



Gaming

Analisi sulle abitudini di gioco tra
i ragazzi e le ragazze delle province
di Monza e Lecco



Sistema Socio Sanitario



ATS Brianza

Obiettivi, processo e metodo

“Giocare on line è come giocare
un gioco nella vita reale, ma
chissà dove”



Lo studio presentato è stato realizzato tramite un lavoro che si può suddividere in due fasi, la prima di preparazione del questionario, la seconda di commento alle risposte dello stesso e di riflessioni che ne sono seguite.

Fase 1 - preparazione del questionario/

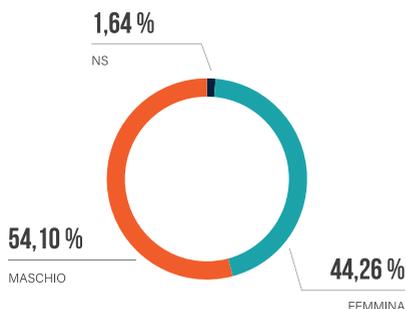
- incontri preliminari del gruppo di lavoro 'adulto', prima di coordinamento e autoformazione sul tema del gioco on line, poi di analisi della domanda di ricerca: condivisione dei risultati attesi, prefigurazione dei possibili quesiti del questionario, individuazione dei membri dei gruppi di ricerca fra pari
- preparazione dei tre gruppi di ricerca individuati, appartenenti il primo al Centro Giovani Antonia Vita di Monza, il secondo al Centro di Dolzago, il terzo all'Istituto Bertacchi di Lecco
- incontri con i gruppi di ricerca per costruire la traccia e testarla
- invio del questionario via smartphone ai contatti coerenti con il profilo del target (14-20 anni), presi sia da quelli del gruppo di ricerca, sia da altri equivalenti reperiti dagli educatori e dalle educatrici coinvolti.

Fase 2 - discussione preliminare e successiva all'invio del questionario/

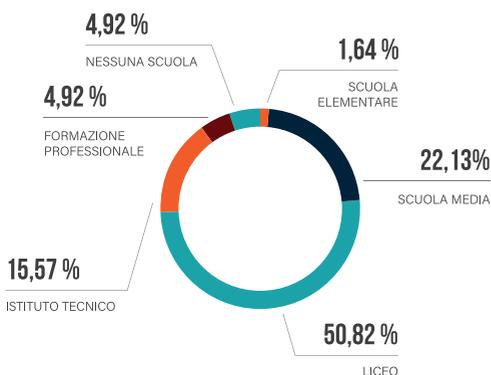
- discussione con tutti i gruppi di ricerca sulle possibili risposte e soluzioni al questionario
- discussione con la classe del liceo Bertacchi di Lecco, prima per comprendere il loro punto di vista sull'argomento, poi per esaminare quelle che secondo loro sono le soluzioni di prevenzione più efficaci

Dati generali/

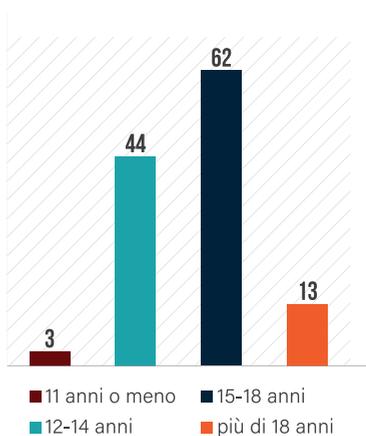
ANALISI DEL CAMPIONE DELL'INDAGINE: GENERE, ETÀ, SCUOLE FREQUENTATE



Il campione di indagine è fortemente concentrato nella fascia di età dell'adolescenza (15-18) e in seconda battuta della preadolescenza (12-14).



Il questionario è stato sottoposto ad un totale di 122 rispondenti, con leggera prevalenza di maschi (54,10% contro 44,26%).

