



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione (DPSS)

Corso di Laurea Magistrale in Psicologia Clinica dello Sviluppo (LM-51)

Tesi di Laurea Magistrale

*Rifiuto genitoriale, bisogno di relazionalità e
Internet Gaming Disorder in adolescenza*

*Parental rejection, need of relatedness and Internet Gaming Disorder in
adolescence*

Relatore

Prof. Natale Canale

Co-relatrice

Dott.ssa Erika Pivetta

Laureanda: Beatrice Favale

Matricola: 2054119

Anno Accademico 2022-2023

INDICE

INTRODUZIONE.....	1
CAPITOLO 1: Internet Gaming.....	4
Disorder in adolescenza	4
1.1 Inquadramento Storico	4
1.2 Classificazione dei videogiochi.....	6
1.3 I benefici del gioco e dell'uso dei videogiochi.....	8
1.4. Le “New Addictions”	12
1.5 Internet Gaming Disorder.....	15
1.5.1 Confronto tra DSM-5 e ICD-11	17
1.5.2 I sintomi	20
1.5.3 La prevalenza	22
1.6 L'adolescenza	23
1.6.1 Fattori interni associati all'IGD in adolescenza	25
1.6.2 Fattori esterni associati all'IGD in adolescenza	28
1.6.3 Conseguenze negative associate all'IGD in adolescenza	31
CAPITOLO 2: Il bisogno di relazionalità e il rifiuto genitoriale	33
2.1 La cornice della Self-determination Theory.....	33
2.2 Il bisogno di relazionalità in adolescenza.....	36
2.2.1 Il bisogno di relazionalità e l'IGD.....	38
2.3 Il rifiuto genitoriale	40
2.3.1. Il rifiuto genitoriale e l'IGD	44
2.3.2. Differenze di genere nella percezione del rifiuto genitoriale e nell'IGD	46
2.4 Il presente studio	50
CAPITOLO 3	52
3.1 Il metodo della ricerca.....	52
3.2 Il campione.....	53

3.3 Gli strumenti.....	55
CAPITOLO 4.....	58
4.1 Analisi dei dati.....	58
4.2 Verifica delle ipotesi.....	59
4.3 Risultati	63
CAPITOLO 5	65
5.1 Discussione	65
5.2 Limiti della ricerca e prospettive future	70
5.3 Conclusione.....	71
BIBLIOGRAFIA.....	73

INTRODUZIONE

Parallelamente alla rapida crescita di Internet, dei dispositivi mobili e dei social media, negli ultimi due decenni hanno ricevuto crescente attenzione le “New Addictions” (“Nuove Dipendenze”), le quali fanno riferimento alle dipendenze comportamentali che sono emerse e sono diventate sempre più comuni nell’era digitale (Kardefelt-Winther et al., 2017). Tali dipendenze sono descritte come comportamenti ripetitivi e disregolati che possono avere un impatto negativo sulla vita quotidiana e sulla salute mentale (Griffiths, 2005). Tra le forme più studiate di New Addictions rientra l’Internet Gaming Disorder (IGD), ovvero l’uso problematico dei videogiochi. L’IGD è una condizione clinica che si riferisce ad un modello di comportamento di gioco eccessivo o problematico che può avere effetti negativi sulla salute mentale, sulle relazioni personali e sul benessere complessivo di una persona (Paulus et al., 2018). La popolazione maggiormente a rischio di sviluppare IGD è rappresentata dagli adolescenti, soprattutto per le caratteristiche intrinseche di tale periodo di vita (Iacolini et al., 2018). Inoltre, è stato dimostrato che determinati comportamenti genitoriali possono essere associati a conseguenze negative sui figli adolescenti e potenzialmente contribuire all’insorgenza di IGD. Tra questi comportamenti c’è il rifiuto genitoriale, che consiste nella mancanza di affetto, calore e sostegno da parte dei genitori, che si traduce in comportamenti caratterizzati da freddezza, disapprovazione e mancanza di reattività (Zhu & Chen, 2021).

La presente tesi ha l’obiettivo di esaminare l’associazione tra il rifiuto genitoriale (sia materno, sia paterno) e l’IGD, valutando in particolare la frustrazione del bisogno di

relazionalità in un campione di adolescenti. Il bisogno di relazionalità rientra nei bisogni psicologici di base dell'individuo e si riferisce alla necessità fondamentale degli individui di stabilire e mantenere relazioni interpersonali significative e soddisfacenti. Pertanto, si può ipotizzare che la frustrazione del bisogno di relazionalità possa contribuire all'insorgenza o all'aggravamento dell'IGD tra gli adolescenti. In particolare, lo scopo della presente ricerca è quello di verificare se il rifiuto da parte di uno o di entrambi i genitori può essere associato all'uso problematico dei videogiochi, potenzialmente spiegabile dalla frustrazione del bisogno di relazionalità.

Al fine di approfondire i diversi fattori presi in esame e le ipotesi formulate nella presente tesi, i capitoli sono stati suddivisi nel modo seguente.

Nel primo capitolo, dopo una breve introduzione sulla storia dei videogiochi e sulla loro classificazione, verranno trattati i benefici del gioco per poter comprendere meglio quali siano i fattori che maggiormente possono portare un individuo a fare uso dei videogiochi in maniera sempre più consistente. Successivamente, verrà trattato l'IGD nello specifico, includendo la sua classificazione nei manuali diagnostici internazionali, i sintomi e la prevalenza del disturbo nel mondo. In seguito, verrà trattata l'adolescenza e le sue caratteristiche principali per spiegare i motivi per i quali gli adolescenti risultano essere la popolazione maggiormente a rischio. Inoltre, verranno descritti i fattori interni ed esterni associati all'IGD in adolescenza e le conseguenze negative.

Il secondo capitolo, invece, esaminerà il bisogno di relazionalità, nello specifico la sua frustrazione, dopo aver introdotto brevemente la cornice teorica della "Self-Determination Theory" (Ryan & Deci, 1997), la quale spiega quali siano i bisogni psicologici di base degli individui. In seguito, verrà discusso il costrutto del rifiuto

genitoriale e come questo possa influenzare la sfera emotiva e comportamentale dei figli adolescenti. Per entrambi i costrutti esaminati verrà descritta anche la loro correlazione con l'IGD. Infine, si tratterà la differenza di genere nella percezione del rifiuto genitoriale e nell'IGD.

All'interno del terzo capitolo, relativo al metodo della ricerca, oltre alla descrizione del reclutamento dei partecipanti, verranno riportate specifiche informazioni relative agli strumenti utilizzati nella ricerca, che sono stati: una scheda informativa per valutare le informazioni socio-demografiche e l'utilizzo dei videogiochi, mentre per la rilevazione dei costrutti di interesse sono stati somministrati l'*Internet Gaming Disorder Scale – Short Form* (IGDS9-SF), di Pontes et al. (2015), nella versione italiana di Monacis et al. (2016), la *Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale* (BPNSFS), di Chen et al. (2015), nella versione italiana di Costa et al. (2018) e la scala *Parents as Social Context Questionnaire* (PASCQ) di Skinner et al. (2005).

In seguito, verranno presentati i risultati della ricerca, attraverso l'analisi descrittiva dei dati e le analisi statistiche effettuate per poter valutare le ipotesi formulate nella presente tesi.

Infine, verranno discussi i risultati ottenuti dalla ricerca, mettendo in evidenza i principali punti di forza e i limiti dello studio e saranno riportate brevemente alcune possibili strategie di intervento per il trattamento dell'uso problematico dei videogiochi in adolescenza.

CAPITOLO 1: Internet Gaming

Disorder in adolescenza

1.1 Inquadramento Storico

Il primo videogioco fu inventato negli Stati Uniti negli anni '40 quando Thomas Tolver Goldsmith Jr e Estle Ray Mann crearono un simulatore di lancio di missili chiamato "*CathodeRay Tube Amusement Device*". Il giocatore doveva tentare di colpire un bersaglio posto sul monitor di un radar tramite una manopola. Tuttavia, il gioco non fu mai commercializzato (www.atari.com). In seguito, furono sviluppati altre tipologie di gioco, come "*Tennis for two*", ideato da William Higinbotham nel 1958, che fu il primo videogioco in cui potevano gareggiare contemporaneamente due giocatori. Dopo i primi videogiochi, nel 1961 Steve Russell creò il gioco "*Spacewar!*", un mondo dotato di regole fisiche che si modificava in tempo reale. Il gioco consisteva in una battaglia tra due navicelle spaziali in cui il primo giocatore che colpiva la navicella avversaria con un missile vinceva. Nel 1967, la Sanders Associates, Inc., diretta da Ralph Bear, inventò un prototipo di programma multiplayer, chiamato "*The Brown Box*", con il quale si poteva giocare sulla televisione. Nel 1972 Bear ottenne la licenza per il suo nuovo programma grazie alla Magnavox, la quale iniziò a metterlo in commercio con il nome di "Odyssey" la prima console domestica, la quale però non ebbe molto successo tra i consumatori. Tuttavia, l'Odyssey diede l'ispirazione all'Atari per un videogioco arcade chiamato "*Pong*", la cui commercializzazione ebbe inizio a partire dal 1972. Nel 1977,

Atari rilasciò l'Atari 2600, una console domestica che includeva joysticks e cartucce intercambiabili per videogiochi a colori, dando inizio alla seconda generazione delle console per i videogiochi. Tra gli anni '70 e '80 l'industria dei videogiochi creò alcune pietre miliari del mondo dei videogiochi quali: *"Pacman"*, di origine giapponese, e *"Donkey Kong"* della Nintendo, che introduce il personaggio di Mario.

Nel 1983, l'industria dei videogiochi Nord Americana ebbe un crollo a causa di vari fattori tra cui: un mercato delle console sempre più sovrastrutturato e un surplus di giochi eccessivamente pubblicizzati ma di scarsa qualità. La ripresa dell'industria iniziò nel 1985 quando arrivò in America la "Nintendo Entertainment System" (NES), chiamata "Famicom" in Giappone, la quale migliorò la grafica, i colori e il suono rispetto alle precedenti console. I maggiori successi della compagnia della Nintendo furono la creazione del Game Boy e il gioco "Tetris". Nel corso di 25 anni la Nintendo creò vari successori del Game Boy, quali il Game Boy a colori nel 1998, La Nintendo DS nel 2004 e la Nintendo 3DS nel 2011.

Nel 1989, l'azienda Sega mise in commercio la propria console, chiamata "Genesis", la quale, con la sua superiorità tecnologica rispetto alla NES, diede avvio ad una lunga competizione tra le due industrie. Grazie al maggior numero di giochi, ai prezzi più esigui e ad un marketing efficace, la Genesis ebbe maggiore successo presso il pubblico e Sega superò di gran lunga l'industria della Nintendo.

Una delle tappe fondamentali nella storia dei videogiochi è la nascita della playstation nel 1994 con l'azienda Sony. Nonostante gli innumerevoli successi di Sega e Nintendo, tra cui Super Mario 64 sul Nintendo 64, nessuna compagnia di videogiochi poté competere con la più grande invenzione di tutti i tempi nell'industria dei videogiochi.

Infatti, la Playstation 2, rilasciata nel 2000, diventerà la console di gioco più venduta al mondo. Dal 2000 in poi le console con maggiore successo sono state: Nintendo DS, Wii, Playstation 3, Xbox 360 e PSP.

1.2 Classificazione dei videogiochi

Secondo l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) i videogiochi possono essere classificati in base alla descrizione del contenuto. Nello specifico, possono essere categorizzati in base alla presenza o meno di sangue/violenza estrema, violenza (fittizia/estrema), gioco d'azzardo (temi riguardanti il gioco d'azzardo o vero e proprio gioco d'azzardo), lingua, nudità (parziale/totale) e sessualità (contenuti sessuali/violenza sessuale) e rispetto all'umorismo (umorismo per adulti/grossolano).

Una seconda distinzione è quella fatta da Crawford (1984) rispetto al game design nei videogiochi. Si classificano due tipologie di videogiochi: gli arcade, i quali sono caratterizzati da minore realismo nell'ambientazione del gioco ma con l'obiettivo di aumentare sempre di più la difficoltà del gioco e di avere una fruizione molto breve. Ne sono esempi "*PacMan*" (Namco-Midway 1980), "*Tetris*" (Pažitnov 1984) o "*Space Invaders*" (Taito 1977). La seconda categoria sono i giochi di simulazione, i quali, al contrario della categoria precedente, hanno un maggiore realismo e una maggiore narrativa, i quali permettono maggiore immersività nel gioco e la relativa fruizione è maggiormente diluita nel tempo. Ne sono esempi: "*The Legend of Zelda*" (Nintendo 1986) e "*Final Fantasy*" (Squaresoft 1987).

Secondo Lombardi (2013), i giochi possono essere suddivisi in giochi: d'azione, i quali si suddividono in: *“beat'em up”*, *“platform”*, *“shoot'em up”*, e di simulazione, che sono principalmente: d'avventura, i giochi di strategia, di ruolo, sport e puzzle.

I giochi di azione si basano su combattimenti tra il giocatore ed il computer; nel *“beat'em up”* (“picchiaduro”) l'obiettivo è neutralizzare gli avversari attraverso combattimenti singoli o di gruppo, mentre nello *“shoot'em up”* (“sparatutto”) i combattimenti avvengono con diverse armi e a distanza. L'ultima tipologia della *“platform”*, si gioca su più piani, sia orizzontali che verticali.

I videogiochi di avventura coinvolgono il giocatore all'interno di vicende nelle quali è necessario agire con una certa determinazione, affrontando con coraggio i pericoli (Comparini, 2006). Tali giochi sono caratterizzati dall'utilizzo di un'azione ragionata, dalla ricerca di indizi, dagli enigmi, dai dialoghi e spesso da una componente umoristica (Lombardi, 2013).

I giochi di ruolo nascono dai giochi da tavola. Ad oggi, le forme di gioco di ruolo online più diffuse sono le MMO's (Massive Multiplayer Online), in particolare le MMORPG's (Massive Multiplayer Online Role Playing Games), che letteralmente in italiano corrisponde a “Gioco di Ruolo Online Multigiocatore Massivo” (Iacolino, 2018). Il più famoso tra i giochi online di questa categoria è *“World of Warcraft”*, dove il giocatore si trova in un mondo fantasy e deve superare delle prove (o “quest”), per poter procedere ai livelli successivi; è inoltre possibile risolvere le partite raggruppandosi con altri personaggi. Grazie alla loro struttura, tali giochi vengono definiti “Never ending games” (Santovecchi & Furnò, 2014), in quanto, anche una volta raggiunti i traguardi principali, ci possono essere molti altri obiettivi “orizzontali” da risolvere (ad esempio,

la costruzione e collezione degli oggetti virtuali). Altra categoria di giochi molto diffusa è costituita dai MOBA (Massive Online Battle Arena), dove i giocatori combattono in un'arena per poter difendere la propria base. Un esempio di tale tipologia di giochi è "*League of Legends*". La differenza con la precedente categoria di online games è il fatto che la fine del gioco coincide con la fine della partita e ad ogni nuova partita il giocatore può scegliere un personaggio diverso.

Inoltre, i puzzle sono la categoria di videogiochi che fanno riferimento alla soluzione di enigmi o rompicapi; solo dopo aver trovato la soluzione al quesito, tramite l'utilizzo di indizi, si può procedere al livello successivo. L'ultima categoria, invece, si riferisce ai videogiochi in cui sono presenti attività sportive e l'obiettivo è riuscire a vincere le partite contro gli avversari. Un esempio di tale videogioco è "*Wii Sport*" (Nintendo).

1.3 I benefici del gioco e dell'uso dei videogiochi

Il gioco è sempre stato un aspetto fondamentale per l'essere umano fin dalla sua infanzia, in grado di favorire lo sviluppo sociale, emotivo e creativo. Erikson (1978) ha sottolineato come il gioco permetta alla persona di sperimentarsi nel contesto sociale e stimolare risposte emotive alternative, che possono poi essere riportate nella vita quotidiana, al di fuori del contesto ricreativo. Piaget (1951), invece, parla dell'importanza del "gioco del fare finta", in quanto permette al bambino di riprodurre problematiche della vita reale e di risolverle, senza incorrere in emozioni negative. Diversi autori hanno riportato i benefici di giocare ai videogiochi dal punto di vista cognitivo, motivazionale, emotivo e sociale.

Dal punto di vista cognitivo, secondo una metanalisi di Uttal et al. (2013), i videogiochi migliorerebbero le abilità visuospatiali dell'individuo. Nello studio di Green e Ballavier (2012) i giocatori dei videogames "*First Person Shooter*" risultano avere migliori abilità di risoluzione spaziale e abilità di rotazione mentale, abilità utili anche per compiti di natura spaziale al di fuori del contesto del gioco.

Infatti, all'interno del videogioco, lo spazio è sì una realtà artificiale e fittizia, ma costruita con elementi del reale. Come suggerisce Attademo (2020), si possono distinguere due piani:

- Lo spazio concettuale, che inserisce le qualità distintive e riconoscibili del mondo reale, rimanendo tuttavia uno spazio bidimensionale e in cui il punto di vista dell'osservatore non coincide con quello del personaggio del videogioco. Ne è un esempio "*Pacman*".
- Lo spazio visivo, che introduce la tridimensionalità con la profondità e dove la visione del giocatore e del personaggio del videogioco si fondono. Ne sono un esempio tutti i giochi di realtà virtuale.

Inoltre, la rassegna di Fang e colleghi (2019) ha evidenziato come gli "exergames", una tipologia di videogiochi interattivi, possano aiutare a migliorare l'attività fisica, cognitiva e i comportamenti ripetitivi in bambini e adolescenti affetti da autismo (ASD).

Dal punto di vista motivazionale, secondo Dweck e colleghi (2005), i bambini sviluppano credenze rispetto alla loro intelligenza e abilità, credenze che sottendono ad uno stile motivazionale specifico e influenzano direttamente il loro successo. I bambini e i ragazzi che vengono lodati per i loro tratti piuttosto che per la loro efficienza (es. "sei un ragazzo intelligente") sviluppano una teoria della mente identitaria, la quale

presuppone che l'intelligenza sia un tratto innato, qualcosa che rimane fisso e non può essere migliorato. Al contrario, i ragazzi che vengono complimentati per la loro efficienza (es. "Hai lavorato molto bene") sviluppano una teoria dell'intelligenza incrementale; credono che l'intelligenza sia malleabile, qualcosa che può essere coltivata attraverso l'esercizio e il tempo. Rispetto a ciò, Isabel Granic e colleghi hanno proposto di concepire i videogiochi come un ideale terreno fertile per poter acquisire una teoria dell'intelligenza incrementale, in quanto permettono al giocatore di ricevere feedback immediati e concreti rispetto all'efficacia che il giocatore ha avuto nel gioco. I continui feedback del videogame premiano il giocatore per il suo impegno e per le sue capacità, all'interno di quella che Vygotsky (1977) chiama "zona di sviluppo prossimale" (Granic Isabela et al, 2014).

È importante, inoltre, soffermarsi sugli altri due aspetti che i videogiochi sono in grado di stimolare: il piano emotivo e quello sociale.

Contrariamente a quanto si possa pensare, la maggior parte dei giocatori adolescenti gioca in compagnia sia in modo competitivo sia in modo cooperativo. Yee (2006) ha indagato le principali motivazioni dei giocatori nel giocare ai videogiochi. Nello specifico, le motivazioni sono risultate essere: il successo (conquistare, ottenere maggiore potere), l'immersività (imparare a conoscere il gioco e lasciarsi trasportare completamente da esso) e le interazioni sociali (fare nuove amicizie, parlare con gli altri giocatori). A livello generale, i videogiochi offrono una motivazione per stare in compagnia e strutturare il tempo libero con gli amici. In alcuni focus group alcuni adolescenti hanno riportato come i videogiochi siano un argomento di conversazione frequente tra i loro gruppi di amici (Olson et al., 2008). Inoltre, attraverso la partecipazione a questi giochi, quali "*World of Warcraft*", "*League of Legend*" o

“*Fornite*”, che nel 2018 contava 125 milioni di giocatori (Statista, 2018), si formano delle vere e proprie comunità virtuali, nelle quali bisogna decidere velocemente di quali giocatori fidarsi, di chi rifiutare l’aiuto e come diventare un leader efficiente in un gruppo (Triberti, 2018)

Nello studio di Gentile (2009), l’autore voleva testare se giocare ad alcuni videogiochi prosociali potesse incrementare il comportamento prosociale. Nello specifico, nei videogiochi erano presenti scene nelle quali i personaggi aiutavano delle persone in difficoltà e scene di amicizia o affetto tra genitori e figli. I risultati dello studio hanno mostrato una correlazione positiva significativa, dimostrando che capacità sociali e prosociali possono essere rafforzate attraverso i videogiochi.

Nell'articolo intitolato "Comparing Player Experience in Video Games Played in Virtual Reality or on Desktop Displays: Immersion, Flow, and Positive Emotions", Pallavicini e Pepe (2019) riportano come l'immersività ed il trasporto siano le emozioni più comuni tra i giocatori. Nello specifico, l'immersività si riferisce allo stato mentale della persona durante l'esperienza di gioco ed è definita comunemente come "la sensazione di sentirsi persi nel videogioco, nel quale i giocatori perdono la consapevolezza di ciò che li circonda e le loro preoccupazioni quotidiane" (Jennett et al, 2008). Un'altra definizione proviene da Meneghelli (2007, p. 56): “Con il termine di immersività si intende la capacità di un videogioco ben riuscito di far entrare il giocatore dentro lo schermo, illudendolo di vivere in un altro mondo, con altre coordinate spazio-temporali”. Il trasporto, invece, è definito come quella sensazione per cui nient'altro ha importanza (Limperos et al., 2014), ossia uno stato in cui si è completamente e piacevolmente assorbiti nell’attività per poter raggiungere un obiettivo (Olson., 2010). I videogiochi sono in grado di trasportare l'individuo in un mondo fantastico in cui la realtà viene

lasciata alle spalle. Il videogioco, infatti, rappresenta una fusione intercategoriale tra essere umano, artefatti digitali e mondo esterno (Simondon, 2014). Ruolo principale del videogioco, dunque, è creare una rappresentazione spaziale all'interno del quale il giocatore ha un ruolo attivo, è al centro della storia tramite le sue azioni (Adams, 2002). La caratteristica che distingue maggiormente i videogiochi da altri "media" è la natura interattiva; infatti, i giocatori non possono arrendersi passivamente alla trama del gioco. I videogiochi, invece, sono progettati affinché i giocatori si impegnino attivamente con i sistemi del gioco e tali sistemi, a loro volta, reagiscano ai comportamenti agentivi del giocatore (Granic et al., 2014). Altro elemento fondamentale dei videogiochi riguarda la loro capacità di soddisfare i bisogni psicologici del giocatore, in particolare il bisogno di competenza. Quest'ultimo si riferisce alla volontà intrinseca degli individui di impegnarsi in un gioco e di sentire di essere capaci di raggiungere i requisiti delle sfide che devono superare (Olson, 2015). Inoltre, fondamentale per creare una motivazione per continuare a rimanere ingaggiati nel gioco è la sfida (Pallavicini et al., 2019). Infatti, quando la sfida è sbilanciata rispetto alle aspettative o alle capacità del giocatore, quest'ultimo può sperimentare emozioni negative, tra cui tensione, quando c'è bassa capacità e difficoltà elevata del compito, o noia, quando c'è alta capacità e bassa difficoltà del compito (Sharek & Wiebe, 2014).

