei genitori** di ragazzi che videogiocono e utilizzato da circa un quinto. Del sistema PEGI è più conosciuta la classificazione per età – spesso messa in relazione alla capacità cognitiva minima che il giocatore deve possedere per essere in grado di comprendere e utilizzare il gioco – mentre i simboli per contenuto sembrano non venire nemmeno notati sul retro della confezione. Considerando che **tra chi è conosciuto il PEGI riceve valutazioni assai lusinghiere (il 45% lo ritiene il modo migliore per scegliere e il 26% un modo comunque utile)**, varrebbe la pena promuoverne la conoscenza.

Nel complesso la simbologia PEGI è un sistema apprezzato a cui viene riconosciuta un'**utilità, più che altro destinata all' "educazione", al coinvolgimento e alla responsabilizzazione dei genitori**. Probabilmente se correttamente utilizzato potrebbero ridursi le resistenze e i timori di molti genitori.

3. CONCLUSIONI

Lo studio apre molte “piste di riflessione”, tra cui le più interessanti attengono certamente al futuro dei videogiochi e del videogiocare.

Quale potrebbe, dunque, essere il ruolo che assumerà il videogioco nelle dinamiche familiari, quando i ragazzi di cui oggi si parla nello studio, saranno cresciuti e saranno a loro volta alle prese con i propri figli preadolescenti e adolescenti?

Da quanto emerso nello studio, e già precedentemente confermato da molti altri, è lecito ipotizzare che quando gli attuali "nativi digitali" saranno a loro volta genitori, i videogiochi assumeranno un ruolo ancora più marcato nelle dinamiche evolutive dei loro figli.

La fotografia restituita da queste interviste, infatti, mette in luce come oggi si stia assistendo ad un “assorbimento” della tecnologia, non più e solo in ambito lavorativo – cosa ormai più che assodato – quanto anche nelle dinamiche familiari, proprio anche grazie ai videogiochi, terreno fertile, come si è visto, per impostare, recuperare, far crescere o più semplicemente gestire relazioni importanti ma non sempre fluide come quelle tra genitori e figli adolescenti.

4. METODOLOGIA

Lo studio è stato condotto in due fasi integrate tra di loro in un unico studio quali-quantitativo:

- **Fase Qualitativa:** l'indagine è stata condotta, attraverso la metodologia del focus group, su un campione di genitori con figli adolescenti e preadolescenti, che fossero tutti videogiocatori (50% strong, e 50% light). In particolare, sono stati realizzati 2 focus group, della durata di circa due ore ciascuno, con 8 partecipanti per gruppo, e le seguenti caratteristiche: Gruppo 1 → Genitori che abbiano almeno un figlio o una figlia pre-adolescente (ragazzi/e con età compresa tra i 9 e i 12 anni). Gruppo 2 → Genitori che abbiano almeno un figlio o una figlia adolescente (ragazzi/e con età compresa tra i 13 e i 17 anni);
- **Fase Quantitativa:** L'indagine è stata condotta tramite interviste strutturate ad un campione di 500 adulti rappresentativo delle famiglie italiane con figli tra i 6 e i 17 anni, per età dei genitori, dei ragazzi e area geografica di residenza. Inoltre, è stato realizzato un ulteriore sovra-campionamento di 100 genitori con figli nella fascia di età tra i 9 e i 12 anni.

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI RACCONTATO DAI RAGAZZI. TRA FALSI MITI E OPPORTUNITÀ EDUCATIVE.

