

Percezioni, motivazioni e utilizzi dell'online

IPERCONNESSI



ROMA CAPITALE

ROMA
SOLIDALE
FONDAZIONE



Online degli
Psicologi del Lazio

IPERCONNESSI

Percezioni, motivazioni e utilizzi dell'online



IPERCONNESSI

Percezioni, motivazioni e utilizzi dell'online

anno 2020

stampato in Italia

RINGRAZIAMENTI

IPERCONNESSI - 2020

Progetto di ricerca realizzato nell'ambito dell'iniziativa denominata "IPERCONNESSI: azioni di sensibilizzazione nei contesti scolastici sul tema della Dipendenza da Smartphone e Social media" promossa da Roma Capitale – Assessorato alla Persona, Scuola e Comunità solidale e Dipartimento Politiche Sociali - Direzione Benessere e Salute, in stretta connessione con Fondazione Roma Solidale onlus.

Si ringraziano per la partecipazione alla ricerca le seguenti istituzioni scolastiche:

Istituto Comprensivo "Casale del Finocchio"

Istituto Comprensivo "Lucio Fontana"

Istituto Comprensivo "Via Santi Savarino"

Il presente Report di ricerca è stato redatto a cura di Andrea Caputo.

INDICE

07	PREMESSA
10	OBIETTIVI
11	PARTECIPANTI
12	STRUMENTI
21	ANALISI DEI DATI
23	RISULTATI
35	DISCUSSIONE
39	CONCLUSIONI
41	RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI



PREMESSA

Il termine “iperconnessione” è stato coniato per descrivere la creazione di ambienti virtuali che consentono di essere costantemente collegati ad altri individui o a forme di intelligenza globale per mezzo dei dispositivi digitali. Alcune indagini condotte su campioni rappresentativi dal Pew Internet Project hanno mostrato come il 95% degli adolescenti statunitensi di età compresa tra 12 e 17 anni sia online, il 76% utilizzi social network e il 77% possieda telefoni cellulari (Anderson & Rainie, 2012).

Indagini più recenti (Jiang, 2019) hanno messo in luce come il 52% degli stessi adolescenti sia preoccupato di trascorrere troppo tempo sui propri dispositivi e abbia cercato di ridurre il tempo speso nell'utilizzo di smartphone/cellulari, social media o videogiochi, sebbene sperimentare l'assenza dei dispositivi si associ nel 56% dei casi a emozioni di solitudine, irritazione o ansia, per lo più nelle ragazze.

A tale riguardo, il 72% degli adolescenti afferma di controllare la presenza di messaggi o notifiche sul proprio telefono al mattino non appena sveglia (con il 44% che afferma di farlo spesso), il 57% ritiene che spesso o talvolta debba rispondere immediatamente ai messaggi di altre persone e, infine, il 31% afferma di perdere la concentrazione in classe perché sta controllando il proprio cellulare.

Circa due terzi dei genitori dichiara di essere preoccupato per il fatto che i loro figli trascorrono troppo tempo sui propri dispositivi digitali e nel 57% dei casi riferisce di avere adottato uno stile educativo volto a imporre alcune restrizioni temporali. Tuttavia, il 51% degli adolescenti tra 13 e 17 anni sostiene che siano i propri genitori ad essere spesso distratti dall'uso del cellulare quando tentano di conversare con loro, mettendo in luce l'importanza dell'ambiente familiare nella genesi e il mantenimento di tali condotte (Torrecillas-Lacave, Vázquez-Barrio, Suárez, & Fernández-Martínez, 2020).

La proliferazione dei dispositivi mobili e le loro caratteristiche di ubiquità, personalizzazione e facilità d'uso che permettono di ottenere gratificazioni immediate annullando la frustrazione dell'attesa (Pennella, 2020) stanno senza dubbio alimentando la preoccupazione di studiosi ed esperti circa i possibili effetti negativi della "iperconnessione" e la necessità di interventi preventivi in precedenti fasi dello sviluppo. Torrecillas-Lacave et al. (2020) hanno riscontrato come a soli cinque anni di età emerga il desiderio di avere un cellulare e un tablet tutto per sé e i bambini dichiarino di preferire l'uso del tablet per la lettura di una storia.

Gli autori affermano che l'uso dei dispositivi digitali cresca esponenzialmente intorno ai 10 anni, quando i minori riferiscono di navigare in rete ogni giorno o quasi ogni giorno in oltre l'80% dei casi. Tale fenomeno appare di estremo interesse anche per il contesto italiano. L'indagine OCSE-PISA 2015 ha rilevato come l'eccessivo tempo trascorso su internet da parte dei quindicenni italiani possa influire negativamente sulle loro performance scolastiche. Il 23,3% degli adolescenti italiani (uno dei valori più alti al mondo) dichiara di trascorrere oltre 6 ore al giorno su Internet al di fuori della scuola e il 47% afferma di "sentirsi male se non c'è una connessione ad Internet".

ad ogni modo, va evidenziato come internet possa rappresentare una risorsa per la formazione e il mantenimento del capitale sociale, la ricerca delle informazioni e l'organizzazione delle routine quotidiane. Infatti, per una migliore comprensione del fenomeno dell'iperconnessione è necessario considerare ulteriori fattori quali l'autostima, il supporto sociale, l'autocontrollo e la consapevolezza d'uso che sembrano discriminare un utilizzo problematico da un utilizzo funzionale (Pennella, 2020).



OBIETTIVI

Il presente progetto di ricerca si è posto l'obiettivo generale di esplorare le percezioni associate all'uso dei dispositivi digitali che consentono la connessione a internet (es. smartphone, tablet, i-pad, ecc.) in preadolescenti e l'adozione di specifiche condotte di consumo da parte di questi ultimi. Di seguito vengono illustrati gli obiettivi specifici perseguiti:

01

Fornire un quadro descrittivo relativo al possesso, utilizzo e funzioni d'uso delle tecnologie che consentono la connessione a internet;

02

Esaminare la relazione tra condotte di utilizzo, variabili sociodemografiche (quali il genere, l'età e il benessere economico familiare) e misure motivazionali, di atteggiamento e contestuali;

03

Esplorare l'utilizzo delle tecnologie che consentono la connessione a internet ai tempi del coronavirus ed esaminarne la relazione con ulteriori variabili psicologiche connesse all'esperienza della pandemia.

04

Esplorare cosa pensano i ragazzi dell'uso dello smartphone e dei social, in particolare, quali sono gli aspetti attrattivi e meno attrattivi per loro e quali fattori e condizioni contestuali ne incentivano o disincentivano il possibile utilizzo.



PARTECIPANTI

Il presente progetto di ricerca ha coinvolto complessivamente 95 studenti di sei classi di tre istituti comprensivi, quattro classi quinte di scuola primaria e due classi prime di scuola secondaria di primo grado, che hanno aderito all'iniziativa su base volontaria nell'anno scolastico 2019/2020.

Le procedure di rilevazione sono avvenute in due step nei mesi di Maggio e Giugno.

In un primo step si è proceduto a una rilevazione quantitativa attraverso la somministrazione di un questionario online la cui compilazione ha richiesto circa 20-30 minuti di tempo.

In un second step è stata realizzata per ogni classe una rilevazione qualitativa attraverso due interviste di gruppo (ciascuna della durata di un'ora) somministrate a distanza attraverso le piattaforme in uso dalle scuole (G-Suite e Zoom) per approfondire rispettivamente il rapporto con lo smartphone e con i social.

Prima di procedere con le rilevazioni, è stato raccolto il consenso informato sottoscritto da entrambi i genitori. A tutti gli studenti è stato inoltre richiesto il consenso informato connesso alla partecipazione volontaria allo studio e all'autorizzazione del trattamento dei dati a fini di ricerca attraverso un modulo predisposto online all'atto di compilazione del questionario.

