

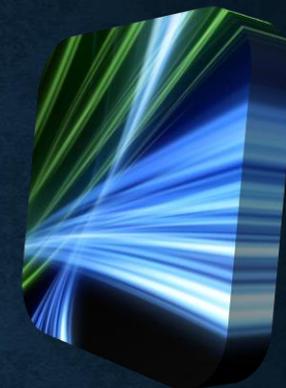
# **SEI CONNESSO? LO STORDIMENTO DIGITALE TRA IL REALE E IL VIRTUALE.**

Limiti rischi e risorse di Internet.

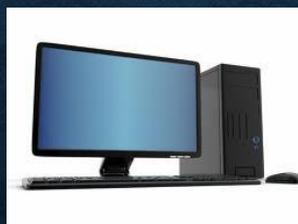
Dr Gianluca Godino

Psicologo Psicoterapeuta

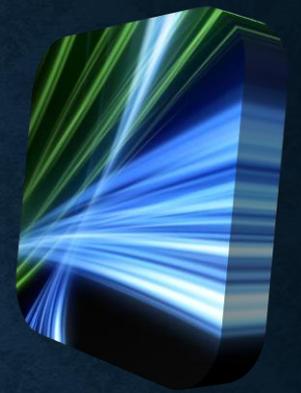
# MEZZI PIÙ COMUNI PER L'ACCESSO A INTERNET



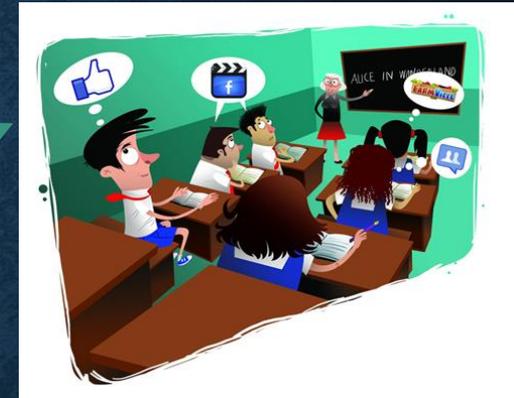
- Pc
- Console
- Telefoni cellulari
- Tablet



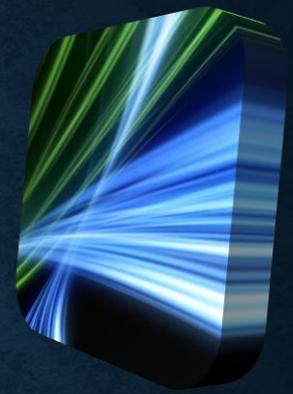
# PERICOLI NEL WEB



NET  
COMPULSION



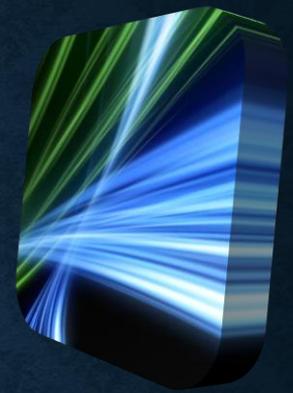
# SEX ADDICTION



- Uso compulsivo, scaricamento e commercio di materiale pornografico online, o coinvolgimento in chat room per soli adulti.



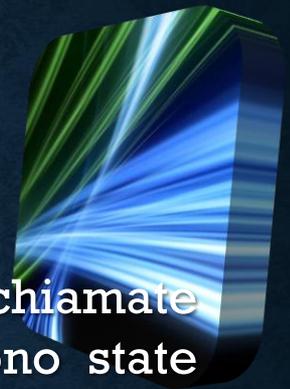
# CYBERSEX ADDICTION



- Alcune precisazioni utili:
- La dipendenza da sesso online si può suddividere in due sotto categorie:
- Individuo – macchina
- Individuo – macchina - Individuo

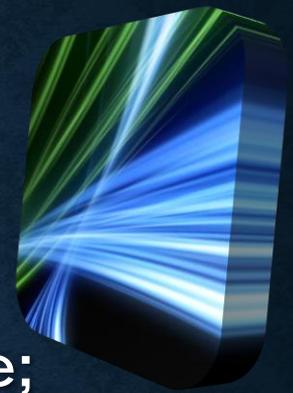


# DATI GENERALI



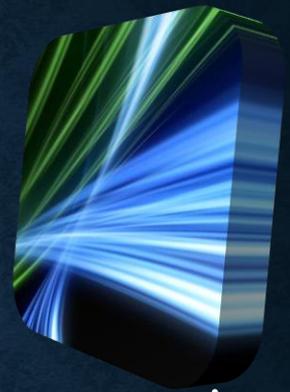
- Da Google, digitando la parola chiave "porn" vengono richiamate più di 420 milioni di pagine, mentre digitando "XXX" sono state trovate più di 319 milioni di pagine. La parola "sex" è la parola più digitata nei motori di ricerca.
- Il 60% delle visite su Internet ha un obiettivo sessuale;
- il 12% di tutti i siti web, cioè circa 4,2 milioni, è porno;
- il 25% di tutte le richieste ai motori di ricerca è di tipo pornografico;
- il 35% di tutti i download è di natura pornografica;
- ogni secondo 28.258 persone stanno guardando contenuti pornografici, vengono spesi circa 3000 dollari in materiale pornografico, 372 utenti stanno cercando materiale pornografico tramite i motori di ricerca;
- ogni 39 minuti viene creato un nuovo video pornografico;
- ogni giorno appaiono in internet 266 nuovi siti porno;