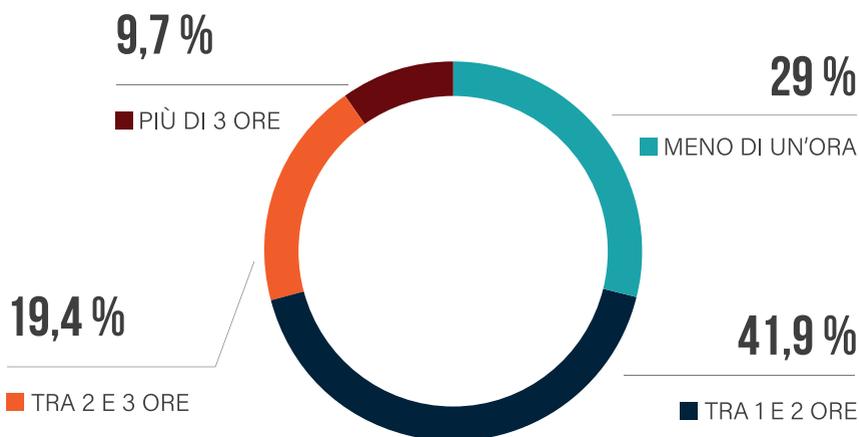


Si tratta in gran parte di studenti e studentesse delle scuole superiori (in gran parte liceali, contatti delle studentesse del liceo di scienze umane), seguiti da ragazzi e ragazze delle scuole medie (legati ai contatti dei centri giovani).

Esperienza di gioco/

ORE DI GIOCO DURANTE IL GIORNO

Quasi 8 rispondenti su 10 affermano di giocare on line, perciò si tratta di un'**abitudine diffusa**. Non è però una passione solo maschile (fra i maschi sono 9 su 10, fra le femmine 7 su 10), nè c'è differenza di età.



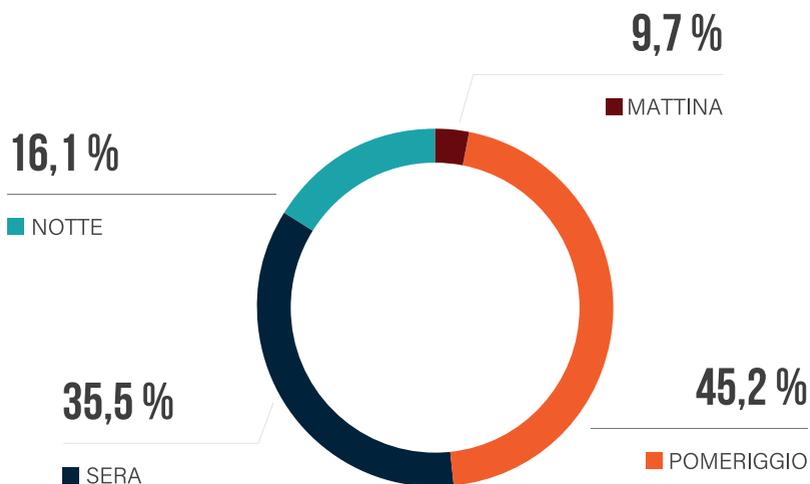
Si notano, invece, delle differenze per genere ed età nel **tempo medio di gioco**: mentre la maggior parte delle ragazze gioca meno di un'ora al giorno, sono i ragazzi ad avere il primato nella fascia *tra 1 e 2 ore*, così come i 15-18enni. Da notare però che nella fascia *oltre 3 ore* non vi è una differenza significativa di genere.



Esperienza di gioco/

FASCE ORARIE PREFERITE

Sulla domanda relativa alla **fascia oraria** in cui si gioca di più, l'opzione più scelta è il **pomeriggio**, con il 45% delle preferenze, ma la somma di sera e sera tardi/notte fa oltre il 50% delle risposte.



A giocare la mattina (forse nei tragitti per andare a scuola, o prima di collegarsi in caso di DAD) sono pochissimi. Giocano la sera tardi e la notte circa allo stesso modo preadolescenti e adolescenti, mentre l'incidenza fra le ragazze è **il doppio** di quella maschile.



