

IL RUOLO DEI GENITORI NELL'UTILIZZO DEI VIDEOGAME: UNA RASSEGNA SISTEMATICA

THE ROLE OF PARENTS AND THE USE OF VIDEOGAMES: A SYSTEMATIC REVIEW

*Iris Pelizzoni, affiliazione: Tice - Live and Learn,
iris.pelizzoni@centrotice.it*

*Francesca Cavallini, affiliazione: Tice - Live and Learn,
francesca.cavallini@unipr.it*

*Valentina Fonticoli, affiliazione: Università degli Studi di Parma,
valentina.fonticoli@studenti.unipr.it*

*Clara Cavallini, affiliazione: Tice - Live and Learn,
clara.cavallini@centrotice.it*

SOMMARIO

Questa rassegna prende in esame articoli di riviste psicologiche, dal 2000 al 2019, che propongono una qualche forma di mediazione da parte del/i genitore/i nell'utilizzo dei videogame di bambini/adolescenti. Lo scopo è quello di individuare i contributi presenti in letteratura, analizzandone i risultati, per fornire ai professionisti che si occupano di educazione una sintesi completa degli studi effettuati su questo tema. La letteratura, attraverso l'utilizzo del PRISMA Statement, prende in considerazione 46 articoli, e si articola nei seguenti punti: le conseguenze associate ad un utilizzo senza regole dei videogame, la percezione del rischio dei genitori e le strategie attuate dai genitori per ottenere cambiamenti nelle abitudini di gaming.

PAROLE CHIAVE

mediazione parentale, gaming, rassegna sistematica

ABSTRACT

This systematic review analyzes articles published in psychology journals in the period between 2000 and 2018, analysing some kind of parental mediation in the use of videogames by children/adolescents. The aim is to identify the contributions present in the literature, analyzing the results, to provide education professionals with a complete summary of the studies about this topic. Literature, through the use of the PRISMA Statement, takes into consideration 46 articles, and is divided in: the consequences associated with the use, without rules, of videogames, the perception of parental risk and the parenting strategies to get changes in gaming habits.

KEYWORDS

parent mediation, gaming, systematic review

Autore per corrispondenza

Iris Pelizzoni, affiliazione: Tice - Live and Learn, iris.pelizzoni@centrotice.it

1 Introduzione

I videogiochi, definiti come «giochi elettronici o computerizzati, giocati manipolando le immagini su un display video o su uno schermo televisivo» (Prato et al., 2010, pp. 17), sono diventati una delle attività ricreative più popolari tra i giovani (Funk, 2009), e uno degli argomenti più dibattuti nella letteratura critica e scientifica, da diverse discipline tra cui la psicologia, la sociologia, le scienze cognitive, le teorie delle comunicazioni di massa (Krossbakken et al., 2018).

Numerosi sono gli studi che cercano di stimarne l'utilizzo tra bambini e adolescenti. Studi condotti nel continente americano affermano che l'85,2% degli studenti che frequentano la scuola media giocano ai giochi elettronici almeno un giorno a settimana (Olson et al., 2007), che l'88% di tutti i giovani americani di età compresa tra gli 8 e i 18 anni giocano occasionalmente ai videogame, che il 77% delle famiglie possiede una qualche forma di videogioco (Entertainment Software Association, 2010) e, circa l'80% dei bambini in età scolare e gli adolescenti hanno un videogioco a casa, segnalato come una delle loro attività preferite (Copeland, 2004; Gentile et al., 2004; Fritz, 2008). Questi dati sono in linea anche con altri studi effettuati in Europa (Mentzoni et al., 2011; Pratchett, 2005; Rehbein et al., 2010; Roberts et al., 2005). L'obiettivo di questa rassegna è quello di prendere in esame articoli di riviste psicologiche, dal 2000 al 2019, che propongono una qualche forma di mediazione da parte del/i genitore/i nell'utilizzo dei videogame di bambini/adolescenti, ponendo, quindi, un focus particolare sul ruolo dei genitori.

La Società Italiana di Pediatria (SIP – Bozzola et al., 2018), nel 2018, ha fornito delle linee guida per rendere più consapevoli i genitori dei rischi associati ad un utilizzo non controllato di questi strumenti durante l'età dello sviluppo (2018). In particolar modo, sottolinea come i device non dovrebbero essere forniti a bambini di età inferiori ai 2 anni, un'ora prima di dormire o durante i pasti per ogni fascia d'età, per aumentarne gradualmente l'utilizzo ad 1 ora al giorno (per i bambini dai 2 ai 5 anni) fino a 2 ore al giorno massimo (per i bambini dai 5 agli 8 anni). A queste raccomandazioni vengono allegati una serie di potenziali rischi per lo sviluppo corporeo (Toumbourou, 2011), visivo (Moon & Moon, 2016), uditivo (Lee et al., 2016) e, in aggiunta, del ritmo sonno-veglia (Brockmann et al., 2016) sottolineando come, nell'apprendimento, non esista alcun sostituto migliore dell'interazione diretta con i genitori (Barr, 2013). Inoltre, l'articolo si concentra sull'importanza di supervisionare l'uso dei media digitali, senza mai lasciare soli i bambini durante questi tempi di gioco. Nel 2003, è stato istituito il sistema Pan European Game Information (PEGI) che mira alla protezione di bambini e adolescenti dall'utilizzo di videogiochi inadatti all'età. PEGI valuta i giochi in base a cinque categorie di età (+3, +7, +12, +16, +18) e a sette descrittori di contenuto (linguaggio inappropriato, discriminazione, droghe, paura, gioco d'azzardo, contenuti sessuali e violenza) (Schiller et al., 2001). A questo proposito, è importante sottolineare come diversi autori abbiano cercato di fornire una classificazione dei diversi videogiochi presenti sul mercato (si rimanda a Berens & Howard, 2002; Le Diberder & Le Diberder, 1993; Myers, 1990).

Per chi si occupa di interventi psicoeducativi in età evolutiva è importante fornire ai genitori strategie ed indicazioni pratiche per promuovere un sano utilizzo di questi strumenti digitali, con la convinzione che, assieme allo smartphone o al tablet, dovrebbe essere regalato anche un manuale con le regole di utilizzo.

2 Procedura di raccolta e selezione del materiale bibliografico

L'equipe che ha proceduto alla scrittura di tale rassegna si occupa di interventi evidence based con utenti di età compresa tra i 6 e i 13 anni con Bisogni Educativi Speciali. La scelta di questo argomento è motivata dalla necessità applicativa di fornire ai genitori strategie educative e psicologiche importanti per affiancare e supportare i loro figli nell'utilizzo dei device.