# DATI GENERALI



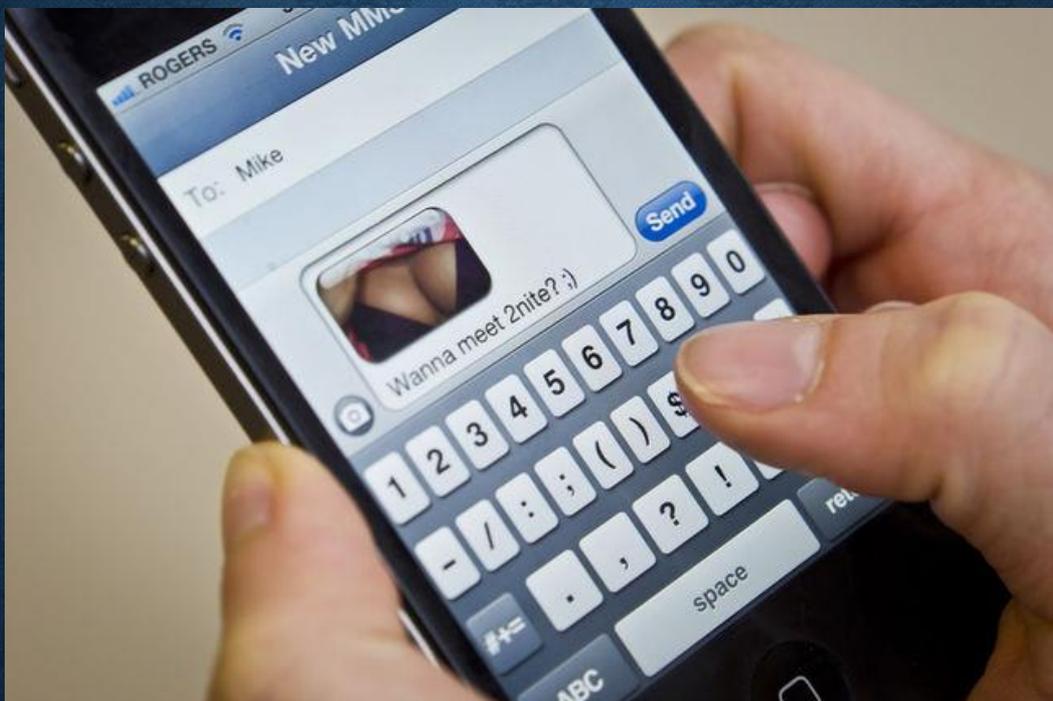
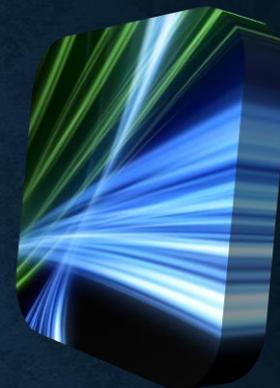
- il 72% dei "porn users" è uomo ed il 28% donne;
- i siti con contenuti pornografici sono circa 260 milioni;
- l'8% delle emails hanno un contenuto pornografico.
- In Italia ci sono 35.000 siti per adulti in lingua italiana, di cui oltre il 50% sono a tema (sodomaso, gay-lesbo, fetish e scambio i più gettonati);
- nel corso del 2006, negli Stati Uniti il porno ha generato guadagni per 13,33 miliardi di dollari (a testa 44,67) e in Italia 1,40 (a testa 24,08 dollari);
- 97 miliardi di \$ è stato il guadagno mondiale.

# CYBERSESSO E MINORI



- L'età media alla quale, negli Stati Uniti, i bambini vengono esposti a delle immagini pornografiche su Internet, **è di 11 anni** e la fascia di età delle persone che maggiormente utilizzano pornografia *online* è compresa tra i 35 ed i 49 anni.
- Tra il 1998 ed il 2001 l'uso di Internet tra i bambini di 3 o 4 anni è salito dal **4,1% al 14,3%**; tra i bambini dai 5 ai 9 anni dal **16,8% al 38,9%**; tra i bambini dai 14 ai 17 anni dal **51,2% al 75,6%**.
- 100,000 siti web dispongono di materiale pornografico infantile.

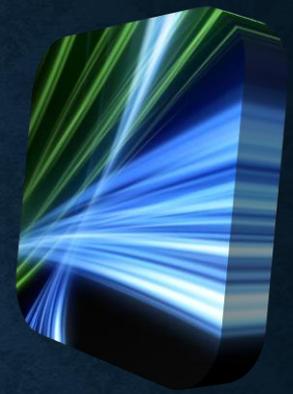
# SEXTING



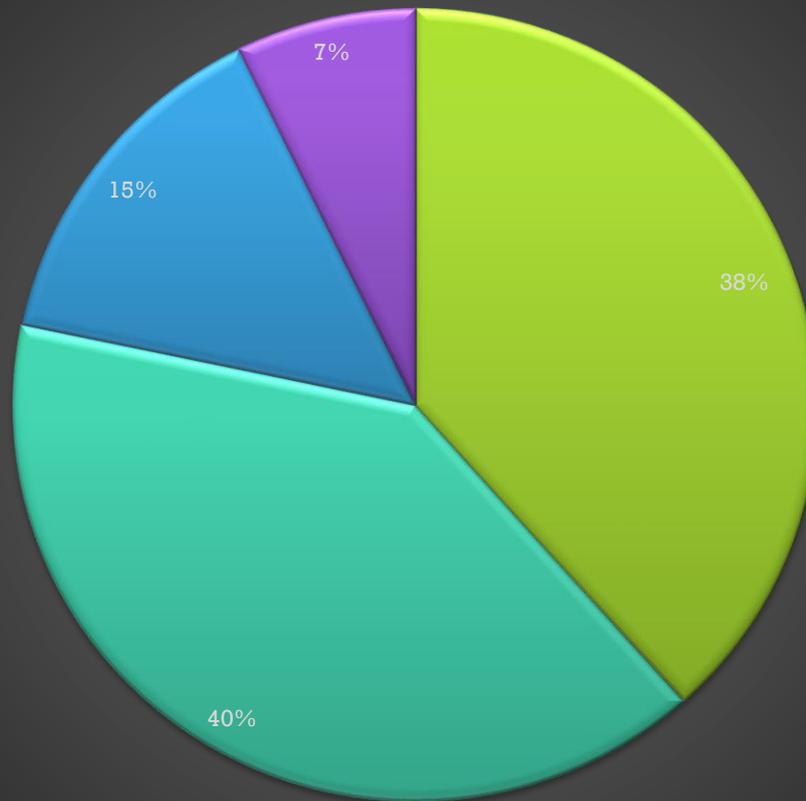
Consiste principalmente nello scambio di messaggi sessualmente espliciti e di foto e video a sfondo sessuale.

Lo scambio di immagini e video a sfondo sessuale di minorenni è reato di pedofilia.

# DATI RACCOLTI NEGLI ISTITUTI SCOLASTICI (BENEDETTI – GODINO)



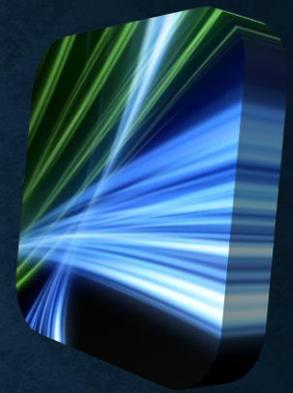
## SEXTING



■ SON  
■ ESP.  
■ DISI  
■ SEN

■ E' UN' ESPERIENZA COME UN'ALTRA ■ E' UN REATO ■ NON CREA PROBLEMI ■ SENZA RISPOSTA

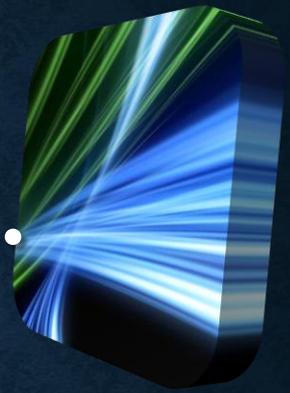
# NET GAMING



Questa categoria comprende, gioco d'azzardo patologico, videogame, shopping compulsivo e commercio online compulsivo. Vengono utilizzati casinò virtuali, case d'asta online, giochi interattivi o scommesse su internet che portano a perdere ingenti cifre di denaro, arrivando ad interrompere perfino altri doveri relativi all'impiego o rapporti significativi.

