

# AESVI

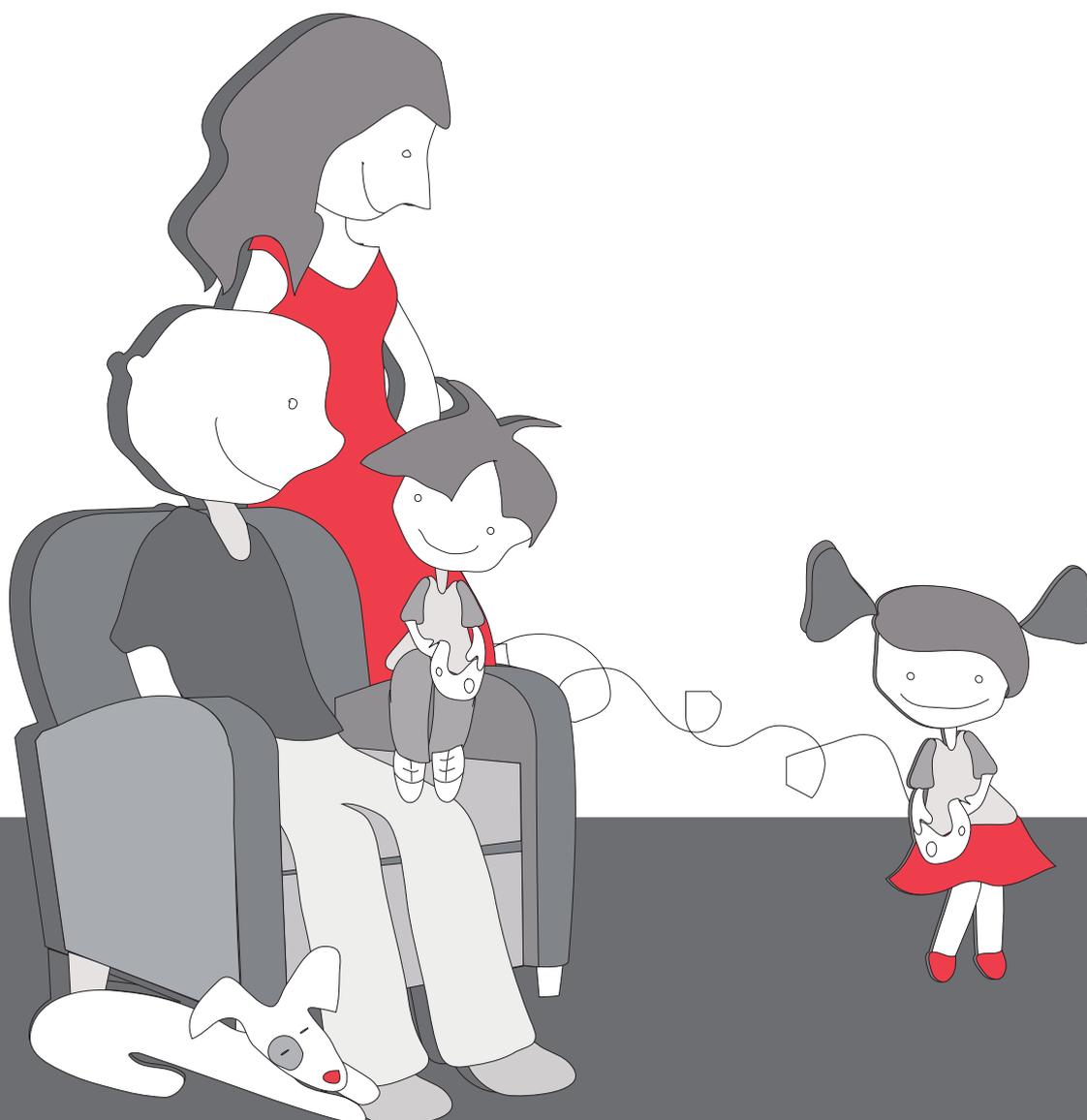
ASSOCIAZIONE EDITORI SOFTWARE VIDEOLUDICO ITALIANA

## Cultura del videogioco: mondo giovanile e mondo adulto a confronto

Dicembre 2006

in collaborazione con:  
Istituto IARD

con il patrocinio di:  
Ministero per le Politiche Giovanili e le Attività Sportive



Il focus della ricerca .....	pag. 4
Videogioco e nuove tecnologie .....	pag. 5
Videogioco e socialità .....	pag. 9
Genitori e figli: quale comunicazione?.....	pag. 13
Per concludere .....	pag. 19
Come è stata condotta la ricerca: la nota metodologica.....	pag. 21
<b>AESVI</b> .....	pag. 23
<b>Istituto IARD</b> .....	pag. 23

## Il focus della ricerca

L'indagine promossa da Aesvi e realizzata dall'Istituto IARD ha un triplice obiettivo:

1. indagare il rapporto tra uso del videogioco e apprendimento delle nuove tecnologie in generale;
2. esplorare l'indotto relazionale del videogiocare, per comprendere quanto il videogioco possa essere uno strumento di socialità e scambio tra i pari;
3. analizzare il gap generazionale tra genitori e figli, nell'uso e nella conoscenza del videogioco, attraverso l'analisi e il confronto dei loro giudizi ed eventuali pregiudizi.

### Videogiochi e nuove tecnologie

In questo primo ambito, la ricerca mira a esplorare la contiguità dei giovani alle nuove tecnologie che si traduce in una investigazione della dotazione tecnologica di cui dispongono gli studenti di oggi; delle abilità, capacità e della frequenza d'uso dei diversi dispositivi tecnologici; del ruolo avuto dagli adulti significativi nell'apprendimento del loro utilizzo.

Il passaggio successivo è quello di inserire in questo quadro generale l'esperienza del videogioco per comprenderne il posizionamento e la connessione con il più generale uso delle nuove tecnologie.

**Di quali strumenti sono dotati gli studenti di oggi? Li sanno usare? Li usano? Quando l'hanno fatto la prima volta? Con chi? Chi sono i "maestri"? Che ruolo ha avuto il videogioco?**

### Videogiochi e socialità

Spesso l'immagine del video-giocatore veicolata dai media è quella di una persona sola davanti ad uno schermo, estraniata dal mondo circostante.

D'altronde le informazioni empiriche sul tema, evidenziano che la realtà frequentemente è un'altra: spesso chi videogioca lo fa con amici (presenti fisicamente o virtualmente) e, anche quando non è così, il videogioco è argomento di conversazione e scambio tra pari.

Tutto ciò facilitato dal fatto che i nuovi videogiochi in rete (che si stanno affermando sempre più) ampliano enormemente queste possibilità di interazione anche a distanza.

In questo ambito, la ricerca mira a verificare se il videogioco produca isolamento o se attivi modalità di comunicazione alternative e, quindi, apporti un nuovo indotto relazionale tra i giovani di oggi.

**I ragazzi parlano dei videogiochi tra loro? Quanto spesso? Più o meno che di molti altri argomenti? Si ritrovano per giocare assieme? Che dinamiche di gruppo genera il videogioco? Gli amici insegnano i "trucchi" per giocare meglio? Quanti giocano in rete? Come vivono questa esperienza? Dai contatti virtuali finalizzati al gioco si passa poi a conoscenze reali?**

### Genitori e figli: quale comunicazione?

L'ipotesi da verificare sottostante questa tematica è che il confronto/scontro tra figli-fautori e genitori-detrattori nasconda in realtà un confronto tra giovani che conoscono il videogioco e adulti che ne sono per lo più estranei perché introdotti all'uso delle nuove tecnologie in fasi diverse della vita: ludica i primi, lavorativa i secondi.

Il confronto, quindi, non è tra soggetti ugualmente competenti ma giudizi dei figli da una parte e pregiudizi dei genitori dall'altra.

Il disallineamento di opinioni, quindi, sorgerebbe a causa di un vero e proprio gap generazionale che si traduce in un gap tra videogiocatori e non videogiocatori.

**Quanti genitori hanno vissuto l'esperienza del videogioco? Quanti, invece, ne sono estranei? Quanti videogiocano? E quanti lo fanno con i figli? Quanti avrebbero le capacità ma sono diffidenti?**

# 1. Videogioco e nuove tecnologie

## Strumenti dell'essere e strumenti del fare

Una prima analisi dei dati emersi si concentra sull'uso del computer da parte degli studenti e dei loro genitori. Uno sguardo preliminare alle dotazioni tecnologiche presenti nelle famiglie e nelle scuole coinvolte nell'indagine, ci mostra che la presenza di PC e cellulari di proprietà dei figli riguarda ormai la quasi totalità delle famiglie italiane con figli diciassetenni/diciottenni studenti (il 90% possiede un pc da tavolo e il 97% un cellulare). Si tratta, quindi, di strumenti che fanno parte della quotidianità di questi giovani in modo pressoché globale: oggi le distinzioni tra gruppi e le relative appartenenze passano quindi attraverso i dettagli tecnici di questi oggetti oppure attraverso il possesso di altri gadget tecnologici meno diffusi. Inoltre le connessioni a Internet presenti nei nuclei familiari in questione sono in ampia misura di tipo veloce (il 49% possiede un collegamento ADSL-ISDN e un altro 7% tramite fibra ottica) e che il tradizionale collegamento via modem a 56K riguarda ormai una quota ridotta di soggetti (appena il 20% del campione).

A questa ampia diffusione domestica del PC e di Internet corrisponde un' altrettanto massiccia presenza nelle scuole: il 93% degli studenti intervistati, infatti, afferma che può accedere al computer anche a scuola. Esiste però una fondamentale differenza tra i due ambiti: mentre a casa l'accesso al PC è in larga misura autonomo, a scuola risulta invece limitato alle ore di lezioni e vincolato alla presenza degli insegnanti (è così per l'81% dei rispondenti). Questo dato aiuta a capire perché gli studenti utilizzino il computer molto più a casa che a scuola, come mostra la tabella.

