

NATIVI DIGITALI

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

Anna Maria Baratta
Salvatore Briffi
Lisa Collini
Nadia Locatelli

Fidenza, 21 maggio 2013



"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.

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

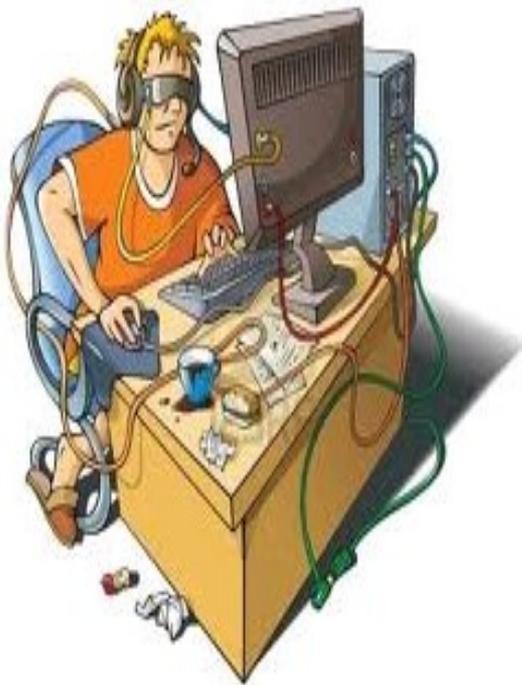
- Pedopornografia
- Cyberbullismo
- Privacy "aggirabile"
- Adescamento
- Dipendenza
- Possibile interferenza con lo sviluppo di abilità sociali.

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'uso di Internet e la durata di connessione
- Marcata riduzione di interesse per altre attività

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

The Twitter logo is displayed in its characteristic light blue, lowercase, rounded font.The Facebook logo is shown in white, lowercase, bold font against a dark blue rectangular background.

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.

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**

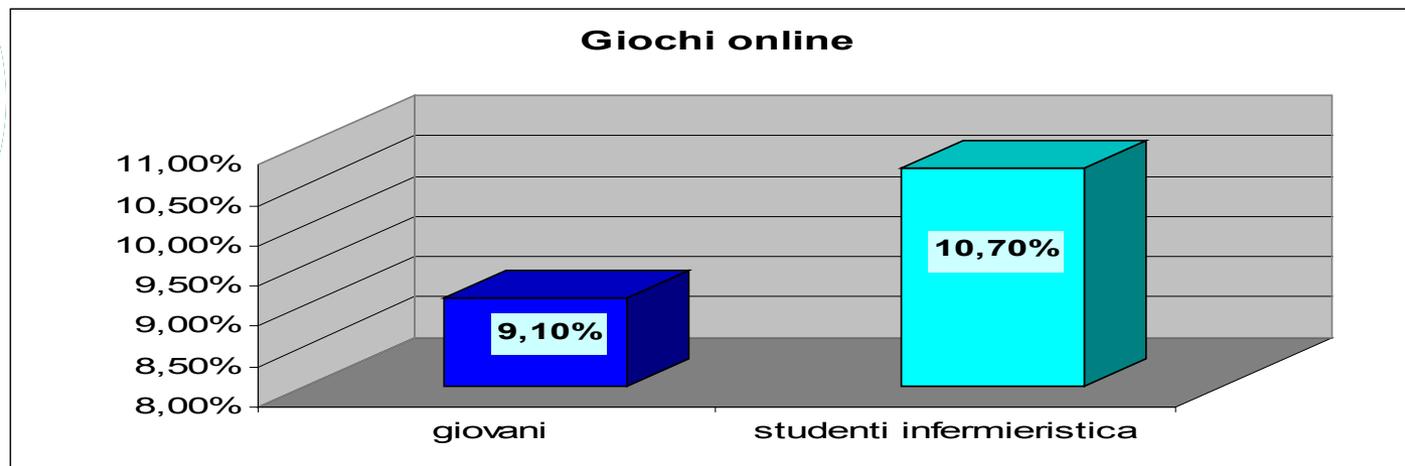
Azzardo e giochi online: un sondaggio

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.

