

IL GAMING ONLINE E LE NUOVE FORME DI DISAGIO

Le difficoltà del terapeuta ai tempi di Internet

Eddy Chiapasco*, Roberta Arbrun**, Michele Ferraud**, Noemi Romano***, Fabrizio Maggi***

INTRODUZIONE

Sempre più frequentemente il terapeuta si trova a dover affrontare situazioni di disagio connesse all'utilizzo delle nuove tecnologie. L'emergere di nuove dinamiche relazionali e comportamentali, soprattutto, ma non solo, nella popolazione giovanile, sta radicalmente modificando il lavoro del Clinico.

In ambito internazionale è di grande attualità il dibattito sulle nuove dipendenze comportamentali connesse all'utilizzo del web e in particolare di quelle connesse al gioco online (Ferguson *et al.*, 2011 King *et al.*, 2011, Van Rooij *et al.*, 2010). Nel maggio 2013 l'Internet Gaming Disorder (IGD) è stato incluso nel DSM-5 tra le condizioni che necessitano di ulteriori studi (American Psychiatric Association, 2013).

LA RACCOLTA DEI DATI

Nell'ambito del progetto "IDENTITÀ DIGITALE", condotto nelle classi terze della Scuola Secondaria di Primo Grado della Città di Torino, è stato somministrato un questionario con l'obiettivo di indagare l'utilizzo di Internet da parte dei ragazzi e le possibili criticità e insidie connesse.

Il questionario **Ragazzi 2.0**

Il questionario è composto da 65 domande suddivise nelle seguenti aree:

- Utilizzo di Internet
- Utilizzo di giochi online
- Emozioni connesse all'utilizzo di giochi online
- Emozioni connesse a episodi di cyberbullismo
- Emozioni connesse a immagini di sé pubblicate online senza il proprio consenso

La somministrazione

Il questionario è stato somministrato online, nel periodo gennaio – aprile 2015. Agli insegnanti di riferimento è stato fornito un apposito link e una specifica password per attivare il questionario nelle rispettive aule informatica. Il tempo richiesto per la somministrazione è stato di circa 30 min.



**Centro Studi
Psicologia e Nuove Tecnologie**
ONLUS

Il Centro Studi Psicologia e Nuove Tecnologie Onlus ha sede legale in Torino, via San Pio V n. 4, non ha fini di lucro e persegue esclusivamente finalità di solidarietà sociale dirette ad arrecare benefici a persone svantaggiate in ragione di condizioni fisiche, psichiche, sociali o familiari.

Attivo dal 2010, ha svolto numerosi progetti volti alla promozione di un utilizzo consapevole delle nuove tecnologie e alla prevenzione di comportamenti a rischio come ad esempio quelli connessi al **CYBERBULLISMO, SEXTING, GROOMING.**

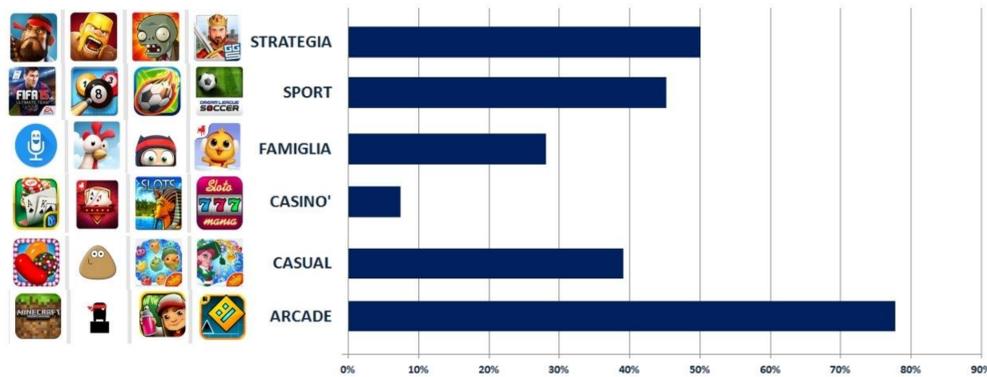
Nel corso degli anni ha sviluppato inoltre competenze specifiche e una articolata attività di ricerca rispetto al tema delle **NEW ADDICTION.**

RISULTATI

Il campione

		NON GIOCATORI	GIOCATORI	Totale
MASCHI	conteggio	7	12	331
	% del totale	1,1%	51,7%	52,8%
FEMMINE	conteggio	53	243	296
	% del totale	8,5%	38,8%	47,2%
Totale	conteggio	60	567	627
	% del totale	9,6%	90,4%	100,0%

Quali giochi?