Frequenza di utilizzo del computer a casa e a scuola da parte degli studenti  
(% di colonna – basi: A casa = 1.033; A scuola = 1.027)

	A casa	A scuola
-Tutti giorni	60	2
- Più volte la settimana	21	35
- Una volta la settimana	7	18
- Più raramente	5	26
- Mai	6	19
Totale	100	100

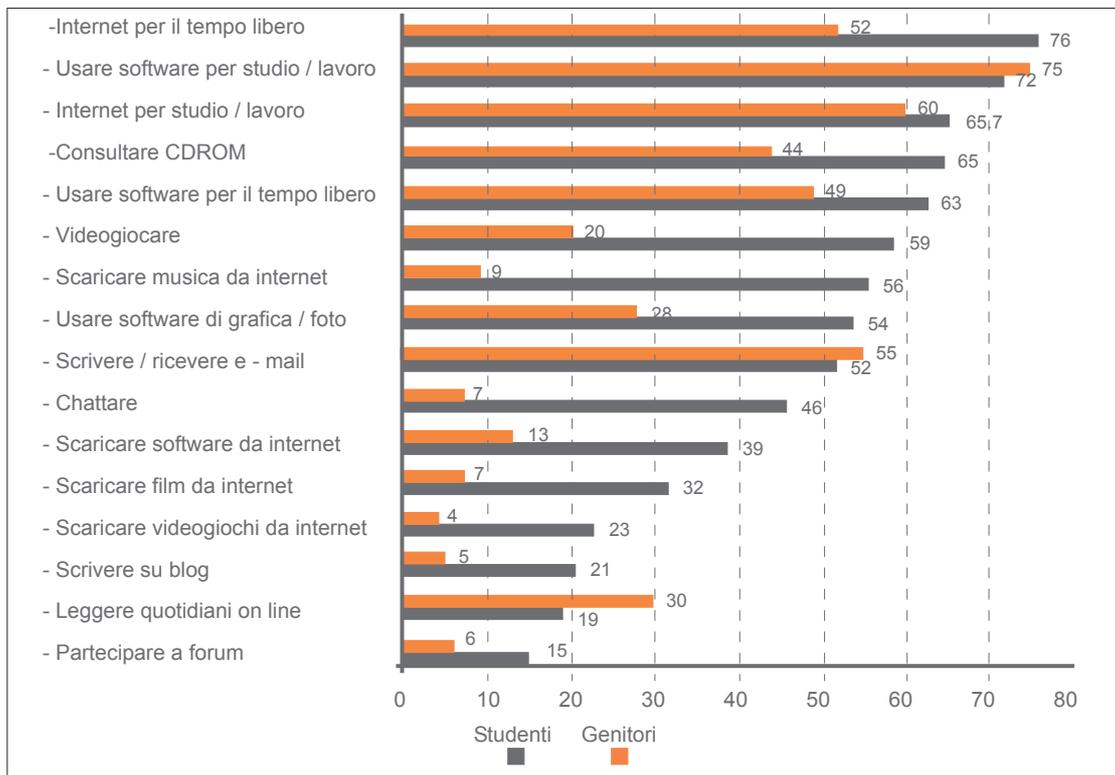
Non si creda, però che se gli istituti rendessero più accessibili i PC questi verrebbero usati in maniera altrettanto consistente sia a scuola che a casa. Infatti, il computer è, per gli studenti, non solo uno strumento di studio, ma anche un importante supporto per il tempo libero.

I giovani usano certo il PC per studiare, soprattutto utilizzando i software standard di calcolo e videoscrittura e cercando informazioni per la scuola in Internet, ma ne fanno anche, e massicciamente, un uso ludico e legato al tempo libero. Attività quali la navigazione on line, il videogioco, il download di musica, la comunicazione via mail-chat e il fotoritocco sono ormai entrate nelle abitudini della maggioranza degli studenti.

Questa dimensione ludico / espressiva / ricreativa del PC sembra essere patrimonio solo dei più giovani e non riguardare in misura altrettanto diffusa i loro genitori. Uno strumento dell'essere dunque contrapposto ad uno strumento del fare. I genitori infatti, quando utilizzano il computer, si limitano al lavoro, alla comunicazione via e-mail e alla navigazione in internet con un particolare riguardo all'informazione on line. In sostanza, per i genitori prevale nettamente una visione del computer e di Internet improntata alla strumentalità e all'impegno: entro questa visione, trovano quindi poco spazio attività ricreative, che pure sarebbero anche per loro a portata di mano.

**L'uso del computer e di internet per i genitori è legato alla strumentalità e all'impegno. I giovani invece privilegiano la dimensione ludico - espressiva - ricreativa**

Uso almeno settimanale del PC per le attività elencate (% di studenti e genitori capaci di usare il PC - Base minima studenti = 980 ; Base minima genitori = 505)



## La prima volta dei figli? Videogiocando

La differenza tra figli e genitori nell'uso del PC è certamente imputabile a vincoli esterni, quali ad esempio la disponibilità di tempo libero e la differente fase del ciclo di vita, ma un ruolo importante nel generarla è giocato dalla diversa socializzazione al PC di genitori e figli. I genitori sembrano aver perso la possibilità di "apprendere il PC" come strumento di svago e tempo libero: si osserva, infatti, che mentre l'approccio al computer è avvenuto, per i genitori, in media a 30 anni, per i figli l'età media scende a 10 anni. Questo dato, il riflesso a livello individuale delle dinamiche macrosociali relative alla diffusione dei computer del nostro Paese, è fonte di una prima riflessione sul gap generazionale esistente tra genitori e figli: i primi sono stati socializzati a questo strumento in una fase adulta, mentre per i secondi il contatto è avvenuto precocemente, quando la dimensione ludica è ancora prevalente su quella strumentale. Osserviamo inoltre, a questo proposito che i videogiocatori presenti nel nostro campione hanno avuto i primi contatti con il computer più precocemente degli altri studenti (a 9 anni, in media). L'analisi, poi, del modo in cui i giovani sono entrati in contatto con il computer e hanno imparato a usarlo, può aiutare a gettare luce sulle differenze generazionali tra figli e genitori e sul modo in cui i giovani vivono il rapporto con le nuove tecnologie informatiche.

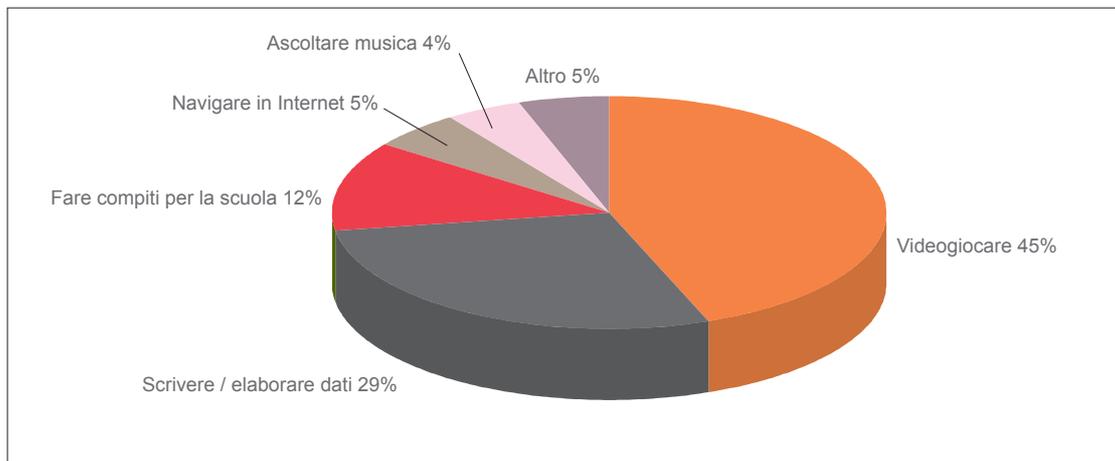
Iniziamo dalle persone presenti la prima volta in cui i giovani hanno usato il PC. Il ruolo dei genitori e degli adulti significativi (tipicamente insegnanti) è stato rilevante nel generare questo incontro: ha usato il computer per la prima volta "da solo" appena l'11% e con amici il 14%. I genitori erano invece presenti nel 36% dei casi e gli altri adulti per il 27%.

## Il 45% dei bambini familiarizza con il PC attraverso il videogioco. Un intervistato su tre dichiara: "Ho imparato da solo a usare il PC grazie al videogioco"

In un'ampia quota di casi (45%), l'attività con cui i bambini hanno familiarizzato con la macchina è stata il videogioco, seguito dall'impiego dei software standard per scrittura e analisi dati (29%). In sostanza, quindi, gli studenti del nostro campione sono stati introdotti all'uso del computer da adulti, genitori e insegnanti, che hanno saputo però prescindere dalla loro socializzazione tardiva e basata sul lavoro, per dare spazio alla dimensione ludica delle nuove tecnologie.

Ulteriori suggestioni vengono da altri due elementi presenti nei nostri dati: in primo luogo, abbiamo proposto un'affermazione piuttosto forte: *Ho imparato da solo a usare il PC grazie al videogioco*: un intervistato su tre si è dichiarato d'accordo con questa frase. In secondo luogo, osserviamo che esiste una relazione piuttosto stretta tra competenza dichiarata nell'uso del computer e frequenza di videogioco. Anche questo dato suggerisce, quindi, che il modo in cui si impara a usare il computer abbia a che vedere con il videogioco più di quanto si potrebbe supporre.

Attività prevalente le prime volte che si è usato il PC (% di studenti- Base = 992)



## L'apprendimento

A tutti gli intervistati capaci dato un supporto complessivo più o meno forte. Emerge un altro aspetto dello scarto intergenerazionale tra figli e genitori rispetto alle nuove tecnologie: padri e madri risultano essere persone che hanno avuto un ruolo piuttosto marginale nel processo di apprendimento (la madre, addirittura, ha contribuito “molto” o “abbastanza” soltanto per 1 ragazzo su 10, mentre il padre per 3 su 10). Risultano, invece, centrali gli insegnanti (hanno contribuito “molto” o “abbastanza” secondo il 55% del campione) e, soprattutto, i pari (gli amici per il 51% del campione, i compagni di classe per il 37%, fratelli o sorelle per il 33%, altri giovani per il 29%). In sintesi, i genitori sembrano avere un ruolo modesto nell'avvicinamento dei bambini al PC e limitatamente alla primissima fase di questo processo; successivamente interviene invece l'istruzione formale e, in larga misura, la capacità di imparare facendo e il mettersi in rete con altri giovani che ne sanno di più e possono dare una mano.