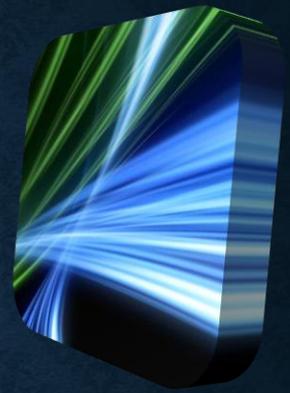


# INTERNET: SVILUPPO DEL GIOCO D'AZZARDO NEI MINORI.



- Ricerca effettuata dalla Società Italiana di Pediatria.
- 13% dei ragazzi in **età da terza media** gioca d'azzardo.
- I minorenni di sesso maschile sono più inclini al rischio dipendenza e per il 17% di loro l'esperienza di gioco è oramai un'abitudine.
- Di quelli che hanno provato il gambling, il 32% ha dichiarato di voler ripetere l'esperienza.

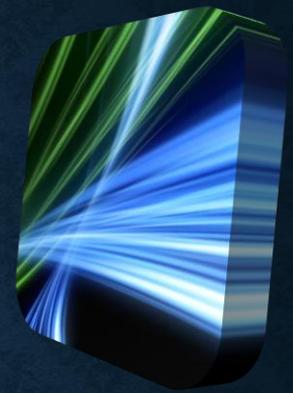
# INFORMATION OVERLOAD ADDICTION



- Ricerca compulsiva sul Web. L'individuo trascorre una quantità di tempo sempre maggiore alla ricerca e all'organizzazione di dati dal Web.



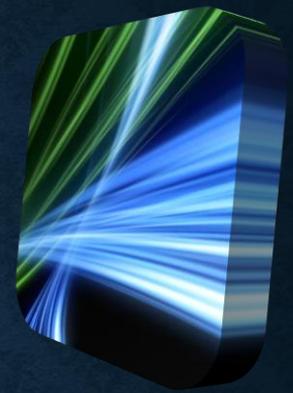
# CYBER RELATIONSHIP ADDICTION



- Si caratterizza per la tendenza ad instaurare rapporti d'amicizia o amorosi con persone conosciute online, principalmente via chat, forum o newsgroups. Gli amici online diventano per l'individuo progressivamente sempre più importanti spesso a discapito dei rapporti nella realtà con famiglia e amici.



# SOCIAL NETWORK



Myspace



Facebook



Twitter



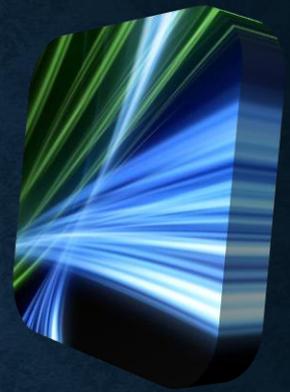
Instangram



Linkedin



# FACEBOOK



f

Dustin Home

**Dustin Curtis**  
Edit Profile

**News Feed**

- Messages 2
- Events 5
- Photos
- Browse

**GROUPS**

- Open House Supp... 12
- Secret Group 7
- Y Combinator 8
- FADC 12
- Men Who Whiskey 20+
- memerablefashio... 20+
- Create Group...

**APPS**

- Games 15
- FarmVille
- FarmVille 2
- Games Feed 20+
- Notes
- Gifts
- ChefVille
- On This Day

**PAGES**

- Pages Feed 20+
- Like Pages 20+

**DEVELOPER**

**Update Status**
**Add Photos/Video**

What's on your mind?

San Francisco
 

 Public
 Post

**Andrew Wilkinson**  
1 min · Oak Bay, Canada ·

Waiter at the Oak Bay Marina Restaurant as he puts down the plate: "A lil' edamame action for ya"

Like · Comment · Share

2 people like this.

**Constantin Hofstetter**  
2 mins · Vienna, Austria ·

FB Keyboard Shortcuts: j / k: go through posts on timeline. c: new comment, p: new post, l: like the post.

Like · Comment · Share

**Constantin Hofstetter** Oh.. and o: open (e.g. view a picture/open a link in a post)  
1 min · Like

**Vinnie Lauria** via **Fayza**  
3 mins ·

Love this, espresso the pyramids, was shocked to learn we could just take

**Paul Stamiou** likes your link.

---

**Andrew Wilkinson** Waiter at the Oak Bay Marina Restaurant as he puts down the plate: "A lil' edamame action for ya"

---

**Lizzie Lara** likes Glee's link.

---

**Constantin Hofstetter** FB Keyboard Shortcuts: j / k: go through posts on timeline. c: new comment, p: new post, l: like the post.

---

**Aditya Agarwal** is going to Propeller : LEE BURRIDGE ( All Day I Dream/ Get Weird UK) + Mark Slee.

---

**Tuuti Piippo** likes an article.

---

**3 events** this week

**Chris-crickit Hynes** and 1 other

---

**TRENDING** Learn More

- Bradley Cooper:** Bradley Cooper Disproves Louis C.K.'s Statement About The Student Audience of 'Inside The...
- Fred Phelps:** Westboro church founder Fred Phelps dies
- Wheel of Fortune:** 'Wheel of Fortune': Guy makes unbelievable correct guess

▼ See More

---

Chat (50)



# FACEBOOK



- Dipendenza
- Perdita di concentrazione,
- Stanchezza eccessiva,
- Problemi scolastici,
- Isolamento dagli amici,
- Disobbedienza e ribellione,
- Stili di vita poco sani con rischio di obesità e riduzione degli incontri di persona.
- Violenza verbale, fenomeni di bullismo e razzismo.
- Privacy



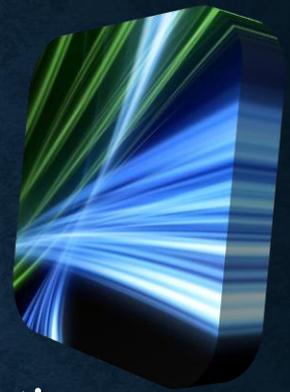
## Pericolo!

Amicizia online > Amicizia Reale

**Vietato ai minori di anni 13**



# INSTAGRAM



- **Instagram** è un'applicazione gratuita che permette agli utenti di scattare foto, applicare filtri, e condividerle su numerosi servizi di social network, compresi Facebook, Foursquare, Tumblr, Flickr, e *Posterous*.





# INSTAGRAM

- Incontri con sconosciuti
- Geolocalizzazione
- Privacy



**Pericolo!**

**Vietao ai minori di anni 13**

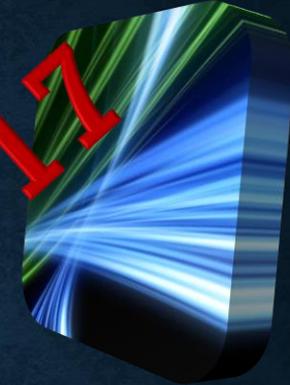
Postabili foto con contenuto per soli adulti





**VINE**

Vine è un'applicazione gratuita che permette agli utenti di creare video, chiamati appunto vines, e condividerli su numerosi servizi di social network, come Twitter o Facebook.