Quanto tempo al giorno?

		meno di 2 ore	tra 2 e 5 ore	più di 5 ore	Totale
STRATEGIA	n.	254	60	14	328
	%	77,4%	18,3%	4,3%	100,0%
SPORT	n.	225	54	17	296
	%	76,0%	18,2%	5,7%	100,0%
FAMIGLIA	n.	172	9	3	184
	%	93,5%	4,9%	1,6%	100,0%
CASINO'	n.	44	5	0	49
	%	89,8%	10,2%	0,0%	100,0%
CASUAL	n.	229	22	5	256
	%	89,5%	8,6%	2,0%	100,0%
ARCADE	n.	418	79	12	509
	%	82,1%	15,5%	2,4%	100,0%

DISCUSSIONE

Dallo studio condotto emerge che il 90,4 % del campione preso in esame utilizza almeno un gioco freemium online con una prevalenza dei ragazzi (51,7%) rispetto alle ragazze (38,8%). La categoria di giochi preferita è quella "Arcade" (78%) seguita da "Strategia" (50%) e "Sport" (45%) solo il 7% del campione scarica e utilizza giochi della categoria "Casino".

I dati relativi al tempo dedicato ai giochi online mostrano che il 24% dei giocatori della categoria "Sport" gioca più di due ore al giorno. Superano le due ore giornaliere anche il 22,6% dei giocatori della categoria "Strategia", il 17,9% della categoria "Arcade" il 10,5% della categoria "Casual", il 10,2% della categoria "Casino" e il 6,5% della categoria "Famiglia". Le categorie "Sport" e "Strategia" sono quelle con il maggior numero di utenti che giocano per più di 5 ore al giorno, rispettivamente il 5,7 % e il 4,3%.

CONCLUSIONI

I risultati dello studio evidenziano come il fenomeno del Gaming online sia presente anche nella nostra realtà. Particolarmente significativo ci pare essere il dato relativo al tempo quotidiano dedicato al gioco soprattutto se si considera che il gioco è solo una delle molteplici attività svolte online (si pensi ad esempio alle attività sui social network, o legate allo scambio di messaggi etc). Sebbene ad oggi non esista una categoria diagnostica di "Dipendenza da gioco online" ci sembra estremamente importante promuovere ulteriori ricerche su questo fenomeno anche e soprattutto in relazione alle caratteristiche delle applicazioni che più vengono scaricate e utilizzate dai ragazzi.

BIBLIOGRAFIA

- Diagnostic and statistical manual of mental disorders. 5th edition. Arlington, VA: American Psychiatric Association; 2013. American Psychiatric Association
- Ferguson C. J., Coulson M., Barnett J. A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research*. 2011;45:1573–1578
- King D. L., Haagsma M. C., Delfabbro P. H., Gradisar M., Griffiths M. D. Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review*. 2013;33:331–342
- van Rooij A. J., Schoenmakers T. M., van den Eijnden R. J. J. M., van de Mheen D. Compulsive internet use: The role of online gaming and other internet applications. *The Journal of Adolescent Health*, 47(1) 2010:51–57.
- Kuss, D. J., van Rooij, A., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & van de Mheen, D. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1987–1996

* Psicologo Psicoterapeuta, Dottore di ricerca, Direttore del Centro Studi Psicologia e Nuove Tecnologie Onlus di Torino

** Psicologo Psicoterapeuta - Centro Studi Psicologia e Nuove Tecnologie Onlus di Torino

*** Laureanda/o in Scienze e Tecniche Psicologiche, Università degli Studi di Torino