Nello specifico, hanno partecipato all'indagine quantitativa 89 studenti (41.6% femmine e 58.4% maschi) di età compresa tra i 9 e i 14 anni ($M=11.33$; $DS=0.74$) di nazionalità italiana nel 77% dei casi. Le interviste di gruppo, inoltre, hanno coinvolto rispettivamente 95 e 84 studenti rispetto all'approfondimento qualitativo sul rapporto con lo smartphone e i social.

89

Gli studenti che hanno partecipato all'indagine quantitativa

41.6%

femmine

58.4%

maschi



STRUMENTI

IL QUESTIONARIO

Il questionario è rivolto a una popolazione target di studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado ed è stato messo a punto a valle di una analisi della letteratura internazionale sull'uso delle nuove tecnologie e dei dispositivi mobili che permettono di connettersi a internet con riguardo alla specifica fascia di età. Il questionario si compone delle seguenti misure.

INFORMAZIONI SOCIODEMOGRAFICHE

Include domande relative al genere, all'età e alla nazionalità dei rispondenti.

INDICE DI AGIATEZZA FAMILIARE

Indice sintetico di benessere economico riferito al nucleo familiare rilevato attraverso la scala Family Affluence Scale (FAS III; Currie et al., 2008) sviluppata nell'ambito dello studio internazionale HBSC (Health Behaviour in School-aged Children - Comportamenti collegati alla salute in ragazzi di età scolare). La scala è composta da 6 item che valutano la presenza di beni comuni (auto, computer, bagni, lavastoviglie, camera singola, vacanze) e permettono di ottenere una misura più specifica sul benessere economico e sul livello di agiatezza familiare.

POSSESSO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET

Tale dimensione è indagata con una scala a tre passi (0 = "Non ce l'ho", 1 = "Non ne ho uno mio ma uso quello dei miei familiari", 2 = "Ne ho uno mio") relativa al possesso di strumenti tecnologici con connessione a internet, tra cui cellulare, smartphone, tablet/i-pad, i-pod, computer fisso o portatile, console per videogiochi fissa o portatile. Il possesso medio è stimato a partire dalla somma dei sei item.

ATTIVITÀ DI UTILIZZO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET

Include domande relative alle principali attività svolte attraverso l'utilizzo degli strumenti tecnologici, tra cui ricercare informazioni, comunicare con gli amici, giocare online, guardare video e/o ascoltare musica, scambiare foto e/o video, studiare e fare lezione, valutate Con una scala di frequenza a quattro passi (da 0 = "Mai" a 3 = "Sempre/quasi tutti i giorni").

INDICE DI AGIATEZZA FAMILIARE

Indice sintetico di benessere economico riferito al nucleo familiare rilevato attraverso la scala Family Affluence Scale (FAS III; Currie et al., 2008) sviluppata nell'ambito dello studio internazionale HBSC (Health Behaviour in School-aged Children - Comportamenti collegati alla salute in ragazzi di età scolare). La scala è composta da 6 item che valutano la presenza di beni comuni (auto, computer, bagni, lavastoviglie, camera singola, vacanze) e permettono di ottenere una misura più specifica sul benessere economico e sul livello di agiatezza familiare.



POSSESSO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET

Tale dimensione è indagata con una scala a tre passi (0 = “Non ce l’ho”, 1 = “Non ne ho uno mio ma uso quello dei miei familiari”, 2 = “Ne ho uno mio”) relativa al possesso di strumenti tecnologici con connessione a internet, tra cui cellulare, smartphone, tablet/i-pad, i-pod, computer fisso o portatile, console per videogiochi fissa o portatile. Il possesso medio è stimato a partire dalla somma dei sei item.

ATTIVITÀ DI UTILIZZO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET

Include domande relative alle principali attività svolte attraverso l’utilizzo degli strumenti tecnologici, tra cui ricercare informazioni, comunicare con gli amici, giocare online, guardare video e/o ascoltare musica, scambiare foto e/o video, studiare e fare lezione, valutate con una scala di frequenza a quattro passi (da 0 = “Mai” a 3 = “Sempre/quasi tutti i giorni”).

MOTIVAZIONI DI UTILIZZO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET

Include domande relative alle principali attività svolte attraverso l’utilizzo degli strumenti tecnologici, tra cui ricercare informazioni, comunicare con gli amici, giocare online, guardare video e/o ascoltare musica, scambiare foto e/o video, studiare e fare lezione, valutate con una scala di frequenza a quattro passi (da 0 = “Mai” a 3 = “Sempre/quasi tutti i giorni”).

TEMPO DI UTILIZZO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET

Tale dimensione è indagata con una scala a otto passi (da 0 = “Mai” a 7 = “Più di sei ore”) relativa al tempo giornaliero destinato all’utilizzo di strumenti tecnologici con connessione a internet, tra cui cellulare, smartphone, tablet/i-pad, i-pod, computer fisso o portatile, console per videogiochi fissa o portatile. Il tempo di utilizzo medio è stimato a partire dalla media dei sei item.

UTILIZZO IMPROPRIO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET

Tale dimensione è indagata con una scala a quattro passi (da 0 = "Mai" a 3 = "Sempre/quasi tutti i giorni") relativa alla frequenza d'uso di strumenti tecnologici con connessione a internet in occasioni che possono risultare intrusive rispetto allo svolgimento di ulteriori attività o che interferiscono con alcune regolari abitudini, tra cui l'uso nelle ore notturne, durante i pasti, nel corso dello studio e mentre si è in compagnia di altre persone. La somma dei quattro item può pertanto identificare un possibile utilizzo problematico degli strumenti tecnologici.

INDICE DI USO ECCESSIVO DI INTERNET

La Excessive Internet Use (EIU) è una scala utilizzata in diversi paesi europei, tra cui l'Italia (Škařupová, Ólafsson, & Blinka, 2015), che restituisce un indicatore del rischio connesso all'utilizzo di applicazioni online in adolescenti di età compresa tra 11 e 16 anni. La misura è composta da cinque item e valuta su una scala a quattro passi (da 0="Mai o quasi mai" a 3="Molto spesso") le conseguenze avverse dovute a un uso eccessivo di internet basate su cinque criteri connessi alle dipendenze comportamentali: preminenza (il comportamento tende ad assumere la maggiore rilevanza nella vita della persona, a discapito di altri pensieri, sentimenti e azioni), sintomi da astinenza (stati d'animo o conseguenze fisiche spiacevoli, conseguenti dalla messa in atto del comportamento), tolleranza (intensificarsi del comportamento per indurre effetti di sufficiente intensità), recidiva (presenza di ricadute plurime nel disturbo dopo fasi di sospensione) e conflitto (conflitti interpersonali derivanti dalla dipendenza instauratasi o incompatibilità con altri compiti o attività personali). La media della scala restituisce un indice di uso eccessivo di internet, con una sufficiente affidabilità della misura pari a .71.



ATTEGGIAMENTO VERSO L'UTILIZZO DELL'ONLINE

Tale dimensione è indagata con una scala a cinque passi (da 1 = "Per niente vero" a 5 = "Del tutto vero") relativa a quanto viene sperimentata la piacevolezza o al contrario l'intrusività dell'online nella propria vita e quindi a una maggiore o minore disponibilità all'utilizzo.

La misura è valutata con quattro item (es. "penso che stare online mi distraiga dalle cose importanti") la cui somma delinea una valutazione negativa dell'online e una minore propensione all'uso. La scala ha mostrato una sufficiente affidabilità pari a .70.

STILE EDUCATIVO GENITORIALE SULL'USO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET

Tale dimensione è indagata con una scala a quattro passi (da 0 = "Mai" a 3 = "Sempre/quasi tutti i giorni") relativa alla frequenza con cui i genitori utilizzano strumenti tecnologici in presenza del figlio e forniscono il permesso o al contrario impongono divieti nel loro utilizzo da parte del minore. La somma dei tre item restituisce una stima di uno stile educativo permissivo con una affidabilità accettabile della misura pari a .68.