**Modesto il ruolo dei genitori nell'avvicinamento al PC: centrali gli insegnanti (hanno contribuito “molto” o “abbastanza” per il 55% del campione) e i pari (compagni di classe per il 37%, fratelli o sorelle per il 33%, altri giovani per il 29%)**

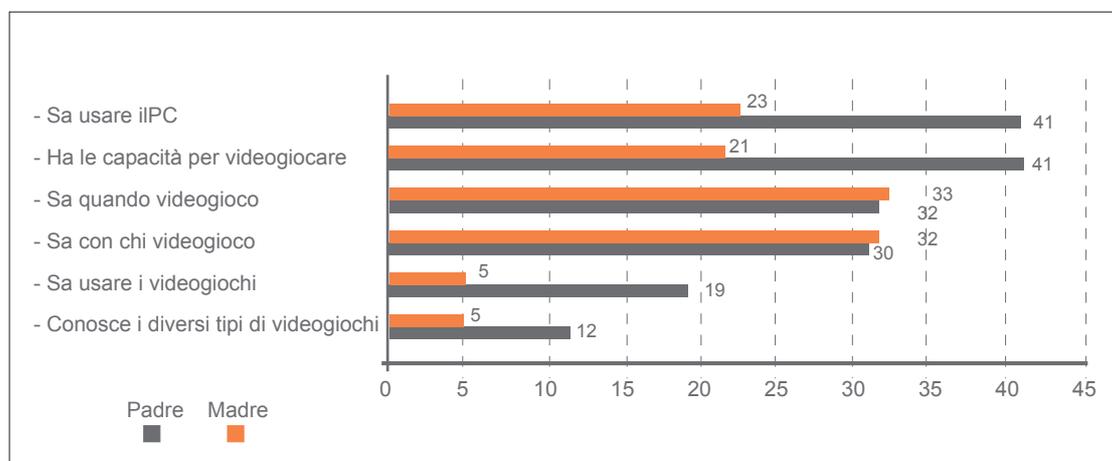
## Genitori e figli: un gap incolmabile?

Alla luce di quanto visto sinora, non stupisce che gli unici supporti di qualche rilievo dati dai genitori ai figli nelle attività legate al computer risultino essere l'assistenza in presenza di problemi di software (21% del campione) e il pagamento on line (13%), entrambi aspetti tecnici e strumentali della tecnologia informatica. In sostanza, gli studenti intervistati mostrano di essere ampiamente autonomi davanti allo schermo, che usano per studiare, ma anche per divertirsi, diversamente dai loro genitori. Ma cosa pensano i figli intervistati in merito alla perizia in campo tecnologico dei propri genitori? I ragazzi intervistati valutano diversamente i padri e le madri. In particolare, ai primi è riconosciuta una competenza decisamente maggiore, anche se sempre e comunque ridotta. Ecco allora che, nel 41% dei casi, i figli reputano i padri capaci di usare il PC “molto” o “abbastanza” bene, attribuendo loro anche le abilità necessarie per videogiocare; solo il 20%, di contro, pensa la stessa cosa delle madri.

**I figli ritengono che i genitori non sappiano usare le tecnologie informatiche, ma riconoscono, in misura rilevante (lo afferma il 41%), che soprattutto i padri abbiano le capacità per videogiocare (29%)**

Avere le capacità non significa però essere capaci di videogiocare, né tanto meno conoscere i videogiochi, come mostreranno i dati. Osserviamo, inoltre, che alle madri è riconosciuta quanto ai padri solo la capacità di essere informate sull'attività pratica di videogioco dei figli (un terzo dei genitori, secondo i figli, sa quanto e con chi questi ultimi videogiocano).

Studenti che reputano il padre o la madre capaci di svolgere le attività indicate “molto” o “abbastanza” bene (% - Base minima studenti = 947)



In sostanza, quindi, i figli vedono in maggioranza i genitori come scarsamente capaci di usare le tecnologie informatiche, soprattutto per fini ludici. Rispetto al videogiochi, in particolare, la capacità di utilizzo, la conoscenza e la frequenza di utilizzo sono repute caratteristiche assolutamente secondarie nella popolazione dei padri e marginali in quella delle madri.

## 2. Videogioco e socialità

Un pregiudizio emerso dalla ricerca è strettamente legato ad uno stereotipo diffuso che individua il videogiocatore come una persona che passa molte ore sola davanti ad uno schermo, estraniata dal mondo circostante e, di conseguenza, isolata. La realtà sembra essere un'altra: per lo più chi videogioca lo fa per sessioni non prolungate, con amici (presenti fisicamente o, grazie alle nuove applicazioni, anche virtualmente); anche quando non è così, il videogioco è argomento di conversazione e scambio tra pari.

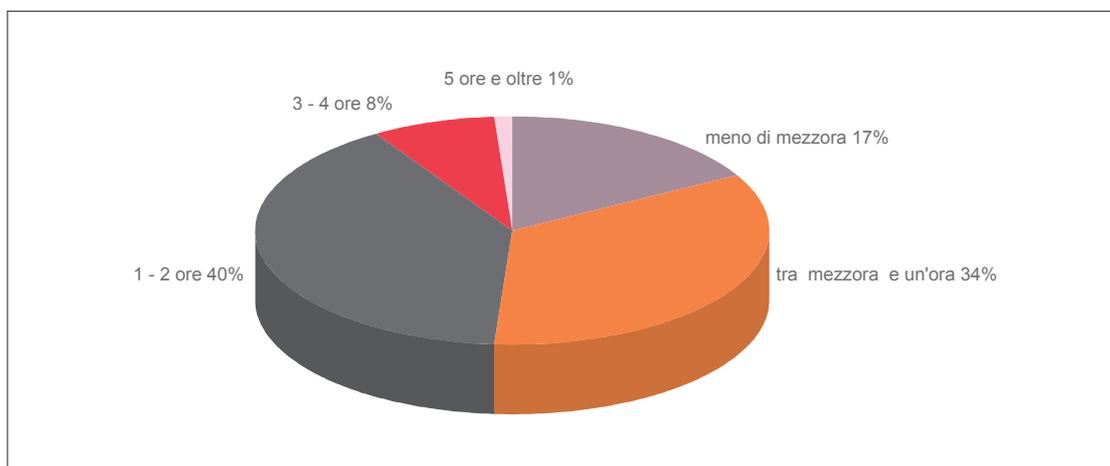
Videogioco, dunque, non come esperienza totalizzante e alienante bensì come passatempo tra gli altri, che non preclude la relazionalità ma di cui, anzi, è spesso parte e catalizzatore.

### Quanto videogioco?

Un primo dato che va nella direzione di scardinare alcuni stereotipi diffusi che vedono le nuove generazioni perennemente incollate allo schermo, riguarda le sessioni di gioco: è un'esigua minoranza a trascorrere un tempo prolungato videogiocando. Al contrario la maggior parte dei giovani intervistati videogioca per sessioni brevi fino alle due ore.

### La maggior parte dei giovani intervistati videogioca per sessioni brevi fino alle due ore

Studenti e videogioco: durata media della sessione di gioco (% - Base = 848)



La durata della singola sessione è correlata alla frequenza di gioco: tendenzialmente chi gioca più spesso lo fa anche per un tempo più lungo. Tuttavia, anche tra i giocatori quotidiani la percentuale di coloro che giocano almeno 5 ore è pari a 4% mentre la maggior parte gioca fino ad un massimo di due ore: ulteriore segnale contrario agli stereotipi diffusi. Nel complesso, coloro che giocano tutti i giorni e per 3 ore o più sono pari a circa il 5% della popolazione studentesca totale.

### Una tribù che videogioca

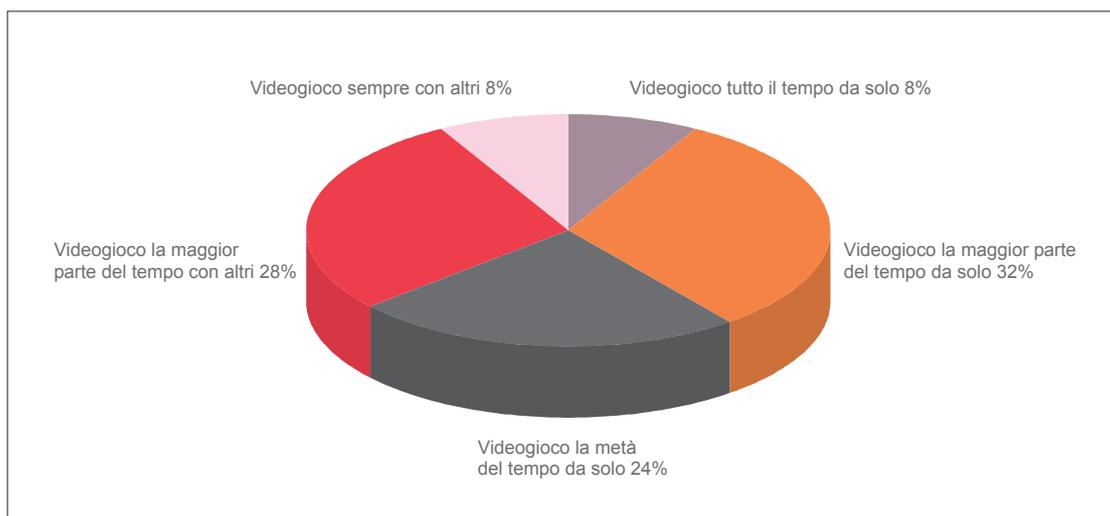
Partiamo dal pregiudizio: il 59% dei genitori intervistati pensa che il videogioco sia fonte di isolamento. Ma cosa accade in realtà? La quota di studenti che dichiarano di giocare sempre da soli è pari a meno del 10%: sono appena otto giovani su cento a giocare sempre in solitaria. All'estremo opposto troviamo che coloro che dichiarano di non giocare mai da soli sono l'8%. A questi si aggiungono un altro 28% di intervistati che afferma di giocare la maggior parte del tempo con altri ed un 24% che gioca con altri per metà del tempo: nel complesso è il 60% dei giovani a giocare almeno la metà del tempo in compagnia.

**Il 59% dei genitori intervistati pensa che il videogioco sia fonte di isolamento, ma in realtà sono otto su cento gli studenti che dichiarano di giocare sempre in solitaria. Il 60% dei giovani gioca almeno la metà del tempo in compagnia**

E da chi è formata questa tribù che si ritrova fisicamente nello stesso luogo per giocare insieme? Il ruolo primario è ricoperto da fratelli e sorelle (2 su 5 indicano che sono loro le persone presenti sempre o spesso nel tempo dedicato al videogioco), seguiti a stretta distanza (un solo punto percentuale) dagli amici, dai compagni di classe (per il 17%) e dai fidanzati (16%). Il padre e la madre sono praticamente assenti (li indica presenti solo il 4% del campione).