Nella stesura del paragrafo 3 del seguente contributo, si è proceduto con l'utilizzo del PRISMA Statement (Moher et al., 2015). Tramite banca dati sono stati selezionati 24 articoli, mentre con la ricerca manuale (analisi delle bibliografie e ricerca su *Google Scholar*) sono stati selezionati 46 articoli. A seguito dell'esclusione degli articoli che non rispettavano i criteri di inclusione, sono stati presi in considerazione per la stesura della rassegna sistematica 46 articoli considerati idonei. Nella Figura 1 riportiamo il diagramma di flusso che sintetizza la procedura di raccolta e selezione dei documenti presi in esame.

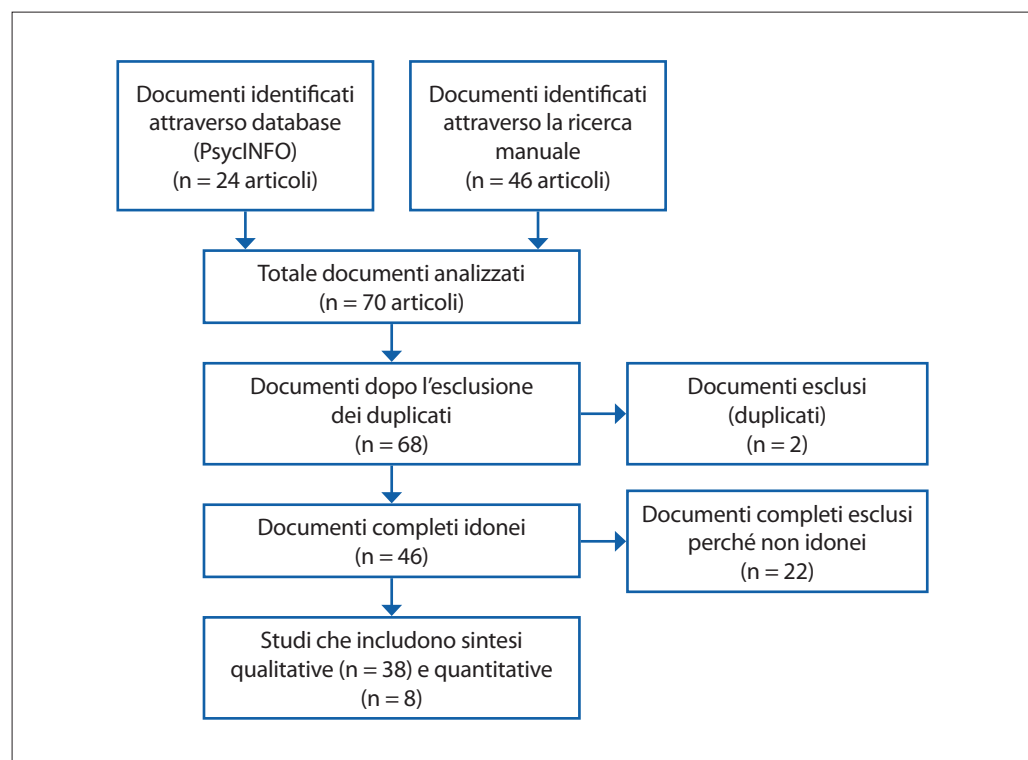


Fig. 1 Diagramma di flusso che descrive i passaggi di selezione dei documenti.

Il materiale bibliografico utilizzato per la stesura di tale rassegna sistematica è stato selezionato utilizzando come banca dati PsycINFO; questo ha permesso di estrarre articoli prodotti in ambito internazionale di orientamento psicologico. Si è ulteriormente proceduto con una ricerca manuale, condotta tramite i diversi motori di ricerca (Google Scholar). La scelta di una banca dati psicologica può essere considerato un limite della presente rassegna, ma è motivata dalla volontà di presentare risultati di specifici interventi che hanno coinvolto i genitori in una qualche forma di mediazione parentale nell'utilizzo dei videogame di bambini/adolescenti.

Le parole chiave utilizzate per la ricerca nella banca dati sono state: *parent, videogames*. Per la ricerca manuale le parole chiave utilizzate, invece sono state le seguenti: *parental mediation e videogames, restrictive mediation, mediation of game, parent and gamers, prevention of problematic videogaming, parenting education*. I criteri di inclusione del materiale bibliografico, per entrambe le modalità di ricerca, sono stati relativi all'anno della pubblicazione (dall'anno 2000 al 2019 compresi), ad una qualche forma di mediazione da parte del/i genitore/i nell'utilizzo dei videogame da parte dei bambini/adolescenti; i criteri di esclusione sono stati: anno di pubblicazione precedente e l'utilizzo di altri mezzi (ad esempio, la televisione) o altri giochi, non digitali.

3 **Conseguenze associate all'utilizzo senza regole dei videogiochi**

La crescente popolarità dei videogiochi tra i giovani ha generato l'interesse di chi si occupa di educazione per comprendere e prevenire gli eventuali effetti dannosi e, in particolare le conseguenze attribuibili all'utilizzo prolungato di giochi a contenuto non adatto (Byrd, 2007; Fritz, 2008; Grüsser et al., 2006; Nikken & Jansz, 2006). Posto che esistono in commercio diverse tipologie di videogiochi, concentriamo l'attenzione di questo paragrafo sull'utilizzo di videogiochi considerati non adatti. Rifacendosi alla classificazione di Berens e Howard (2002), una serie di meta-analisi (e.g., Anderson, 2004; Anderson & Bushman, 2001) e studi longitudinali (e.g., Möller & Krahe, 2009; Wallenius & Punamaki, 2008), hanno suggerito che i videogiochi violenti (e.g., soprattutto in prima persona e picchiaduro) sostengono che i videogiochi violenti possano: a) aumentare pensieri, emozioni e comportamenti aggressivi, sia nell'immediato sia nel lungo termine (Anderson & Dill, 2000; Anderson et al., 2007; Anderson et al., 2010); b) desensibilizzare i giocatori alla violenza (Bartholow et al., 2006), nonché diminuire l'empatia e il numero di comportamenti pro sociali (Bushman & Anderson, 2009); c) essere associati ad una maggiore attitudine alla violenza (Funk et al., 2004), a maggiori tratti di ostilità (Anderson et al., 2007) e ad un più frequente coinvolgimento in combattimenti fisici (Gentile et al., 2004). Inoltre, sono state indagate specifiche qualità dei videogame per determinare la loro influenza sullo sviluppo di comportamenti violenti nei giovani: Olson e colleghi