UTILIZZO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET PRIMA E DOPO IL CORONAVIRUS

Include due item valutati su una scala di frequenza a 10 passi (da 1 = "Per niente" a 10 = "Tantissimo") relativi all'uso di strumenti





tecnologici con connessione a internet, rispettivamente prima del coronavirus e nell'ultimo mese a seguito della pandemia. La differenza tra i punteggi del post- e del pre-coronavirus restituisce una stima del cambiamento percepito rispetto all'intensità d'uso dei dispositivi.

PREOCCUPAZIONE ASSOCIATA AL CORONAVIRUS

Tale dimensione indaga i sentimenti di preoccupazione associati al coronavirus, attraverso la somma di quattro item (es. "sono molto spaventato/a a causa del coronavirus") valutati su una scala a 5 passi (da 1 = Per nulla vero" a 5 = "Del tutto vero"). La scala ha mostrato una sufficiente affidabilità della misura pari a .71.

DISTRESS PERCEPTO DELL'ISOLAMENTO ASSOCIATO AL CORONAVIRUS

Tale dimensione indaga la percezione di distress per via dello stato di isolamento associato al coronavirus, attraverso la somma di quattro item (es. "non avere contatti con il mondo esterno mi pesa molto") valutati su una scala a 5 passi (da 1 = Per nulla vero" a 5 = "Del tutto vero"). La scala ha mostrato una buona affidabilità della misura pari a .84.

STATI AFFETTIVI NELL'ULTIMO MESE

The Positive and Negative Affect Schedule for Children – Short Form (PANAS-C SF) (Ebesutani et al., 2012) è stata utilizzata nella sua versione breve per valutare gli stati affettivi positivi e negativi. Lo strumento è costituita da dieci aggettivi, cinque riferiti ad affetti positivi (allegro, felice, gioioso, orgoglioso e vivace) e cinque riferiti ad affetti negativi (arrabbiato, infelice, spaventato, timoroso e triste) che il rispondente valuta su una scala a 5 passi (da 1 = "Per niente" a 5 = "Tantissimo") rispetto all'ultimo mese.

L'affidabilità della misura è risultata buona sia per gli affetti positivi che negativi con valori pari rispettivamente pari a .88 e .76.

L'INTERVISTA DI GRUPPO

L'intervista di gruppo è una tecnica di raccolta dei dati che fa affidamento sull'interazione tra un gruppo di persone che discutono per raccogliere opinioni e valutazioni su un determinato oggetto di ricerca. L'interesse del ricercatore riguarda le definizioni della situazione che emergono a partire dall'interazione e dal confronto tra i componenti del gruppo piuttosto che le opinioni dei singoli.

L'obiettivo delle interviste di gruppo era di sollecitare un confronto tra i punti di vista degli studenti sull'uso degli strumenti tecnologici che hanno la possibilità di connettersi on line, con specifico riguardo all'uso dello smartphone e all'uso dei social. L'interazione e il confronto tra i componenti del gruppo sono stati utilizzati per far emergere le diverse percezioni ed evidenziare le eventuali convergenze rispetto a questi temi. Le informazioni generate durante la discussione e le valutazioni espresse dai partecipanti rappresentano evidenze che possono essere sistematizzate per sviluppare un modello concettuale. A tal fine, è stato messo a punto un protocollo di intervista con domande stimolo tese a facilitare la discussione (vedi in Tabella). Le interviste sono state condotte in coppia da un moderatore e un osservatore, quest'ultimo con il compito di annotare i contenuti emersi nella discussione e riportare le informazioni in una griglia predefinita.

LISTA DELLE DOMANDE STIMOLO

L'affidabilità della misura è risultata buona sia per gli affetti positivi che negativi con valori pari rispettivamente pari a .88 e .76.

- Ø Utilizzi lo smartphone/i social?
- Ø Hai uno smartphone/profilo social personale?
- Ø I tuoi amici hanno o utilizzano uno smartphone/i social?
- Ø Nella tua famiglia si usa lo smartphone/i social?
- Ø I tuoi familiari sono d'accordo sul fatto che tu utilizzi lo smartphone/i social?



- Ø Utilizzare lo smartphone/i social è una cosa positiva?
- Ø Utilizzare lo smartphone/i social è una cosa negativa?
- Ø Quando penso allo smartphone/ai social, la prima parola che mi viene in mente è...
- Ø Ai ragazzi e alle ragazze della mia età PIACE usare lo smartphone/i social quando/perché..
- Ø Ai ragazzi e alle ragazze della mia età NON PIACE usare lo smartphone/i social quando/perché..
- Ø Famiglia, amici, scuola, società, pubblicità, ecc. INCORAGGIANO i ragazzi e le ragazze della mia età ad usare lo smartphone/i social quando/perché....
- Ø Famiglia, amici, scuola, società, pubblicità, ecc. SCORAGGIANO i ragazzi e le ragazze della mia età ad usare lo smartphone/i social quando/perché ...



ANALISI DEI DATI

Rispetto alla rilevazione quantitativa, sono state calcolate alcune statistiche descrittive sulle misure in esame per fornire un quadro esaustivo relativo al possesso, utilizzo, attività e motivazioni d'uso delle tecnologie che consentono la connessione a internet. Sono state effettuate, inoltre, analisi di associazione (test del Chi quadrato), correlazioni parametriche (indice di correlazione di Pearson) e test di associazione e di differenza tra le medie (test t di Student) per valutare la con le variabili sociodemografiche e le misure connesse all'utilizzo e alle dimensioni psicologiche.

Rispetto alla rilevazione qualitativa, le informazioni sono state tabulate in una griglia in modo da fornire delle distribuzioni di frequenza per le domande chiuse e delle categorie tematiche per le domande aperte. In particolare, per la sintesi delle informazioni e la loro concettualizzazione, si è preso a riferimento il modello della analisi SWOT (Strenghts, Weaknesses, Opportunities e Threats), di cui si riporta di seguito una illustrazione grafica.

I fattori interni riguardano primariamente le motivazioni e le aspettative che portano i ragazzi all'utilizzo dello smartphone e dei social, quali aspetti che cadono direttamente sotto il loro controllo o volontà.

MODELLI DI SWOT ANALYSIS



Tali fattori possono riguardare aspetti positivi e negativi. Per aspetti positivi si intendono i punti di forza dello smartphone e dei social (es. hanno delle applicazioni utili per cercare informazioni), i loro aspetti attrattivi (es. mi permettono di comunicare più facilmente con i miei amici) i potenziali vantaggi

che ne incentivano l'uso (es. mi permettono di stare al passo con i tempi). Per aspetti negativi si intendono i punti di debolezza dello smartphone e dei social (es. sono molto costosi), i loro aspetti critici (es. possono affaticare la vista), i potenziali svantaggi che ne disincentivano l'uso (es. possono rovinare il mio rendimento scolastico).

I fattori esterni riguardano primariamente le condizioni dell'ambiente esterno e dei contesti di vita (es. familiare, scolastico, amicale) che possono influenzare i ragazzi nell'utilizzo dello smartphone e dei social, quali aspetti che si collocano fuori dal loro diretto controllo o volontà. Tali fattori possono riguardare aspetti positivi e negativi.

