

Indagine sul rapporto fra
adolescenti e giochi elettronici



minori



videogioco

Centro Studi **Minori** e **Media**

minori in videogioco

Coordinamento editoriale

Livia Tosi

Centro Studi Minori e Media

Firenze - Febbraio 2007



Centro Studi Minori e Media

Il Centro Studi Minori e Media, con sede a Firenze, pone come suo scopo sociale lo studio, la ricerca e la documentazione attinente il complesso rapporto tra minori e media in ambito nazionale ed europeo. A questo fine promuove ricerche, convegni di studio, pubblicazioni ed iniziative di sensibilizzazione su questi temi. Il Centro Studi Minori e Media collabora con università, emittenti televisive, enti ed associazioni ed è membro del Coordinamento nazionale Pidida che riunisce Ong ed associazioni impegnate nella promozione e nella tutela dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.

Presidente

Laura Sturlese

Direttore scientifico

Isabella Poli

Comitato Scientifico

Cesare Mirabelli (Presidente), Giovanni Bechelloni, Franco Cambi, Alberto Marradi, Emilio Rossi, Franco Siddi, Giuseppe Totaro

Centro Studi Minori e Media – Via Maggio 30 – 50125 Firenze

tel. +39 055 211578 fax +39 055218242

info@minorimedia.it - www.minorimedia.it

La presente pubblicazione è stata realizzata dal Centro Studi Minori e Media. La riproduzione è libera con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia, salvo citare la fonte e l'autore.

Premessa

I ragazzi di oggi vivono immersi nel digitale sin dall'inizio della loro esistenza e la dimensione mediatica è una componente del loro processo di crescita, senza necessità di un apprendimento specifico.

I new media, da internet alla play station, sono ormai le forme preferite di comunicazione e socializzazione fra i minori. In particolare i videogiochi hanno registrato in Europa dal 1997 ad oggi un incremento del 100%, rivelandosi il segmento del mercato di intrattenimento a maggior potenziale di crescita ed in Italia il 90 % dei giovani nella fascia di età 14-19 anni usa i videogiochi.

Negli ultimi tempi il videogioco è stato messo sotto accusa, anche in relazione ad alcuni casi di cronaca ed all'immissione sul mercato di videogiochi particolarmente problematici. La violenza che caratterizza alcuni videogiochi potrebbe infatti stimolare nei bambini il desiderio di emulazione. Il crescente realismo di trama e grafica diventa poi un amplificatore del problema.

Il videogioco, come i cartoni animati, sembra destinato, per la stessa modalità di comunicazione adottata, ad un pubblico di bambini e ragazzi. In realtà non è così automatica l'associazione fra videogioco e bambino. Come molti dei programmi di cartoni animati trasmessi in televisione sono stati creati per un pubblico adulto, così alcuni videogiochi che presentano talvolta un livello di violenza ai limiti della accettabilità. Per cercare di ovviare al problema i produttori europei di videogiochi hanno adottato il PEGI (Pan European Game Information) , un sistema di classificazione che fornisce ai consumatori indicazioni circa l'idoneità dei contenuti dei videogiochi a determinate classi di età, ma questo non può diventare un " lasciapassare " automatico per immettere sul mercato qualsiasi tipo di videogioco.

Il diritto al gioco è senz'altro un diritto preciso del bambino, affermato anche dall'art. 31 della Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia del 1989 che è stata recepita dalla normativa vigente nazionale e comunitaria.

Se il gioco, anche violento, fa parte da sempre dell'immaginario infantile, è però necessario che resti un gioco, non deve confondersi con la realtà così come l'eroe "buono" deve prevalere, come nelle fiabe. Nei videogiochi non sempre è così.

Certamente i videogiochi violenti sono ancora più pericolosi se il bambino non ha accanto a sé figure forti di riferimento, come il genitore, il fratello maggiore o l'educatore, che possano mediare e lo aiutino a rielaborare quanto passa davanti ai suoi occhi in forma così accattivante.

D'altra parte anche il videogioco non violento presenta qualche rischio se diventa l'unico mondo nel quale vive il bambino, anche perché nei giochi di ultima generazione è difficile distinguere sempre il reale del virtuale .

La libertà di espressione, anche nell'intrattenimento e quindi nel videogioco, trova il suo naturale limite nel rispetto della dignità della persona ed in modo particolare dei bambini. I diritti, pur legittimi, del vasto mondo della comunicazione possono e devono coniugarsi con i diritti del minore e comunque nel dubbio deve prevalere il principio del "interesse superiore" del bambino, affermato dalla Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia".

Della violenza dei media si è occupato, fra l'altro, il recentissimo Studio delle Nazioni Unite sulla Violenza contro i Bambini. "La comunità - si legge nel documento delle Nazioni Unite - è una fonte di protezione e solidarietà per i bambini, ma può anche essere un luogo di violenza. La violenza può anche essere associata ai mass media ed alle nuove tecnologie di informazione e comunicazione. I mass media alcune volte descrivono la violenza come normale o la esaltano. Il cyberbullismo

attraverso Internet o attraverso i telefoni cellulari è documentato in tempi recenti”.

Lo stesso tema è stato ripreso dal Papa Benedetto XVI che recentemente ha parlato della “ tendenza a produrre programmi, compresi film di animazione e videogame, che in nome del divertimento esaltano la violenza, riflettono comportamenti antisociali o volgarizzano la sessualità umana”, definendo tutto questo ancora più grave “quando i programmi sono rivolti a bambini ed adolescenti”.

Il videogioco non è da demonizzare ma, come tutti i media, non deve costituire un pericolo, bensì una risorsa per il minore, come già accade con alcuni videogiochi creati con finalità didattiche ed usati in ambito scolastico.

In questo contesto assume un particolare rilievo la prima indagine italiana sui videogiochi “Crescita in videogioco”, realizzata dal Centro Studi Minori e Media nel 2006. I risultati di questa ricerca potranno essere il punto di partenza per una riflessione più ampia possibile sui videogiochi e sulla loro applicazione anche in ambito pedagogico tendente ad un armonioso uno sviluppo psicofisico armonioso del bambino.

Isabella Poli

Direttore scientifico Centro Studi Minori e Media

Introduzione

Crescita in videogiochi rischi e opportunità

Perchè occuparsi di videogiochi?

Se è vero che i nostri ragazzi sono bambini bionici, come li definisce Newsweek, che passano più tempo in compagnia di un videogiochi che di un libro, che fanno amicizia e litigano a colpi di sms, che ascoltano la musica sul pc e viaggiano e chattano in rete tutti i giorni, non c'è dubbio che sia venuto il momento di affrontare questo argomento cercando di approfondirne alcuni aspetti rilevanti per la loro crescita.

Vogliamo occuparci, in questa sede, del videogiochi, indagando in particolare sul reale rapporto esistente tra i bambini, gli adolescenti e questo compagno sempre più pervasivo e onnipresente, in modo da capire cosa significhi per loro e quali vantaggi o danni possa procurargli.

