

NATIVI DIGITALI

Un'indagine sul web: dipendenze, internet e giochi online

Anna Maria Baratta
Teresa Bonaventura
Salvatore Briffi
Lisa Collini
Nadia Locatelli

Borgo Val di Taro, 5 ottobre 2012



"Nativi Digitali", termine coniato da Mark Prensky, indica i giovani delle nuove generazioni, nate e cresciute con i media digitali: videogiochi, cellulari e web. Esperti naturali di tecnologia e in grado di svolgere più attività nello stesso tempo.

**Borgo Val di
Taro,
5 ottobre 2012**

Il ruolo dei genitori?

- Percezione di un divario generazionale rispetto ai figli “nativi digitali” → inadeguatezza negli adulti rispetto alla responsabilità educativa nei confronti dell’uso della rete.
- Padronanza tecnica dei giovani sugli strumenti tecnologici **VS** scarsa competenza degli adulti nei confronti delle nuove tecnologie.
- Preoccupazione che l’uso eccessivo di internet possa provocare una dipendenza nei figli (difficoltà scolastiche, restrizione dei loro campi di interesse al di fuori della Rete)

**Borgo Val di
Taro,
5 ottobre 2012**

Nativi digitali e nuove tecnologie

PRO

- Facilità e velocità di comunicazione e condivisione di informazioni;
- supporto per lo studio;
- possibilità di restare in contatto con persone di tutto il mondo...

CONTRO

- Pedopornografia
- Cyberbullismo
- Privacy "aggirabile"
- Adescamento
- Dipendenza
- Possibile interferenza con lo sviluppo di abilità sociali.

**Borgo Val di
Taro,
5 ottobre 2012**

New addictions

Oltre alle dipendenze da droga e alcool esistono nuove forme di dipendenza in cui non sono implicate sostanze stupefacenti:

Queste *new addictions* hanno come oggetto comportamenti o attività molto spesso leciti o socialmente accettati.

- *Internet*
- *Giochi on-line*
- *Videogiochi/ giochi di ruolo (MUD)*
- *Social Network*

Dipendenza da Internet (IAD, Goldberg, 1995)

- Mediata da Computer/smartphone/tablet...
- Sintomi simili a quelli delle dipendenze da sostanze
(TOLLERANZA-ASTINENZA-CRAVING)
- Difficoltà a tener sotto controllo l'utilizzo di Internet e la durata di connessione
- Marcata riduzione di interesse per altre attività



Dipendenza da Internet

I sintomi più frequenti: ansia, insonnia, irritabilità, disforia, alterazione del ritmo sonno-veglia, riduzione delle competenze relazionali e del contatto con la realtà, distorsione del tempo, appiattimento emotivo. (Young, 1996).

Test per la valutazione della dipendenza da Internet

- IAT (Internet Addiction Test; Young) 20 items

Dipendenza da Internet

L'utilizzo di Internet può alterare l'identità personale per mezzo di:

- Anonimato rispetto alla possibilità di essere identificati;
- Comunicazione sincrona e asincrona (assenza di elementi non verbali)
- Informazioni sia visive che testuali sulla propria identità (es. nomi fittizi, Avatar, identità virtuali)



Hikikomori

Termine giapponese introdotto dallo psichiatra Tamaki Saito (1998) = "Ritiro Sociale" in adolescenti e giovani adulti. Isolamento dalla vita pubblica e rifiuto di contatti interpersonali reali a favore delle relazioni virtuali attraverso internet come unica "finestra sul mondo".

Aspetti diagnostici:

- Ritiro dalla società per almeno 6 mesi
- Rifiuto scolastico e/o lavorativo
- Inversione ritmi circadiani
- Età:15/30 anni
- Impiego intensivo di Internet
- Assenza di altre patologie psichiatriche



Hikikomori in Italia

In Italia, il fenomeno è presente anche se non a livelli giapponesi: gli Hikikomori sono figli della cultura nipponica, ma anche nel nostro paese si registra una preoccupante diffusione di casi che vivono questa forma di isolamento sociale.

Hikikomori potrebbe essere dovuto alle difficoltà relazionali di questi giovani che si rifugiano nella rete per contrastare il senso di inadeguatezza a vivere insieme ai coetanei. (Pietropolli Charmet, 2000)

Borgo Val di Taro,

5 ottobre 2012

I Social networks (Facebook, Twitter, chat, blog...)

The Twitter logo, featuring the word "twitter" in a light blue, lowercase, sans-serif font with a subtle drop shadow.

Fenomeno di massa sempre più diffuso soprattutto tra gli adolescenti.

Rappresentano un aggregatore di persone che cercano e vogliono mantenere contatti con vecchi e nuovi amici, condividendo foto, video e contenuti della propria vita.

Un vero e proprio fenomeno di "disimpegno interpersonale", il quale vorrebbe tutti gli individui in contatto fra loro ma in maniera spesso e volentieri superficiale e priva di basi affettive reali.

I social networks

- Caratteristiche positive: visibilità, condivisione, recupero di vecchie conoscenze ed amicizie.
- Note negative: legate a problemi e, sempre più spesso, veri e propri casi di dipendenza (Tolleranza-Astinenza-Craving).