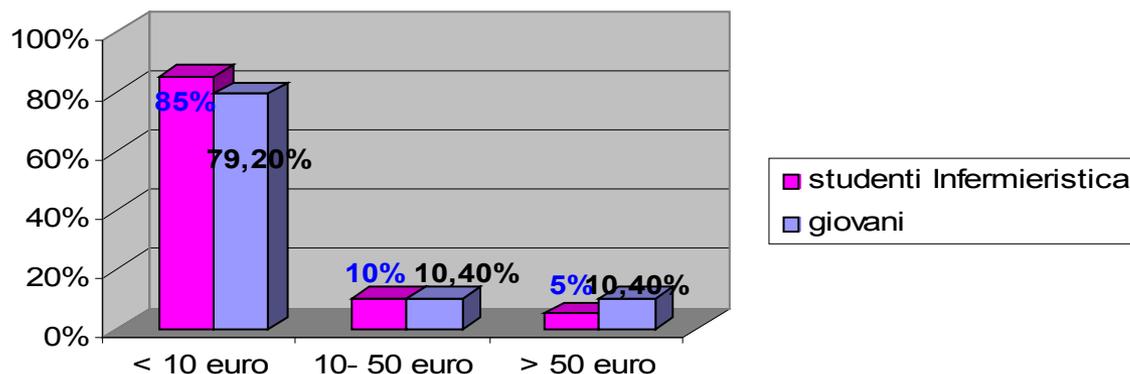
-86 giovani dei Distretti di Fidenza e Valli Taro e Ceno
(Età media 20,2 anni)

-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?**

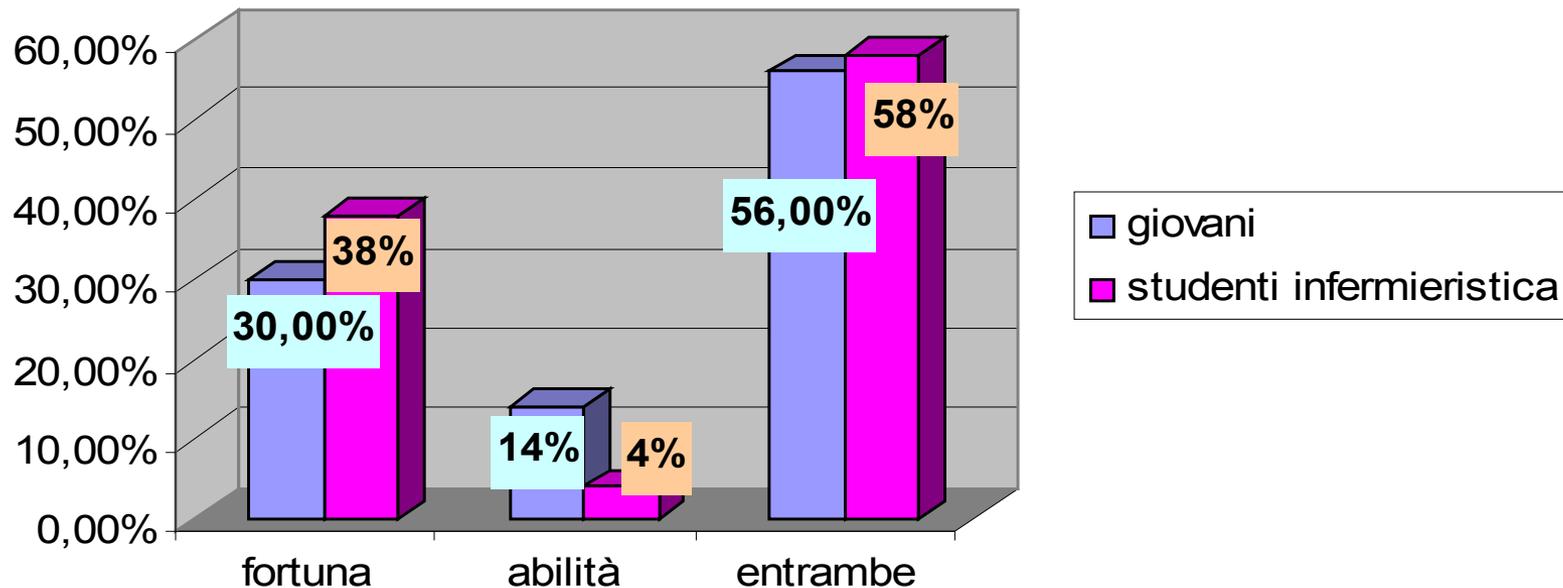


Il 33,7% del campione giovani risponde di aver giocato denaro;