**Viетato ai minori di anni 17**

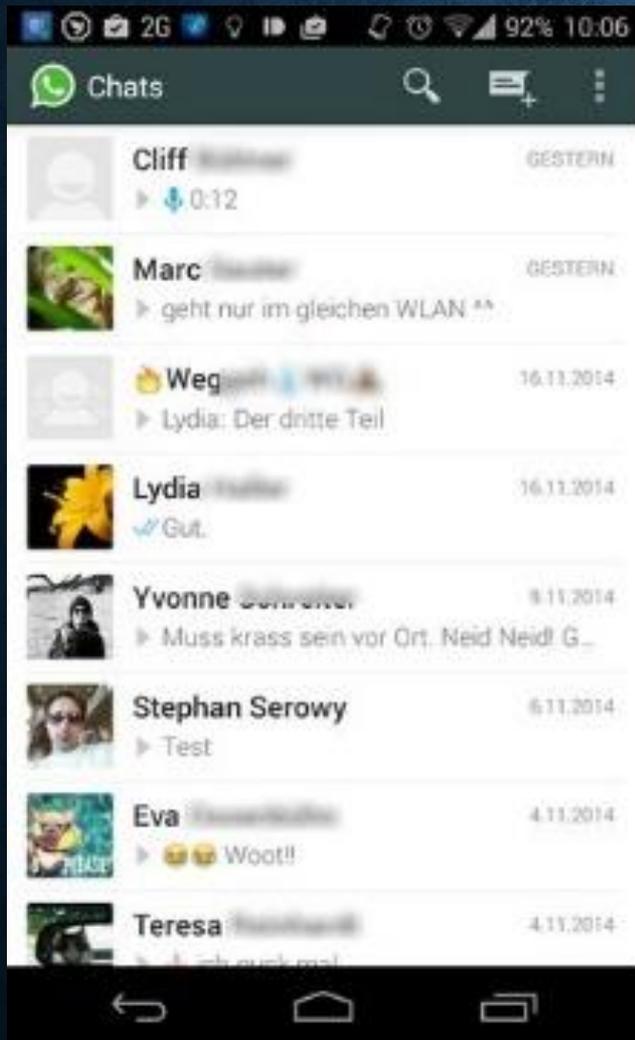
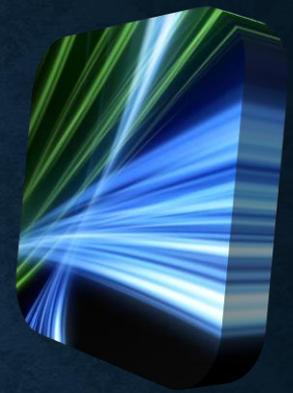
**Pericolo!**



**Filmati scambiati con contenuti HOT**



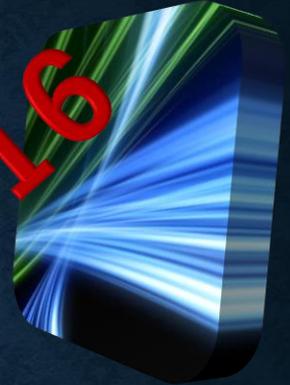
# WHATSAPP





# WHATSAPP

- Dipendenza
- Problemi scolastici,
- Disobbedienza e ribellione,
- Violenza verbale, fenomeni di bullismo e razzismo.
- Privacy



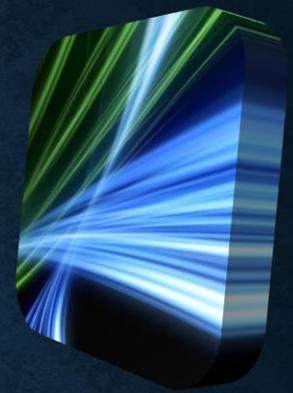
**Pericolo!**

**Viетato ai minori di anni 16**



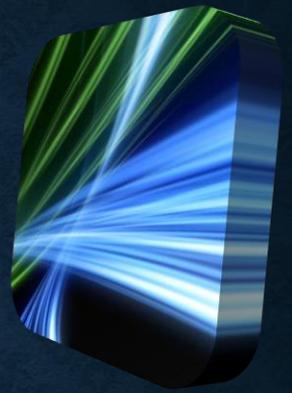
**Cyberbullismo, Sexting**

# GLI FARESTE GUIDARE LA MACCHINA?



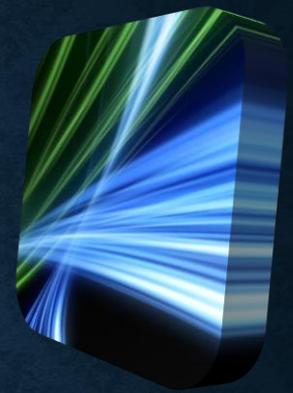
Richiesta un'età minima di 18 anni per avere la patente dell'auto.

# TRAPPOLE SOCIAL NETWORK



- Possibilità di poter parlare di sé (diario pubblico)
- Possibilità di poter parlare con i propri contatti senza esporsi direttamente (amici?)
- Possibilità di poter visionare la vita pubblica delle altre persone. (verità o finzione?)
- Possibilità di crearsi una vita virtuale.
- Possibilità di creare un finto profilo.
- privacy

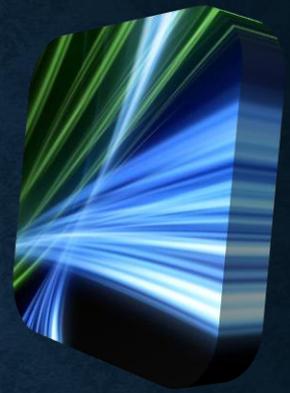
# MMMO ADDICTION



- Giochi online, spesso fantasy o di guerra. Portano l'individuo alla creazione di un personaggio, con il quale si identifica e gioca, trascorrendo un numero sempre crescente di ore connesso al gioco stesso. All'interno di questa tipologia di giochi, la persona, crea delle relazioni virtuali spesso necessarie per il progredire del gioco stesso.



