

Che rapporto hai con i giochi online e con i videogiochi?

Ecco alcune domande che potrebbero aiutarti a capire se questa passione sta diventando qualcos'altro:

-Provi a smettere di giocare, ma con scarsi risultati?

-Ti è capitato di non andare a scuola/all'università o al lavoro per giocare nella rete virtuale?

-I tuoi familiari si lamentano spesso per il tempo che passi a giocare?

-Quando giochi ti senti unico/a e onnipotente?

-Quando sei altrove pensi continuamente e ossessivamente ai tuoi videogiochi?

-Ti capita spesso di utilizzare i videogiochi per sfogare emozioni come rabbia, tensione, stress, ansia?

Più volte hai risposto "sì" a queste domande, più è probabile che il gioco non si più solo un gioco.



Resta on-life...



Per saperne di più

Se hai dei dubbi

Se senti di voler fare chiarezza

Se non sai che fare con una persona a te cara

Contattaci!

Ser.T Enna/Piazza Armerina

Sede di Enna Viale IV Novembre N. 40

Tel. 0935 520836/839

Sede di Piazza Armerina Via Generale Muscarà

N. 65 Tel. 0935 981613/5

Ser.T. Nicosia presso ospedale "C. Basilotta"

Tel. 0935671366/329

Centro ascolto di Leonforte presso ospedale

"Ferro Branciforti Capra"

Tel.0935664328

Aperti dal lunedì al venerdì h. 08:00-14:00

lunedì e giovedì h. 14:30-17:30

Ideato da Francesco Barbagallo e Gianluca Mastroeni

Volontari SCN – anno 2019

Educatrici: Roberta Di Salvo e Erika Artabella

Progetto: "just a game"



GAMING

La dipendenza da videogiochi online e/o offline, è un fenomeno sempre più esteso che colpisce in modo particolare i giovani. Le esperienze di gioco sono innumerevoli e sono disponibili per tutti gli apparati elettronici (computer, console, tablet e smartphone), anche in versione multiplayer, cioè con il coinvolgimento di altri utenti della rete virtuale. Inoltre, per i computer e per le console, è disponibile la Virtual Reality (VR) che immerge interamente l'utente in un mondo virtuale sempre più realistico e **sempre più alienante**.

Alla dipendenza da videogiochi può associarsi il tema dell'isolamento. Un nuovo fenomeno, quello degli **"Hikikomori"** (in giapponese: "stare in disparte") coinvolge alcuni giovani che si ritirano per lunghi periodi nelle proprie stanze, riducendo al minimo le interazioni sociali con le altre persone, spesso arrivando al totale isolamento dal resto del mondo. La fascia di età più colpita sembra essere quella che va dai 14 ai 30 anni, solitamente persone di sesso maschile.

Le cause possono essere:

- **Caratteriali:** questi ragazzi/e sono solitamente introversi e sensibili, tanto da avere difficoltà a rapportarsi con le altre persone.

- **Familiari:** solitamente riguardano l'assenza emotiva del padre e un eccessivo attaccamento alla madre con conseguenti difficoltà da parte dei genitori a relazionarsi con i figli.
- **Scolastiche:** l'ambiente scolastico viene visto in modo negativo. È possibile che l'isolamento sia indotto da atti di bullismo.
- **Sociali:** la loro visione della società è molto negativa e soffrono la pressione delle aspettative della società.



I campanelli d'allarme della dipendenza da videogiochi:

- Abuso nella quantità di tempo dedicata al videogioco.
- Il videogioco porta l'utente a un totale assorbimento, con lunghi tempi di esperienza di gioco privi di pause.
- La quantità di tempo utilizzata per il videogioco cresce in modo esponenziale, limitando altre attività come i compiti o lo sport.
- Il videogioco solitamente sostituisce qualsiasi tipo di relazione.

- L'irritabilità dell'utente aumenta se gli si chiede di interrompere il videogioco.

Alcuni giochi che si svolgono su rete richiedono la scommessa di una somma di denaro e la vittoria è maggiormente o esclusivamente legata al caso. In questi casi si tratta però di gambling (Gioco d'Azzardo Patologico).

Questa modalità di gioco è in crescita perché non soffre dei limiti dello spazio e del tempo. È possibile infatti giocare in qualunque momento e in qualunque posto. Spesso non esiste un limite minimo di puntata, e quindi, si è più invogliati a cominciare a scommettere.

Il fatto di servirsi della rete, permette anche ai minorenni di accedere ai siti di scommesse immettendo credenziali di altre persone. In questo modo viene aggirato il divieto di gioco d'azzardo ai minorenni, commettendo diversi reati.