Limiti e controlli/

PROPOSTE E LIMITI IMPOSTI
PER RIDURRE IL TEMPO DI GIOCO

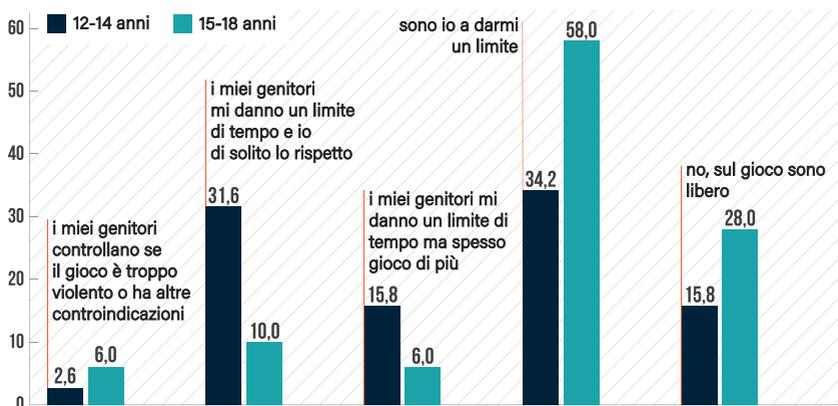
COME LIMITARE
IL TEMPO DI GIOCO
DI UN FIGLIO/A?

Tra diverse proposte a cui assegnare un punteggio di gradimento, anche liberamente formulate, è evidente una preferenza verso gli **incentivi positivi**.

Tra i tanti spiccano ad esempio *proporre delle cose divertenti da fare fuori casa, piccolo premio settimanale se si rispettano i limiti, avere un fidanzato che non gioca e ti invoglia a fare altro, togliere la consolle*.

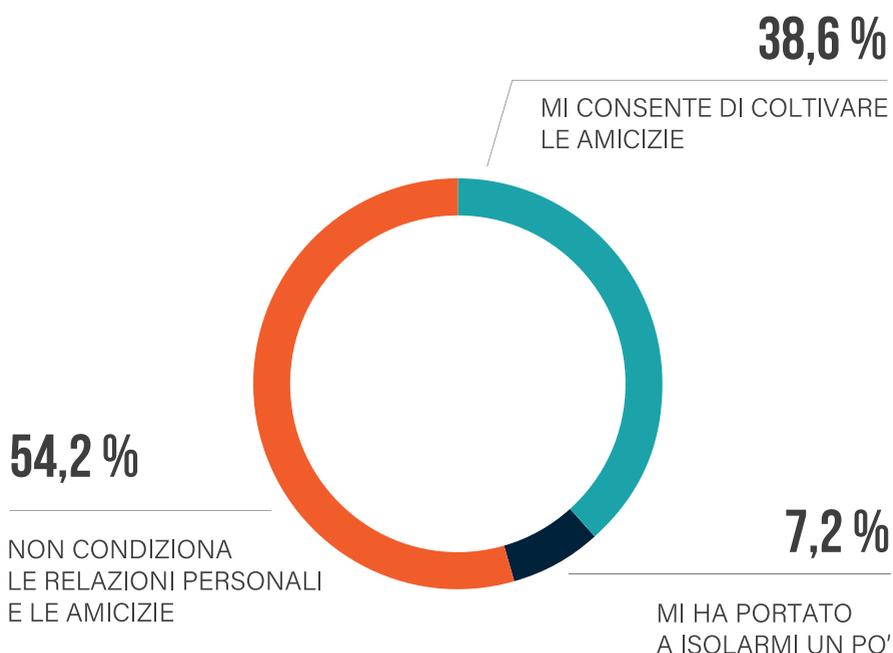
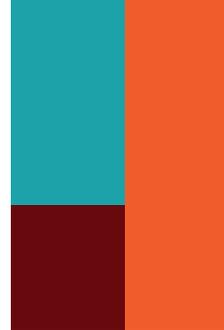
IN CASA HAI
QUALCHE FORMA
DI CONTROLLO?

I genitori non sanno e **non controllano** a cosa giocano i figli. I limiti di tempo, imposti soprattutto in preadolescenza, non sempre sono rispettati, ma il gioco è per lo più affidato all'**autolimitazione**. Nel passaggio di età, poi, è evidente la **rinuncia** dei figli al controllo dei genitori.



Relazioni ed emozioni/

ANALISI DELLE RELAZIONI
E DELLE AMICIZIE DI CHI GIOCA



Il dubbio di molti genitori e adulti in generale, il gioco on line come possibile fattore di **isolamento** e **perdita di contatto** con amici e amiche, non appartiene a ragazzi e ragazze. Solo 6 persone delle 122 che hanno risposto si riconoscono in quel dubbio, per le altre il gioco non condiziona o anzi, consente di **coltivare le amicizie** (perché nel gioco on line spesso si gioca con gli amici).