# ALCUNI TRA I PIÙ POPOLARI



**MINECRAFT**

Minecraft



Clash of Clans



The Sims

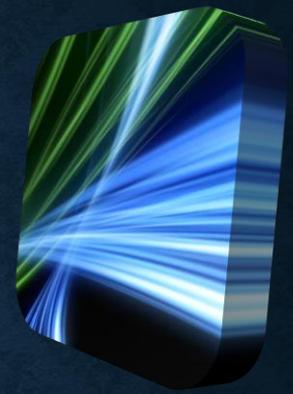


World of Warcraft



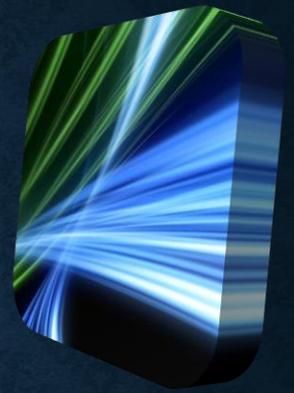
League of Legends

# TRAPPOLE GIOCHI ONLINE



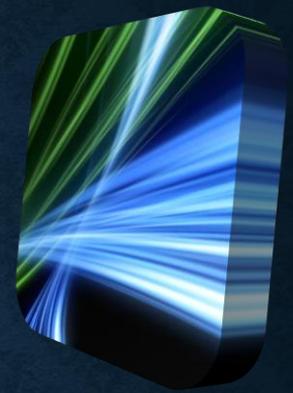
- Sistema casuale di vincita (gioco d'azzardo)
- Aste online
- Continuo confronto con altri utenti
- Senso di appartenenza all'interno del game attraverso clan o gilde.
- Creazione di un Avatar
- Possibilità di socializzare velocemente
- Percezione di poter gestire il gioco a proprio piacimento
- Perdita della concezione del tempo.
- Raggiungimento di obiettivi apparentemente a breve termine.

# I GIOCHI PAY FOR WIN

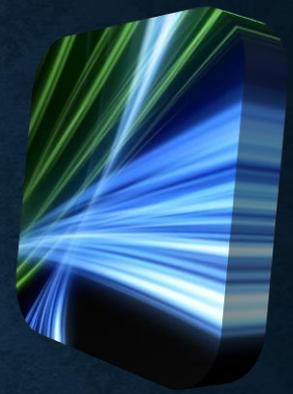


- Sono generalmente gratuiti da scaricare.
- Dopo un certo livello è quasi necessario spendere soldi per progredire
- Incentivi nel gioco per spendere denaro reale.

# I GIOCHI CON ABBONAMENTO



- Richiedono un abbonamento mensile con costo variabile tra i 9 e i 15 euro.
- Solitamente non richiedono ulteriori soldi per la progressione nel gioco.
- Portano l'utente a rivolgersi a delle società esterne per comprare soldi, agevolazioni o potenziamenti in cambio di denaro reale.

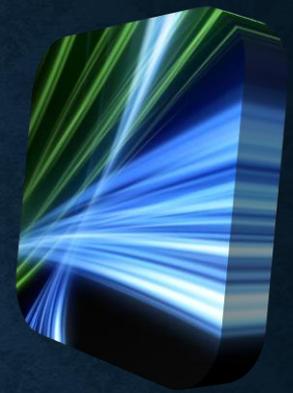


# WORLD OF WARCRAFT

- Gioco stile fantasy
- Pc o Mac.
- Richiede la creazione di un Avatar
- Abbonamento mensile richiesto
- Possibili agevolazioni in cambio di Euro
- Gilde
- Aste online
- Confronto con altri utenti.



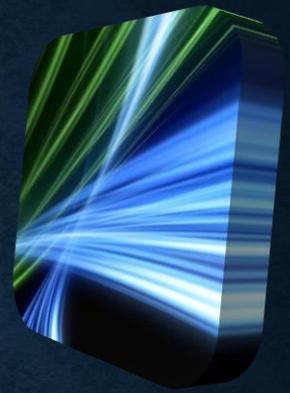
# CLASH OF CLANS



- Gioco stile fantasy
- Smartphone, Tablet.
- Gratuito
- Possibili agevolazioni in cambio di Euro
- Clan
- Confronto con altri utenti.



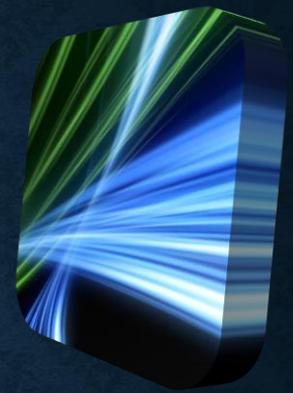
# LEAGUE OF LEGENDS



- Gioco stile fantasy
- Gratuito
- Pc o Mac.
- Richiede la creazione di un Account
- Possibili agevolazioni in cambio di Euro
- Confronto con altri utenti.
- Sfida PvP

# **DATI DI RICERCA (2003-2004)**

**GODINO**



- Campione di giocatori intervistato (circa 600 persone)

**1. Per quale motivo hai iniziato a giocare?**

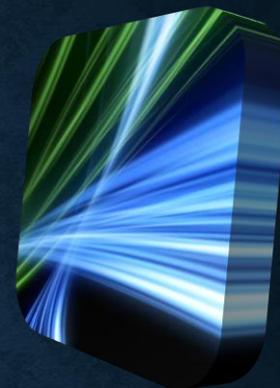
**2. Quanto tempo giochi in media in una settimana?**

**3. Che sensazione provi quando giochi?**

**4. Che sensazione provi quando non giochi?**

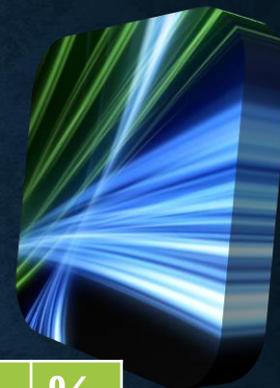
**5. Ti senti dipendente dal gioco?**

# PER QUALE MOTIVO HAI INIZIATO A GIOCARE?



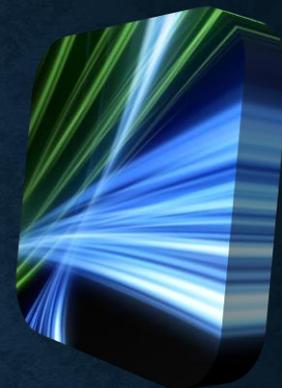
Risposte pervenute dai giocatori	%
Per conoscere persone	10
<b>Perché mi piace</b>	<b>27</b>
Ci giocavano altri miei amici in real life (vita reale)	11
Ci siamo trasferiti con la gilda (gruppo di giocatori) da un altro gioco a questo	6
Perché non so cosa fare quando arrivo a casa (ho molto tempo libero)	9
Per problemi miei personali	7
Per evadere dalla vita reale	8
Perché costa poco	5
<b>Non mi ricordo</b>	<b>14</b>
Altro o nessuna risposta pervenuta	3