Non solo. I pari risultano anche essere i partner di gioco più apprezzati: ancora una volta, infatti, sono amici e compagni di classe, fratelli, sorelle e altri coetanei ad occupare i posti con le percentuali maggiori. La solitudine totale è apprezzata da appena il 6% dei giovani.

Studenti e videogioco: Il tempo dedicato al videogioco (% - Base = 845)



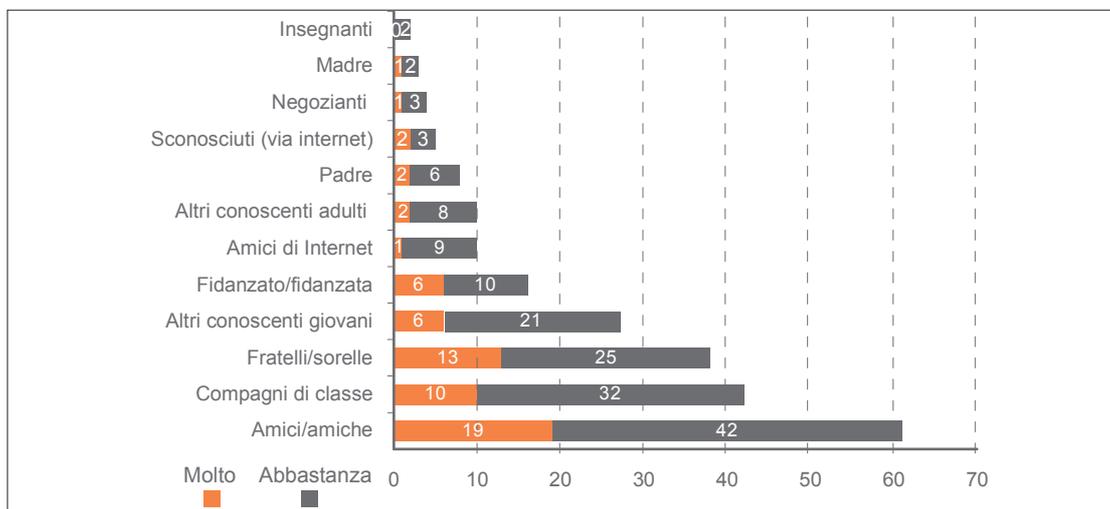
## La tribù che videogioca è composta da fratelli, sorelle, amici e compagni di classe. I pari risultano essere i partner di gioco più apprezzati

Ma sono sempre i pari ad insegnare trucchi e nuovi modi per migliorare se stessi? Nel caso dell'apprendimento, i giovani sono per lo più propensi a dichiarare di "aver imparato da soli a videogiocare" (87%).

Tuttavia è ipotizzabile che l'autoapprendimento sia da limitarsi alla fase prettamente iniziale magari coincidente con l'avvicinamento con le nuove tecnologie più in generale.

Infatti, nel momento in cui si chiede agli studenti se alcune persone abbiano insegnato o insegnino a giocare con i videogiochi, le percentuali di coloro che dichiarano "molto" o "abbastanza" sono elevate: oltre 6 intervistati su 10 affermano che gli amici hanno un ruolo importante nella trasmissione di conoscenze e capacità legate al gioco; oltre 4 su 10 affermano la stessa cosa per i compagni di classe.

Studenti e videogioco: Chi insegna a videogiocare? (% - Base minima 837)



## Tam-tam videogioco

Considerando diverse tematiche potenzialmente oggetto di confronto tra i pari del target intervistato, emerge che i temi principali sono le esperienze dirette, in particolare relative all'attività scolastica, seguite da media e forme di intrattenimento mediatico (televisione, sport, film cinema) e dai videogiochi. Questi risultano, tuttavia, tutt'altro che marginali: sono argomento di conversazione quotidiano per circa due giovani su cinque, precedendo cronaca, politica e cultura (libri e letture). Inoltre, ben il 66% ne parla almeno qualche volta. Anche tra coloro che si dichiarano non giocatori, troviamo che un ragazzo su 10 è coinvolto nell'argomento almeno una volta a settimana.

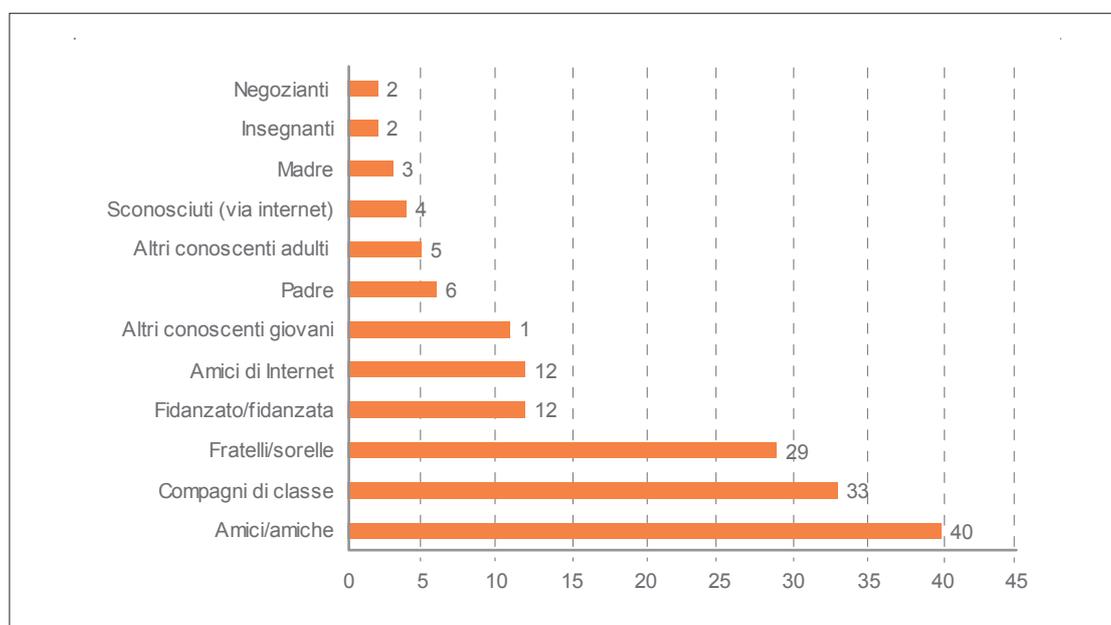
Dopo aver osservato che il videogioco è un argomento di conversazione tra pari diffuso anche se non prioritario, passiamo a considerare quali sono gli interlocutori privilegiati di questo tema.

Come mostra il grafico, è possibile osservare che il tema dei videogiochi risulta essere argomento di conversazione prevalentemente con persone di pari età o poco distante e che si conoscono personalmente, cui si aggiungono gli amici conosciuti tramite la rete. Per oltre un giovane su dieci, infatti (il 12%), il videogioco coinvolge anche gli amici di Internet. Meno coinvolti anzi, praticamente esclusi, tutti gli adulti significativi che risultano interlocutori marginali sul tema dei videogiochi.

Ancora i pari consigliano la maggior parte delle volte titoli e contenuti: danno spesso consigli gli amici per il 25%, i fratelli per il 16%, ed i compagni di classe per il 13%.

**Per due giovani su cinque i videogiochi sono argomento di conversazione quotidiano. Tra i non giocatori un ragazzo su 10 è coinvolto nell'argomento almeno una volta alla settimana**

Studenti e videogioco: gli interlocutori almeno settimanali (% - Base minima = 1.023)



## Il gioco in rete

I dati su questa modalità di gioco confermano l'importanza dello scambio tra pari.

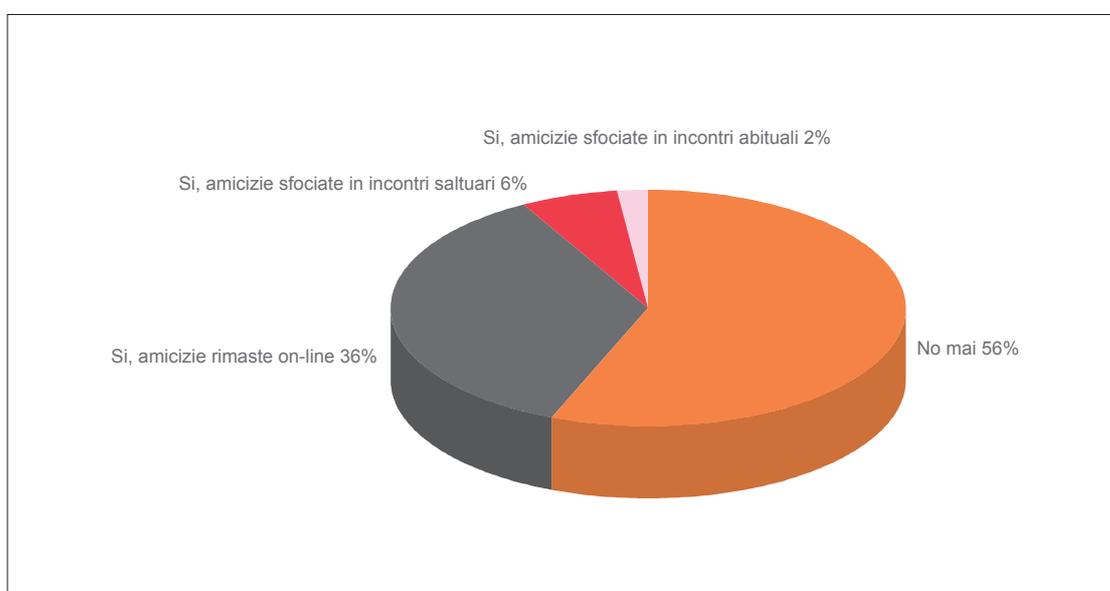
Gli interlocutori degli studenti che dichiarano di giocare in rete sono diversi in termini di rapporto di conoscenza e non c'è un soggetto nettamente privilegiato, anche se sono prediletti gli amici e le persone sconosciute italiane mentre sono esclusi con più facilità (43% di "mai" o "quasi mai") gli sconosciuti stranieri connessi.

## Un giocatore su due stringe nuove amicizie attraverso il gioco in rete: il gioco on line è quindi facilitatore di nuove conoscenze

Il gioco in rete sembra, dunque, facilitare nuove conoscenze perché offre nuovi strumenti di contatto che vanno oltre l'incontro diretto consentendo di fare amicizia anche senza essere nello stesso momento nello stesso luogo. Si tratta di una nuova forma di conoscenza indiretta, ma allo stesso tempo protetta dal fatto che avviene dalla propria casa o camera.