(2007) hanno sottolineato che gli adolescenti che usano giochi a contenuto violento sono spesso più coinvolti in episodi di bullismo o in conflitti fisici; comunque, non hanno trovato una relazione significativa con la comparsa di comportamenti delinquenti. Gli effetti dei videogiochi violenti sono stati analizzati sia a breve che a lungo termine (Willoughby et al., 2012). Di diverso parere sono altri autori (Ferguson et al., 2011) che non hanno riscontrato una significativa correlazione tra il gioco a videogiochi violenti e il funzionamento socio-emotivo. Un'ulteriore riflessione riguarda il tempo di gioco richiesto da alcuni videogame nonché le varie ricompense estrinseche ed intrinseche (e.g., potere, lode, senso di appartenenza e percezione di sé) che possono condurre gli adolescenti a giocare per una quantità eccessiva di tempo, con possibili problemi patologici come la dipendenza dal gioco (Chin-Sheng & Chiou, 2007; Grüsser et al., 2006; Tejero Salguero & Moran, 2002). Diversi studi hanno avuto l'obiettivo di indagare l'associazione negativa tra il tempo trascorso davanti ad uno schermo (videogame, televisione, etc.) e le performance scolastiche (Chan & Rabinowitz, 2006; Gentile, 2009; Sharif & Sargent, 2006). È probabile che i bambini con problemi scolastici decidano di dedicare più tempo ai videogame per esperire sentimenti di controllo che faticano a sperimentare in altri ambiti, o che siano i problemi attentivi a causare sia la preferenza per i videogame sia le scarse performance scolastiche (Gentile, 2009). Inoltre, diverse ricerche hanno collegato l'uso di videogame ai problemi relativi all'attenzione e ad alcune abilità correlate (impulsività, self-control, funzioni esecutive e controllo cognitivo; Gentile et al., 2012; Chan & Rabinowitz, 2006; Kirsh et al., 2005; Swing et al., 2010). Altri studi (Chai et al. 2011; Cumming et al., 2007; Jones et al., 2002; Kolo & Baur, 2004; NDP Group, 2007; Nie & Hillygus, 2002) hanno rilevato che la quantità di tempo che i bambini e gli adolescenti spendono per il gioco digitale è in aumento e – alcuni di questi – hanno indagato l'ipotesi che il gioco, sostituendo altre attività importanti (e.g., leggere, studiare, socializzare, etc.), fosse associato a relazioni più povere e ad un aumento dei conflitti con la famiglia e con gli amici.

Non si tratta solo della dimensione quantitativa del tempo, ma anche di quella qualitativa, in quanto autori come Padilla-Walker e colleghi (2010) e Chai et al. (2011) hanno sottolineato che l'uso eccessivo dei videogiochi correla con una minore qualità relazionale o con emozioni di tristezza e rabbia, associate al mancato rispetto delle regole imposte dai genitori. Nell'ultimo decennio, particolare attenzione è stata rivolta anche all'impatto degli smartphones sulla comunicazione genitore-figlio, evidenziando come tali dispositivi sembrano aver influenzato le dimensioni strutturali del funzionamento familiare (regole e ruoli) ed aver impattato meno sui processi familiari (Messena et al., 2019).

3.1 *Quando giocare ai videogiochi diventa un problema*

La connettività, fonte di nuove opportunità di comunicazione e di divertimento, determina ove eccessiva, esiti negativi sulla quotidianità delle persone, con tutto ciò che ne consegue riguardo la necessità di un'educazione ai media,

anche attraverso la collaborazione della famiglia e della scuola (Gui et al., 2019; Orban de Xivry & Falconi, 2019). Gli studi hanno dimostrato che bambini e adolescenti possono perdere il controllo sul loro comportamento di gioco, fino a far emergere problemi significati, quali solitudine e/o isolamento sociale, minore prestazione scolastica, depressione, ansia e problemi del sonno (Brunborg et al., 2014; Lemmens et al., 2011; Mentzoni et al., 2011; Wenzel et al., 2009).

Il comportamento di gioco problematico è anche riconosciuto come un potenziale disturbo comportamentale (simile al disturbo del gioco d'azzardo), che è spesso indicato come dipendenza da videogiochi (Hellman et al., 2013; Griffiths & Meredith, 2009; Romano & Conti, 2014). Ciò si riflette anche nella quinta versione del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disordini Mentali – DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013) dove l'Internet Gaming Disorder (IGD) è stato incluso come condizione per ulteriori studi. Sembra esserci, così, un consenso generale sulla necessità di approfondire tale fenomeno. Una meta-analisi basata sugli studi pubblicati tra il 2001 e il 2011 ha riferito un tasso di prevalenza complessivo del 3,1% per quanto attiene la dipendenza da videogiochi tra bambini e adolescenti (Ferguson et al., 2011), suggerendo che tale fenomeno rappresenti una grave preoccupazione per la salute pubblica e che necessita di interventi di prevenzione e trattamento. Un recente studio norvegese ha evidenziato che l'1,4% (il 4,2% per Brunborg et al., 2013) dei giocatori di età compresa tra 16 e 74 anni manifestava sintomi di dipendenza dal gioco e il 7,3% presenta problemi di gioco (Wittek et al., 2016); inoltre, tali dipendenze e problematiche erano inversamente correlate con l'età (Wittek et al., 2016).

Nonostante i diversi benefici legati ad una politica mirata e gli studi sul trattamento psicologico e farmacologico abbiano avuto diversi gradi di successo (Han et al., 2009; Han, Hwang & Renshaw, 2010; Li & Wang, 2013; Pallesen et al., 2015; Winkler et al., 2013;), la prevenzione dal gioco problematico legato ai videogiochi ha ricevuto molta meno attenzione (King et al., 2018). Nello specifico, le strategie di prevenzione primaria includono: a) l'*attention-switching*, ovvero il dirigere i giovani su altre attività come lo sport (Carlson et al., 2010); b) l'*istruzione sui rischi* della dipendenza da gioco online; c) il *monitoraggio parentale*, ovvero un insieme di comportamenti messi in atto dai genitori e tesi a controllare e conoscere le attività dei propri figli (Trincas et al., 2008); il *monitoraggio parentale*, sembra avere un effetto positivo sull'uso dei media dei bambini, sul sonno, sui comportamenti accademici e sociali (Gentile et al., 2014); d) la *restrizione di risorse correlate al gioco* (e.g., limitare l'accesso ai giochi) (Carlson et al., 2010); e) un *aumento dei costi* di riproduzione (Xu et al., 2012).

