



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA**

Dipartimento di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione (DPSS)

Corso di Laurea Magistrale in Psicologia di Comunità, della Promozione del  
Benessere e del Cambiamento Sociale (LM-51)

**Tesi di Laurea Magistrale**

**Il ruolo del parenting e del supporto dei pari in relazione  
all'uso problematico dei videogiochi: uno studio  
longitudinale.**

The role of parenting and peer support in relation to problematic videogame use:  
a longitudinal study.

*Relatrice:*

**Prof.ssa Claudia Marino**

*Laureando: Francesco Bison*

*Matricola: 2085710*

Anno Accademico 2023/2024



# INDICE

INTRODUZIONE .....	3
CAPITOLO 1: GAMING PROBLEMATICO IN ADOLESCENZA .....	7
1.1 Inquadramento storico dei videogiochi.....	7
1.2 Le tipologie di videogiochi .....	11
1.3 Cos'è l'Internet Gaming Disorder (IGD).....	13
1.3.1 Sintomatologia .....	15
1.3.2 Prevalenza .....	16
1.4 Caratteristiche individuali associate a gaming problematico in adolescenza .....	17
1.5 Fattori contestuali associati a gaming problematico in adolescenza .....	19
1.6 Conseguenze negative associate al gaming problematico in adolescenza.....	20
CAPITOLO 2: IL PARENTING .....	23
2.1 La Self-Determination Theory.....	23
2.2 Inquadramento teorico .....	26
2.3 Le dimensioni del parenting: calore e rifiuto genitoriale.....	29
CAPITOLO 3: IL SUPPORTO DEL GRUPPO DEI PARI IN ADOLESCENZA .....	32
3.1 Need-to-Belong Theory .....	32
3.2 Il bisogno di relazionalità in adolescenza .....	34
CAPITOLO 4: IPOTESI DELLA RICERCA .....	37
CAPITOLO 5: METODOLOGIA DELLA RICERCA .....	41
5.1 Procedura .....	41
5.2 Il campione .....	42
5.3 Strumenti.....	42
5.4 Analisi dei dati .....	45
CAPITOLO 6: RISULTATI.....	46
6.1 Verifica delle ipotesi .....	46
CAPITOLO 7: DISCUSSIONE .....	51
7.1 Limiti dello studio e prospettive future.....	54
7.2 Interventi per il supporto del benessere psicosociale.....	55
7.3 Conclusione .....	59
BIBLIOGRAFIA .....	61



## INTRODUZIONE

Negli ultimi anni i videogiochi sono diventati un medium sempre più diffuso all'interno della nostra società. Solo nel 2020, durante la pandemia da Covid-19, si stima che il numero di videogiocatori abbia toccato i 2.7 miliardi (Macur & Pontes, 2021). Di conseguenza, anche l'utilizzo problematico dei videogiochi è aumentato all'interno della popolazione, soprattutto tra gli individui più giovani. Con il termine "utilizzo problematico dei videogiochi" o "gaming problematico" ci si riferisce ad un tipo di comportamento non controllato nei confronti di questo media che può portare l'individuo a tralasciare aspetti rilevanti della sua vita come la scuola, le relazioni sociali o altri hobby in favore del tempo speso videogioando. La presente tesi si riferisce a questo comportamento sulla base dei criteri che definiscono l'Internet Gaming Disorder (IGD), aggiunto nel 2013 nella terza sezione del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM-5) come una condizione che necessitava di ulteriori studi. Nel corso degli anni ci sono stati diversi studi che hanno evidenziato quanto sia a rischio la popolazione adolescenziale, rispetto ad altre fasce d'età, di sviluppare IGD (Johansson & Gotestam, 2004; Mentzoni et al., 2011; Lemmens et al., 2015; Wittek et al., 2016; Wu et al., 2019). La giovane età non è l'unico elemento di rischio, vanno infatti considerati altri fattori chiave come il rapporto tra i ragazzi e i loro genitori. Se i figli sentono di avere una cattiva relazione genitoriale saranno maggiormente inclini a sviluppare un utilizzo problematico dei videogiochi (King et al., 2017). Quest'ultimo è incentivato ulteriormente da altri aspetti della vita, come la mancanza di supporto sociale e di autostima (Teng et al., 2020). Infatti, è stato visto che un minore supporto percepito all'interno del gruppo dei compagni di classe è positivamente correlato con lo sviluppo di IGD (Uçur & Donmez, 2021).

Sentendosi esclusi, i ragazzi cercheranno una via alternativa per appagare il loro bisogno di appartenenza all'interno di un gruppo sociale, questo perché i videogiochi sono un ottimo modo, attraverso il superamento di livelli e prove difficili, per rafforzare l'autostima di un individuo che non è in grado di svilupparla all'interno del mondo reale (King & DelFabbro, 2014).

La presente tesi vuole verificare che il calore genitoriale, inteso come “i miei genitori mi fanno sapere che mi amano”, percepito dal ragazzo nei confronti della madre e del padre sia un fattore protettivo in grado di prevenire l'utilizzo problematico dei videogiochi. Inoltre, in parallelo, si vuole indagare se il rifiuto genitoriale, inteso come “i miei genitori mi fanno sentire non desiderato”, sia un fattore di rischio in grado di aumentare la probabilità che questo problema si manifesti. Inoltre, si considererà il ruolo di moderazione giocato dal supporto percepito del gruppo dei compagni di classe. In altri termini si ipotizza che, se un ragazzo percepisce rifiuto da parte dei genitori ma un alto supporto sociale da parte dei compagni di classe, sarà meno incline a sviluppare un uso problematico dei videogiochi.

I capitoli della presente tesi sono ordinati come segue: una prima parte introduttiva per chiarire i costrutti di cui si parla, successivamente si definiscono le ipotesi e la metodologia utilizzata per raccogliere i dati, infine si discutono i risultati ottenuti e si forniscono delle conclusioni a riguardo.

Nel primo capitolo si inquadreranno storicamente i videogiochi, partendo dalla loro nascita fino ai tempi moderni, con particolare riferimento alla loro estrema diffusione durante la pandemia da Covid-19. Si spiegherà cos'è l'Internet Gaming Disorder, andando ad approfondire i sintomi e la fascia di popolazione dove è più prevalente. Si

descrivono gli aspetti individuali e contestuali che possono portare ad un utilizzo problematico dei videogiochi in adolescenza, ed infine le conseguenze negative sulla salute associate a questo tipo di problematica.

Nel secondo capitolo si spiegherà cosa si intende con il termine “Parenting” e si illustreranno le sei dimensioni associate ad esso, verrà presentata ed esposta la “Self-Determination Theory” in quanto fondamentale teoria per poter comprendere l’importanza del contesto di vita nel formare l’individuo. Ed infine si spiegheranno approfonditamente le dimensioni del calore e del rifiuto genitoriale.

Nel corso del terzo capitolo si parlerà del supporto del gruppo dei pari e della sua importanza nell’appagare il bisogno di appartenenza durante il periodo adolescenziale. Il tutto avvalorato dall’esposizione della “Need-to-Belong Theory”.

Il quarto capitolo comprenderà una spiegazione ed esposizione puntuale delle ipotesi della presente tesi, così che il lettore possa avere un quadro chiaro e completo dello scopo dello studio.

Nel capitolo cinque si andrà a descrivere come è stata affrontata, a livello metodologico, la ricerca. Rispettivamente si spiegherà la procedura adottata, gli strumenti che sono stati utilizzati, il campione preso in considerazione ed infine come è stata svolta l’analisi dei dati.

Il sesto capitolo si occuperà di presentare e descrivere i risultati ottenuti, andando a constatare se le ipotesi della presente tesi sono state verificate o smentite.

Infine, dopo aver discusso i risultati ottenuti ed aver presentato i limiti della ricerca, si proporranno degli interventi preventivi per il supporto al benessere psicosociale

dell'individuo così da limitare la possibilità di sviluppare l'uso problematico dei videogiochi. Dopo queste ultime considerazioni si presenteranno le conclusioni e le prospettive future per la ricerca.



# CAPITOLO 1: GAMING PROBLEMATICO IN ADOLESCENZA

## 1.1 Inquadramento storico dei videogiochi

Ufficialmente il primo videogioco nasce nel 1940 grazie ad Edward U. Condon, sviluppatore di un computer progettato per giocare a Nim, gioco tradizionale in cui i giocatori si trovano davanti una serie di fiammiferi e chi raccoglie l'ultimo perde. Successivamente, nel 1947, Thomas T. Goldsmith ed Estle Ray Mann creano il "Cathode ray tube amusement device". Obiettivo dei giocatori era riuscire a colpire un bersaglio utilizzando una pistola. Andando avanti con gli anni abbiamo altri esempi come "Tennis for Two", creato da William Higinbotham nel 1958, e "Spacewar!", creato da Steve Russell nel 1962. Quest'ultimo è stato il primo videogioco a poter essere installato e giocato su più computer (Bjornlund, 2015).

Nel 1967 Ralph Bear, insieme agli sviluppatori della Sanders Associates, Inc., crea il primo dispositivo videoludico in grado di essere giocato sulla televisione, "The Brown Box" (Pollard, 2022). In seguito, Bear, concede la licenza della sua creazione alla Magnavox, che inizia a vendere il prodotto al pubblico nel 1972 con il nome di "Odyssey", la prima console domestica. Uno dei 28 giochi presenti in questa console è stato di ispirazione per la creazione di "Pong", pubblicato nel 1972 da Atari e primo videogioco arcade della storia. Il successo di questo cabinato è stato talmente elevato che la stessa compagnia nel 1975 ha rilasciato una versione domestica per il pubblico. Continuando a cavalcare l'onda, nel 1977 la stessa Atari pubblica "Atari 2600" (Bellemare et al., 2012), console domestica con tanto di joystick e cartucce di gioco

interscambiabili che riproducevano giochi a colori. Durante questi anni è stata lanciata Activision, la prima casa di produzione di terze parti (produce unicamente giochi senza creare console o cabinati), e sono stati rilasciati giochi come “Space Invaders” (1978), “Pac-Man” (1980) e “Donkey Kong” (1981).

Dopo questo periodo di crescita c'è stato un tracollo dell'industria decisamente pesante nel 1983. I fattori scatenanti sono stati molteplici, come un'eccessiva saturazione del mercato console e giochi di scarsa qualità super pubblicizzati come “E.T.”, ad oggi considerato il peggior gioco di sempre. Questa caduta verticale viene interrotta dall'uscita del “Nintendo Entertainment System” (NES) nel 1985, una console domestica ad 8 bit con grafica, colore, giocabilità e suono migliori rispetto alle precedenti. La stessa Nintendo rende popolare il videogioco portatile, nel 1989, grazie all'uscita della console “Game Boy” spesso in bundle col gioco “Tetris”. Nel medesimo anno viene rilasciata in Nord America la console “Genesis” a 16 bit da parte di Sega, la quale si fa ampiamente strada nel mercato grazie alla potenza superiore rispetto al NES e all'uscita, nel 1991, del gioco “Sonic the Hedgehog”. In questo anno anche Nintendo rilascia la sua console a 16 bit, il “Super NES”, facendo partire la prima “guerra tra console” (Arsenault, 2017).

Sega nel 1993 crea il “Videogame Rating Council”, con l'obiettivo di generare delle etichette descrittive per ogni gioco in uscita sulla sua console, così che i clienti sappiano il tipo di contenuto che presenta il gioco. Successivamente viene fondato l'”Entertainment Software Rating Board”, utilizzato ancora oggi per classificare i videogiochi per le varie console sulla base dei loro contenuti. Intanto in quegli anni, grazie all'enorme salto di qualità della tecnologia, iniziano a spuntare i primi giochi tridimensionali, come “Super Mario 64” per la console “Nintendo 64”, uscita nel 1996, e “Virtua Fighter” per la console

“Saturn” di Sega, uscita nel 1995. Ma nonostante la qualità di questi titoli e la potenza tecnica di queste console, è Sony in quegli anni a vendere di più. Con l’uscita nel 1995 di Playstation in nord America, ed il supporto di numerosi giochi di terze parti, Sony conquista il mercato videoludico per ben due generazioni, infatti la Playstation 2, uscita nel 2000, rimane ad oggi la console più venduta di sempre (Lantano et al., 2022). Durante quel periodo ha abbattuto le varie console rivali: Dreamcast di Sega, Gamecube di Nintendo e Xbox di Microsoft. Proprio a causa di questo flop di Dreamcast, Sega si trova costretta ad abbandonare il mercato delle console e diventare una società di giochi di terze parti.

Successivamente si arriva all’era moderna dei videogiochi in alta definizione, tra il 2005 ed il 2006, con l’uscita di Playstation 3 di Sony, Xbox 360 di Microsoft e Nintendo Wii. Quest’ultima ha spiccato nel mercato nonostante un comparto tecnico nettamente inferiore alle altre due concorrenti; l’idea innovativa dei telecomandi sensibili al movimento hanno sia fatto scoprire un nuovo modo di giocare, sia attratto una fetta di pubblico molto più ampia rispetto a prima, da qui i videogiochi iniziano ad aprirsi ai giocatori occasionali (Ziesak & Barsch, 2019). Infatti, verso la fine dello stesso decennio e l’inizio di quello seguente hanno iniziato a diffondersi giochi come Angry Birds su smartphone andando ad espandere ulteriormente il pubblico. Nel 2011 per la prima volta i videogiochi approdano nel mondo fisico attraverso delle statuine giocattolo da utilizzare nel titolo “Skylanders: Spyro’s Adventure”. Una volta posizionate le figure nell’apposito spazio il personaggio compare all’interno del gioco.

Tra il 2012 ed il 2013 escono le nuove console di Nintendo, Sony e Microsoft, rispettivamente Wii U, Playstation 4 e Xbox One. In questo caso l’azienda di Kyoto si

trova ad affrontare un fallimento commerciale, al contrario delle altre due, e dimette la propria console già nel 2017. Nello stesso anno commercializza Nintendo Switch, la prima console ibrida della storia che permette all'utente di giocare sia in televisione sia in formato portatile; più tardi nel 2020 Sony e Microsoft lanciano sul mercato rispettivamente Playstation 5 e Xbox Series X e Series S (Fish, 2021).

Durante il corso degli anni l'utilizzo di videogiochi è aumentato linearmente, andando a conquistare sempre più mercato e pubblico. In particolare, durante la pandemia da Covid-19, non potendo uscire di casa a causa del lockdown, moltissime persone si sono avvicinate a questo tipo di intrattenimento. Come già anticipato nell'introduzione, si stima che nel 2020 il numero di videogiocatori si attestasse intorno ai 2,7 miliardi (Macur & Pontes, 2021). Attraverso il gioco online si potevano condividere momenti di spensieratezza con i propri amici o i propri cari, anche se ciascuno si trovava nella propria abitazione. Grazie alle loro caratteristiche di gioco titoli come "Among Us" ed "Animal Crossing: New Horizons" hanno spopolato in quel periodo. Il primo permette di giocare in gruppo da 4 fino a 15 giocatori online, e lo scopo è capire quali sono gli impostori all'interno del gruppo e successivamente espellerli dall'astronave in cui ci si trova. Prima di scegliere chi espellere ci si confronta attraverso la chat vocale così da comprendere chi sta avendo dei comportamenti sospetti. Questo permette alle persone di aggregarsi, virtualmente, e interagire tra di loro attivamente nonostante l'isolamento obbligato. Il secondo titolo, "Animal Crossing", è un gioco di simulazione in tempo reale in cui si prendono i panni di un personaggio, personalizzabile, che vive su di un'isola abitata da animali antropomorfi con cui è possibile, ad esempio, chiacchierare o scambiare oggetti. Non esiste un vero e proprio obiettivo, il giocatore è libero di svolgere qualsiasi attività durante la giornata, che sia pescare, catturare insetti, coltivare un orto, piantare alberi,

costruire oggetti e tante altre cose. Inoltre, è anche possibile andare a trovare gli amici nelle loro isole per prendere spunto su come personalizzare la propria, scambiare oggetti o chiacchierare utilizzando la chat vocale. La sensazione di relax fornita dall'ambiente di gioco e la possibilità di interagire con le persone sono stati degli strumenti utili per fuggire, con la mente, da una sensazione di solitudine dovuta dall'isolamento sociale (Zhu, 2021).