Relazioni ed emozioni/

RIFLESSIONI SULLE EMOZIONI
PROVATE DURANTE IL GIOCO

“ è come giocare un
gioco nella vita reale,
ma chissà dove ”

A cosa somiglia giocare, se lo si dovesse spiegare ad un neofita?

Il **campo aperto di risposta** consente di cogliere le valenze del gioco per chi gioca. Ci sono quattro famiglie di risposte che implicano vissuti molto diversi: giocare per **stare con gli amici** è diverso dal farlo per entrare in una **realtà parallela**, cercare il **relax** è quasi agli antipodi del voler vivere **emozioni forti**.

Da notare come queste valenze risultino condivisibili e siano **lontano** da un immaginario di violenza, competizione o autoaffermazione spesso associati al gioco da chi non gioca.

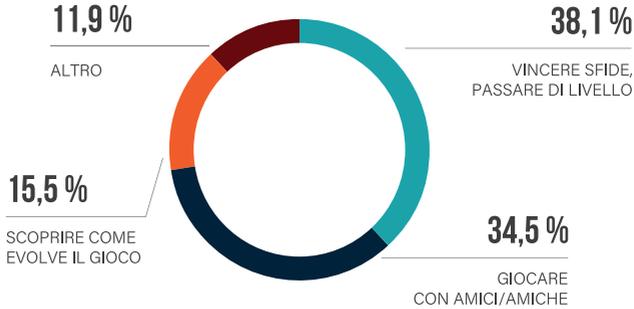
“ separarsi almeno un po'
dal mondo che ti circonda,
permettendoti di staccare
un po' da tutti i problemi ”

“ è come provare vite
ed esplorare mondi
che non hai mai potuto
davvero comprendere ”

“ è come rendersi consapevoli
dell'esistenza di un gruppo ”

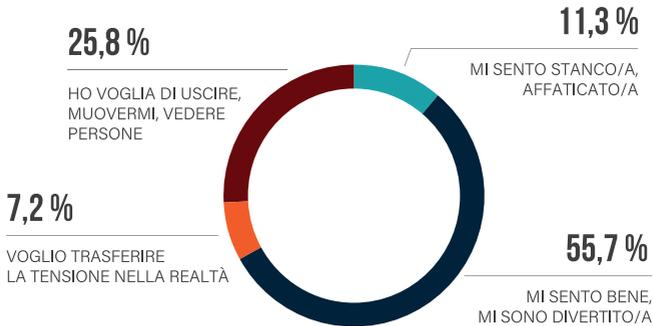
Continuare a giocare/

SENSAZIONI PROVATE DURANTE E DOPO IL GIOCO



PERCHÉ È COSÌ DIFFICILE SMETTERE?

È difficile smettere perché i videogiochi sono fatti di livelli, da superare, quindi l'elemento **performativo** è molto stimolante. Poi nel gioco on line si è connessi, si sta insieme, l'elemento **relazionale** pesa quasi altrettanto.



DOPO AVER GIOCATO...

...si sta bene, perché ci si è divertiti, oppure si ha voglia di uscire, per stare con gli amici, o si sente di dover scaricare la tensione fuori. È evidente come i giocatori vivano il gioco in modo **nettamente positivo**.

Discussione/

CONFRONTO CON I GRUPPI DI RICERCA

“ si rischia di perdere
il confine fra finzione
e realtà ”

L'indagine appena presentata nasce anche dalle domande emerse dai gruppi di ricerca, di cui riportiamo anche gli argomenti trattati in fase di discussione.

LIMITI

Il gioco non viene visto come limitante in sè dai ragazzi, ma anzi ne hanno una **visione positiva e legittima**.
Il tema del limite emerge per il **tempo di gioco**, non il tipo: forse è troppo se si superano le 3 ore al giorno, ma se sono distribuite lungo l'arco della giornata allora valgono come pausa fra un impegno e l'altro.
Ad imporre dei limiti dovrebbero essere i **genitori**, che però vengono spesso aggirati chiudendosi in stanza o nascondendo il cellulare.
Gli ultimi limiti sono quelli **fisici**, come l'assenza di una connessione internet a casa o la mancanza di soldi da spendere.