4

La Mediazione Genitoriale nell'utilizzo dei videogiochi

Considerato che i genitori sono uno dei più importanti agenti di socializzazione nel processo attraverso il quale i bambini acquisiscono e sviluppano una vasta gamma di atteggiamenti, conoscenze e abilità sociali, gli interventi che

si concentrano sul coinvolgimento degli stessi, possono produrre cambiamenti comportamentali nei bambini (Petrie et al., 2006). In assenza di normative, spetta ai genitori controllare l'esposizione dei loro figli ai contenuti di gioco inappropriati. Nell'indagine della Kaiser Family Foundation (Roberts et al., 2005), un quinto (21%) dei bambini dagli 8 ai 18 anni ha riferito che i propri genitori avevano regole relative ai videogiochi; una regola su quattro (24%) era relativa alla durata del gioco, solo il 16% ha dichiarato che i propri genitori «controllavano le indicazioni (avvertimenti) parentali o la valutazione dei videogiochi»; di contro, il 46% dei bambini ha riferito che la loro famiglia aveva delle regole sulla visione della televisione (Roberts et al., 2005).

Nell'attuale panorama è importante capire come i genitori percepiscono e tentano di regolare l'uso dei videogiochi dei loro figli e come rispondono i bambini; poco si sa sulle preoccupazioni specifiche dei genitori circa l'uso dei videogiochi o su come i genitori affrontano queste preoccupazioni. Con questo obiettivo è stato condotto uno studio con l'utilizzo di Focus Group da Kutner, Olson, Warner, e Hertzog (2008), su giovani adolescenti (21 ragazzi dai 12 ai 14 anni che dichiaravano di utilizzare i videogiochi con contenuto adatto ad adolescenti e adulti) e sui loro genitori; questo studio ha esplorato le preoccupazioni dei genitori riguardo l'utilizzo dei videogiochi da parte dei loro figli, le loro credenze sul perché quest'ultimi giochino ai videogiochi, quale influenza i ragazzi credono che i videogiochi violenti abbiano sulla loro vita o sui sentimenti e comportamenti di altri bambini. In linea con quanto espresso finora (Byrd, 2007; Fritz, 2008; Funk, 2009; Grüsser et al., 2006; Nikken & Jansz, 2006), la maggior parte dei genitori ha dichiarato di limitare il gioco nei giorni di scuola, con maggiore indulgenza nei fine settimana e, di aver cercato di limitare l'accesso ai contenuti che trovavano inappropriati. Spesso, però, sperimentavano frustrazione relativa al monitoraggio del gioco o sentimenti di impotenza nell'impedirne l'utilizzo. Confermando i sospetti espressi dai genitori, i ragazzi hanno riferito di aver ottenuto l'accesso a giochi limitati presso le case di amici o parenti. Quando ai genitori è stato chiesto cosa, secondo loro, spingesse i figli a giocare con giochi violenti o non adatti all'età, questi menzionavano la curiosità, il controllo, l'eccitazione, la gestione dello stress e la «risoluzione» della rabbia. In conclusione, lo studio ha evidenziato come i genitori hanno forti preoccupazioni circa l'uso dei giochi digitali da parte dei loro figli, con conseguente utilizzo di strategie restrittive (alcuni genitori hanno riferito una co-visione occasionale, ma solo pochi ragazzi hanno confermato ciò; Kutner et al., 2008).

I genitori, nel tentativo di promuovere sane socializzazioni, mediano e controllano l'interazione dei bambini con i media: 1) stabilendo regole per controllare l'uso dei media dei bambini in termini di contenuto e di tempo (*mediazione restrittiva*); 2) discutendo con i bambini gli aspetti indesiderabili del contenuto multimediale e le modalità auspicabili di consumo dei media (*mediazione attiva*) e 3) condividendo l'esperienza dei media con i bambini senza istruzione intenzionale o discussione critica (*co-visione e/o co-playing*). In Europa, sono stati attivati diversi progetti, tra i quali EU Kids (successivamente seguito da

Net Children Go Mobile), per indagare la mediazione genitoriale sull'uso di Internet (O'Neill et al., 2011; O'Neill & Dinh, 2015). Ad oggi, la maggior parte degli studi sugli sforzi dei genitori per influenzare l'uso dei media dei bambini si sono concentrati sulla televisione, individuando diverse strategie di mediazione (Lemmens et al., 2011), che sembrerebbero essere le stesse utilizzate per i videogiochi. Koolstra e Lucassen, nel 2004, hanno scoperto che la co-visione sociale fosse il metodo più comune di mediazione parentale per quanto attiene la visione della Tv; tuttavia, i videogiochi, richiedendo una partecipazione attiva e una certa comprensione delle nuove tecnologie, sono più impegnativi per far sì che i genitori possano monitorare l'uso con tale metodo.

A conferma di quanto esposto, nel 2000, un sondaggio di politica pubblica di Annenberg (Woodard & Gridina, 2000) ha evidenziato che nelle case in cui era presente la tecnologia di gioco, il 49% dei genitori di bambini dai 2 ai 17 anni proibiva contenuti particolari e il 59% limitava il tempo speso a giocare ai videogiochi; la metà dei genitori ha dichiarato di aver parlato almeno occasionalmente del gioco, ma solo il 28% ha incoraggiato particolari contenuti di videogiochi (rispetto al 74% che ha incoraggiato la visualizzazione di contenuti televisivi specifici); in seguito nel 2006 e nel 2007 uno studio, con raccolta dati tramite questionario anonimo online, ha individuato una corrispondenza tra le forme di mediazione televisiva e quelle relative ai videogiochi, ma, allo stesso tempo, ha rilevato che la mediazione restrittiva e attiva (più esercitata dalle madri rispetto ai padri) fosse più utilizzata dai genitori dei bambini/e più giovani e dai genitori più istruiti, mentre il co-playing fosse più diffuso tra i genitori dei bambini più piccoli, tra i genitori istruiti e tra i genitori che utilizzano frequentemente i media (Nikken & Jansz, 2006; Nikken et al., 2007a). Tale risultato è in accordo con la letteratura precedente che delinea il fattore demografico quale condizione in grado di influenzare la mediazione genitoriale: i genitori dei bambini più piccoli tendono a praticare più mediazione genitoriale rispetto a quelli dei bambini più grandi (Hoffner & Buchanan, 2002; Warren et al., 2002). Nello studio di Oosting, del 2008, è emerso che, in generale i genitori possiedono una visione piuttosto sfumata del gioco digitale, guardando ai giochi come mezzo di intrattenimento moderno e come ambienti sicuri per sviluppare abilità di vita reale (e.g., le competenze sociali/organizzative), ma, nonostante il loro atteggiamento positivo, le strategie di mediazione sono in gran parte motivate dagli effetti negativi percepiti. Altri autori (Shin & Huh, 2011) hanno esaminato gli antecedenti demografici e percettivi della mediazione genitoriale dei videogiochi negli adolescenti e hanno individuato come le percezioni e le credenze dei genitori fossero associate al loro livello di mediazione: i genitori che percepiscono l'influenza negativa dei videogiochi sui loro figli utilizzeranno una mediazione parentale più restrittiva – ovvero controlleranno i rating prima di consentire l'utilizzo del gioco e/o ne fermeranno l'utilizzo; i genitori che percepiscono un'influenza positiva dei videogiochi praticheranno una mediazione parentale più permissiva – ovvero il co-playing; tale risultato conferma gli studi precedenti sulla mediazione genitoriale (Nathanson, 2001; Nikken & Jansz, 2006; Nikken et al., 2007a;

Warren, 2003; Warren et al., 2002).