Nonostante il numero di videogiocatori, ad oggi, non raggiunga i numeri che si sono toccati durante la pandemia, è evidente che il videogiocare sia ormai una pratica estremamente diffusa. Non per niente si stima che l'industria dei videogiochi arriverà, nel 2027, a valere intorno ai 521 bilioni di dollari americani (Goh et al., 2023). Con l'aumentare della fruizione di questa tipologia di media, d'altra parte, aumenta anche la possibilità che all'interno della popolazione si sviluppino dei comportamenti poco sani legati al medium e che alcuni individui facciano un uso problematico dei videogiochi.

## **1.2 Le tipologie di videogiochi**

Nel corso degli anni sono state sviluppate diverse categorie di videogiochi, le quali si distinguono in base al game design. Tra quelle più popolari troviamo gli FPS (First Person Shooter), gli MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) e i Battle Royale. I primi sono una sottocategoria del genere "Sparatutto" in cui il giocatore gestisce un personaggio unicamente con la visuale in prima persona, esempi di questa tipologia sono "Half-life 2" e "Call of Duty 4: Modern Warfare". Il secondo è una tipologia di gioco di ruolo in cui più giocatori interagiscono tra di loro, in tempo reale, grazie ad internet attraverso dei personaggi personalizzabili, con la possibilità di sviluppare abilità e ottenere valuta utilizzabile solo all'interno del titolo; in questo genere di giochi la

comunicazione e l'interazione sociale sono elementi essenziali (Paulus et al., 2018), un esempio è "World of Warcraft". In questa categoria rientrano anche i semplici RPG (Role Playing Game), giochi tipicamente fantasy in cui il giocatore, attraverso il suo personaggio, affronta un'avventura densa di sfide mentre sale di livello. Nei Battle Royale i giocatori dovranno scontrarsi in partite gli uni contro gli altri fino a che non rimane un unico vincitore, in questa tipologia troviamo "Fortnite".

Ci sono i giochi Action-Adventure che presentano una trama fitta, un'esperienza immersiva ed un'esplorazione godibile (Dormans & Bakkes, 2011), ma anche interazioni con l'ambiente che richiedono riflessi pronti, come in "The Legend of Zelda" e "The Witcher 3". Altri giochi che necessitano un buon livello di reattività sono i giochi sportivi come "FC 24" o i giochi di corse come "Need for Speed".

Una categoria di giochi nata negli anni '80 è quella degli arcade, caratterizzati da un basso realismo in gioco con un livello di sfida che cresce nel tempo a mano a mano che si prosegue nel gioco (Gao et al, 2022), alcuni esempi sono "Pac-Man" e "Space Invaders". In quegli stessi anni è uscito anche "Tetris", titolo facente parte della categoria dei puzzle game, giochi dove si devono risolvere enigmi logici o strategici. Infine, troviamo i giochi picchiaduro e di simulazione; nei primi ci si scontra in combattimenti uno contro uno tra i vari personaggi selezionabili all'interno del titolo, come "Super Smash Bros Ultimate", mentre i secondi, come dice il nome, si basano su simulazioni della realtà come "The Sims".

### **1.3 Cos'è l'Internet Gaming Disorder (IGD)**

Griffiths e Meredith (2009) hanno posto una distinzione tra videogiocatore eccessivo e videogiocatore dipendente. Un sano entusiasmo per i videogiochi apporta effetti positivi alla propria vita, come l'inclusione sociale (virtuale), aumenta l'autostima e l'accettazione sociale, e forma la capacità di strutturarsi una routine quotidiana, mentre non si può dire lo stesso riguardo alla dipendenza. I videogiocatori dipendenti riportano sintomi di astinenza e bisogno assiduo di continuare a giocare. L'uso problematico dei videogiochi consiste in un comportamento di gioco impulsivo che tende a sostituire le attività sociali, lavorative e/o educative, relazionali e familiari abituali (APA, 2013). Questa condizione può essere definita come abuso di videogiochi, video gaming patologico e dipendenza da videogiochi e giochi di ruolo online (Paulus et al., 2018). Come precedentemente anticipato nell'introduzione, l'IGD è stato introdotto nel 2013 all'interno della terza sezione del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM-5) come una condizione che necessita di ulteriori studi per trovare la sua dignità di vero e proprio disturbo, ed è stato definito come "uso persistente e ricorrente di internet per partecipare a giochi, spesso con altri giocatori, che porta a malessere o disagio clinicamente significativi" (American Psychiatric Association, 2013, p.795).

All'interno del DSM-5 sono descritti i nove criteri utilizzati per diagnosticare l'IGD. Nello specifico questi includono: (i) la preoccupazione per il gioco online, (ii) sintomi di astinenza quando viene interrotto il gioco online, (iii) tolleranza, intesa come il bisogno di spendere sempre più tempo giocando online, (iv) tentativi infruttuosi di controllare il tempo trascorso giocando online, (v) perdita di interesse in hobby e altre attività, con l'unica eccezione dei giochi online, (vi) uso continuativo ed eccessivo di giochi online

nonostante la consapevolezza dei propri problemi psicosociali, (vii) inganno su familiari, terapeuti o altri riguardo al tempo trascorso sui giochi online, (viii) utilizzo di giochi online per sfuggire o alleviare stati d'animo negativi, e infine (ix) mettere a repentaglio o perdere una relazione sociale importante, il lavoro, un'opportunità educativa o di carriera a causa della partecipazione al gioco online.

Per la prima volta si sono iniziati a svolgere degli studi approfonditi a riguardo per riconoscerlo come un disturbo clinico. Gli studi nel campo si sono posti l'obiettivo di (i) fornire una visione condivisa del fenomeno da un punto di vista scientifico e (ii) di unificare tutti i differenti approcci sotto un unico approccio (Griffiths et al., 2014). Secondo l'American Psychological Association (APA, 2013), l'IGD può essere diagnosticato in un individuo che presenta, durante un periodo di minimo 12 mesi, disagio o compromissione significativa causata dall'utilizzo persistente di internet per giocare. Il tutto è definito dalla presenza di, minimo, cinque dei nove criteri diagnostici descritti nel DSM-5. Questi ultimi sono stati definiti sulla base del modello della dipendenza creato da Griffiths nel 2005, dove i sei criteri sono: salienza, modificazione dell'umore, tolleranza, sintomi di astinenza, conflitto e ricaduta. Nel 2018 anche l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha deciso di includere il "Gaming Disorder" (GD), come condizione di salute mentale, all'interno della Classificazione Internazionale delle Malattie (ICD-11).

All'interno dell'ICD-11 sono descritti i criteri per poter diagnosticare il disturbo. Il tutto è definito come segue: "compromissione del controllo sul gioco, priorità crescente data al gioco rispetto ad altre attività al punto che il gioco ha la precedenza su altri interessi e attività quotidiane, continuazione o intensificazione del gioco nonostante il verificarsi di



conseguenze negative. Affinché venga diagnosticato il disturbo da gaming, il pattern di comportamento deve essere di gravità sufficiente a provocare una significativa compromissione del funzionamento personale, familiare, sociale, educativo, lavorativo o di altre aree importanti e deve essere normalmente evidente da almeno 12 mesi". Come si può notare in questa classificazione il problema del videogiochi si riferisce sia al gioco online che offline, il che sottolinea l'importanza di considerare l'uso problematico dei videogiochi a prescindere dal tipo di gioco con cui l'individuo si intrattiene.

Tuttavia, poiché ad oggi non c'è ancora un consenso universale sui criteri dell'IGD, in questo elaborato faremo riferimento a questo pattern disfunzionale di uso dei videogiochi con il termine più cauto "gaming problematico" o, in modo equivalente "uso problematico dei videogiochi".

### **1.3.1 Sintomatologia**

Un utilizzo problematico dei videogiochi può essere osservato attraverso il manifestarsi di diversi sintomi. Ad esempio, se un giocatore è costantemente impegnato o si preoccupa eccessivamente sul giocare, o ancora se sente un desiderio assiduo di riprendere a giocare quando non lo sta facendo è probabile che stia iniziando a perdere il controllo su questa attività (Hellman et al, 2013). Per fare un altro esempio, autori come King e colleghi (2013) hanno descritto tre sintomi chiave riferiti al gaming problematico, rispettivamente l'astinenza, la perdita del controllo e la conflittualità. In uno studio condotto da Charlton e Danforth (2007) sono stati identificati come sintomi periferici l'euforia, la tolleranza e la salienza cognitiva; gli individui che mostravano questa tipologia di sintomi spendevano meno tempo a giocare rispetto a chi mostrava sintomi chiave.

Per quanto riguarda il gioco online nello specifico, Billieux e colleghi (2015) hanno definito cinque tipologie di online gamers. Il primo tipo (non problematico) presenta alti livelli di autostima e bassi livelli di impulsività; il secondo tipo (non problematico) presenta bassi livelli di impulsività ed autostima, e motivazioni a giocare legate al “role-playing” e ad uno scambio sociale con gli altri giocatori; il terzo tipo (problematico) presenta alti livelli di impulsività ed è motivato a raggiungere i risultati del gioco; il quarto tipo (problematico) ha poco interesse nei risultati, ma alti tratti di evasione dalla realtà e una bassa autostima; infine, il quinto tipo (altamente problematico) presenta un elevato investimento nel gioco e forti conseguenze negative legate al giocare.

### **1.3.2 Prevalenza**

La prevalenza del gaming problematico varia notevolmente in base ai Paesi dove sono stati condotti gli studi, si passa da una stima dello 0,6% in un'indagine norvegese fino ad un punteggio estremo del 50% in Corea del sud. Tutto questo può essere dovuto dagli strumenti che sono stati utilizzati per la valutazione, i criteri diagnostici del gaming problematico e la popolazione di studio (Paulus et al., 2018). In ogni caso, i tassi di prevalenza più alti si trovano nei paesi dell'Asia orientale e tra gli adolescenti di età compresa tra i 12 e i 20 anni (APA, 2013). Secondo uno studio condotto a livello nazionale negli Stati Uniti da Gentile e colleghi nel 2009, l'utilizzo problematico dei videogiochi è stato osservato, in un range di popolazione tra gli 8 e i 18 anni, all'11,9% dei maschi e solo al 2,9% delle femmine. Questo implica una differenza di incidenza del fenomeno tra popolazione maschile e femminile in un rapporto di 5 a 1.

Diversi studi hanno visto esserci una forte associazione positiva tra il periodo dell'adolescenza e il rischio di sviluppare gaming problematico (Johansson & Gotestam,

2004; Mentzoni et al., 2011; Lemmens et al., 2015; Wittek et al., 2016; Wu et al., 2019). Altri ancora hanno rivelato esserci un forte legame tra il sesso dell'individuo e lo sviluppo di questo disturbo, in particolare i soggetti maschili sono più a rischio di quelli femminili (Lemmens et al., 2015; Rehbein et al., 2015; Strittmatter et al., 2015; Wittek et al., 2016; Wartberg et al., 2017; Paulus et al., 2018; Gonzalez-Buesó et al., 2018). Inoltre, il rapporto con i genitori è un fattore di rischio per lo sviluppo di gaming problematico. Nello specifico gli aspetti critici sono scarsa competenza e supervisione dei genitori, comportamento incoerente dei genitori e scarse cure parentali (Paulus et al., 2018).

Uno studio condotto da Stevens e colleghi nel 2021, su un campione di 226,247 partecipanti provenienti da 17 paesi diversi, ha confermato questa prevalenza di sviluppo di gaming problematico negli adolescenti. L'età media in cui si presenta questo disturbo è 17.5 anni. Si è riconfermata anche la differenza di genere, infatti è 2.5 volte più probabile che questo disturbo si sviluppi nei ragazzi rispetto alle ragazze. Nonostante ciò, anche queste ultime hanno presentato un incremento dell'incidenza negli ultimi anni. Nel 2009 l'incidenza si aggirava intorno all'1.75%, mentre nel 2017 è arrivata intorno al 4.47%. Tutto questo è probabilmente dovuto all'aumento della popolarità dei videogiochi tra le ragazze, in particolare quei giochi che si intrecciano con i social media e le relative attività online, come The Sims o Animal Crossing (King & Potenza, 2020).

#### **1.4 Caratteristiche individuali associate a gaming problematico in adolescenza**

La bassa autostima è un elemento estremamente connesso ad un comportamento da gaming problematico. I giocatori più incalliti sono attratti dal gaming perché alimenta la sensazione di forza e autonomia e fortifica l'autostima. I giocatori problematici tendono

ad attribuire un'importanza elevata ai propri avatar, agli oggetti e alle ricompense che possono ottenere in gioco. Questo provoca un aumento della preoccupazione riferita al gioco e una diminuzione di interesse per altre attività da svolgere nella vita reale (King & DelFabbro, 2014).

Allo stesso modo, umore negativo e depresso, stress, ansia e bisogno di ricompensa immediata sono altri fattori associati al gaming patologico (Griffiths et al., 2012; Wiemer-Hastings et al., 2005). L'utilizzo smodato dei videogiochi, similmente all'abuso di sostanze, potrebbe essere una strategia di difesa autodistruttiva per fuggire da spiacevoli problemi della vita (Kwon, 2011). Questo tipo di atteggiamento è collegato a bassi livelli di intelligenza emotiva, la quale è inferiore nei ragazzi che presentano un uso problematico di questo media. Secondo Sulaksono e colleghi (2020) una possibile spiegazione di ciò potrebbe essere che gli individui con alto tratto di intelligenza emotiva sono in grado di percepire, comprendere e regolare più facilmente le emozioni presenti in sé stessi e in relazione agli altri; di conseguenza, potrebbero avere a disposizione informazioni più precise per produrre, valutare e selezionare strategie efficaci nel far fronte agli agenti stressanti.

Uçur & Donmez nel 2021 hanno mostrato una relazione positiva tra disregolazione emotiva ed utilizzo problematico dei videogiochi. Nello specifico gli autori hanno osservato che gli adolescenti con questo tipo di problema sono meno consapevoli delle loro risposte emotive, sono meno in grado né di comprendere chiaramente le proprie emozioni e di accettare quelle negative, hanno difficoltà sia a gestire i loro comportamenti impulsivi che ad utilizzare strategie efficaci per regolare le proprie emozioni.

## **1.5 Fattori contestuali associati a gaming problematico in adolescenza**

Una scarsa qualità della relazione con i genitori potrebbe associata positivamente ad un uso problematico dei videogiochi (Beranuy et al., 2013). In particolare, nelle famiglie in cui i genitori tendono ad assumere comportamenti oppressivi, ignoranti e ostili, nelle famiglie monoparentali e in contesti di disagio domestico sembra aumentare il tempo passato davanti ai videogiochi tra gli adolescenti (Kwon et al., 2011). Nel “Berlin Longitudinal Media Study”, uno studio che ha coinvolto 1.207 ragazzi per un periodo di 4 anni, la “violenza familiare” e la “scarsa cura dei genitori” sono stati identificati come fattori di rischio chiave nell’uso problematico dei videogiochi (Rehbein & Mößle, 2013). Questo accade perché i ragazzi, sentendosi trattati male dalle proprie figure adulte di riferimento e non avendo sviluppato delle strategie emotive efficaci per far fronte a questo malessere, utilizzeranno il media videoludico per estraniarsi dalla realtà e trovare una tranquillità apparente all’interno di un mondo virtuale.