EXECUTIVE SUMMARY

1. OBIETTIVI

Facente parte di un progetto condotto da **Adiconsum** in collaborazione con l'insegnamento di Psicologia Giuridica della facoltà di Psicologia 2 dell'**Università di Roma "La Sapienza"**, nell'ambito del **Progetto EAST** cofinanziato dalla **Commissione Europea** e realizzato in partnership con **Save the Children Italia**, la presente ricerca ha avuto l'obiettivo di **approfondire la conoscenza sul rapporto tra i preadolescenti e le tecnologie, in particolare i videogiochi**. Seppur lentamente, il mondo dell'educazione si sta aprendo ad un approccio in cui i giochi sono usati come una risposta ai nuovi bisogni di una generazione che sta crescendo in un ambiente eterogeneo ed interattivo, caratterizzato da un uso sempre più diffuso e coinvolgente delle tecnologie digitali. Tuttavia, è necessario essere anche consapevoli dei possibili rischi connessi ai videogiochi, come: la dipendenza dovuta ad un loro uso eccessivo; il possibile estraneamento dalla realtà; l'utilizzo di videogiochi inappropriati e inadatti al grado di maturità e sensibilità di chi li utilizza; l'uso commerciale e pubblicitario dei videogiochi; le problematiche legate alla salute o quelle legate alla privacy, ai contatti indesiderati e ai contenuti inappropriati (se si tratta di videogiochi online, su cellulare e mondi virtuali). Sui possibili effetti e conseguenze che i videogiochi possono avere sul comportamento dei preadolescenti e sulla loro vita, la questione è ancora aperta e ulteriori ricerche ed indagini sono necessarie per fare chiarezza. A questo scopo si è voluto realizzare un approfondimento sull'**utilizzo** dei videogiochi da parte dei preadolescenti, sui possibili effetti positivi e negativi, nonché sul **rapporto** tra genitori e figli nell'uso e nella conoscenza degli stessi.

2. RISULTATI

2.1 CHI SONO I RAGAZZI CHE GIOCANO

I soggetti preadolescenti ai quali è stato somministrato il questionario sono 1006 (55% maschi, 45% femmine) con un'età media di 10/12 anni, distribuiti in 11 regioni italiane equamente distribuite tra nord, centro e sud. La fotografia dei preadolescenti che emerge dalla ricerca, evidenzia che la maggioranza dei ragazzi intervistati **vive con entrambi i genitori 81%**, mentre il 19% vive in famiglie con genitori separati (in particolar modo la madre). Trascorrono il proprio **tempo libero** principalmente facendo **sport nel 54,1%**, giocando con i **videogiochi nel 13,5%** e davanti alla TV nell'11,5% dei casi. Quindi, **i videogiochi e la tv non occupano tutto il tempo libero** dei preadolescenti, che si appassionano anche ad altre attività reali e sociali come lo sport, che costituiscono un fattore protettivo per lo sviluppo prosociale e prevengono forme di dipendenza dai media e da Internet.

2.2 IL TEMPO DI GIOCO

È interessante osservare che nel **52,5%** dei casi giocano **un'ora al giorno**, nel 29,9% da 2 a 4 ore e solo una **piccola percentuale**, il **7,3%**, gioca **più di 4 ore al giorno**. Solo un 6,7% dichiara invece di non giocare mai con i videogiochi. Il dato emerso risulta particolarmente importante se si tiene conto che le ricerche ci indicano che *l'addiction* nell'uso di videogiochi ed in generale dei media (internet, tv, ecc.), si caratterizza attraverso un *comportamento abituale e ripetitivo* che incrementa il rischio di disturbi o che è associato a problemi personali o sociali. Tale comportamento viene infatti percepito dal soggetto come *perdita di controllo* e attraverso *l'incapacità di smettere*, nonostante i tentativi di interrompere o ridurre la frequenza di tale comportamento.

2.3 QUALI STRUMENTI E QUANDO

Il costante sviluppo delle nuove tecnologie offre ai ragazzi un'ampia scelta di piattaforme attraverso le quali utilizzare i videogiochi: dai dati emerge che il 46% gioca con i videogiochi del PC, mentre il 27,4% gioca con play-station e X-box. Solo l'11,2% gioca con il game-boy e la PSP.

Anche i tempi dedicati al gioco si differenziano: 50,9% gioca online *mentre studia*, contro il 47,01% che dichiara di *non giocare mai* durante le ore di studio, mentre il 72,5% dei preadolescenti gioca prima o dopo aver fatto i compiti.