Per aspetti positivi si intendono le opportunità e le condizioni favorevoli che ne incentivano l'uso (es. tutti i miei amici hanno un profilo social; fanno tanta pubblicità in TV che può invogliarti a usarli) e promuovono una maggiore accessibilità e facilità di utilizzo (es. anche i miei genitori li usano; a scuola utilizziamo spesso le tecnologie). Per aspetti negativi si intendono le minacce e le condizioni sfavorevoli che ne disincentivano l'uso (es. ci sono pericoli che si nascondono nella rete; un mio amico è stato offeso sui social) e ostacolano



RISULTATI

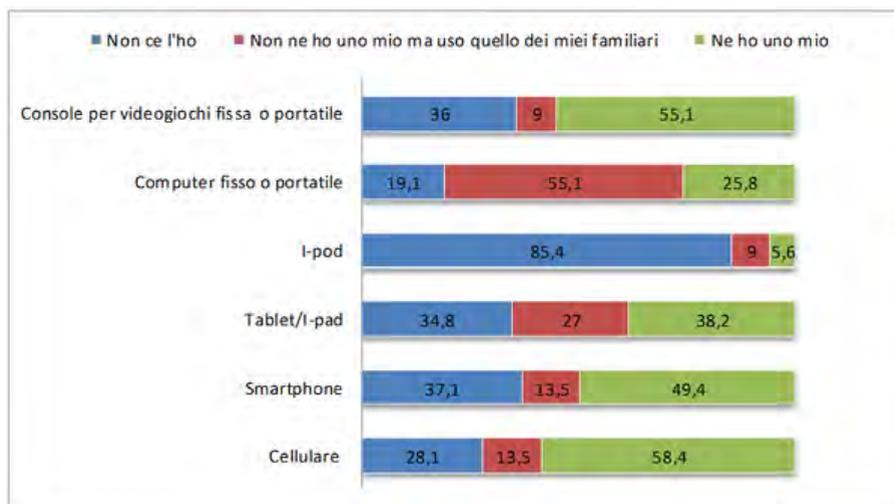
IL QUESTIONARIO

POSSESSO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET

Mediamente i ragazzi dichiarano di possedere almeno due strumenti tecnologici tra quelli indicati, mentre nessuno dichiara di non fare uso di alcun dispositivo. Complessivamente, il 58.4% dei ragazzi riferisce di avere un cellulare proprio. Segue con il 55.1% la console per videogiochi e con il 49.4% lo smartphone. Il dispositivo meno posseduto e utilizzato è l'i-pod (14.6%), mentre quello più utilizzato – sebbene non ad esclusivo uso personale – è il computer fisso o portatile (80.9%).

Vi sono alcune differenze di genere con particolare riguardo al possesso del tablet/i-pad, $\chi^2(2)=7.35$, $p<.05$, e della console per videogiochi, $\chi^2(2)=24.40$, $p<.001$. Il 54.1% delle femmine possiede un tablet/i-pad personale, rispetto al 26.9% dei maschi. Al contrario, il 76.9% dei maschi ha una console per videogiochi, una quota decisamente più elevata di quella delle femmine pari al 24.3%. Non emergono associazioni statisticamente significative dell'eventuale possesso dei dispositivi considerati nel loro complesso con l'età e l'indice di agiatezza familiare.

POSSESSO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET (DISTRIBUZIONE PERCENTUALE)

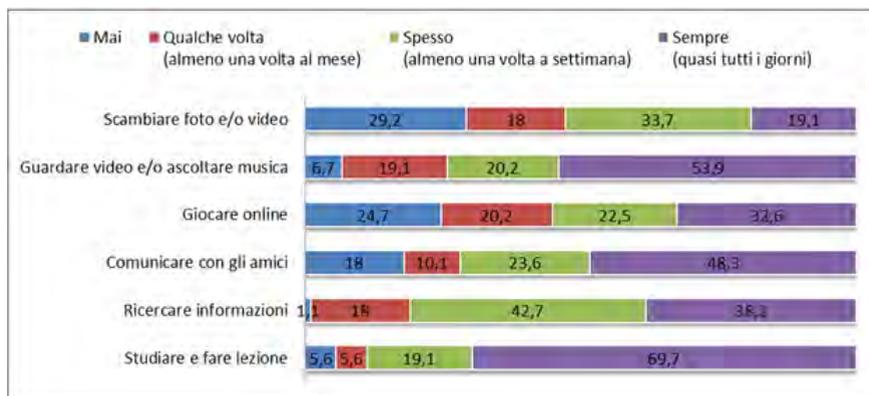


ATTIVITÀ E MOTIVAZIONI D'USO

Le principali attività d'uso si riferiscono a ricercare informazioni (98.9%), studiare e fare lezione (94.6%) e guardare video e/o ascoltare musica (93.3%), riportate almeno una volta al mese da oltre nove ragazzi su dieci. Seguono comunicare con gli amici, giocare online e scambiare foto e/o video.

L'unica differenza di genere emerge nel gioco online con un una frequenza d'uso maggiore nei maschi ($M=1.88$, $DS=1.15$) rispetto alle femmine ($M=1.27$, $DS=1.15$), $t(87)=2.49$, $p<.05$, $Cohen's\ d=0.53$ [95% CI: 0.10, 0.56]. L'indice di agiatezza familiare correla positivamente con l'attività di ricerca delle informazioni ($r=.42$, $p<.001$, 95% CI: .23, 0.58). Non vi sono, invece, differenze nelle attività d'uso connesse all'età.

ATTIVITÀ D'USO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET (DISTRIBUZIONE PERCENTUALE)



La motivazione mediamente più riportata rispetto all'utilizzo dei dispositivi è la tendenza a migliorare le relazioni con gli altri (*Social*, $M=1.69$, $DS=5.15$), mentre quella meno frequente è la tendenza a ricercare l'approvazione degli altri (*Conformity*, $M=6.68$, $DS=3.21$). Emerge una differenza di genere nella motivazione orientata all'*enhancement*, $t(87)=2.24$, $p<.05$, $Cohen's\ d=0.48$ [95% CI: 0.05, 0.91]. In particolare, i maschi ricorrono più frequentemente all'uso dei dispositivi per aumentare le emozioni positive ($M=10.29$, $DS=3.82$) rispetto alle femmine ($M=8.49$, $DS=3.63$). Ad eccezione dell'*enhancement*, all'aumentare dell'età, aumentano le motivazioni all'uso (*social*, $r=.24$, $p<.05$, 95% CI: .04, 0.43; *conformity*, $r=.25$, $p<.05$, 95% CI: .04, 0.44; *coping*, $r=.24$, $p<.05$, 95% CI: .03, 0.42). Infine, l'agiatezza familiare correla positivamente con la motivazione all'*enhancement* ($r=.26$, $p<.05$, 95% CI: .05, 0.44).

MISURE DI UTILIZZO

Utilizzo giornaliero

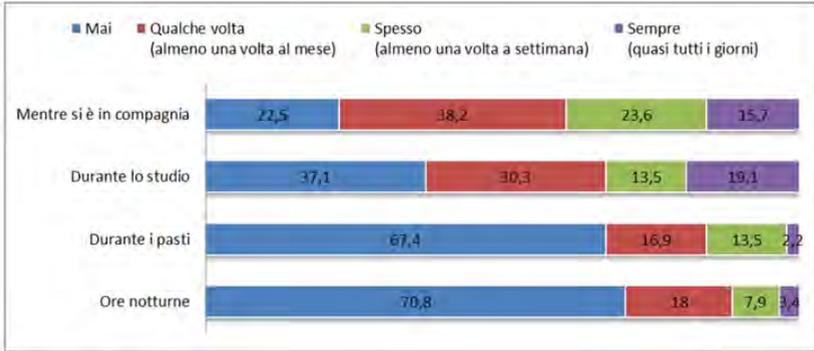
Rispetto ai tempi di utilizzo giornaliero, i dispositivi più usati sono il cellulare ($M=1.57$, $DS=1.86$), lo smartphone ($M=1.45$, $DS=1.73$) e il computer fisso o portatile ($M=1.37$, $DS=1.69$), con una intensità compresa tra una e due ore al giorno. Seguono la console per videogiochi fissa o portatile ($M=0.88$, $DS=1.10$) e il tablet/i-pad ($M=0.79$, $DS=1.27$), utilizzati in media per non più di un'ora al giorno, mentre si conferma l'utilizzo pressoché nullo dell'i-pod ($M=0.09$, $DS=0.32$). Riguardo alle differenze di genere, l'unica differenza emerge nell'uso della console per videogiochi con un una frequenza d'uso decisamente maggiore nei maschi ($M=1.36$, $DS=1.17$) rispetto alle femmine ($M=0.19$, $DS=0.40$), $t(87)=5.86$, $p<.001$, *Cohen's d*=1.26 [95% CI: 0.80, 1.72].