Anche i fattori sociali sono da tenere in considerazione quando si parla di questa problematica. Si tenga in considerazione che giocatori con un modo di pensare simile possono interagire sia nella vita reale che in ambienti virtuali. La comunicazione e l’interazione sociale sono ingredienti essenziali di molti giochi, un esempio estremamente significativo sono gli MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game). In uno studio di Haagsma e colleghi (2013) si è visto che la preferenza per l’interazione sociale online rafforza i sentimenti significativi e l’autoregolazione e riduce i sentimenti negativi come la solitudine e la noia. I ragazzi timidi e isolati trovano un modo sicuro e gratificante di interagire con i coetanei nel mondo virtuale. In particolare, gli MMORPG

creano e forniscono un ambiente sociale costruito esclusivamente sulle abilità in quel gioco.

L'ambiente sociale virtuale permette al giocatore di interagire con persone che hanno interessi (di gioco) simili. Questo rafforza l'idea del gaming come qualcosa di positivo (King et al., 2014). Le relazioni online diventano quindi sempre più importanti per il giocatore, e il rango e lo status all'interno del gioco soddisfano sempre più bisogni sociali altrimenti deficitari e aumentano il tempo trascorso online (King et al., 2014). Inoltre, gruppi virtuali che si creano all'interno dei giochi, come la gilda o il clan, possono esercitare una pressione sociale per legare i giocatori al gioco e mantenerli attivi (Beranuy et al., 2013).

## **1.6 Conseguenze negative associate al gaming problematico in adolescenza**

Una ricerca di Fernández-Villa e colleghi del 2015, ha trovato una relazione significativa tra uso problematico dei videogiochi ed il manifestarsi di diversi problemi di salute fisica come emicrania, mal di schiena, peso eccessivo e riposo insufficiente, ma anche aspetti psicologici come il rischio di sviluppare disturbi alimentari, disturbi mentali e depressione. Nonostante ciò, non si presenta alcuna associazione significativa con l'abuso di sostanze (alcol, marijuana o tabacco), solo per alcuni casi sporadici, e non statisticamente significativi, la dipendenza dai videogiochi favorisce l'abuso portando a conseguenze negative a livello psicosociale e sanitario.

Anche la scuola è un ambiente che viene colpito da questo disturbo, infatti i ragazzi con un approccio al gaming problematico tendono ad avere peggiori risultati scolastici, e

percepire negativamente il proprio ambiente scolastico; sia per quanto riguarda il rapporto con gli insegnanti che quello con i compagni di classe. Questi ragazzi giocano ai videogiochi per sviluppare il proprio sé, per creare delle relazioni virtuali e per appagare i propri bisogni altrimenti non soddisfatti (Zhang et al., 2022). La scuola è un ambiente che gioca un ruolo molto importante nella vita degli studenti. Se gli studenti percepiscono come supportivo l'ambiente scolastico saranno in grado di affrontare una maggior gamma di problemi più facilmente e con giudizio (Jia et al., 2009; Chang & Kim, 2020). Se invece questo ambiente presenta caratteristiche come un'inadeguata struttura delle valutazioni, una scarsa capacità di risolvere i problemi che si presentano e bullismo, sarà più probabile che i ragazzi sviluppino gaming problematico (Jia et al., 2009; Chang & Kim, 2020; Kaliuzhna, 2020; Bartholomaeus & Strelan, 2021; Zhang et al., 2022).

Oltre a ciò, una scarsa soddisfazione della propria vita è direttamente connessa a questa problematica. Gli individui che fanno un uso problematico dei videogiochi presentano una scarsa soddisfazione per la propria vita, andando a formare un circolo vizioso. L'ambiente virtuale permette di appagare il senso che si dà alla propria vita e, come già anticipato, formare relazioni sociali con la conseguenza di tralasciare la propria reale vita sociale. Questi individui, emotivamente instabili, sono maggiormente propensi a lasciarsi prendere negativamente dai videogiochi, andando ad incrementare comportamenti di gioco online rischiosi e sempre più frequenti (Hellström et al., 2015; Phan et al., 2019; Celik et al., 2022).

Nel prossimo capitolo si andranno ad approfondire gli stili parentali e quindi l'influenza che hanno i genitori nella vita dei ragazzi. Con un particolare focus sulla dimensione del

calore e del rifiuto genitoriale come agenti rispettivamente di prevenzione e di rischio nello sviluppo di gaming problematico.



## **CAPITOLO 2: II PARENTING**

### **2.1 La Self-Determination Theory**

La “Self-Determination Theory” (SDT) è divenuta una teoria molto rilevante per studiare la motivazione ed il benessere della persona, con un gran numero di ricerche scientifiche a riguardo. Questa offre uno schema per arrivare a comprendere quali sono le motivazioni alla base del comportamento sociale e della personalità, ma anche la relazione che esiste tra i bisogni psicologici alla base di un’alta qualità di vita, del benessere fisico e psicologico (Ryan & Deci, 2017). Nello specifico la teoria prende in considerazione le motivazioni autonome e quelle controllate. L’essere autonomo implica agire con una propria volontà, scegliendo e decidendo cosa è meglio per sé stessi, mentre essere controllato implica sentirsi pressato dall’esterno o forzato a comportarsi in un certo modo per la possibilità di ricevere una ricompensa, per la paura di essere punito, per un coinvolgimento emotivo o altri fattori esterni. Diversi studi hanno dimostrato che se le persone dispongono di motivazione autonoma, sia intrinseca che estrinseca ben interiorizzata, avranno maggiore interesse, passione, vitalità e fiducia, con un conseguente miglioramento delle prestazioni, della creatività, della persistenza e, in generale, del benessere (Ryan & Deci 2017).

L’individuo è quindi visto come intrinsecamente proattivo con tendenze naturali alla ricerca, al superamento delle sfide e alla scoperta di nuove esperienze; tutte caratteristiche sviluppate nel corso dell’evoluzione. Per far sì che questi processi vengano messi in atto devono essere soddisfatti tre bisogni psicologici di base che sono: competenza, autonomia e relazione. La “teoria dei bisogni psicologici di base” (BPNT), una delle mini-teorie che

compongono la SDT, ha elaborato il rapporto tra la salute ed il benessere psicologico della persona e i bisogni psicologici di base. La BPNT ha evidenziato tre punti fondamentali: il primo riferisce che i tre bisogni sopraelencati sono globali e necessari per garantire il benessere psicologico e il funzionamento ottimale di ogni singola persona; il secondo sottolinea che la frustrazione o la soddisfazione di questi bisogni ha un effetto stabile sulla salute; in terzo luogo, i contesti sociali che rinforzano questi bisogni promuovono il benessere e l'efficacia, mentre quelli che li ostacolano provocano malessere e portano ad un funzionamento meno efficace. In particolare, Deci e Ryan (2017) descrivono il bisogno di competenza come la capacità dell'individuo di essere efficiente ed avere padronanza delle situazioni. In questo caso viene soddisfatto se l'individuo vive delle esperienze in modo competente e sperimenta la possibilità di utilizzare ed ampliare le sue capacità; se questo bisogno non viene soddisfatto si percepisce un senso di inefficacia arrivando a provare anche sensazioni di impotenza e fallimento. Il bisogno di autonomia è definito come la necessità dell'individuo di provare un senso di controllo sul proprio comportamento e sentirsi psicologicamente libero. Se viene soddisfatto la persona sperimenta un senso di integrità, ossia percepisce come totalmente proprie le azioni, i sentimenti e i pensieri; se invece questo viene frustrato si percepisce un senso di pressione e conflitto, come ad essere spinti verso una direzione non desiderata. Infine, il bisogno di relazionalità si riferisce alla necessità di sentirsi connessi agli altri, inteso come amare e prendersi cura del prossimo ma anche sentirsi amati e sostenuti. Viene soddisfatto quando ci si sente parte di un gruppo, si prova un senso di appartenenza e si sviluppano relazioni strette; se viene frustrato l'individuo percepisce un senso di esclusione, solitudine ed alienazione sociale (Ryan & Deci, 2017).

La mini-teoria sostiene, inoltre, che tutti e tre i bisogni sono fondamentali per il benessere e che, ostacolare anche uno solo di essi, provoca conseguenze negative evidenti, come ad esempio l'uso problematico dei videogiochi. Questi, al contrario del mondo reale dove spesso ci si può trovare a dover gestire situazioni frustranti, sono modellati per far sì da soddisfare tutti e tre i bisogni di base (Rigby & Ryan, 2011). I giochi sono strutturati per fornire un giusto livello di sfida, che appaga il bisogno di competenza; appagano anche il bisogno di autonomia, fornendo ai giocatori un notevole controllo sulle loro attività in gioco; infine, favoriscono le relazioni sociali sia all'interno del gioco (con persone reali o fittizie) che al di fuori (attraverso le interazioni tra pari riguardo ai giochi) soddisfacendo il bisogno di relazionalità (Allen & Anderson, 2018). Di per sé questa dinamica non è un problema, in quanto i bisogni soddisfatti in gioco possono apportare benessere. Lo diventa nel momento in cui questi bisogni non vengono soddisfatti nel mondo reale. E, a tal proposito, diversi studi hanno osservato una relazione negativa tra la soddisfazione di questi bisogni nel mondo reale e un uso problematico dei videogiochi (Przybylski et al., 2009; Wu et al., 2013). Questo suggerisce che potrebbe essere sufficiente appagare i propri bisogni nel mondo reale per prevenire questa problematica. Infatti, un basso livello di questi ultimi ma un alto livello di soddisfazione nei videogiochi sembrano predire lo sviluppo di comportamenti di gaming problematico (Rigby & Ryan, 2011; Wan & Chiou, 2006). Il tutto perché l'individuo, come già anticipato sopra, cercherà di combattere la frustrazione che prova nel mondo esterno attraverso il media videoludico.

## **2.2 Inquadramento teorico**

Secondo uno studio condotto da Skinner e colleghi (2005), per valutare gli stili genitoriali, o di parenting, sono stati identificati tre temi principali nel corso degli anni. Primo tra tutti, il calore e l'attenzione che i genitori investono nella cura dei propri figli, il quale evidenzia che alla base del caregiving ci sono amore e affetto (Rohner, 1976). Il secondo tema si riferisce alla capacità dei genitori di creare una relazione ben strutturata. Questa tipologia di relazione permette ai bambini di avere delle aspettative chiare e coerenti, e dei limiti ben definiti, così da permettere loro di interiorizzare meglio le regole e sviluppare una propria autoefficacia (Flammer, 1995; Kochanska, 1993; Schneewind, 1995). Infine, il terzo tema fa riferimento al sostegno dell'autonomia; in questo caso i genitori che interagiscono con i propri figli in modo da non compromettere la loro libertà di espressione o la loro motivazione intrinseca ottengono migliori risultati nello sviluppo (Barber, 1996; Deci & Ryan, 1985; Grolnick & Slowiaczek, 1994).

Nel 2005, uno studio condotto da Skinner e colleghi ha posto il suo focus su sei dimensioni principali che caratterizzano lo stile genitoriale e ha utilizzato un modello motivazionale per organizzarle e identificarle. Si è voluto comprendere se la genitorialità potesse essere rappresentata da una serie di dimensioni bipolari (come calore contro rifiuto) o multidimensionali (come calore e rifiuto), nel primo caso se è presente una non può essere presente l'altra, mentre nel secondo caso possono coesistere entrambe in misura diversa. Queste dimensioni genitoriali sono formate dalle varie caratteristiche, qualità e schemi descrittivi utilizzati per comprendere la natura della genitorialità, e inoltre sono uno dei set di elementi costitutivi su cui si basa lo studio della stessa. Obiettivo è stato quello di raggiungere un consenso generale sulle definizioni operative,

così da garantire delle valutazioni complete e utilizzabili in combinazione per poter definire tipologie o stili genitoriali (ad esempio, autorevole o indulgente). Secondo gli autori, il raggiungimento di questi obiettivi avrebbe promosso la comparabilità tra gli studi e facilitato l'ottenimento di conoscenze sulla genitorialità. Di conseguenza, un compito chiave per i ricercatori è stato identificare le dimensioni principali della genitorialità, definirne e chiarirne le caratteristiche (Skinner et al., 2005).

Le sei dimensioni genitoriali individuate dallo studio sono: Calore, Rifiuto, Struttura, Caos, Sostegno all'autonomia e Coercizione. Sono riferite al comportamento dei genitori nei confronti dei figli e gli autori le definiscono come segue:

- **Calore:** affetto, cura, apprezzamento, espressione d'amore;
- **Rifiuto:** avversione, ostilità, disprezzo attivo;
- **Struttura:** buona organizzazione delle regole, aspettative chiare da parte dei genitori;
- **Caos:** inconsistenza, irregolarità, imprevedibilità;
- **Sostegno all'autonomia:** il consentire la libertà di espressione e di azione;
- **Coercizione:** restrizione, ipercontrollo e intrusività (Skinner et al., 2005).

Ryan e Deci (2000) hanno visto che uno stile genitoriale di alta qualità è caratterizzato da calore, struttura e supporto all'autonomia; mentre uno stile genitoriale di bassa qualità è caratterizzato da rifiuto, caos e coercizione. Il primo stile fornisce ai figli il supporto psicologico di cui hanno bisogno e permette un buono sviluppo psicosociale, al contrario il secondo non soppesa adeguatamente i bisogni psicologici portando ad un cattivo sviluppo psicosociale (Ryan & Deci, 2000). Secondo Skinner e colleghi (2005) le sei dimensioni genitoriali vanno considerate come indipendenti l'una dall'altra, dato che gli

stili parentali sono stati valutati in maniera migliore quando sono state considerate come costrutti multidimensionali (es. calore e rifiuto).

Anche la differenza tra lo stile genitoriale della madre e quello del padre è un elemento da tenere in considerazione. Diversi studi, infatti, hanno osservato che le madri tendono ad utilizzare dei modelli di parenting più autorevoli, quindi un tipo di controllo genitoriale più conflittuale e allo stesso tempo più caloroso, mentre i padri tendono ad utilizzare dei modelli di parenting più autoritari, quindi un tipo di controllo genitoriale più coercitivo (Mastrotheodoros et al., 2019; McKinney & Renk, 2008; Russell et al., 1998; Sorkhabi & Middaugh, 2014; Yaffe, 2020a). Questi ultimi potrebbero utilizzare questo stile perché influenzati dalle tradizionali differenze di genere tra mascolinità e femminilità in riferimento a comportamenti e attitudini (Kachel et al., 2016).

Come abbiamo osservato, quindi, lo stile parentale, definito dalle sei dimensioni genitoriali, può influenzare sia negativamente che positivamente lo sviluppo degli adolescenti. Se quest'ultimo non viene gestito nella maniera corretta c'è il rischio che si creino delle problematiche nei ragazzi, come quelle riferite all'uso di videogiochi. Uno studio condotto da Wu e colleghi (2016) ha dimostrato che i ragazzi con genitori che utilizzano uno stile di parenting restrittivo tendono a presentare un comportamento di gaming problematico. Questo può essere spiegato in due modi; una volta scoperta la situazione i genitori hanno adottato questo stile per provare a mitigare il problema, oppure lo stile restrittivo ha aumentato la voglia di giocare nell'adolescente portando ad un circolo vizioso. In altri due studi (Smith et al., 2015; Yen et al., 2007) è emerso che lo scarso controllo parentale ed un modello di comportamento negativo dei genitori sono predittivi dello sviluppo di uso problematico dei videogiochi.

## **2.3 Le dimensioni del parenting: calore e rifiuto genitoriale**

Come già anticipato in precedenza, i genitori svolgono un ruolo fondamentale nello sviluppo dei propri figli. Nel presente paragrafo andremo a osservare nello specifico le dimensioni del calore e del rifiuto genitoriale.