Problemi sociali, familiari, affettivi e lavorativi quali ritardi o assenze a scuola o a lavoro (con la sua possibile perdita), graduale isolamento, distorsione dei rapporti affettivi e sociali, disgregazione dal gruppo familiare ed amicale.

Borgo Val di Taro,

5 ottobre 2012

Videogiochi e giochi online



Effetti positivi:

- **Stimolano abilità manuali percettive**
- **Abituano a comprendere compiti da svolgere e obiettivi da gestire**
- **Favoriscono la capacità di prendere decisioni in modo rapido**

Rischi di un uso prolungato:

- **Sovrappeso, dovuto alla sedentarietà**
- **Isolamento e tendenza all'introversione**
- **Appiattimento dei rapporti sociali**
- **Difficoltà scolastiche /o lavorative**
- **Influenza negativa di alcuni giochi particolarmente violenti**

Videogiochi e giochi online

Cosa può portare alla dipendenza?

- Gratificazione sensoriale ed emozionale
- Diffusione e facile accessibilità
- Possibilità di evasione e creazione di un mondo virtuale personalizzato
- Velocità di funzionamento
- Alternativa alla solitudine

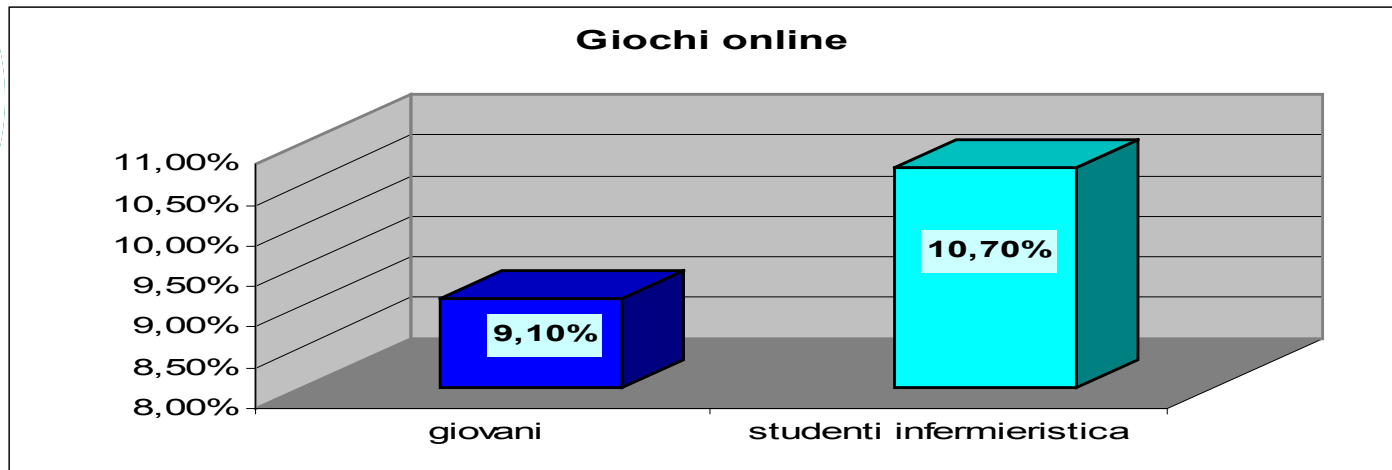
Azzardo e giochi online: un sondaggio

Abbiamo svolto un piccolo sondaggio, tra gli studenti di Scienze Infermieristiche (Fidenza e Borgotaro) e tra alcuni giovani del nostro territorio, relativamente alla conoscenza e all'utilizzo dei giochi online e del gioco d'azzardo.

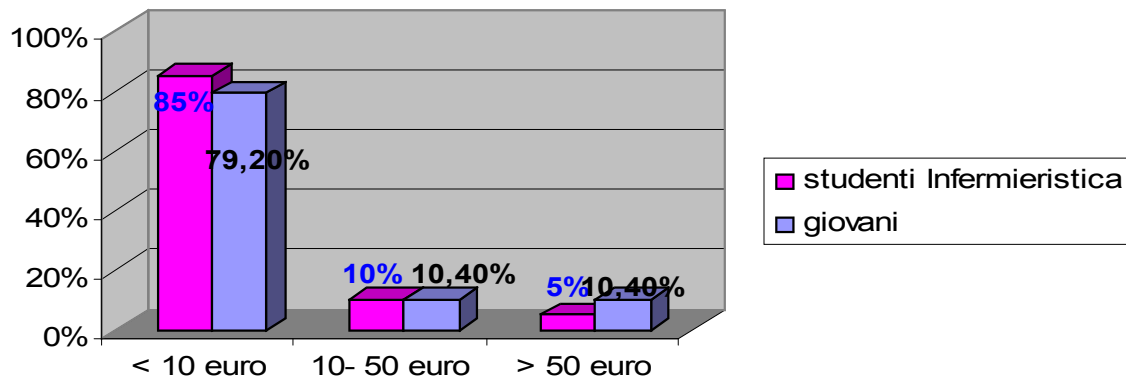
-86 giovani dei Distretti di Fidenza e Valli Taro e Ceno
(Età media 20,2 anni)