Uno studio di Nikken e Jansz (2007b) ha indagato la portata dei videogiochi limitati, ovvero non adatti all'età o non ritenuti appropriati dai genitori, nei bambini e negli adolescenti (8 – 18 anni). Nel suddetto studio è stato inviato un questionario tramite Internet su varie questioni legate al gioco (e.g., la mediazione genitoriale, l'utilizzo di videogiochi non adatti all'età, il tempo speso a giocare), ad un campione di 1.115 famiglie olandesi con bambini e adolescenti fino a 18 anni di età. Il 21% dei bambini ha riferito che a volte ha giocato a giochi vietati dall'adulto e i ragazzi con meno di 16 anni giocavano significativamente più spesso a tali giochi, rispetto ai più grandi. Queste constatazioni possono essere interpretate come un esempio di reattanza psicologica (Brehm & Brehm, 2013); ovvero, secondo tale teoria, limitare la libertà di scelta di una persona spinge la stessa a valutare le alternative eliminate più positivamente e a cercare di ristabilire la libertà (mettere le restrizioni su determinati giochi potrebbe quindi motivare il bambino a giocare di più). Il dato inatteso è stata la constatazione che fosse la mediazione attiva quella più associata all'utilizzo di giochi «proibiti»; il valore della mediazione attiva si basa sull'ipotesi che gli adulti abbiano padroneggiato il mezzo maggiormente rispetto ai loro figli, ma poiché gli adulti sono generalmente meno informati sui videogiochi, è possibile che la loro mediazione attiva, combinata con il controllo sugli acquisti dei giochi, non abbia affatto aumentato lo scetticismo del bambino verso il contenuto dello stesso (Dillard & Shen, 2005).

Concludendo, tali studi confermano come la strategia più utilizzata sia quella restrittiva riflettendo, in primis, una relativa mancanza di familiarità con i videogiochi; dipoi, i genitori possono non avere l'affinità con tali tecnologie, così come le conoscenze e le competenze necessarie e, in ultimo, molti videogiochi sono progettati per un giocatore, non invitano a giocare in co-playing.

4.1 *Classificazione – Rating dei videogiochi come strumento di conoscenza per genitori*

Le classificazioni dei giochi rappresentano un ulteriore strumento che i genitori potrebbero utilizzare per guidare e/o monitorare il gioco dei bambini (Federal Trade Commission, 2004). Negli Stati Uniti, l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) assegna valutazioni basate sull'età ai giochi interattivi. Nel 2006, solo più della metà dei giochi progettati per la vendita sono stati classificati «E» (ritenuti adatti per «tutti» – da 6 anni; ESRB, 2007); i giochi classificati «T» («teen» – sono adatti dai 13 anni in su), possono contenere violenza, sangue e parolacce; quelli classificati «M» («mature»—adatti dai 17 anni) possono essere caratterizzati da intensa violenza, contenuto sessuale e/o linguaggio forte; successivamente è stata aggiunta una nuova categoria «E10+» (ovvero quei giochi adatti dai 10 anni), per colmare il divario tra la categoria «E» e la «T» (ESRB, 2006; 2007). Gli studi condotti dalla Federal Trade Commission (2004) suggeriscono che i giochi con valutazione M sono spesso venduti ai giovani adolescenti.

In un sondaggio effettuato dall'ESRB su oltre 500 genitori di bambini di età compresa tra i 3 e i 17 anni che giocano ai videogiochi, il 72% ha descritto le valutazioni come la più importante considerazione nel decidere quali giochi acquistare (ESRB, 2006). In riferimento ai sistemi di classificazione è stato effettuato uno studio da Nikken e colleghi (2007b) con l'obiettivo di indagare come i genitori, con diversi background demografici, variano nel loro interesse per i rating (classificazioni), per i contenuti, le loro opinioni sugli effetti del gioco sui bambini e i tipi di mediazione che praticano. I risultati hanno mostrato che i genitori con meno esperienza nel gioco o con figli che giocavano meno, avevano una visione più forte degli effetti negativi e, più forti erano queste opinioni, più i genitori tendevano ad essere interessati a tutti i tipi di descrittori di contenuti; l'interesse per i rating, a sua volta, è stato fortemente associato con la mediazione genitoriale restrittiva del comportamento di gioco del bambino e moderatamente associato con la mediazione attiva, ma non è stato associato al co-playing (Nikken et al., 2007b). Complessivamente, tali risultati hanno confermato quelli di precedenti ricerche sull'importanza che i genitori attribuivano ai rating dei programmi televisivi e dei film (Greenberg & Rampoldi-Hnilo, 2001). Nonostante ciò, le relazioni tra la mediazione genitoriale dei giochi e l'interesse nei rating erano diverse da quelle stabilite nella precedente ricerca televisiva: rispetto ai risultati di Abelman (2001), Shin e Huh, nel 2011, hanno rivelato che, tra i diversi tipi di strategie di mediazione impiegate dai genitori, solo il controllo dei rating è stato un predittore significativo e positivo dei comportamenti di gioco degli adolescenti: quelli che ricevevano un livello più elevato di mediazione basata sui rating giocavano con maggiore frequenza (effetto «boomerang»; Cantor & Wilson, 2003; Nathanson, 2002; Ray, 2005).