Il calore genitoriale è definito come l'espressione di affetto nei confronti del proprio figlio, il che include elementi come il supporto emotivo, l'amore incondizionato e la disponibilità (Skinner et al., 2005). Il calore espresso dai genitori è un elemento fondamentale in grado di soddisfare i bisogni descritti nella SDT e, di conseguenza, contribuire al benessere degli adolescenti (Soenens et al., 2017). Incrementa anche le capacità empatiche e sociali dei ragazzi, riduce la possibilità che gli stessi manifestino disturbi esternalizzanti, ossia quando un disagio viene manifestato all'esterno perché non si hanno gli strumenti emotivi per contenerlo (Egeli, 2015). Infine, i ragazzi che percepiscono calore da parte dei genitori sperimentano un disagio emotivo ridotto.

Il rifiuto genitoriale, al contrario, prevede che i genitori tendano a non essere disponibili nei confronti dei figli, che non rispondano o si facciano carico in alcun modo dei loro bisogni (Skinner et al., 2005). Questa dimensione genitoriale non farà altro che frustrare i bisogni di base descritti nella SDT e alcuni studi hanno osservato che il rifiuto percepito dai ragazzi può portare allo sviluppo di depressione, intenti suicidari e disprezzo per sé stessi (Campos et al., 2013), oltre ad una ridotta felicità (Kazarian et al., 2010). Questo accade perché i ragazzi si costruiscono un'immagine di sé stessi sulla base di come si sentono considerati dai genitori, per cui, se percepiscono rifiuto, tenderanno ad avere dei pensieri negativi su se stessi, ma anche sul loro futuro, le loro relazioni con gli altri e il mondo nel suo complesso (Rohner & Brothers, 1999); aumenta la possibilità che si

sviluppano dei disturbi esternalizzanti, sia attraverso l'acquisizione del comportamento aggressivo dei propri genitori (Lansford, 2014), che dei processi cognitivi che, di norma, sono predittivi di un comportamento aggressivo (Bacchini et al., 2011).

Come abbiamo visto, queste due dimensioni possono essere, sia un fattore protettivo che un fattore di rischio nello sviluppo di problematiche negli adolescenti, tra queste anche l'uso problematico dei videogiochi è influenzato dal calore e dal rifiuto genitoriale. Genitori che esprimono calore, amore, fiducia nei confronti dei loro figli sono una fonte di supporto sociale per i ragazzi (King & DeFabbro, 2017). Questi ultimi, così, saranno in grado di sviluppare capacità di regolazione emotiva e autonomia, entrambi strumenti utili per saper gestire in maniera bilanciata l'utilizzo dei videogiochi. Anche altri studi hanno osservato che gli ambienti familiari in cui i ragazzi sperimentano calore e vicinanza con i loro genitori soddisfano il loro bisogno di relazionalità e il tutto funge da fattore di protezione per l'uso problematico dei videogiochi (Choo et al., 2015; Gentile et al., 2011; Liau et al., 2015). Questo perché i ragazzi percepiscono l'ambiente familiare come sereno, acquisiscono le strategie per saper gestire e regolare i propri impulsi e soddisfano i loro bisogni psicologici di base, tutti elementi che permettono di fruire del media videoludico in maniera bilanciata (Paulus et al., 2018; Wan & Chiou, 2006).

Tutto questo non accade quando gli adolescenti percepiscono rifiuto da parte dei propri genitori. Rischiano di sviluppare un uso problematico dei videogiochi per fuggire dalla realtà, da situazioni spiacevoli o sentimenti che non sono in grado di affrontare (Schimmenti et al., 2014). È probabile che utilizzino il media in questo modo per ridurre le emozioni negative provocate da questo rapporto con i propri genitori (Xu et al., 2012). Di conseguenza a ciò cercheranno un ambiente dove appagare i propri bisogni di base,



dato che all'interno delle mura domestiche questa cosa risulta impossibile (Fu et al., 2015). Come già anticipato in precedenza ci sono diversi videogiochi in grado di soddisfare questi bisogni psicologici di base grazie alla loro struttura, e all'interno di questi è anche possibile crearsi dei gruppi di amici con cui giocare, con la possibilità che si arrivi a passare ancora più tempo a giocare. Questa situazione può essere mitigata se l'individuo riesce a crearsi un gruppetto di amici all'interno del mondo reale, per questo nel prossimo capitolo si parlerà del ruolo che svolge il supporto del gruppo dei pari ed il bisogno di appartenenza ad un gruppo in adolescenza.

## **CAPITOLO 3: IL SUPPORTO DEL GRUPPO DEI PARI IN ADOLESCENZA**

### **3.1 Need-to-Belong Theory**

Il concetto fondamentale alla base della “Need-to-Belong Theory” è che le persone hanno una motivazione essenziale, forte e pervasiva di formare e mantenere un minimo numero di relazioni sociali (Baumeister, 2012). La spinta a connettersi con gli altri non è un semplice desiderio, ma un bisogno vero e proprio per qualsiasi persona che, se soddisfatto, apporta benessere all’individuo. Per fare un esempio, una serie di ricerche mediche a riguardo ha osservato che i tassi di mortalità per tutte le principali cause di morte erano più alti tra le persone che avevano scarsi legami sociali rispetto a quelle che avevano un buon rapporto con gli altri (Lynch, 1979).

Secondo lo studio condotto da Delle Fave e colleghi (2011) questo bisogno di appartenenza include due elementi: interazioni che avvengono di frequente con un numero ristretto di persone e interazioni che permettono agli individui di mantenere un contesto di benessere stabile. Mantenere delle interazioni stabili e continuative con le stesse persone porta a maggiore soddisfazione rispetto al cambiare di frequente i rapporti e le persone con cui si interagisce. Perdere questo senso di appartenenza può far provare una sensazione di deprivazione e causare l’insorgere di problematiche (Delle Fave et al., 2011). Secondo Morrison e Matthes (2011) il bisogno di appartenenza influenza le persone, rendendole in grado di sviluppare le proprie capacità di percezione sociale, come può essere il comprendere il linguaggio non verbale. O ancora, essere in grado di riconoscere come gli altri li vedono sulla base della loro personalità.

Se tutte le persone desiderano l'appartenenza e l'accettazione ad un gruppo, la differenza tra gli individui si trova nel grado secondo il quale ognuno lo desidera. Questa differenza è connessa ad un'ampia varietà di caratteristiche, emozioni, valori e comportamenti personali (Kelly et al., 2013). In generale Baumeister e Leary (1995) hanno osservato che le persone che sentono un elevato bisogno di appartenenza tenderanno sia ad impegnarsi di più per crearsi delle relazioni sia a richiedere un numero maggiore di relazioni rispetto agli individui con un basso bisogno di appartenenza. Secondo Lavigne e colleghi (2011) il bisogno di appartenenza può essere definito con due tipi di orientamento. Il primo è l'orientamento alla crescita, il quale si riferisce all'interesse nel creare delle relazioni interpersonali significative. Il secondo è l'orientamento alla riduzione della mancanza, definito come "il desiderio di vicinanza con gli altri per riempire un vuoto sociale e di costante ricerca di accettazione sociale" (Lavigne et al., 2011, p. 1186). Persone con questo tipo di orientamento si trovano in difficoltà nel soddisfare i loro bisogni relazionali e avranno un bisogno costante di attenzioni e rassicurazioni.

Direttamente connesso a quest'ultima tipologia anche altri autori hanno osservato che gli individui che percepiscono un elevato bisogno di appartenenza tendono ad avere una visione negativa di sé stessi, sono preoccupati di essere accettati dagli altri, sentono di avere delle relazioni non pienamente significative (Pillow et al., 2015). Questo può accadere per varie ragioni; ad esempio, è possibile che questi individui si sentano rifiutati o ignorati perché interpretano negativamente i segnali ambigui delle altre persone; oppure esprimono un tipo di comportamento eccessivamente dipendente che porta gli altri ad allontanarsi. Per questi motivi è possibile che queste persone si creino un circolo vizioso in cui, involontariamente, continuano a minare la possibilità di appagare il loro bisogno di appartenenza (Pillow et al., 2015).

### **3.2 Il bisogno di relazionalità in adolescenza**

L'adolescenza è un periodo di passaggio tra l'infanzia e l'età adulta durante il quale i ragazzi sperimentano dei repentini cambiamenti fisici, psicologici ed emotivi. Durante questo periodo gli adolescenti sono in costante interazione con l'ambiente in cui vivono e, come abbiamo visto nel capitolo precedente, il rapporto che si crea con i genitori definisce in buona parte come avverrà il loro sviluppo, ed è anche in grado di soddisfare i loro bisogni psicologici di base, come il bisogno di relazionalità. Quest'ultimo, durante l'adolescenza, viene soddisfatto anche attraverso il rapporto che si crea con il gruppo dei pari (Leibovich & Figueroa, 2010; Olivia et al., 2010), il quale ricopre un ruolo importante sia nello sviluppo delle capacità di socializzazione degli adolescenti sia nella costruzione della propria percezione di sé (Meeus et al., 2002), ed è un elemento difficilmente controllabile dagli adulti.

Se il rapporto che si viene a creare con i pari è positivo questo fornisce supporto sociale, il quale viene definito come la stima, la cura o l'aiuto che un adolescente riceve dagli altri (Mo et al., 2018). Il concetto di supporto sociale, inoltre, si divide in: ricevuto e percepito. Il primo si concentra sugli aspetti quantitativi e oggettivi del supporto ricevuto dalla rete sociale e permette un'interpretazione oggettiva del supporto sociale. Il secondo si concentra sui sentimenti e sulle esperienze soggettive vissute dall'individuo riguardo all'interazione con gli altri e sottolinea l'interpretazione soggettiva del supporto sociale (Xia et al., 2012).

C'è un ambiente in cui gli adolescenti hanno la possibilità di ottenere supporto sociale e dove passano la maggior parte del loro tempo durante questo periodo della vita, questo ambiente è la scuola. Qui i ragazzi hanno la possibilità sia di formare dei gruppetti di

amici con i propri compagni di classe sia di sviluppare e ampliare le proprie conoscenze e competenze attraverso lo studio delle diverse materie. Gli studenti che vengono accettati socialmente tendono sia ad essere maggiormente motivati e coinvolti nello studio sia ad avere risultati migliori a scuola, rispetto ai ragazzi che vivono in una condizione di scarsa accettazione sociale (Mellor et al., 2008). Sperimentare questa condizione può portare a esiti negativi per la salute degli adolescenti, come l'isolamento sociale (Bond et al., 2007), il manifestarsi di comportamenti rischiosi precoci come il bere, il fumare e l'intraprendere relazioni sessuali non protette e consapevoli (Kipping et al., 2012); l'aumento della probabilità di svolgere attività delinquenti (Wasserman et al., 2003) e conseguenze negative a lungo termine sulla propria salute mentale (Lereya et al., 2015).

Si è osservato che il supporto sociale percepito è incentivato molto se le interazioni avvengono in un contesto dove sono presenti norme e valori che incoraggiano il supporto tra gli studenti, ed inoltre, l'essere accettati all'interno di un gruppo influisce sulle relazioni che si formano con le altre persone. Infatti, diversi studi hanno osservato l'importanza del clima scolastico nell'influenzare l'uso problematico dei videogiochi (Zhu et al., 2015; Chang & Kim, 2020). Le relazioni sociali che si vengono a formare in classe sono parte integrante del clima scolastico e permettono all'adolescente di sentirsi al sicuro, integrato e supportato (Zhu et al., 2015). Secondo il "Social Stress Model", gli adolescenti che vivono in una condizione di elevato supporto sociale saranno in grado di gestire meglio i fattori di stress durante questo periodo e saranno meno inclini a sviluppare problematiche (Rhodes & Jason, 1990; Mo et al., 2018).

Dall'altra parte, i ragazzi che non riescono ad essere accettati o supportati dai propri compagni di classe potrebbero tendere a costruire il proprio stile di vita attorno ai

videogiochi, utilizzandoli come strada alternativa per soddisfare il proprio bisogno di relazionalità (Jiang et al., 2016; Alfred, 2009). Tutto questo può portarli ad un utilizzo ripetitivo del media videoludico, il quale fornisce un'esperienza appagante, con il rischio di sviluppare problemi connessi al suo utilizzo (Zhang et al., 2022). Anche altri autori suggeriscono che gli adolescenti infelici di questa condizione tenderanno a cercare di crearsi un gruppo di amici all'interno di giochi online dato che nella vita reale non riescono ad appagare questo bisogno (Wartberg et al., 2017).

Nel prossimo capitolo verranno esposte le ipotesi della presente ricerca, le quali prenderanno in considerazione gli elementi principali che sono stati descritti in questi primi tre capitoli, ossia l'uso problematico dei videogiochi, le dimensioni genitoriali di calore e rifiuto ed il supporto del gruppo dei pari come moderatore.

## CAPITOLO 4: IPOTESI DELLA RICERCA

Come abbiamo visto nel primo capitolo, l'utilizzo dei videogiochi negli ultimi anni è aumentato sempre di più, complice la pandemia da COVID-19 che ha portato tantissime persone ad avvicinarsi a questo media per evadere dalla situazione di isolamento sociale che si stava vivendo. Durante quell'anno l'industria videoludica ha fruttato più ricavi rispetto all'industria cinematografica (Statista, 2023). Già nel 2017 Bonnaire e Phan osservavano che il videogiocare era una delle attività di svago più diffuse tra gli adolescenti. Con l'aumento della fruizione di questa tipologia di intrattenimento sono aumentate, di conseguenza, anche le questioni riferite alla possibilità che apporti benessere ai fruitori oppure che provochi delle conseguenze negative sulla loro salute (Johannes, 2021).

Nel nostro studio abbiamo voluto indagare l'uso problematico dei videogiochi tra gli adolescenti in relazione al calore e al rifiuto percepito dai propri genitori (ipotesi 1), prendendo in considerazione anche il ruolo di moderatore svolto dal supporto percepito dei compagni di classe (ipotesi 2). Infine, si è voluto osservare se il calore e il rifiuto genitoriale al T1 predicavano l'uso problematico dei videogiochi al T2 (ipotesi 3).

Nella prima ipotesi di ricerca abbiamo voluto indagare se il rifiuto genitoriale fosse associato positivamente all'uso problematico dei videogiochi e se il calore genitoriale fosse associato negativamente all'uso problematico dei videogiochi. Coşa e colleghi (2023) hanno osservato un'associazione significativa tra interazioni e attitudini positive e gradevoli dei genitori nei confronti dei loro figli e una bassa probabilità di sviluppare uso problematico dei videogiochi. Anche il conforto emotivo e la cura fornita dai genitori

sono stati associati significativamente ad esiti positivi dello sviluppo; non solo diminuiscono gli atteggiamenti legati all'uso problematico dei videogiochi, si sviluppa anche un migliore adattamento psicologico (Yap et al., 2014), definito come la capacità degli individui di affrontare sia le situazioni nuove (Berry, 1997) che i problemi personali nella vita di tutti i giorni (Cruz et al., 2020). Tutti i comportamenti dei genitori sopracitati fanno parte della dimensione del calore, in assenza della quale i giovani tendono a sviluppare uno scarso adattamento psicologico ed un aumento di problemi internalizzanti ed esternalizzanti (Yap et al., 2014). Infatti, gli adolescenti che sviluppano un uso problematico dei videogiochi tendono a percepire rifiuto da parte dei loro genitori (Zhu & Chen, 2021), come possibile indicatore di un ambiente familiare e una comunicazione più negativa (Eksi et al., 2020; Liau et al., 2015).

Sulla base della letteratura presentata, ci aspettiamo che gli adolescenti che percepiscono rifiuto da parte dei genitori saranno più a rischio di sviluppare un utilizzo problematico dei videogiochi. Al contrario, il calore percepito potrebbe diminuire la probabilità di sviluppare un utilizzo problematico e quindi portare ad un utilizzo più “equilibrato” dei videogiochi.