-75 studenti del corso di laurea in Scienze Infermieristiche
(Età media 25,2 anni)

Azzardo e giochi online: un sondaggio



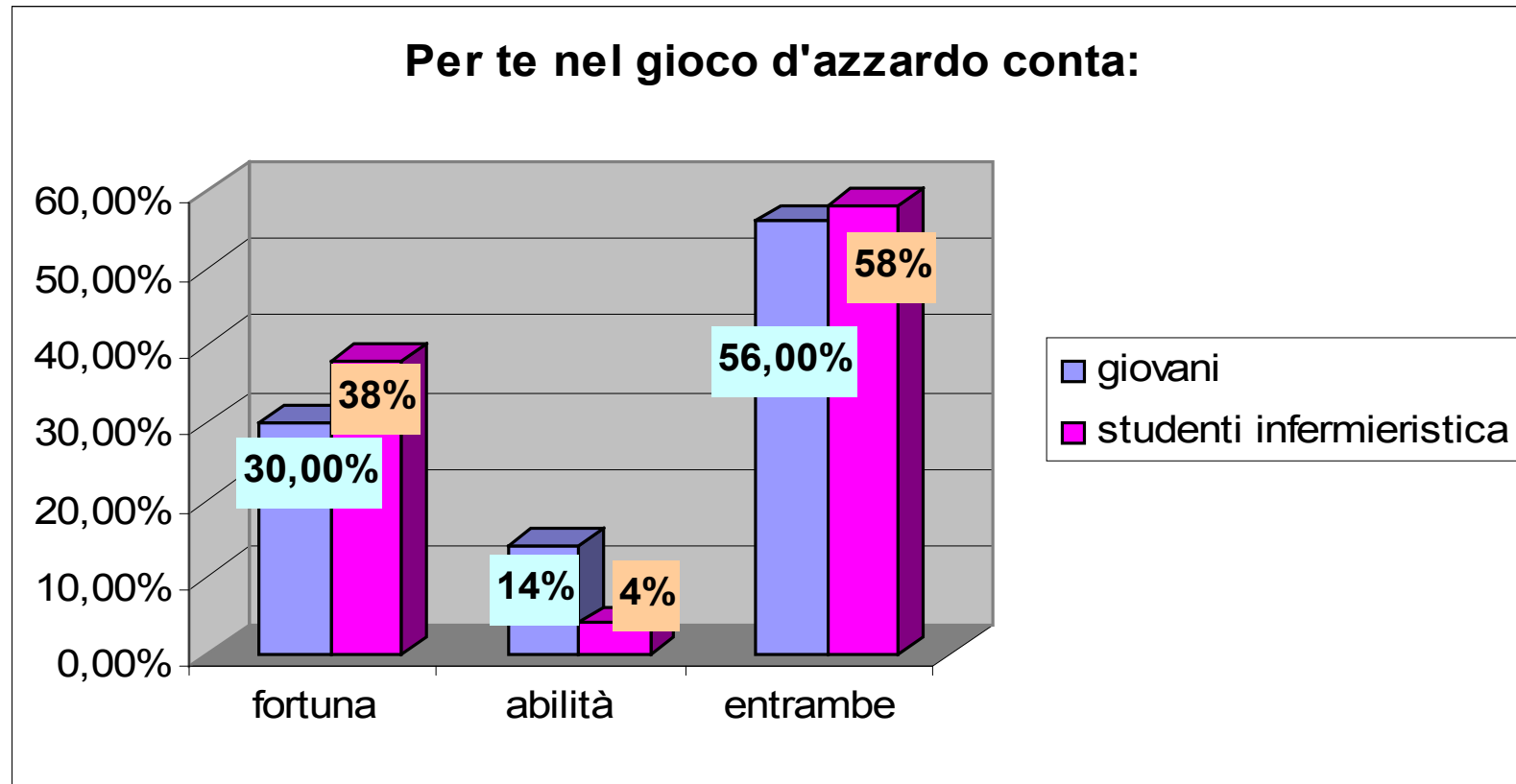
**Se ti è capitato di usare denaro per giocare, quanto
hai speso nell'ultimo mese?**



Il 33,7% del campione
giovani risponde di aver
giocato denaro;

Il 53,6% del campione
Infermieri dichiara di aver
usato denaro per giocare.

Azzardo e giochi online: un sondaggio



M.U.D. (giochi di ruolo online)

- L'espressione multi user dungeon (abbreviata in MUD, talvolta inteso come acronimo di multi user *dimension*) indica giochi di ruolo eseguiti su Internet attraverso il computer da più utenti



Giochi testuali, dove i giocatori interagiscono con il mondo e gli altri utenti semplicemente digitando dei comandi da tastiera.

M.U.D. (giochi di ruolo online)

- Molti utenti possono connettersi contemporaneamente ad un MUD. Ognuno di essi controlla un personaggio che si muove in un mondo virtuale organizzato in *stanze* e *zone* e può interagire coi personaggi degli altri utenti.
- Dopo che il personaggio di un giocatore ha raggiunto il massimo livello possibile, diviene un "immortale" o una "divinità" (possono volerci anni di gioco), e acquisisce una parte dei poteri che hanno gli amministratori.