4.2 *Ulteriori strategie attuate dai genitori: una panoramica sugli studi*

Alcuni autori (Jiow et al., 2016) hanno indagato l'esistenza di altre forme di mediazione, oltre a quella restrittiva, attiva e co-playing, impiegate dai genitori per monitorare l'utilizzo dei videogiochi da parte dei figli. I risultati (ottenuti da interviste di 41 diadi genitore-figlio – 12/17 anni) hanno mostrato come le attività di mediazione non rientrano in categorie ben distinte, bensì viene utilizzata una combinazione dinamica che varia in base a diversi fattori (e.g., la personalità, il comportamento del bambino, etc.). Piuttosto che visualizzare le mediazioni parentali come ampie categorie monolitiche, si propone di pensare a queste ultime come una serie di processi intrapresi in combinazioni fluide. Gli autori hanno identificato quattro processi di mediazione: a) *gatekeeping*, questi processi si riferiscono alle attività che i genitori utilizzano per regolare l'esposizione dei loro figli ai videogiochi (queste attività regolamentari assumono tipicamente la forma di regole e pratiche restrittive); b) *diversionary*, tali processi si riferiscono agli sforzi attivi da parte dei genitori per deviare intenzionalmente i propri figli dai videogiochi (attraverso questo approccio, i genitori incoraggiano i loro figli a perseguire attività al-

ternative, tipicamente quelle che sono ritenute più sane, pro-sociali, o benefiche); c) *discursive*, si riferiscono alle discussioni tra genitori e bambini sui videogiochi, tali discussioni tipicamente sono centrate su diversi problemi salienti (e.g. il contenuto del videogioco); e d) *investigative*, si riferiscono alle attività di ricerca di informazioni e di acquisizione di competenze che danno ai genitori gli strumenti per mediare efficacemente le attività dei videogiochi dei loro figli.

Considerata la letteratura che mette in evidenza l'importanza del coinvolgimento dei genitori nel mediare le attività di gioco digitale dei bambini e adolescenti, la ricerca si è ulteriormente concentrata sugli effetti benefici derivanti dal monitoraggio parentale sulla salute psicofisica di bambini e adolescenti. Numerosi autori hanno messo in evidenza le varie strategie educative adottate dai genitori nel far fronte alle varie difficoltà di gestione dei figli; tra queste, le due principali strategie considerate in letteratura sono il *sostegno* e il *controllo* (Cairano et al., 2001). Il *sostegno* si riferisce alla sensibilità e all'adattamento genitoriale nei confronti di segnali, stati e bisogni del figlio, nonché alla capacità di ascolto, di responsività emotiva e di dialogo; il *controllo*, invece, riguarda l'insieme di comportamenti e strategie (regole) attraverso cui il genitore supervisiona il comportamento dei figli. In particolare, il termine *parental monitoring* (monitoraggio parentale) viene utilizzato per identificare le variabili che rientrano nel concetto più generico di controllo genitoriale. Lo studio di Gentile, Reimer, Nathanson, Walsh, e Eisenmann (2014) ha avuto l'obiettivo di determinare gli effetti del monitoraggio parentale dei media sui risultati fisici, sociali e accademici dei bambini (Gentile et al., 2014). Questo studio ha dimostrato come il monitoraggio parentale possa agire sulla salute fisica, psicologica e sociale dei bambini/adolescenti (Gentile, et al., 2014).

Infine, la *comunicazione genitore-figlio* è, oltre al monitoraggio parentale, considerata una competenza genitoriale centrale per prevenire la dipendenza da Internet (Vondráčková & Gabrhelík, 2016). In linea con ciò, alcuni autori (Krossbakken et al., 2018) hanno esaminato l'efficacia di una Guida Parentale concernente la regolazione del comportamento di video-gaming dei bambini. Nonostante i genitori abbiano valutato le linee guida come aventi un impatto positivo sul figlio/i, tale utilizzo non ha prodotto alcun effetto comportamentale sperimentalmente verificato né nel genitore (e.g., efficacia genitoriale) né nel bambino (e.g., sonno; Krossbakken et al., 2018).

5 Conclusioni

Tale rassegna vuole fornire un quadro d'insieme a chi si occupa di interventi che coinvolgono genitori e bambini con difficoltà nella gestione delle abitudini di gaming. Ciò che emerge, in modo più o meno coerente tra i vari studi presentati, è come l'uso eccessivo dei videogiochi o l'utilizzo di videogiochi a contenuto violento o non adatto all'età possano essere dannosi per la salute fisica e/o psicologica dei bambini e/o adolescenti.

Il focus di questa rassegna è il ruolo dei genitori e della loro mediazione per educare i figli ad un utilizzo consapevole delle tecnologie diffuse tra i minori. Esistono in letteratura numerosi testi che si occupano di fornire delle indicazioni ai genitori a questo proposito (Laniado & Pietra, 2004); l'interrogativo che, in qualità di psicologi dell'età evolutiva ci siamo posti, è come riuscire a realizzare un'educazione genitoriale (parent training, parent mediation e parent monitoring) efficace per contrastare eventuali problemi comportamentali relativi all'utilizzo dei videogiochi nei figli. Tale interrogativo nasce dall'esperienza clinica durante la quale sono state raccolte a livello aneddotico numerose richieste di intervento per limitare l'utilizzo dei device a casa o su come intervenire in presenza di insistenza o esplosioni di rabbia da parte dei figli. Tale rassegna, pur con le sue limitazioni metodologiche, ha esposto in modo chiaro come le strategie restrittive che talvolta vengono messe in atto da genitori, non raggiungono i risultati sperati, ma viene suggerita l'importanza di promuovere una maggiore conoscenza dei genitori di tali strumenti e dei giochi digitali di nuova generazione e una maggiore comunicazione e attività partecipata tra genitori e figli durante le attività di gioco digitale.

Bibliografia

- Abelman, R. (2001). Parents' use of content-based TV advisories. *Parenting: Science and Practice*, 1(3), 237-265.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 772.
- 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.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and pro social behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151.
- Barr, R. (2013). Memory constraints on infant learning from picture books, television, and touchscreens. *Child Development Perspectives*, 7(4), 205-210.

- Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of experimental social psychology*, 42(4), 532-539.
- Berens, K., & Howard, G. (2002). *The rough guide to videogaming*. Rough guides.
- Bozzola, E., Spina, G., Ruggiero, M., Memo, L., Agostiniani, R., Bozzola, M., Cor-sello, G., & Villani, A. (2018). Media devices in pre-school children: the recom-mendations of the Italian pediatric society. *Italian Journal of Pediatrics*, 44-69
- Brehm, S. S., & Brehm, J. W. (2013). *Psychological reactance: A theory of free-dom and control*. Academic Press.
- Brockmann, P. E., Diaz, B., Damiani, F., Villarroel, L., Núñez, F., & Bruni, O. (2016). Impact of television on the quality of sleep in preschool children. *Sleep medicine*, 20, 140-144.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., & Palleson, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media psychology*, 16(1), 115-128.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?. *Journal of behavioral addic-tions*, 3(1), 27-32.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizingef-fects of violent media on helpingothers. *Psychological science*, 20(3), 273-277.
- Byrd, P. R. (2007). It's all Fun and Games Until Someone Gets Hurt: The Ef-fectiveness of Proposed Video-Game Legislation on Reducing Violence in Children. *Hous. L. Rev.*, 44, 401.
- Cantor, J., & Wilson, B. J. (2003). Media and violence: Intervention strategies for reducing aggression. *Media Psychology*, 5(4), 363-403.
- Carlson, S. A., Fulton, J. E., Lee, S. M., Foley, J. T., Heitzler, C., & Huhman, M. (2010). Influence of limit-setting and participation in physical activity on youth screen time. *Pediatrics*, 126(1), e89-e96.
- Chai, S. L., Chen, V. H. H., & Khoo, A. (2011). Social relationships of gamers and their parents. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 30, 1237-1241.
- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(1), 16.
- Chin-Sheng, W., & Chiou, W. B. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective. *Adolescence*, 42(165), 179.
- Ciairano, S., Bonino, S., Jackson, S., Miceli, R. (2001). Stile educativo genitori-ale e benessere psicosociale in adolescenza. *Età Evolutiva*, 69, 61-71.
- Copeland, L. (2004). *Battle over violent video games heating up*. USA Today A, 3

- Cummings, H. M., & Vandewater, E. A. (2007). Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 161(7), 684-689.
- Dillard, J. P., & Shen, L. (2005). On the nature of reactance and its role in persuasive health communication. *Communication Monographs*, 72(2), 144-168.
- Entertainment Software Rating Board. (2006, March). *Awareness, use and trust of ESRB video game ratings reach historical high-point among parents*. Retrieved May 23, 2006.
- Entertainment Software Rating Board. (2007). *2006 rating category breakdown*. Retrieved May 8, 2007.
- Entertainment Software Association (2010) *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*.
- Federal Trade Commission. (2004). Marketing violent entertainment to children: A fourth follow-up review of industry practices in the motion picture, music recording & electronic game industries. *Federal Trade Commission report*, (July).
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of psychiatric research*, 45(12), 1573-1578.
- Fritz, G. K. (2008). The video game paradox. *The Brown University Child and Adolescence Behavior Letter*.
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?. *Journal of adolescence*, 27(1), 23-39.
- Funk, J. B. (2009). *Video games*. In V. C. Strasburger, B. J. Wilson, & A. B. Jordan (Eds.), *Children, adolescents, and the media* (pp. 435-470). Thousand Oaks: Sage.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5-22.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62.
- Gentile, D. A., Reimer, R. A., Nathanson, A. I., Walsh, D. A., & Eisenmann, J. C. (2014). Protective effects of parental monitoring of children's media use: A prospective study. *JAMA pediatrics*, 168(5), 479-484.
- Greenberg, B. S., & Rampoldi-Hnilo, L. (2001). Child and parent responses to the agebased and content-based television ratings. In D. Singer & J. Singer (Eds.), *Handbook of children's media* (pp. 621-634). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & behavior*, 10(2), 290-292.
- Gui, M., Fasoli, M., & Gerosa, T. (2019) How to tackle smartphone overuse through media education. A randomized controlled trial. Affrontare il sovrautilizzo dello smartphone attraverso la media education. Un esperimento controllato. *MEDIA EDUCATION – Studi, ricerche, buone pratiche*, 10(1), 59-68.
- Han, D. H., Lee, Y. S., Na, C., Ahn, J. Y., Chung, U. S., Daniels, M. A., ... & Renshaw, P. F. (2009). The effect of methylphenidate on Internet video game play in children with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Comprehensive psychiatry*, 50(3), 251-256.
- Han, D. H., Hwang, J. W., & Renshaw, P. F. (2010). Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with Internet video game addiction. *Experimental and clinical psychopharmacology*, 18(4), 297-304.
- Hellman, M., Schoenmakers, T. M., Nordstrom, B. R., & van Holst, R. J. (2013). Is there such a thing as online video game addiction? A cross-disciplinary review. *Addiction Research & Theory*, 21(2), 102-112.
- Hoffner, C., & Buchanan, M. (2002). Parents' responses to television violence: The third-person perception, parental mediation, and support for censorship. *Media Psychology*, 4(3), 231-252.
- Jiow, H. J., Lim, S. S., & Lin, J. (2016). Level up! Refreshing parental mediation theory for our digital media landscape. *Communication Theory*, 27(3), 309-328.
- Jones, S., Clarke, L., Gonzales, M., & Lengauer, G. (2002). College students, gaming and the internet. *University of Illinois at Chicago, unpublished manuscript*.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Doh, Y. Y., Wu, A. M., Kuss, D. J., Pallesen, S., ... & Sakuma, H. (2018). Policy and prevention approaches for disordered and hazardous gaming and Internet use: An international perspective. *Prevention Science*, 19(2), 233-249.
- Kirsh, S. J., Olczak, P. V., & Mounts, J. R. (2005). Violent video games induce an affect processing bias. *Media Psychology*, 7(3), 239-250.
- Kolo, C., & Baur, T. (2004). Living a virtual life: Social dynamics of online gaming. *Game studies*, 4(1), 1-31.
- Koolstra, C. M., & Lucassen, N. (2004). Viewing behavior of children and TV guidance by parents: A comparison of parent and child reports. *Communications*, 29(2), 179-198.
- Krossbakken, E., Torsheim, T., Mentzoni, R. A., King, D. L., Bjorvatn, B., Lorvik, I. M., & Pallesen, S. (2018). The effectiveness of a parental guide for prevention of problematic video gaming in children: A public health randomized controlled intervention study. *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 52-61.

- Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., & Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research, 23*(1), 76-96.
- Laniado, N., & Pietra, G. (2004). *Videogiochi, Internet e Tv. Che cosa fare se ipnotizzano i nostri figli*. Red Edizioni: Milano.
- Le Diberder, A., & Le Diberder, F. (1993). Chi ha paura dei videogiochi? (trad. it. Irene Bitelli, Elena Carnero). *Multi Media, 2*(2), 31-50.
- Lee, H. S., Park, S. W., & Heo, H. (2016). Acute acquired comitant esotropia related to excessive Smartphone use. *BMC ophthalmology, 16*(1), 37.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in human behavior, 27*(1), 144-152.
- 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.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated-prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking, 14*(10), 591-596.
- Messena, M., Everri, M., & Mancini, T. (2019). Are smartphones transforming parent-child everyday life practices? A crossgenerational qualitative study comparing parent's and early adolescents's representations. Gli smartphones stanno trasformando le pratiche comunicative tra genitori e figli? Uno studio qualitativo crossgenerazionale sul confronto tra le rappresentazioni di genitori e preadolescenti. *Media Education – Studi, ricerche, buone pratiche, 10*(1), 1-23.
- Moher, D., Shamseer, L., Clarke, M., Ghersi, D., Liberati, A., Petticrew, M., & Stewart, L. A. (2015). Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols (PRISMA-P) 2015 statement. *Systematic reviews, 4*(1), 1-9.
- Möller, I., & Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression, 35*(1), 75-89.
- Moon, J. H., Kim, K. W., & Moon, N. J. (2016). Smartphone use is a risk factor for pediatric dry eye disease according to region and age: a case control study. *BMC ophthalmology, 16*(188), 1-7.
- Myers, D. (1990). Chris Crawford and computer game aesthetics. *Journal of Popular Culture, 24*(2), 17-28.
- Nathanson, A. I. (2001). Parent and child perspectives on the presence and meaning of parental television mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 45*(2), 201-220.