1.4. Le "New Addictions"

Il termine "New Addictions", il quale indica un insieme di dipendenze comportamentali, è un termine recente. Infatti, viene introdotta la sua

concettualizzazione all'interno del *Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali* (DSM-5; APA, 2013) solamente nel 2010. Diversi studi hanno segnalato il fatto che, oltre all'assunzione di sostanze psicoattive, vari comportamenti potenzialmente rischiosi offrono ricompense immediate che possono portare a comportamenti problematici duraturi, nonostante la consapevolezza e la comprensione delle conseguenze negative da parte degli individui che mettono in atto tali comportamenti (Grant et al., 2010; Rosenberg et al., 2014; Petry, 2015). Le dipendenze comportamentali possono essere meglio comprese attraverso un modello biopsicosociale (Rosenberg, 2014). La caratteristica essenziale delle dipendenze comportamentali consiste nella mancanza di resistenza dell'individuo nei confronti degli impulsi, degli istinti o delle tentazioni, che, se praticati in modo eccessivo, possono causare conseguenze dannose. Inizialmente, Griffiths (2005) ha identificato sei elementi fondamentali riscontrati nelle persone con dipendenze comportamentali:

1. Rilevanza: l'attività diventa estremamente importante e prevale sulle altre attività;
2. Modificazione dell'umore: la risposta emotiva al comportamento; può manifestarsi come aumento di adrenalina durante l'attività stessa o come una riduzione dello stato depressivo;
3. Tolleranza (la necessità di aumentare l'intensità del comportamento per raggiungere il livello desiderato di modificazione dell'umore);
4. Sintomi di astinenza (sensazioni spiacevoli o sintomi fisiologici di astinenza quando si riduce o si interrompe l'attività);
5. Conflitto (conflitti con altre attività o persone a causa del comportamento);

- 6. Ricaduta (un tasso relativamente elevato di ritorno al comportamento iniziale).

Le caratteristiche appena descritte possono essere utilizzate per spiegare anche la dipendenza da sostanze. Infatti, secondo alcuni autori, tra cui Griffiths (2017), le dipendenze comportamentali e le dipendenze da sostanze possono essere definite tramite le loro similitudini e non tramite le loro differenze: “tutte le dipendenze presentano idiosincrasie (come inseguire le perdite nel gioco d’azzardo), ma sono le somiglianze (ossia i comportamenti centrali) che sono fondamentali per etichettare un comportamento come dipendenza” (Griffiths, 2016).

Secondo Karedelfelt-Winther et al. (2017) possono essere identificati quattro criteri di esclusione rispetto alla definizione di una dipendenza comportamentale. Questi sono:

1. Il comportamento è meglio spiegato da un disturbo sottostante (come, ad esempio, da un disturbo depressivo);
2. L’impairment funzionale è il risultato di un’attività che, sebbene potenzialmente dannosa, è conseguenza di una scelta volontaria;
3. Il comportamento può essere caratterizzato come un periodo di coinvolgimento intensivo prolungato che toglie tempo e concentrazione da altri aspetti della vita, ma non causa un significativo impairment funzionale o disagio per l’individuo;
4. Il comportamento è il risultato di una strategia di coping.

Tuttavia, molti studi hanno dimostrato come le dipendenze possano essere associate a strategie di coping mal-adattive o sintomi di altre patologie sottostanti (Ekhlās et al., 2015; Chou et al., 2015; Gentile et al., 2011).

1.5 Internet Gaming Disorder

L'uso problematico dei videogiochi è una condizione in cui si manifesta un modello di comportamento di gioco caratterizzato da un controllo compromesso e da una priorità crescente attribuita ad esso rispetto ad altre attività, interessi ed impegni quotidiani (King et al., 2017). Questa condizione si evidenzia attraverso la persistente o crescente pratica dell'uso dei videogiochi nonostante si verificano conseguenze negative (Deverensky et al., 2019). Ci sono vari termini per descrivere questa condizione: uso patologico di videogames, dipendenza da videogiochi e da giochi di ruolo online, uso eccessivo dei videogiochi (Paulus et al., 2018). Precedentemente, l'Internet Gaming Disorder (IGD) o Disturbo da Uso di Videogiochi, introdotto per la prima volta nel 2013 all'interno del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5; APA, 2013), è stato al centro di alcune critiche rispetto alla sua definizione. Il concetto stesso di IGD è stato messo in discussione in quanto in alcuni studi sembrava mancare una descrizione dei sintomi di una vera e propria dipendenza, le conseguenze negative sembravano essere sovrastimate e l'uso eccessivo di video gaming poteva dipendere da strategie di risoluzione di problemi quotidiani o gestione del tempo poco efficienti, o altre questioni sottostanti problemi di salute mentale (Wood, 2007). Secondo Griffiths e Meredith (2009) si potevano distinguere due tipologie di giocatori in base alle conseguenze del loro gaming: eccessivi e dipendenti. Nel primo caso si tratta di individui che giocano con entusiasmo ma in maniera sana, arricchendo la propria vita, nel secondo caso, invece, gli autori parlano di quei giocatori dipendenti, i quali impoveriscono la propria vita tramite un uso eccessivo di videogiochi. Infatti, come

evidenziato nel paragrafo 3, il gaming può avere effetti anche positivi quali: inclusione sociale, anche se a livello virtuale, incremento della propria autostima e accettazione sociale e strutturazione della propria routine.

Nonostante le iniziali problematiche circa la classificazione e i dati limitati circa il corso e l'eziologia della condizione, l'IGD è stato inserito nella Sezione Terza del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5; APA, 2013), con l'obiettivo di approfondire le ricerche e gli studi circa tale tema, in particolare individuando le caratteristiche specifiche della condizione, ottenendo dati cross-culturali sulla validità e l'affidabilità dei criteri diagnostici, determinare il tasso di prevalenza in campioni epidemiologici rappresentativi nei diversi paesi del mondo, valutare la storia del paziente ed esaminare le caratteristiche biologiche associate (APA,2013). Una recente revisione di Stevens e colleghi (2020) ha approfondito alcuni degli aspetti sopra elencati. In particolare, l'obiettivo era quello di identificare la prevalenza globale di IGD e i fattori di rischio associati, in base ad aspetti demografici e metodologici, prendendo in considerazione studi provenienti da 17 paesi diversi. La revisione ha messo in luce come la prevalenza del disturbo sia significativamente più alta nei campioni di adolescenti e più alta nei maschi con un rapporto di 2,5:1 rispetto alle femmine (Stevens et al., 2020). Tuttavia, anche nella popolazione femminile tale comportamento problematico sta aumentando. Infatti, se nel 2009 la prevalenza nelle femmine era del 1,75%, nel 2017 è diventato del 4,47%, probabilmente a causa della crescente popolarità di giochi che si intersecano con social media e attività online correlate (King & Potenza, 2020).

1.5.1 Confronto tra DSM-5 e ICD-11

Nel 2013 è stato inserito nel DSM-5 (APA, 2013) l'Internet Gaming Disorder, definendo chiaramente la sintomatologia attraverso i seguenti nove criteri diagnostici, almeno cinque dei quali devono essersi presentati negli ultimi dodici mesi (APA, 2013):

1. Preoccupazione riguardo ai giochi su Internet (ad esempio pensare alle precedenti attività, anticipare la partecipazione).
2. Sintomi di astinenza quando viene impedito il gioco su Internet (tristezza, ansia, irritabilità).
3. Tolleranza - bisogno di trascorrere crescenti quantità di tempo impegnati in giochi su Internet.
4. Tentativi infruttuosi di limitare la partecipazione ai giochi su Internet.
4. Perdita di interesse verso i precedenti hobby e divertimenti come risultato dei videogiochi.
6. Uso continuativo ed eccessivo dei giochi su Internet nonostante la consapevolezza di problemi psicosociali.
7. Aver ingannato i membri della famiglia, i terapeuti o altri riguardo la quantità di tempo passata giocando su Internet.
8. Uso dei giochi su Internet per eludere o mitigare stati d'animo negativi (ad esempio disperazione, senso di colpa, ansia).
9. Aver messo a repentaglio o perso una relazione, un lavoro o un'opportunità

formativa o di carriera significativi.

L'IGD è stato inserito nella sezione del DSM-5 relativa ai “Disturbi correlati a Sostanze e da Dipendenza”, insieme al Disturbo da Gioco d'Azzardo, “riflettendo l'evidenza che i comportamenti di gioco d'azzardo attivano sistemi di ricompensa simili a quelli attivati dalle sostanze d'abuso e producono alcuni sintomi comportamentali che sembrano comparabili a quelli prodotti dai disturbi da uso di sostanze” (APA, 2013). Al momento della pubblicazione del DSM-5, l'Internet Gaming Disorder era l'unica altra dipendenza comportamentale considerata per ulteriori studi, mentre per la “dipendenza sessuale”, “dipendenza dall'esercizio fisico” o “dipendenza dallo shopping”, il gruppo di lavoro del DSM-5 ha valutato che non ci fossero prove sufficienti per classificare tali comportamenti come disturbi mentali (APA, 2013). Inoltre, per l'IGD, il DSM-5 ha escluso alcune diagnosi differenziali, quali un eccessivo uso di social media, consumo online di contenuti sessuali ed eccessivo uso di gioco d'azzardo online, in quanto considerati associati a patologie diverse (Paulus, 2018).

L'undicesima revisione della *Classificazione Internazionale delle Malattie* (ICD-11) proposta dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha incluso dal 2018 il Gaming Disorder, ovvero il disturbo da gioco sia online sia offline, come categoria nosologica distinta, dopo aver rifiutato l'inclusione di tale patologia in edizioni precedenti. Secondo l'ICD-11 (OMS, 2019), per poter essere diagnosticato con GD, un paziente deve presentare tre tra i seguenti sintomi:

1. Mancato controllo sul gioco (ad esempio inizio, frequenza, intensità, durata);
2. Crescente priorità data al gioco rispetto ad altre attività;
3. Il continuare a giocare nonostante il verificarsi di conseguenze negative.

Nell'ICD-11, una dipendenza comportamentale quale il disturbo da gioco d'azzardo e l'Internet Gaming Disorder sono classificati con il termine inglese "addiction", il quale vuole sottolineare la dipendenza psicologica da una sostanza o da un oggetto e la dimensione comportamentale della dipendenza (la ricerca compulsiva dell'oggetto o la ripetizione di un determinato comportamento), senza il quale l'esistenza sembra priva di significato (Ferrini & Rontini, 2011). Pertanto, concetti biologici quali la tolleranza e l'astinenza proposti dal DSM-5 come criteri diagnostici dell'IGD sono stati esclusi nell'ICD-11. Probabilmente, il gruppo di lavoro del DSM-5 nella definizione dell'IGD ha cercato di bilanciare da un lato i criteri del disturbo da uso di sostanze, dall'altro i criteri per poter diagnosticare il disturbo da gioco d'azzardo (Borges et al., 2020).

Il DSM-5, a differenza del manuale ICD-11, nella definizione del disturbo include solamente giochi online, ma non esclude in maniera definitiva i giochi offline computerizzati, probabilmente per mancanza di evidenze empiriche sufficienti per poter parlare di queste due come categorie separate e a sé stanti. Non è chiaro se questa distinzione tra online e offline sia effettivamente giustificata in quanto hanno in comune molte caratteristiche, con l'eccezione del diretto rinforzo sociale del gaming online (Paulus, 2018).

I criteri per poter distinguere tra giocatori non problematici, problematici e dipendenti sono diversi e possono essere rappresentati lungo un continuum che considera varie dimensioni quali: la gravità di compromissione, la personalità del soggetto, problematiche cognitive, psicopatologia e funzionamento sociale (Lee et al, 2007). Per poter diagnosticare l'IGD, è necessario differenziare tra un alto coinvolgimento nel gioco, caratterizzato da entusiasmo nel gioco e un uso problematico di esso (Billieux et al., 2011). Tuttavia, in vari studi è stato riscontrato come l'alto coinvolgimento ed il

gaming eccessivo non portino in tutti i casi a conseguenze negative, a differenza del “gaming addicton” (Skoric, 2009; Charlton, 2010; Rehbein et al., 2010; Ferguson et al., 2011; Brunborg, 2013; Brunborg et al., 2015).

Diversi studi hanno valutato differenze e similitudini tra i due manuali DSM-5 e ICD-11 nella definizione dell’Internet Gaming Disorder e come questi possano influenzare la diagnosi della dipendenza. Nello studio di Borges e colleghi (2020) è stato riscontrato come la prevalenza annuale di uso problematico dei videogiochi sia quasi il doppio quando viene diagnosticata tramite i criteri del DSM-5, rispetto ai criteri dell’ICD-11. Inoltre, è interessante notare che, mentre quasi tutti i casi di IGD diagnosticati tramite ICD-11 siano rilevati anche dal DSM - 5, meno della metà dei casi di IGD diagnosticati tramite DSM-5 vengono rilevati dai criteri dell’ICD-11. Infine, è interessante notare come entrambi i manuali diagnostici considerino la perdita di controllo come il sintomo fondamentale (Jo et al., 2019).

1.5.2 I sintomi

I sintomi associati all’Internet Gaming Disorder sono: salienza, tolleranza, perdita di controllo, conflittualità, disregolazione emotiva, e ricaduta (Griffiths et al., 2016; Kuss et al., 2014; Sim et al., 2012). La salienza indica la condizione per la quale per l’individuo giocare è diventato l’aspetto più importante ed unico scopo nella sua vita (Paulus,2018). La tolleranza ha come effetto il bisogno da parte del giocatore di aumentare sempre di più le ore di gioco per poter essere gratificato. La tolleranza è un sintomo importante da tenere in considerazione quando si parla di “addiction” (Kuss &

Griffiths, 2011). Gunuc (2015) ha sottolineato come l'insieme di tolleranza e ore di tempo passate davanti allo schermo abbiano un ruolo chiave nel determinare la dipendenza. Invece, Charlton e Danforth (2007) hanno trovato che la tolleranza, insieme a salienza cognitiva ed euforia, sono sintomi di importanza minore, mentre conflittualità, astinenza, ricaduta e salienza comportamentale come sintomi chiave. La perdita di controllo si riferisce allo stato in cui il giocatore è costantemente impegnato o assorbito dai pensieri riguardanti il gioco o al momento in cui il desiderio di gioco è prioritario a causa dell'astinenza. La conflittualità indica uno stato di tensione che l'individuo ha verso sé stesso e gli altri in riferimento al suo eccessivo uso del gioco online (Paulus, 2018). La ricaduta accade nel momento in cui la persona ritorna alla dipendenza da gioco online dopo un periodo di astinenza (King et al., 2013; Hellman et al., 2012). Infine, il termine disregolazione emotiva fa riferimento ai continui cambi di umore del giocatore (senso di colpa, depressione, ecc.) come conseguenza della perdita di controllo (Beranuy et al., 2012). Uno studio di Sit et al. (2023) ha trovato che preoccupazione, tolleranza e perdita di controllo sono i fattori cognitivi e comportamentali che contribuiscono maggiormente al mantenimento dell'IGD. Contrariamente a quanto riportato dello studio di Liu et al. (2022), il conflitto si è dimostrato essere il fattore meno centrale. Probabilmente tale differenza è dovuta all'utilizzo di un campione di ricerca diverso. Infatti, nello studio di Liu è stato utilizzato un campione adulto, mentre Sit e colleghi (2023) hanno valutato adolescenti, i quali sono considerati avere meno potere nella famiglia e sono portati a valorizzare maggiormente le relazioni con i pari.

1.5.3 La prevalenza

Nella revisione sistematica di Saunders et al. (2017) è stato messo in evidenza come la prevalenza di IGD in campioni di adolescenti vari molti in base alla localizzazione geografica in cui è stato condotto lo studio. Infatti, in alcuni paesi dell'Asia orientale e sud orientale la percentuale oscilla tra il 10% ed il 15% (Achab et al., 2015; Kim et al., 2016), mentre in Europa e nel Nord America la percentuale varia dall'1% al 10% (Lemmens et al., 2015; Müller et al., 2015; Pontes & Griffiths, 2015; Rehbein et al., 2015).

Lo studio di Colasante et al. (2022) ha analizzato un campione di 88.998 studenti di età compresa tra i 15 e i 16 anni. Il 20% dei partecipanti del campione totale è risultato un giocatore a rischio di uso problematico dei videogiochi, con una prevalenza dei maschi (30,8%), più di tre volte quella riportata dalle femmine (9,4%). Riguardo la prevalenza per paese, i ragazzi danesi hanno riportato il tasso più basso di rischio di gioco problematico (12,0%), mentre gli adolescenti rumeni il più alto (30,2%).

Lo studio di Macur & Pontes (2021) ha valutato la prevalenza di IGD su un campione di 1071 adolescenti. I risultati hanno riportato che il 4,7% del campione totale è classificabile come "giocatori ad alto rischio"; di questi, la maggioranza sono maschi (87,7%). Le caratteristiche dei profili dei giocatori ad alto rischio sono rappresentate da un significativo minor livello di controllo del sé e una minore relazione di comprensione con i propri genitori.

Infine, nella revisione di Stevens et al. (2020) sono stati analizzati 31 studi che hanno suddiviso la prevalenza dell'IGD per genere e fornito informazioni sufficienti per

calcolare tassi di prevalenza distinti in base al genere. I tassi di prevalenza erano approssimativamente di 2,5:1 a favore dei maschi rispetto alle femmine.

1.6 L'adolescenza

L'adolescenza rappresenta un momento di transizione in cui l'individuo deve ancora acquisire il proprio senso di sé e la propria autonomia; è dunque un periodo della vita caratterizzato da incertezza e trasformazione sul piano sociale, intrapsichico e cognitivo (Pelanda, 2003). È un momento in cui diventa necessaria “la capacità di accettare che crescere richiede un tempo fatto di incertezze e, spesso, di contraddizioni e la possibilità di tollerare l'ansia sempre presente quando non ci sono risposte certe, predefinite ed è necessario sforzarsi di pensare per capirsi e per scoprire nuove modalità relazionali” (Pelanda, 2003, p. 25).

Se da un lato l'adolescenza rappresenta uno dei periodi maggiormente creativi a livello di crescita, capace di far strutturare all'individuo una nuova identità e personalità, dall'altra è la fase di vita più critica nell'uomo per quanto riguarda lo sviluppo di dipendenze patologiche o comportamentali, in quanto caratteristica principale di questa fase è proprio la sperimentazione (Bonino, 2005, p. 11)

Secondo Siegel (2019) ci sono quattro fattori che caratterizzano l'adolescenza: la ricerca di novità, il coinvolgimento sociale, una maggiore intensità emotiva e l'esplorazione creativa.

1. La ricerca di novità si sviluppa attraverso una maggiore spinta verso la ricerca di gratificazione, alimentata dai cambiamenti che si verificano nei circuiti cerebrali durante l'adolescenza. Questa spinta crea una motivazione interna per sperimentare nuove esperienze e vivere la vita in modo più intenso e coinvolgente. Tuttavia, ci sono aspetti negativi associati a questa ricerca di sensazioni forti e alla propensione al rischio, che possono portare a dare eccessiva importanza all'eccitazione e a minimizzare le possibili conseguenze negative. Ciò può condurre a comportamenti pericolosi e dannosi, in quanto l'impulsività può spingere a tradurre immediatamente un'idea in azione senza riflettere sulle conseguenze. Tuttavia, ci sono anche aspetti positivi: man mano che la sperimentazione di nuove situazioni si affina, si sviluppa una curiosità vivace verso la vita, una propensione a pianificare e uno spirito di avventura. Inoltre, emergono l'apertura al cambiamento e la passione per vivere appieno la vita.

2. Il coinvolgimento sociale durante l'adolescenza si riferisce all'intensificarsi delle relazioni e dei legami con i coetanei, nonché alla formazione di nuove amicizie. Tuttavia, ci sono aspetti negativi associati a tale coinvolgimento. Gli adolescenti che si isolano dagli adulti e si circondano solo di pari mostrano comportamenti più rischiosi, e questo rischio aumenta ulteriormente quando c'è un rifiuto assoluto degli adulti, delle loro esperienze e del loro modo di ragionare. Gli aspetti positivi, invece, riguardano il fatto che una socialità intensa durante l'adolescenza favorisce la formazione di relazioni di sostegno, che sono state identificate come il fattore più predittivo di benessere, longevità e felicità nella vita, secondo diversi studi condotti in merito.

3. Le emozioni intense donano più vitalità all'esistenza. Possono esserci aspetti negativi associati ad un'elevata emotività. Questa potrebbe prendere il sopravvento, trasformandosi in impulsività, sbalzi di umore e una reattività accentuata, che a volte

possono essere controproducenti. Gli aspetti positivi invece riguardano il fatto che le emozioni intense possono essere fonte di energia e vitalità, donando entusiasmo e gusto per la vita.

4. Durante l'adolescenza, si manifesta un'espansione della creatività e della consapevolezza, accompagnata da un'esplorazione innovativa. Le nuove capacità di pensiero concettuale e ragionamento astratto che emergono in questa fase consentono di mettere in discussione lo status quo, affrontare i problemi con strategie originali, generare nuove idee e promuovere l'innovazione. Tuttavia, ci sono aspetti negativi associati alla ricerca del senso della vita che possono portare ad avere crisi di identità e senso di inferiorità rispetto ai pari. Gli aspetti positivi riguardano la capacità di pensare e percepire il mondo circostante attraverso tutta la gamma di possibilità che vengono offerte all'adolescente, senza aver paura di sperimentare.

1.6.1 Fattori interni associati all'IGD in adolescenza

Tra i costrutti maggiormente indagati in adolescenza e correlati all'IGD rientrano la "sensation seeking" e l'impulsività (Toto, 2017).

La sensation seeking (ricerca di sensazioni) è un tratto di personalità definito come la ricerca di esperienze e sensazioni che sono "variegate, nuove, complesse ed intense e caratterizzato dal bisogno di correre dei rischi a livello fisico, sociale, legale e finanziario solamente per vivere l'esperienza" (Saxena & Puri, 2013). Include quattro dimensioni: la ricerca di avventura ed eccitazione, ricerca di esperienze, disinibizione e sensibilità riguardo l'uniformarsi. Secondo molti studi, i "sensation seekers", si

annoiano più facilmente delle attività quotidiane e per questo motivo hanno bisogno di mettere in atto comportamenti sempre più rischiosi. Hanno la credenza che per essere felici hanno bisogno di mettersi maggiormente a rischio (Dir et al., 2014; Smith & Cyders, 2016). Lo studio di Hu et al. (2017) ha trovato un'associazione positiva tra la sensation seeking e l'Internet Gaming Disorder in un campione di adolescenti. In particolare, gli adolescenti con un punteggio più alto nella sensation seeking erano maggiormente correlati con l'uso di videogiochi online e, di conseguenza, più inclini a sviluppare IGD.

L'impulsività è un costrutto complesso caratterizzato dall'incapacità di resistere agli impulsi e ai desideri, da difficoltà nel posticipare la gratificazione, da decisioni prese senza riflessioni e da comportamenti immaturi (Robbins et al., 2011; Canale et al., 2017). Il comportamento impulsivo può manifestarsi attraverso la valutazione di ricompense immediate, a discapito degli obiettivi a lungo termine, e la ricerca di emozioni forti (Meda et al, 2009). L'IGD può essere definito come un disturbo del controllo degli impulsi, un modello di comportamento non adattivo caratterizzato dalla perdita di controllo mentre si gioca ad un videogioco (Saunders, 2017). Infatti, gli adolescenti con IGD spesso manifestano difficoltà nel controllo comportamentale durante l'esecuzione di compiti esecutivi o legati al controllo degli impulsi (Zhou et al., 2012; Dong & Potenza, 2014). Billieux e colleghi (2011) nel loro studio hanno dimostrato come giocatori con alta urgenza di gioco che sperimentano stati affettivi negativi (come irritazione, umore disforico, ansia) possono avere difficoltà a trattenersi dal giocare in situazioni in cui questo comportamento è stato automatizzato (ad esempio giocare per rilassarsi quando arrivano a casa dopo il lavoro) o quando si trovano di fronte ad uno stimolo condizionato fortemente associato all'atto di giocare online

poiché la componente di urgenze dell'impulsività è stata collegata ad una difficoltà di inibire una risposta comportamentale automatica. Canale e colleghi (2015) hanno trovato, similmente a studi precedenti, che l'urgenza correla significativamente con un focus immediato sulla ricompensa (ad esempio, l'avversione al ritardo nella risposta) e con livelli più bassi di capacità di decidere deliberatamente, suggerendo che i giovani possono essere caratterizzati da una tendenza a non considerare le conseguenze delle proprie azioni. Inoltre, sembrerebbe che l'esperienza di emozioni intense tenda ad influenzare la presa di decisioni in direzioni non deliberative (Bechara, 2004; Dreisbach, 2006).