Anzitutto bisognerà fare i conti con una realtà che, se si considera in cifre, è veramente impressionante. Si pensi che in Italia l'industria videoludica ha raggiunto, nello scorso anno, un giro d'affari di 604 milioni di euro e che il trend è in forte crescita rispetto all'anno precedente, con un incremento del 17% in termini di volume e dell'8% in termini di valore. Tra i giovani e i giovanissimi i videogiochi rappresentano ormai lo svago praticato quasi universalmente nel tempo libero, spesso a discapito di altri, e sta diventando una presenza stabile nel loro stile di vita.

I videogiochi violenti

Già da qualche anno, in molti paesi, come in Italia, si cerca di approfondire alcuni aspetti di questo nuovo fenomeno di massa, soprattutto allo scopo di appurare quali siano gli effetti negativi e positivi che possono incidere

sullo sviluppo psichico, etico e sociale del minore.

Episodi eclatanti riguardanti la cronaca nera, più in particolare tragedie come quella della Columbine High School in Colorado, dove due ragazzi hanno trucidato tredici persone, ne hanno ferite ventitre e poi si sono tolti la vita emulando il gioco Doom, o come quello accaduto in California, dove un bambino di dodici anni ha ucciso il fratellino ripetendo, con la pistola del padre, le scene di un videogioco, o quello occorso l'estate scorsa in Inghilterra dove il diciassettenne Warren Leblanc è stato condannato per aver ucciso un amico seguendo lo stile efferato del suo gioco preferito: Man Hunt, hanno riportato l'attenzione sulla pericolosità dei giochi violenti. Si sono fatte ovunque ricerche e si sono svolti seminari che arrivavano però spesso a conclusioni contrastanti.

Alla Camera dei Deputati, nel marzo 2004 è stata presentata una ricerca sull'aggressività dal neurologo Rosario Sorrentino, membro dell'Accademia Americana di Neurologia. Lo studioso, citando indagini compiute in Giappone e negli Stati Uniti tramite risonanza magnetica e tomografia, basate su tecniche di visualizzazione del cervello durante il suo funzionamento, sostiene che l'eccessiva esposizione ai videogiochi violenti indebolisce la corteccia prefrontale e il lobo frontale, le aree cerebrali che ospitano la capacità di discernimento tra bene o male e tra giusto e sbagliato. Se queste zone si atrofizzano, gli istinti hanno via libera e gli effetti sono immaginabili.

Soprattutto è da tenere sotto osservazione l'età dei ragazzi dai 7 ai 19 anni, quando il bambino diventa uomo, passando attraverso rivoluzioni biologiche e ormonali, e orienta le sue scelte e comportamenti. “Le tappe evolutive hanno i loro ritmi e la violenza può creare interferenze irreversibili, soprattutto nei soggetti più vulnerabili o predisposti all'aggressività – sostiene Sorrentino – la violenza accelera le tappe della maturazione, crea degli adulti precoci, e gli esiti sono imprevedibili”.

D'altronde il contatto con la violenza è sempre deleterio, come già dimostrò diversi decenni fa lo psicologo Albert Bandura.

Il videogioco violento ha poi una valenza in più rispetto al cinema e alla tv perché stimola la partecipazione attiva.

C'è anche però chi sostiene che la violenza nel videogioco serva a scaricare l'aggressività sempre presente, a vari livelli, nell'individuo giovane (e non solo), e che semmai il problema di videogiochi come ad esempio Grand Theft Auto, non sta nella violenza dei contenuti, ma nella rappresentazione stereotipata della violenza stessa.

Altri ritengono che il videogioco, anche il più violento, può essere nocivo o innocuo a seconda dell'uso che se ne fa e vivere e drammatizzare nel gioco le pulsioni più violente significherebbe acquisire la capacità di gestirle nella realtà.

I videogiochi violenti sono comunque pericolosi se il ragazzino viene lasciato solo, senza nessun adulto vicino con cui rapportarsi, e se non ha la capacità di distinguere bene la realtà dalla fantasia. In tal caso, la realtà virtuale rischia di diventare per lui l'unica realtà, con conseguenze disastrose. Tanto più che i videogiochi dell'ultima generazione sono così ben fatti da rendere difficile distinguere il virtuale dal reale, col rischio che il reale diventi il supporto di proiezioni virtuali.

Perciò i genitori dovrebbero consentire l'uso dei videogiochi ai loro figlioli solo per tempi brevi e curando che i ragazzi non si isolino trascurando le relazioni sociali, oltre che, naturalmente, scegliere insieme a loro il tipo di videogioco.

Gli aspetti clinici

Che dire poi degli aspetti più propriamente neurologici o clinici che possono scaturire dall'uso dei videogiochi su bambini o adolescenti fisicamente predisposti? Anche questo problema è stato più volte

evocato, soprattutto all'insorgere di patologie cliniche, come l'epilessia, che si scatenerrebbe a causa dell'esposizione del piccolo a fonti luminose intermittenti. Quest'ultimo problema, tuttavia debitamente studiato, è stato detto che potrebbe essere risolto costruendo videogiochi che adottino luci con frequenze meno alte (al di sotto di 5 Hz), cosa che molti produttori hanno incominciato a fare.

Crescita in videogioco

Ci sono comunque, sempre più numerosi, pareri completamente opposti e favorevoli ai videogiochi.

Così il Centro Studi sull'Infanzia, la Gioventù e i Media della London University ha fatto una ricerca i cui risultati farebbero considerare i videogiochi un prezioso strumento didattico.

Addirittura, questa ricerca arriva a consigliare i titoli per i più piccoli e per i più grandicelli, sostenendo che i videogiochi dovrebbero essere inseriti nei programmi scolastici, e infine sollecita le famiglie e i docenti ad incoraggiare i ragazzi a programmarseli da soli.

In questa prospettiva i giochi elettronici sono visti come una "legittima forma di cultura che merita un'analisi approfondita nelle scuole, proprio come i film, la televisione e la letteratura".

Sempre all'interno del dipartimento londinese, un gruppo di ricercatori sta mettendo a punto il prototipo di un software facilitato da destinare agli alunni delle scuole per creare da soli i giochi elettronici.

Insomma conclude Andrew Burne, con la sua equipe che ha condotto l'indagine, "i bambini possono apprendere dai giochi elettronici, almeno da quelli buoni, la struttura delle storie, lo sviluppo dei personaggi e persino nozioni grammaticali".

Per concludere, su questo punto è ormai assodato che i videogiochi sono già una realtà didattica. Un videogioco come Flight Simulator

rappresenta un vero e proprio laboratorio di allenamento alle capacità di coordinazione psicoattitudinali che sono alla base dell'attuale sistema di pilotaggio e controllo aereo. Infatti questo videogioco è stato inserito nella didattica dell'Istituto Tecnico Aeronautico di Tradate.

La ricerca del Centro Studi Minori e Media

Credo però che per dire qualcosa di concreto e definitivo sul ruolo, sulla positività o negatività dei videogiochi nella vita dei nostri ragazzi sia utile analizzare il rapporto fra i minori e i videogiochi chiedendo a loro, direttamente, come li vivono.

E' quello che ha fatto il Centro Studi Minori e Media che, per la prima volta in Italia, ha condotto un'indagine sui videogiochi facendo distribuire 2037 questionari in 39 scuole medie superiori e inferiori di 18 città in 8 diverse regioni italiane, del nord, del centro e del sud, in collaborazione con il GT RaiTre Ragazzi e la Confconsumatori.