- Nathanson, A. I. (2002). The unintended effects of parental mediation of television on adolescents. *Media Psychology*, 4(3), 207-230.
- Nie, N. H., & Hillygus, D. S. (2002). Where does Internet time come from? A reconnaissance. *IT & Society*, 1(2), 1-20.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, media and technology*, 31(2), 181-202.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2007a). Playing restricted videogames: Relations with game ratings and parental mediation. *Journal of Children and Media*, 1(3), 227-243.
- Nikken, P., Jansz, J., & Schouwstra, S. (2007b). Parents' interest in videogame ratings and content descriptors in relation to game mediation. *European Journal of Communication*, 22(3), 315-336.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J. B., Baer, L., Nicholi II, A. M., & Beresin, E. V. (2007). Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *Journal of adolescent health*, 41(1), 77-83.
- O'Neill, B., Grehan, S., & Ólafsson, K. (2011). Risks and safety for children on the internet: the Ireland report.
- O'Neill, B., & Dinh, T. (2015). Net Children Go Mobile: Full findings from Ireland.
- Oosting, W. (2008). Parental perceptions and mediation of children's digital game play at home: A qualitative study.
- Orban de Xivry, A.C., Falconi, A. (2019). Digital media education as a school-family tandem. Example of practices with the european tandem Project. Educazione ai media digitale come un tandem scuola-famiglia. Esempi di esperienze dal progetto europeo tandem. *MEDIA EDUCATION – Studi, ricerche, buone pratiche*, 10(1), 91-100.
- Padilla-Walker, L. M., Nelson, L. J., Carroll, J. S., & Jensen, A. C. (2010). More than a just a game: video game and internet use during emerging adulthood. *Journal of youth and adolescence*, 39(2), 103-113.
- Pallesen, S., Lorvik, I. M., Bu, E. H., & Molde, H. (2015). An exploratory study investigating the effects of a treatment manual for video game addiction. *Psychological Reports*, 117(2), 490-495.
- Petrie, J., Bunn, F., & Byrne, G. (2006). Parenting programmes for preventing tobacco, alcohol or drugs misuse in children < 18: a systematic review. *Health education research*, 22(2), 177-191.
- Pratchett, R. (2005). *Gamers in the UK: Digital play, digital lifestyles*. BBC.
- Prato, G. D., Feijoo, C., Nepelski, D., Bogdanowicz, M., & Simon, J. P. (2010). *Born digital/grown digital: assessing the future competitiveness of the EU video games software industry*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Ray, J. (2005). *Teens Reject Restrictions on Movies, Games, Music*. Gallup Poll Tuesday Briefing.

- 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.
- Roberts, D. F., Foehr, U. G., & Rideout, V. J. (2005). *Generation M: Media in the lives of 8-18 year-olds*. Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Romano, F., & Conti, M. (2014). *La dipendenza da videogiochi*. Psicologia di comunità. Franco Angeli Editore: Milano.
- Schiller, E. M., Schultes, M. T., Strohmeier, D., & Spiel, C. (2011). Gaming and aggression: The importance of age-appropriateness in violent video games. In *Youth Culture and Net Culture: Online Social Practices* (pp. 316-337). IGI Global.
- Sharif, I., & Sargent, J. D. (2006). Association between television, movie, and video game exposure and school performance. *Pediatrics*, *118*(4), e1061-e1070. Sharif, I., & Sargent, J. D. (2006). Association between television, movie, and video game exposure and school performance. *Pediatrics*, *118*(4), e1061-e1070.
- Shin, W., & Huh, J. (2011). Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. *New Media & Society*, *13*(6), 945-962.
- Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, *126*(2), 214-221.
- Tejeiro Salguero, R. A., & Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, *97*(12), 1601-1606.
- The NPD Group, Inc. (2007, Oct 16). *Amount Of Time Kids Spend Playing Video Games Is On The Rise*.
- Toumbourou, J. W., Williams, I., Letcher, P., Sanson, A., & Smart, D. (2011). Developmental trajectories of internalising behaviour in the prediction of adolescent depressive symptoms. *Australian Journal of Psychology*, *63*(4), 214-223.
- Trincas, R., Patrizi, M., & Couyoumdjian, A. (2008). Parental monitoring e comportamenti a rischio in adolescenza: una revisione critica della letteratura. *Psicologia clinica dello sviluppo*, *12*(3), 401-435.
- Vondráčková, P., & Gabrhelik, R. (2016). Prevention of Internet addiction: A systematic review. *Journal of behavioral addictions*, *5*(4), 568-579.
- Wallenius, M., & Punamäki, R. L. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *29*(4), 286-294.
- Warren, R., Gerke, P., & Kelly, M. A. (2002). Is there enough time on the clock? Parental involvement and mediation of children's television viewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *46*(1), 87-111.

- Warren, R. (2003). Parental mediation of preschool children's television viewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47(3), 394-417.
- Wenzel, H. G., Bakken, I. J., Johansson, A., Gøtestam, K. G., & Øren, A. (2009). Excessive computer game playing among Norwegian adults: self-reported consequences of playing and association with mental health problems. *Psychological reports*, 105(3_suppl), 1237-1247.
- Willoughby, T., Adachi, P. J., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental psychology*, 48(4), 1044-1057.
- Winkler, A., Dörsing, B., Rief, W., Shen, Y., & Glombiewski, J. A. (2013). Treatment of internet addiction: a meta-analysis. *Clinical psychology review*, 33(2), 317-329.
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International journal of mental health and addiction*, 14(5), 672-686.
- Woodard, E. H., & Gridina, N. (2000). *Media in the Home, 2000: The Fifth Annual Survey of Parents and Children*. Annenberg Public Policy Center.
- 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.