Un ulteriore fattore interno correlato allo sviluppo dell'uso problematico dei videogiochi in adolescenza è una minore intelligenza emotiva, la quale è formata dai seguenti costrutti: consapevolezza di sé, autoregolazione, autodeterminazione, empatia verso sé stessi e competenze sociali (Sulaksono et al., 2020). L'intelligenza emotiva si riferisce comunemente alla capacità di riconoscere, comprendere, esprimere e gestire le proprie emozioni e quelle degli altri, al fine di adattarsi al proprio ambiente e preservare uno stato di benessere (Mayer et al., 2016). Lo studio di Sulaksono et al. (2020) ha dimostrato come l'intelligenza emotiva sia un fattore di protezione rispetto all'insorgenza dell'IGD. Secondo gli autori una possibile spiegazione del risultato 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. Lo studio di Fatima e Zulfiqar (2023) conferma tali risultati, mostrando come ci sia una correlazione negativa statisticamente significativa tra IGD e intelligenza

emotiva e, dunque, come nei giocatori adolescenti tale costrutto fosse molto più basso. Infatti, dimostrano come una minore intelligenza emotiva sia un predittore significativo dell'IGD. Gli autori concludono affermando che bassi livelli di intelligenza emotiva possono essere dei predittori significativi dell'insorgenza di dipendenze, tra cui l'IGD. Infatti, gli individui con capacità interpersonali più scarse trascorrono più tempo in comportamenti di dipendenza e non sviluppano le competenze relazionali appropriate per la loro età (Sulaksono,2020).

Infine, un ulteriore fattore interno che può portare ad un uso eccessivo di videogiochi online è la bassa autostima (King & Delfabbro, 2014). Il giocatore sperimenta sensazioni di potere e autonomia, rafforzando l'autostima e tende a sovrastimare le ricompense, le attività e le identità (avatar) legati al gioco. Questi ultimi, infatti, simulando identità diverse, possono rafforzare il sentimento di potere nell'individuo, facilitando una fuga dalla realtà (King & Delfabbro, 2014).

1.6.2 Fattori esterni associati all'IGD in adolescenza

Molti studi hanno dimostrato come la qualità dei rapporti familiari sia un fattore predittivo molto importante per l'insorgenza di dipendenze in adolescenza (Blustein et al., 2015; Strunin et al., 2015; Keijsers, 2015). Rispetto all'Internet Gaming Disorder gli studi hanno dimostrato che gli adolescenti con tale problematica considerano i loro legami familiari molto più negativi e la loro famiglia ha una coesione e un'adattabilità molto più bassa rispetto agli adolescenti non problematici (Senormanci et al., 2014; Yan et al., 2013). Questi ultimi dati sono confermati anche nello studio di Bonnaire e Phan

(2017), nel quale è stato rilevato come giocatori problematici adolescenti avessero minore coesione familiare, maggiori conflitti familiari e, in generale, peggiori rapporti con la famiglia. Gli autori hanno rilevato come i tipi di gioco che creano una maggiore dipendenza siano i giochi di ruolo online, i MMORPG (Bonnaire & Phan, 2017). Probabilmente, gli adolescenti con relazioni familiari disfunzionali potrebbero voler giocare ai giochi di ruolo al fine di trarre beneficio dall'interazione sociale e sfuggire ad un ambiente familiare disfunzionale (Senormanci et al., 2014). Pertanto, i giocatori potrebbero sperimentare un'altra forma di interazione sociale positiva con gli altri membri del gioco. Inoltre, nello studio di Koc et al. (2020) è stato dimostrato come il campione di adolescenti con IGD ritenessero che i loro genitori mostrassero meno attenzioni nei loro confronti e fossero meno curanti di loro, soprattutto rispetto alla loro autonomia. Infatti, gli autori hanno rilevato come le madri tendano a sottovalutare il problema della dipendenza dei figli. Questo potrebbe portare l'adolescente a non sentirsi rispettato e amato dal proprio genitore. Ulteriore dato interessante trovato dagli autori (Koc et al., 2020) riguarda l'aspetto dell'atteggiamento controllante anaffettivo del genitore. È stato dimostrato come tale atteggiamento sia particolarmente disfunzionale e dannoso per l'adolescente (Bowlby, 1998). Dunque, tale comportamento genitoriale potrebbero portare l'adolescente a sviluppare l'uso problematico dei videogiochi come un modo per fuggire dagli aspetti negativi della genitorialità che vive quotidianamente. Infatti: "c'è un'enorme rabbia che denota condizioni affettive deficitarie basate su moderne forme di assenza genitoriale" (Verrastro, 2022, p.18). Infine, gli autori (Koc et al., 2020) hanno dimostrato che il campione di adolescenti con IGD trascorrevano meno tempo con i genitori in attività, ipotizzando che condividere esperienze con entrambi i genitori possa essere un fattore di protezione per l'insorgenza dell'IGD.

Un altro fattore esterno da dover prendere in considerazione è il gruppo dei pari. Infatti, nel periodo dell'adolescenza avviene una seconda fase di separazione – individuazione (Blos, 1987). L'individuazione dell'adolescente, caratterizzata dal legame di reciprocità fra la dimensione dell'autonomia e quella della connessione, implica al contempo la capacità di funzionare in modo indipendente e autodiretto e la facilità di stabilire relazioni intime pur mantenendo la propria autonomia (Musetti, 2012). Lo studio di Zhu e colleghi (2015) ha evidenziato come un'affiliazione deviante con i pari è un predittore importante di di uso problematico dei videogiochi in adolescenza. Infatti, gli adolescenti sono spesso influenzati dal gruppo deviante dei pari e possono vivere una pressione da parte dei compagni, che potrebbe portare a sperimentare rifiuto sociale (Beard, 2007). Inoltre, secondo uno studio, i videogiochi potrebbero rappresentare un modo rapido per soddisfare i bisogni psicosociali dell'adolescente, in quanto riesce ad ottenere successo virtuale online come mezzo per sfuggire allo stress interpersonale della vita reale (Ko et al., 2007). Uno studio interessante, ha dimostrato che l'affiliazione al gruppo di pari devianti è un importante fattore di mediazione tra un comportamento genitoriale controllante e l'insorgenza di IGD in adolescenza. In particolare, gli adolescenti che subiscono un controllo psicologico da parte dei genitori sono probabilmente propensi ad affiliarsi con coetanei devianti, il che predice livelli elevati di IGD nel tempo. Questo risultato suggerisce che uno squilibrio di contesto tra i bisogni psicologici fondamentali degli adolescenti e il controllo psicologico dei genitori potrebbe aumentare la volontà degli adolescenti di restare con i loro coetanei. Gli adolescenti che subiscono costantemente un controllo psicologico da parte dei genitori vengono privati della libertà di esprimere le proprie emozioni e di sviluppare l'indipendenza (Song, 2012). Di conseguenza, sono più propensi a sperimentare bassa autostima e difficoltà nella

regolazione emotiva, il che a sua volta porta a problemi nelle relazioni interpersonali (Song, 2012). Questo aumenta la probabilità che essi si affilino con coetanei devianti.

1.6.3 Conseguenze negative associate all'IGD in adolescenza

Uno degli ambiti più importanti da considerare in adolescenza è quello scolastico. Lo studio di Zou e colleghi (2022) ha dimostrato come la percezione della scuola da parte dello studente è un fattore importante che influenza l'IGD. Nello specifico, sono due le dimensioni che influenzano la percezione del clima scolastico dell'adolescente, il supporto da parte dell'insegnante e da parte dei compagni di scuola; in entrambi i casi c'è una correlazione negativa significativa con IGD. Una revisione ha riportato come molti studi hanno trovato che adolescenti con IGD raggiungono meno traguardi scolastici, voti più bassi, fanno più assenze a scuola e sono meno integrati a livello scolastico (Mihara & Higuchi, 2017).

Inoltre, lo studio di Bersani et al. (2021) ha dimostrato come i sintomi di IGD siano significativamente associati a comportamenti aggressivi e insonnia, nonché a maggiore sedentarietà e consumo di alimenti poco salutari (Hinojo-Lucena et al., 2019, Kracht et al., 2020).

Infine, lo studio di Andreassen e colleghi (2016) ha dimostrato come l'IGD sia correlato con ansia e depressione, soprattutto con quest'ultima. Infatti, il gioco potrebbe essere una strategia di fuga per alleviare la depressione (Billieux et al., 2015, Kuss & Griffiths, 2011; Weinstein et al., 2014). Questo potrebbe anche riflettere il fatto che i

videogiocatori compulsivi trovano difficile interagire socialmente e quindi si rifugiano nel mondo dei giochi online con persone virtuali anziché reali (Carli et al., 2012, Cho et al., 2012, Wei et al., 2012).

Si può concludere, dunque, che l'aspetto relazionale influenza molto l'insorgenza di IGD negli adolescenti, i quali potrebbero incorrere in tale disturbo per poter sfuggire a dinamiche familiari o, in generale sociali, mal-adattive e problematiche, nel tentativo di allontanarsi da una realtà che non li soddisfa. Per questo motivo, nel secondo capitolo verranno trattate alcune pratiche genitoriali, nello specifico calore e rifiuto, insieme al bisogno di relazionalità in adolescenza.

CAPITOLO 2: Il bisogno di relazionalità e il rifiuto genitoriale

2.1 La cornice della Self-determination Theory

La “Self determination Theory” (SDT) è un approccio che studia la motivazione umana e la personalità utilizzando una metateoria integrata, ovvero un insieme di “mini-teorie” che mettono in evidenza l’importanza delle risorse interne messe in campo dagli esseri umani per lo sviluppo della personalità e l’autoregolazione comportamentale (Ryan et al., 1997). La SDT si occupa di studiare il modo in cui l’uomo interagisce e dipende dall’ambiente esterno e si basa sulla concezione che l’essere umano sia un agente attivo, motivato ad assimilare ed integrare conoscenze e capacità, sia nel suo ambiente fisico che sociale (Ryan, 1995). Infatti, contrariamente alle teorie che sottolineano la dipendenza del comportamento umano dalle contingenze ambientali o biologiche, la SDT considera il comportamento umano come orientato alla crescita e proattivo (Deci & Ryan, 2012).

La teoria si basa su una diversa concettualizzazione della motivazione, che, se intrinseca, ovvero caratterizzata dal desiderio di impegnarsi in un’attività solamente per poter godere dell’esperienza, porta l’individuo a sperimentare soddisfazione, mentre se controllata, ovvero caratterizzata dallo svolgere un’attività solamente per pressioni

esterne, o se assente, quindi nessun desiderio di impegnarsi in un'attività, può causare frustrazione nell'individuo (Allen et al., 2018). Inoltre, la SDT si concentra sui bisogni psicologici di base dell'individuo e descrive l'importante impatto del contesto sociale e culturale nel favorire o ostacolare i bisogni psicologici di base, il senso di autodeterminazione e il benessere in generale dell'individuo (Legault, 2017). In particolare, la "Basic Psychological Need Theory" (BPNT), una mini-teoria della SDT, considera sia la soddisfazione che la frustrazione di tre bisogni psicologici e mette in risalto come la frustrazione di questi rappresenti un'esperienza più intensa e minacciosa rispetto alla loro soddisfazione (Vansteenkiste et al., 2020). Gli esseri umani sono ottimamente motivati e sperimentano il benessere quando sono soddisfatti tre bisogni psicologici fondamentali: il bisogno di competenza, di autonomia e di relazione (Deci & Ryan, 2000). Come spiegano Ryan e Deci (2017), il bisogno di *autonomia* si riferisce all'esperienza della sensazione di volontà e disponibilità. Quando questa viene soddisfatta, si sperimenta un senso di integrità, ovvero le azioni, i pensieri e i sentimenti sono autenticamente sostenuti da sé stessi. Quando, invece, si verifica una frustrazione del bisogno, si sperimenta un senso di pressione e spesso di conflitto, come sentirsi spinti in una direzione indesiderata. Il bisogno di *competenza* riguarda l'esperienza che l'individuo fa circa la sua efficienza e padronanza nelle situazioni. Il bisogno viene soddisfatto quando si partecipa in modo competente alle attività e si sperimentano opportunità per utilizzare ed ampliare le proprie capacità ed esperienze. Quando il bisogno non viene soddisfatto, invece, si sperimenta un senso di inefficacia, fino ad arrivare alla sensazione di fallimento e impotenza. Infine, il bisogno di *relazionalità* indica l'esperienza di calore, legame e cura, e viene soddisfatto attraverso il collegamento e il sentirsi significativi per gli altri. La frustrazione del bisogno di

relazionalità porta con sé un senso di alienazione sociale, esclusione e solitudine (Ryan & Deci, 2017).

Diverse evidenze empiriche hanno dimostrato come la soddisfazione dei tre bisogni psicologici, tra cui il bisogno di relazionalità, porti l'individuo a sperimentare alti livelli di benessere personale (Hui et al., 2019; Sheldon et al., 1996) e bassi livelli di psicopatologia, come l'IGD (Wu et al., 2013). Questi tre bisogni psicologici sono alla base della motivazione intrinseca per sviluppare il proprio potenziale e raggiungere la propria crescita personale. Sebbene si sostenga che il gioco possa essere adattivo in quanto soddisfa i bisogni psicologici nel breve termine (Ryan et al., 2006), è probabile che il gioco problematico sia una risposta per evitare la frustrazione dei tre bisogni psicologici. Infatti, stando alla ricerca, gli individui che mostrano modalità di gioco problematiche sono spinti a giocare non dalla ricerca della soddisfazione, ma dal sollievo dell'insoddisfazione (Wan & Chiou, 2006). Allo stesso modo, uno studio ha esaminato la relazione tra la soddisfazione dei bisogni e il gioco online, dimostrando che livelli bassi di soddisfazione delle esigenze sono associati ad una passione più ossessiva, una maggiore quantità di gioco, una maggiore tensione dopo il gioco e una bassa soddisfazione nel gioco (Przybylski et al., 2009). Se il gioco problematico è una risposta sintomatica a problemi psicosociali sottostanti, allora le persone i cui bisogni psicologici sono soddisfatti dovrebbero essere meno vulnerabili ad esso. Infatti, dallo studio di Przybylski et al. (2009) si evince che le persone che sperimentano la soddisfazione dei bisogni tendono ad avere una passione più armoniosa, una maggiore soddisfazione nel gioco e più energia dopo aver giocato.

2.2 Il bisogno di relazionalità in adolescenza

L'inclusione del bisogno di relazionalità come bisogno psicologico di base è stata giustificata dai suoi benefici evolutivi in termini di sopravvivenza e riproduzione (Deci & Ryan, 2000). Tuttavia, la soddisfazione di tale bisogno va oltre il semplice ottenere beni e strumenti per la sopravvivenza. Infatti, il bisogno di relazionalità rappresenta il bisogno di sentirsi connessi con gli altri, di amare ed avere cura dell'altro e, nel contempo, sentirsi amati e curati (Baumeister & Leary, 1995). Tale bisogno viene soddisfatto quando le persone si considerano membri di un gruppo, sperimentano un senso di comunione e sviluppano relazioni intime (Van de Broeck et al., 2016). Rappresenta il sentimento di sentirsi corrisposti, rispettati e importanti per gli altri e, di conseguenza, di evitare il rifiuto, la sensazione di essere insignificanti e disconnessi (Waal, 2009). È stato dimostrato che la soddisfazione del bisogno di relazionalità migliora la salute mentale degli adolescenti. Ad esempio, uno studio ha scoperto che gli adolescenti con una buona soddisfazione del bisogno di relazionalità riportano meno sintomi depressivi rispetto agli adolescenti con grado di soddisfazione più basso del bisogno (Emery et al., 2015). Inoltre, gli adolescenti che percepiscono un elevato supporto da parte dei genitori per il bisogno di relazionalità riportano punteggi più bassi per depressione e solitudine (Inguglia et al., 2015). Un ulteriore studio ha rilevato che la soddisfazione del bisogno di relazionalità migliora il benessere soggettivo degli adolescenti in relazione alla scuola (Tian et al., 2014). Infatti, i contesti in cui l'adolescente si trova a poter soddisfare il bisogno primario di relazionalità sono principalmente il contesto scolastico e quello familiare (Cavicchiolo et al., 2022).

Come è noto, l'adolescenza è la fase di vita in cui da un lato vengono ridefiniti i rapporti con i propri genitori e gli adulti significativi, dall'altro inizia un investimento maggiore nei rapporti con i pari, in quanto si sente la necessità di appartenere al proprio gruppo di coetanei (Palmonari, 2011). Poiché gli adolescenti trascorrono gran parte del loro tempo a scuola, la qualità delle relazioni che intrattengono con insegnanti e compagni di classe diventa un elemento fondamentale per il loro adattamento scolastico ed il gruppo dei compagni di classe diventa uno dei principali gruppi di socializzazione (Cavicchiolo et al., 2022). Gli studenti che hanno relazioni positive con i loro coetanei tendono ad essere più motivati e impegnati nello svolgere la loro vita scolastica, a differenza degli studenti che hanno minori interazioni sociali (Germani & Vespasiani, 2023). Inoltre, gli studenti con relazioni positive mostrano maggiori comportamenti prosociali (Wentzel, 2017). Durante l'adolescenza, il bisogno di relazionalità assume ancora più rilevanza per lo sviluppo ed il mantenimento delle relazioni interpersonali con gli "altri significativi" e ciò è possibile, all'interno del contesto scolastico, tramite la sensazione di appartenenza scolastica e di connessioni con insegnanti e coetanei (Germani & Vespasiani, 2023).

Per quanto riguarda il contesto familiare, invece, durante l'adolescenza avviene una seconda fase di separazione - individuazione, per la quale l'adolescente si trova in un equilibrio precario tra appartenenza e separazione, dimensioni che gli permettono di emanciparsi dalla famiglia e raggiungere la propria indipendenza e autonomia (Bowen, 1979; Framo, 1992). L'inserimento nel contesto sociale dovrebbe quindi costituire un elemento di facilitazione in grado di aiutare l'adolescente nel percorso di definizione della propria identità. Tuttavia, spesso accade che il bisogno di appartenenza e di accettazione del giovane sia frustrato a causa di un atteggiamento ambivalente nei

confronti dell'adolescente, riconoscendogli da un lato uno status di "adulto", ma al tempo stesso negandolo (Erikson, 1995). Come per la fase di separazione - individuazione del bambino vi è una spinta alla sperimentazione e alla curiosità, così anche per l'adolescente, soprattutto nel campo delle relazioni in cui inizia a identificarsi nel gruppo di coetanei. Allo stesso tempo si possono assimilare molti comportamenti a quelli presenti nella fase di riavvicinamento del bambino, rintracciabili soprattutto nell'ambivalenza che caratterizza la relazione con gli adulti e soprattutto con i genitori, con i quali si vuole creare una distanza ma, al contempo, sentirsi protetti da loro (Lalli et al., 2005). L'adolescente deve avere la capacità di mantenere un investimento positivo nei confronti delle figure significative e della propria immagine, nonostante le oscillazioni negative dovute alle separazioni, alle frustrazioni ed ai fallimenti e nonostante la presenza di sentimenti aggressivi e ostili (Lalli et al., 2005). Ciò è possibile solamente nel momento in cui vi sono genitori pronti ad accogliere tale ambivalenza e a sostenere il figlio nella ricerca della propria identità (Lalli et al., 2005).

2.2.1 Il bisogno di relazionalità e l'IGD

La connessione interpersonale è importante per gli esseri umani in quanto rappresenta un fattore di protezione rispetto alla possibilità di incorrere in problemi di dipendenza (Hui et al., 2019). È stato dimostrato come l'uso eccessivo di videogiochi sia associato a mancanza di rapporti reali nella vita quotidiana e solitudine (Lemmens et al., 2011).

Secondo Hui e colleghi (2019), confrontando i tre bisogni fondamentali analizzati dalla SDT, solamente la frustrazione del bisogno di relazionalità è risultato un predittore significativo dell'IGD (Hui et al., 2019). A tal proposito, Wu et al. (2013) hanno trovato

che il bisogno di relazionalità sembra essere il fattore più rilevante per spiegare l'IGD negli adolescenti cinesi. In molti studi, si è osservato che gli individui che sperimentano frustrazione nel bisogno di relazionalità si sentono distanti dai loro coetanei ed il sentimento di isolamento e solitudine costituisce un fattore di rischio nello sviluppo di forme di uso problematico di Internet negli adolescenti (Yu et al., 2017; Tian et al., 2017). Per affrontare questa frustrazione, è possibile che gli adolescenti si dedichino ad attività online, come i giochi di ruolo multiplayer online (MMORPG), come fonte di nuovi gruppi di pari e di connessione sociale (Yu et al., 2017; Tian et al., 2017). Sebbene i meccanismi psicologici sottostanti l'insoddisfazione del bisogno di relazionalità e l'IGD siano ancora da determinare, alcune ricerche hanno suggerito che gli adolescenti che si trovano in una fase in cui si stabiliscono le prime relazioni intime tra pari, possono sentirsi isolati in caso di fallimento e, dunque, incorrere nell'uso eccessivo di gioco online (Wang et al., 2017).

Secondo lo studio di Wu e colleghi (2013), tra i primi ricercatori a valutare la correlazione tra IGD e i tre bisogni psicologici separatamente, la solitudine, che riflette il bisogno di relazionalità, sembra essere il fattore psicologico più saliente per spiegare i sintomi dell'uso problematico dei videogiochi. Oltre ad essere correlata ad una minore sensazione di avere uno scopo nella vita e avere un effetto di mediazione sull'uso problematico di gioco, la solitudine ha anche un effetto diretto sull'IGD (Hui et al., 2019). Dunque, è dimostrato che la solitudine è correlata significativamente all'IGD (Kim & Kim, 2010; Qin et al., 2007).

Similmente, lo studio di Tras (2019) ha dimostrato una relazione significativa tra solitudine e IGD. A causa delle relazioni familiari insufficienti degli adolescenti, la ricerca di socializzazione attraverso i videogiochi può essere interpretata come un

tentativo di affrontare il sentimento di solitudine (Li & Wang, 2013). Giocare su Internet può rappresentare un tentativo di socializzazione da parte dell'individuo per poter comunicare con gli altri giocatori, prendere parte ad un team e svolgere compiti difficili con il supporto di altri giocatori (Smahel et al., 2008). E' stato dimostrato che livelli elevati di supporto sociale percepito online possono portare ad un uso eccessivo di Internet (Hardie & Tee, 2007). Questi risultati mostrano che il disagio legato al gioco può essere sperimentato dagli utenti di Internet a causa della solitudine (Kim et al., 2009; Nowland et al., 2017; Snodgrass et al., 2019). Negli ambienti online, soprattutto gli adolescenti sentono una pressione sociale rispetto alla partecipazione attiva alle attività tra i pari, che può essere considerata un modo per affrontare la solitudine (Turel & Osatuyi, 2017). Questo può causare conseguenze negative come l'IGD. Questi risultati rivelano anche l'importanza dell'isolamento sociale che segue il gioco problematico, la dipendenza e la solitudine (Kim et al., 2009; Nowland et al., 2017). I risultati dello studio sono supportati dalle ricerche che suggeriscono che gli individui che usano eccessivamente Internet, ma non hanno abbastanza competenze sociali, mostrano un maggiore disordine dell'uso dei videogiochi online, dove l'interazione faccia a faccia è meno presente (Caplan, 2003; Davis et al., 2002).