I questionari sono stati redatti dal Centro Studi Minori e Media con la collaborazione del Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Firenze.

Quanto tempo giochi? Con chi giochi? Con cosa giochi? Quali giochi preferisci? Cosa provi quando giochi? Sono tutte domande le cui risposte possono darci la vera dimensione e i termini di questo fenomeno.

Laura Sturlese

Presidente del Centro Studi Minori e Media

LA RICERCA

Hanno partecipato all'indagine 1566 studenti di 39 scuole di 18 città e 8 diverse regioni italiane. La differenza tra i questionari distribuiti (2037) e quelli elaborati (1566) è dovuta a questionari arrivati fuori termine.

Ripartizione sul totale:

Scuole Medie 15 (39,0%)

Scuole Superiori 24 (61,0%)

Città di appartenenza delle scuole:

Milano, Brescia, Parma, Grosseto, Firenze, Pistoia, Arezzo, L'Aquila, Chieti, Pescara, Napoli, Ascoli Piceno, Ancona, Roma, Tivoli, Civitavecchia, Caltanissetta, Catania.

I questionari, distribuiti ai ragazzi dai 14 ai 18 anni delle scuole medie superiori e inferiori interessate, sono pressoché identici. Le uniche distinzioni riguardano la formulazione delle domande, che per le scuole medie inferiori è stata semplificata. In virtù di tale omogeneità è stato possibile unire tutte le risposte e dall'analisi del fenomeno dedurre importanti variazioni collegate proprio all'età del campione.

In questo volume vengono riportati i risultati riscontrati durante l'analisi e la valutazione delle risposte chiuse. L'unica risposta aperta elaborata dai ragazzi ha prodotto un interessante scenario sul rapporto tra i minori e i videogiochi; il quesito poneva, infatti, l'attenzione sullo stato d'animo con cui il ragazzo affronta il video gioco.

Questionari arrivati					
Regione/Città	Istituto	Classi	Medie sup.	Medie inf.	Totale
Lombardia					322
Brescia	Liceo Sportivo "G. Brera"	2	34		
Milano	ITIS Feltrinelli	4	195		
	Scuola media Vimodrone	2		38	
	Scuola Media "Rodari"	2		32	
Abbate Grasso (Mi)	Scuola Media "E. Alessandrini"	2		23	
Emilia Romagna					30
Parma	Istituto A. Chieppi - Lic. Scientifico	2	30		
Toscana					601
Grosseto	Scuola Media Santa Fiora	3		50	
	Ist. Tecnico Comm.le "V. Fossombroni"	3	40		
Pistoia	Liceo Scientifico "Amedeo D'Aosta"	4	95		
	Liceo "N. Fonteguerni"	3	73		
Firenze	Liceo Classico	10	98		
	Liceo Linguistico	4	48		
	Liceo Artistico "Virgilio"	7	72		
	Ist. Alberghiero "Marco Polo"	2	27		
	Ist. Professionale Industriale	3	45		
B.go S. Lorenzo (Fi)	Ist. Professionale "Chino Chini"	3	39		
Arezzo	Scuola Media "Paolo Pichi"	1		8	
	Ist. Superiore Professionale	1	6		
Abruzzo					163
L'Aquila	Scuola Media "P. Ovidio"	2		38	
Chieti	Scuola Media "G. Mazzini"	2		44	
Pescara	Scuola Media "B. Croce"	2		35	
	Ist. Tecnico "G. Manthone"	3	46		
Campania					148
Napoli	Scuola Media "G. Marconi"	2		36	
	Scuola Media "Virgilio"	3		40	
Brusciano (Na)	Scuola Media	4		72	
Marche					82
Ascoli Piceno	Scuola Media "M. D'Azeglio"	2		45	
Ancona	Ist. Comprensivo Ancona Nord	2		37	
Lazio					110
Tivoli	Scuola Media "A. Baccelli"	2		45	
Roma	Istituto Tecnico	4	65		
Sicilia					110
Caltanissetta	Scuola Media "G. Carducci"	2		34	
Catania	Scuola Media "G. Ungaretti"	2		26	
	Ist. Medio Superiore	3	50		
TOTALE			963	603	1566

Regioni in cui si è svolta l'indagine

eta'	Lombardia	Toscana	Marche	Lazio	Abruzzo	Campania	Sicilia	Emilia Romagna	Totale	%
11	20	16	1	0	1	21	3	0	62	4%
12	15	21	22	0	89	26	13	0	186	12%
13	30	20	47	32	23	74	49	0	275	17,5%
14	34	82	12	21	4	24	18	0	195	12,5%
15	30	93	0	11	0	1	13	10	158	10%
16	69	163	0	16	22	2	9	8	289	18,5%
17	50	110	0	12	19	0	5	6	202	13%
18	72	97	0	18	5	0	0	7	199	12,5%
Totale	320	602	82	110	163	148	110	31	1566	

TIPOLOGIA SCUOLE		
TIPO	FREQUENZA	PERCENTUALE
MEDIA INFERIORE	604	39%
I.T.I.	280	18%
LICEO CLASSICO	148	9,5%
LICEO SCIENTIFICO	126	8%
TECNICI	128	8%
PROFESSIONALI	115	7,5%
LICEO ARTISTICO	85	5,5%
LICEO LINGUISTICO	48	3%
LICEO SPORTIVO	32	2%

Tav. 1

Alla domanda che riguarda la vicinanza o meno di adulti, in casa o fuori casa, durante il gioco, all'interno del campione prescelto, una considerevole percentuale (34%) dei ragazzi ha preferito non rispondere. I motivi possono essere di varia natura, ma probabilmente la maggior parte di loro non gioca in presenza di adulti.

Quali adulti giocano con te?		
TIPO	FREQUENZA	PERCENTUALE
NON RISPONDE	531	34%
FRATELLO/SORELLA MAGGIORE	193	12,5%
FRATELLO/SORELLA MINORE	236	15%
MAMMA	76	5%
PAPA'	232	15%
ALTRI PARENTI	207	13%
ALTRI ADULTI	91	6%
TOTALE	1566	100%

Tav. 2

Alla domanda relativa a quanto tempo viene impiegato giocando ai videogiochi durante la giornata si rileva un distacco sensibile secondo della fascia di età interessata. I più piccoli, di età tra gli 11 e i 13 anni, come i ragazzi dai 14 ai 15, giocano fino a tre ore al giorno. La maggioranza dei ragazzi più grandi (56,5%), gioca meno di un'ora.

Durante la giornata quanto tempo giochi?					
Età	Non gioco mai o quasi mai	Meno di un'ora	Da un'ora a tre ore	Più di tre ore	Totale
11-13	17 3%	325 62%	151 29%	25 4,5%	523
14-15	42 12%	175 50%	104 29,5%	32 9%	353
16-18	111 16,0%	391 56,5%	150 21,5%	38 5,5%	690
Totale	620 11%	674 57%	76 26%	100 6,5%	1566

Tav. 3

Per la stessa domanda, è stato deciso di valutare la differenza dovuta al sesso del campione intervistato. Si è rilevata una forte diversità tra maschi e femmine. Un'alta percentuale di ragazze (69%) tende a dedicarsi al videogioco meno di un'ora al giorno. Alta anche la percentuale di ragazze che non giocano mai o quasi mai (20%). Il dato più interessante riguarda comunque l'elevato numero di maschi (40%) che giocano fino a tre ore al giorno.