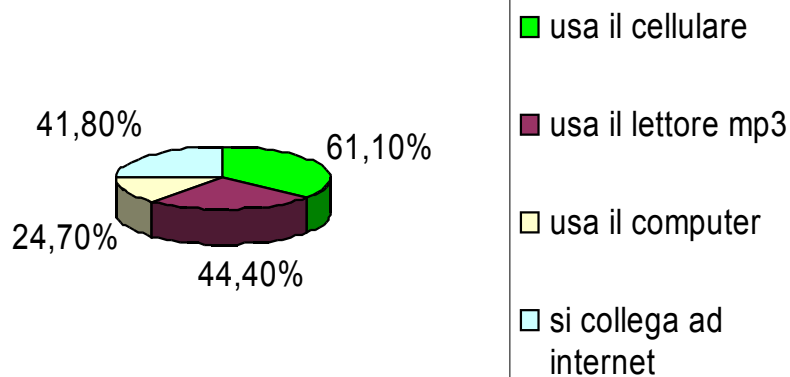
Cittadini e nuove tecnologie

Dati ISTAT e EURISPES 2011

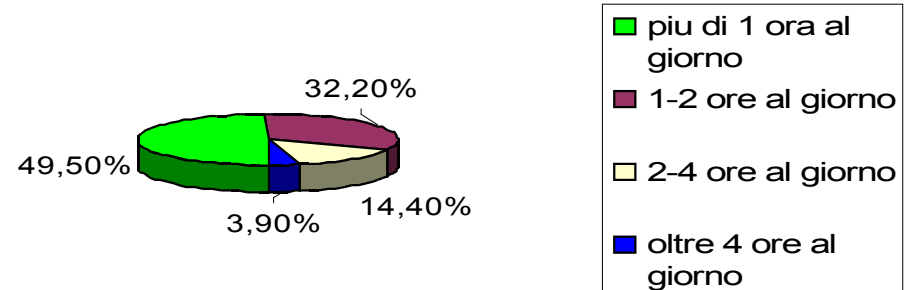
- 58,8% delle famiglie italiane possiede un pc
- 54,5% ha l'accesso ad Internet
- 51,5% della popolazione dai 6 anni in su naviga su internet
- 85,6% dei giovani dai 12 ai 18 anni ha un profilo *Facebook*
- 62,4% dei bambini di 10-11 anni possiede un telefonino
- 87,3% dei bambini di 10-11 anni usa il pc per giocare

Dati EURISPES 2011

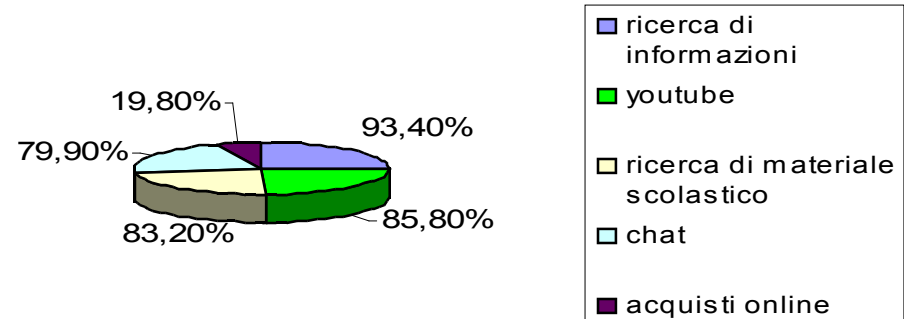
La tecnologia e i bambini di 10-11 anni



Uso quotidiano di internet (12-18 anni)



Cosa fanno su internet (12-18 anni)



Perché un'indagine pilota?

Vista la grande diffusione di queste nuove tecnologie e le crescenti preoccupazioni dei genitori per i rischi che i figli potrebbero correre, il Ser.T. Fidenza ha condotto un'indagine pilota nei distretti di Fidenza e Valli Taro e Ceno.

Sono stati indagati comportamenti e percezioni di giovani e genitori residenti sul nostro territorio rispetto all'uso di queste nuove tecnologie.

**Borgo Val di
Taro,
5 ottobre 2012**

L'indagine pilota

Distretto Fidenza - Valli Taro e Ceno

Campione

- 205 giovani (età media 17,1 anni)
- 64 genitori (età media 44,9 anni)

Partecipanti

- Ass. Salsogenitori
- Centri Aggregativi SMS
- Scout Fidenza
- Ser.T. Fidenza
- Cup Fidenza
- Scout Medesano
- Centri Aggregativi Borgotaro
- Altri contesti (Biblioteche, Piscine, palestre...)