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

Azzardo e giochi online: un sondaggio

Per te nel gioco d'azzardo conta:



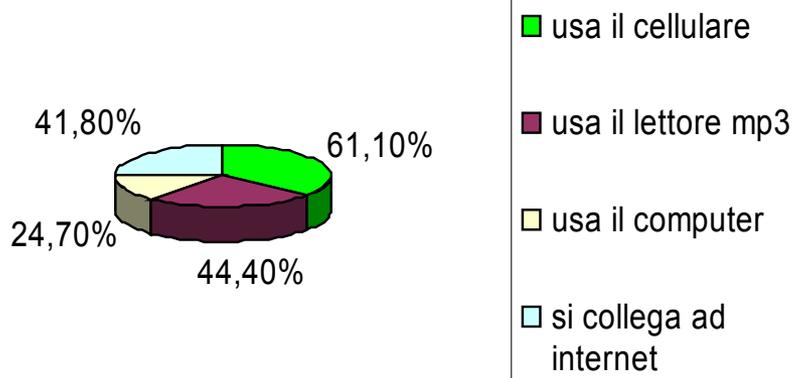
Cittadini e nuove tecnologie

Dati ISTAT e EURISPES 2012

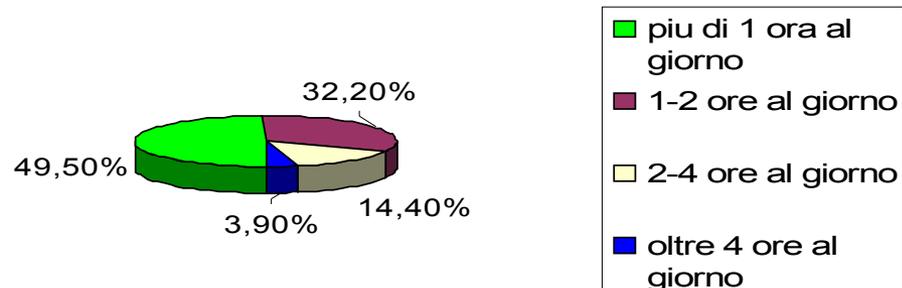
- 59,3% delle famiglie italiane possiede un pc
- 55,5% ha l'accesso ad Internet
- 52,5% della popolazione dai 6 anni in su naviga su internet
- 85,6% dei giovani dai 12 ai 18 anni ha un profilo *Facebook*
- 62,4% dei bambini di 10-11 anni possiede un telefonino
- 87,3% dei bambini di 10-11 anni usa il pc per giocare

Dati EURISPES 2011

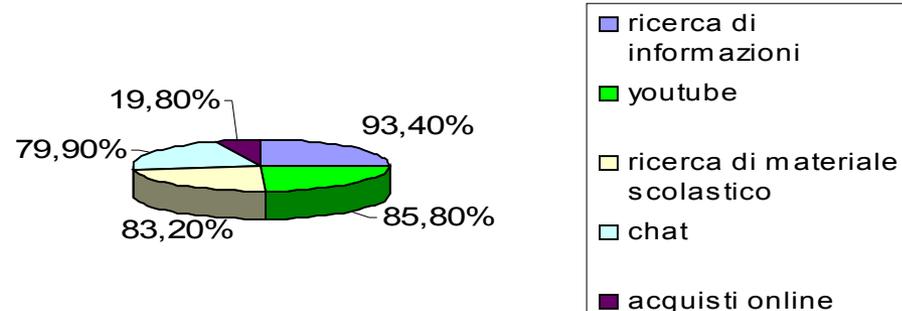
La tecnologia e i bambini di 10-11 anni



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.