2.4 I VIDEOGIOCHI PREFERITI

I ragazzi intervistati hanno evidenziato delle preferenze rispetto alle tipologie di videogiochi che utilizzano: il **74,3%** dei ragazzi utilizza giochi di **avventura e d'azione**, i primi sono caratterizzati dall'esplorazione, risoluzione di enigmi, interazione con personaggi di gioco e sono incentrati sulla narrazione piuttosto che sulle sfide basate sulla prontezza di riflessi; i secondi si basano essenzialmente sull'azione, con giochi di combattimento, sia con armi che senza; al giocatore è quindi richiesta la prontezza e l'agilità nel muovere i comandi del gioco, mentre il ragionamento può anche avere importanza marginale a seconda dei casi.

2.5 I VIDEOGIOCHI UTILIZZATI

È stato inoltre approfondito il livello di congruità tra fruizione dei videogiochi in relazione alla classificazione del PEGI in base all'età consigliata del gioco, e l'effettiva età del fruitore. Dai dati emerge che oltre alla metà, ovvero il **56,5%** dei ragazzi è **capitato di utilizzare videogiochi dedicati a soggetti più grandi**. Nel 74,3% dei casi i preadolescenti utilizzano videogiochi per ragazzi o per adulti. **Solo il 21,5% preferisce i videogiochi adatti alla propria età.**

2.6 IL CONTENUTO DEI VIDEOGIOCHI UTILIZZATI

In quest'ottica, i dati evidenziano che nei videogiochi **utilizzati** dagli intervistati sono presenti nel 84% dei casi, contenuti quali la violenza, le parolacce, il sesso, il nudo, la discriminazione/razzismo, il gioco d'azzardo, le droghe.

Questi risultati ci fanno dedurre che i bambini non sfruttano pienamente le potenzialità di quei videogiochi che hanno contenuti educativi e favoriscono l'apprendimento e il problem solving, al contrario preferiscono quelli che invece enfatizzano i temi negativi sopra citati. Una riflessione più approfondita la rimandiamo nelle conclusioni.

2.7 COME, DOVE E CON CHI GIOCANO

Il **19,8%** dei preadolescenti dichiara di giocare **on-line con altre persone**. Il **76,2%** non gioca **mai assieme agli adulti**, rispetto al **29,5%** che gioca **spesso o sempre** assieme agli **adulti** di riferimento. Possiamo notare quindi un'inaspettata **condivisione** del videogioco all'interno della **famiglia** o con figure adulte. Il dato emerso è incoraggiante, i genitori disposti al "contatto" con i videogames dei propri figli sembrano infatti iniziare a costruire un ponte sulla frattura culturale che li divide, quella che Prensky (2007), evidenzia tra gli

Immigrati Digitali (i genitori) e i *Nativi Digitali* (i figli), facilitando così la comunicazione, il rispetto e la comprensione reciproca.

Grazie al costante sviluppo tecnologico e la conseguente facile accessibilità ai videogiochi, ai ragazzi viene data la possibilità di giocare in diversi luoghi, di conseguenza abbiamo voluto analizzare la distribuzione di quest'attività nei differenti ambienti di vita. I dati confermano che i preadolescenti hanno la possibilità di giocare in diversi luoghi, grazie anche all'utilizzo delle console mobili; tuttavia la maggior parte di loro gioca a casa propria. L'83,3% dei preadolescenti gioca prevalentemente in casa, ma c'è anche un 11,1% (112 in numero assoluto) che gioca altrove, mai in casa. Il 32,5% gioca *spesso* a casa di amici. Il 20% gioca *a volte*, dove capita e il 9,7% (98 in numero assoluto) dichiara di giocare *spesso* dove capita.

2.8 IMITAZIONE-IDENTIFICAZIONE CON I PERSONAGGI DEI VIDEOGIOCHI

La ricerca si è focalizzata sui **personaggi** dei videogiochi, i quali possono costituire dei **modelli di riferimento** che i preadolescenti tendono a **imitare**. In quest'ottica è stato approfondito il **livello di significatività** di questi personaggi. I risultati evidenziano che il **26,4% utilizza frasi o mosse dei loro personaggi preferiti**. Il **46,7%** vorrebbe essere **come loro**, mentre il 34,2% afferma di no.