Nella seconda ipotesi si vuole osservare se il supporto percepito dai compagni di classe svolge un ruolo di moderazione nelle associazioni tra rifiuto/calore genitoriale e uso problematico dei videogiochi. Uno studio recente di Uçur e Dönmez (2021) ha osservato un'associazione positiva tra uso problematico dei videogiochi e basso supporto sociale percepito dal gruppo dei pari. Nonostante ciò, in letteratura ci sono pochi studi che prendono in considerazione il supporto dei compagni di classe come moderatore tra



calore/rifiuto percepito dai genitori ed uso problematico dei videogiochi, quindi, c'è bisogno di ulteriori studi sull'argomento.

Nella presente tesi ci aspettiamo che, nel momento in cui i ragazzi percepiscono calore genitoriale, non ci sia nessun effetto evidente del supporto percepito dai compagni di classe nel moderare l'associazione tra calore e uso problematico dei videogiochi. Diversamente, ci aspettiamo che il supporto percepito dai compagni di classe moderi l'associazione positiva tra rifiuto genitoriale e uso problematico dei videogiochi, in quanto percepire accettazione da parte del gruppo dei compagni di classe potrebbe compensare per il rifiuto percepito dai genitori rendendo meno probabile sviluppare un uso problematico dei videogiochi.

La terza ipotesi prende in considerazione l'effetto longitudinale di calore/rifiuto genitoriale percepito e il supporto sociale percepito dai pari sull'uso problematico dei videogiochi a T2. In questo contesto, uno studio longitudinale (Zhu & Chen, 2021) ha osservato che il rifiuto genitoriale percepito, ad un anno dalla prima somministrazione del questionario, è predittivo di un uso problematico dei videogiochi negli adolescenti. Tuttavia, anche in questo caso la letteratura a riguardo risulta limitata, per cui sono necessarie ulteriori ricerche per osservare tali associazioni nel tempo. In linea con ciò, nel presente studio abbiamo voluto indagare se percepire rifiuto genitoriale al T1 predice positivamente l'uso problematico dei videogiochi al T2. Così come percepire calore genitoriale al T1 sia un fattore protettivo che predice negativamente l'uso problematico dei videogiochi al T2. Infine, ci aspettiamo che percepire supporto da parte del gruppo dei compagni di classe al T1 predica negativamente l'utilizzo problematico dei videogiochi al T2.

Nei prossimi due capitoli verrà esposta prima la metodologia che abbiamo utilizzato per svolgere questa ricerca, successivamente si analizzeranno i dati raccolti e si presenteranno i risultati ottenuti.

## **CAPITOLO 5: METODOLOGIA DELLA RICERCA**

### **5.1 Procedura**

I dati utilizzati nella presente tesi sono stati raccolti tramite due somministrazioni: la prima (T1) tra dicembre 2023 e gennaio 2024 e la seconda tra maggio e giugno 2024. I dati sono stati raccolti in 7 scuole secondarie di primo grado e 6 scuole secondarie di secondo grado in Veneto e Friuli. I dati sono stati raccolti tramite un questionario in Qualtrics che i partecipanti hanno compilato nelle aule di informatica in presenza di un insegnante e del personale di ricerca. Il questionario aveva un tempo di compilazione di circa 30 minuti ed il link per accederci è stato fornito direttamente dal personale di ricerca oppure tramite un codice QR, da scannerizzare con il proprio smartphone, nel caso gli studenti o le studentesse usassero il cellulare per la compilazione.

La partecipazione a questo studio è stata su base volontaria e i dati raccolti sono stati utilizzati solo ai fini della ricerca rispettando sia i criteri per la tutela della privacy che della riservatezza. Per garantire ciò, prima della somministrazione al T1 ai ragazzi con un'età inferiore ai 18 anni è stato chiesto di far compilare ai propri genitori (almeno ad uno dei due) sia i documenti sul consenso informato che quelli sulla privacy. Solo chi aveva compilato correttamente questi documenti ha potuto partecipare alla ricerca. Per differenziare ogni singolo soggetto, e garantire l'anonimato, prima di iniziare la compilazione ad ogni partecipante è stato richiesto di inserire un codice personale ossia un codice identificativo costituito dall'iniziale del nome e del cognome seguito dal giorno di nascita. Questo è stato richiesto sia al T1 che al T2.

## **5.2 Il campione**

Al T1, n = 1317 partecipanti hanno completato il questionario mentre al T2 = 1247. Tuttavia, solo n = 964 (73%) hanno completato entrambi i tempi di cui n = 415 di maschi (43%), n = 538 femmine (56%) e n = 11 non binari (1%). Tuttavia, all'interno di questo studio si è scelto di considerare solamente coloro che utilizzano i videogiochi n = 730 di cui 402 maschi (55.1%) e 328 femmine (44.9%). L'età media era di 14 (DS = 1.33; range = 11-21). La maggior parte sono nati in Italia (94%) e vivono al nord (98.9%). Per quanto riguarda la classe frequentata il 28.4% frequenta la seconda media ed il 20.1% dalla terza, il 23.2% la prima superiore, il 26.2% la seconda ed il 2.2% la terza. Degli studenti delle superiori, l'83.2% frequenta un liceo, il 13.2% un istituto tecnico ed il 3.7% un istituto professionale. La maggior parte degli adolescenti riferisce di avere uno status socioeconomico nella media (64.5%) o poco al di sopra (23.6%). In relazione all'uso dei videogiochi, il 6.9% gioca offline, il 25,9% online, mentre il 67.2% di loro gioca sia online che offline. Inoltre, gli adolescenti riportano di giocare in media 108 minuti al giorno (DS = 93.5) e per la maggior parte con amici (69.8%). I generi di gioco preferiti sono Azione-avventura (40%), Sport (39%) e Battle Royale (47%) e i dispositivi più utilizzati sono lo smartphone (81%) e il computer (33%).

## **5.3 Strumenti**

Di seguito sono elencati gli strumenti che sono stati utilizzati per valutare i costrutti di interesse. Per le analisi statistiche (vedi paragrafo 5.4) si è utilizzato il punteggio medio totale di ciascuna scala o sottoscala.

*Calore e rifiuto genitoriale.* Per indagare le dimensioni del calore e del rifiuto genitoriale, sia della madre che del padre, è stato utilizzato come base il “Parent as Social Context Questionnaire” (PASCQ) (Lang et al., 2022). Nel nostro questionario sono state proposte due scale, una per la madre ed una per il padre, ciascuna con otto item estrapolati dal PASCQ. Ogni scala a sua volta è formata da due sottoscale con quattro item ciascuna. Per ognuno degli item ai partecipanti è stato chiesto il grado di accordo con ciascuna affermazione proposta, attraverso una scala Likert da 1 (“Per nulla vero”) a 4 (“Decisamente vero”). Gli 8 items di ciascuna scala erano uguali sia riferiti alla madre che al padre. La prima sottoscala indaga il calore percepito dai ragazzi nei confronti dei propri genitori (ad esempio: *“Mia madre mi fa sapere che mi ama”*), mentre la seconda indaga il rifiuto percepito dai ragazzi nei confronti dei propri genitori (ad esempio: *“Niente di ciò che faccio è abbastanza per mio padre”*).

In base alla sottoscala considerata, elevati punteggi corrispondono ad alto calore percepito o alto rifiuto, inoltre l’affidabilità della scala misurata tramite l’Alpha di Cronbach, ha rilevato un valore pari a 0.89 e 0.76 per le sottoscale del calore e del rifiuto materno al T1 e di 0.91 e 0.80 per le sottoscale del calore e del rifiuto paterno al T1.

*Uso problematico dei videogiochi.* Per analizzare l’utilizzo problematico dei videogiochi è stata utilizzata la versione italiana dell’Internet Gaming Disorder Scale- Short-Form (IGDS9-SF) (Monacis et al., 2016). Monacis e colleghi (2016) hanno fornito una validazione italiana della scala di misura per consentire anche in Italia la possibilità di esplorare l’uso problematico dei videogiochi. Grazie al loro studio si è dimostrata la validità dell’IGDS9-SF nel contesto italiano. Questo strumento permette di comprendere

la presenza di un rischio di sviluppare una condizione di problematicità, non di diagnosticare la presenza del disturbo.

La scala fornisce una misura rispetto alla frequenza dell'attività di gioco online e/o offline negli ultimi 12 mesi, ed è composta da nove item che corrispondono ai nove criteri fondamentali dell'IGD definiti all'interno del DSM-5 (ad esempio: *"Hai continuato a giocare anche se sapevi che questo stava causando problemi tra te e le altre persone"*). Ai partecipanti è stato chiesto di rispondere ad una serie di affermazioni basandosi su una scala Likert da 1 ("Mai") a 5 ("Molto spesso"), ad alti punteggi corrispondeva un elevato uso problematico dei videogiochi nei ragazzi. L'affidabilità della scala misurata tramite l'Alpha di Cronbach ha rilevato un valore pari a 0.88 al T1 e pari a 0.89 al T2.

*Supporto percepito dai compagni di classe.* Per analizzare il supporto percepito dai compagni di classe è stata utilizzata la Teacher and Classmates Support Scale (Torsheim et al., 2000). Questo strumento è composto da 8 items, 4 riferiti al supporto percepito dagli insegnanti e 4 riferiti al supporto percepito dai compagni di classe. Nel loro studio gli autori hanno confermato che questa scala misura separatamente i due fattori, andando a confermare che il supporto percepito dagli insegnanti e quello percepito dai compagni di classe è fornito da un sistema di supporto separato (Cauce et al., 1982).

In questa tesi si è tenuto in considerazione soltanto il punteggio ottenuto nella sottoscala che riguarda il supporto sociale percepito dai compagni di classe, la quale è costituita da tre item. Questi item presentano affermazioni legate al supporto percepito (ad esempio: *"La maggior parte dei miei compagni è gentile e disponibile"*) ed i partecipanti hanno dovuto esprimere il loro grado di accordo attraverso una scala Likert da 1 ("Sono molto d'accordo") a 5 ("Non sono per niente d'accordo"). I punteggi sono stati ricodificati in

modo che alti punteggi corrispondano ad alti livelli di supporto sociale. L'affidabilità della scala misurata tramite l'Alpha di Cronbach ha rilevato un valore pari a 0.79 al T1.

#### **5.4 Analisi dei dati**

Inizialmente sono state condotte delle statistiche descrittive delle variabili di interesse e le correlazioni tramite il coefficiente  $r$  di Pearson (vedi Tabella 1). Successivamente, tramite un modello di regressione lineare sul campione totale di adolescenti abbiamo testato l'associazione cross-sectional tra calore, rifiuto genitoriale, supporto sociale percepito dai compagni di classe, inserite come variabili indipendenti, e l'uso problematico dei videogiochi come variabile dipendente. Genere ed età sono state inserite come variabili di controllo. Inoltre, abbiamo testato l'effetto di moderazione del supporto sociale percepito dai compagni di classe tra il calore e rifiuto genitoriale materno e paterno e l'uso problematico dei videogiochi. Le interazioni significative sono state interpretate attraverso una *simple slope* in modo da analizzare l'effetto del rifiuto e calore genitoriale sull'uso problematico dei videogiochi a bassi (media -1DS) e alti (media + 1DS) livelli del moderatore. Infine, tramite un modello di regressione lineare abbiamo osservato se calore, rifiuto genitoriale e il supporto sociale percepito dai compagni di classe a T1 potessero predire l'uso problematico dei videogiochi a T2. Nel modello analizzato, il genere (T1), l'età dell'adolescente (T2) e l'uso problematico dei videogiochi (T1) sono stati inseriti come variabili di controllo. Le statistiche descrittive sono state eseguite tramite il software Jamovi mentre le analisi di correlazione e i modelli di regressione lineare tramite il software R studio.

## CAPITOLO 6: RISULTATI

### 6.1 Verifica delle ipotesi

*Ipotesi 1. Nella prima ipotesi si sono presi in considerazione due effetti possibili: il calore genitoriale percepito dagli adolescenti è associato negativamente all'uso problematico dei videogiochi, al contrario, il rifiuto genitoriale percepito dagli adolescenti è associato positivamente all'uso problematico dei videogiochi.*

I risultati delle correlazioni di Pearson (vedi Tabella 1) hanno mostrato che il calore materno e paterno correlava negativamente e in modo statisticamente significativo con l'uso problematico dei videogiochi rispettivamente  $r = -0.21$  ( $p < .001$ ) e  $r = -0.14$  ( $p < .001$ ) mentre il rifiuto materno e paterno correlava positivamente e in modo statisticamente significativo con l'uso problematico dei videogiochi rispettivamente  $r = 0.26$  ( $p < .001$ ) e  $r = 0.17$  ( $p < .001$ ).

I risultati del modello di regressione (Tabella 2) hanno evidenziato un'associazione positiva e statisticamente significativa tra rifiuto materno e uso problematico dei videogiochi ( $\beta = 0.19$ ;  $t = 3.99$ ;  $p < .001$ ). Inoltre, le variabili di controllo di età ( $\beta = -0.07$ ;  $t = -4.10$ ;  $p < .001$ ) e genere ( $\beta = -0.37$ ,  $t = -8.21$ ,  $p < .001$ ) sono risultate associate in modo statisticamente significativo con l'uso problematico dei videogiochi. Le altre variabili testate non hanno riportato risultati significativi (vedi Tabella 2). Da questo si evince che l'ipotesi 1 è confermata solo in parte, in quanto solo il rifiuto materno e non quello paterno è risultato essere positivamente associato all'uso problematico dei



videogiochi. Le variabili del modello di regressione spiegano il 16% della varianza ( $R^2 = 0.17$ ;  $R^2$  corretto = 0.16;  $F = 23.09$ ;  $p < .001$ ).

*Ipotesi 2. Nella seconda ipotesi ci si aspettava che alti o bassi livelli di supporto sociale percepito dai compagni di classe avrebbero moderato la relazione tra il rifiuto e il calore genitoriale percepito sull'uso problematico dei videogiochi.*

I risultati dell'analisi di moderazione hanno mostrato come i livelli di supporto sociale percepito dai compagni di classe moderino in modo statisticamente significativo soltanto l'effetto del rifiuto paterno sull'uso problematico dei videogiochi ( $\beta = -0.17$ ,  $t = -2.24$ ,  $p = 0.02$ ) e non quello materno, diversamente da quanto ipotizzato (vedi Tabella 2). In particolare, i risultati della *simple slope*, hanno mostrato che alti livelli di supporto sociale percepito dai compagni riducono in modo statisticamente significativo l'effetto positivo della percezione di rifiuto paterno sull'uso problematico dei videogiochi ( $\beta = 0.14$ ,  $SE = 0.05$ ,  $t [684] = 2.66$ ,  $p = .007$ ) rispetto a coloro che hanno riportato un basso livello di supporto sociale percepito dai compagni ( $\beta = 0.16$ ,  $SE = 0.04$ ,  $t [684] = 3.46$ ,  $p < .001$ ) (vedi Tabella 2). Alla luce di questi risultati, la nostra ipotesi è confermata solo parzialmente dato che il supporto sociale percepito dai compagni di classe sembra avere un ruolo centrale nel moderare l'effetto del rifiuto paterno e non di quello materno sull'uso problematico dei videogiochi. Inoltre, non sono emersi risultati significativi rispetto al calore genitoriale.