A questo punto è interessante indagare se e come le eventuali conoscenze tramite la rete diventino delle amicizie vere e proprie. Ebbene: circa un giocatore in rete su due (44%) ha sfruttato questo nuovo canale di conoscenza, stringendo amicizie tramite Internet. Inoltre, è da evidenziare come queste sono spesso occasione di confronto anche su tematiche diverse da quelle del videogioco tout court: infatti, ben il 73% dei giocatori in rete e che ha conosciuto tramite questa nuove persone, parla almeno "raramente" anche di argomenti estranei all'intrattenimento videoludico.

Studenti e videogioco: Hai allacciato nuove amicizie videogiocando in rete?  
(% - Base: Giocatori in rete = 246)



L'attività prevalente con le amicizie della rete è chiacchierare on line: quasi la metà dei giocatori in rete lo fa "più volte la settimana" e, nel complesso, ben l'81% di questi lo fa almeno "qualche volta al mese". Seguono poi le attività legate allo spazio virtuale e alla circolazione di informazioni tecniche prevalentemente legate al gioco (lo scambio di informazioni e il videogioco stesso coinvolge più di 6 giocatori in rete su 10).

A osservare i dati nel loro complesso si può affermare che da una parte il gioco in rete è ancora poco diffuso; dall'altra, che la minoranza che ne fruisce in modo più incisivo ha anche un rapporto diverso con la rete e ne sfrutta maggiormente le potenzialità anche sul piano delle relazioni sociali. Sembra, volendo sintetizzare, che ci sia un'avanguardia di tecnologici che prima e più degli altri si addentra verso le nuove frontiere della comunicazione offerte dalle nuove tecnologie videoludiche.

### 3. Genitori e figli: quale comunicazione?

Si è visto in precedenza che il ruolo dei genitori, dal punto di vista dei giovani, nel rapporto con i videogiochi è molto limitato. È emerso, infatti, che i principali referenti sono i coetanei - fratelli e sorelle, amici e compagni di classe - sia in termini di condivisione di informazioni, sia di trasmissione delle conoscenze, sia in termini di compagnia durante il gioco. Per capire cosa i genitori sanno veramente dei loro figli davanti ai videogiochi, si può partire da un confronto delle risposte date dagli uni e dagli altri su alcune domande poste similmente ad entrambi.

#### Libertà di giocare

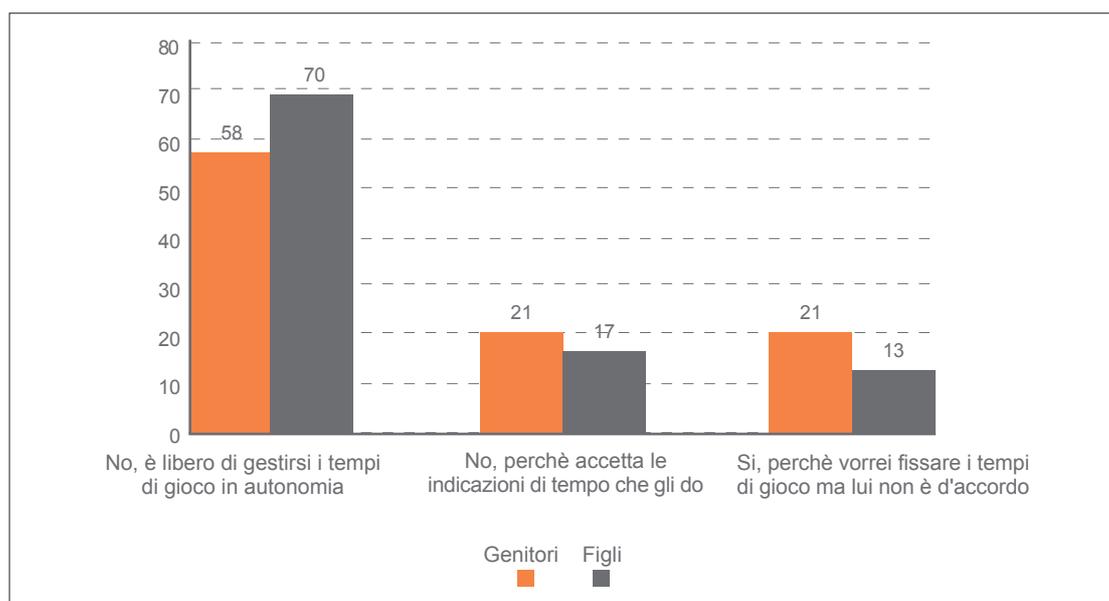
Un primo parallelo utile è quello che riguarda le decisioni in merito ai tempi e ai contenuti dei videogiochi che rileva come i giovani siano concretamente liberi di gestirsi da soli il proprio passatempo, e come i genitori mostrino una lieve tendenza a sostenere di avere un ruolo più attivo di quello riconosciuto loro dai figli.

#### **I giovani sono liberi di gestirsi i tempi di gioco autonomamente. I genitori sostengono di avere un ruolo più attivo di quello riconosciuto loro dai figli**

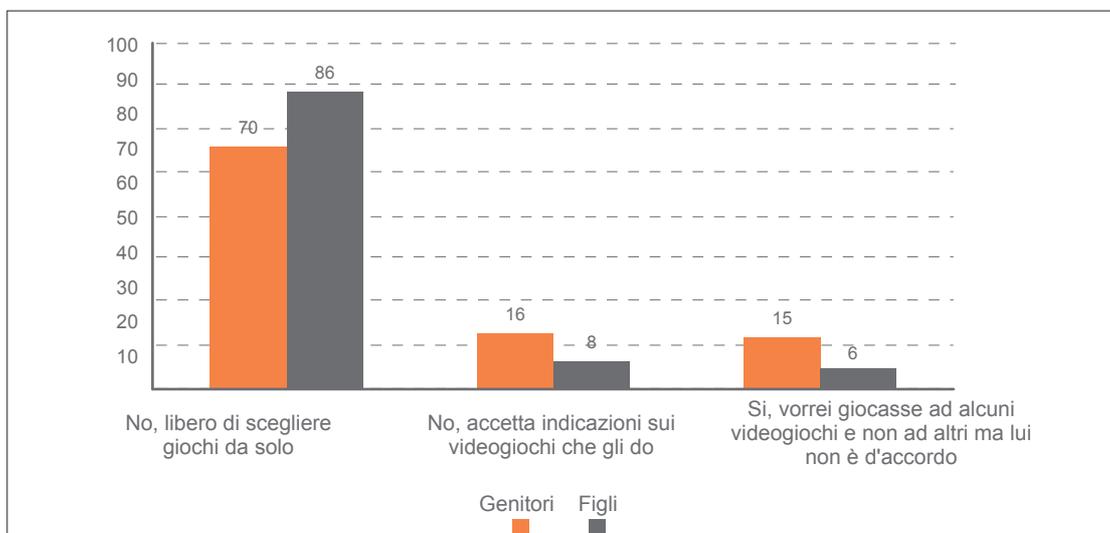
Ne emerge una indubbia autonomia dei giovani, appena controversa dai genitori: che si tratti di tempi o di contenuti, i videogiochi non sembrano creare motivo di discussione in famiglia.

La maggior parte dei giovani è, infatti, libera di gestirsi i tempi di gioco, sia che si prendano in considerazione le dichiarazioni dei giovani stessi, sia che si preferiscano quelle dei genitori. Sul fronte dei contenuti, inoltre, i giovani sono ancora più autonomi nella scelta dei videogiochi, sebbene anche in questo caso ci sia un lieve scostamento tra quanto sostengono i genitori e quanto invece i figli (16 punti percentuali), che sembra andare incontro all'ipotesi di una tendenza dei genitori a volersi ritagliare un ruolo più attivo e, forse, più di controllo.

Opinioni di genitori e figli sul verificarsi di discussioni in famiglia per gestire i tempi di gioco  
(% - Basi: Genitori=559; Figli=848)



Opinioni di genitori e figli sul verificarsi di discussioni in famiglia per decidere i contenuti dei videogiochi  
(% - Basi: Genitori=555; Figli=845)



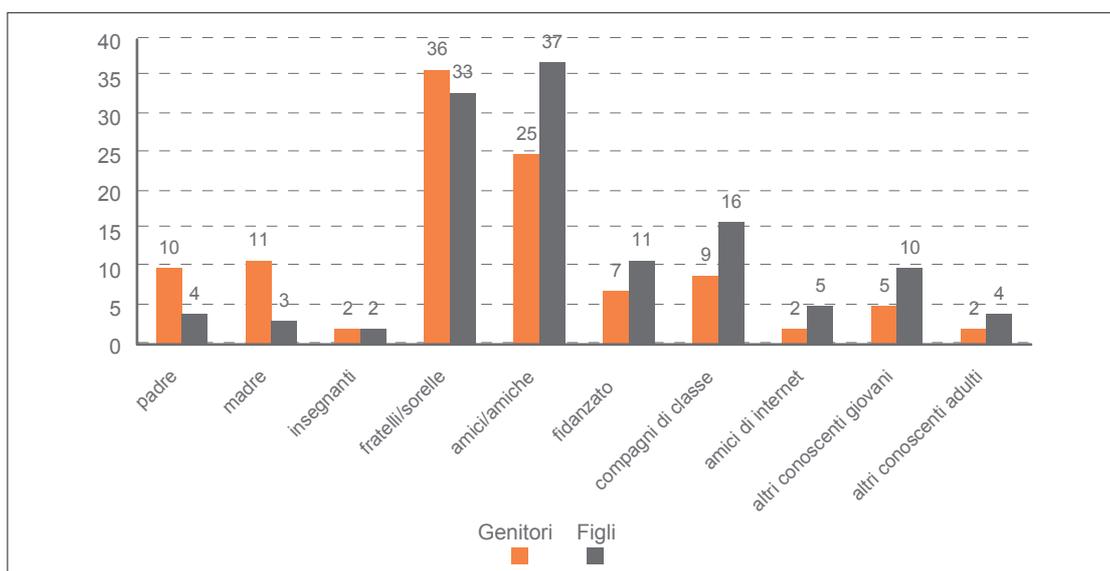
### Con chi gioca mio figlio?