***Borgo Val di
Taro,
5 ottobre 2012***

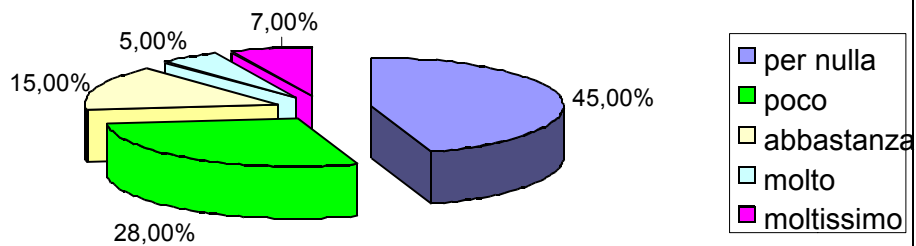
Sono stati approntati due questionari

- Questionario Giovani:
è composto da 18 items che indagano le attività dei giovani durante il tempo libero e in particolare la frequenza d'uso di Internet e dei giochi online.
- Questionario Genitori:
è composto da 18 items che indagano l'utilizzo di internet da parte dei genitori ma in particolare si focalizzano sulla loro percezione relativa al rapporto che i figli hanno con la rete e con i giochi online.

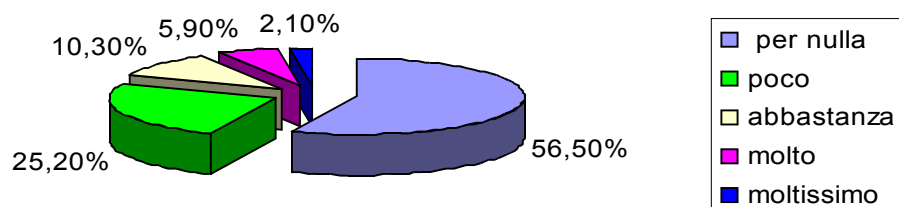
**Borgo Val di
Taro,
5 ottobre 2012**

Indagine pilota: alcuni dati questionario giovani

Frequenza d'uso durante il tempo libero: VIDEOGIOCHI

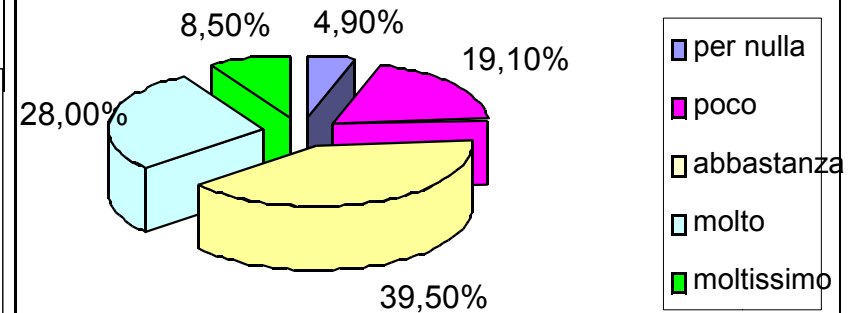


Frequenza d'uso durante il tempo libero? GIOCHI ONLINE

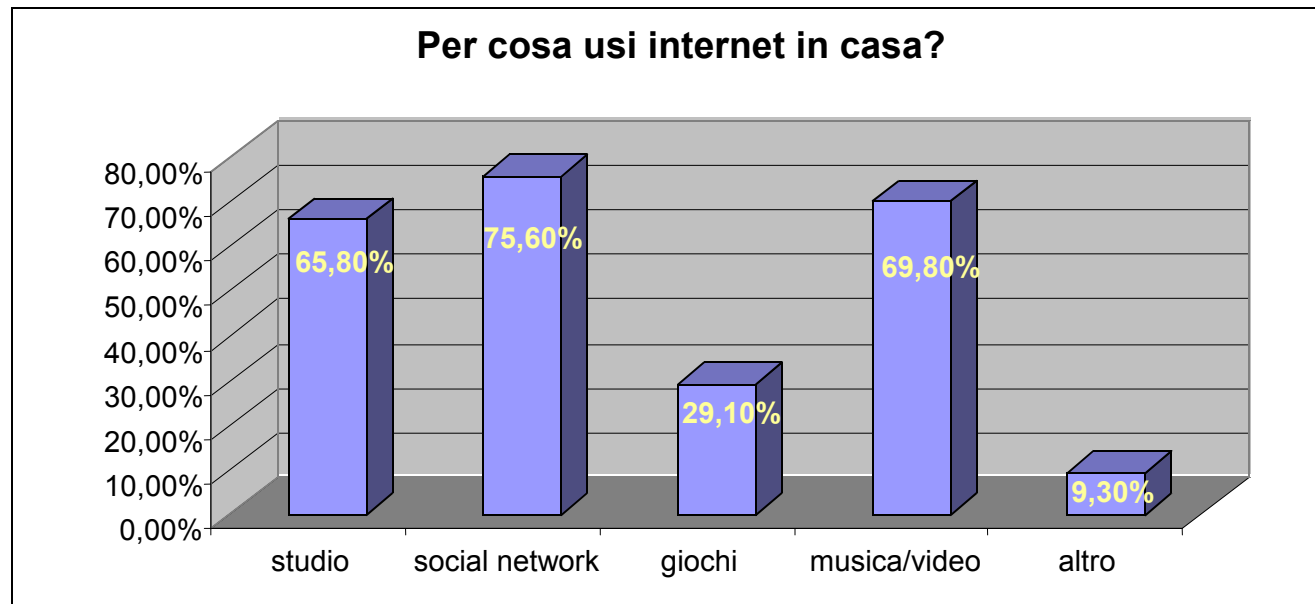


Frequenza d'uso durante il tempo libero?