**Tabella 1.** Statistiche descrittive di interesse e correlazioni di Pearson

Variabili	M	DS	Range	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1. Uso problematico dei videogiochi T1	1.71	0.63	1-5								
2. Calore Materno T1	3.50	0.61	1-4	-0.21***							
3. Rifiuto Materno T1	1.65	0.62	1-4	0.26***	-0.48***						
4. Calore Paterno T1	3.36	0.68	1-4	-0.14***	0.51***	-0.24***					
5. Rifiuto Paterno T1	1.66	0.65	1-4	0.17***	-0.22***	0.48***	-0.53***				
6. Supporto sociale (compagni di classe) T1	3.78	0.78	1-5	-0.06	0.25***	-0.22***	0.22***	-0.20***			
7. Genere T1	1.45	0.50	1-2	-0.27***	-0.04	0.07	-0.10**	0.09*	-0.21***		
8. Uso problematico dei videogiochi T2	1.68	0.61	1-5	0.66***	-0.19***	0.21***	-0.13***	0.11**	-0.07	-0.18***	
9. Et� T2	14.0	1.33	11-21	-0.16***	0.07	-0.11**	-0.05	0.01	-0.04	-0.11**	-0.14***

*Note.* M = Media; DS = Deviazione Standard; Genere: 1 = maschi; 2 = femmine; \*\*\* $p < .001$ ; \*\* $p < .01$ ; \* $p < .05$

**Tabella 2.** Risultati del modello di regressione lineare ad effetti principali e di moderazione utilizzando come variabile dipendente uso problematico dei videogiochi al T1.

Variabili	$\beta$	$t$	$p$
1. Calore Materno	-0.07	-1.39	0.17
2. Rifiuto Materno	0.19	3.99	< .001
3. Calore Paterno	-0.06	-1.41	0.16
4. Rifiuto Paterno	0.06	1.30	0.19
5. Calore Materno * Supporto sociale (compagni di classe)	-0.03	-0.45	0.65
6. Rifiuto Materno * Supporto sociale (compagni di classe)	-0.08	-1.14	0.26
7. Calore Paterno * Supporto sociale (compagni di classe)	0.07	0.97	0.33
8. Rifiuto Paterno * Supporto sociale (compagni di classe)	-0.17	-2.24	0.02*
9. Età	-0.07	-4.10	< .001
10. Genere	-0.37	-8.21	< .001

Note.  $\beta$  = Beta;  $t$  = t value;  $p$  = p-value \*  $p < .05$ ; Genere: 1 = maschi; 2 = femmine

*Ipotesi 3. Secondo la terza ipotesi il rifiuto genitoriale percepito al T1 predice positivamente l'uso problematico dei videogiochi al T2; mentre il calore genitoriale percepito e il supporto sociale percepito dai compagni di classe al T1 predicono negativamente l'uso problematico dei videogiochi al T2.*

Le correlazioni di Pearson hanno indicato che l'uso problematico dei videogiochi al T2 correlava positivamente e in modo statisticamente significativo con il rifiuto materno e paterno con una correlazione rispettivamente di  $r = 0.21$  ( $p < .001$ ) e  $r = 0.11$  ( $p < .01$ );

inoltre correlava negativamente e in modo statisticamente significativo a calore materno e paterno rispettivamente di  $r = -0.19$  ( $p < .001$ ) e  $r = -0.13$  ( $p < .001$ ) (vedi Tabella 1).

I risultati del modello di regressione lineare, al contrario di quanto ipotizzato, non hanno indicato nessuna associazione staticamente significativa tra le variabili di calore, rifiuto genitoriale e supporto sociale percepito da parte dei compagni di classe a T1 sull'uso problematico dei videogiochi a T2 (vedi Tabella 3). Tuttavia, è emerso che l'uso problematico dei videogiochi al T1 predice positivamente e in modo statisticamente significativo l'uso problematico dei videogiochi al T2 ( $\beta = 0.60$ ,  $t = 19.39$ ,  $p < .001$ ). Le variabili incluse nel modello di regressione lineare spiegano il 42% della varianza ( $R^2 = 0.43$ ;  $R^2$  corretto = 0.42;  $F = 63.03$ ;  $p < .001$ ).

**Tabella 3.** Risultati del modello di regressione lineare (effetti principali) utilizzando come variabile dipendente l'uso problematico dei videogiochi al T2.

Variabili	$\beta$	$t$	$p$
1. Calore Materno T1	-0.02	-0.51	0.61
2. Rifiuto Materno T1	0.03	0.81	0.41
3. Calore Paterno T1	-0.03	-0.99	0.32
4. Rifiuto Paterno T1	-0.03	-0.78	0.44
5. Supporto sociale (compagni di classe) T1	-0.02	-0.86	0.39
6. Età T2	-0.02	-1.29	0.20
7. Genere T1	-0.03	-0.99	0.32
8. Uso problematico dei videogiochi T1	0.60	19.39	< .001

Note.  $\beta$  = Beta;  $t$  = t value;  $p$  = p-value; Genere: 1 = maschi; 2 = femmine

## **CAPITOLO 7: DISCUSSIONE**

Il presente studio si è posto l'obiettivo di indagare l'uso problematico dei videogiochi di un campione di adolescenti compresi tra gli ultimi due anni delle scuole medie ed i primi due delle superiori. In particolare, si è indagato il rapporto tra l'utilizzo problematico dei videogiochi ed il calore e rifiuto genitoriale percepito dai ragazzi, tenendo in considerazione il ruolo di moderazione svolto dal supporto percepito dal gruppo dei compagni di classe.

Con la prima ipotesi (ipotesi 1) abbiamo notato che i risultati ottenuti presentano una relazione positivamente significativa solo nel rapporto tra il rifiuto percepito dalla madre e l'uso problematico dei videogiochi. Alla luce di questo risultato si può ipotizzare che la relazione con la madre, rispetto a quella col padre, sia percepita come maggiormente significativa per l'adolescente ed il rifiuto percepito porti ad un senso di frustrazione che provoca il bisogno di appagare questa mancanza attraverso i videogiochi portando allo sviluppo di un comportamento problematico riferito a questo media. Diversi studi sottolineano quanto una relazione positiva con i genitori sia significativa nello sviluppo ottimale dei figli e quanto possa essere un fattore in grado di prevenire lo sviluppo di problematiche e garantire il benessere (Bülow et al., 2022). Nello specifico, alcuni studi hanno evidenziato che, per i ragazzi, la madre risulta maggiormente calorosa e accogliente rispetto al padre (Dwairy, 2010; Tulviste, 2012), a giustificare il fatto che, nel caso solo uno dei due genitori dovesse avere atteggiamenti di rifiuto, sarebbe più pesante per il ragazzo se ad averli fosse la madre.

Dai risultati ottenuti, considerando la seconda ipotesi (ipotesi 2), abbiamo osservato che l'unico risultato significativo è presente con la percezione di rifiuto paterno da parte del ragazzo. In questo caso il supporto percepito da parte dei compagni di classe sembra ridurre la possibilità che i ragazzi sviluppino uso problematico dei videogiochi.

Durante il periodo dell'adolescenza i ragazzi formano il proprio sé anche sulla base di quello che sperimentano negli ambienti che frequentano e non solo attraverso il rapporto che hanno instaurato con i propri genitori (Brown & Larson, 2009). L'ambiente in cui investono la maggior parte del proprio tempo è la scuola, e in particolar modo la propria classe. Un ambiente che faccia sentire i ragazzi supportati è in grado di fargli sviluppare una buona struttura del sé, che include autostima, resilienza, competenza, ed è in grado di appagare il loro bisogno di appartenenza (Mitic et al., 2021).

Interessante considerare che l'associazione non è invece significativa tra il rifiuto percepito da parte della madre e l'uso problematico dei videogiochi, alla luce di ciò si può ipotizzare che il gruppo di compagni di classe sia in grado di appagare a sufficienza la mancanza di un rapporto positivo col padre come ad indicare che sia sentito meno emotivamente rilevante rispetto che un rapporto negativo con la madre. Gli adolescenti percepiscono il padre come maggiormente incoraggiante verso l'indipendenza (McCormick & Kennedy, 1994), e per questo il rapporto che sviluppano con questa figura serve più da allenamento per le relazioni che svilupperanno nel mondo esterno (Keizer et al., 2019). Nel momento in cui, però, si trovano davanti un gruppo classe supportivo è possibile che questo sia sufficiente a far sviluppare agli adolescenti la capacità di regolare le proprie funzioni socio-emotive di base (Mitic et al., 2021), così da permettere la formazione di relazioni sociali positive.

La terza ipotesi (ipotesi 3) non ci ha fornito nessun risultato significativo, unico elemento degno di nota è il rapporto positivamente significativo tra l'uso problematico dei videogiochi al T1 e al T2. Questo dato ci indica che probabilmente questa problematica non è passeggera ma duratura nel tempo, creando nel ragazzo una routine maladattiva riferita a questo media ed un potenziale coinvolgimento problematico nei confronti dello stesso. È interessante osservare che, nonostante ci sia una continuità temporale della problematica, tra T1 e T2, questa, al T2, non si colleghi al rifiuto percepito dalla madre al T1. Nei risultati riferiti all'ipotesi 1 abbiamo osservato esserci una relazione significativamente positiva tra rifiuto materno percepito ed uso problematico dei videogiochi. Gli stessi ragazzi che hanno ottenuto questi punteggi, in linea teorica, avrebbero dovuto mantenere nel tempo questo collegamento. Questo perché la problematica perdura del tempo ed è in un certo modo connessa al rifiuto percepito dalla madre. Invece, nei nostri risultati questa connessione non rimane, e ciò potrebbe essere spiegato in due modi.

In primo luogo, i ragazzi al T2 potrebbero aver risposto diversamente agli item della scala di calore e rifiuto per salvaguardare maggiormente le loro figure genitoriali, in parte condizionati dalla desiderabilità sociale (Tremolada et al., 2022), e per non metterle in cattiva luce, nonostante il questionario fosse anonimo. Allo stesso tempo hanno risposto più o meno allo stesso modo nella scala riferita all'uso problematico dei videogiochi in quanto, probabilmente, non sono stati in grado di agire sulla base della desiderabilità sociale, non rendendosi conto di avere dei comportamenti problematici.

Il secondo motivo è riferito alla persistenza della problematica. Potrebbe essere che questa, ormai interiorizzata dai ragazzi, rimanga stabile nel tempo nonostante il rapporto con i genitori possa essere migliorato. Questo può accadere perché i ragazzi, avendo

ormai sviluppato un comportamento da uso problematico dei videogiochi (Paulus et al., 2018), non si rendano conto delle abitudini maladattive nei confronti di questo media nonostante i richiami dei genitori. Per aiutare i ragazzi in questo caso potrebbe essere necessario un intervento mirato sul singolo e non solo sul gruppo famiglia.

Altro elemento importante da considerare è la totale mancanza di significatività a livello longitudinale nella relazione tra il calore e il rifiuto genitoriale percepito e l'uso problematico dei videogiochi (ipotesi 3). Gli unici rapporti significativi riscontrati sono stati: il rifiuto materno percepito e la sua relazione positiva con l'uso problematico dei videogiochi, ed il ruolo di moderazione svolto dal supporto percepito dal gruppo dei compagni di classe nel diminuire l'uso problematico dei videogiochi nel momento in cui il ragazzo percepisce rifiuto da parte del padre. Sarebbe opportuno, in futuro, svolgere ulteriori ricerche per osservare, separatamente, l'influenza che hanno il padre e la madre sui propri figli (Miranda et al., 2016).

## **7.1 Limiti dello studio e prospettive future**

È importante tenere in considerazione che il presente studio presenta alcuni limiti e criticità.

Per prima cosa, il questionario self-report è stato somministrato a ragazzi di scuola media e superiore, ed ogni classe durante lo svolgimento si trovava all'interno della stessa aula, sia che fosse aula computer o l'aula dove si svolge regolarmente lezione. Questo potrebbe aver provocato, nonostante i diversi inviti a svolgere il questionario da soli senza osservare gli altri, ad alcuni e inevitabili scambi di informazioni sulle risposte date o da dare tra i ragazzi, portandoli, presumibilmente a prendere delle scelte anche dettate dalla desiderabilità sociale e non sinceramente personali.



Altro elemento importante da considerare è il campione limitato di soggetti, un numero così ridotto non è rappresentativo della popolazione e, per questo motivo, i risultati non possono essere generalizzati. In futuro sarebbe opportuno svolgere una ricerca in scala più ampia così da ottenere dei risultati maggiormente applicabili alla popolazione.

Nonostante i limiti elencati qui sopra riteniamo che sia necessario approfondire gli studi riguardanti l'uso problematico dei videogiochi negli adolescenti. Innanzitutto, sarebbe opportuno somministrare dei questionari in aule predisposte per far sì che i ragazzi siano disincentivati a guardarsi le risposte l'un l'altro, così da ridurre l'influenza della desiderabilità sociale. Inoltre, sarebbero necessari ulteriori studi rivolti al ruolo da moderatore che svolge il supporto sociale percepito dai compagni di classe tra i genitori e gli adolescenti nell'incentivare o disincentivare l'uso problematico dei videogiochi, dato che in letteratura gli studi sull'argomento sono pressoché inesistenti al momento della scrittura della presente tesi.

I videogiochi sono un fenomeno relativamente recente, e per questo è necessario che la letteratura approfondisca l'argomento così da comprendere le meccaniche che sono alla base di un loro utilizzo problematico, e in questo modo poter sviluppare degli strumenti che siano in grado di prevenire o, nel caso la problematica fosse già presente, di fornire degli strumenti per gestirla e controllarla.

## **7.2 Interventi per il supporto del benessere psicosociale**

Alla luce dei risultati del presente studio, di seguito verranno proposte tre tipologie di interventi riferite all'uso problematico dei videogiochi negli adolescenti. Il primo prenderà in considerazione la famiglia nel suo complesso e punterà a far acquisire ai genitori degli strumenti per dimostrare maggiore calore ai propri figli e ridurre lo stress

familiare, il secondo punterà a migliorare il clima scolastico coinvolgendo sia gli insegnanti che gli studenti così da sviluppare un comportamento prosociale e supportivo tra i ragazzi, infine si proporrà un intervento mirato al singolo ragazzo che presenta un uso problematico dei videogiochi.

*Prima proposta di intervento.* Diretta alle famiglie di ragazzi che presentano un uso problematico dei videogiochi, o come intervento preventivo a scuola durante un fine settimana all'anno. Per questo abbiamo deciso di prendere in considerazione il “*Family Empowerment Workshop*” (Şahin et al., 2023) come strumento per aumentare il calore genitoriale e, in contemporanea, ridurre lo stress familiare. Quest'ultimo è stato preso in considerazione perché può portare i genitori all'esaurimento, ridurre la disponibilità emotiva e far sviluppare delle strategie inconsistenti; tutti elementi che influenzano la regolazione emotiva e comportamentale dei ragazzi (Jagers et al., 2016; Xu & Zheng, 2022). Questo workshop punta a creare un ambiente familiare supportivo e accogliente attraverso l'ascolto attivo, l'affetto fisico e fornendo ai genitori delle strategie di gestione dello stress (Li, 2021; Vuorenmaa et al., 2015). Per arrivare a questo si divide in 8 sessioni che comprendono sia nozioni teoriche, esercizi pratici e discussioni di gruppo; ogni sessione dura 60 minuti. Prima dell'intervento effettivo sono stati utilizzati due strumenti per misurare i livelli di calore genitoriale e di stress familiare, rispettivamente la “*Parental Acceptance-Rejection Questionnaire*” (PARQ) e la “*Family Environment Scale*” (FES). A valori più alti della prima corrispondono maggiori livelli di calore, a valori più alti della seconda corrispondono maggiori livelli di stress.

Per quanto riguarda la PARQ i punteggi pre-intervento corrispondevano ad una media di 60.43, ad una media di 75.34 post-intervento e ad una media di 72.65 nel follow-up dopo 4 mesi. Anche la FES ha avuto più o meno lo stesso andamento con una media di 42.56

pre-intervento, 28.34 post-intervento e 30.12 nel follow-up. Secondo questi risultati il “Family Empowerment Workshop” sembra essere efficace per incentivare il calore genitoriale e ridurre lo stress familiare. In questo modo i ragazzi avranno meno probabilità di sviluppare un uso problematico dei videogiochi avendo un ambiente familiare confortevole e accogliente.