Durante la giornata quanto tempo giochi?					
	Non gioco mai o quasi mai	Gioco meno di un'ora	Gioco da un'ora a tre ore	Gioco più di tre ore	Totale
F	143 20%	495 69%	69 9,5%	17 2,5%	523
M	27 3%	396 47%	336 40%	83 10%	842
Totale	170 11%	891 57%	405 26%	100 6,5%	1566

Tav. 4

Accanto alla quantità di tempo dedicata ai videogiochi, è importante valutare anche quante volte il ragazzo si avvicina al videogioco durante l'arco della giornata. Nella differenziazione di genere, è significativo che il 64% delle femmine giochi solo una volta al giorno, mentre il 30% dei maschi gioca due volte al giorno. Si tratta dunque per loro di ripetuti approcci giornalieri all'uso di videogiochi.

Giochi una volta o più volte al giorno?				
	Gioco una sola volta al giorno	Gioco due volte al giorno	Gioco più di tre volte al giorno	Totale
F	465 64%	68 9,5%	33 4,5%	724
M	454 54%	253 30%	104 12,5%	842
Totale	919 58,5%	321 20,5%	137 8,5%	1566

Tav. 5

E' importante valutare quali siano i "dispositivi" utilizzati dai minori per giocare, poiché è fondamentale per la nostra indagine capire l'equilibrio fra l'utilizzo del pc, uno strumento atto anche ad altre funzioni, rispetto alle console che vengono acquistate esclusivamente per giocare. Nella valutazione per genere, le femmine, in netta prevalenza, utilizzano il pc, mentre la prevalenza dei maschi utilizza console: Play Station, Xbox e Game Cube. I dispositivi portatili sono scelti preferibilmente (per il 6,5% rispetto al 3,5%) dalle femmine.

Giochi principalmente con...?					
	PC	Play Station - XBox - Game Cube	Game Boy - PsP	Altri	Totale
F	322 44,5%	207 28,5%	48 6,5%	21 3%	724
M	298 35,5%	467 55,5%	28 3,5%	11 1,5%	842
Totale	620 39,5%	674 43,0%	76 7%	32 2%	1566

Tav. 6

I gusti nella scelta del videogioco sono molteplici; in commercio si possono trovare varie categorie di giochi. Facendo una distinzione di genere, notiamo che le femmine si orientano maggiormente verso i giochi di avventura (per il 39%), i maschi sono perlopiù attratti, dai *games* di sport e di combattimento. Anche i giochi di ruolo e di strategia sono prevalentemente maschili.

Quale tipo di videogioco preferisci?							
	Avventura	Sport	Combattimento	Strategia	di Ruolo	Altro	Totale
F	283 39%	89 12,5%	66 9%	48 11,5%	43 6%	28 4%	724
M	174 20,5%	244 29%	143 17%	106 12,5%	75 9%	36 4%	842
Totale	457 29%	333 21,5%	209 13,5%	190 12%	118 7,5%	64 4%	1566

Tav. 7

Per la stessa domanda circa la tipologia di gioco prescelto, dividendo le fasce di età, è interessante scoprire che i giochi di avventura vengono preferiti dai minori tra gli 11 ed i 13 anni (per il 36%), mentre i giochi di strategia (per il 15,5%) e di ruolo (per il 10%) vengono apprezzati dai soggetti più avanzata, tra i 16 ed i 18 anni.

Quale tipo di videogioco preferisci?						
	Avventura	Sport	Combat- timento	Strategia	di Ruolo	Totale
11-13	190 36%	113 21,5%	87 16,5%	42 8%	23 4,5%	523
14-15	101 28,5%	73 20,5%	50 14%	41 11,5%	27 7,5%	353
16-18	166 24%	147 21%	72 10,5%	107 15,5%	68 10%	690
Totale	457 29%	333 21,5%	209 13,5%	190 12%	118 7,5%	1566

Tav. 8

Una delle domande più rilevanti rivolte ai minori riguarda la percezione che ciascuno di loro ha del rischio di dipendenza da videogioco. La tavola che vediamo, infatti, evidenzia come l'argomento sia sentito in maniera diversa secondo della fascia di età. Per i ragazzi tra gli 11 ed i 13 anni il rischio subentra solo dopo sei ore al giorno, ed un 20% addirittura azzarda dopo le di dieci ore. Tra i ragazzi dai 16 ai 18 anni, invece, il rischio viene percepito dal 21,5% già dopo due ore al giorno. Un interessante 9% sostiene che non esiste fattore di rischio.

Dopo quanto tempo giocare crea dipendenza?						
	dopo 2 ore al giorno	dopo più di 6 ore al giorno	dopo più di 10 ore al giorno	dopo più di 14 ore al giorno	mai	Totale
11-13	1 0%	329 63%	104 20%	76 14%	0 0%	523
14-15	53 15%	151 42,5%	48 14%	46 13%	23 6,5%	353
16-18	149 21,5%	265 38,5%	70 10%	77 11%	64 9%	690
Totale	203 13%	745 47,5%	222 14%	199 12,5%	87 5,5%	1566

Tav. 9

Per la stessa domanda, la risposta è stata scissa secondo il genere intervistato. Le femmine sostengono, per il 46,5% che il rischio si corra dopo più di sei ore al giorno, mentre un 12,5 % ritiene che la dipendenza possa manifestarsi dopo più di dieci ore al giorno. Interessante è rilevare come un 14,5% delle femmine intervistate sostenga invece che siano più di 14 ore al giorno davanti ad un videogioco a creare dipendenza. Per i maschi, la dipendenza si manifesta dopo 10 ore al giorno ed un 7% sostiene che non avvenga mai.

Dopo quanto tempo giocare crea dipendenza?					
	dopo 2 ore al giorno	dopo più di 6 ore al giorno	dopo più di 10 ore al giorno	dopo più di 14 ore al giorno	mai
F	77 12%	297 46,3%	81 12,6%	93 14,5%	20 3,1%
M	92 13%	346 49,1%	118 16,7%	74 10,5%	50 7,1%
Totale	169 12,6%	643 47,8%	199 14,8%	167 12,4%	70 5,2%

Tav. 10

Mettendo in relazione il tempo che gli intervistati trascorrono davanti ai videogiochi con la percezione del rischio di dipendenza, troviamo una prevedibile proporzionalità diretta che aumenta secondo le ore di gioco. Si può riscontrare infatti che chi gioca meno di un'ora al giorno, per il 59%, crede che la dipendenza si possa manifestare già dopo due ore al giorno, e addirittura il 61,5 % di chi gioca sempre meno di un'ora crede che la dipendenza si manifesti dopo sei ore al giorno. Si può, quindi, concludere che coloro che si dedicano per più tempo ai videogiochi sono portati a considerare in maniera meno rilevante il rischio.