I dati riguardanti le **motivazioni** alla base dell'identificazione con i personaggi preferiti dei videogiochi indicano che il **42,3%** dei ragazzi vorrebbe essere come loro perché sono **coraggiosi, abili e forti**. In tal senso, svolge un ruolo importante, per quanto riguarda processo di identificazione, il fascino della dinamica interattiva, che coinvolge totalmente il giocatore in dialogo con il software, dinamica favorita anche dalla presenza di un ambiente immaginario, da obiettivi precisi, da compiti da svolgere, da regole e, soprattutto, dal sentirsi protagonisti.

2.9 LE EMOZIONI

L'elemento emotivo, il tipo di emozioni che il bambino prova quando gioca, diventano quindi di fondamentale importanza all'interno di questa ricerca, il **videogioco coinvolge il bambino**, gli permette di essere **attivo**, gli fa vivere **un'esperienza emotiva**. I dati ottenuti evidenziano che il **24,2%** dei preadolescenti rimane **indifferente** alla propria **vincita** al videogioco.

Il **23,3%** è più **triste** o **arrabbiato** se perde, e il **28,5%** è **indifferente** alla **perdita** al videogioco. Anche le **motivazioni** alla base del gioco sono diverse: il **51,4%** degli intervistati dichiara di giocare per **svago**, mentre un **5%** gioca **per provare emozioni forti**. Il **12%** gioca per **noia**, mentre un **13%** dichiara di farlo soprattutto per **stare insieme** ai fratelli/sorelle.

È stato inoltre domandato ai ragazzi di **esplicitare le emozioni** che provano mentre giocano.

Nel **62,3%** delle risposte i preadolescenti dichiarano di provare **emozioni positive** di piacere, eccitazione e gioia quando giocano con i videogiochi, a fronte di un **46,23%** che dichiara di provare **emozioni negative** quali la paura, la rabbia o la noia.

2.10 IL MONITORAGGIO DEI GENITORI

Interessante anche il dato riferito al **monitoraggio** che i genitori compiono **sull'uso** del videogioco da parte dei figli. Il **27,1%** degli intervistati dichiara di **acquistare** videogiochi con i **genitori**, mentre il **22,9%** sembrerebbe acquistarli da **solo**, il **39,7%** li acquista invece assieme a **fratelli** e **amici**. Nel **26,2%** dei casi i genitori **non pongono limiti di tempo** all'uso dei videogiochi a fronte del **62,7%** che invece **riceve limiti e regole** sui tempi dai propri genitori. Interessante notare che nel **44,4%** dei casi questi limiti sono **successivi ad un utilizzo prolungato** dei videogiochi da parte dei ragazzi.

2.11 CONOSCENZA DEL PEGI

È stata inoltre approfondita la conoscenza e la percezione di utilità del PEGI da parte dei preadolescenti al fine di comprendere se questo sistema di classificazione abbia una valenza significativa anche per loro.

La maggioranza dei ragazzi (81%) riconosce i simboli PEGI, a fronte di un 12,7% che non lo conosce. Nel 71,2% dei casi i ragazzi ritengono che il PEGI aiuti a comprendere il contenuto del gioco e il **45,4%** guarda i simboli **prima di acquistare** il videogioco.

3. CONCLUSIONI

Dai risultati ottenuti emerge il profilo di un “**videogiocatore tipo**” lontano dagli stereotipi negativi veicolati dai media, i quali lo dipingono come una persona sola davanti ad uno schermo, estraniata dal mondo circostante.

La realtà che emerge dai nostri dati è diversa. Infatti spesso chi videogioca lo fa con **amici** (presenti fisicamente o virtualmente) e, anche quando non è così, il videogioco è argomento di **conversazione** e **scambio** tra pari.