*Seconda proposta di intervento.* Per favorire le relazioni tra i ragazzi all'interno della scuola, le quali appagano il loro bisogno di appartenenza, abbiamo pensato di proporre un intervento per incentivare il miglioramento del clima scolastico a fini preventivi.

Il progetto in questione è il “Child Development Project” (Solomon et al., 1996), il quale mira a modificare il clima della scuola in modo da influenzare il senso di comunità dei suoi membri. Questo progetto si basa su quattro principi interconnessi: 1. Punta a costruire una relazione supportiva tra studenti ed insegnanti; 2. Focalizza l'attenzione sulla dimensione sociale e morale nel processo di apprendimento; 3. I ragazzi sono considerati come menti attive durante il processo di insegnamento; 4. Portare ad un aumento della motivazione intrinseca degli studenti. Il progetto pone l'enfasi sul far sviluppare agli studenti un senso di supporto reciproco, attraverso diverse tipologie di azioni. Tra queste troviamo l'apprendimento cooperativo; lo sviluppo di regole condivise; l'utilizzo di letteratura e altri strumenti curriculari per promuovere valori prosociali; il promuovere la comprensione interpersonale e l'empatia; eventi scolastici come eventi sportivi, feste e manifestazioni con l'obiettivo di aumentare il senso di appartenenza alla scuola e ad avvicinare le famiglie e la comunità locale alla scuola stessa.

Oltre a ciò, si propone, per ogni classe all'interno della scuola, un incontro di un'ora una volta all'anno in cui si spiega ai ragazzi in cosa consiste l'uso problematico dei

videogiochi e si propone un dibattito sull'argomento. L'obiettivo è che i ragazzi, in questo modo, siano in grado di aver ben presente di cosa si tratta e, nel caso in cui uno o più compagni soffrano di questa problematica, stimolare il supporto reciproco. L'incontro è tenuto da uno psicologo ed è diretto anche ai genitori dei ragazzi suddivisi per classe, quest'ultimo incontro si terrà una sera a scuola una volta all'anno.

Migliorare il clima scolastico porta i ragazzi a sentirsi maggiormente sicuri, più connessi agli altri e più predisposti ad aiutarsi e supportarsi reciprocamente. Attraverso questo supporto del gruppo i ragazzi saranno maggiormente in grado di gestire i fattori di stress e di evitare lo sviluppo di uso problematico dei videogiochi (Zhu et al., 2015).

*Terza proposta di intervento.* Per i ragazzi che presentano un uso problematico dei videogiochi. Questa proposta andrebbe utilizzata insieme alla prima proposta per migliorare le relazioni all'interno della famiglia.

In questo caso si è pensato di utilizzare la Video Game Therapy® (VGT) (Bocci et al., 2023), il quale è un approccio che mette al centro della terapia l'esperienza di gioco seguendo una struttura personalizzata che unisce la personalità del paziente, gli obiettivi della terapia e il tipo di videogioco utile seguendo il "Myers Briggs Type Indicator" (MBTI). Per esempio, seguendo questo indicatore, ad un paziente con una personalità di tipo "Mediatore" verranno proposti giochi come "Detroit: Become Human" e "Life Is Strange".

Questa terapia è composta da quattro fasi. Prima di tutto la fase di *engagement*, nella quale l'obiettivo è stabilire fiducia tra paziente e terapeuta; in secondo luogo, la fase di *assessment*, nella quale il terapeuta invita il paziente a parlare della sua storia personale, familiare e di altri aspetti della sua vita. In questa fase il paziente inizia a giocare ed è

importante che vengano identificate le caratteristiche di personalità per selezionare il gioco giusto per quella persona. La terza fase è quella dell'*insight*, durante questa l'obiettivo è che il paziente si immerga completamente in una storia e in un gameplay avvincenti, così da essere in grado di esplorare in modo sicuro le proprie emozioni negative ricorrenti, come frustrazione, paura o tristezza, in uno spazio protetto e sicuro. Ed infine la fase di *reorientation* dove il terapeuta accompagna e amplifica le sensazioni provate dal paziente durante l'esperienza di gioco, ascolta il suo punto di vista e lo incoraggia ad esplorare nuove idee per la risoluzione dei suoi problemi.

Questa terapia è stata proposta perché è in grado di mitigare ansia e depressione, elementi connessi ad un uso problematico dei videogiochi (Griffiths et al., 2012), inoltre promuove l'alfabetizzazione emotiva e migliora il proprio senso del sé, che al contrario fungono da elementi protettivi (Naseri et al., 2015; Uçur & Donmez, 2021). Inoltre, sperimentare il gioco attraverso una figura professionale potrebbe essere in grado di far sviluppare al ragazzo una maggiore consapevolezza del media con cui sta interagendo e di conseguenza un approccio maggiormente bilanciato su di esso.

### **7.3 Conclusione**

Con la presente tesi ci siamo posti l'obiettivo, con le inevitabili limitazioni, di approfondire l'argomento dell'uso problematico dei videogiochi tra gli adolescenti. Secondo quanto abbiamo osservato nel presente studio, si potrebbe dire che la figura del padre abbia uno scarso ruolo di protezione nei confronti dei ragazzi per far sì che non sviluppino un uso problematico dei videogiochi. Anzi, questa figura potrebbe essere parzialmente sostituita dai compagni di classe per mitigare questa problematica. Nonostante questo, riteniamo che entrambe le figure genitoriali siano importanti per lo

sviluppo degli adolescenti e che sia giusto cercare di garantire il buon funzionamento del nucleo familiare. Allo stesso modo anche il ruolo svolto dai compagni classe è importante, in quanto, la scuola, è l'ambiente dove i ragazzi imparano a rapportarsi con il mondo esterno e creano, potenzialmente, delle amicizie durature anche al di fuori dell'ambiente scolastico. Riteniamo che l'uso problematico dei videogiochi sia influenzato da entrambi questi fattori, anche se la ricerca sull'argomento è ancora giovane e non ci sono delle risposte ben chiare.

Nel presente studio si è osservato che alcuni elementi della ricerca proposti sono ancora poco indagati in letteratura, come il ruolo da moderatore svolto dai compagni di classe nel mitigare la problematica. Riteniamo che sarebbe opportuno svolgere ulteriori ricerche riguardo all'utilizzo dei videogiochi, in quanto è una forma di intrattenimento giovane che va studiata per comprendere le potenzialità e i rischi associati, così da trovare delle strategie di intervento efficaci a livello preventivo e clinico.

## BIBLIOGRAFIA

Alfred, A. (2009). *Study of Organ Inferiority and its Psychological Compensation: A Contribution to Clinical Medicine*. Charleston, CA: BiblioBazaar.

Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2018). Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the real world and in video games predict internet gaming disorder scores and well-being. *Computers in Human Behavior*, *84*, 220-229.

American Psychiatric Association, D. S. M. T. F., & American Psychiatric Association, D. S. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5* (Vol. 5, No. 5). Washington, DC: American psychiatric association.

Arsenault, D. (2017). *Super power, spoony bards, and silverware: The super Nintendo entertainment system*. MIT Press.

Bacchini, D., Concetta Miranda, M., & Affuso, G. (2011). Effects of parental monitoring and exposure to community violence on antisocial behavior and anxiety/depression among adolescents. *Journal of interpersonal violence*, *26*(2), 269-292.

Barber, B. K. (1996). Parental psychological control: Revisiting a neglected construct. *Child development*, *67*(6), 3296-3319.

Bartholomaeus, J., & Strelan, P. (2021). The empowering function of the belief in a just world for the self in mental health: a comparison of prisoners and non-prisoners. *Personality and Individual Differences*, *179*, 110900.

Baumeister, R. F. (2012). Need-to-belong theory. *Handbook of theories of social psychology*, *2*, 121-140.

- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, *117*, 497–529.
- Bellemare, M., Veness, J., & Bowling, M. (2012). Investigating contingency awareness using Atari 2600 games. In *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence* (Vol. 26, No. 1, pp. 864-871).
- Bender, P. K., & Gentile, D. A. (2020). Internet gaming disorder: Relations between needs satisfaction in-game and in life in general. *Psychology of Popular Media*, *9*(2), 266.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International journal of mental health and addiction*, *11*, 149-161.
- Berry, J.W. (1997). Immigration, acculturation, and adaptation. *Applied Psychology: An International Review*, *46*(1), 5–34.
- Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S., & Van der Linden, M. (2015). Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach. *Computers in Human Behavior*, *43*, 242-250.
- Bjornlund, L. (2015). *The history of video games*. ReferencePoint Press, Incorporated.
- Bocci, F., Ferrari, A., & Sarini, M. (2023, June). Putting the gaming experience at the center of the therapy—the Video Game Therapy® approach. In *Healthcare* (Vol. 11, No. 12, p. 1767). MDPI.
- Bond, L., Butler, H., Thomas, L., Carlin, J., Glover, S., Bowes, G., & Patton, G. (2007). Social and school connectedness in early secondary school as predictors of late teenage



substance use, mental health, and academic outcomes. *Journal of adolescent health, 40(4)*, 357-e9.

Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry research, 255*, 104-110.

Brown, B. B., & Larson, J. (2009). Peer relationships in adolescence. *Handbook of adolescent psychology, 2(Pt I)*, 74-104.

Brown, B. B., & Larson, J. (2009). Peer relationships in adolescence. *Handbook of adolescent psychology, 2(Pt I)*, 74-104.

Bülow, A., Neubauer, A. B., Soenens, B., Boele, S., Denissen, J. J., & Keijsers, L. (2022). Universal ingredients to parenting teens: Parental warmth and autonomy support promote adolescent well-being in most families. *Scientific Reports, 12(1)*, 16836.

Campos, R. C., Besser, A., & Blatt, S. J. (2013). Recollections of parental rejection, self-criticism and depression in suicidality. *Archives of Suicide Research, 17(1)*, 58-74.

Cauce, A. M., Felner, R. D., & Primavera, J. (1982). Social support in high-risk adolescents: Structural components and adaptive impact. *American journal of community psychology, 10(4)*, 417-428.

Celik, N. D., Yesilyurt, F., & Celik, B. (2022). Internet Gaming Disorder: Life satisfaction, negative affect, basic psychological needs, and depression.

Chang, E., & Kim, B. (2020). School and individual factors on game addiction: A multilevel analysis. *International Journal of Psychology, 55(5)*, 822-831.

- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in human behavior*, 23(3), 1531-1548.
- Choo, H., Sim, T., Liau, A. K. F., Gentile, D. A., & Khoo, A. (2015). Parental influences on pathological symptoms of video-gaming among children and adolescents: A prospective study. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 1429–1441.
- Coşa, I. M., Dobrean, A., Georgescu, R. D., & Păsărelu, C. R. (2023). Parental behaviors associated with internet gaming disorder in children and adolescents: A quantitative meta-analysis. *Current Psychology*, 42(22), 19401-19418.
- Cruz, R.A., Peterson, A.P., Fagan, C., Black, W. & Cooper, L. (2020). Evaluation of the Brief Adjustment Scale-6 (BASE-6): A measure of general psychological adjustment for measurement-based care. *Psychological Services*, 17(3), 332–342.
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic reviews*, 9, 1-10.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). Self-determination theory. *Handbook of theories of social psychology*, 1(20), 416-436.
- Delle Fave, A., Massimini, F., & Bassi, M. (2011). *Psychological selection and optimal experience across cultures: Social empowerment through personal growth* (Vol. 2). Springer Science & Business Media.
- Dormans, J., & Bakkes, S. (2011). Generating missions and spaces for adaptable play experiences. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, 3(3), 216-228.

- Dwairy, M. (2010). Parental acceptance–rejection: A fourth cross-cultural research on parenting and psychological adjustment of children. *Journal of Child and Family Studies study*, *19*, 30–35.
- Egeli, N. A. (2015). Measuring and predicting parenting style using self-determination theory.
- Eksi, F., Demirci, I., & Tanyeri, H. (2020). Problematic Technology Use and Well-Being in Adolescence: The Personal and Relational Effects of Technology. *ADDICTA: The Turkish Journal on Addictions*, *7*(2), 107–121.
- Fernández-Villa, T., Ojeda, J. A., Gómez, A. A., CARRAL, J., CANCELA, M., Delgado-Rodríguez, M., ... & Martín, V. (2015). Problematic Internet Use in University Students: associated factors and differences of gender. *Adicciones*, *27*(4).
- Fish, C. (2021). The History of Video Games.
- Flammer, A. (1995). Developmental analysis of control beliefs. *Self-efficacy in changing societies*, 69-113.
- Fu, X., Kou, Y., & Yang, Y. (2015, February). Materialistic values among Chinese adolescents: Effects of parental rejection and self-esteem. In *Child & Youth Care Forum* (Vol. 44, pp. 43-57). Springer US.
- Gao, Y., Liu, C., Gao, N., Khalid, M. N. A., & Iida, H. (2022). Nature of arcade games. *Entertainment Computing*, *41*, 100469.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, *20*(5), 594-602.

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, *127*(2), e319-e329.

Goh, E., Al-Tabbaa, O., & Khan, Z. (2023). Unravelling the complexity of the Video Game Industry: An integrative framework and future research directions. *Telematics and Informatics Reports*, 100100.

González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: a comprehensive review. *International journal of environmental research and public health*, *15*(4), 668.

Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, *39*, 247-253.

Griffiths, M. D., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2012). Simulated gambling in video gaming: What are the implications for adolescents?. *Education and Health*, *30*(3), 68-70.

Grolnick, W. S., & Slowiaczek, M. L. (1994). Parents' involvement in children's schooling: A multidimensional conceptualization and motivational model. *Child development*, *65*(1), 237-252.

Haagsma, M. C., Pieterse, M. E., Peters, O., & King, D. L. (2013). How gaming may become a problem: A qualitative analysis of the role of gaming related experiences and cognitions in the development of problematic game behavior. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *11*, 441-452.

Hellman, M., Schoenmakers, T. M., Nordstrom, B. R., & Van Holst, R. J. (2013). Is there such a thing as online video game addiction? A cross-disciplinary review. *Addiction Research & Theory, 21*(2), 102-112.

Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2015). Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Uppsala journal of medical sciences, 120*(4), 263-275.

Jagers, J. W., Bolland, A. C., Tomek, S., Church, W. T., Hooper, L. M., Bolland, K. A., & Bolland, J. M. (2017). Does biology matter in parent–child relationships? Examining parental warmth among adolescents from low-income families. *Journal of Family Issues, 38*(2), 225-247.

Jia, Y., Way, N., Ling, G., Yoshikawa, H., Chen, X., Hughes, D., ... & Lu, Z. (2009). The influence of student perceptions of school climate on socioemotional and academic adjustment: A comparison of Chinese and American adolescents. *Child development, 80*(5), 1514-1530.

Jiang, F., Yue, X., Lu, S., Yu, G., & Zhu, F. (2016). How belief in a just world benefits mental health: The effects of optimism and gratitude. *Social Indicators Research, 126*, 411-423.

Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society open science, 8*(2), 202049.

Johansson, A., & Göttestam, K. G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: similarity to pathological gambling. *Psychological reports, 95*(2), 641-650.

- Kachel, S., Steffens, M. C., & Niedlich, C. (2016). Traditional masculinity and femininity: Validation of a new scale assessing gender roles. *Frontiers in Psychology, 7*, 956.
- Kaliuzhna, M. (2020). Symmetries and asymmetries in the belief in a just world. *Personality and Individual Differences, 161*, 109940.
- Kazarian, S. S., Moghnie, L., & Martin, R. A. (2010). Perceived parental warmth and rejection in childhood as predictors of humor styles and subjective happiness. *Europe's Journal of Psychology, 6*(3), 71-93.
- Keizer, R., Helmerhorst, K. O., & van Rijn-van Gelderen, L. (2019). Perceived quality of the mother–adolescent and father–adolescent attachment relationship and adolescents' self-esteem. *Journal of youth and adolescence, 48*(6), 1203-1217.
- Kelly, J. R., McCarty, M. K., & Iannone, N. E. (2013). Interaction in small groups. *Handbook of social psychology, 413-438*.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical psychology review, 34*(4), 298-308.
- King, D. L., & Potenza, M. N. (2020). Gaming disorder among female adolescents: a hidden problem?. *Journal of Adolescent Health, 66*(6), 650-652.
- Kipping, R. R., Campbell, R. M., MacArthur, G. J., Gunnell, D. J., & Hickman, M. (2012). Multiple risk behaviour in adolescence. *Journal of Public Health, 34*(suppl\_1), i1-i2.
- Kochanska, G. (1993). Toward a synthesis of parental socialization and child temperament in early development of conscience. *Child development, 64*(2), 325-347.