Per quanto riguarda chi è fisicamente presente quando i giovani videogiochiano, i genitori dichiarano di essere tre volte più presenti di quanto sostengano i figli, mentre sottostimano in parte la presenza del gruppo dei pari: amici, compagni di classe e fidanzati. In questo caso però è facilmente immaginabile che i genitori considerino nel tempo che i figli dedicano al gioco solo quello che passano a casa propria, e non quello, presumibilmente piuttosto rilevante (capitolo 2), che i giovani passano a casa di amici o comunque lontano dagli occhi dei propri genitori.

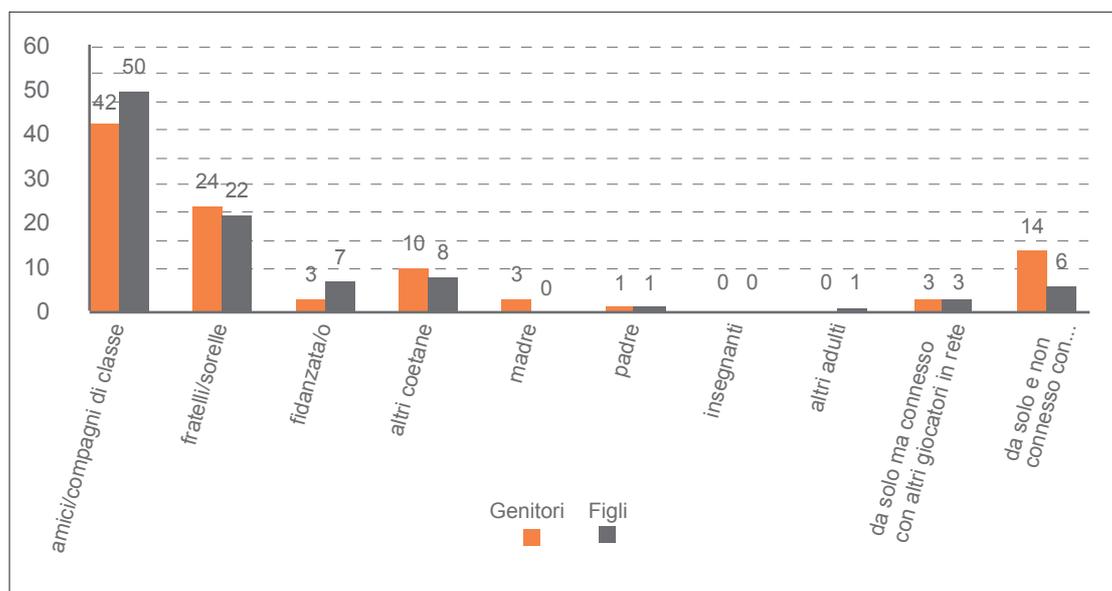
Rispetto alle persone con cui i giovani si divertono di più a videogiochare i genitori non si mostrano ambiziosi, anche se sottovalutano un po' la compagnia degli amici pensando che i propri figli si divertano maggiormente a giocare da soli: in realtà, i giovani amano condividere vittorie e sconfitte con i propri coetanei e solo un 6% di loro dichiara di divertirsi di più in totale "isolamento".

### I genitori pensano che i propri figli si divertano di più a giocare da soli. In realtà i giovani amano condividere vittorie e sconfitte con i propri coetanei

Presenza fisica di alcune persone durante il gioco dei giovani secondo genitori e figli  
(% "Tutte le volte" + "La maggior parte delle volte" - Basi minime: Genitori=491; Figli=836)



Con chi i giovani si divertono di più a videogiocare secondo genitori e figli  
(% - Basi: Genitori=547; Figli=829)



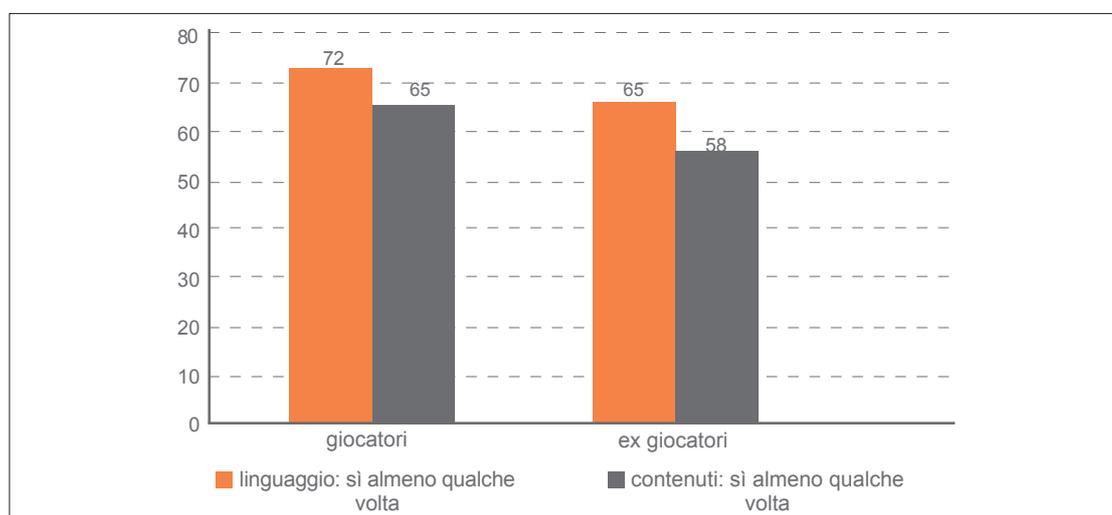
## E se ci provano loro... Le emozioni dei genitori

Ma i genitori dei giocatori come vivono il videogioco? Lo vivono anch'essi in prima persona o pensano che sia un passatempo solo per i loro figli?

Nel complesso sembra che il mondo dei videogiochi non sia molto familiare ai genitori che, tra l'altro, hanno provato a giocare la prima volta mediamente a 29 anni. Un dato, questo, che richiama quanto emerso nel primo capitolo a proposito della socializzazione con i mezzi informatici, avvenuta in una fase adulta in cui la dimensione strumentale prevale su quella ludica. Questo "ritardo" si riflette nel fatto che il 70% di coloro che hanno almeno provato a giocare (il 46% del campione di genitori) dichiara di aver provato spaesamento almeno "qualche volta" di fronte al linguaggio del videogioco, e il 63% davanti ai contenuti. Probabilmente, una logica narrativa caratterizzata da un linguaggio multilineare e ipertestuale, e una grafica complessa che rimanda a immaginari non ordinari, rendono ancora più lontano ed estraneo il mondo dei videogame.

## Il 70% dei genitori che hanno sperimentato il videogioco dichiara di aver provato spaesamento di fronte al linguaggio, il 63% di fronte ai contenuti

Spaesamento di fronte al linguaggio e ai contenuti dei videogiochi da parte dei genitori (% "sì, qualche volta" + "sì, la maggior parte delle volte" + "sì, tutte le volte" - Basi minime: Giocatori=345; Ex giocatori=173)



## Abbasso il videogioco: scelta o ignoranza?

Che tipo di conoscenza hanno del mondo videoludico i genitori del nostro campione? E quanto questa influenza il loro giudizio e alimenta il pregiudizio?

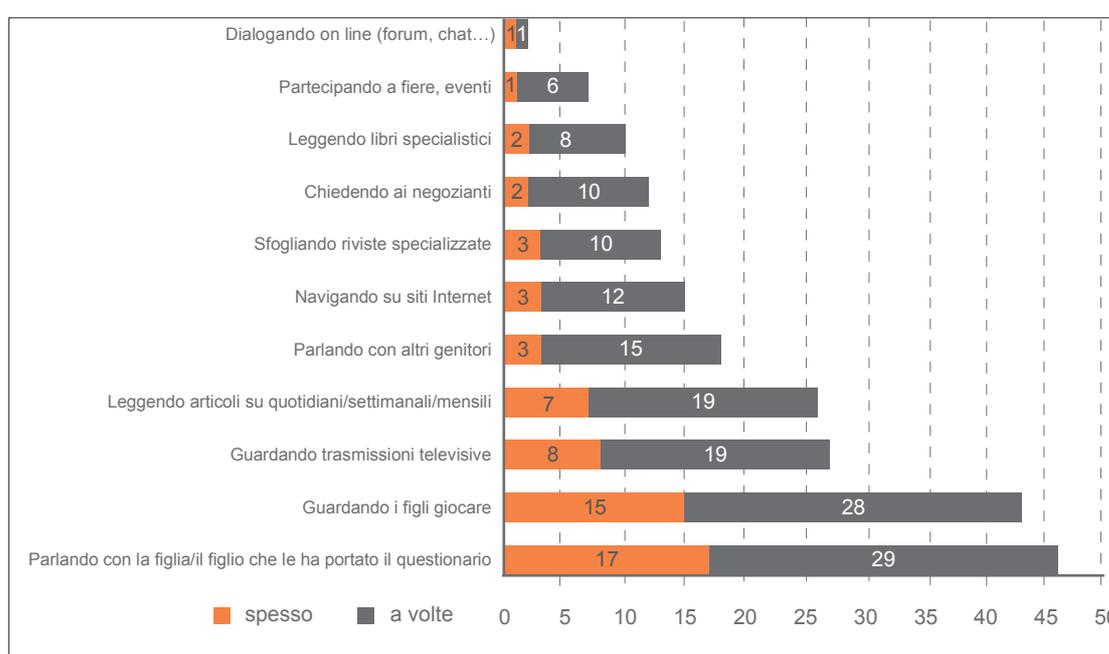
### Le fonti informative

Il grafico mostra come i genitori si documentino poco sul tema dei videogiochi perché la prima fonte informativa è costituita dai figli, seguita dalla televisione. Da una parte, quindi, i diretti interessati - non neutrali per definizione; dall'altra, il più avverso detrattore, visto che l'opinione pubblica tende a screditare questa forma di intrattenimento o a veicolare, nel migliore dei casi, messaggi neutri.

I mezzi informativi più specialistici (che quindi potrebbero fornire occasioni di dibattito meno superficiali) sono fruiti da minoranze di genitori – soprattutto se si considera solo la frequenza “spesso”.

Interessante ricordare che a detta dei figli il mondo adulto non è affatto un interlocutore (si veda seconda parte).