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

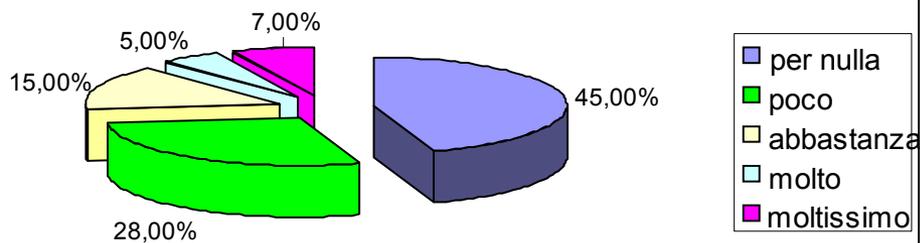
- Ass. Salsogenitori
- Centri Aggregativi SMS
- Scout Fidenza
- Ser.T. Fidenza
- Cup Fidenza
- Scout Medesano
- Centri Aggregativi Borgotaro
- Altri contesti (Biblioteche, Piscine, palestre...)

Sono stati approntati due questionari

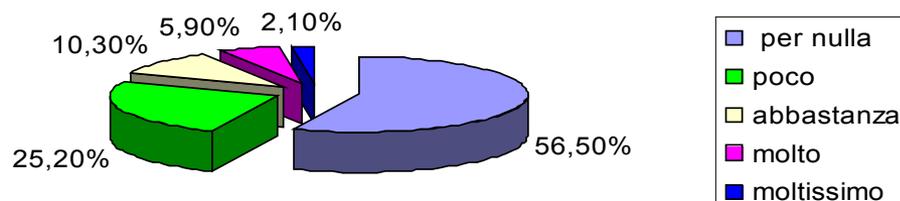
- Questionario Giovani:
è composto da 18 items che indagano le attività dei giovani durante il tempo libero e in particolare la frequenza d'uso di Internet e dei giochi online.
- Questionario Genitori:
è composto da 18 items che indagano l'utilizzo di internet da parte dei genitori ma in particolare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