- Kwon, S. J. (2011). Reliability and Validity of the Korean version of the Gambling Symptom Assessment Scale. *Korean Journal Of Counseling And Psychotherapy*, 23(4), 885-900.
- Lang, A. C., Ankney, R. L., Berlin, K. S., & Davies, W. H. (2022). Development and Validation of 18-Item Short Form for the Parents as Social Context Questionnaire. *Journal of Child and Family Studies*, 1-11.
- Lansford, J. E., Laird, R. D., Pettit, G. S., Bates, J. E., & Dodge, K. A. (2014). Mothers' and fathers' autonomy-relevant parenting: Longitudinal links with adolescents' externalizing and internalizing behavior. *Journal of youth and adolescence*, 43, 1877-1889.
- Lantano, F., Petruzzelli, A. M., & Panniello, U. (2022). Business model innovation in video-game consoles to face the threats of mobile gaming: Evidence from the case of Sony PlayStation. *Technological Forecasting and Social Change*, 174, 121210.
- Lavigne, G. L., Vallerand, R. J., & Crevier-Braud, L. (2011). The fundamental need to belong: On the distinction between growth and deficit-reduction orientations. *Personality and social psychology bulletin*, 37(9), 1185-1201.
- Leibovich De, Figueroa NB (2010) Ecoassessment: an ecopsychological perspective in assessment. Family context and its assessment from an ecopsychological, *Editorial Guadalupe*, Buenos Aires, South America pp. 13-25.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological assessment*, 27(2), 567.

Lereya, S. T., Copeland, W. E., Costello, E. J., & Wolke, D. (2015). Adult mental health consequences of peer bullying and maltreatment in childhood: two cohorts in two countries. *The Lancet Psychiatry*, 2(6), 524-531.

Li, X. (2021). How Do Chinese Fathers Express Love? Viewing Paternal Warmth Through the Eyes of Chinese Fathers, Mothers, and Their Children. *Psychology of Men & Masculinity*, 22(3), 500-511.

Liau, A. K., Choo, H., Li, D. D., Gentile, D. A., Sim, T., & Khoo, A. (2015). Pathological video-gaming among youth: A prospective study examining dynamic protective factors. *Addiction Research & Theory*, 23, 301–308.

Lynch, J.J. (1979) *The Broken Heart: The Medical Consequences of Loneliness*. New York: Basic Books.

Macur, M., & Pontes, H. M. (2021). Internet Gaming Disorder in adolescence: investigating profiles and associated risk factors. *BMC public health*, 21, 1-9.

Marrero, R. J., Fumero, A., Voltes, D., González, M., & Peñate, W. (2021). Individual and interpersonal factors associated with the incidence, persistence, and remission of internet gaming disorders symptoms in an adolescents sample. *International journal of environmental research and public health*, 18(21), 11638.

Mastrotheodoros, S., Van der Graaff, J., Deković, M., Meeus, W. H., & Branje, S. J. (2019). Coming closer in adolescence: Convergence in mother, father, and adolescent reports of parenting. *Journal of Research on Adolescence*, 29(4), 846-862.

McCormick, C. B., & Kennedy, J. H. (1994). Parent-child attachment working models and self-esteem in adolescence. *Journal of youth and adolescence*, 23(1), 1-18.



- McKinney, C., & Renk, K. (2008). Differential parenting between mothers and fathers: Implications for late adolescents. *Journal of Family Issues, 29*(6), 806–827.
- Meeus, W. I. M., Oosterwegel, A., & Vollebergh, W. (2002). Parental and peer attachment and identity development in adolescence. *Journal of adolescence, 25*(1), 93-106.
- Mellor, D., Stokes, M., Firth, L., Hayashi, Y., & Cummins, R. (2008). Need for belonging, relationship satisfaction, loneliness, and life satisfaction. *Personality and individual differences, 45*(3), 213-218.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking, 14*(10), 591-596.
- Miranda, M. C., Affuso, G., Esposito, C., & Bacchini, D. (2016). Parental acceptance–rejection and adolescent maladjustment: Mothers’ and fathers’ combined roles. *Journal of Child and Family Studies, 25*, 1352-1362.
- Mitic, M., Woodcock, K. A., Amering, M., Krammer, I., Stiehl, K. A., Zehetmayer, S., & Schrank, B. (2021). Toward an integrated model of supportive peer relationships in early adolescence: A systematic review and exploratory meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 12*, 589403.
- Mo, P. K., Chan, V. W., Chan, S. W., & Lau, J. T. (2018). The role of social support on emotion dysregulation and Internet addiction among Chinese adolescents: A structural equation model. *Addictive behaviors, 82*, 86-93.

- Monacis, L., Palo, V. D., Griffiths, M. D., & Sinatra, M. (2016). Validation of the internet gaming disorder scale–short-form (IGDS9-SF) in an Italian-speaking sample. *Journal of behavioral addictions*, 5(4), 683-690.
- Morrison, K. R., & Matthes, J. (2011). Socially motivated projection: Need to belong increases perceived opinion consensus on important issues. *European Journal of Social Psychology*, 41(6), 707-719.
- Möble, T., & Rehbein, F. (2013). Predictors of problematic video game usage in childhood and adolescence. *Sucht*, 59(3), 153-164.
- Naseri, L., Mohamadi, J., Sayehmiri, K., & Azizpoor, Y. (2015). Perceived social support, self-esteem, and internet addiction among students of Al-Zahra University, Tehran, Iran. *Iranian journal of psychiatry and behavioral sciences*, 9(3).
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & behavior*, 8(2), 110-113.
- Oliva A, Ríos M, Antolín L, Parra A, Hernando A, et al. (2010) Beyond the deficit: building a positive adolescent development model. *Infancia y Aprendizaje* 33(2): 1-10.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659.
- Phan, O., Prieur, C., Bonnaire, C., & Obradovic, I. (2020). Internet gaming disorder: Exploring its impact on satisfaction in life in PELLEAS adolescent sample. *International journal of environmental research and public health*, 17(1), 3.

Pillow, D. R., Malone, G. P., & Hale, W. J. (2015). The need to belong and its association with fully satisfying relationships: A tale of two measures. *Personality and individual differences, 74*, 259-264.

Pollard, J. (2022). The eccentric engineer: Gaming: Ralph Baer and the origins of the games console. *Engineering & Technology, 17*(9), 75-75.

Pontes, H. M., Kiraly, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The development of the IGD-20 Test. *PloS one, 9*(10), e110137.

Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). Having to versus wanting to play: Background and consequences of harmonious versus obsessive engagement in video games. *CyberPsychology & Behavior, 12*(5), 485-492.

R Core Team. (2022). R: The R Project for Statistical Computing. <https://www.rproject.org/>

Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Möble, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction, 110*(5), 842-851.

Rhodes, J. E., & Jason, L. A. (1990). A social stress model of substance abuse. *Journal of consulting and clinical psychology, 58*(4), 395.

Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011). *Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound*. Bloomsbury Publishing USA.

Rohner, R. P. (1975). They love me, they love me not: A worldwide study of the effects of parental acceptance and rejection.

Rohner, R. P., & Brothers, S. A. (1999). Perceived parental rejection, psychological maladjustment, and borderline personality disorder. *Journal of Emotional Abuse, 1*(4), 81-95.

Russell, A., Aloa, V., Feder, T., Glover, A., Miller, H., & Palmer, G. (1998). Sex-based differences in parenting styles in a sample with preschool children. *Australian Journal of Psychology, 50*(2), 89–99.

Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). The darker and brighter sides of human existence: Basic psychological needs as a unifying concept. *Psychological inquiry, 11*(4), 319-338.

Şahin, A., Soylu, D., & Ghezelseflo, M. (2023). Enhancing Parental Warmth and Reducing Family Stress: Effectiveness of the Family Empowerment Workshop. *Journal of Psychosociological Research in Family and Culture, 1*(3), 4-12.

Schimmenti, A., Passanisi, A., Gervasi, A. M., Manzella, S., & Famà, F. I. (2014). Insecure attachment attitudes in the onset of problematic Internet use among late adolescents. *Child Psychiatry & Human Development, 45*, 588-595.

Schneewind, K. A., & Pfeiffer, P. (1995). Impact of family processes on control beliefs. *Self-efficacy in changing societies*, 114-148.

Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of behavioral addictions, 6*(3), 321-333.

Skinner, E., Johnson, S., & Snyder, T. (2005). Six dimensions of parenting: A motivational model. *Parenting: Science and practice*, 5(2), 175-235.

Smith, L. J., Gradisar, M., & King, D. L. (2015). Parental influences on adolescent video game play: A study of accessibility, rules, limit setting, monitoring, and cybersafety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 273-279.

Soenens, B., Deci, E. L. & Vansteenkiste, M. How parents contribute to children's psychological health: The critical role of psychological need support. In *Development of Self-Determination Through the Life-course* 171–187 (Springer, Dordrecht, 2017).

Solomon D., Watson M., Battistich V., Schaps E., Delucchi K. (1996), «Creating classrooms that students experience as communities», *American Journal of Community Psychology*, 24, 719-748.

Sorkhabi, N., & Middaugh, E. (2014). How variations in parents' use of confrontive and coercive control relate to variations in parent–adolescent conflict, adolescent disclosure, and parental knowledge: Adolescents' perspective. *Journal of Child and Family Studies*, 23(7), 1227–1241.

Statista. (2023). Digital media - Video games - worldwide. Retrieved from <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>

Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553-568.

Strittmatter, E., Kaess, M., Parzer, P., Fischer, G., Carli, V., Hoven, C. W., ... & Wasserman, D. (2015). Pathological Internet use among adolescents: Comparing gamers and non-gamers. *Psychiatry research*, *228*(1), 128-135.

Sulaksono, A. D., Barlianto, W., & Windarwati, H. D. (2020). Impact of gaming Disorder against adolescent Emotional intelligence: A Systematic review. *International Journal of Science and Society*, *2*(2), 289-305.

Teng, Z., Pontes, H. M., Nie, Q., Xiang, G., Griffiths, M. D., & Guo, C. (2020). Internet gaming disorder and psychosocial well-being: A longitudinal study of older-aged adolescents and emerging adults. *Addictive Behaviors*, *110*, 106530.

The jamovi project (2024). *jamovi* (Version 2.5) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>

Torsheim, T., Wold, B., & Samdal, O. (2000). The teacher and classmate support scale: factor structure, test-retest reliability and validity in samples of 13-and 15-year-old adolescents. *School Psychology International*, *21*(2), 195-212.

Tremolada, M., Silingardi, L., & Taverna, L. (2022). Social networking in adolescents: time, type and motives of using, social desirability, and communication choices. *International journal of environmental research and public health*, *19*(4), 2418.

Tulviste, T. (2012). The relationship among perceived parental acceptance, fathers' involvement in adolescents' life, and the psychological adjustment, depression, and alcohol use of Estonian adolescents. In K. J. Ripoll-Nunez, A. L. Comunian, & C. M. Brown (Eds.), *Expanding horizons* (pp. 77–88). Boca Raton, Florida: BrownWalker Press.

Uçur, Ö., & Dönmez, Y. E. (2021). Problematic internet gaming in adolescents, and its relationship with emotional regulation and perceived social support. *Psychiatry research, 296*, 113678.

Vuorenmaa, M., Perälä, M.-L., Halme, N., Kaunonen, M., & Åstedt-Kurki, P. (2015). Associations Between Family Characteristics and Parental Empowerment in the Family, Family Service Situations and the Family Service System. *Child Care Health and Development, 42*(1), 25-35.

Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & behavior, 9*(6), 762-766.

Wartberg, L., Kriston, L., & Kammerl, R. (2017). Associations of social support, friends only known through the internet, and health-related quality of life with internet gaming disorder in adolescence. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 20*(7), 436-441.

Wartberg, L., Kriston, L., Zieglmeier, M., Lincoln, T., & Kammerl, R. (2019). A longitudinal study on psychosocial causes and consequences of Internet gaming disorder in adolescence. *Psychological medicine, 49*(2), 287-294.

Wasserman, G. A. K. K., Tremblay, R. E., Coie, J. D., Herrenkohl, T. I., and Loeber R, Petechuk, D. (2003). "Risk and Protective Factors of Child Delinquency – NCJRS," in *Child Delinquency, Bulletin Series*, ed J. R. Flores (Rockville, MD: U.S. Department of Justice, Office of Justice Programs, Office of Juvenile Justice and Delinquency Prevention), 1–15.

Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based

on a national representative sample of gamers. *International journal of mental health and addiction*, 14, 672-686.

Wu, A. M., Lei, L. L., & Ku, L. (2013). Psychological needs, purpose in life, and problem video game playing among Chinese young adults. *International Journal of Psychology*, 48(4), 583-590.

Wu, C. Y., Lee, M. B., Liao, S. C., & Ko, C. H. (2019). A nationwide survey of the prevalence and psychosocial correlates of internet addictive disorders in Taiwan. *Journal of the Formosan Medical Association*, 118(1), 514-523.

Wu, X. S., Zhang, Z. H., Zhao, F., Wang, W. J., Li, Y. F., Bi, L., ... & Sun, Y. H. (2016). Prevalence of Internet addiction and its association with social support and other related factors among adolescents in China. *Journal of adolescence*, 52, 103-111.

Xia, L. X., Liu, J., Ding, C., Hollon, S. D., Shao, B. T., & Zhang, Q. (2012). The relation of self-supporting personality, enacted social support, and perceived social support. *Personality and Individual Differences*, 52(2), 156-160.

Xu, J., & Zheng, Y. (2022). Parent- And Child-Driven Daily Family Stress Processes Between Daily Stress, Parental Warmth, and Adolescent Adjustment. *Journal of youth and adolescence*, 52(3), 490-505.

Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European journal of information systems*, 21(3), 321-340.

Yaffe, Y. (2020a). Comparing Bedouin and Jewish parents' parenting styles and practices. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 25-34.



- Yap, M. B. H., Pilkington, P. D., Ryan, S. M., & Jorm, A. F. (2014). Parental factors associated with depression and anxiety in young people: A systematic review and meta-analysis. *Journal of affective disorders, 156*, 8-23.
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. C., Chen, S. H., & Ko, C. H. (2007). Family factors of internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & behavior, 10*(3), 323-329.
- Zhang, M., Zhang, W., Li, Y., He, X., Chen, F., & Guo, Y. (2022). The relationship between perceptions of school climate and internet gaming disorder of teenage students: A moderated mediation model. *Frontiers in Psychology, 13*, 917872.
- Zhu, J., & Chen, Y. (2021). Developmental pathways from parental rejection to adolescent internet gaming disorder: A parallel process latent growth model. *Children and Youth Services Review, 128*, 106128.
- Zhu, J., Zhang, W., Yu, C., & Bao, Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior, 50*, 159-168.
- Zhu, L. (2021). The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons. *Human Behavior and Emerging Technologies, 3*(1), 157-159.
- Ziesak, J., & Barsch, T. (2019). Analysis: how nintendo created a new market through the strategic innovation Wii. *Die Blue-Ocean-Strategie in Theorie und Praxis: Diskurs und 16 Beispiele erfolgreicher Anwendung*, 299-326.