Genitori e videogiochi: Ha avuto informazioni sui videogiochi... (% - Base = 791)



Considerando poi unicamente i libri specialistici, le riviste specializzate, gli articoli su quotidiani/settimanali/mensili e, infine, i siti Internet, risulta che:

1. ben il 62% dei genitori intervistati non si rivolge ad alcuna di queste fonti o lo fa solo raramente;
2. il 15% si rivolge a due o tre fonti almeno qualche volta;
3. il 16% si rivolge ad una sola;
4. solo il 3% si rivolge a tutte questi mezzi
5. il 4% non dà alcuna risposta su questa tematica.

**Le fonti informative predilette dai genitori sul tema dei videogiochi sono i figli e la televisione. Dei mezzi informativi più specialistici fruisce soltanto una minoranza di genitori**

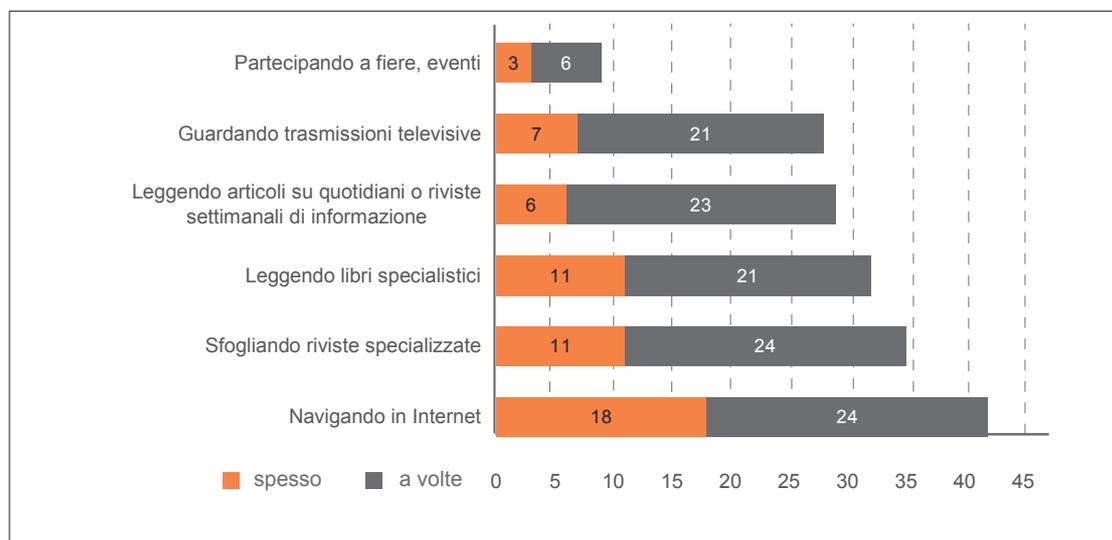
### Le fonti per i figli

Se confrontiamo i dati precedenti con quelli sui figli, la situazione cambia radicalmente. Come mostra il grafico, una fonte rilevante è costituita dalla rete: Internet offre informazioni a quasi la metà dei giovani giocatori, seguita dalle riviste specializzate e dai libri specialistici consultati spesso da circa un giocatore su dieci e almeno a volte da circa un terzo dei giocatori.

**Internet offre informazioni a quasi la metà dei giovani giocatori, seguita dalle riviste specializzate e dai libri specialistici**

Studenti e videogiochi: hanno mai raccolto informazioni sui videogiochi...

(% - Base minima = 842)



Il videogiochi, dunque, non è solo un diversivo per il tempo libero vissuto passivamente, ma anche un hobby vero e proprio che mobilita risorse e interessi profondi che inducono anche alla lettura e alla ricerca attiva di documentazione.

### **Per i giovani il videogiochi è un vero e proprio hobby che mobilita risorse e interessi profondi che inducono anche alla lettura e alla ricerca attiva di documentazione**

Meno partecipati, invece, gli eventi e le fiere che sono frequentati spesso solo dal 3% della popolazione. Considerando tutte queste fonti nel loro complesso (ad esclusione di fiere ed eventi perché poco frequentati), possiamo dire che circa un terzo dei giovani giocatori non si rivolge ad alcuna di queste fonti o lo fa solo raramente e circa il 4% si informa solo tramite la televisione (fonte di informazione passiva): il restante 60% dei giovani si documenta in modo più attivo. All'opposto, fruiscono di tutte queste fonti circa il 5% dei giocatori cui vanno ad aggiungersi un altro 6% che fruisce di tutte queste fonti ad eccezione della televisione; un 2% che fruisce di queste fonti ad eccezione di Internet e un altro 1% che fruisce di questi mezzi eccezion fatta per gli articoli su quotidiani o riviste.

### **Le tematiche**

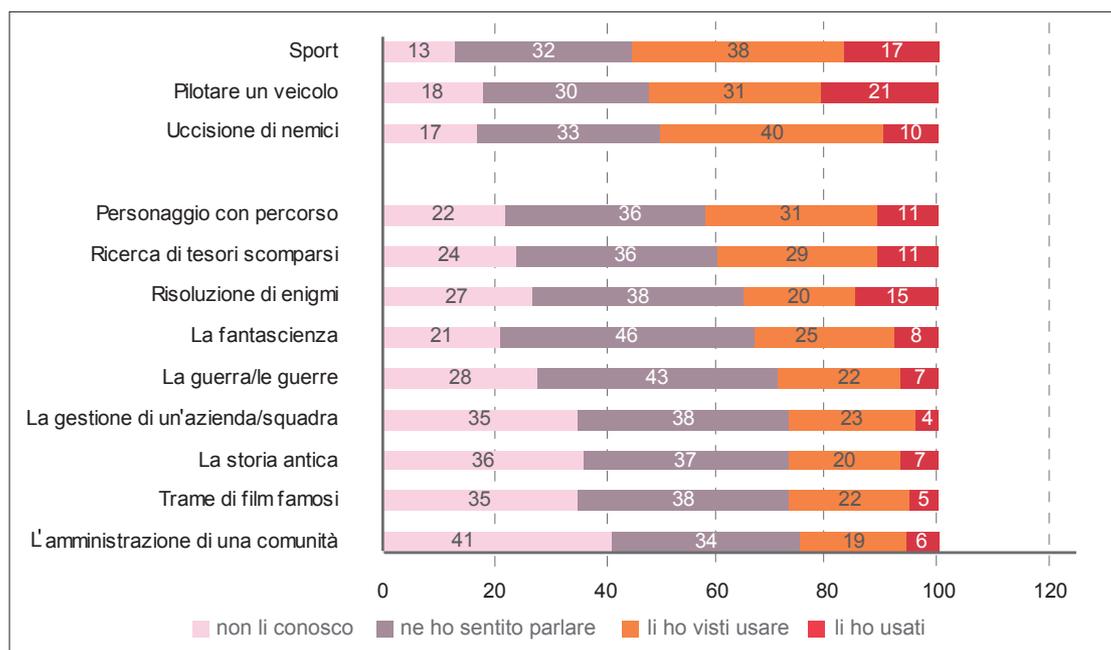
Anche considerando i videogiochi nello specifico, emergono ulteriori dati che vanno nella direzione di confermare la totale (o quasi) estraneità dei genitori dal mondo videoludico. Per quanto riguarda, infatti le tematiche oggetto dei software videoludici, ancora una volta i genitori mostrano di avere una scarsa conoscenza, in quanto per lo più non conoscono le tipologie diversificate di videogiochi: sono conosciuti o usati da almeno la metà dei genitori solo i videogiochi più reattivi e meno impegnativi dal punto di vista organizzativo.

### **I videogiochi che implicano maggiori competenze cognitive, riflessive e relazionali sono ignorati da buona parte della popolazione dei genitori: i più conosciuti sono i videogiochi di sport, pilotaggio di un veicolo e uccisione di nemici. A conferma della totale (o quasi) estraneità dei genitori al mondo videoludico**

In particolare, sembra esistere una frattura tra i videogiochi di sport, pilotaggio di un veicolo e uccisione di nemici da una parte (conosciuti da circa la metà dei genitori intervistati) e tutti gli altri ai più sconosciuti: non a caso, i più noti sono anche quelli che richiedono e inducono minori abilità.

Al contrario, i videogiochi che implicano maggiori competenze cognitive, riflessive e relazionali sono ignorati da buona parte della popolazione dei genitori e fruiti da un'esigua minoranza di essi.

Genitori e videogiochi: livello di conoscenza delle tematiche (% - Base minima = 748)



## I pregiudizi

Il pregiudizio emerso in maniera significativa dalle dichiarazioni dei genitori in merito al videogioco è l'idea che siano "causa di isolamento": ne è convinto il 60% dei genitori intervistati.

Nella sezione dedicata alla socialità, abbiamo già avuto modo di osservare che i figli la pensano diversamente e non solo: abbiamo mostrato che anche i comportamenti sono coerenti con questa convinzione.

## Il 60% dei genitori intervistati è convinto che i videogiochi siano causa di isolamento

A conferma della distanza genitori - figli in merito al presunto isolamento, abbiamo osservato che per il 40% dei soggetti - figli intervistati è "sempre" o "almeno qualche volta" presente al momento del gioco un fratello o sorella o gli amici. Non solo: la metà del campione dichiara che si diverte di più in assoluto se videogioca con questi ultimi.

Il videogioco, quindi, si qualifica come un oggetto di interazione e comunicazione tra pari (competenti), ma non quale oggetto di comunicazione intergenerazionale: gli adulti significativi, cioè quelli più vicini in termini relazionali ai giovani, non rientrano nel circuito del confronto con i giovani giocatori.

## Per concludere...

### Videogiochi e nuove tecnologie

#### **Uso nuove tecnologie: i figli bocciano le madri e promuovono i padri, nemmeno a pieni voti**

La ricerca ha messo in luce che è ormai la totalità delle famiglie con giovani a disporre di un PC e dei principali supporti ad esso connessi. D'altronde, esistono delle differenze nella competenza e nelle modalità d'uso di questi strumenti all'interno delle famiglie: i genitori dichiarano una familiarità con le nuove tecnologie nettamente inferiore a quella dei loro figli. Di più: ciò viene confermato dai figli stessi che bocciano le madri e si limitano a promuovere i padri, nemmeno a pieni voti. Questo in parte è dovuto alla diversa fase del ciclo di vita in cui le nuove tecnologie sono entrate nella loro quotidianità: mentre i figli hanno avuto il loro primo approccio al PC in età scolare, i genitori si sono trovati a doverlo utilizzare come strumento di lavoro, da adulti. Non può stupire che il rapporto con questi dispositivi sia diversificato per generazione: l'uso di programmi di calcolo e videoscrittura e attività quali la navigazione on line, il videogioco, il download di musica, la comunicazione via mail-chat e il fotoritocco sono ormai entrate nelle abitudini della maggioranza degli studenti.