2.3 Il rifiuto genitoriale

La genitorialità è un fattore sociale che si manifesta attraverso una serie di comportamenti di cura o trascuratezza molto rilevanti nello sviluppo e funzionamento dei bambini e degli adolescenti (Costa et al., 2014). Ricerche recenti hanno evidenziato come le varie dimensioni della genitorialità possano essere contestualizzate ed

approfondite all'interno della cornice della Self – determination Theory (SDT; Grolnick, 2003; Jousmet et al., 2008; Skinner et al., 2005; Soenens & Vansteenkiste, 2010). Il contesto sociale che creano i genitori potrebbe sostenere o ostacolare i bisogni psicologici fondamentali dei figli, permettendo la loro soddisfazione o portando alla loro frustrazione attraverso i comportamenti genitoriali (Costa et al., 2018). Infatti, la SDT suggerisce che i processi di frustrazione dei bisogni e il supporto dei bisogni potrebbero prevedere risultati diversi: la frustrazione dei bisogni potrebbe essere particolarmente predittiva di malessere e psicopatologia, mentre il supporto dei bisogni potrebbe essere predittivo di benessere e di uno sviluppo positivo (Bartholomew et al., 2011; Costa et al., 2015; Vansteenkiste & Ryan, 2013). Allo stesso modo, comportamenti genitoriali che supportano i bisogni faciliterebbero la soddisfazione dei bisogni psicologici di base, mentre comportamenti genitoriali che ostacolano i bisogni impedirebbero la soddisfazione degli stessi (Ryan & Deci, 2017; Vansteenkiste & Ryan, 2013). Diversi ricercatori hanno identificato e sintetizzato sei dimensioni della genitorialità in linea con la SDT, che sono composte da tre tipi opposti di comportamento: sostegno all'autonomia vs. controllo psicologico, struttura vs. caos, calore vs rifiuto (Grolnick, 2003; Ryan & Deci, 2017; Skinner et al., 2005; Soenens & Vansteenkiste, 2010).

Nella presente tesi verrà analizzato nello specifico il rifiuto genitoriale, in quanto è stato dimostrato come questo sia correlato con la frustrazione del bisogno di relazionalità (Costa et al., 2014).

Il rifiuto genitoriale è un comportamento genitoriale definito come una mancanza di affetto, calore, sostegno, amore o reattività da parte dei genitori, ovvero freddezza, disapprovazione e mancanza di reattività (Zhu & Chen, 2021). La Parental Acceptance

and Rejection Theory sostiene che l'accettazione e il rifiuto genitoriale durante l'infanzia e l'adolescenza influenzano le rappresentazioni mentali di sé, degli altri significativi e del mondo (Rohner et al., 2012). Queste rappresentazioni mentali hanno un impatto sulla vita degli individui e guidano i loro pensieri, affetti e comportamenti e la loro concezione e reazione alle nuove esperienze lungo tutto l'arco della loro esistenza (Giaouzi & Giovazolias, 2015). Secondo la teoria, un "altro significativo" può essere una qualsiasi figura di attaccamento con cui il bambino abbia stabilito un legame emotivo unico, irripetibile e duraturo (Throuvala et al., 2019). Il ricordo di queste esperienze positive o negative costituisce la dimensione del calore genitoriale, dove l'accettazione genitoriale indica il calore, la cordialità e il sostegno, mentre il rifiuto genitoriale indica, al contrario, freddezza e mancanza di calore e sostegno, nonché disprezzo, ostilità, comportamenti irascibili ed esplosivi e comunicazione aperta di sentimenti negativi per i figli, come disapprovazione, senso di colpa e derisione (Costa et al., 2018).

Nello specifico Rohner (2012) spiega come l'esperienza di rifiuto genitoriale possa presentarsi attraverso quattro tipologie di comportamento genitoriale: 1) freddezza e anaffettività, l'opposto di calore e affettività; 2) ostilità e aggressività; 3) indifferenza e negligenza; 4) rifiuto generalizzato. Quest'ultima categoria si riferisce alla credenza che i genitori non si curino del figlio e non lo amino veramente, nonostante non ci siano degli atteggiamenti chiari di negligenza, anaffettività o aggressività verso di lui (Rohner, 2012). L'indifferenza genitoriale può tradursi in genitori poco premurosi nei confronti dei loro figli o poco interessati al loro benessere (Thiele, 2007). Invece, quando i genitori agiscono sulla base di sentimenti di ostilità, rabbia, risentimento o avversione, il comportamento viene chiamato aggressività e può essere sia fisica (ad esempio, colpire,

spingere o lanciare oggetti), sia verbale (ad esempio, gridare, dire cose insensibili o umilianti, deridere) (Rohner, 2004). La connessione tra l'indifferenza come motivatore interno e la negligenza come risposta comportamentale non è così diretta come la connessione tra ostilità e aggressione (Wilson, 2012). Infatti, i genitori possono trascurare o essere percepiti come trascuranti dei loro figli per molte ragioni, che non necessariamente hanno a che fare con l'indifferenza; ad esempio, i genitori potrebbero trascurare i loro figli come un modo per cercare di far fronte alla rabbia verso di loro (Rohner, 2004). Inoltre, la negligenza non riguarda solamente la mancata fornitura di beni fisici e materiali al figlio, ma riguarda anche la mancata attenzione adeguata ai bisogni sociali ed emotivi dei figli da parte dei genitori (Wilson, 2012). Spesso genitori trascuranti prestano poco attenzione nel dare conforto, sollievo, aiuto o attenzione e possono essere anche fisicamente e psicologicamente distanti, o persino inaccessibili e non disponibili (Wilson, 2012). Tutti questi comportamenti, reali o percepiti, portano il figlio a sentirsi non amato o rifiutato (Rohner, 2004). Tuttavia, anche nelle famiglie amorevoli e affettuose, i figli sono probabilmente destinati a sperimentare, almeno occasionalmente, alcune di queste emozioni e comportamenti dolorosi (Thiele, 2007). Pertanto, è importante essere consapevoli che la dimensione dell'accettazione-rifiuto genitoriale può essere studiata come percepita o vissuta soggettivamente dal figlio (prospettiva fenomenologica), o può essere studiata come riportata da un osservatore esterno (prospettiva comportamentale) (Rohner, 2012).

2.3.1. Il rifiuto genitoriale e l'IGD

Diversi studi hanno dimostrato come la genitorialità negativa svolga un ruolo estremamente importante nello sviluppo degli adolescenti (Chen et al., 2019). Il rifiuto genitoriale si riferisce alla dimensione negativa della genitorialità, che si manifesta come mancanza di reattività, approvazione, sostegno emotivo e calore da parte dei genitori (Barnow et al., 2002; Magaro & Weisz, 2006). Diverse ricerche hanno rilevato che gli adolescenti sono maggiormente a rischio nel manifestare comportamenti problematici esternalizzanti, come l'uso problematico di Internet e l'uso di sostanze, quando subiscono un rifiuto da parte dei propri genitori (Akse et al., 2004; Yao et al., 2014). Questo dato è stato dimostrato anche in relazione all'IGD (Zhu & Chen, 2021). Alcune ricerche su problematiche legate ai giochi su Internet hanno attirato l'attenzione sul rapporto tra genitori e figli (Schneider et al., 2017). Le evidenze suggeriscono che le relazioni familiari svolgono un ruolo critico e possono essere uno dei fattori di rischio/protezione associati all'IGD che sono stati esplorati, come l'armonia familiare percepita (Wang et al., 2014), l'incoerenza genitoriale (Kveton & Jelinek, 2016), il malfunzionamento familiare (Li et al., 2014) e le relazioni familiari meno positive e conflittuali (Bonnaire & Phan, 2017; Su et al., 2018). Inoltre, livelli più elevati di coesione familiare riducono il rischio di IGD (Adams et al., 2018). Una relazione paterna positiva può essere un fattore protettivo (Schneider et al., 2017) ed il calore genitoriale è stato identificato come un importante contributo allo sviluppo dei figli (Zhou et al., 2002), mentre la sua mancanza ha un impatto sull'insorgenza di disturbi psicopatologici (Santesteban – Echarri et al., 2017). Inoltre, Kwon et al., (2009) hanno

documentato che gli adolescenti tendono ad aumentare il tempo trascorso nei videogiochi su Internet quando percepiscono una relazione di scarsa qualità con i loro genitori, che non sono coscienti delle attività portate avanti dai figli, li opprimono e mostrano ostilità nei loro confronti.

Nello studio longitudinale di Zhu & Chen (2021) è stato scoperto che gli adolescenti che hanno riportato livelli iniziali più elevati di rifiuto genitoriale hanno anche riportato livelli più elevati di sintomi di IGD. Questo risultato è in accordo con studi precedenti trasversali, che hanno mostrato che gli adolescenti esposti al rifiuto genitoriale presentano livelli più elevati di sintomi di IGD (Sultana & Uddin, 2019; Throuvala et al., 2019, Yao et al., 2014). Gli adolescenti sono più inclini a funzionare e svilupparsi positivamente quando i loro bisogni psicologici di base sono soddisfatti dai genitori (Zhu & Chen, 2021). Quando questi bisogni non vengono soddisfatti, l'individuo è motivato a cercare modi alternativi per poterli soddisfare (Zhu & Chen, 2021). Il rifiuto genitoriale è concepito come un ostacolo che impedisce all'adolescente di soddisfare i propri bisogni di base, e l'uso eccessivo dei videogiochi online potrebbe essere un esempio di tentativo di ridurre le emozioni negative associate al rifiuto genitoriale (Xu et al., 2012). Infatti, il rifiuto genitoriale sembra minacciare la soddisfazione dei bisogni psicologici di base, in particolare il bisogno di relazionalità, e, di conseguenza, i figli adolescenti potrebbero essere più inclini a impegnarsi in comportamenti problematici, come l'IGD, per poter soddisfare tali bisogni psicologici di base (Fu et al., 2014). Lo studio di Zhu & Chen (2021) è stato il primo a fornire evidenza di un'associazione longitudinale tra il rifiuto genitoriale e l'IGD negli adolescenti dimostrando che il rifiuto genitoriale è associato ad un aumento dei sintomi di IGD nel corso di 12 mesi. L'aumento del rifiuto genitoriale porta ad un ulteriore aggravamento e persistenza del

danno ai bisogni psicologici di base (Fu et al., 2014). Di conseguenza, gli adolescenti sono continuamente motivati ad utilizzare eccessivamente i videogiochi online per mitigare lo stress derivante dall'esposizione al rifiuto genitoriale (Lazarus & Folkman, 1984). Lo studio di Koc et al. (2020) ha riportato come gli adolescenti con IGD percepiscono che i loro genitori si interessano meno a loro. Inoltre, gli autori riportano come una mancanza di affettività possa portare a IGD (giocando online) come via di fuga dagli aspetti negativi della genitorialità. In linea con il punto di vista di Young (1997), secondo cui i figli che non percepiscono un interesse nei loro confronti da parte dei genitori, usano eccessivamente il gioco online per sfuggire a tale esperienza e sono maggiormente esposti agli affetti negativi di tali strumenti. In un ulteriore studio si è visto che l'uso problematico di Internet degli adolescenti differisce in base alle percezioni degli atteggiamenti genitoriali e ciò è sfavorevole per gli adolescenti i cui genitori mettono in atto comportamenti trascuranti (Kamal & Mosallem, 2013). Come hanno dimostrato Siomos et al., (2012), maggiore cura genitoriale (empatia, vicinanza, calore emotivo, affetto) è segno di una buona genitorialità ed ha un ruolo protettivo nell'insorgenza di una dipendenza da gioco online.

2.3.2. Differenze di genere nella percezione del rifiuto genitoriale e nell'IGD

Poiché gli adolescenti hanno caratteristiche fisiche, cognitive e sociali diverse, le esperienze e le risposte al rifiuto genitoriale in adolescenza possono essere diverse anche in base al genere (Choe & Yu, 2022). Ad esempio, sembra esserci una differenza nelle esperienze e nelle conseguenze rispetto ai maltrattamenti e ai sintomi depressivi e aggressivi nei ragazzi e nelle ragazze (Kim & Cicchetti, 2006; Moylan et al., 2010;

Scarpa et al., 2010). Nello studio di Choe & Seunghee (2022) è stato dimostrato che la trascuratezza influenza negativamente i sintomi depressivi ed ha un effetto negativo sull'aggressività solo nei ragazzi (Choe & Seunghee, 2022). Gli autori argomentano che la trascuratezza potrebbe aver aumentato i livelli di aggressività solo nei ragazzi, in quanto i genitori tendono ad essere più tolleranti verso comportamenti aggressivi nei ragazzi (Jang, 2005). Invece, le ragazze sono maggiormente orientate alle relazioni e comunicano più facilmente le proprie emozioni, mentre ciò è meno presente nei ragazzi (Ryan et al., 2005). Infatti, mentre le ragazze apprezzano l'accettazione e l'intimità all'interno del gruppo, i ragazzi sono maggiormente interessati ad ottenere uno status più elevato che ad essere accettati dal gruppo (Lee, 2003). Pertanto, quando i ragazzi sperimentano stress a causa della trascuratezza, sono più inclini, rispetto alle ragazze, ad esprimerlo attraverso comportamenti aggressivi (Grant et al., 2006; Yoo & Huang, 2013). I comportamenti aggressivi sono uno dei fattori che potrebbe portare un individuo a sviluppare un uso dei videogiochi (Dong & Potenza, 2022). Infatti, è stata riscontrata una correlazione significativa tra l'uso problematico dei videogiochi e la disregolazione emotiva (Amendola et al., 2019). In particolare, le difficoltà nell'accettare emozioni negative, l'incapacità di controllare l'impulsività quando si sperimentano emozioni negative ed il limitato utilizzo di strategie efficaci di regolazione delle emozioni sono correlati positivamente e in modo significativo con l'uso problematico dei videogiochi (Amendola et al., 2019). Inoltre, alcuni studi hanno rilevato che i maschi sono più facilmente stimolati da fattori emotivi che riguardano l'aggressività rispetto alle femmine e che gli stessi hanno maggiori difficoltà a regolare i propri stati emotivi rispetto alle femmine (Archer, 2004; Cross et al., 2011). Inoltre, i giocatori maschi sembrano avere maggiori sentimenti aggressivi rispetto alle giocatrici

femmine e, quindi, possono presentare una posizione più ostile verso il mondo (Anderson & Bushman, 2001). Ulteriore fattore di rischio per l'insorgenza di IGD è una mancanza di controllo inibitorio ed elevata impulsività. È stata osservata una maggiore impulsività in adolescenti che sviluppano comportamenti di uso problematico e dipendenza (Ioannidis et al., 2019), i quali, inoltre, possono presentare anche disregolazione emotiva, controllo inibitorio compromesso e deficit di attenzione (Bonnaire & Baptista, 2019). I maschi con livelli più elevati di impulsività sembrano essere a maggior rischio di sviluppare IGD (Yen et al., 2017).

In aggiunta, Dong & Potenza (2022) discutono i fattori che influenzano il mantenimento e il trattamento dell'IGD. Riguardo il primo aspetto, il desiderio ("craving") è uno stato motivazionale che promuove comportamenti di ricerca di droga nel caso delle dipendenze da sostanze, ma che è altrettanto rilevante nelle dipendenze comportamentali quali l'IGD (Zhou et al., 2021). I maschi sono più sensibili al desiderio indotto da uno stimolo rispetto alle femmine (Zhang et al., 2020), mentre comportamenti di gioco eccessivo possono suscitare attivazioni legate al desiderio verso segnali di gioco maggiormente nei maschi rispetto alle femmine (Dong & Potenza, 2022). Un secondo fattore di mantenimento è un controllo inibitorio compromesso. Dopo periodi più o meno lunghi di gioco, il controllo inibitorio dei soggetti con IGD può comprometersi, soprattutto tra i maschi (Dong et al., 2018; Zhang et al., 2021). Questi fattori possono contribuire ad instaurare un circolo vizioso e mantenere comportamenti di IGD, soprattutto nei maschi (Dong & Potenza, 2022). Durante la fase di recupero e di trattamento, gli adolescenti con IGD cercano di smettere o ridurre i loro comportamenti di gioco e di riportarli ad un livello sano. Infine, tra i diversi fattori che possono essere influenzati dalle differenze di genere ed incidere nella fase di recupero

(Dong & Potenza, 2022), vi è la sensazione di solitudine. Infatti, quando i giocatori si sentono soli, possono affrontare questi sentimenti negativi con i videogiochi (Zhang et al., 2021). La solitudine è un fattore di rischio particolarmente rilevante per le femmine e potrebbe rappresentare un ostacolo per la fase di trattamento di IGD (Sioni et al., 2017). Anche la depressione è un fattore che influenza molto la fase di recupero (Dong & Potenza, 2022). La depressione è associata ad altre emozioni negative come ansia e angoscia (Kim et al., 2017) e le femmine sperimentano più frequentemente dei maschi la depressione ed altri stati d'animo negativi (Laconi et al., 2017; Wang et al., 2018). La depressione è correlata a forme di uso problematico di Internet come l'IGD nelle femmine più che nei maschi (Kircaburun et al., 2019).

In conclusione, le persone con strategie di coping compromesse potrebbero non controllare efficacemente il desiderio di gioco quando devono gestire gli stati d'animo negativi e tali fattori potrebbero essere più rilevanti nelle femmine con IGD (Dong & Potenza, 2022).

2.4 Il presente studio

Nei precedenti due capitoli riguardanti la letteratura sono state riportate informazioni circa la relazione tra il rifiuto genitoriale, la frustrazione del bisogno di relazionalità e l'IGD. Come descritto nel secondo capitolo, al momento attuale, non sembrano esistere in letteratura studi che hanno messo in relazione queste tre specifiche variabili. Infatti, gli studi disponibili evidenziano solamente le associazioni tra il rifiuto genitoriale e l'IGD (Zhu & Chen, 2021; Sultana & Uddin, 2018; Throuvala et al., 2019, Yao et al., 2014) e tra la frustrazione del bisogno di relazionalità e l'IGD (Yu et al., 2016; Tian et al., 2017), senza indagare una possibile relazione tra le tre variabili, come viene svolto nel presente lavoro di tesi, che assume quindi un aspetto originale ed innovativo. Pertanto, il primo obiettivo della ricerca è quello di studiare l'associazione tra il rifiuto genitoriale e l'IGD all'interno della cornice della Self-Determination Theory (SDT), esaminando in particolare la soddisfazione/frustrazione del bisogno di relazionalità in un campione di adolescenti italiani. In particolare, l'idea alla base del presente studio consiste nel considerare il rifiuto da parte di uno o di entrambi i genitori come un possibile fattore di rischio per un uso problematico dei videogiochi, potenzialmente spiegabile dalla frustrazione del bisogno di relazionalità. Pertanto le prime tre ipotesi di ricerca mirano ad indagare:

- Ipotesi 1: Presenza di una correlazione positiva tra la percezione del rifiuto sia materno che paterno e la frustrazione del bisogno di relazionalità

- Ipotesi 2: Presenza di una correlazione positiva tra la frustrazione del bisogno di relazionalità e l'IGD

- Ipotesi 3: Presenza di una correlazione positiva tra la percezione del rifiuto (sia materno che paterno) e l'IGD

Inoltre, nel paragrafo precedente (2.3.2) è stato messo in evidenza come alcuni studi menzionati abbiano rilevato delle possibili differenze di genere sia nella percezione del rifiuto genitoriale sia nell'insorgenza dell'IGD (Choe & Yu, 2022; Kim & Cicchetti, 2006; Moylan et al., 2010; Scarpa et al., 2010). Dunque, al fine di fornire nuove ed originali evidenze empiriche, il secondo obiettivo della presente ricerca è quello di indagare una possibile differenza di genere nell'associazione tra il rifiuto genitoriale e l'IGD; in linea con ciò, l'ipotesi di ricerca è la seguente:

- Ipotesi 4: Presenza di una possibile differenza di genere nella correlazione tra la percezione del rifiuto genitoriale materno/paterno e l'IGD

Tale ipotesi è di tipo esplorativo, in quanto al momento non sono stati condotti studi simili che possano permettere di fare previsioni chiare a riguardo. Infatti, come verrà discusso nel quinto capitolo, i risultati relativi alla possibile differenza di genere nella correlazione tra il rifiuto genitoriale e l'IGD sono contestualizzabili soltanto alla luce di alcuni studi che hanno indagato la differenza di genere nella correlazione tra il rifiuto genitoriale e l'Internet Addiction (Tilki & Epli 2022; Yao e colleghi 2014).

In conclusione, la presente tesi fornisce un punto di partenza solido per svolgere ulteriori studi riguardo l'argomento, contribuendo così a migliorare la comprensione della relazione che intercorre tra il rifiuto genitoriale, la frustrazione del bisogno di relazionalità e l'IGD.

CAPITOLO 3

3.1 Il metodo della ricerca

Per la raccolta dei dati è stato utilizzato un questionario online, della durata di circa 35 minuti, somministrato in contesto scolastico a studenti di scuole secondarie di secondo grado in Italia. I contenuti del questionario, dei consensi informati e delle modalità di somministrazione sono stati prima approvati dal Comitato Etico della Ricerca Psicologica (Area 17) della Sezione di Psicologia dell'Università di Padova (protocollo numero: 5081)

Durante la prima fase della raccolta dati sono stati contattati i dirigenti scolastici di varie scuole italiane tramite e-mail o telefonicamente e sono stati fissati i colloqui per poter presentare il progetto di persona. Le scuole che hanno aderito al progetto di ricerca sono istituti professionali, tecnici o licei, provenienti dal Veneto, Lombardia e Sicilia.

Una volta approvato il progetto di ricerca dalla scuola, si sono presi accordi direttamente con gli insegnanti delle classi scelte dal dirigente per poter compilare il questionario tramite tablet o tramite i computer dell'aula informatica della scuola. La partecipazione al progetto da parte degli studenti è stata volontaria, come specificato nel consenso informato che i ragazzi hanno fatto firmare ai propri genitori, nel caso degli studenti minorenni, o che hanno firmato loro stessi, nel caso degli studenti maggiorenni. Nel consenso informato venivano riportati la descrizione e lo scopo della ricerca, la metodologia, il luogo e la durata della ricerca. Inoltre, si specificava ai partecipanti

come tutti i dati raccolti sarebbero stati analizzati in forma anonima e aggregata e usati solo ai fini della ricerca e come avrebbero potuto interrompere la compilazione del questionario in qualsiasi momento.

Il progetto di ricerca dal titolo “I comportamenti genitoriali come fattori di rischio e di protezione per lo sviluppo di problemi legati all’uso di videogiochi, social media e gambling in adolescenza”, si è posto l’obiettivo di esaminare in quale modo alcuni comportamenti genitoriali (es. fornire calore, stabilire regole) e alcune pratiche genitoriali con cui viene regolato l’uso dei media digitali (es. limitare il tempo di utilizzo, discutere insieme i contenuti) possano essere associati all’uso problematico dei videogiochi, dei social media e del gambling da parte degli adolescenti. Il questionario integrale somministrato agli studenti comprendeva diverse scale di misura, ma solo alcune sono state prese in considerazione per il presente lavoro di tesi, in conformità con i suoi obiettivi.