Tutto ciò facilitato dal fatto che i nuovi videogiochi in rete ampliano enormemente queste possibilità di interazione anche a distanza. Nonostante questo mondo virtuale sia affascinante e coinvolgente, **non toglie tempo** alle altre attività quotidiane, come ad esempio quelle **sportive**, che assorbono la maggior parte del tempo libero dei bambini.

Questi soggetti infatti utilizzano nella metà dei casi i videogiochi un’ora al giorno, solo un terzo da 2 a 4 ore al giorno.

I preadolescenti giocano nella metà dei casi con i videogiochi del pc, meno diffuse sono le console .

I giochi da cui vengono maggiormente affascinati sono quelli di avventura e d’azione, i quali creano un alto coinvolgimento emotivo. La sfera delle **emozioni** è quella che viene più coinvolta nell’utilizzo dei videogiochi, l’emozione predominante è quella del **piacere**.

Questa emozione è stata indagata anche da Maragliano R.; Melai, M.; Quadrio, A. (2003), i quali enfatizzano **l’importanza del piacere funzionale del gioco**. Essi elencano una lista di cinque tipi di piacere portati dal videogioco: il piacere della competizione, il piacere del portare a compimento il gioco fino al suo termine naturale, il piacere del dominio del sistema (cioè la gratificazione di dominare la complessità del gioco), il piacere per lo spettacolo, inteso come avvincimento delle immagini e del loro susseguirsi, e infine il piacere del contatto fra la propria intelligenza e quella di chi, lontano nel tempo e nello spazio, aveva originariamente progettato il gioco.

Ma c’è anche un ultimo piacere individuato, quello del **sentirsi parte**, cioè quello del percepire di essere all’interno di una **comunità di giocatori**, sia amici sia sconosciuti, che condividono lo stesso immaginario e la stessa passione. La predominanza dell’emozione del piacere è confermata dalla debole presenza della paura. Questa emozione non viene quasi mai provata perché il preadolescente sa che il mondo virtuale non coincide con quello reale, questa consapevolezza gli permette di conservare una distanza di sicurezza da situazioni emotive troppo intense. Anche un’altra emozione *negativa*, la rabbia, non è dominante, seppur presente nel 34,3% delle risposte.

I videogiochi promuovono anche i processi di **identificazione** che può essere spiegata tramite la teoria dell'apprendimento sociale di Bandura (1977), secondo la quale il bambino o l'adolescente tende ad imparare, e quindi a imitare, i comportamenti degli altri, in particolare degli adulti, e a considerarli **modelli di riferimento**. I ragazzi della nostra ricerca ritengono per la maggioranza 42,30%, di ammirare i personaggi dei loro videogames, per il coraggio, la forza, per le abilità. Inoltre il 46,70% dichiara di voler essere come loro. Mentre solo il 26,40% dichiara di usare frasi o gesti dei propri personaggi preferiti.

Analizzando i contenuti presenti nei videogiochi più **utilizzati** dai preadolescenti è emerso un **quadro particolare**: la maggior parte di loro utilizza videogiochi con contenuti non adatti alla loro età. Questo aspetto può non essere preoccupante se la fruizione avviene assieme all'adulto, diverso è se i ragazzi fruiscono autonomamente di contenuti non adeguati alla loro età. **Entra in gioco quindi l'importanza del monitoraggio dei genitori.**

Emerge che un'ampia maggioranza (oltre il 62%) dà limiti di tempo per giocare. Alcuni genitori inoltre (27,1%) guidano il figlio nella scelta del videogioco da acquistare. Una parte di loro **condivide** anche momenti di gioco con i ragazzi, trasformando il videogioco in uno strumento di **comunicazione** tra due mondi paralleli quali quello del figlio e quello del genitore. Questa funzione di monitoring degli adulti (Bandura, 2000) è certamente una funzione protettiva e preventiva del disagio e del rischio connesso all'uso disfunzionale dei videogiochi.