Indagine pilota: alcuni dati questionario giovani

Frequenza d'uso durante il tempo libero: VIDEOGIOCHI

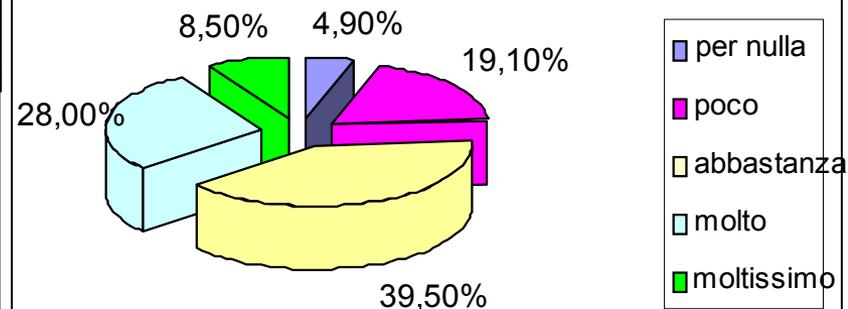


Frequenza d'uso durante il tempo libero? GIOCHI ONLINE

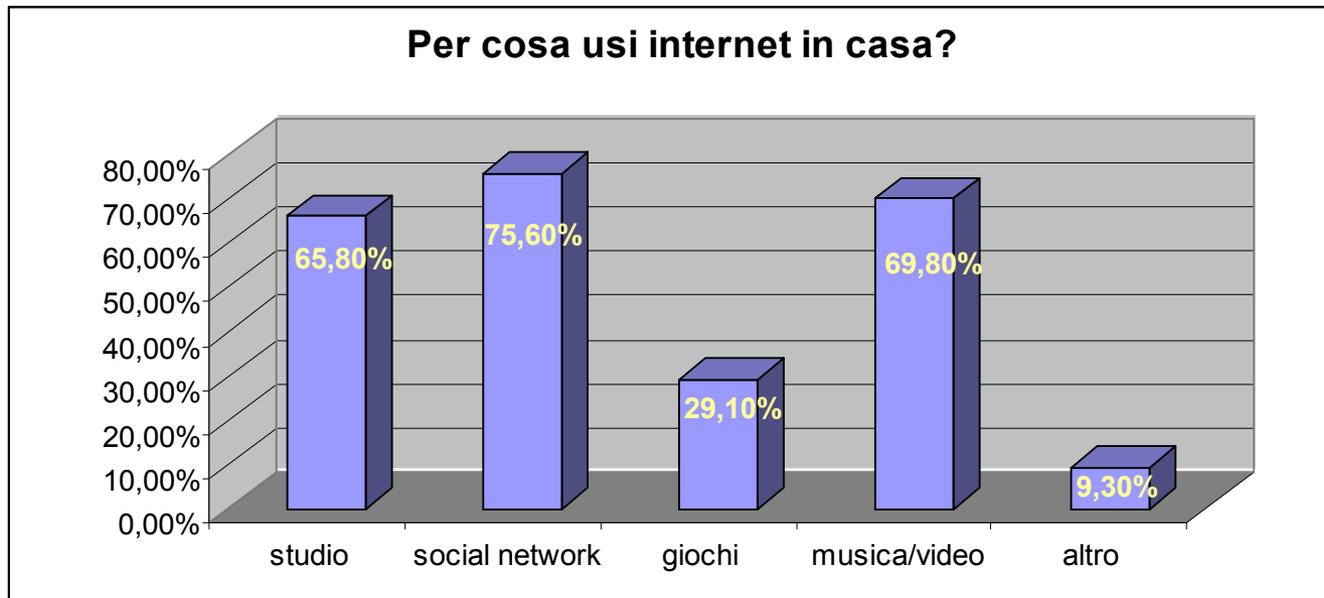


Frequenza d'uso durante il tempo libero?

INTERNET



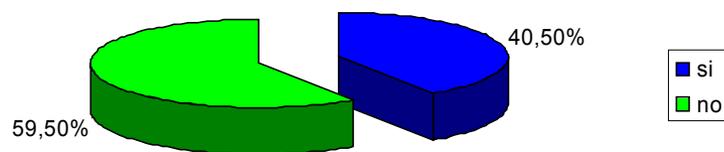
Indagine pilota: alcuni dati questionario giovani



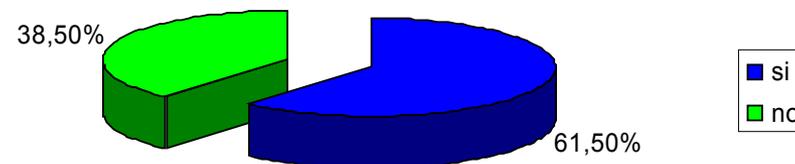
Il social network insieme a Youtube per musica e video sono le attività che il nostro campione di giovani preferisce quando si collega ad internet. Questi dati sembrano rispecchiare la tendenza degli adolescenti anche a livello nazionale (dati Eurispes 2011).

Indagine pilota: alcuni dati questionario giovani

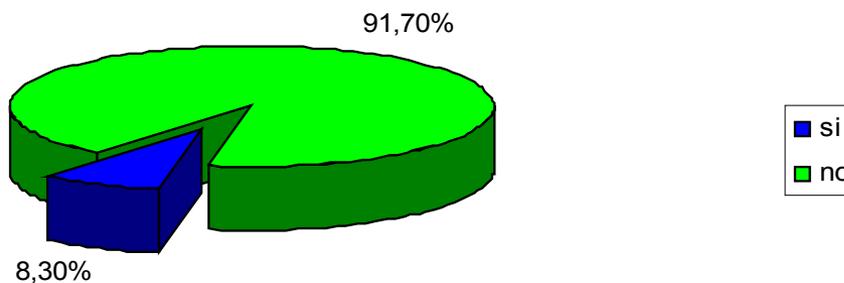
I tuoi genitori ti danno delle regole per accedere ad internet?