Dopo quanto tempo giocare crea dipendenza? Quanto tempo giochi?				
	gioco meno di un'ora	gioco da un'ora a due ore	gioco più di tre ore	Totale
dopo 2 ore al giorno	120 59%	44 21,5%	5 2,5%	203
dopo più di 6 ore al giorno	460 61,5%	218 29%	25 3,5%	745
dopo più di 10 ore al giorno	113 51%	79 35,5%	25 11%	222
dopo più di 14 ore al giorno	118 59%	42 21%	28 14%	199
mai	47 54%	20 23%	15 17%	87
Totale	891 57%	405 26%	100 6,5%	1566

Tav. 11

Un incrocio tra il tempo giocato e la capacità di interrompere improvvisamente il gioco è significativo per poter capire la stretta connessione che si ottiene giocando molto tempo e il livello di attenzione e coinvolgimento emotivo che ne scaturisce. Interrompe senza problemi il 69% degli intervistati che giocano meno di un'ora al giorno. Mentre è preoccupante rilevare che il 34% tra coloro che giocano più di tre ore preferisce rimandare l'impegno improvviso, che può verificarsi durante il gioco.

Cosa fai se ti capita di dover interrompere? Quanto tempo giochi?

	gioco meno di un'ora	gioco da un'ora a due ore	gioco più di tre ore	Totale
interrompo senza problemi	635	207 22,5%	31 3,5%	920
interrompo ma mi da fastidio smettere	207 48,5%	170 40%	43 10%	427
provo a rimandare l'impegno	22 29,5%	27 36,5%	25 34%	74
Totale	891 57%	405 26%	100 6,5%	1566

Tav. 12

Per comprendere meglio lo stile di vita dei minori che giocano, è interessante vedere con chi condividono l'utilizzo del videogioco. La presenza di adulti o di membri della famiglia è molto importante per valutare il rapporto che si instaura con la realtà virtuale con cui i ragazzi entrano in contatto.

Quali adulti giocano con te?								
	Non risponde	Fratello / sorella maggiore	Fratello / sorella minore	Mamma	Papà	Altri parenti	Altri adulti	Totale
F	291	103	97	54	79	78	22	724
	40%	14%	13,50%	7,50%	11%	11%	3%	
M	240	90	139	22	153	129	69	842
	28,5%	10,5%	16,5%	2,5%	18%	15,5%	8%	
Totale	531	193	236	76	232	207	91	1566
	34%	12,5%	15%	5%	15%	13%	6%	

Tav. 13

Al di fuori del nucleo familiare, è importante invece capire con chi i minori entrano in contatto per giocare e se c'è una sensibile crescita rispetto al passato dei compagni di gioco on line, sia conosciuti che sconosciuti. Una rilevante percentuale degli intervistati ha preferito non rispondere e non è facile capire i motivi di tale riluttanza. Nella distinzione di genere è molto interessante scoprire che le femmine giocano prevalentemente da sole (per il 46,5%), mentre i maschi, per il 41,5%, preferiscono giocare con gli amici, nello stesso luogo.

Con chi giochi?						
	da solo	con gli amici, nella stessa stanza	con gli amici, ma on-line	con chiunque ci sia in rete	non risponde	tot
F	337 46,5%	226 31%	17 2,5%	20 3%	124 17%	724
M	372 44%	350 41,5%	37 4,5%	54 6,5%	29 3,5%	842
Totale	709 45,5%	576 37%	54 3,5%	74 5%	153 10%	1566

Tav. 14

I momenti preferiti dai ragazzi per giocare durante l'arco della giornata non variano molto nella distinzione di genere. C'è un'autonomia abbastanza forte che porta il 30% degli intervistati a scegliere qualsiasi momento libero.

In quale periodo della giornata giochi?					
	Il pomeriggio prima di fare i compiti	Il pomeriggio dopo i compiti	La sera dopo cena	Appena ho tempo libero	Totale
F	67 9,3%	166 22,9%	64 8,8%	278 38,4%	724
M	151 17,9%	242 28,7%	125 14,8%	290 34,4%	842
Totale	218 13,9%	408 26,1%	189 12,1%	568 36,3%	1566

Tav. 15

Il luogo preferito dai minori per giocare è la propria stanza. Infatti è molto diffusa tra i ragazzi la tendenza a chiudersi nella propria stanza per potersi isolare dal contesto familiare per un periodo di tempo variabile. Tra i maschi il 61,5% ha infatti un computer o una console nella propria camera. La percentuale femminile è decisamente minore, anche se arriva al 49,5%. Le sale comuni sono utilizzate da un 29% dei maschi intervistati.

Dove giochi?				
	nella mia stanza	in sale comuni	a casa di amici	per strada
F	318 49,6%	127 19,8%	62 9,7%	21 3,3%
M	447 61,5%	113 29%	98 6%	22 3,5%
Totale	765 56,8%	240 17,8%	160 11,9%	43 3,2%

Tav. 16

Il gioco on line fa entrare in contatto il ragazzo con altre persone spesso sconosciute, con cui condividere la stessa passione e forse anche altro... La possibilità di giocare on line è poco sfruttata dalle femmine, che per il 62% non giocano on line e non credevano fosse possibile. Abbastanza alta anche la percentuale dei maschi (55%) che non gioca on line.

Hai mai giocato on line con altre persone?					
	no e non credevo fosse possibile	ne ho sentito parlare, ma non l'ho mai fatto	si, ma solo poche volte	si, ci gioco spesso	Tot
F	106 14,5%	450 62%	84 11,5%	27 6,5%	724
M	51 6%	462 55%	201 24%	109 13%	842
Totale	157 10%	912 58%	285 18%	136 8,5%	1566

Tav. 17

Attraverso una domanda un po' diversa e più specifica, è interessante valutare il contatto con altre persone conosciute on line. Sempre con una distinzione di genere, le femmine, per il 51,5% non giocherebbero e non giocano mai con chi non conoscono, mentre il 34,5% dei maschi, pur entrando in contatto con persone on line, non le incontrerebbe mai.

All'interno di un gioco hai mai conosciuto persone che poi hai incontrato veramente?				
	no, non gioco mai con chi non conosco	no, conosco persone on line ma non le ho mai incontrate	si, mi interessa incontrare persone che ho conosciuto on line	Tot
F	372 51,5%	144 20%	33 4,5%	724
M	344 41%	289 34,5%	82 9,5%	842
Totale	716 45,5%	433 27,5%	115 7,5%	1566

Tav. 18

L'interruzione dal proprio videogioco preferito sembrerebbe meno traumatica per le femmine che per i maschi. Le femmine, addirittura per il 61%, interrompono senza problemi, in ogni momento. Stesso discorso per i maschi, pur in misura inferiore (55,5%). I maschi però provano fastidio nei confronti dell'interruzione per il 34%.

Se devi interrompere il gioco, cosa fai?			
	interrompo senza problemi	interrompo ma mi da fastidio	provo a rimandare l'impegno
F	390 60,8%	129 20,1%	14 2,2%
M	392 55,6%	239 33,9%	50 7,1%
Totale	782 58,1%	368 27,3%	64 4,8%

Tav. 19

Dopo avere giocato, è facile che i ragazzi possano ripensare al proprio videogioco preferito fuori dal suo contesto. In questo caso, è sensibile la differenza nella distinzione di genere. Al 43% delle femmine intervistate non è mai successo. Mentre ai maschi, addirittura per il 32%, accade spesso.