Il questionario è stato creato su una piattaforma sicura (Qualtrics.com) e i dati sono stati analizzati tramite il software SPSS (Versione 28.0; IBM Corp, 2023)

3.2 Il campione

Il campione totale di adolescenti che ha partecipato alla ricerca è stato di $n = 1784$.

Tuttavia, è stato necessario eliminare i dati di alcuni partecipanti come riportato di seguito: $n = 380$ (21.3%) a causa di alcuni valori mancanti negli item relativi all’IGD, $n = 12$ partecipanti che si sono identificati come non binari, $n = 11$ partecipanti che non hanno specificato il loro sesso e $n = 198$ partecipanti a causa di valori mancanti in alcune scale. Dunque, il campione totale preso in esame è di $n = 1193$ partecipanti.

Rispetto al totale dei partecipanti presi in considerazione per la presente tesi, $n = 767$ sono di sesso maschile (64,3%) e $n = 426$ di sesso femminile (35,7%), di età media 15,81 (DS = 1,58, range di età = 13 – 21). La maggior parte degli studenti ha riportato come paese di origine l'Italia (94,6%), di cui l'82% del Nord, 3,8% del Centro, 11,2% del Sud e il 3% delle Isole. Il restante 5,4% invece proviene da altri paesi quali:

Romania, Albania, Marocco, Repubblica Popolare Cinese e Tunisia.

Come specificato nel precedente paragrafo, delle scuole contattate il 40,7%, sono stati licei, istituti tecnici e istituti professionali, rispettivamente il 43,5% e il 15,8%. La maggioranza degli studenti, circa il 60% del campione totale, frequenta il primo e il secondo grado di scuola superiore, mentre il restante 40% il terzo, quarto e quinto grado di scuola superiore.

Tra i fattori socioculturali indagati tramite il questionario ci sono: la composizione del nucleo familiare e lo status socioeconomico. La famiglia tradizionale è risultata essere la struttura familiare prevalente (83,1%), successivamente la famiglia monogenitoriale (12%), la famiglia allargata (3,6%) ed infine la struttura proveniente da altro sistema familiare: parenti, comunità, convitto (1,3%). Per quanto riguarda lo status socioeconomico, è stato chiesto agli studenti di specificare dove collocassero la loro percezione rispetto alla popolazione media italiana su una scala che va da “tantissimo al di sopra” a “tantissimo al di sotto”. La maggior parte dei ragazzi ha riportato di trovarsi “circa allo stesso livello” (59%), mentre il 27% ha dichiarato di essere “al di sopra”. Solamente l'1% ha riportato di trovarsi “tantissimo al di sopra” e lo 0,2% “tantissimo al di sotto”.

Inoltre, sono state indagate le abitudini di utilizzo dei videogiochi da parte degli adolescenti. Le tipologie di gioco più frequenti sono state: giochi di azione/avventura (45,3%), sport (43,4%) e First Person Shooter (43%). Gli studenti tendono perlopiù a giocare da soli (66,2%) o con amici (64,7%), sia online che offline, mentre solo il 4,4% riporta di giocare con i genitori. In media i ragazzi hanno indicato di giocare 113,85 (DS = 105,69) minuti al giorno e in media 3,92 giorni (DS = 2,267) alla settimana.

3.3 Gli strumenti

Di seguito sono illustrate le scale che compongono il questionario utilizzato per la raccolta dati.

Scheda informativa, suddivisa in due parti:

- 1) *Informazioni sociodemografiche*: età, genere, regione di provenienza, status socioeconomico, composizione del nucleo familiare, classe frequentata;
- 2) *Utilizzo dei videogiochi*: è stato indagato il tempo di utilizzo dei videogame, attraverso le domande: “Mediamente, quanti giorni alla settimana giochi ai videogiochi?” e “Mediamente, in un giorno, per quanto tempo (in minuti) giochi?”; la tipologia di videogiochi preferita tra “Sparatutto”, “Azione”, “MOBA”, “MMORPGs”, “Sport”, “Giochi di corse”, “RTS (giochi di strategia in tempo reale)”, “Simulazione”, “Carte”, “Battle Royale”, “Sandbox”, “Casual”, “Party”; le persone con le quali sono soliti giocare (da solo, fratelli/sorelle, amici, padre/madre, amici online e parenti. Infine, è stato chiesto ai ragazzi di riportare i dispositivi utilizzati per giocare (console, smartphone, tv,

computer, tablet) ed il luogo in cui giocano (a casa, solo in camera/ casa, dove capita, a scuola, a casa di amici, in luoghi pubblici).

Internet Gaming Disorder: per misurare il costrutto è stata utilizzata l'*Internet Gaming Disorder Scale – Short Form* (IGDS9-SF), di Pontes et al. (2015), nella versione italiana di Monacis et al. (2016), composta da 9 item che indagano la presenza di sintomi dell'Internet Gaming Disorder e le sue conseguenze negative secondo i criteri stabiliti dal DSM-5 (APA, 2013). Esempi di item sono: “Negli ultimi 12 mesi, senti la necessità di trascorrere sempre più tempo a giocare con i videogiochi per provare soddisfazione o piacere” e “Negli ultimi 12 mesi, giochi per fuggire temporaneamente da uno stato d'animo negativo o per alleviarlo”; I partecipanti dovevano rispondere su una scala Likert a cinque punteggi, dove 1 = mai, 2 = raramente, 3 = qualche volta, 4 = spesso, 5 = molto spesso. L'indice di affidabilità della scala è risultato buono, con l'alpha di Cronbach di .84 [95% CI (.83,.85)].

Bisogno di relazionalità: è stato valutato tramite la *Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale* (BPNSFS), di Chen et al. (2015), nella versione italiana di Costa et al. (2018), composta da 24 item che valutano la soddisfazione e la frustrazione dei bisogni psicologici di autonomia, competenza e relazionalità. Nello specifico, nella presente tesi, sono stati presi in considerazione gli item da 9 a 12 per quanto riguarda la soddisfazione del bisogno di relazionalità, con domande quali: “Sento che le persone a cui tengo, tengono a me”, e gli item da 13 a 16 per valutare la frustrazione del bisogno di relazionalità, con domande quali: “Mi sento escluso/a dal gruppo a cui voglio appartenere”. Le risposte dei partecipanti sono state riportate su una scala Likert, da 1 a 5, dove 1 = completamente in disaccordo e 5 = completamente d'accordo. L'alfa di Cronbach per i 4 item che valutano la soddisfazione del bisogno di

relazionalità è di .73 [95% CI (.70, .75)], mentre per i 4 item che valutano la frustrazione del bisogno di relazionalità è di .77 [95% CI (.75, .79)].

Rifiuto/calore genitoriale: i costrutti sono stati valutati tramite le rispettive due sottoscale della scala “Parents as Social Context Questionnaire” (PASCQ) di Skinner et al. (2005), utilizzato in precedenza con adolescenti italiani (Costa et al., 2019), che si avvale di 48 item per indagare la percezione degli adolescenti rispetto a sei comportamenti genitoriali (i.e. calore, rifiuto, struttura, caos, supporto all’autonomia e controllo), distinguendoli tra materni e paterni. Nello specifico, ai fini della verifica delle ipotesi della presente tesi, sono stati valutati gli item da 9 a 12 per analizzare il calore materno/paterno, con domande quali: “Mia madre/mio padre mi fa sapere che mi ama”, e da item 13 a 16 per valutare il rifiuto materno/paterno, attraverso domande quali: “Mia madre/padre pensa che io sia sempre d’intralcio”. I partecipanti rispondevano su una scala Likert da 1 a 5, dove 1 = per nulla vero e 5 = decisamente vero. L’alfa di Cronbach per gli item che riguardano il calore materno è di .82 [95% CI (.80, .84)], mentre per il rifiuto materno è di .65 [95% CI (.62, .69)]. Per quanto riguarda i comportamenti paterni, l’indice di affidabilità rispetto agli item del calore è risultato di .85 [95% CI (.83, .86)], mentre rispetto al rifiuto è di .67 [95% CI (.63, .70)].

CAPITOLO 4

4.1 Analisi dei dati

Sono state effettuate prima di tutto delle analisi preliminari per esaminare le caratteristiche del campione basate su osservazioni di frequenza. In particolare, sono state indagate le caratteristiche demografiche, socioculturali, di struttura familiare e di abitudini di gioco, come riportato nella descrizione del campione (vedi paragrafo 3.2). Sono state inoltre calcolate le statistiche descrittive delle variabili del presente studio (vedi Tabella 1).

Tabella 1

*Analisi descrittiva delle variabili presenti nello studio nel campione totale di adolescenti*Note. N

	Media	Deviazione standard	Asimmetria	Curtosi	Minimo	Massimo
IGD	14,53	5,68	1,46	2,49	9	45
Soddisfazione Relazionalità	15,58	3,13	-,72	,48	4	20
Frustrazione Relazionalità	8,64	3,62	,77	,01	4	20
Calore Materno	13,64	2,66	-1,29	1,28	4	16
Rifiuto Materno	6,45	2,55	1,27	1,42	4	16
Calore Paterno	12,86	2,99	-,89	,05	4	16
Rifiuto Paterno	6,57	2,63	1,18	1,10	4	16

campione = 1193 (M=767; F=426). IGD = Internet Gaming Disorder

Tabella 2

Analisi descrittiva delle variabili presenti nello studio riportate per genere.

		Medio	Deviazione Standard	Limite inferiore (95% intervallo di confidenza)	Limite superiore (95% intervallo di confidenza)	Minimo	Massimo
IGD	Maschi	15,16	5,67	14,75	15,57	9	45
	Femmine	13,39	5,36	12,88	13,91	9	37
Soddisfazione Relazionalità	Maschi	15,52	3,11	15,30	15,74	4	20
	Femmine	15,69	3,16	15,39	16,00	5	20
Frustrazione Relazionalità	Maschi	8,03	3,32	7,79	8,27	4	20
	Femmine	9,74	3,87	9,37	10,11	4	20
Calore Materno	Maschi	13,76	2,48	13,59	13,94	4	16
	Femmine	13,42	2,94	13,14	13,70	4	16
Rifiuto Materno	Maschi	6,11	2,19	5,95	6,26	4	15
	Femmine	7,06	2,99	6,78	7,35	4	16
Calore Paterno	Maschi	12,93	2,79	12,73	13,13	4	16
	Femmine	12,73	3,32	12,42	13,05	4	16
Rifiuto Paterno	Maschi	6,25	2,33	6,09	6,42	4	16
	Femmine	7,13	3,02	6,84	7,42	4	16

Note. N = 1193 (M=767; F=426). IGD = Internet Gaming Disorder

4.2 Verifica delle ipotesi

In seguito alle analisi descrittive dei dati dello studio, sono state valutate le correlazioni tra le variabili, in modo da poter verificare le ipotesi di ricerca del presente studio.

Ipotesi 1: Presenza di correlazione positiva tra la percezione del rifiuto sia materno che paterno e la frustrazione del bisogno di relazionalità

Dai risultati emerge l'esistenza di una correlazione positiva tra la percezione del rifiuto materno e la frustrazione del bisogno di relazionalità nell'adolescente con un valore della correlazione di Pearson di .34 ($p < .001$), mentre la correlazione tra la percezione del rifiuto paterno e la frustrazione del bisogno di relazionalità è risultato del valore di .33 ($p < .001$). Si può affermare, dunque, l'esistenza di una correlazione positiva tra il rifiuto sia materno che paterno e la frustrazione del bisogno di relazionalità nell'adolescente.

Ipotesi 2: Presenza di correlazione positiva tra la frustrazione del bisogno di relazionalità e l'IGD

Dai risultati delle analisi statistiche emerge la presenza di una correlazione positiva tra la frustrazione del bisogno di relazionalità e l'IGD con un valore della correlazione di Pearson di .26 ($p < .001$).

Ipotesi 3: Presenza di correlazione positiva tra la percezione del rifiuto sia materno che paterno e l'IGD

I risultati mostrano una correlazione di Pearson tra il rifiuto materno e l'IGD di .21 ($p < .001$). Ugualmente, per quanto riguarda la correlazione tra il rifiuto paterno e l'IGD, è stata trovata una correlazione positiva di .21 ($p < .001$).

Ipotesi 4: Possibile differenza di genere nella correlazione tra la percezione del rifiuto genitoriale materno/paterno e l'IGD

Dai risultati emerge che la correlazione di Pearson tra il rifiuto materno e l'IGD e tra il rifiuto paterno e l'IGD nei maschi è del medesimo valore di .28 ($p < .001$). Per quanto riguarda le femmine, la correlazione tra il rifiuto materno e l'IGD e il rifiuto paterno e l'IGD è del medesimo valore di .20 ($p < .001$). Dunque, sembrerebbe non esistere una differenza di genere nella correlazione tra le due variabili, considerato che il coefficiente di correlazione lineare di Pearson è risultato simile (ovvero di piccola – media unità) sia per i maschi che per le femmine.

Tabella 3

Correlazioni di Pearson delle variabili analizzate nel campione totale di adolescenti.

	IGD	Soddisfazione relazionalità	Frustrazione relazionalità	Calore materno	Rifiuto materno	Calore paterno	Rifiuto paterno
IGD	1						
Soddisfazione relazionalità	-,146***	1					
Frustrazione relazionalità	,265***	-,430***	1				
Calore materno	-,110***	,356***	-,216***	1			
Rifiuto materno	,210***	-,242***	,340***	-,542***	1		
Calore paterno	-,122***	,304***	-,232***	,448***	-,218***	1	
Rifiuto paterno	,218***	-,191***	,339***	-,242***	,390***	-,546***	1

*Note. N = 1193 (M=767; F=426) IGD= Internet Gaming Disorder. *** $p < .001$ (a due code)*

Tabella 4*Correlazioni delle variabili analizzate nello studio per il genere maschile.*

	1	2	3	4	5	6	7
1.IGD	1						
2.Sodd. Relazionalità	-,149***	1					
3.Frustr. Relazionalità	,379***	-,398***	1				
4.Calore Materno	-,100***	,312***	-,182***	1			
5.Rifiuto Materno	,280***	-,194***	,317***	-,410***	1		
6.Calore Paterno	-,125***	,305***	-,241***	,499***	-,182***	1	
7.Rifiuto Paterno	,284***	-,191***	,372***	-,245***	,418***	-,429***	1

*Note. N maschi = 767. IGD= Internet Gaming Disorder. ***p<.001 (a due code)***Tabella 5***Correlazioni delle variabili analizzate nello studio per il genere femminile.*

	1	2	3	4	5	6	7
1.IGD	1						
2.Sodd. Relazionalità	-,134***	1					
3. Frustr. Relazionalità	,201***	-,525***	1				
4. Calore Materno	-,159***	,430***	-,241***	1			
5. Rifiuto Materno	,203***	-,330***	,309***	-,689***	1		
6. Calore Paterno	-,137***	,307***	-,219***	,382***	-,255***	1	
7. Rifiuto Paterno	,200***	-,209***	,249***	-,224***	,352***	-,689***	1

*Note. N femmine = 426. IGD= Internet Gaming Disorder. ***p<.001 (a due code)*

4.3 Risultati

Il primo obiettivo della presente tesi è stato quello di verificare l'esistenza di una correlazione positiva tra le seguenti variabili: il rifiuto genitoriale, il bisogno di relazionalità e l'IGD. Nello specifico alla base vi è l'ipotesi che una maggiore percezione di rifiuto da parte dei genitori possa portare ad una maggiore frustrazione del bisogno di relazionalità nell'adolescente e, di conseguenza, ad una maggiore possibilità di incorrere nell'IGD. Attraverso la verifica delle prime tre ipotesi (vedi paragrafo 4.2) sono state confermate tali correlazioni. Infatti, il rifiuto genitoriale sia materno che paterno è risultato correlare positivamente con la frustrazione del bisogno di relazionalità nell'adolescente, così come entrambe queste variabili singolarmente sono risultate correlare positivamente con l'IGD. La prima ipotesi, dunque, risulta confermata.

Per quanto riguarda il secondo obiettivo della tesi, invece, si voleva testare l'esistenza di una possibile differenza di genere nella correlazione tra la percezione del rifiuto genitoriale e l'IGD. Infatti, si voleva indagare se la percezione del rifiuto materno e paterno potessero correlare diversamente nel maschio e nella femmina rispetto all'IGD. Come riportato nella verifica delle ipotesi, non sembra esistere una differenza tra maschi e femmine. Tuttavia, è interessante notare, prendendo in considerazione le analisi descrittive delle singole variabili analizzate per genere, come, nonostante l'IGD sia più alto nei maschi piuttosto che nelle femmine (maschi = 15,16, DS = 5,76; femmine = 13,39, DS = 5,36), la percezione del rifiuto sia materno che paterno è più alto nelle femmine rispetto ai maschi. Infatti, il valore medio della percezione del rifiuto materno per i maschi è 6,11 (DS = 2,19), mentre per le femmine è 7,06 (DS = 2,99); per

quanto riguarda il rifiuto paterno, il valore medio per i maschi è 6,25 (DS = 2,33), mentre per le femmine è 7,13 (DS = 3,02) (vedi Tabella 2).

Alla luce di quest'ultima osservazione, è interessante notare ulteriori correlazioni. In particolare, dai risultati emerge che la correlazione di Pearson tra la frustrazione del bisogno di relazionalità e l'IGD nel maschio è di .37 ($p < .001$), mentre la correlazione di Pearson tra l'IGD e la frustrazione del bisogno di relazionalità nella femmina è di .31 ($p < .001$). Dunque, il valore della correlazione di Pearson nei maschi sembra essere poco più elevato di quello delle femmine.

Inoltre, è interessante analizzare la correlazione tra il rifiuto paterno e materno e la frustrazione del bisogno di relazionalità sia nel maschio che nella femmina. Infatti, prendendo in considerazione i maschi, risulta che la correlazione di Pearson tra le variabili di rifiuto materno e la frustrazione del bisogno di relazionalità è di .31 ($p < .001$), mentre quella tra il rifiuto paterno e la frustrazione del bisogno di relazionalità è di .37 ($p < .001$). Per quanto riguarda la femmina, invece, la correlazione tra il rifiuto materno e la frustrazione del bisogno di relazionalità risulta essere di .30 ($p < .001$), mentre quella tra il rifiuto paterno e il bisogno di relazionalità di .24 ($p < .001$). Pertanto, dai risultati sembrerebbe che la correlazione tra il rifiuto materno e la frustrazione del bisogno di relazionalità sia di grandezza simile per i maschi e le femmine, mentre la correlazione tra il rifiuto paterno e la frustrazione del bisogno di relazionalità sembra essere di maggiore entità nei maschi.

CAPITOLO 5

5.1 Discussione

Gli obiettivi della presente tesi sono stati: studiare l'associazione tra il rifiuto genitoriale (materno e paterno) e l'IGD all'interno della cornice della Self-Determination Theory (SDT), valutando in particolare la frustrazione del bisogno di relazionalità in un campione di adolescenti italiani, ed indagare una possibile differenza di genere nell'associazione tra il rifiuto genitoriale e l'IGD. Pertanto, sono state valutate quattro ipotesi.

La prima ipotesi indaga la presenza di una correlazione positiva tra la percezione del rifiuto sia materno che paterno e la frustrazione del bisogno di relazionalità. I risultati della ricerca hanno confermato tale ipotesi, in linea con la letteratura (Cohen & Thakur, 2021). Infatti, è stato dimostrato come individui rifiutati sentono che i loro bisogni psicologici di base sono minacciati e sperimentano esclusione sociale e solitudine (Williams et al., 2009). A differenza dell'affetto genitoriale, il rifiuto genitoriale è un comportamento che ostacola la relazione e porta alla frustrazione del bisogno di relazionalità (Wehmeyer et al., 2017). Dunque, tale comportamento genitoriale potrebbe portare il figlio a sentirsi disconnesso rispetto alle proprie relazioni e a non sentirsi amato (Waal, 2009).

In particolare, lo studio voleva dimostrare come il rifiuto da parte di uno o di entrambi i genitori possa portare all'insorgenza di un uso problematico dei videogiochi, potenzialmente a causa della frustrazione del bisogno di relazionalità. Infatti, come

riportato dalla letteratura, l'uso patologico dei videogiochi può essere il risultato della mancanza di soddisfazione dei reali bisogni psicologici di base (Liu et al., 2016).

Pertanto, nel caso in cui i genitori trascurino e rifiutino l'opportunità di stabilire un rapporto amorevole e caloroso con i propri figli, sviluppando in loro insicurezze psicologiche all'interno dell'ambiente familiare, si potrebbe verificare un maggiore ricorso da parte dei figli adolescenti ai videogiochi, data la possibilità di fornire loro il supporto e la soddisfazione relazionale ed emotiva che non possono ottenere dai propri genitori, anche se virtuale (Tilki & Epli, 2022).

Inoltre, è noto come, nella prima adolescenza, i compiti rilevanti per lo sviluppo siano legati ad obiettivi sociali e dunque relazionali (McLaughlin et al., 2017).

Pertanto, l'esposizione alla negligenza e alla trascuratezza genitoriale a questa età potrebbe comportare un ulteriore rischio di compromissione sociale, non permettendo ai figli di sviluppare competenze sociali appropriate per l'età e causando una maggiore frustrazione del bisogno di relazionalità (Rudolph et al., 2008).

La seconda ipotesi analizza la presenza di una correlazione positiva tra la frustrazione del bisogno di relazionalità e l'IGD. I risultati della ricerca hanno confermato la presenza di tale correlazione positiva. Infatti, secondo lo studio condotto da Wu e colleghi (2013), la solitudine, che è risultata associata al bisogno di relazionalità, sembra essere il principale fattore psicologico associato ai sintomi dell'uso problematico dei videogiochi. Questa correlazione è stata confermata anche da altri studi come quello condotto da Kim & Kim (2010) e da Qin e colleghi (2007), che hanno dimostrato una relazione significativa tra la solitudine e l'IGD. In modo simile, lo studio di Tras (2019) ha evidenziato una relazione significativa tra solitudine e IGD. A causa della scarsa qualità delle relazioni familiari degli adolescenti, che talvolta risultano minimali o addirittura assenti, la ricerca di socializzazione attraverso

i videogiochi può essere interpretata come un tentativo di affrontare il sentimento di solitudine (Li & Wang, 2013). Giocare su Internet può rappresentare un tentativo da parte dell'individuo di socializzare per poter comunicare con gli altri giocatori, prendere parte ad un team e svolgere compiti difficili con il supporto di altri giocatori (Smahel et al., 2008). Infatti, è stato dimostrato che livelli elevati di supporto sociale percepito online possono contribuire allo sviluppo di un uso eccessivo di Internet (Hardie & Tee, 2007).

Dal punto di vista relazionale, il gioco online permette di sentirsi costantemente connessi e, inoltre, attraverso l'identificazione con il proprio avatar, permette all'adolescente di nascondere alcune parti del sé, considerate meno accettabili agli occhi dei pari o della famiglia e mostrare solo le caratteristiche ritenute migliori (Sala & Begnamini, 2018). Interagire con l'altro solamente attraverso un proprio avatar online comporta il rischio di non essere in grado di interfacciarsi con la realtà, con una conseguente insorgenza di un profondo senso di inferiorità da parte dell'adolescente (Sala & Begnamini, 2018). Tuttavia, le relazioni virtuali, nonostante permettano almeno in parte di soddisfare il bisogno di relazionalità, non sono in grado di sostituire completamente le relazioni reali in quanto, prima di tutto, vi è una mancanza di contatto fisico, elemento essenziale delle relazioni reali che coinvolge abbracci, strette di mano e contatto visivo diretto, che contribuiscono a creare un legame emotivo più profondo. Questo aspetto delle relazioni umane è difficile da replicare in modo completo in ambienti virtuali (Floyd et al., 2014). In particolare, gli aspetti di cui sono povere le relazioni virtuali sono: empatia e comprensione emotiva (Derks et al., 2008), rischio di isolamento sociale (Kraut et al., 1998) e qualità delle interazioni (Joinson, 2001). Infatti, nelle interazioni virtuali le reazioni emotive degli altri non si possono vedere e percepire in modo completo; inoltre, le relazioni virtuali

rispetto a quelle reali possono essere più superficiali e meno autentiche (Derks et al., 2008; Kraut et al., 1998; Joinson, 2001).