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

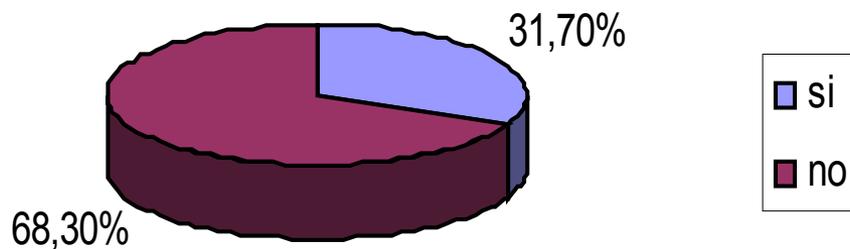


Ti è capitato di utilizzare denaro per partecipare a giochi online?

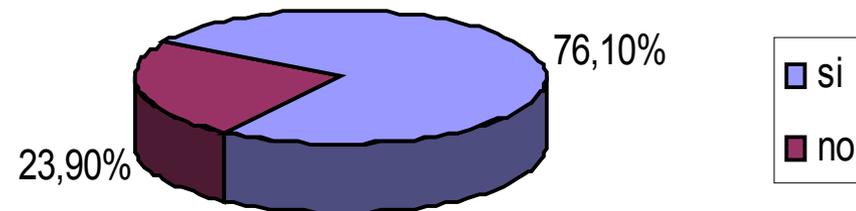


Indagine pilota: alcuni dati questionario giovani

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

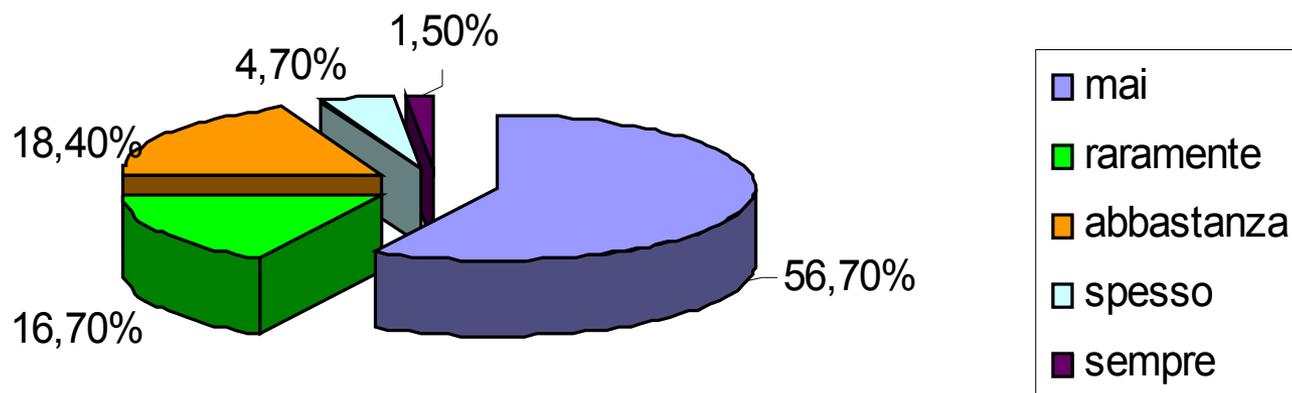


17) Pensi che esista una dipendenza da giochi online?



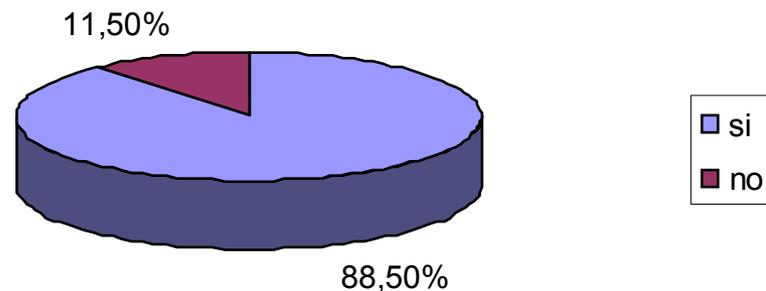
Indagine pilota: alcuni dati questionario genitori

**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.
- Nuovo questionario self report "*Giovani a spasso nel web*" nelle III medie del nostro territorio.
- Obiettivo: indagare la relazione che gli studenti intercettati hanno con la rete