INTERNET



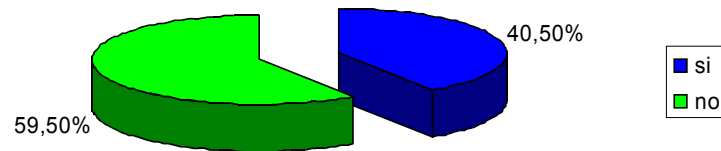
Indagine pilota: alcuni dati questionario giovani



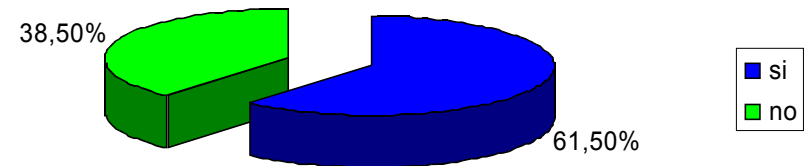
Il social network insieme a Youtube per musica e video sono le attività che il nostro campione di giovani preferisce quando si collega ad internet. Questi dati sembrano rispecchiare la tendenza degli adolescenti anche a livello nazionale (dati Eurispes 2011).

Indagine pilota: alcuni dati questionario giovani

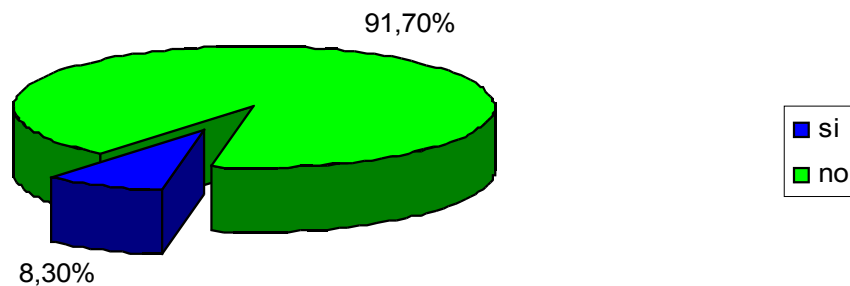
**I tuoi genitori ti danno delle
regole per accedere ad internet?**