# QUANTO TEMPO GIOCHI ALLA SETTIMANA?



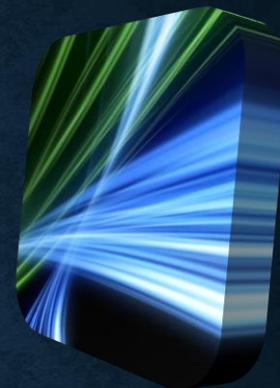
<b>Risposte pervenute dai giocatori</b>	<b>%</b>
<b>Meno di 10 ore alla settimana</b>	<b>12</b>
<b>Dalle 10 alle 20 ore alla settimana</b>	<b>7</b>
<b>Dalle 20 alle 30 ore alla settimana</b>	<b>28</b>
<b>Dalle 30 alle 40 ore alla settimana</b>	<b>31</b>
<b>Più di 40 ore a settimana</b>	<b>22</b>

# CHE SENSAZIONE PROVI QUANDO GIOCHI?

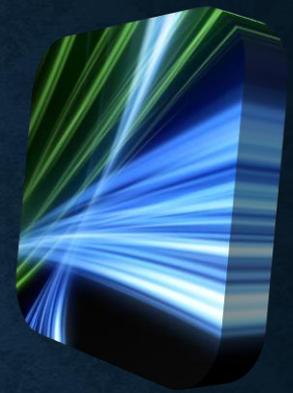


<b>Risposte pervenute dai giocatori</b>	<b>%</b>
<b>Mi fa stare bene</b>	<b>56</b>
<b>Mi fa dimenticare le cose spiacevoli</b>	<b>7</b>
<b>Felicità</b>	<b>9</b>
<b>Tristezza</b>	<b>3</b>
<b>Rabbia</b>	<b>5</b>
<b>Noia</b>	<b>2</b>
<b>2 o più delle precedenti</b>	<b>6</b>
<b>Non saprei</b>	<b>4</b>
<b>Nessuna</b>	<b>8</b>

# CHE SENSAZIONE PROVI QUANDO NON GIOCHI?



Risposte pervenute dai giocatori	%
Ansia	5
Pensiero costante legato al gioco	9
Rabbia	2
Irrequietezza	6
<b>Malessere</b>	<b>12</b>
Stanchezza	5
<b>Forte desiderio di tornare a giocare</b>	<b>13</b>
2 o più delle precedenti	37
Senso di libertà	5
Nessuna	6

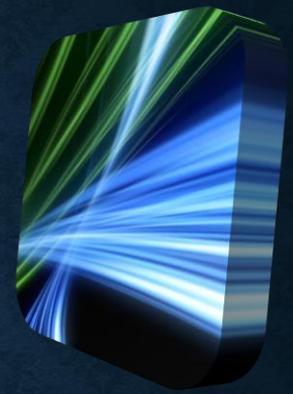


# TI SENTI DIPENDENTE DAL GIOCO?

Risposte pervenute dai giocatori	%
<b>No:</b>	<b>69</b>
Non saprei:	4
A volte:	11
Si:	16

# **GIOCO E ABILITÀ SOCIALI**

**GODINO (2013-2014)**



- Campione intervistato 200 giocatori circa

**1. Continui a vedere regolarmente i tuoi amici come prima?**

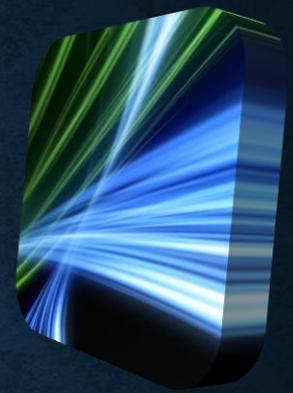
**2. Sei interessato a conoscere persone nuove fuori dal gioco?**

**3. Hai notato un calo del desiderio nel frequentare o conoscere persone dopo aver cominciato a giocare?**

**4. Hai difficoltà ad integrarti in gruppi composti da persone che non conosci?**

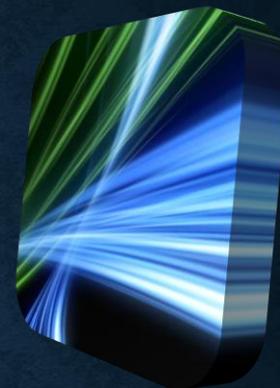
**5. Prima di iniziare a giocare, avevi difficoltà ad integrarti in gruppi di persone che non conoscevi?**

# CONTINUI A VEDERE REGOLARMENTE I TUOI AMICI COME PRIMA?



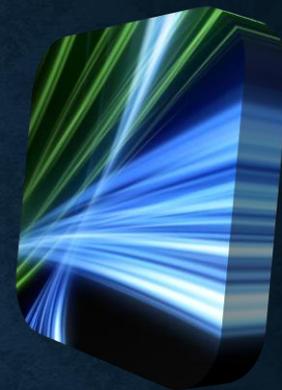
<b>Risposte pervenute dai giocatori</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	<b>27</b>
<b>No</b>	<b>32</b>
<b>Non ho molti amici</b>	<b>6</b>
<b>Li vedo tutti i giorni nel gioco</b>	<b>19</b>
<b>Nessuna risposta pervenuta</b>	<b>13</b>
<b>altro</b>	<b>3</b>

# SEI INTERESSATO A CONOSCERE PERSONE NUOVE FUORI DAL GIOCO?



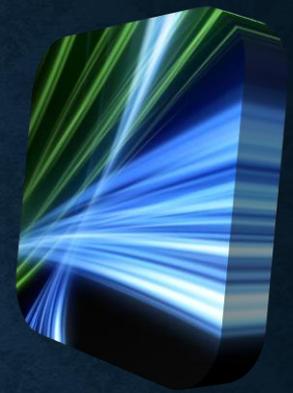
Risposte pervenute dai giocatori	%
<b>Si</b>	<b>37</b>
Dipende dal tipo di persona	18
<b>No</b>	<b>35</b>
Nessuna risposta pervenuta	9
Altro	1

**HAI NOTATO UN CALO DEL DESIDERIO NEL  
FREQUENTARE O CONOSCERE PERSONE DOPO AVER  
COMINCIATO A GIOCARE?**



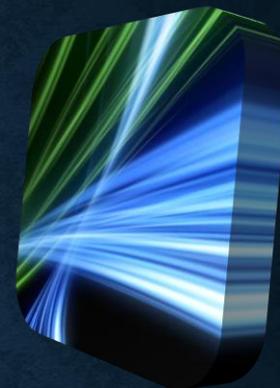
<b>Risposte pervenute dai giocatori</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	<b>46</b>
<b>No</b>	<b>39</b>
<b>Nessuna risposta pervenuta</b>	<b>11</b>
<b>Altro</b>	<b>4</b>

# HAI DIFFICOLTÀ AD INTEGRATI IN GRUPPI COMPOSTI DA PERSONE CHE NON CONOSCI?



<b>Risposte pervenute dai giocatori</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	<b>16</b>
<b>Dipende dal gruppo di persone</b>	<b>32</b>
<b>No</b>	<b>46</b>
<b>Nessuna risposta pervenuta</b>	<b>5</b>
<b>Altro</b>	<b>1</b>