Ti capita di pensare alle storie e alle mosse che devi fare del tuo gioco preferito?				
	mai	solo qualche volta	spesso	Totale
F	312 43%	207 28,5%	92 12,5%	724
M	202 24%	341 41%	271 32%	842
Totale	514 33%	548 35%	363 23%	1566

Tav. 20

La variazione di umore è fondamentale per capire l'ingerenza dell'uso dei videogiochi nella vita sociale e privata dei minori. La distinzione di genere anche in questo caso è significativa. Per il 49% delle femmine non si verifica. Tra i maschi, invece, il 30% cambia umore secondo l'esito dello schema o della partita. Per il 28% il cambio di umore è ancora più sensibile, arrivando ad essere "molto più contento" o "molto più arrabbiato".

Pensi che giocare ti cambi l'umore?				
	no, che vinca o perda	si, se vinco sono più contento	si, se vinco sono molto più contento	Totale
F	354 49%	133 18,5%	112 15,5%	724
M	324 38,5%	253 30%	235 28%	842
Totale	678 43,5%	386 24,5%	347 22%	1566

Tav. 21

Se viene effettuata un'analisi percorrendo la successione dei vari livelli di età, si scoprono delle differenze di stile di vita, anche se non molto sensibili. I ragazzi più giovani, che forse stanno maggiormente in casa rispetto alle fasce mediane, giocano facilmente fino a tre volte al giorno. I ragazzi più grandi, dai 16 in su, giocano prevalentemente una sola volta al giorno, variando con maggiore frequenza le attività sociali e sportive fuori casa.

Giochi una o più volte al giorno?			
	una sola volta	due volte al giorno	gioco più di 3 volte al giorno
11	18 43,9%	13 31,7%	8 19,5%
12	93 57,1%	41 25,2%	20 12,3%
13	155 62,0%	61 24,4%	22 8,8%
14	98 51,9%	47 24,9%	28 14,8%
15	71 55,5%	27 21,1%	4 3,1%
16	167 69,3%	35 14,5%	15 6,2%
17	96 57,1%	21 12,5%	12 7,1%
18	98 59%	25 15,1%	12 7,2%
Totale	796 59%	270 20%	121 9%

Tav. 22

Sempre dividendo i livelli di età per quanto riguarda il momento della giornata dedicato ai videogiochi, è sempre determinante, come abbiamo già evidenziato nella distinzione di genere, il fatto che il videogioco è sfruttato nei momenti liberi della giornata. La frase di risposta “appena ho tempo” può essere però anche interpretata in modo più preoccupante come: “ogni volta che posso”.

In quale periodo della giornata giochi principalmente?				
	il pomeriggio prima dei compiti	il pomeriggio dopo i compiti	la sera dopo cena	appena ho tempo
11	5 12,2%	12 29,3%	4 9,8%	18 43,9%
12	17 10,4%	61 37,4%	16 9,8%	58 35,6%
13	27 10,8%	96 38,4%	27 10,8%	86 34,4%
14	21 11,1%	69 36,5%	15 7,9%	69 36,5%
15	20 15,6%	24 18,8%	14 10,9%	47 36,7%
16	49 20,3%	40 16,6%	41 17,0%	88 36,5%
17	27 16,1%	22 13,1%	24 14,3%	57 33,9%
18	22 13,3%	16 9,6%	24 14,5%	73 44,0%
Totale	188 14%	340 25%	165 12%	496 37%

Tav. 23

Dividendo i livelli di età si possono valutare anche le preferenze circa l'utilizzo del supporto tecnologico: pc, console o dispositivi portatili. Sicuramente si può evidenziare che l'uso delle console non è proprio di un target specifico ma sono molto sfruttate a tutte le età.

Giochi principalmente con... ?				
	pc	play station/ xbox/game cube	game boy/psp	Totale
11	20 32,5%	28 45,0%	8 13%	62
12	58 31,0%	90 48,5%	20 11%	186
13	117 42,5%	134 48,5%	11 4%	275
14	71 36,5%	88 45%	10 5%	195
15	54 34%	75 47,5%	4 2,5%	158
16	134 46,5%	119 41%	9 3%	289
17	85 42%	65 32%	11 5,5%	202
18	81 40,5%	75 37,5%	3 1,5%	199
Totale	620 39,5%	674 43%	76 5%	1566

Tav. 24

Sul gioco on line e con altre persone, le varie fasce di età divise per anno aiutano a capire che solo dopo i 14 anni inizia un approccio al mondo on line e al contatto con gli sconosciuti attraverso la rete. Tra gli 11 e i 14 anni, infatti, le percentuali maggiori si riferiscono a coloro che possono

Hai mai giocato on line con altre persone?				
	no e non credevo fosse possibile	ne ho sentito parlare ma non ho mai giocato	si, ma solo poche volte	si, ci gioco spesso
11	8 13%	40 64,5%	11 17,5%	3 5%
12	27 14,5%	119 64%	25 13,5%	10 5,5%
13	35 12,5%	175 63,5%	39 14%	22 8%
14	17 8,5%	117 60%	27 14%	22 11,5%
15	13 8%	48 53%	30 19%	45 9,5%
16	21 7,5%	179 62%	59 20,5%	24 8,5%
17	19 9,5%	104 51,5%	40 20%	21 10,5%
18	17 8,5%	94 47%	54 27%	19 9,5%
Totale	157 10%	912 58%	285 18%	136 8,5%

Tav. 25

Tornare a pensare alle mosse del proprio gioco preferito è un fenomeno che è stato analizzato suddividendo le età. L'andamento è lineare, perché a 11 anni troviamo una percentuale molto alta (55%) sul “qualche volta” e 32,5% su “spesso”, mentre aumentando l'età è il “mai” ad avere la meglio. Preoccupanti sono le percentuali legate a “spesso” a 17 e 18 anni,

Ti capita di pensare alle mosse che devi fare nel tuo videogioco preferito?				
	Mai	Solo qualche volta	Spesso	Totale
11	8 13%	34 55%	20 32,5%	62
12	35 19%	72 39%	70 37,5%	186
13	82 30%	102 37%	82 30%	275
14	51 26%	71 36,5%	63 32,5%	195
15	59 37,5%	51 32,5%	20 12,5%	158
16	123 42,5%	108 37,5%	35 12%	289
17	80 40%	48 24%	37 18,5%	202
18	76 38%	62 31%	36 18%	199
Totale	514 33%	548 35%	363 23%	1566

Tav. 26

Il rapporto con gli adulti, molto importante per l'approccio del minore a qualunque media, è analizzato anche in questo caso secondo l'età. Possiamo notare che si crea una vera e propria spaccatura tra i minori e i maggiori di 14 anni. Infatti, soprattutto sotto i 14 anni la maggioranza dei ragazzi ha la possibilità di giocare con adulti.