**Ti capita di irritarti quando
qualcuno ti disturba mentre sei
online?**

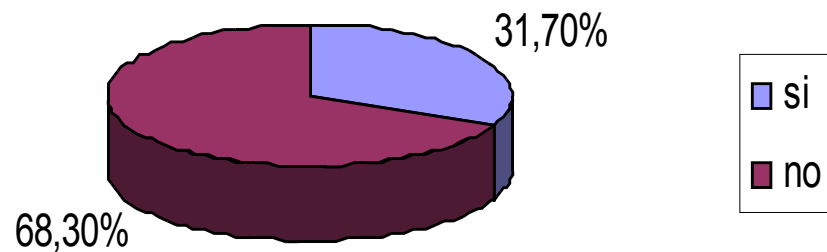


**Ti è capitato di utilizzare denaro per
partecipare a giochi online?**

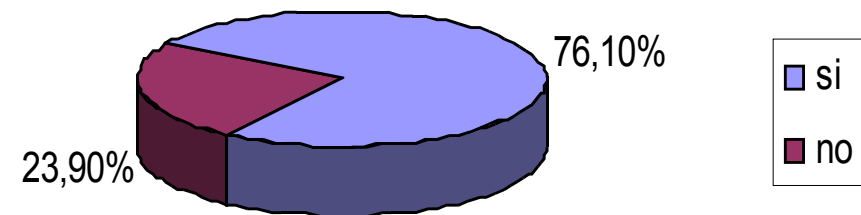


Indagine pilota: alcuni dati questionario giovani

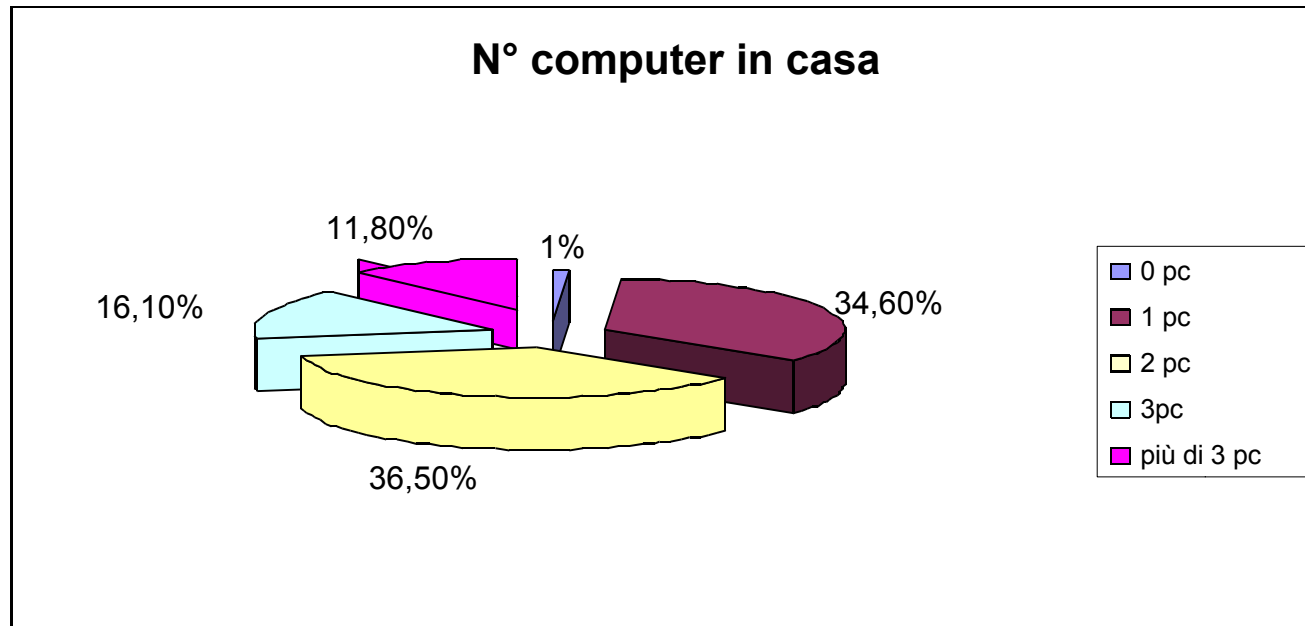
18) Pensi che la tua frequenza di
partecipazione ai giochi online possa
provocare una dipendenza?



17) Pensi che esista una dipendenza da
giochi online?

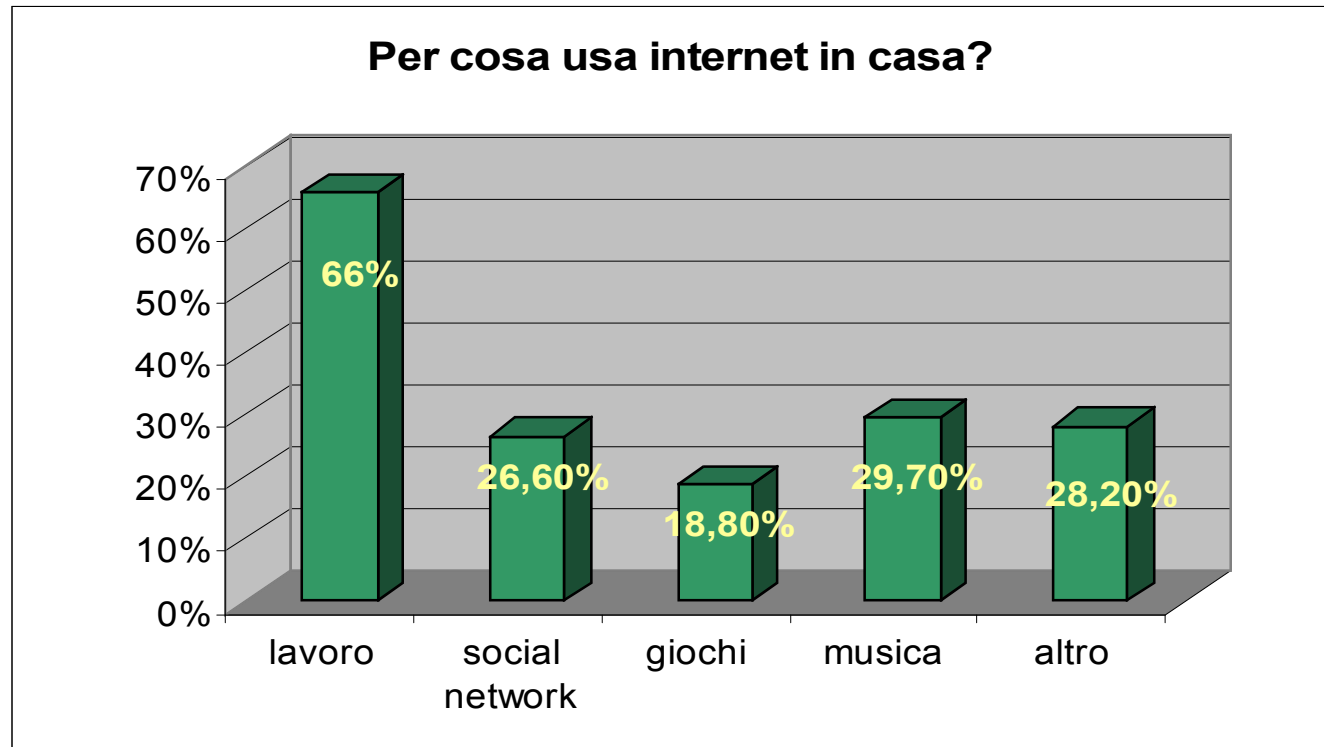


Indagine pilota: alcuni dati



La tendenza dei dati del nostro campione sul numero di pc in casa risulta essere superiore all'andamento del livello nazionale (99% ha almeno un pc, mentre dai dati Istat 2011 risulta il 58,8%).