RISCHI

«Si rischia di giocare troppo, di diventare dipendenti, un po' come una droga», «Si rischia di spendere troppi soldi», «Si rischia la propria salute, di perdere la vista a stare troppo davanti allo schermo», «Si rischia di perdere il confine fra finzione e realtà».

PERICOLI

«Poi c'è il pericolo di essere manipolati, prima nel gioco e poi nella realtà, fino a farsi male», «C'è il pericolo di essere hackerati».

Discussione/

CONFRONTO CON IL LICEO BERTACCHI

Una prima analisi è stata fatta sulle emozioni associate dai e dalle sedicenni all'esperienza del gioco, raccogliendone le testimonianze.

rabbia/

è un'emozione forte e negativa, si manifesta dopo un momento di frustrazione, principalmente quando si perde

gioia/

emozione di serenità che si prova al momento della vincita o quando si raggiunge un obiettivo importante del gioco



competizione/

quando il gioco ti coinvolge così tanto da concentrarti più sulla vittoria che sul divertimento

divertimento/

sensazione di euforia che si prova giocando ad un gioco che ti coinvolge, oppure durante un gioco con amici

ossessione/

attaccamento quasi malato ad un gioco

Discussione/

CONFRONTO CON IL LICEO BERTACCHI

La fase di discussione è l'**approdo finale** del laboratorio, in cui, dopo aver presentato e commentato i risultati dei sondaggi, si elaborano insieme a studenti e studentesse proposte e **strategie di contrasto**.

TEMPO DI GIOCO

Il gioco online non è percepito come un problema ma come un passatempo, con accezione **neutrale**. C'è la chiara **percezione dell'abuso**, quasi tutti concordano che oltre certi limiti sia legittimo l'intervento dei genitori.

RINFORZI POSITIVI

Nelle strategie di contrasto il sondaggio evidenzia la preferenza per i rinforzi positivi, approccio su cui tutte concordano. Alcuni esempi sono le uscite con i genitori per fare qualcosa che piace, il loro interesse nel gioco, oppure un **sistema di premi**: proprio come nei giochi, una serie di obiettivi progressivi per premiare il rispetto dei limiti di tempo è considerata una strategia efficace. Ammettono, però, che ci sono casi in cui il rinforzo positivo potrebbe non funzionare, ad esempio se un gioco è troppo divertente o se una persona ci è troppo dentro per staccare.

RINFORZI NEGATIVI

«Se non smetti di giocare ingrassi, ti rovini gli occhi, mangi male magari davanti al gioco e ti vengono i brufoli». Anche la perdita dell'anno funziona come **minaccia**, soprattutto se si evidenzia il confronto con gli altri e si **prefigurano le conseguenze**.

Sono decisivi i modi in cui la cosa viene posta dal genitore: ci sono modi positivi (con calma e ragionando) e negativi (umiliazioni, aggressività).

Togliere il gioco è una soluzione che divide il gruppo, alcuni lo ritengono necessario in certi casi, altri lo considerano un rischio che possa portare a peggiorare la situazione.

Informazioni utili/

*Se pensi di vivere una situazione a rischio o problematica
contatta il servizio più vicino a te:*

LECCO	Lecco NOA di Lecco Via Tubi, 43 0341 253880-253884
LECCO	Lecco SMI Broletto Corso Matteotti, 5/C 0341 353619 – 338 8490424
LIMBIATE	Limbiate SERD Via Monte Grappa, 40 039 2334927
MEDA	Meda SMI Aurora corso della Resistenza, 7 0362 74495
MERATE	Merate NOA SERD Via Santa Maria di Loreto, 80 039 9908991
MONZA	Monza NOA Via Solferino, 16 039 2336661
SEREGNO	Seregno NOA Via Bellini, 1 0362 984813
VIMERCATE	Vimercate NOA Via Ronchi, 6 039 6657661

*Studio realizzato da Codici nella primavera 2021
nell'ambito del progetto Mind the Gap 2.0*

Opuscolo realizzato da Taxi1729