Non emergono invece associazioni statisticamente significative tra l'indice di agiatezza familiare e l'utilizzo dei dispositivi considerati nel loro complesso. Al contrario, all'aumentare dell'età, aumenta il tempo medio giornaliero speso online ($r=.24$, $p<.05$, 95% CI: .04, 0.43).

Utilizzo improprio

Rispetto alle occasioni d'uso improprio, il 77.5% dei ragazzi riferisce di utilizzare i dispositivi mentre è in compagnia di altre persone e il 62.9% mentre è impegnato in attività di studio. Inoltre, circa un rispondente su tre dichiara di fare uso dei dispositivi dopo mezzanotte e durante i pasti almeno una volta al mese. A tale riguardo, non emergono differenze di genere nelle condotte di uso potenzialmente problematico, né associazioni con l'indice di agiatezza familiare. Al contrario, all'aumentare dell'età, aumentano le occasioni di uso improprio ($r=.29$, $p<.01$, 95% CI: .09, 0.47).

UTILIZZO IMPROPRIO DI STRUMENTI TECNOLOGICI CON CONNESSIONE A INTERNET (PERCENTUALI)



Utilizzo eccessivo

Rispetto allo studio condotto da Škařupová, Ólafsson e Blinka (2015), l'indice EIU rilevato nel presente gruppo ($M=1.65$, $DS=0.60$) risulta complessivamente più elevato della media italiana ($M=1.27$, $DS=0.46$), $t(88)=6.05$, $p<.001$, $Cohen's\ d=0.64$ [95% CI: 0.41, 0.87] e della media europea ($M=1.49$, $DS=0.56$), $t(88)=2.58$, $p<.05$, $Cohen's\ d=0.27$ [95% CI: 0.06, 0.48].

In particolare i punteggi più alti si riscontrano nelle dimensioni della tolleranza ($M=1.91$, $DS=1.17$) e della recidiva ($M=1.90$, $DS=1.12$), ad indicare un processo di abituazione che porta a intensificare l'uso dei dispositivi nel tempo ("Mi sono ritrovato/a a navigare su internet anche se non ne ero interessato") e a ricadere nella condotta pur avendo la volontà di sospenderla ("Ho cercato di trascorrere meno tempo su internet, ma non ci sono riuscito"). Non emergono associazioni statisticamente significative con il genere e l'indice di agiatezza familiare. Al contrario, all'aumentare dell'età, aumenta l'uso eccessivo di internet ($r=.22$, $p<.05$, 95% CI: .01, 0.41).

ATTEGGIAMENTO INDIVIDUALE E STILE EDUCATIVO GENITORIALE VERSO L'USO DEI DISPOSITIVI

Complessivamente non emerge una associazione tra l'atteggiamento individuale e lo stile educativo genitoriale rispetto all'uso dei dispositivi. Rispetto alle differenze di genere, vi è una relazione al limite della significatività statistica, $t(87)=1.98$, $p=.050$, *Cohen's d*=0.43 [95% CI: 0.00, 0.85], secondo cui le femmine ($M=9.70$, $DS=2.92$) mostrano maggiore aversione per l'online rispetto ai maschi ($M=8.56$, $DS=2.50$). Inoltre, lo stile educativo risulta correlato all'indice di agiatezza familiare ($r=.31$, $p<.01$, 95% CI: .11, 0.49), per cui una situazione di migliore benessere economico si associa positivamente alla tendenza genitoriale a utilizzare i dispositivi in presenza dei figli e adottare condotte permissive. Non emerge, invece, nessuna associazione con l'età dei rispondenti.

IL RUOLO DELLE MOTIVAZIONI NELLE CONDOTTE DI UTILIZZO

Il maggior tempo giornaliero speso nell'uso dei dispositivi risulta associato alla tendenza a far fronte alle emozioni negative ($r=.24$, $p<.05$, 95% CI: .02, 0.42). L'uso in occasioni improprie invece si associa sia alla tendenza a ricercare l'approvazione degli altri ($r=.23$, $p<.05$, 95% CI: .02, 0.42) che, in misura maggiore, al tentativo di migliorare le proprie interazioni sociali ($r=.45$, $p<.001$, 95% CI: .26, 0.60). Ad ogni modo le condotte di uso eccessivo risultano associate sia al tentativo di migliorare le proprie interazioni sociali ($r=.25$, $p<.05$, 95% CI: .04, 0.43) che alla tendenza a far fronte alle emozioni negative ($r=.30$, $p<.01$, 95% CI: .09, 0.48).

Correlazioni tra motivazioni d'uso e misure di utilizzo (N=89)

		Tempo medio di utilizzo	Occasioni di uso improprio	Uso eccessivo
Motivazione_Conformity	Pearson's r	-0.026	0.232	0.100
	p-value	0.809	0.028	0.351
Motivazione_Enhancement	Pearson's r	0.187	0.158	0.193
	p-value	0.080	0.139	0.070
Motivazione_Social	Pearson's r	0.176	0.449	0.247
	p-value	0.099	< .001	0.020
Motivazione_Coping	Pearson's r	0.236	0.192	0.298
	p-value	0.026	0.072	0.005

ATTEGGIAMENTO INDIVIDUALE E FATTORI CONTESTUALI NELLE CONDOTTE DI UTILIZZO

L'atteggiamento verso gli strumenti tecnologici in termini di propensione a farne un maggiore o minore utilizzo non risulta associato a nessuna misura di utilizzo. Al contrario, emergono relazioni di lieve e moderata entità tra uno stile educativo genitoriale orientato al permissivismo e la tendenza a trascorrere più tempo con i dispositivi ($r=.21$, $p<.05$, 95% CI: .01, 0.40), utilizzarli anche in occasioni improprie ($r=.37$, $p<.001$, 95% CI: .18, 0.54) e manifestare condotte di uso eccessivo ($r=.28$, $p<.01$, 95% CI: .08, 0.46).

Correlazioni tra atteggiamento individuale, fattori contestuali e misure di utilizzo (N=89)

		Tempo medio di utilizzo	Occasioni di uso improprio	Uso eccessivo
Atteggiamento individuale (minore propensione)	Pearson's r	0.062	-0.051	-0.019
	p-value	0.566	0.635	0.858
Stile genitoriale permissivo	Pearson's r	0.210	0.374	0.279
	p-value	0.048	< .001	0.008

CONDOTTE DI UTILIZZO AI TEMPI DEL CORONAVIRUS

L'uso dei dispositivi riportato prima del coronavirus su una scala da 1 a 10 è in media 4.35 ($DS=1.99$), mentre l'uso nell'ultimo mese è pari a 7.64 ($DS=2.25$). Lo scarto tra le due misure rileva una percezione di cambiamento (pari a 3.29 punti) che va nella direzione di una intensificazione d'uso a seguito della pandemia di elevata entità, $t(85)=14.36$, $p<.001$, $Cohen's\ d=1.55$ [95% CI: 1.23, 1.86]. Tale cambiamento non differisce in maniera statisticamente significativa in funzione del genere del rispondente e non è associato né al possesso dei dispositivi nel loro complesso che alle diverse misure di utilizzo indagate.