Alla luce di questi risultati possiamo affermare che il quadro complessivo che emerge è positivo, ma va tenuta in considerazione anche una **minoranza** (mediamente il 10% dei nostri risultati) di preadolescenti che si discosta da questa rappresentazione. Si tratta di ragazzi che **non sembrano seguiti** dai genitori e che di conseguenza non sono monitorati nell'utilizzo e nella scelta dei videogiochi.

Questi preadolescenti risultano **esposti a diversi rischi**, come ad esempio quello connesso ad un "uso eccessivo o scorretto di tali strumenti" che porta al "**videoabuso**", un comportamento non regolato dal punto di vista quantitativo, che può determinare **un'alterazione della percezione della realtà**, forme di dipendenza relazionale di tipo virtuale, isolamento sociale ecc. (Ghezzi, Petrone; 2007). Un altro potenziale rischio è quello della "**videofissazione**", che consiste nella prolungata esposizione ad un videogioco, in silenzio, senza pause e completamente assorbiti dal gioco. Questo tipo di atteggiamento può rivelarsi pericoloso in quanto è in grado di facilitare la caduta delle barriere razionali che aiutano a filtrare i contenuti dei videogiochi, creando **forme di addiction** da videogioco.

Inoltre, se il tempo speso a giocare con i videogiochi cresce sproporzionatamente, si può rischiare di sottrarre spazio alle attività fisiche e a quelle connesse all'apprendimento scolastico. Queste ultime inoltre, se svolte dopo lunghe sessioni di gioco "virtuale", rischiano di essere praticate velocemente, con scarsa applicazione e con una stanchezza mentale (e spesso visiva) che da luogo a scarsi risultati sul piano del rendimento scolastico.

Dobbiamo poi evidenziare i rischi correlati ad un altro aspetto, quello della qualità dei contenuti dei videogiochi; il problema maggiormente avvertito al riguardo è relativo a contenuti connessi alla devianza e alla violenza (come aggressioni a cose o persone, rapimenti, razzismo, uso di droghe, ecc.).

Come abbiamo evidenziato nel corso della nostra analisi; i comportamenti **violenti** sono maggiormente **dannosi** per i preadolescenti, se non vengono mostrati **comportamenti sanzionatori** conseguenti alla violenza. La dannosità è poi correlata alla vulnerabilità psicologica del soggetto, alla frequenza e alla durata del tempo di esposizione, e può provocare soprattutto un effetto di desensibilizzazione alla violenza, denominato “effetto spettatore” (De Leo, Termini, 1996; De Leo, Gnisci, Termini, 1998).

D'altra parte è vero che le immagini virtuali, sembrano incutere meno paura, proprio perché i ragazzi sanno che si tratta di immagini fittizie rispetto invece alle immagini televisive dei telegiornali. (De Leo G., Volpini L., Sechi S.; 2004). Nonostante questo, Craig A. Anderson e coll. (2007) della Iowa State University hanno confrontato 42 ricerche sugli effetti dei videogiochi violenti. I risultati indicano - oltre a un aumento generalizzato dell'aggressività - reazioni tendenzialmente più violente e un atteggiamento meno conciliante nei confronti degli altri.

4. METODOLOGIA

I questionari, costituiti da domande chiuse con alternative di risposta a scelta multipla e da scale di tipo likert a 4 passi, sono stati distribuiti ai preadolescenti nell'ambito delle Settimane di Sensibilizzazione promosse da ADICONSUM in collaborazione con Save the Children Italia nell'ambito del Progetto EAST, condotte nelle scuole e nelle piazze di 11 regioni italiane, coinvolgendo 1006 soggetti dai 10 ai 12 anni. Per l'analisi statistica dei dati è stato utilizzato il software statistico S.P.S.S. versione 18. Sulle matrici dei dati è stata compiuta un'analisi della distribuzione delle frequenze e delle percentuali allo scopo di evidenziare come questi si differenzino in funzione della modalità di ciascuna variabile. Per alcune variabili è stato eseguito un calcolo statistico di correlazioni tra variabili attraverso il chi Quadro di Pearson con livello di significatività corrispondente allo 0,05.