Al contrario, i genitori usano il PC per lo più limitatamente al lavoro, alla comunicazione via e-mail e alla navigazione in internet per fini strumentali.

#### **Per le nuove generazioni il videogioco è una palestra che introduce all'uso delle nuove tecnologie**

Come si inserisce il videogioco in questo contesto? Per quanto appena detto deriva in modo quasi naturale il suo ruolo inevitabilmente differenziato per le diverse generazioni: un "extra" per i genitori; un elemento facilitatore nell'apprendimento delle nuove tecnologie per le nuove generazioni. Infatti, il videogioco costituisce per buona parte degli studenti una palestra che introduce all'uso delle nuove tecnologie consentendo un primo approccio divertente e, quindi, di successo con esse: 1 intervistato su 2 ha iniziato a usare il PC videogiocando.

### Videogiochi e socialità

#### **Il videogioco crea socialità: è argomento di conversazione e scambio tra pari, è un momento per divertirsi insieme**

Lo stereotipo largamente veicolato dai media che rappresenta il videogiocatore come una persona sola davanti ad uno schermo, estraniata dal mondo circostante e isolata viene smentita dai dati.

Le informazioni raccolte con questa ricerca, evidenziano che chi videogioca lo fa per lo più con amici (presenti fisicamente o, grazie alle nuove applicazioni, anche virtualmente); anche quando non è così, il videogioco è argomento di conversazione e scambio tra pari.

Il videogioco, dunque, non è vissuto come un'esperienza alienante ma come un momento di divertimento tra gli altri che non esclude né ostacola le relazioni interpersonali.

Le potenzialità relazionali, d'altro canto, sono per i ragazzi intrinseche all'utilizzo del PC, se è vero che, come abbiamo visto, lo usano (molto più che i genitori) per chattare, scrivere su blog e partecipare a forum.

#### **L'esperienza videoludica è per le nuove generazioni occasione di scambio, conversazione, apprendimento**

Scambio, conversazione, apprendimento: sono questi – oltre al divertimento, naturalmente – i tre aspetti cruciali che caratterizzano l'esperienza videoludica. Ci pare significativo, volendo ricordare un dato di sintesi, che solo l'8% del nostro campione videogiochi tutto il tempo da solo.

## **Videogiochi: gap presunto o reale?**

**Il gap generazionale è un vero fatto sociale che porta con sé problematiche connesse alla comunicazione intergenerazionale e implicazioni di carattere educativo**

Il gap generazionale, dunque, non sembra essere solo un'immagine mediatica accattivante, ma un vero fatto sociale che porta con sé problematiche connesse alla comunicazione intergenerazionale e implicazioni di carattere educativo.

Da quanto osservato, emerge che, non solo i genitori sono esclusi dal circuito informativo e di scambio dei ragazzi, ma risultano anche privati della possibilità di avere uno sguardo diretto sul gioco dei figli.

Non essendo inseriti nel circuito informativo né di gioco né, infine, di osservazione i genitori possono formarsi opinioni inerenti al gioco solo in modo indiretto e, quindi, facilmente oggetto di pregiudizi.

Guardando il fenomeno da questo punto di vista, si può dire che la divergenza di opinioni che tendenzialmente allontana genitori e figli attorno al tema del videogiochi presenta margini di avvicinamento nel momento in cui i genitori possono ancora conoscere e imparare molto sul mondo del videogame: informare i genitori e consentire ad essi di sperimentare il gioco con le nuove tecnologie potrebbe favorire un cambiamento a favore di un giudizio più consapevole.

**I genitori hanno grandi margini di avvicinamento ai loro figli: possono ancora conoscere e imparare molto sui videogiochi**

# Come è stata condotta la ricerca: la nota metodologica

## Videogiochi e nuove tecnologie

L'indagine survey è stata condotta dall'IARD nei primi mesi del 2006 ed ha coinvolto più di 1.000 studenti di classi terze e quarte delle scuole secondarie di secondo grado e quasi 800 genitori distribuiti sull'intero territorio nazionale. Il piano di campionamento ha tenuto conto di due variabili di stratificazione (calcolate sulla base dei dati MIUR <http://www.miur.it>): tipo di scuola (licei, istituti tecnici e istituti professionali) e macroarea di residenza, di cui presentiamo le distribuzioni finali.

Il campione: distribuzione per tipo di scuola

	Percentuale
- Liceo	45
- Istituto Tecnico	34
- Istituto Professionale	21
Base = 986	100

Il campione: distribuzione per tipo di scuola

	Percentuale
- Nord - Ovest	20
- Nord - Est	18
- Centro	20
- Sud e Isole	42
Base= 1.038	100

## **La rete di rilevazione**

La somministrazione dei questionari destinati agli studenti è avvenuta tramite autocompilazione in classe con la supervisione e l'assistenza in aula di un rilevatore formato nel corso di un briefing telefonico e costantemente supportato da un coordinamento operativo condotto dall'Istituto IARD (attraverso le figure di due responsabili di field). I questionari rivolti ai genitori, invece, sono stati consegnati allo studente in una busta chiusa - a garanzia di una maggiore privacy, autocompilati a casa e ritirati in un secondo momento (a distanza di una settimana circa) dallo studente capo-classe che si è impegnato a raccogliere i questionari dei familiari dei propri compagni e al quale è stato riconosciuto, per la disponibilità dimostrata, un omaggio da parte dell'Istituto IARD.

Per facilitare la raccolta dei dati, il contatto degli intervistatori con gli istituti scolastici è stato preceduto da una lettera di presentazione della ricerca rivolta ai Dirigenti che hanno dimostrato ampia disponibilità e interesse all'iniziativa e hanno agevolato la fase di rilevazione nelle classi.

## **Il questionario**

L'indagine si è svolta utilizzando lo strumento tecnico del questionario strutturato composto da 58 domande per gli studenti e 26 domande per i genitori, alcune a risposta unica, altre a risposta multipla.

Una volta redatta la prima versione, i questionari sono stati sottoposti a test tramite la somministrazione ad un gruppo di soggetti-campione per individuare possibili difficoltà interpretative alla luce delle quali è avvenuta la revisione finale.

## **I numeri della ricerca**

Nel complesso, durante la ricerca sono stati raccolti 1.038 questionari studenti e 779 questionari genitori compilati da 401 madri, 360 padri e 18 altri parenti facenti le veci dei genitori; hanno collaborato all'indagine 17 intervistatori selezionati tra studenti o giovani laureati in discipline economiche e sociali con precedenti esperienze analoghe con l'Istituto IARD; sono state coinvolte 54 scuole (22 licei, 20 istituti tecnici, 12 istituti professionali).

# AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SOFTWARE VIDEOLUDICO ITALIANA

AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) è l'Associazione di categoria delle principali aziende produttrici di videogiochi, di software di intrattenimento e di hardware per la fruizione dei medesimi prodotti operanti in Italia.

L'Associazione nasce nel 2001 per iniziativa di un gruppo di publisher presenti sul territorio italiano con lo scopo di rappresentare, promuovere e tutelare gli interessi collettivi del settore presso le istituzioni. Alla fine del 2003 entrano a far parte dell'Associazione i tre grandi produttori di hardware per videogiochi: Sony Computer Entertainment, Nintendo e Microsoft, conferendo all'Associazione una rappresentatività pari all'80% del mercato di riferimento.

AESVI conta attualmente 12 membri: Activision, Atari, Buena Vista Games, Digital Bros, Electronic Arts, Microsoft, Nintendo, Sony Computer Entertainment, Take Two Interactive Software, Ubisoft, Vivendi Universal Games e Lago ed è dotata di un Consiglio Direttivo composto da 7 membri, di un Presidente e di un Segretario Generale.

A livello internazionale AESVI aderisce dal 2002 all'Associazione di categoria europea ISFE (Interactive Software Federation of Europe) con sede a Bruxelles e dal 2005 è membro del Board of Directors della medesima.

Ulteriori informazioni presso: [www.aesvi.it](http://www.aesvi.it)



ISTITUTO IARD  
FRANCORAMBERTO

L'Istituto IARD opera nel campo della ricerca sociale e della formazione professionale. Presente sul territorio nazionale con un'attenzione costante all'evoluzione di atteggiamenti e comportamenti, l'Istituto IARD pone al centro delle proprie attività di ricerca l'osservazione dei fenomeni legati alla condizione giovanile, analizzata sia nei suoi aspetti strutturali, sia all'interno delle proiezioni sociali e dei vissuti individuali. L'Istituto IARD approfondisce anche problematiche più ampie, con particolare riferimento alle politiche sociali, educative, culturali e del lavoro, fornendo un supporto concreto ed efficace agli operatori impegnati a fronteggiare domande sempre più numerose e diversificate da parte della comunità civile.

Ulteriori informazioni presso: [www.istitutoiard.it](http://www.istitutoiard.it)

**Testi di:**

Arianna Bazzanella – Ricercatrice Istituto IARD  
Alcesti Alliata – Responsabile Comunicazione Istituto IARD

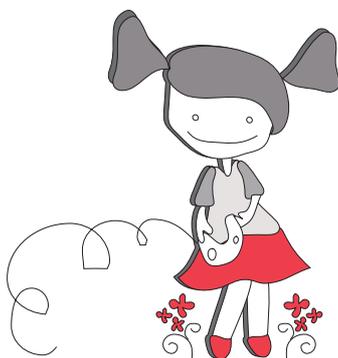
**Editing:**

**AESVI**

Thalita Malagò – Ilaria Amodeo  
Via Galileo Galilei, 40 – 20092 Cinisello Balsamo (Mi)  
Tel. 02 66595446 Fax 02 61295802  
info@aesvi.it

**Free Message**

Paola Franceschi De Marchi – Davide Santoro  
Via Solari, 12 – 20144 Milano  
Tel. 02 43982950 Fax 02 4984568  
pfranceschi@freemessage.it ;dsantoro@freemessage.it



**AESVI**

Associazione Editori Software Videoludico Italiana

Segreteria Generale: c/o Sony Italia S.p.A. - Via Galileo Galilei, 40 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)

Tel. 02 66595446 - Fax 02 61295802

[www.aesvi.it](http://www.aesvi.it)