Rispetto al rapporto con le variabili psicologiche connesse all'esperienza del coronavirus, emerge una associazione tra l'aumento nell'uso dei dispositivi e sia il distress percepito a causa dell'isolamento forzato ($r=.28, p<.01, 95\% \text{ CI: } .07, 0.46$) che gli affetti negativi riportati nell'ultimo mese ($r=.22, p<.05, 95\% \text{ CI: } .01, 0.42$). Considerando più ampiamente le condotte d'uso, inoltre, emerge una associazione tra il distress percepito a causa dell'isolamento forzato con l'utilizzo dei dispositivi in occasioni improprie ($r=.23, p<.05, 95\% \text{ CI: } .02, 0.42$) e l'uso eccessivo di internet ($r=.29, p<.01, 95\% \text{ CI: } .09, 0.47$). Infine vi è una relazione tra gli affetti positivi sperimentati nell'ultimo mese e il tempo medio giornaliero di utilizzo ($r=.23, p<.05, 95\% \text{ CI: } .02, 0.42$) e un'associazione tra gli affetti negativi sperimentati nell'ultimo mese e l'uso eccessivo di internet ($r=.21, p<.05, 95\% \text{ CI: } .00, 0.40$)

L'INTERVISTA DI GRUPPO

IL RAPPORTO CON LO SMARTPHONE

Complessivamente, l'84.2% dei ragazzi intervistati ha confermato di utilizzare lo smartphone e il 68.4% ha dichiarato di averne uno ad uso personale. La quasi totalità degli intervistati ne ha riportato l'utilizzo sia tra gli amici (98.9%) che in famiglia (95.8%).

In particolare, il 75.8% sostiene che la propria famiglia sia d'accordo con l'utilizzo dello smartphone da parte dei figli. Il 54.7% valuta positivamente lo smartphone e il 41% ne riconosce gli aspetti potenzialmente negativi. Ad ogni modo tali valutazioni appaiono polarizzate, dal momento che solo l'8.4% dei ragazzi ne riporta sia gli aspetti positivi che negativi. Le libere associazioni che sono venute alla mente pensando allo smartphone rientrano per lo più nell'area del divertimento (es. "divertimento", "giocare", "bello"), della tecnologia (es. "tecnologia", "internet" "app").





Rispetto a ciò che non piace ai ragazzi dello smartphone, tra i principali punti di debolezza rientrano:

- la minore attrattività dello strumento rispetto ad attività non virtuali e alternative più coinvolgenti (“perché dopo un po' di tempo ti annoi”; “quando sono con gli amici perché preferisco stare all'aperto”; “mi piace vedere il mondo reale”);
- il rischio di dipendenza e le eventuali conseguenze negative dello strumento sulla propria salute (“perché poi diventa una dipendenza”; “perché non è salutare”; “quando iniziano a bruciare gli occhi e a venire il mal di testa”);
- il rischio di essere distratti rispetto allo svolgimento di attività più rilevanti (“a volte porta a fare cose che distraggono dalla vita reale”; “quando si è impegnati perché magari quella cosa è molto importante”; “quando sono concentrato su un'altra cosa”).

Rispetto alle condizioni dell'ambiente esterno (es. familiare, scolastico, amicale) che possono incentivare l'uso dello smartphone, tra le principali opportunità rientrano:

- il contesto scolastico che ne promuove l'uso per lo svolgimento dei compiti e per attività di studio e ricerca (“quando bisogna utilizzarlo per la scuola”; “quando bisogna cercare qualcosa che può esserci utile riguardo allo studio”; “quando serve per i compiti”);

- il contesto scolastico che ne promuove l'uso per lo svolgimento dei compiti e per attività di studio e ricerca ("quando bisogna utilizzarlo per la scuola"; "quando bisogna cercare qualcosa che può esserci utile riguardo allo studio"; "quando serve per i compiti");
- il contesto familiare che ne incoraggia l'uso per poter comunicare o chiedere aiuto in situazioni di pericolo ("serve per comunicare con i propri familiari"; "in caso di pericolo per contattare aiuto"; "per cose necessari alla famiglia");
- il contesto amicale e sociale che spingono ad usarlo per conformarsi ad alcune pratiche di consumo ("quando ci sono le pubblicità in televisione o nei cartelloni in strada"; "perché lo usano in tanti"; "perché comunque in questi tempi ce n'è bisogno più che mai").

Rispetto alle condizioni dell'ambiente esterno (es. familiare, scolastico, amicale) che possono disincentivare l'uso dello smartphone, tra le principali minacce rientrano:

- le regole della famiglia e l'educazione genitoriale rispetto ad un utilizzo dello strumento eccessivo, improprio e non finalizzato ad attività specifiche ("quando chiedo tante volte di giocarci"; "i miei genitori dicono che se ci stai troppo tempo e tutti i giorni diventa come una droga"; "le famiglie scoraggiano quando l'uso è troppo");
- i pericoli della rete e dell'ambiente esterno che possono minare la sicurezza di un minore ("per comunicare con sconosciuti, perché potrebbero essere persone cattive"; "ci sono cose volgari che potrebbero nuocere ai minori"; "quando internet nasconde insidie");
- le norme implicite a livello sociale che reputano sconveniente l'accessibilità dello strumento a ragazzi della loro età ("perché alla nostra età non dovremmo averlo"; "perché dicono che loro alla nostra età non ce l'avevano e facevano altri giochi e si divertivano lo stesso"; "quando si è troppo piccoli").

IL RAPPORTO CON I SOCIAL

Complessivamente, la quasi totalità dei ragazzi intervistati (97.6%) ha confermato di conoscere i social e il 46.4% ha dichiarato di avere un profilo personale sui social. Tra i social più utilizzati rientrano WhatsApp (84.1%), YouTube (77.4%), Google+ (48.8%) e Tik Tok (46.4%). Seguono Instagram (26.2%) e Snapchat (21.4%), Pinterest (16.7%), Telegram (13.1%) e Twitter (10.7%). Tra quelli meno utilizzati, invece, rientrano Facebook (9.5%), Spotify (4.8%) e LinkedIn (2.4%).

La quasi totalità degli intervistati ne ha riportato l'utilizzo sia tra gli amici (96.4%) che in famiglia (91.7%). In particolare, il 67.9% sostiene che la propria famiglia sia d'accordo con l'utilizzo dei social da parte dei figli. Il 47.6% valuta positivamente i social e il 52.4% ne riconosce gli aspetti potenzialmente negativi. Ad ogni modo tali valutazioni appaiono polarizzate, dal momento che solo il 13.1% dei ragazzi ne riporta sia gli aspetti positivi che negativi.

Le libere associazioni che sono venute alla mente pensando ai social rientrano per lo più nell'area dei media e delle specifiche piattaforme digitali ("WhatsApp", "YouTube", "Tik Tok"), della socialità tra pari ("amici", "compagnia", "mondo sociale") e dello svago (es. "divertimento", "svago", "spensierato"). Rispetto a ciò che piace ai ragazzi dei social, tra i principali punti di forza rientrano:

- la possibilità di impegnare il tempo libero in maniera piacevole e divertente in assenza di altre occupazioni ("quando non hai niente da fare"; "quando ci si annoia"; "perché è un momento di svago");
- la possibilità offerta dallo strumento di ricercare il contatto con gli altri;
- comunicare e creare nuove amicizie ("perché piace stare in contatto con gli altri"; "perché ti permette di comunicare con altre persone e farti degli amici"; "quando vogliono sentirsi più vicini");





- la possibilità di mostrarsi e attirare l'attenzione degli altri rispetto alle proprie vicende personali ("perché alla gente piace farsi vedere"; "perché piace essere conosciuti e famosi nei social"; "quando vogliono condividere le loro cose con le persone che li seguono").

Rispetto a ciò che non piace ai ragazzi dei social, tra i principali punti di debolezza rientrano:

- la minore attrattività dello strumento rispetto ad attività non virtuali e alternative più coinvolgenti ("quando non ci sono cose interessanti da fare"; "quando si possono svolgere cose divertenti"; "Quando si ha da fare, perché non ci annoiamo");
- la possibile nocività di un utilizzo eccessivo dello strumento sulla propria salute ("perché l'uso continuo è dannoso"; "perché poi fanno male gli occhi"; "perché starci troppo fa male");
- il rischio di essere vittime di condotte discriminatorie e offensive da parte degli altri utenti ("non piace perché ci si prende in giro"; "quando inizia ad uscire il razzismo, l'omofobia, l'odio, il sessismo, il maschilismo e molte altre schifezze"; "perché ci sono gli haters").