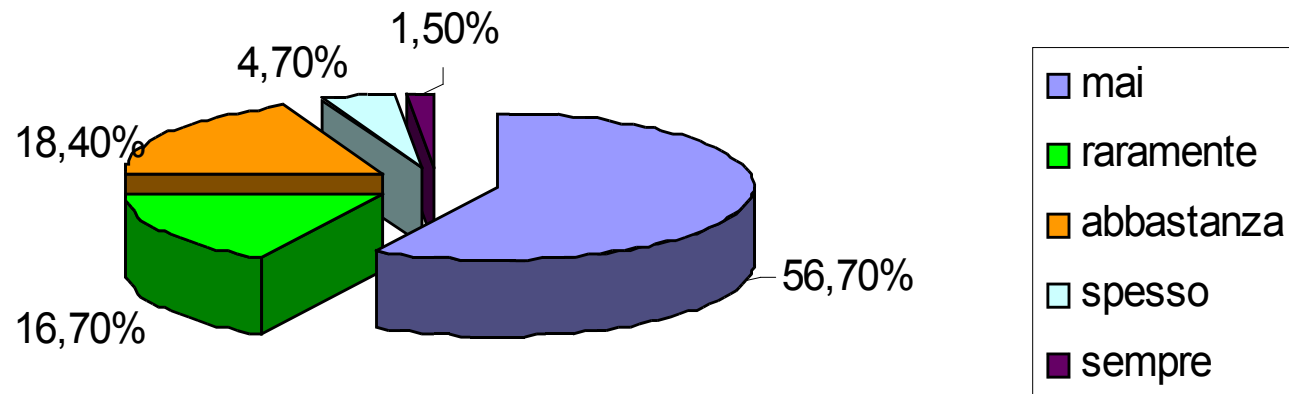
Indagine pilota: alcuni dati questionario genitori



Nel campione dei genitori, il maggior utilizzo di internet è legato a motivi di lavoro e anche per gli adulti come per i giovani Youtube e i social networks occupano ampio spazio nell'uso del web.

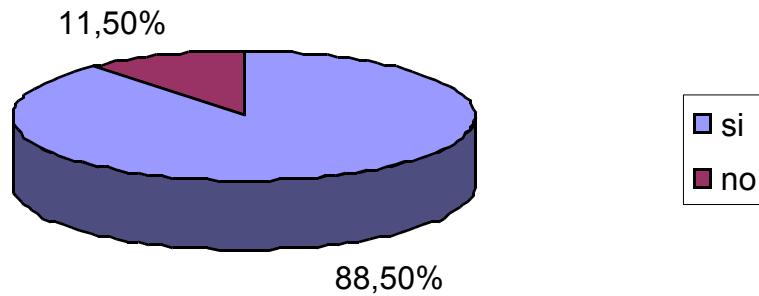
Indagine pilota: alcuni dati questionario genitori

**Con che frequenza, secondo lei, suo figlio sceglie di
passare più tempo su Internet piuttosto che in altre
attività ricreative?**

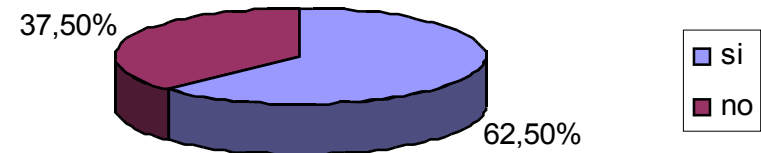


Indagine pilota: alcuni dati questionario genitori

17) E' a conoscenza del fatto che l'abuso di internet possa creare una dipendenza?



18) Sarebbe interessato ad approfondire l'argomento?



RIFLESSIONI CONCLUSIVE

- L'indagine pilota, evidenziando il rapporto privilegiato che le giovani generazioni stringono con le nuove tecnologie ha stimolato diversi interrogativi.
- Quali effetti sugli stili di vita? Quale influenza sulla socialità, le modalità di apprendere e sulla costruzione dell'identità?
- Come sostenere le famiglie e le agenzie educative nel porsi in relazione con i "nativi digitali"?
- Quali possibili risposte preventive/terapeutiche per tutelare le giovani generazioni e le loro famiglie dai rischi connessi ad un uso incongruo/dannoso delle nuove tecnologie?

RIFLESSIONI E DOMANDE CONCLUSIVE

- In fase di elaborazione un questionario self report
"Giovani a spasso nel web"
- Target ipotizzato: classi terze medie del Distretto di Fidenza - Valli Taro e Ceno
- Obiettivo: indagare la relazione che gli studenti intercettati hanno con la rete
- Da una miglior comprensione delle loro premesse e dei loro comportamenti ad un'azione preventiva e di sensibilizzazione comunitaria più consapevole

"I computer sono incredibilmente
veloci, accurati e stupidi.

Gli uomini sono incredibilmente lenti,
inaccurati e intelligenti. L'insieme dei
due costituisce una forza
incalcolabile"

(Albert Einstein)