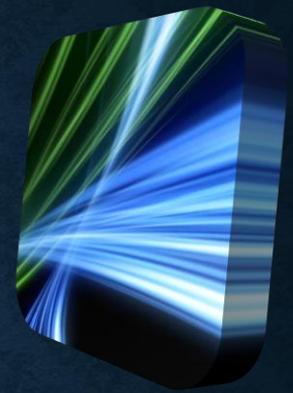
**PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE,  
AVEVI DIFFICOLTÀ AD INTEGRARTI IN GRUPPI DI  
PERSONE CHE NON CONOSCEVI?**



<b>Risposte pervenute dai giocatori</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	<b>9</b>
<b>Dipende dal gruppo di persone</b>	<b>24</b>
<b>No</b>	<b>62</b>
<b>Nessuna risposta pervenuta</b>	<b>2</b>
<b>Altro</b>	<b>3</b>

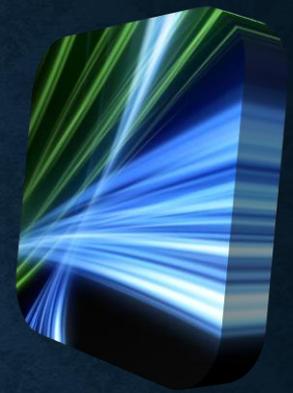
# **SOLDI E GIOCO ONLINE**

## **GODINO (2010-2011)**



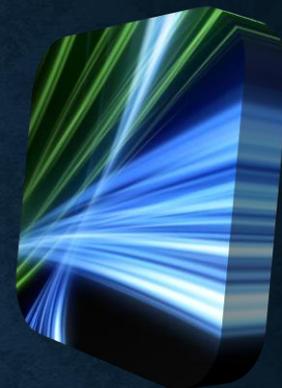
- Campione intervistato 300 persone circa.
- 1) Sei disposto a spendere dei soldi per il gioco?
- 2) quanti soldi spendi mensilmente per giocare.

# SEI DISPOSTO A SPENDERE DEI SOLDI PER IL GIOCO?



<b>Si</b>	<b>3%</b>
<b>No</b>	<b>71%</b>
<b>Non saprei</b>	<b>26%</b>

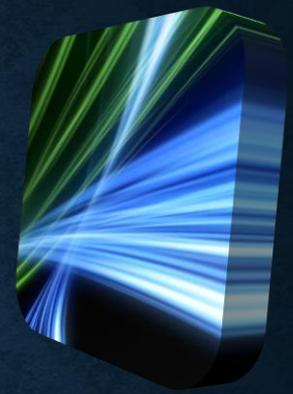
# QUANTI SOLDI SPENDI MENSILMENTE PER GIOCARE.



<b>Risposte pervenute dai giocatori</b>	<b>%</b>
<b>Nulla</b>	<b>42</b>
<b>Meno di 20 euro al mese.</b>	<b>35</b>
<b>Tra i 20 e i 50 euro mensili.</b>	<b>12</b>
<b>Più di 50 euro mensili.</b>	<b>11</b>

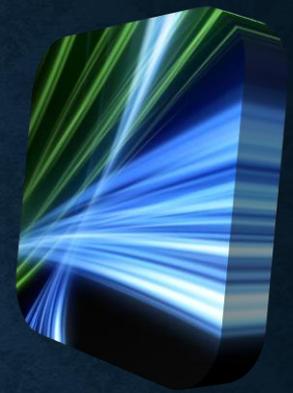
# **SOLDI E GIOCO ONLINE**

## **GODINO (2014-2015)**



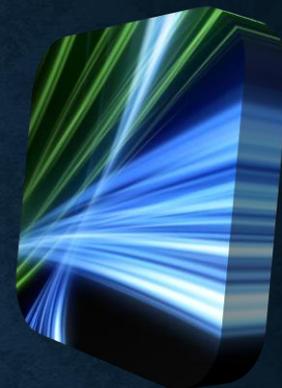
- Campione intervistato 500 persone circa.
- 1) Sei disposto a spendere dei soldi per il gioco?
- 2) quanti soldi spendi mensilmente per giocare.

# SEI DISPOSTO A SPENDERE DEI SOLDI PER IL GIOCO?



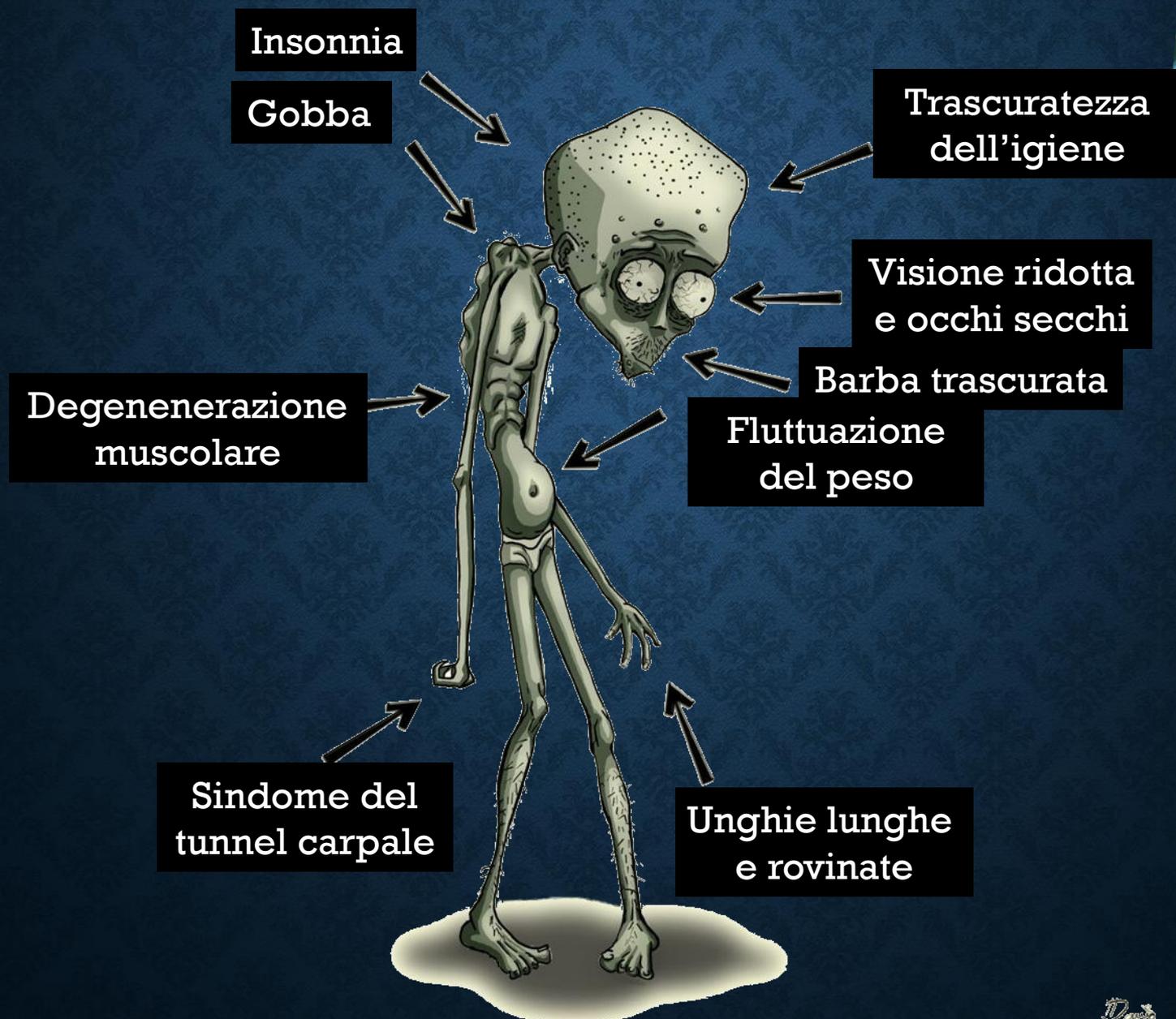
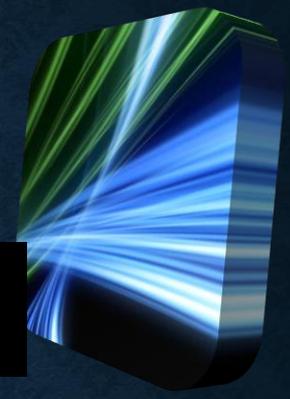
<b>Si</b>	<b>62%</b>
<b>No</b>	<b>7%</b>
<b>Dipende dal gioco</b>	<b>31%</b>