Rispetto alle condizioni dell'ambiente esterno (es. familiare, scolastico, amicale) che possono incentivare l'uso dei social, tra le principali opportunità rientrano:

- gli stimoli della società dell'informazione che ne promuove la funzione educativa e informativa ("per informarsi su nuovi argomenti come i documentari"; "perché si scoprono nuove cose ad esempio quello che succede nel mondo"; "perché i social network educativi migliorano lo studio");
- l'influenza della società del consumo che definisce nuovi trend e nuove mode ("quando la pubblicità incita a comprare"; "per stare al passo con la moda"; "per via della pubblicità").

Rispetto alle condizioni dell'ambiente esterno (es. familiare, scolastico, amicale) che

possono disincentivare l'uso dei social, tra le principali minacce rientrano:

- i pericoli della rete e dell'ambiente esterno che possono minare la sicurezza e la privacy ("può essere pericoloso usarlo con persone sconosciute"; "quando ci sono cose violente che potrebbero fare del male a chi le vede"; "perché potrebbero rubare i contenuti del tuo profilo");
- le norme implicite a livello sociale che reputano sconveniente l'accessibilità dello strumento a ragazzi della loro età ("perché non è adatto alla mia età"; "perché siamo piccoli per queste cose"; "di solito sono i bambini di 10 o 11 anni che li usano quindi cercano di vietarli").



DISCUSSIONE

CHE RAPPORTO HANNO I RAGAZZI CON GLI STRUMENTI TECNOLOGICI?

Mediante i ragazzi dichiarano di avere almeno due strumenti tecnologici che consentono la connessione a internet. Tra i principali strumenti ad uso personale, vi sono il cellulare, la console per videogiochi e lo smartphone, riportati da circa la metà dei rispondenti. Ad ogni modo il computer è lo strumento a cui si accede più frequentemente, riportato da ben quattro rispondenti su cinque, mentre nessuno dei rispondenti dichiara di non fare uso di alcun dispositivo. Le principali attività d'uso si riferiscono a ricercare informazioni, studiare e fare lezione e guardare video e/o ascoltare musica, riportate almeno una volta al mese da nove ragazzi su dieci. Inoltre, la motivazione principale che spinge all'utilizzo concerne la tendenza a socializzare e migliorare le relazioni con gli altri, aspetto che risulta associato a un utilizzo improprio e/o eccessivo.

QUANTO I RAGAZZI UTILIZZANO INTERNET?

Rispetto ai tempi di utilizzo giornaliero, i dispositivi più usati sono il cellulare, lo smartphone e il computer fisso o portatile, con una intensità compresa tra una e due ore al giorno. Rispetto alle occasioni d'uso improprio, la maggior parte dei ragazzi riferisce di utilizzare i dispositivi mentre è in compagnia di altre persone o è impegnato in attività di studio.

Inoltre, circa un rispondente su tre dichiara di fare uso dei dispositivi dopo mezzanotte e durante i pasti almeno una volta al mese. Rispetto a rilevazioni precedenti, il presente studio segnala indici più allarmanti connessi a un utilizzo eccessivo di internet che può sfociare in vere e proprie condotte di dipendenza. In particolare, si riscontrano punteggi più elevati nelle dimensioni della tolleranza e della recidiva, ad indicare un processo di abitudine che porta a intensificare l'uso dei dispositivi nel tempo e a ricadere nella condotta pur avendo la volontà di sospenderla. L'utilizzo a rischio, infine, aumenta se la motivazione è orientata a fronteggiare le emozioni negative o socializzare con altri.

CI SONO DIFFERENZE IN BASE AL GENERE E ALL'ETÀ?

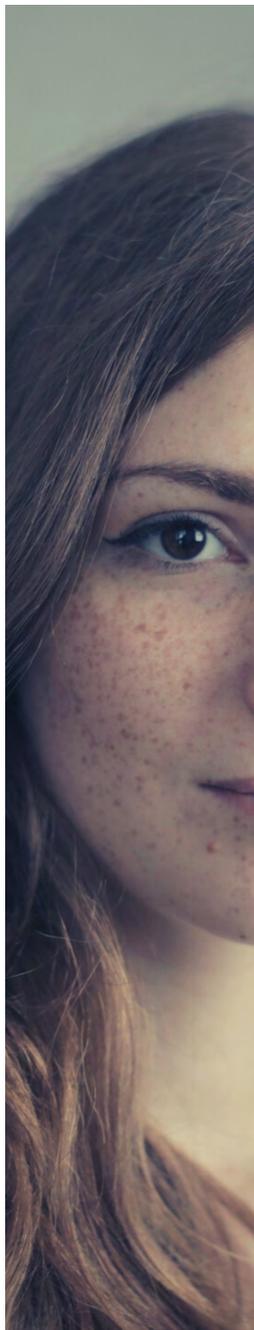
Rispetto alle differenze di genere, i maschi possiedono e utilizzano la console per videogiochi in misura maggiore delle femmine e più frequentemente ricorrono ai dispositivi per attività di gioco online. Inoltre, tendono ad utilizzare internet per aumentare le emozioni positive, mentre le femmine appaiono generalmente - anche se in misura lieve - meno propense alla rete.

All'aumentare dell'età, inoltre, aumenta nel complesso la motivazione all'utilizzo dei dispositivi e l'uso effettivo che ne viene fatto, sia in termini di tempo giornaliero stimato che di uso improprio o eccessivo.

CHE RUOLO HANNO I FATTORI CONTESTUALI RISPETTO ALLE VARIABILI INDIVIDUALI?

Mentre l'atteggiamento e le preferenze individuali verso l'online non risultano associate a nessuna misura di utilizzo, vi sono relazioni di lieve e moderata entità tra uno stile educativo genitoriale orientato al permissivismo e la tendenza a trascorrere più tempo con i





i dispositivi, utilizzarli anche in occasioni improprie e manifestare condotte di uso eccessivo. Il ruolo delle influenze ambientali in questa fascia di età sembra, inoltre, connesso alle condizioni di benessere economico della famiglia che risultano correlate a una maggiore tendenza genitoriale a utilizzare i dispositivi in presenza dei figli e adottare condotte permissive.

COME È CAMBIATO IL RAPPORTO CON INTERNET A SEGUITO DEL CORONAVIRUS?

A seguito del coronavirus i ragazzi riportano di aver intensificato di molto l'utilizzo di internet. Tale aumento è ancora più rilevante in coloro che hanno percepito elevato distress a causa dell'isolamento forzato e sperimentato più frequentemente stati affettivi negativi nell'ultimo mese. Inoltre, tale distress risulta associato a un uso improprio dell'online (es. durante i pasti o nelle ore notturne) e a un uso eccessivo che porta a sperimentare le conseguenze negative di una vera e propria dipendenza, indipendentemente dall'effettivo tempo che mediamente viene trascorso in rete.

CHE RAPPORTO HANNO I RAGAZZI CON LO SMARTPHONE?

Quattro ragazzi su cinque utilizzano lo smartphone e due su tre ne hanno uno personale. Il loro utilizzo è molto diffuso sia tra amici che familiari e appare una pratica incoraggiata anche dalle famiglie. I ragazzi si dividono nella valutazione degli aspetti positivi e negativi, ad ogni modo lo smartphone evoca dimensioni tecnologiche, di socializzazione e sostanziale divertimento.