Qualche volta gli adulti giocano con te?			
	Mai	Qualche volta	Spesso
11	18 29%	36 58%	8 13%
12	59 31,5%	100 54%	20 11%
13	100 36,5%	140 51%	26 9,5%
14	55 28%	106 54,5%	22 11,5%
15	62 39,5%	58 36,5%	15 9,5%
16	128 44,5%	123 42,5%	18 6%
17	86 42,5%	61 30%	19 9,5%
18	84 42%	74 37%	11 5,5%
Totale	592 38%	698 44,5%	139 9%

Tav. 27

In questa tabella è stato messo in incrocio il cambio di umore con la quantità di tempo che il ragazzo percepisce come pericolosa per il rischio di dipendenza dai videogiochi. Come era prevedibile, coloro che risultano turbati dall'andamento del gioco sono anche coloro che percepiscono meno la possibilità di subire dipendenza già dalle prime ore di gioco.

	Pensi che giocare ti cambi l'umore?		
Dopo quanto tempo giocare può creare dipendenza?	no, che vinca o perda	si, se vinco sono più contento	si, se vinco sono molto più contento
dopo 2 ore al giorno	107 53%	50 25%	20 10%
dopo più di 6 ore al giorno	337 45%	224 30%	155 21%
dopo più di 10 ore al giorno	92 41,5%	60 27%	63 28,5%
dopo più di 14 ore al giorno	87 44%	33 16,5%	73 36,5%
mai	37 42,5%	14 16%	34 39%

Tav. 28

In questa tabella invece viene proposto in incrocio le preferenze circa la categoria di gioco con la percezione del rischio di dipendenza. Quest'analisi ha portato al curioso risultato che non esiste una dipendenza diretta tra le due variabili.

	Quale tipo di videogiochi preferisci?					
Dopo quanto tempo giocare può creare dipendenza?	Avventura	Sport	Combat- timento	Strategia	di Ruolo	Altro
dopo 2 ore al giorno	46 22,5%	48 23,5%	20 10%	34 16,5%	17 8,5%	13 6,5%
dopo più di 6 ore al giorno	232 31,0%	174 23,5%	89 12%	97 13%	60 8%	29 4%
dopo più di 10 ore al giorno	70 31,5%	50 23%	42 19%	21 9,5%	14 6,5%	4 2%
dopo più di 14 ore al giorno	75 37,5%	30 15%	42 21%	20 10%	14 7%	8 4%
mai	23 26,5%	25 28,5%	12 14%	11 12,5%	7 8%	5 5,5%

Tav. 29

I gusti circa la scelta della categoria di gioco invece sono risultati molto legati alla variabile del tempo dedicato durante la giornata all'attività di gioco. Infatti, chi gioca più di tre ore al giorno, predilige giochi che suscitano una certa aggressività, quali il genere avventura e combattimento.

	Quale tipo di videogiochi preferisci?					
Durante la giornata quanto tempo giochi?	Avventura	Sport	Combattimento	Strategia	Di Ruolo	Altro
non gioco mai o quasi mai	29 17,0%	7 4,0%	4 3%	6 3,5%	6 3,5%	1 0,5%
meno di un'ora	314 35,0%	211 23,5%	101 11,5%	118 13%	57 6,5%	42 4,5%
da un'ora a tre ore	93 23%	100 24,5%	76 19%	58 14,5%	41 10%	16 4%
più di tre ore	21 21,0%	15 15%	28 28%	8 8%	14 14%	5 5%
totale	457 29,0%	333 21,5%	209 13,5%	190 12%	118 7,5%	64 4%

Tav. 30

L'ultima analisi e forse la più importante riguarda il cambio di umore in relazione al tempo impiegato. Come era prevedibile, possiamo ora verificare che maggiore è il tempo che un minore passa davanti al videogioco, minore sarà la sua capacità di staccarsi, qualunque cosa accada. Il 34% dei ragazzi che giocano per più di tre ore, preferisce infatti rimandare qualsiasi impegno, pur di non interrompere improvvisamente una partita o uno schema del videogioco preferito.

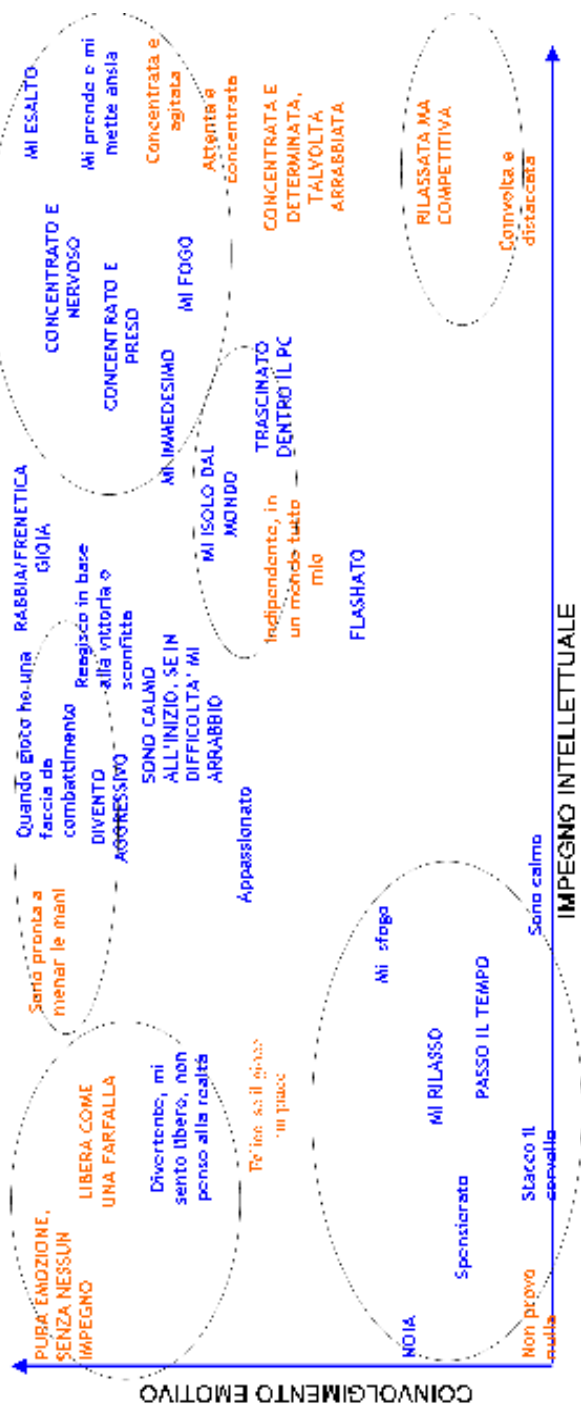
	Durante la giornata quanto tempo giochi?			
Se devi interrompere...?	meno di un'ora	da un'ora a tre ore	più di tre ore	totale
interrompo senza problemi	635 69,0%	207 22,5%	31 3,5%	920
interrompo ma mi infastidisco	207 48,5%	170 40%	43 10%	427
provo a rimandare l'impegno e continuo a giocare	22 29,5%	27 36,5%	25 34%	74
totale	891 57%	405 26%	100 6,5%	1566

Prova a descrivere liberamente il tuo stato d'animo quando giochi

Attraverso il vaglio delle risposte, caso per caso, è stato possibile rendersi conto abbastanza presto che esse potevano essere distribuite in maniera molto efficace lungo due dimensioni: impegno intellettuale e coinvolgimento emotivo. Ponendo quindi, lungo l'asse orizzontale l'impegno e lungo l'asse verticale il coinvolgimento, si è deciso di costruire il grafico presentato di seguito. Per convenzione, si è scelto di utilizzare il carattere maiuscolo per i ragazzi delle scuole medie superiori e il minuscolo per le scuole medie inferiori, distinguendo i maschi con il colore blu del carattere, e le femmine attraverso il colore rosso.