Il rischio è che adolescenti che giocano ai videogiochi per soddisfare questo bisogno sentano la necessità di restare sempre più connessi, perdendo la capacità di controllarne l'uso e sviluppando un vero e proprio IGD.

Anche la terza ipotesi è stata confermata dalla ricerca, avendo trovato una correlazione positiva tra il rifiuto sia materno che paterno e l'IGD. Tale dato risulta in linea con la letteratura. Infatti, Kwon e colleghi (2009) hanno evidenziato che c'è una tendenza negli adolescenti ad aumentare il tempo trascorso ai videogiochi quando percepiscono una relazione di scarsa qualità con i propri genitori, i quali non sono coscienti delle attività dei loro figli, tendono a sopprimerle e mostrano ostilità nei loro confronti. In uno studio longitudinale di Zhu & Chen (2021) è emerso che gli adolescenti che avevano inizialmente segnalato un alto livello di rifiuto da parte dei genitori avevano anche sintomi più pronunciati di IGD. Questo risultato è coerente con ricerche precedenti condotte in modo trasversale, le quali hanno dimostrato che gli adolescenti esposti al rifiuto genitoriale mostrano livelli più elevati di sintomi di IGD (Sultana & Uddin, 2019; Throuvala et al., 2019; Yao et al., 2014).

La quarta ipotesi, di tipo esplorativo, mira ad indagare una possibile differenza di genere nella correlazione tra percezione del rifiuto genitoriale materno e paterno e IGD. E' importante sottolineare come in letteratura non esistano ricerche riguardanti tale correlazione in relazione all'IGD, ma solo rispetto all'Internet Addiction.

Tuttavia, si può ipotizzare che i risultati trovati rispetto alla correlazione tra il rifiuto genitoriale e l'Internet Addiction possano essere replicabili anche rispetto all'IGD,

essendo stato dimostrato che l'Internet Addicition è un fenomeno più ampio che comprende anche l'uso problematico dei videogiochi (Tras, 2019).

Dai risultati sembrerebbe non esistere una differenza di genere nella correlazione tra le due variabili. Tuttavia, è interessante notare come le femmine sembrerebbero percepire maggiormente il rifiuto genitoriale sia materno sia paterno rispetto ai maschi, anche se non in maniera significativa, mentre i punteggi del calore materno e paterno non differiscono in alcun modo per entrambi i sessi. Tale risultato è in contraddizione con i risultati della ricerca di Tilki & Epli (2022). Infatti, se da un lato, anche gli autori non hanno trovato una differenza di genere nella correlazione tra il rifiuto genitoriale sia materno che paterno e l'IGD, dall'altra parte, i punteggi di indifferenza/negligenza materna e i punteggi di calore/affetto paterno differiscono significativamente in termini di genere. Infatti, i livelli di percezione di negligenza da parte delle madri sono significativamente più alti nei maschi rispetto alle femmine, mentre i livelli di percezione di calore/affetto da parte dei padri sono significativamente più alti tra le femmine rispetto ai maschi. Inoltre, Yao e colleghi (2014) hanno trovato che il comportamento genitoriale ha effetti diversi sui maschi e sulle femmine in termini di rischio di Internet Addiction. Il rifiuto del padre avrebbe un'influenza più forte sulle femmine che sui maschi, mentre il rifiuto della madre colpirebbe solo i maschi. L'iperprotezione paterna è risultata più dannosa per i maschi, mentre il rifiuto del padre è risultato più dannoso per le femmine. Invece, Kabaoglu & Kaya-Balkan (2015) hanno trovato che i livelli di accettazione e rifiuto genitoriale non differivano significativamente in base al genere.

E' necessario tenere a mente, come sottolineato nel secondo capitolo che sembra che i maschi e le femmine effettivamente rispondano in maniera diversa al rifiuto genitoriale . Le femmine risentono maggiormente di sintomi depressivi, mentre i

maschi reagiscono con comportamenti aggressivi (Choe & Yu, 2022). Dunque, le modalità con cui insorge un uso problematico dei videogiochi in adolescenti maschi o femmine può essere diversa. Inoltre, i maschi sembrano essere più sensibili al desiderio indotto da uno stimolo, mentre le femmine sperimentano più frequentemente dei maschi sentimenti di solitudine (Dong & Potenza, 2022).

Pertanto, non sembrano esserci dati concordi rispetto all'ultima ipotesi ed ulteriori studi sono necessari per fare luce su queste potenziali differenze di genere.

5.2 Limiti della ricerca e prospettive future

Negli ultimi anni sono aumentate le ricerche riguardo le New Addictions e l'influenza dei comportamenti genitoriali sull'insorgenza di queste ultime. Nonostante esistano già studi riguardo la correlazione tra il rifiuto e l'accettazione genitoriale e l'IGD, nessuno studio precedente ha indagato tale correlazione in relazione alla frustrazione del bisogno di relazionalità. Inoltre, non esistono precedenti studi effettuati su campioni di adolescenti italiani. Nonostante quest'ultimo aspetto possa essere considerato un punto di forza e di originalità della presente ricerca, esso rappresenta anche un limite. Infatti, la maggior parte degli studi in letteratura sono stati effettuati in paesi diversi dall'Italia, quali la Cina e la Turchia, i quali hanno culture molto diverse da quella italiana, per cui può essere difficile comparare i risultati soprattutto rispetto alle pratiche genitoriali. Pertanto, sarebbe interessante effettuare ulteriori studi in Italia rispetto all'associazione tra i comportamenti genitoriali e l'IGD per poter valutare e confrontare in maniera più efficace ed attendibile i risultati delle ricerche. A tal fine, tecniche di analisi dei dati avanzate, come i modelli di path analysis con variabili mediatori o moderatori, potrebbero essere utili ad esaminare le associazioni

tra le variabili indagate nel presente studio, che sono state testate soltanto a livello correlazionale e descrittivo. Inoltre, nonostante lo studio abbia coinvolto un campione numeroso di adolescenti, esso non risulta tuttavia rappresentativo di tutte le regioni italiane.

Un ulteriore limite dello studio riguarda il fatto che non è stato possibile confrontare la quarta ipotesi esplorativa circa una possibile differenza di genere nella correlazione tra rifiuto genitoriale e l'IGD con altri risultati, in quanto la letteratura a riguardo è piuttosto scarsa. Pertanto, per contestualizzare i risultati, sono state utilizzate ricerche riguardanti differenze di genere presenti nella correlazione tra il rifiuto genitoriale e l'Internet Addiction. In futuro, sarà necessario studiare possibili differenze di genere rispetto all'IGD per poter capire se può essere necessario eventualmente creare trattamenti differenziati in base al genere.

5.3 Conclusione

La presente tesi aveva l'obiettivo di studiare l'associazione tra il rifiuto genitoriale e l'IGD all'interno della cornice della Self-Determination Theory (SDT), valutando in particolare la soddisfazione e la frustrazione del bisogno di relazionalità in un campione di adolescenti italiani e indagare una possibile differenza di genere nell'associazione tra il rifiuto genitoriale e l'IGD.

A seguito delle analisi dei dati è stato possibile confermare le prime tre ipotesi. Nello specifico, è stata confermata la presenza di correlazioni positive tra la percezione del rifiuto sia materno che paterno e la frustrazione del bisogno di relazionalità, tra la frustrazione del bisogno di relazionalità e l'IGD e tra la percezione del rifiuto sia materno che paterno e l'IGD, confermando come il rifiuto da parte di uno o di

entrambi i genitori possa portare all'insorgenza di un uso problematico dei videogiochi, potenzialmente spiegato dalla frustrazione del bisogno di relazionalità. Infine, la quarta ipotesi voleva indagare una possibile differenza di genere nella correlazione tra la percezione del rifiuto genitoriale materno/paterno e l'IGD. Tuttavia, tale ipotesi non è stata confermata.

Tali risultati possono essere utili per lo sviluppo di programmi di prevenzione e di intervento per l'IGD in adolescenza. Nello specifico, alla luce delle evidenze empiriche sopra discusse, si potrebbe ipotizzare che le femmine rispondano meglio ad un approccio terapeutico basato sulla gestione dello stress e delle emozioni negative, mentre i maschi traggano maggiori benefici da programmi di intervento cognitivo-comportamentali basati sulla riduzione dell'impulsività (Sioni et al., 2017; Dong & Potenza, 2022).

Infine, sarebbe necessario sviluppare programmi di sostegno genitoriale differenziati, in quanto, come già discusso precedentemente, i comportamenti genitoriali paterni o materni possono avere diverse conseguenze sui figli in base al loro genere.

BIBLIOGRAFIA

- Abela, J. R. Z., & Hankin, B. L. (2008). Handbook of depression in children and adolescents. In *Guilford Press eBooks*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA85757657>
- Aboujaoude, E., & Gega, L. (2021). Editorial Perspective: Missing the forest for the trees – how the focus on digital addiction and gaming diverted attention away from wider online risks. *Child and Adolescent Mental Health*, 26(4), 369–371. <https://doi.org/10.1111/camh.12503>
- Achab, S., Meuli, V., Deluze, J., Thorens, G., Rothern, S., Khazaal, Y., Zullino, D., & Billieux, J. (2015). Challenges and trends of identification and treatment of disorders associated with problematic use of Internet. In Public health implications of excessive use of the Internet, computers, smartphones and similar electronic devices. World Health Organization, Geneva, Switzerland.
- Adams, B. L. M., Stavropoulos, V., Burleigh, T. L., Liew, L. W. L., Beard, C. L., & Griffiths, M. D. (2018). Internet Gaming Disorder Behaviors in Emergent Adulthood: a Pilot Study Examining the Interplay Between Anxiety and Family Cohesion. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 828–844. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9873-0>
- Adams E. (2002). Designer’s Notebook: The Role of Architecture in Videogames. In Gamasutra. The Art & Business of making games, October 2002. <https://www.gamasutra.com/view/feature/2943/designers_notebook_the_role_of_.php?print=1> (accessed on 2021, January 7)
- Akse, J., Hale, W. W., Engels, R. C. M. E., Raaijmakers, Q. a. W., & Meeus, W. (2004). Personality, perceived parental rejection and problem behavior in adolescence. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 39(12), 980–988. <https://doi.org/10.1007/s00127-004-0834-5>
- Al-Gamal, E., Alzayyat, A., & Ahmad, M. (2015). Prevalence of internet addiction and its association with psychological distress and coping strategies among

- university students in Jordan. *Perspectives in Psychiatric Care*, 52(1), 49–61.
<https://doi.org/10.1111/ppc.12102>
- Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The general aggression model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75–80.
<https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.034>
- Allen, J. P., Hauser, S. T., Bell, K. L., & O'Connor, T. G. (1994). Longitudinal Assessment of Autonomy and Relatedness in Adolescent-Family Interactions as Predictors of Adolescent Ego Development and Self-Esteem. *Child Development*, 65(1), 179. <https://doi.org/10.2307/1131374>
- Allison, S. E., Von Wahlde, L., Shockley, T., & Gabbard, G. O. (2006). The development of the self in the era of the internet and Role-Playing fantasy games. *American Journal of Psychiatry*, 163(3), 381–385.
<https://doi.org/10.1176/appi.ajp.163.3.381>
- Amendola, S., Spensieri, V., & Cerutti, R. I. T. A. (2019). L'uso dei videogiochi. *Medico e bambino*, 38(3), 177-82.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359.
<https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <https://doi.org/10.1037/adb0000160>
- Archer, J. (2004). Sex Differences in Aggression in Real-World Settings: A Meta-Analytic Review. *Review of General Psychology*, 8(4), 291–322.
<https://doi.org/10.1037/1089-2680.8.4.291>
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*.
<https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Atari®. (2023, September 18). Home. <https://www.atari.com/>
- Attademo, G. (2020). Videogame e museo. La rappresentazione dello spazio come strumento narrativo per il patrimonio culturale. In *Connettere. Un disegno per*

- annodare e tessere. Linguaggi Distanze Tecnologie* (pp. 103–122). FrancoAngeli. <https://doi.org/10.3280/oa-548.162>
- Barnow, S., Schuckit, M. A., Lucht, M., John, U., & Freyberger, H. J. (2002). The importance of a positive family history of alcoholism, parental rejection and emotional warmth, behavioral problems and peer substance use for alcohol problems in teenagers: a path analysis. *Journal of Studies on Alcohol*, *63*(3), 305–315. <https://doi.org/10.15288/jsa.2002.63.305>
- Bartholomew, K. J., Ntoumanis, N., Ryan, R. M., Bosch, J. A., & Thøgersen-Ntoumani, C. (2011). Self-Determination Theory and diminished Functioning. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *37*(11), 1459–1473. <https://doi.org/10.1177/0146167211413125>
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, *117*(3), 497–529. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.117.3.497>
- Beard, K. W. (2007). Working with Adolescents Addicted to the Internet. *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*, 173–189. <https://doi.org/10.1002/9781118013991.ch10>
- Bechara, A. (2004). The role of emotion in decision-making: Evidence from neurological patients with orbitofrontal damage. *Brain and Cognition*, *55*(1), 30–40. <https://doi.org/10.1016/j.bandc.2003.04.001>
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2012). A Qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *11*(2), 149–161. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9405-2>
- Bersani, F. S., Barchielli, B., Ferracuti, S., Panno, A., Carbone, G. A., Massullo, C., Farina, B., Corazza, O., Prevete, E., Tarsitani, L., Pasquini, M., Biondi, M., & Imperatori, C. (2021). The association of problematic use of social media and online videogames with aggression is mediated by insomnia severity: A cross-sectional study in a sample of 18- to 24-year-old individuals. *Aggressive Behavior*, *48*(3), 348–355. <https://doi.org/10.1002/ab.22008>
- Billieux, J., Chanal, J., Khazaal, Y., Rochat, L., Zullino, D., & Van Der Linden, M. (2011). Psychological predictors of problematic involvement in massively multiplayer online Role-Playing games: illustration in a sample of male cybercafé players. *Psychopathology*, *44*(3), 165–171. <https://doi.org/10.1159/000322525>

- 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.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.055>
- Blatt, S. J. (1995). The destructiveness of perfectionism: Implications for the treatment of depression. *American Psychologist*, 50(12), 1003–1020.
<https://doi.org/10.1037/0003-066x.50.12.1003>
- Blos, P. (1987). Freud and the Father complex. *Psychoanalytic Study of the Child*, 42(1), 425–441. <https://doi.org/10.1080/00797308.1987.11823499>
- Blustein, E. C., Munn-Chernoff, M. A., Grant, J. D., Sartor, C. E., Waldron, M., Bucholz, K. K., Madden, P. a. F., & Heath, A. C. (2015). The association of low parental monitoring with early substance use in European American and African American adolescent girls. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs*, 76(6), 852–861. <https://doi.org/10.15288/jsad.2015.76.852>
- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research-neuroimaging*, 272, 521–530.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158>
- Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research-neuroimaging*, 255, 104–110.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.05.030>
- Borges, G., Orozco, R., Benjet, C., Inez, K. I. M. I. M., Contreras, E. V., Erez, A. L. J. E. P., Es, A. J. P. a. C., Uribe, P. C. H. A., Couder, M. I. a. C. D. I., Gutierrez-Garcia, R. U. A., Avez, G. E. Q. C., Albor, Y., Méndez, E., Medina-Mora, M. E., Mortier, P., & Ayuso-Mateos, J. E. L. (2020). (Internet) Gaming Disorder in *DSM-5* and *ICD-11*: A Case of the Glass Half Empty or Half Full: (Internet) Le trouble du jeu dans le *DSM-5* et la *CIM-11*: Un cas de verre à moitié vide et à moitié plein. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 66(5), 477–484.
<https://doi.org/10.1177/0706743720948431>
- Bowen, M., Andolfi, M., & De Nichilo, M. (1979). Dalla famiglia all'individuo: la differenziazione del sè nel sistema familiare. Astrolabio
- Bowlby, J. (1998). *A secure Base: Clinical Applications of attachment Theory*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA8092430X>

- Briere, J. (2002). Treating adult survivors of severe childhood abuse and neglect: Further development of an integrative model. *JEB Myers, L. Berliner, J. Briere, CT Hendrix, T. Reid, & C. Jenny. The APSAC Handbook on Child Maltreatment*. <https://psycnet.apa.org/record/2002-06051-010>
- Brunborg, G. S., Hanss, D., Mentzoni, R. A., & Pallesen, S. (2015). Core and peripheral criteria of video game addiction in the Game Addiction Scale for Adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 18*(5), 280–285. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0509>
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., Andreassen, C. S., & Pallesen, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media Psychology, 16*(1), 115–128. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.756374>
- Buhl, H. M. (2008). Development of a model describing individuated adult child–parent relationships. *International Journal of Behavioral Development, 32*(5), 381–389. <https://doi.org/10.1177/0165025408093656>
- Canale, N., Rubaltelli, E., Vieno, A., Pittarello, A., & Billieux, J. (2017). Impulsivity influences betting under stress in laboratory gambling. *Scientific Reports, 7*(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-017-10745-9>
- Canale, N., Vieno, A., Griffiths, M. D., Rubaltelli, E., & Santinello, M. (2015). Trait urgency and gambling problems in young people by age: The mediating role of decision-making processes. *Addictive Behaviors, 46*, 39–44. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.02.020>
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive–behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior, 18*(5), 553–575. [https://doi.org/10.1016/s0747-5632\(02\)00004-3](https://doi.org/10.1016/s0747-5632(02)00004-3)
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). Gamification and education: A literature review. In *European Conference on Games Based Learning* (Vol. 1, p. 50). Academic Conferences International Limited.
- Carli, V., Durkee, T., Wasserman, D., Hadlaczky, G., Despalins, R., Kramarz, E., Wasserman, C., Sarchiapone, M., Hoven, C. W., Brunner, R., & Kaess, M. (2012). The Association between Pathological Internet Use and Comorbid

- Psychopathology: A Systematic Review. *Psychopathology*, 46(1), 1–13.
<https://doi.org/10.1159/000337971>
- Cavicchiolo, E., Lucidi, F., Diotaiuti, P., Chirico, A., Galli, F., Manganelli, S., D'Amico, M., Albarello, F., Girelli, L., Cozzolino, M., Sibilio, M., Zelli, A., Mallia, L., Germani, S., Palombi, T., Fegatelli, D., Liparoti, M., Mandolesi, L., & Alivernini, F. (2022). Adolescents' Characteristics and peer Relationships in class: A Population study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15), 8907. <https://doi.org/10.3390/ijerph19158907>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology*, 29(6), 601–613.
<https://doi.org/10.1080/01449290903401978>
- Chen, Y., Zhu, J., Ye, Y., Huang, L., Yang, J., Chen, L., & Zhang, W. (2019). Parental rejection and adolescent problematic mobile phone use: Mediating and moderating roles of school engagement and impulsivity. *Current Psychology*, 1–9.
- Choe, C., & Seunghee, Y. (2022). The Effect of Child abuse and neglect on trajectories of depressive symptoms and aggression in Korean Adolescents: Exploring Gender Differences. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(10), 6160.
<https://doi.org/10.3390/ijerph19106160>
- Cho, S., Sung, M., Shin, K., Lim, K. Y., & Shin, Y. (2012). Does psychopathology in childhood predict internet addiction in male adolescents? *Child Psychiatry & Human Development*, 44(4), 549–555. <https://doi.org/10.1007/s10578-012-0348-4>
- Chou, W., Ko, C. H., Kaufman, E. A., Crowell, S. E., Hsiao, R. C., Wang, P. W., Lin, J. J., & Yen, C. F. (2015). Association of stress coping strategies with Internet addiction in college students: The moderating effect of depression. *Comprehensive Psychiatry*, 62, 27–33.
<https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2015.06.004>

- Cohen, J. R., & Thakur, H. (2021). Developmental consequences of emotional abuse and neglect in vulnerable adolescents: A multi-informant, multi-wave study. *Child Abuse & Neglect, 111*, 104811.
<https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2020.104811>
- Colasante, E., Pivetta, E., Canale, N., Vieno, A., Marino, C., Lenzi, M., Benedetti, E., King, D. L., & Molinaro, S. (2022). Problematic gaming risk among European adolescents: a cross-national evaluation of individual and socio-economic factors. *Addiction, 117*(8), 2273–2282. <https://doi.org/10.1111/add.15843>
- Collins, W. A., Laursen, B., Mortensen, N., Luebker, C., & Ferreira, M. (1997). Conflict processes and transitions in parent and peer relationships: Implications for autonomy and regulation. *Journal of Adolescence, 12*, 178–198.
<https://doi.org/10.1177/07435548971220035>.
- Costa, S., Ingoglia, S., Inguglia, C., Liga, F., Lo Coco, A., & Larcán, R. (2017). Psychometric Evaluation of the Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale (BPNSFS) in Italy. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development, 51*(3), 193–206.
<https://doi.org/10.1080/07481756.2017.1347021>
- Costa, S., Soenens, B., Gugliandolo, M. C., Cuzzocrea, F., & Larcán, R. (2014). The mediating role of experiences of need satisfaction in associations between parental psychological control and internalizing problems: a study among Italian college students. *Journal of Child and Family Studies, 24*(4), 1106–1116. <https://doi.org/10.1007/s10826-014-9919-2>
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*.
- Crocetti, E., & Palmonari, A. (2011). *Identità e concetto di sé*. Palmonari, A. (a cura di), *Psicologia dell'adolescenza*, Bologna: Il Mulino, 67-90.
- Cross, C. P., Copping, L. T., & Campbell, A. (2011). Sex differences in impulsivity: A meta-analysis. *Psychological Bulletin, 137*(1), 97–130.
<https://doi.org/10.1037/a0021591>
- Davis, R. W., Flett, G. L., & Besser, A. (2002). Validation of a new scale for measuring problematic internet use: Implications for pre-employment screening. *Cyberpsychology & Behavior, 5*(4), 331–345.
<https://doi.org/10.1089/109493102760275581>

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). Motivation, Personality, and Development within embedded Social Contexts: An Overview of Self-Determination Theory. In Oxford University Press eBooks (pp. 85–108).
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195399820.013.0006>
- Deković, M., Buist, K. L., & Reitz, E. (2004). Stability and changes in problem behavior during Adolescence: Latent Growth analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 33(1), 1–12. <https://doi.org/10.1023/a:1027305312204>
- Derevensky, J. L. (2019). Behavioral addictions: Some developmental considerations. *Current Addiction Reports*, 6(3), 313–322. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00257-z>
- Derks, D., Fischer, A. H., & Bos, A. E. R. (2008). The role of emotion in computer-mediated communication: A review. *Computers in Human Behavior*, 24(3), 766–785. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.04.004>
- Dir, A. L., Coskunpinar, A., & Cyders, M. A. (2014). A meta-analytic review of the relationship between adolescent risky sexual behavior and impulsivity across gender, age, and race. *Clinical Psychology Review*, 34(7), 551–562.
<https://doi.org/10.1016/j.cpr.2014.08.004>
- Diveck, C. S., & Molden, D. C. (2005). Self-Theories: Their impact on competence motivation and acquisition. *Handbook of Competence and Motivation*, 122–140.
- Dong, G., & Potenza, M. N. (2014). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications. *Journal of Psychiatric Research*, 58, 7–11.
<https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.07.005>
- Dong, G., & Potenza, M. N. (2022). Considering gender differences in the study and treatment of internet gaming disorder. *Journal of Psychiatric Research*, 153, 25–29. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.057>
- Dong, G., Wang, L., Du, X., & Potenza, M. N. (2018). Gender-related differences in neural responses to gaming cues before and after gaming: implications for gender-specific vulnerabilities to Internet gaming disorder. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 13(11), 1203–1214.
<https://doi.org/10.1093/scan/nsy084>