# QUANTI SOLDI SPENDI MENSILMENTE PER GIOCARE.

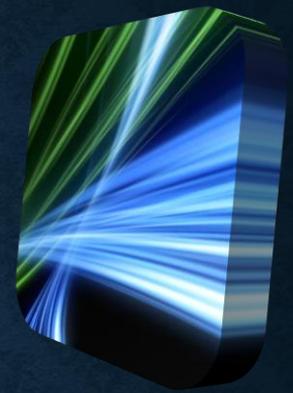


Risposte pervenute dai giocatori	%
<b>Nulla</b>	<b>5</b>
<b>Meno di 20 euro al mese.</b>	<b>19</b>
<b>Tra i 20 e i 50 euro mensili.</b>	<b>53</b>
<b>Più di 50 euro mensili.</b>	<b>23</b>

# CAMBIAMENTI NELL'UOMO



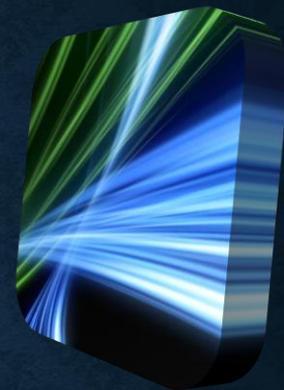
# CAMBIAMENTI NELLO STILE DI VITA



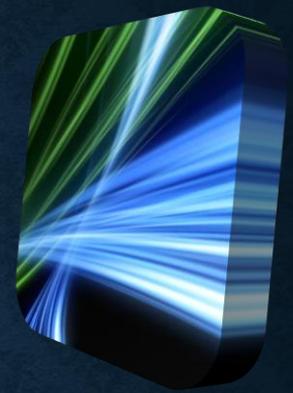
- Diminuzione complessiva dell'attività fisica.
- Disinteresse per la propria salute a causa dell'attività svolta in internet.
- Evitamento di attività importanti di vita reale per avere più tempo in rete.
- Privazione di sonno o cambiamento delle abitudini di sonno per passare più tempo in rete.
- Diminuzione della socializzazione.
- Trascurare la famiglia e gli amici.
- Rifiutare di trascorrere tanto tempo lontano dalla rete.
- Forte desiderio di trascorrere più tempo al computer.
- Trascurare il lavoro e i doveri personali.
- Aumentata aggressività e ansia se viene negato l'accesso alla rete.



# LE FASI DELLA DIPENDENZA

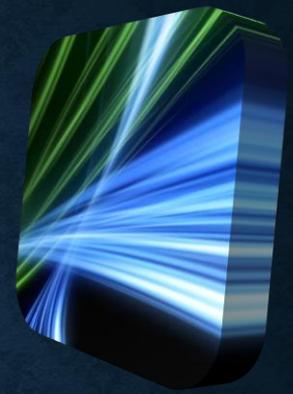


# SIAMO PIÙ A RISCHIO SE...



- Difficoltà inserimento lavorativo o scolastico
- Stress
- Conflitto matrimoniale o di coppia
- Depressione
- Ansia
- Solitudine
- Problemi finanziari
- Difficoltà relazionali
- Senso di non appartenenza
- Insicurezza nel proprio aspetto
- Problemi di salute

# DANNI LEGATI ALL'ABUSO DI INTERNET

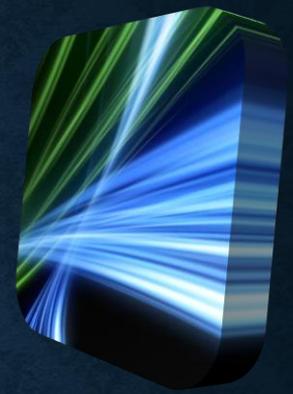


- Anomalie strutturali nella materia grigia (diminuzione dal 10 al 20% nell'area del cervello responsabile della parola, della memoria, del controllo motorio e delle emozioni sensoriali.)
- La riduzione non si arresta, ma è direttamente proporzionale al numero di ore passate online.

*Dr Hao Lei from the Chinese Academy of Sciences in*

*Wuhan*

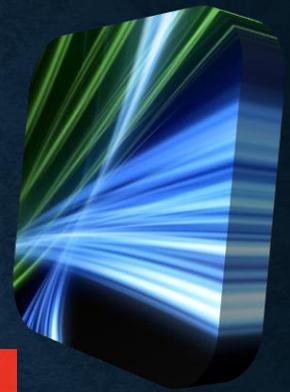
# PREVENZIONE



- Non passare più di un'ora al giorno collegati ad internet.
- Fare delle pause brevi durante l'utilizzo di Internet
- Possibilmente evitare che Internet diventi un'attività quotidiana.
- Riempire il tempo libero con altre attività, come giochi all'aperto, sport o altri interessi.
- Proteggere le attività fondamentali, come studio, dormire, mangiare o lavarsi.
- Favorire la socializzazione con gli altri coetanei.
- Conoscere le trappole di Internet.

# ARRIVEDERCI

Grazie a tutti per la collaborazione e l'ascolto.



Dr Gianluca Godino

Psicologo/Psicoterapeuta

Riceve su appuntamento in via Mentana n°5 (VR)

Contatti: 349 / 3594396

Mail: [gianluca.godino@gmail.com](mailto:gianluca.godino@gmail.com)