All'interno del grafico abbiamo provveduto a disegnare alcune ellissi per aiutare il lettore ad individuare con facilità le aree di maggior interesse dell'andamento dei risultati di fronte a questa domanda. Notiamo che nell'area destra in alto si raccolgono le risposte estreme che riguardano il massimo coinvolgimento emotivo, accompagnato al massimo impegno intellettuale. In questa area si concentrano soprattutto soggetti maschi. Quindi, ne possiamo dedurre che è tipicamente maschile il massimo coinvolgimento intellettuale unito ad un'intensa partecipazione emotiva durante il videogioco. Altrettanto tipicamente maschile è la risposta opposta, che riguarda il minimo coinvolgimento emotivo accompagnato al minimo impegno intellettuale, come possiamo notare all'interno dell'area delineata in basso a sinistra sul grafico, esattamente al polo opposto. Questo andamento si distingue nettamente da quello femminile, che viene ad interessare aree molto diverse, che sul grafico si inseriscono in situazioni, ad esempio, di pura emozione, senza alcuno impegno. Le frasi esprimono molto bene la sensazione che viene provata come: "mi sento libera come una farfalla", oppure, "pura emozione, senza alcun impegno

intellettuale”, ma anche “sono pronta a menar le mani”, antepoendo quindi l’emozione reattiva fino ad arrivare all’aggressività. Ovviamente sono state riportate nel grafico solo le risposte più caratteristiche nelle quali confluiscono le altre non riportate ma che hanno lo stesso significativo indirizzo. Diametralmente opposte, sempre femminili, sono le risposte che riguardano la sfera del forte coinvolgimento intellettuale, senza alcun coinvolgimento emotivo, come, per esempio: “mi sento rilassata e competitiva”, oppure “coinvolta ma distaccata”. Soffermandosi sulle aree più centrali, notiamo in molti una certa aggressività; questa scaturisce proprio durante il gioco; oppure si verifica una sorta di astrazione, predominante nei ragazzi più grandi. All’interno dell’area possiamo, dunque, ritrovare risposte piuttosto comuni, a dir il vero, come “mi isolo dal mondo” oppure “mi sento flashato”.



Scheda riepilogativa

1 ragazzo su 4 gioca più volte il giorno e complessivamente da 1 a 3 ore

Frequenza

una volta al giorno 58,5 %

due volte al giorno 20,5 %

più di tre volte 8,5 %

Tempo medio di gioco

mai 11 %

meno di un'ora 57 %

da un'ora a tre ore 26 %

più di tre ore 6,5 %

I videogiochi preferiti sono quelli di avventura e sport, però chi gioca più di tre ore al giorno preferisce quelli di combattimento

Genere di gioco preferiti:

avventura 29 %

sport 21,5 %

combattimento 13,5 %

Per chi gioca più di tre ore:

combattimento 28 %

avventura 21 %

sport 15 %

1 ragazzo su 2 gioca da solo

Modalità di gioco:

non gioco 11,0 %

gioco da solo 45,5 %

gioco in compagnia 43,5 %

Tra chi gioca...

con fratelli o sorelle 17,5 %

con mamma 5 %

con papà 15 %

con amici 37 %

1 ragazzo su 4 ha giocato on line con altre persone ed alcuni di loro hanno poi incontrato le persone conosciute on line

Giocare on line:

non gioco on-line 45,5 %

gioco on-line,

ma non ho mai incontrato 28 %

ho incontrato persone

che ho conosciuto on-line 7,5 %

Fra i maschi 1 ragazzo su 3 pensa spesso alle storie e alle mosse che deve fare del gioco preferito

Identificazione nelle storie:

non mi capita mai 24 %

mi capita qualche volta 40,5 %

mi capita spesso 32 %

1 ragazzo su 2 è condizionato nell'umore dall'esito del gioco

Condizionamento dell'umore:

che vinca o perda non cambio umore 43,5 %

se vinco sono un po' più contento,

se perdo sono un po' più arrabbiato 24,5 %

se vinco sono molto più contento,

se perdo sono molto più arrabbiato 22 %

3 minori su 4 pensano che si crei dipendenza solo per chi gioca più di 6 ore al giorno

Rischio di dipendenza:

dopo aver giocato 2 ore al giorno 13,0 %

dopo aver giocato più di 6 ore al giorno 47,5 %

dopo aver giocato più di 10 ore al giorno 14,0 %

dopo aver giocato più di 14 ore al giorno 12,5 %

mai 5,5 %

Ringraziamenti

Si ringraziano: Gt Ragazzi RaiTre - TG3, Confconsumatori ed il Dipartimento di Scienze dell'Educatione dell'Università di Firenze.

Si ringrazia in particolare il Prof. Alberto Marradi, Presidente del Corso di Laurea in Sociologia dell'Università di Firenze per la sua guida preziosa ed autorevole ed i presidi e gli insegnanti degli istituti che si sono occupati di far compilare i questionari ai propri allievi e di farli pervenire al Centro Studi Minori e Media:

LOMBARDIA

Brescia

Liceo Comunicazione "Gianni Brera"

Milano

ITIS Feltrinelli

(Scuola Media) - Vimodrone

(Scuola Media) "Rodari"

(Scuola Media) "E. Alessandrini" - Abbiate Grasso (MI)

TOSCANA

Grosseto

Ist. Tecnico Comm.le "Vittorio Fossombroni"

(Scuola Media) Santa Fiora

Pistoia

Liceo Scientifico "Amedeo D'Aosta"

Liceo "N. Forteguerra"

Firenze

Liceo Classico

Liceo Linguistico

Liceo Artistico “Virgilio”

Ist. Professionale Industriale

Ist. Alberghiero “Marco Polo”

(B.go S. Lorenzo) - Ist. Professionale “Chino Chini”

Arezzo

(Scuola Media) “Paolo Pichi”

Ist. Superiore Professionale

ABRUZZO

L’Aquila

(Scuola Media) “P.Ovidio” - Sulmona

Chieti

(Scuola Media) “G. Mazzini” - Lanciano

Pescara

(Scuola Media) “B. Croce” - San Valentino

Istituto Tecnico “G. Manthone”

CAMPANIA

Napoli

(Scuola Media) “G. Marconi

(Scuola Media) Virgilio - Camposanto

MARCHE

Ascoli Piceno

(Scuola Media) “M. D’Azeglio”

Ancona

(Scuola Media) Istituto comprensivo Ancona Nord

LAZIO

Tivoli

(Scuola Media) “A. Baccelli”

Roma

Istituto Tecnico Industriale

SICILIA

Caltanissetta

Scuola Media “G. Carducci”

Catania

Scuola Media “G. Ungaretti”