- Dreisbach, G. (2006). How positive affect modulates cognitive control: The costs and benefits of reduced maintenance capability. *Brain and Cognition*, 60(1), 11–19. <https://doi.org/10.1016/j.bandc.2005.08.003>
- Duven, E., Müller, K., Beutel, M. E., & Wölfling, K. (2014). Altered reward processing in pathological computer gamers - ERP-results from a semi-natural Gaming-Design. *Brain and Behavior*, 5(1), n/a. <https://doi.org/10.1002/brb3.293>
- Dweck, C. S., & Molden, D. C. (2005). Self-theories: Their impact on competence motivation and acquisition. In A. J. Elliot & C. S. Dweck (Eds.), *Handbook of competence and motivation* (pp. 122–140) New York, NY: Guilford Press.
- Emery, A. A., Toste, J. R., & Heath, N. L. (2015). The balance of intrinsic need satisfaction across contexts as a predictor of depressive symptoms in children and adolescents. *Motivation and Emotion*, 39(5), 753–765. <https://doi.org/10.1007/s11031-015-9491-0>
- Erikson, E. H. (1995). *Gioventù e crisi d'identità* (Vol. 55). Armando Editore.
- Erikson, E. H. (1978). Toys and Reasons: stages in the ritualization of experience. *Contemporary Sociology*, 7(1), 86. <https://doi.org/10.2307/2065954>
- ESRB Ratings | *Entertainment Software Ratings Board*. (2023, June 21). ESRB Ratings. <https://www.esrb.org/>
- Evans, S. E., Davies, C. A., & DiLillo, D. (2008). Exposure to domestic violence: A meta-analysis of child and adolescent outcomes. *Aggression and Violent Behavior*, 13(2), 131–140. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2008.02.005>
- Fang, Q., Aiken, C. A., Fang, C., & Pan, Z. (2019). Effects of Exergaming on Physical and Cognitive Functions in Individuals with Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. *Games for Health Journal*, 8(2), 74–84. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0032>
- Fatima, M., & Zulfiqar, H. (2023). Relationship Between Internet Gaming Disorder and Emotional Intelligence Among Male Adolescents. *Life and Science*, 4(2), 6-6.
- Ferguson, C. J., Coulson, M., and Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *J. Psychiatr. Res.* 45, 1573–1578. doi: 10.1016/j.jpsychires.2011.09.005

- Ferrara, M. P. (2020). SVILUPPO DELLA DIPENDENZA DA GIOCO TRA AMBIENTE FISICO E VIRTUALE. Final Program, The 2011 International Neuropsychological Society Mid-Year Meeting/ASSBI 4th Pacific Rim Conference. (2011). *Journal of the International Neuropsychological Society*, 17(S2), i–51. <https://doi.org/10.1017/s1355617711001184>
- Floyd, K., Hess, J. A., Miczo, L. A., Halone, K. K., Mikkelsen, A. C., & Tusing, K. J. (2005). Human Affection Exchange: VIII. Further evidence of the benefits of expressed affection. *Communication Quarterly*, 53(3), 285–303. <https://doi.org/10.1080/01463370500101071>
- Framo, J. L. (1996). Terapia intergenerazionale: un modello di lavoro con la famiglia d'origine. Raffaello Cortina.
- Fu, X., Kou, Y., & Yang, Y. (2014). Materialistic values among Chinese adolescents: effects of parental rejection and self-esteem. *Child & Youth Care Forum*, 44(1), 43–57. <https://doi.org/10.1007/s10566-014-9269-7>
- Fuligni, A. J., & Pedersen, S. L. (2002). Family obligation and the transition to young adulthood. *Developmental Psychology*, 38(5), 856–868. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.38.5.856>
- Galambos, N. L., Barker, E. T., & Tilton-Weaver, L. (2003). Who gets caught at maturity gap? A study of pseudomature, immature, and mature adolescents. *International Journal of Behavioral Development*, 27(3), 253–263. <https://doi.org/10.1080/01650250244000326>
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Lim, K. M., Shibuya, A., Liau, A. K., Khoo, A., Bushman, B. J., Huesmann, L. R., & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: international evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752–763. <https://doi.org/10.1177/0146167209333045>
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A. K., 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. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Germani, S., & Vespasiani, L. (2023). Relazioni tra pari in classe: l’approccio della Self-Determination Theory per promuovere il comportamento prosociale.

ITALIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH, (30), 085–095.

<https://doi.org/10.7346/sird-012023-p85>

- Giaouzi, A., & Giovazolias, T. (2015). Remembered Parental rejection and Social anxiety: the mediating role of Partner Acceptance-Rejection. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3170–3179. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0120-z>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A., & Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 233–241. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491884>
- Grant, K. E., Compas, B. E., Thurm, A., McMahon, S. D., Gipson, P. Y., Campbell, A., Krochock, K., & Westerholm, R. I. (2006). Stressors and child and adolescent psychopathology: Evidence of moderating and mediating effects. *Clinical Psychology Review*, 26(3), 257–283. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2005.06.011>
- Green, C., & Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control, and action video games. *Current Biology*, 22(6), R197–R206. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012>
- Griffiths, M. D. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and its Treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247–253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>
- Griffiths, M. D., Van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., Müller, K., Dreier, M., Carras, M. C., Prause, N., King, D. L., Aboujaoude, E., Kuss, D. J., Pontes, H. M., Lopez-Fernandez, O., Nagygyörgy, K., Achab, S., Billieux, J., Quandt, T., . . . Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction*, 111(1), 167–175. <https://doi.org/10.1111/add.13057>

- Grolnick, W. S. (2003). The psychology of parental control: how well-meant parenting backfires. *Choice Reviews Online*, 40(05), 40–3087.
<https://doi.org/10.5860/choice.40-3087>
- Günüç, S. (2015). Relationships and associations between video game and Internet addictions: Is tolerance a symptom seen in all conditions. *Computers in Human Behavior*, 49, 517–525. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.063>
- Han, D. H., Bolo, N. R., Daniels, M., Arenella, L. S., Lyoo, I. K., & Renshaw, P. F. (2011). Brain activity and desire for Internet video game play. *Comprehensive Psychiatry*, 52(1), 88–95. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2010.04.004>
- Han, D. H., Kim, S. M., Bae, S., Renshaw, P. F., & Anderson, J. S. (2015). Brain connectivity and psychiatric comorbidity in adolescents with Internet gaming disorder. *Addiction Biology*, 22(3), 802–812.
<https://doi.org/10.1111/adb.12347>
- Hardie, E. A., & Tee, M. Y. (2007). Excessive internet use: the role of personality, loneliness and social support networks in internet addiction. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 5(1), 34–47.
[https://researchbank.swinburne.edu.au/file/313a9d04-3075-4df3-a9c1-7b5a45bef364/1/PDF \(Published version\).pdf](https://researchbank.swinburne.edu.au/file/313a9d04-3075-4df3-a9c1-7b5a45bef364/1/PDF%20(Published%20version).pdf)
- Hellman, M., Schoenmakers, T. M., Nordstrom, B. R., & Van Holst, R. J. (2012). Is there such a thing as online video game addiction? A cross-disciplinary review. *Addiction Research & Theory*, 21(2), 102–112.
<https://doi.org/10.3109/16066359.2012.693222>
- Herman, M. R., Dornbusch, S. M., Herron, M. C., & Herting, J. R. (1997). The influence of family regulation, connection, and psychological autonomy on six measures of adolescent functioning. *Journal of Adolescent Research*, 12(1), 34–67. <https://doi.org/10.1177/0743554897121004>
- Hinojo-Lucena, F., Díaz, I. A., Del Pilar Cáceres Reche, M., Torres, J. M. T., & Rodríguez, J. M. R. (2019). Problematic Internet use as a Predictor of eating disorders in Students: A Systematic Review and Meta-Analysis study. *Nutrients*, 11(9), 2151. <https://doi.org/10.3390/nu11092151>
- Hodgins, H. S., Koestner, R., & Duncan, N. A. (1996). On the Compatibility of Autonomy and Relatedness. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22(3), 227–237. <https://doi.org/10.1177/0146167296223001>

- Hui, B. P. H., Wu, A. M. S., Siu, N. Y., Chung, M., & Pun, N. (2019). The Effects of Need Satisfaction and Dissatisfaction on Flourishing among Young Chinese Gamers: The Mediating Role of Internet Gaming Disorder. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(22), 4367. <https://doi.org/10.3390/ijerph16224367>
- Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Zhang, Q., & Zhang, W. (2017). Sensation Seeking and Online gaming addiction in Adolescents: A moderated mediation model of positive affective associations and impulsivity. *Frontiers in Psychology*, 8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00699>
- Iacolino, C., Concetta, L. E. M., Micieli, S., Cervellione, B., & Mannino, G. (2018). La dipendenza da internet. Il caso dei videogiocatori di MOBA e MMORPG. *XV Congresso Dell'Associazione Italiana Di Psicologia (Sezione Psicologia Sociale) Bari, 19-21 Settembre 2018 (Pp. 8-8)*, 8. <https://iris.unikore.it/handle/11387/141729>
- Iacolino, C., Lombardo, E. M. C., Cervellione, B., Mannino, G., & Micieli, S. (2018). La dipendenza da Internet: Il fenomeno dell'IGD in un campione non clinico di videogiocatori di MOBA e MMORPG. *Narrare I Gruppi*, 13(2). https://www.narrareigruppi.it/index.php?journal=narrareigruppi&page=article&op=download&path%5B%5D=5.31.12.2018&path%5B%5D=pdf_127
- ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. (n.d.). <https://icd.who.int/dev11/l-m/en>
- Inguglia, C., Inguglia, S., Liga, F., Lo Coco, A., & Lo Cricchio, M. G. (2014). Autonomy and Relatedness in Adolescence and Emerging Adulthood: Relationships with Parental Support and Psychological Distress. *Journal of Adult Development*, 22(1), 1–13. <https://doi.org/10.1007/s10804-014-9196-8>
- International Journal of Science and Society*. (n.d.). <https://ijsoc.goacademica.com/>
- Ioannidis, K., Hook, R., Wickham, K., Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2019). Impulsivity in Gambling Disorder and problem gambling: a meta-analysis. *Neuropsychopharmacology*, 44(8), 1354–1361. <https://doi.org/10.1038/s41386-019-0393-9>
- Ito, M. (2010). Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media . *Education Review // Reseñas Educativas*. <https://doi.org/10.14507/er.v0.1348>
- Jang, H. *Understanding Developmental Psychopathology*; Chanjisa: Seoul, Korea, 2005.

- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. M. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-computer Studies*, 66(9), 641–661. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2008.04.004>
- Jing-Jin, S. (2014). Parental control and adolescents' problematic internet use: The mediating effect of deviant peer affiliation. *Psychological Development and Education*. https://en.cnki.com.cn/Article_en/CJFDTOTAL-XLFZ201403010.htm
- Jo, Y. S., Bhang, S., Choi, J. S., Lee, H. K., Lee, S. Y., & Kweon, Y. (2019a). Clinical characteristics of diagnosis for internet gaming Disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD diagnosis. *Journal of Clinical Medicine*, 8(7), 945. <https://doi.org/10.3390/jcm8070945>
- Joinson, A. (2001). Self-disclosure in computer-mediated communication: The role of self-awareness and visual anonymity. *European Journal of Social Psychology*, 31(2), 177–192. <https://doi.org/10.1002/ejsp.36>
- Joussemet, M., Landry, R., & Koestner, R. (2008a). A self-determination theory perspective on parenting. *Canadian Psychology*, 49(3), 194–200. <https://doi.org/10.1037/a0012754>
- Joussemet, M., Landry, R., & Koestner, R. (2008b). A self-determination theory perspective on parenting. *Canadian Psychology*, 49(3), 194–200. <https://doi.org/10.1037/a0012754>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BB11890250>
- Kabaoğlu, F. & Kaya- Balkan, İ. (2015). Bridging parental acceptance- rejection theory and attachment theory in the preschool strange situation. *ETHOS*, 3, 378-401.
- Kamal, N. N., & Mosallem, F. a. E. (2013). Determinants of problematic internet use among el-minia high school students, egypt. *PubMed*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24498499>
- Kardefelt-Winther, D., Heeren, A., Schimmenti, A., Van Rooij, A., Maurage, P., Carras, M. C., Edman, J., Blaszczynski, A., Khazaal, Y., & Billieux, J. (2017). How can we conceptualize behavioral addiction without pathologizing common behaviors. *Addiction*, 112, 1709. <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:185224>

- Keene, A. C., & Epps, J. (2016). Childhood physical abuse and aggression: Shame and narcissistic vulnerability. *Child Abuse & Neglect, 51*, 276–283. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2015.09.012>
- Keijsers, L. (2015). Parental monitoring and adolescent problem behaviors. *International Journal of Behavioral Development, 40*(3), 271–281. <https://doi.org/10.1177/0165025415592515>
- Kim, D. J., Kim, K., Lee, H., Hong, J., Cho, M. J., Fava, M., Mischoulon, D., Heo, J., & Jeon, H. J. (2017). Internet game addiction, depression, and escape from negative emotions in adulthood. *Journal of Nervous and Mental Disease, 205*(7), 568–573. <https://doi.org/10.1097/nmd.0000000000000698>
- Kim, J., & Cicchetti, D. (2006). Longitudinal trajectories of Self-System processes and depressive symptoms among maltreated and nonmaltreated children. *Child Development, 77*(3), 624–639. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2006.00894.x>
- Kim, J., LaRose, R., & Peng, W. (2009). Loneliness as the Cause and the Effect of Problematic Internet Use: The Relationship between Internet Use and Psychological Well-Being. *Cyberpsychology & Behavior, 12*(4), 451–455. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0327>
- Kim, M., & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior, 26*(3), 389–398. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.010>
- Kim, N. R., Hwang, S. S., Choi, J. S., Kim, D. J., Demetrovics, Z., Kiraly, O., Nagygyorgy, K., Griffiths, M. D., Hyun, S. Y., Youn, H. C., & Choi, S. W. (2016). Characteristics and psychiatric symptoms of Internet gaming disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria. *Psychiatry Investigation, 13*, 58–66. doi:10.4306/pi.2016.1
- King, D. L., & Delfabbro, P. (2014). Internet Gaming Disorder Treatment: A Review of Definitions of Diagnosis and Treatment Outcome. *Journal of Clinical Psychology, 70*(10), 942–955. <https://doi.org/10.1002/jclp.22097>
- King, D. L., Delfabbro, P., Doh, Y. Y., Wu, A. M. S., Kuss, D. J., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Carragher, N., & Sakuma, H. (2017). Policy and Prevention Approaches for Disordered and Hazardous Gaming and Internet Use: an International Perspective. *Prevention Science, 19*(2), 233–249. <https://doi.org/10.1007/s11121-017-0813-1>

- King, D. L., Delfabbro, P., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2013). Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video game users. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, *47*(11), 1058–1067. <https://doi.org/10.1177/0004867413491159>
- King, D. L., & Potenza, M. N. (2020). Gaming disorder among female adolescents: a hidden problem? *Journal of Adolescent Health*, *66*(6), 650–652. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.03.011>
- Kircaburun, K., Griffiths, M. D., & Billieux, J. (2019). Psychosocial factors mediating the relationship between childhood emotional trauma and internet gaming disorder: a pilot study. *European Journal of Psychotraumatology*, *10*(1). <https://doi.org/10.1080/20008198.2018.1565031>
- Ko, C., Yen, J., Yen, C., Chen, C., Weng, C., & Chen, C. (2008). The Association between Internet Addiction and Problematic Alcohol Use in Adolescents: The Problem Behavior Model. *Cyberpsychology & Behavior*, *11*(5), 571–576. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0199>
- Ko, C., Yen, J., Yen, C., Lin, H., & Yang, M. (2007). Factors Predictive for Incidence and Remission of Internet Addiction in young Adolescents: a Prospective study. *Cyberpsychology & Behavior*, *10*(4), 545–551. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9992>
- Koc, E. B., Ozer, G. K., Mutlu, C., Önal, B. S., Ciftci, A., & Ercan, O. (2020). Assessment of attitude of parents towards adolescents with Internet gaming disorder. *Pediatrics International*, *62*(7), 848–856. <https://doi.org/10.1111/ped.14238>
- Kracht, C. L., & Joseph, E. D. (2020). Video games, obesity, and children. *Current Obesity Reports*, *9*(1), 1–14. <https://doi.org/10.1007/s13679-020-00368-z>
- Kraut, R. E., Patterson, M. J., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. L. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, *53*(9), 1017–1031. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.53.9.1017>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *10*(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., & Billieux, J. (2014). Internet Addiction: A Systematic Review of Epidemiological research for the last decade. *Current*

- Pharmaceutical Design*, 20(25), 4026–4052.
<https://doi.org/10.2174/13816128113199990617>
- Květon, P., & Jelinek, M. (2016). Parenting styles and their relation to videogame addiction. *Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research)*.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.1124891>
- Kwon, J., Chung, C., & Lee, J. (2009). The Effects of Escape from Self and Interpersonal Relationship on the Pathological Use of Internet Games. *Community Mental Health Journal*, 47(1), 113–121.
<https://doi.org/10.1007/s10597-009-9236-1>
- Laconi, S., Pirs, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652–659.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>
- Lazarus, R. S., PhD, & Folkman, S., PhD. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. Springer Publishing Company.
- Leadbeater, B. J., Blatt, S. J., & Quinlan, D. M. (1995). Gender-Linked vulnerabilities to depressive symptoms, stress, and problem behaviors in adolescents. *Journal of Research on Adolescence*, 5(1), 1–29.
https://doi.org/10.1207/s15327795jra0501_1
- Lee, J. The Relations between Peer Group Entry Process and Self-Perceived Competence Depending on Age, Sex, and Peer Status of Children. Ph.D. Thesis, Seoul National University, Seoul, Korea, 2003.
- Lee, M. S., Ko, Y. H., Song, H. S., Kwon, K. H., Lee, H. S., Nam, M., & Jung, I. K. (2007). Characteristics of internet use in relation to game genre in Korean adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 278–285.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9958>
- Leeman, R. F., & Potenza, M. N. (2013). A Targeted review of the neurobiology and genetics of behavioural addictions: an emerging area of research. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 58(5), 260–273.
<https://doi.org/10.1177/070674371305800503>
- Legault, L., Ray, K., Hudgins, A., Pelosi, M., & Shannon, W. (2016). Assisted versus asserted autonomy satisfaction: Their unique associations with wellbeing, integration of experience, and conflict negotiation. *Motivation and Emotion*, 41(1), 1–21. <https://doi.org/10.1007/s11031-016-9593-3>

- Lekes, N., Gingras, I., Philippe, F. L., Koestner, R., & Fang, J. (2009). Parental Autonomy-Support, Intrinsic Life Goals, and Well-Being among Adolescents in China and North America. *Journal of Youth and Adolescence*, *39*(8), 858–869. <https://doi.org/10.1007/s10964-009-9451-7>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, *27*(2), 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, *27*(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, *35*(9), 1468–1475. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2013.05.021>
- Li, W., Garland, E. L., & Howard, M. O. (2014). Family factors in Internet addiction among Chinese youth: A review of English- and Chinese-language studies. *Computers in Human Behavior*, *31*, 393–411. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.11.004>
- Limperos, A. M., Waddell, T. F., Ivory, A. H., & Ivory, J. (2014). Psychological and physiological responses to stereoscopic 3D presentation in handheld digital gaming: comparing the experiences of frequent and infrequent game players. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, *23*(4), 341–353. https://doi.org/10.1162/pres_a_00204
- Lin, S., Yu, C., Chen, J., Sheng, J., Hu, Y., & Lin, Z. (2020). The Association between Parental Psychological Control, Deviant Peer Affiliation, and Internet Gaming Disorder among Chinese Adolescents: A Two-Year Longitudinal Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(21), 8197. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218197>
- Liu, D., Lemmens, J. S., Hong, X., Li, B., Hao, J., & Yong-Jie, Y. (2022). A network analysis of internet gaming disorder symptoms. *Psychiatry Research-Neuroimaging*, *311*, 114507. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2022.114507>
- Lo Cricchio, M. G., Liga, F., Ingoglia, S., & Lo Coco, A. (2012). Emotional detachment and separation in parent-adolescent relationship. *Psicologia Clinica Dello Sviluppo*, *2*, 399–420. <https://doi.org/10.1449/37835>

- Lo Cricchio, M., Liga, F., Ingoglia, S., & Coco, A. (2012). Il distacco e la separazione emotiva nel rapporto tra genitori e figli adolescenti. *Psicologia Clinica Dello Sviluppo*, 24(2), 399–419. <https://iris.unipa.it/handle/10447/70224>
- Lombardi, I. (2013). Game [not] over. I videogiochi come strumento per la glottodidattica ludica. *Guerra*, 1–160. <https://publicatt.unicatt.it/handle/10807/41909>
- Macur, M., & Pontes, H. M. (2021). Internet Gaming Disorder in adolescence: investigating profiles and associated risk factors. *BMC Public Health*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11394-4>
- Magaro, M. M., & Weisz, J. R. (2006). Perceived control mediates the relation between parental rejection and youth depression. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 34(6), 863–872. <https://doi.org/10.1007/s10802-006-9072-5>
- Maneta, E., Cohen, S. D., Schulz, M. D., & Waldinger, R. J. (2012). Links between childhood physical abuse and intimate partner aggression: The mediating role of anger expression. *Violence & Victims*, 27(3), 315–328. <https://doi.org/10.1891/0886-6708.27.3.315>
- Mayer, J. D., Caruso, D. R., & Salovey, P. (2016). The ability Model of Emotional intelligence: Principles and updates. *Emotion Review*, 8(4), 290–300. <https://doi.org/10.1177/1754073916639667>
- McLaughlin, K. A., Sheridan, M. A., & Nelson, C. A. (2017). Neglect as a Violation of Species-Expectant Experience: Neurodevelopmental Consequences. *Biological Psychiatry*, 82(7), 462–471. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2017.02.1096>
- Meda, S. A., Stevens, M. C., Potenza, M. N., Pittman, B., Gueorguieva, R., Andrews, M. M., Thomas, A. D., Muska, C., Hylton, J. L., & Pearlson, G. D. (2009). Investigating the behavioral and self-report constructs of impulsivity domains using principal component analysis. *Behavioural Pharmacology*, 20(5–6), 390–399. <https://doi.org/10.1097/fbp.0b013e32833113a3>
- Meneghelli, A. (2007). Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei.
- Mennen, F. E., Kim, K., Sang, J., & Trickett, P. K. (2010). Child neglect: Definition and identification of youth's experiences in official reports of maltreatment. *Child Abuse & Neglect*, 34(9), 647–658. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2010.02.007>

- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425–444.
<https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Monacis, L., De Palo, V., 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.
<https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.083>
- Moretti, M. M., & Craig, S. G. (2013). Maternal versus paternal physical and emotional abuse, affect regulation and risk for depression from adolescence to early adulthood. *Child Abuse & Neglect*, 37(1), 4–13.
<https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2012.09.015>
- Moylan, C. A., Herrenkohl, T. I., Sousa, C., Tajima, E. A., Herrenkohl, R. C., & Russo, M. J. (2009). The effects of child abuse and exposure to domestic violence on adolescent internalizing and externalizing behavior problems. *Journal of Family Violence*, 25(1), 53–63. <https://doi.org/10.1007/s10896-009-9269-9>
- Müller, K., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., Richardson, C., & Tsitsika, A. (2014). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565–574.
<https://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2>
- Musetti, A. (2012). L'autonomia emotiva in adolescenza. Separazione, individuazione e solitudine.
- National Child Protection Agency. Child Abuse & Neglect Korea 2016; Ministry of Health and Welfare: Sejong, Korea, 2017
- Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14(2), 180–187.
<https://doi.org/10.1037/a0018984>
- Olson, C. K. (2015). Are electronic games health hazards or health promoters? In *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9781315736495-3>

- Olson, C. K., Kutner, L., & Warner, D. E. (2008). The role of violent video game content in adolescent development. *Journal of Adolescent Research, 23*(1), 55–75. <https://doi.org/10.1177/0743558407310713>
- Pallavicini, F., Pepe, A., & Minissi, M. E. (2019). Gaming in virtual reality: What changes in terms of usability, emotional response and sense of presence compared to Non-Immersive Video Games? *Simulation & Gaming, 50*(2), 136–159. <https://doi.org/10.1177/1046878119831420>
- Park, K. (2014). The effects of parents' neglect and abuse on the school adjustment in adolescents : The Mediating Effects of Social Withdrawal. *Adong Haghoeji, 35*(1), 1–15. <https://doi.org/10.5723/kjcs.2014.35.1.1>
- 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. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Pelanda, E. (2003). Non lo riconosco più. Genitori e figli: per affrontare insieme i problemi dell'adolescenza (Vol. 33). FrancoAngeli.
- Petry, N. M. (2015). *Behavioral addictions: DSM-5 and Beyond*. Oxford University Press, USA.
- Petry, N. M., & O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction, 108*(7), 1186–1187. <https://doi.org/10.1111/add.12162>
- Phinney, J. S., Kim-Jo, T., Osorio, S., & Vilhjalmsdottir, P. (2005). Autonomy and relatedness in Adolescent-Parent disagreements. *Journal of Adolescent Research, 20*(1), 8–39. <https://doi.org/10.1177/0743558404271237>
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA45214929>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior, 45*, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- 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. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0083>
- Qin, H., Rao, P. L., & Zhong, H. Q. (2007). A study on factors of leading to online game addiction. *Chinese Journal of Clinical Psychology, 15*, 155–157.