Lo strumento sembra avere una funzione strumentale connessa all'utilità per la ricerca di informazioni e una funzione affettiva, in quanto permette di occupare il tempo libero e fronteggiare possibili stati di noia e isolamento. Tuttavia può assumere un ruolo distraente rispetto agli impegni abituali, fino a determinare una condizione di vera e propria dipendenza dal dispositivo, a cui possono essere preferite in alternativa attività più coinvolgenti e meno "virtuali". Si riportano alcuni ostacoli esterni all'utilizzo dello smartphone, come ad esempio uno stile genitoriale meno permissivo, i pericoli della rete e il ridotto consenso sociale rispetto al suo utilizzo tra i giovanissimi. Tuttavia, vi sono situazioni in cui l'uso sembra essere incentivato sia dalla scuola (per attività di studio e ricerca), dalla famiglia (per restare in contatto e in caso di aiuto) e al contesto sociale più allargato (per conformarsi alle mode di consumo).

CHE RAPPORTO HANNO I RAGAZZI CON I SOCIAL

La quasi totalità dei ragazzi conosce i social - tra i più utilizzati WhatsApp, YouTube, Google+ e Tik Tok - e un rispondente su due dichiara di avere un profilo personale. Il loro utilizzo è molto diffuso sia tra amici che familiari e appare una pratica sufficientemente incoraggiata anche dalle famiglie. I ragazzi si dividono nella valutazione degli aspetti positivi e negativi, ad ogni modo i social evocano dimensioni di svago e socializzazione tra pari, in cui le piattaforme divengono veri e propri luoghi di ritrovo. Lo strumento sembra avere una funzione per lo più affettiva, in quanto permette di occupare il tempo libero, allargare la propria rete sociale e rispondere a un certo bisogno di riconoscimento. Tuttavia si è consapevoli del fatto che un loro utilizzo eccessivo possa divenire nocivo per la salute e comportare altresì il rischio di essere vittime di condotte discriminatorie e offensive da parte degli altri utenti, portando in tal senso a privilegiare ambienti e occasioni di scambio meno "virtuali". Si riportano alcuni ostacoli esterni all'utilizzo dei social, come ad esempio i pericoli della rete che possono minare la sicurezza e la privacy personale e il ridotto consenso sociale rispetto al suo utilizzo tra i giovanissimi. Tuttavia, vi sono situazioni in cui l'uso sembra essere incentivato sia dalla società dell'informazione (per essere costantemente aggiornati su ciò che succede nel mondo) che del consumo (per essere al passo con le mode e i nuovi trend).



CONCLUSIONI

Lo studio qui esposto presenta alcuni limiti principalmente connessi all'assenza di un campione rappresentativo che non consente alcuna generalizzazione all'intera popolazione target e alla natura correlazionale del disegno di ricerca che non permette alcuna inferenza di causalità tra le variabili esaminate. Tuttavia, esso fornisce alcuni spunti di riflessione in merito alla comprensione del rapporto che i preadolescenti hanno con i dispositivi tecnologici che offrono opportunità di connessione internet.

Un primo dato interessante concerne la significativa accessibilità dei giovanissimi a strumenti tecnologici che permettono di essere collegati alla rete e il loro elevato utilizzo, talvolta anche in occasioni improprie (es. durante i pasti o nelle ore notturne). Infatti, rispetto a rilevazioni precedenti, si evidenziano indici più allarmanti rispetto alla percezione delle conseguenze avverse dovute a un uso eccessivo di internet. Dal momento che l'utilizzo sembra aumentare con l'età, azioni di promozione potrebbero essere utili per migliorare il rapporto con i dispositivi e ridurre il rischio di condotte di dipendenza che potrebbero generarsi nel tempo.

A tal proposito, il contesto educativo familiare sembra assumere un ruolo centrale nel favorire il ricorso ai dispositivi e potrebbe rappresentare un fattore di protezione per promuovere un miglior rapporto con le tecnologie. Uno stile genitoriale eccessivamente permissivo o che comunque incentiva

implicitamente i minori all'uso dei dispositivi appare più rilevante delle preferenze individuali rispetto all'online, probabilmente a causa di processi imitativi e di modeling che caratterizzano maggiormente questa fascia di età.

Sulla base dei risultati, la pandemia sembra aver rappresentato una fase cruciale che ha segnato l'intensificazione dell'utilizzo dei dispositivi, soprattutto in quanti hanno vissuto maggiormente i risvolti critici dell'isolamento forzato in termini di distress e stati affettivi negativi. È interessante segnalare che tali circostanze sono associate a un uso improprio ed eccessivo di internet, più che all'effettivo tempo trascorso generalmente in rete dai giovanissimi. Ciò potrebbe mettere in evidenza il ruolo delle diverse motivazioni d'uso, dal momento che il coping quale tendenza a ricorrere ai dispositivi per fronteggiare le emozioni negative risulta correlato a condotte di utilizzo a rischio.

Ad ogni modo, riguardo alle motivazioni, bisogna segnalare che anche una spinta orientata alla socializzazione e allo scambio con i pari è correlata a un uso eccessivo o improprio del mezzo, probabilmente a causa della sua natura reiterata e costante che può comportare nel tempo un processo di abitudine e una maggiore difficoltà di interromperne l'utilizzo. Tale aspetto emerge anche dalla viva voce dei ragazzi rispetto al loro rapporto con lo smartphone e i social. Se internet diviene il principale canale di comunicazione utilizzato per relazionarsi con gli altri e mantenere o creare nuovi contatti, la sua immediata fruibilità può accrescere una propensione a frequentare ambienti virtuali, sebbene ritenuti meno coinvolgenti di attività alternative da poter svolgere nel tempo libero.



RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Anderson, J., & Rainie, L. (2012). *Millennials will benefit and suffer due to their hyperconnected lives*. Washington DC: Pew Research Center.

Bischof-Kastner, C., Kuntsche, E., & Wolstein, J. (2014). Identifying problematic internet users: Development and validation of the Internet Motive Questionnaire for Adolescents (IMQ-A). *Journal of Medical Internet Research*, *16*(10), e230. <https://doi.org/10.2196/jmir.3398>

Currie, C., Molcho, M., Boyce, W., Holstein, B., Torsheim, T., & Richter, M. (2008). Researching health inequalities in adolescents: The development of the health behaviour in school-aged children (HBSC) Family Affluence Scale. *Social Science & Medicine*, *66*(6), 1429-1436. <http://dx.doi.org/10.1016/j.socscimed.2007.11.024>

Ebesutani, C., Regan, J., Smith, A., Reise, S., Higa-McMillan, C., & Chorpita, B. F. (2012). The 10-item positive and negative affect schedule for children, child and parent shortened versions: application of item response theory for more efficient assessment. *Journal of Psychopathology and behavioral Assessment*, *34*(2), 191-203.

Jiang, J. (2018). *How teens and parents navigate screen time and device distractions*. Pew Research Center for Internet and Technology. Retrieved from <http://www.Pewinternet.org/2018/08/22/how-teens-and-parents-navigate-screen-timeand-device-distractions>.

Langher, V., Caputo, A., Giacchetta, A., Nannini, V., Sollazzo, F., Medde, P., ... & Piccinini, N. (2019). Which affects affect the use of new technologies? Italian adaptation of the Internet Motive Questionnaire for Adolescents (IMQ-A) and criterion validity with problematic use and body dissatisfaction. *Psihologija*, 52(3), 217-233. doi:10.2298/PSI181119003L

Pennella, A. R. (Ed.). *Nello smartphone di Narciso. Identità, pensiero e narcisismo nell'epoca del web*. Milano-Udine: Mimesis

Škařupová, K., Ólafsson, K., & Blinka, L. (2015). Excessive internet use and its association with negative experiences: quasi-validation of a short scale in 25 European countries. *Computers in Human Behavior*, 53, 118-123.

Torrecillas-Lacave, T., Vázquez-Barrio, T., Suárez, R., & Fernández-Martínez, L. M. (2020). The role of parents in the online behavior of hyperconnected minors. *Revista Latina de Comunicación Social*, (75), 121-146.