- Ratelle, C. F., Larose, S., Guay, F., & Senécal, C. (2005). Perceptions of parental involvement and support as predictors of college students' persistence in a science curriculum. *Journal of Family Psychology, 19*(2), 286–293.
<https://doi.org/10.1037/0893-3200.19.2.286>
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mößle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13*(3), 269–277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, 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. <https://doi.org/10.1111/add.12849>
- Robbins, T. W., Curran, H. V., & De Wit, H. (2011). Special issue on impulsivity and compulsivity. *Psychopharmacology, 219*(2), 251–252.
<https://doi.org/10.1007/s00213-011-2584-x>
- Rohner, R. P., Khaleque, A., & Cournoyer, D. E. (2012). Introduction to parental acceptance-rejection theory, methods, evidence, and implications. *Journal of Family Theory & Review, 2*(1), 73-87.
- Rohner, R. (2022). The Ronald and Nancy Rohner Center for the Study of Interpersonal Acceptance and Rejection. *Center for the Study of Interpersonal Acceptance & Rejection*. <https://www.csiar.uconn.edu/>
- Rohner, R. P. (2004). The parental “Acceptance-Rejection syndrome”: universal correlates of perceived rejection. *American Psychologist, 59*(8), 830–840.
<https://doi.org/10.1037/0003-066x.59.8.830>
- Rosenberg, K. P., & Feder, L. C. (2014). An introduction to behavioral addictions. In *Elsevier eBooks* (pp. 1–17). <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-407724-9.00001-x>
- Rudolph, K. D., Flynn, M., & Abaied, J. L. (2008). A developmental perspective on interpersonal theories of youth depression. In *Issues in clinical child psychology*. <https://psycnet.apa.org/record/2008-01178-004>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). Self-Determination Theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. In *Guilford Press eBooks*. <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>

- Ryan, R. M., Kuhl, J., & Deci, E. L. (1997). Nature and autonomy: An organizational view of social and neurobiological aspects of self-regulation in behavior and development. *Development and Psychopathology*, 9(4), 701–728.
<https://doi.org/10.1017/s0954579497001405>
- Ryan, R. M., La Guardia, J. G., Solky-Butzel, J., Chirkov, V., & Kim, Y. (2005). On the interpersonal regulation of emotions: Emotional reliance across gender, relationships, and cultures. *Personal Relationships*, 12(1), 145–163.
<https://doi.org/10.1111/j.1350-4126.2005.00106.x>
- SALA, C. E., & BIGNAMINI, E. Dinamiche intrapsichiche e relazionali nel web: rotte di navigazione per adolescenti e adulti nel cyberspazio
- Salvatore, F. (2019). Game History: Innovazione didattica tra gioco e realtà. *Sapere Pedagogico E Pratiche Educative*, 2019(3), 101–112.
<https://doi.org/10.1285/i26108968n3p101>
- Santesteban-Echarri, O., Ramos-Olazagasti, M., Eisenberg, R., Wei, C., Bird, H. R., Canino, G., & Duarte, C. S. (2017). Parental warmth and psychiatric disorders among Puerto Rican children in two different socio-cultural contexts. *Journal of Psychiatric Research*, 87, 30–36.
<https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2016.12.008>
- Santovecchi, P., & Furnò, G. (2014). Internet Addiction Disorder e giochi di ruolo online. Profiling. I profili dell'abuso, 5(3)
- Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., Rumpf, H., Bowden-Jones, H., Rahimi-Movaghar, A., Chung, T., Chan, E. M. L., Bahar, N., Achab, S., Lee, H. K., Potenza, M. N., Petry, N. M., Spritzer, D. T., Ambekar, A., Derevensky, J. L., . . . Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 271–279.
<https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.039>
- Saxena, N., & Puri, P. (2013). Relationship between risk taking behaviour, personality and sensation seeking tendencies among NCC cadets. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 18(3), 01-06.
- Scabini, E., Marta, E., & Lanz, M. (2007). *The transition to adulthood and family relations*. <https://doi.org/10.4324/9780203965221>
- Scarpa, A., Haden, S. C., & Abercromby, J. M. (2010). Pathways Linking Child Physical Abuse, Depression, and Aggressiveness across Genders. *Journal of*

- Aggression, Maltreatment & Trauma*, 19(7), 757–776.
<https://doi.org/10.1080/10926771.2010.515167>
- Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. (2017a). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321–333. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035>
- Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. (2017b). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321–333. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035>
- Scopus preview - Scopus - Document details - Gamification and education: A literature review. (n.d.). <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84923559781&partnerID=tZOtx3y1>
- Senese, V. P., Bornstein, M. H., Haynes, O. M., Rossi, G., & Venuti, P. (2012). A cross-cultural comparison of mothers' beliefs about their parenting very young children. *Infant Behavior & Development*, 35(3), 479–488.
<https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2012.02.006>
- Şenormancı, Ö., Şenormancı, G., Güçlü, O., & Konkan, R. (2014). Attachment and family functioning in patients with Internet addiction. *General Hospital Psychiatry*, 36(2), 203–207.
<https://doi.org/10.1016/j.genhosppsy.2013.10.012>
- Servidio, R., Gentile, A., & Boca, S. (2018). The mediational role of coping strategies in the relationship between self-esteem and risk of Internet addiction. *Europe's Journal of Psychology*, 14(1), 176–187.
<https://doi.org/10.5964/ejop.v14i1.1449>
- Sharek, D., & Wiebe, E. N. (2014). Measuring Video Game Engagement Through the Cognitive and Affective Dimensions. *Simulation & Gaming*, 45(4–5), 569–592. <https://doi.org/10.1177/1046878114554176>
- Sher-Censor, E., Parke, R. D., & Coltrane, S. (2010). Parents' promotion of psychological autonomy, psychological control, and Mexican–American adolescents' adjustment. *Journal of Youth and Adolescence*, 40(5), 620–632.
<https://doi.org/10.1007/s10964-010-9552-3>
- Siegel DJ. *La Mente Adolescente*. Milan: Raffaello Cortina Editore; 2015.
- Silverberg, S. B., Tennenbaum, D. L., & Jacob, T. (1992). Adolescence and family interaction. In *Springer eBooks* (pp. 347–370). https://doi.org/10.1007/978-1-4899-0694-6_14

- Sim, T., Gentile, D. A., Bricolo, F., Serpelloni, G., & Gulamoydeen, F. (2012). A conceptual review of research on the pathological use of computers, video games, and the internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *10*(5), 748–769. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9369-7>
- Simondon G. (2014). Sulla tecnica. Nocera Inferiore (SA): Orthotes.
- Siomos, K., Floros, G., Fisoun, V., Evaggelia, D., Farkonas, N., Sergeantani, E., Lamprou, M., & Geroukalis, D. (2012). Evolution of Internet addiction in Greek adolescent students over a two-year period: the impact of parental bonding. *European Child & Adolescent Psychiatry*, *21*(4), 211–219. <https://doi.org/10.1007/s00787-012-0254-0>
- Sioni, S. R., Burlison, M. H., & Bekerian, D. A. (2017a). Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, *71*, 11–15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.044>
- Sit, H. F., Chang, C. I., Yuan, G., Chen, C., Cui, L., Elhai, J. D., & Hall, B. J. (2023). Symptoms of internet gaming disorder and depression in Chinese adolescents: A network analysis. *Psychiatry Research-neuroimaging*, *322*, 115097. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2023.115097>
- Skinner, E. A., Johnson, S., & Snyder, T. R. (2005). Six Dimensions of Parenting: A Motivational model. *Parenting: Science and Practice*, *5*(2), 175–235. https://doi.org/10.1207/s15327922par0502_3
- Skoric, M. M., Teo, L. L. C., & Neo, R. L. (2009). Children and video games: Addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology & Behavior*, *12*(5), 567–572. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0079>
- Šmahel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character. *Cyberpsychology & Behavior*, *11*(6), 715–718. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0210>
- Smetana, J. G., Campione-Barr, N., & Metzger, A. (2006). Adolescent development in interpersonal and societal contexts. *Annual Review of Psychology*, *57*(1), 255–284. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.57.102904.190124>
- Smith, G. T., & Cyders, M. A. (2016). Integrating affect and impulsivity: The role of positive and negative urgency in substance use risk. *Drug and Alcohol Dependence*, *163*, S3–S12. <https://doi.org/10.1016/j.drugalcdep.2015.08.038>
- Snodgrass, J. G., Dengah, H. F., Polzer, E. R., & Else, R. J. (2019). Intensive online videogame involvement: A new global idiom of wellness and distress.

- Transcultural Psychiatry*, 56(4), 748–774.
<https://doi.org/10.1177/1363461519844356>
- Soenens, B., Berzonsky, M. D., Vansteenkiste, M., Beyers, W., & Goossens, L. (2005). Identity styles and causality orientations: in search of the motivational underpinnings of the identity exploration process. *European Journal of Personality*, 19(5), 427–442. <https://doi.org/10.1002/per.551>
- Soenens, B., & Beyers, W. (2012). The cross-cultural significance of control and autonomy in parent–adolescent relationships. *Journal of Adolescence*, 35(2), 243–248. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.02.007>
- Soenens, B., & Vansteenkiste, M. (2010). A theoretical upgrade of the concept of parental psychological control: Proposing new insights on the basis of self-determination theory. *Developmental Review*, 30(1), 74–99.
<https://doi.org/10.1016/j.dr.2009.11.001>
- Song, J. J., Li, D. P., Gu, C. H., Zhao, L. Y., Bao, Z. Z., & Wang, Y. H. (2012). Parental Control and Adolescents’ Problematic Internet Use: The Mediating Effect of Deviant Peer Affiliation. *Psychological Development and Education*, 30, 303–311.
- Stattin, H., & Kerr, M. (2000). Parental monitoring: A reinterpretation. *Child Development*, 71, 1072–1085.
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P., & King, D. L. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553–568.
<https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Strunin, L., Díaz-Martínez, L. R., Díaz-Martínez, A., Heeren, T., Winter, M., Kuranz, S., Hernandez-Avila, C. A., Fernández-Varela, H., & Solís-Torres, C. (2015). Parental monitoring and family relations: Associations with drinking patterns among male and female Mexican students. *Addictive Behaviors*, 51, 143–151.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.07.025>
- Stuewig, J., & McCloskey, L. A. (2005). The relation of child maltreatment to shame and guilt among adolescents: Psychological routes to depression and delinquency. *Child Maltreatment*, 10(4), 324–336.
<https://doi.org/10.1177/1077559505279308>
- Su, B., Yu, C., Zhang, W., Su, Q., Zhu, J., & Jiang, Y. (2018). Father–Child longitudinal relationship: Parental monitoring and internet gaming disorder in

- Chinese adolescents. *Frontiers in Psychology*, 9.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00095>
- Sulaksono, A. D., Barlianto, W., & Windarwati, H. D. (2020a). Impact of gaming Disorder against adolescent Emotional intelligence: A Systematic review. *International Journal of Science and Society*, 2(2), 289–305.
<https://doi.org/10.54783/ijsoc.v2i2.123>
- Sultana, M., & Uddin, M. K. (2019). Parental rejection, depression, and internet addiction among young adults. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 34(2), 419–432. <https://doi.org/10.33824/pjpr.2019.34.2.23>
- Teisl, M., & Cicchetti, D. (2007). Physical abuse, cognitive and emotional processes, and Aggressive/Disruptive Behavior problems. *Social Development*, 0(0), 071124114012004-??? <https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2007.00412.x>
- Thiele, S. H. (2007). Developing a healing God image: Young adults' reflections on paternal relational patterns as predictors of God image development during adolescence. Unpublished Doctoral Dissertation, New Orleans Baptist Theological Seminary.
- Throuvala, M. A., Janikian, M., Griffiths, M. D., Rennoldson, M., & Kuss, D. J. (2019a). The role of family and personality traits in Internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 48–62. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.05>
- Tian, L., Chen, H., & Huebner, E. S. (2013). The longitudinal relationships between basic psychological needs satisfaction at school and School-Related Subjective Well-Being in adolescents. *Social Indicators Research*, 119(1), 353–372.
<https://doi.org/10.1007/s11205-013-0495-4>
- Toto, G. A. (2017). Adolescenza e dipendenze comportamentali. *Educare. it* (rivista on line-ISSN: 2039-943X)-Vol, 17
- Tras, Z. (2019). Internet Addiction and Loneliness as Predictors of Internet Gaming Disorder in Adolescents. *Educational Research and Reviews*, 14(13), 465-473.
- Triberti, S., Di Pasquale, C., & Riva, G. (2018). I Mondi Virtuali ei Criteri Multipli: Il Problema Morale nei Videogiochi Massivi. *Lessico di Etica Pubblica*, 1
- Turel, O., & Osatuyi, B. (2017). A peer-influence perspective on compulsive social networking site use: Trait mindfulness as a double-edged sword. *Computers in Human Behavior*, 77, 47–53. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.08.022>

- Uttal, D. H., Meadow, N., Tipton, E., Hand, L. L., Alden, A. R., Warren, C., & Newcombe, N. S. (2013). The malleability of spatial skills: A meta-analysis of training studies. *Psychological Bulletin*, *139*(2), 352–402.
<https://doi.org/10.1037/a0028446>
- Van Den Broeck, A., Ferris, D. L., Chang, C. H., & Rosen, C. C. (2016). A review of Self-Determination Theory's basic psychological needs at work. *Journal of Management*, *42*(5), 1195–1229. <https://doi.org/10.1177/0149206316632058>
- Vansteenkiste, M., & Ryan, R. M. (2013). On psychological growth and vulnerability: Basic psychological need satisfaction and need frustration as a unifying principle. *Journal of Psychotherapy Integration*, *23*(3), 263–280.
<https://doi.org/10.1037/a0032359>
- Vansteenkiste, M., Ryan, R. M., & Soenens, B. (2020). Basic psychological need theory: Advancements, critical themes, and future directions. *Motivation and Emotion*, *44*(1), 1–31. <https://doi.org/10.1007/s11031-019-09818-1>
- Vukosavljević-Gvozden, T., Filipović, S., & Opacic, G. (2015). The mediating role of symptoms of psychopathology between irrational beliefs and internet gaming addiction. *Journal of Rational-emotive & Cognitive-behavior Therapy*, *33*(4), 387–405. <https://doi.org/10.1007/s10942-015-0218-7>
- Vygotsky, L. S. (1977). The development of higher psychological functions. *The Soviet Review*, *18*(3), 38–51. <https://doi.org/10.2753/rss1061-1428180338>
- Wang, C., Chan, C. L. W., Mak, K., Ho, S., Wong, P. W., & Ho, R. T. H. (2014). Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study. *The Scientific World Journal*, *2014*, 1–9. <https://doi.org/10.1155/2014/874648>
- Wang, H. R., Cho, H., & Kim, D. (2018). Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder. *Journal of Affective Disorders*, *226*, 1–5.
<https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08.005>
- Wang, Y., Kong, F., Kong, X., Zhao, Y., Lin, D., & Liu, J. (2017). Unsatisfied relatedness, not competence or autonomy, increases trait anger through the right amygdala. *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience*, *17*(5), 932–938. <https://doi.org/10.3758/s13415-017-0523-y>

- Wei, H.-T., Chen, M.-H., Huang, P.-C., & Bai, Y.-M. (2012). The association between online gaming, social phobia, and depression: An internet survey. *BMC Psychiatry*, 12, 92. <http://dx.doi.org/10.1186/1471-244X-12-92>
- Weinstein, A., Dorani, D., Elhadif, R., Bukovza, Y., Yarmulnik, A., & Dannon, P. (2015). Internet addiction is associated with social anxiety in young adults. *Annals of Clinical Psychiatry*, 27, 4–9
- Weiss, M., Baer, S., Allan, B. A., Saran, K., & Schibuk, H. (2011). The screens culture: impact on ADHD. *Adhd Attention Deficit and Hyperactivity Disorders*, 3(4), 327–334. <https://doi.org/10.1007/s12402-011-0065-z>
- Wentzel, K. R. (2017). Peer relationships, motivation, and academic performance at school, u: AJ Elliot, CS Dweck, & DS Yeager (Eds.), *Handbook of competence and motivation: Theory and application*
- Wehmeyer, M. L., Shogren, K. A., Little, T. D., & Lopez, S. J. (2017). Development of Self-Determination through the Life-Course. In Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-94-024-1042-6>
- Williams, K. D., & Carter-Sowell, A. R. (2009). Marginalization through social ostracism: Effects of being ignored and excluded. In *Cambridge University Press eBooks* (pp. 104–122). <https://doi.org/10.1017/cbo9780511804465.006>
- Wilson, R. S., Boyle, P. A., Levine, S. R., Yu, L., Anagnos, S. E., Buchman, A. S., Schneider, J. A., & Bennett, D. A. (2012). Emotional neglect in childhood and cerebral infarction in older age. *Neurology*, 79(15), 1534–1539. <https://doi.org/10.1212/wnl.0b013e31826e25bd>
- Wolf, M. J. P. (2005). AN INTRODUCTION TO THE VIDEO GAME THEORY. *Formats: Revista De Comunicació Audiovisual.*, 4.
- Wood, R. T. A. (2007). Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169–178. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9118-0>
- Wood, R. T. A., Gupta, R., Derevensky, J. L., & Griffiths, M. D. (2004). Video game playing and gambling in Adolescents: common risk factors. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 14(1), 77–100. https://doi.org/10.1300/j029v14n01_05
- Wu, A. M. S., Lei, L. L. M., & Ku, L. (2013a). Psychological needs, purpose in life, and problem video game playing among Chinese young adults. *International*

- Journal of Psychology*, 48(4), 583–590.
<https://doi.org/10.1080/00207594.2012.658057>
- 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. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>
- Yan, W., Li, Y., & Song, N. (2013). The Relationship between Recent Stressful Life Events, Personality Traits, Perceived Family Functioning and Internet Addiction among College Students. *Stress and Health*, 30(1), 3–11.
<https://doi.org/10.1002/smi.2490>
- Yao, M., He, J., Ko, D., & Pang, K. (2014a). The influence of personality, parental behaviors, and Self-Esteem on internet addiction: a study of Chinese college students. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(2), 104–110.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0710>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yen, J., Liu, T., Wang, P., Chen, C., & Ko, C. (2017). Association between Internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: Impulsivity and hostility. *Addictive Behaviors*, 64, 308–313.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.04.024>
- Yoo, J., & Huang, C. (2013). Long-Term Relationships among Domestic Violence, Maternal Mental Health and Parenting, and Preschool Children’s Behavior Problems. *Families in society-The Journal of Contemporary Social Services*, 94(4), 268–276. <https://doi.org/10.1606/1044-3894.4321>
- Young, K. S. (1997, August). What makes online usage stimulating? Potential explanations for pathological Internet use. Symposia paper presented at the 105th Annual Meeting of the American Psychological Association, Chicago
- Yu, S., Wu, A. M. S., & Pesigan, I. J. A. (2015). Cognitive and psychosocial health Risk factors of social networking addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(4), 550–564. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9612-8>
- Yu, T., Bian, Y., Han, P., & Wang, P. (2017). Associations between psychosocial factors and generalized pathological internet use in Chinese university students: A longitudinal cross-lagged analysis. *Computers in Human Behavior*, 72, 178–188. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.048>

- Zhang, J., Chen, S., Jiang, Q., Dong, H., Zhao, Z., Du, X., & Dong, G. (2021). Disturbed craving regulation to gaming cues in internet gaming disorder: Implications for uncontrolled gaming behaviors. *Journal of Psychiatric Research, 140*, 250–259. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2021.05.051>
- Zhang, J., Hu, Y., Wang, Z., Wang, M., & Dong, G. (2020). Males are more sensitive to reward and less sensitive to loss than females among people with internet gaming disorder: fMRI evidence from a card-guessing task. *BMC Psychiatry, 20*(1). <https://doi.org/10.1186/s12888-020-02771-1>
- Zhou, Q., Eisenberg, N., Losoya, S. H., Fabes, R. A., Reiser, M., Guthrie, I. K., Murphy, B. C., Cumberland, A., & Shepard, S. A. (2002). The relations of Parental warmth and Positive Expressiveness to Children's Empathy-Related Responding and Social Functioning: a longitudinal study. *Child Development, 73*(3), 893–915. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.00446>
- Zhou, W., Zheng, H., Wang, M., Zheng, Y., Chen, S., Wang, M., & Dong, G. (2021). The imbalance between goal-directed and habitual systems in internet gaming disorder: Results from the disturbed thalamocortical communications. *Journal of Psychiatric Research, 134*, 121–128. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2020.12.058>
- Zhou, Z., Gao, Y., & Yao, J. (2012). Cognitive Biases toward Internet Game-Related Pictures and Executive Deficits in Individuals with an Internet Game Addiction. *PLOS ONE, 7*(11), e48961. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0048961>
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2021.106128>
- Zhu, J., Wei, Z., 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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.079>
- Zou, H., Deng, Y., Wang, H., Yu, C., & Zhang, W. (2022). Perceptions of School Climate and Internet Gaming Addiction among Chinese Adolescents: The Mediating Effect of Deviant Peer Affiliation. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 19*(6), 3604. <https://doi.org/10.3390/ijerph19063604>

