

VIDEOGAMES

GUIDA PRATICA PER GENITORI 2.0

FORTNITE



NUMERO MONOGRAFICO

A CURA DI: LUCA PISANO, VALERIA CADAU,
GIORGIO MARRAS E IRENE URRAI

FORTNITE E BAMBINI

Sempre più genitori non proteggono i figli perché non conoscono o non rispettano le regole del mondo virtuale.

Una recente indagine pilota, condotta in Sardegna dall'Osservatorio Cybercrime (Pisano, 2020), ha evidenziato che sempre più genitori non proteggono i figli perché non conoscono o non rispettano le regole del mondo virtuale.

Dall'educazione al virtuale all'anarchia digitale il passo è infatti breve se consideriamo che circa il **25%** dei bambini, di età compresa tra i 9 e i 10 anni, è autorizzato dai propri genitori ad aprire un profilo sui social network come **Instagram** o **Tiktok**. Ricordiamo che le policy internazionali vietano l'uso dei social prima dei 13 anni e il nuovo codice sulla privacy fissa l'età del consenso digitale a 14 anni.

Ma è anche in progressiva crescita la frequenza percentuale di bambini (10%) e ragazzini (30%) che usa **Telegram**, uno tra i social network più pericolosi al mondo per quanto riguarda l'esposizione a contenuti illegali (video pedopornografici, download di telefilm, partite di calcio e videogiochi).

Ma il vero problema in età evolutiva, nello specifico nella fascia di età 6-13 anni, è rappresentato dai genitori che permettono ai figli di giocare con **videogiochi PEGI 18**, vietati ai minori di anni 18.

Circa il **20%** dei bambini e il **30%** dei pre-adolescenti utilizzano quotidianamente GTA V, Call of Duty, Assassins's Creed. Videogame PEGI 18 in cui sono rappresentate, come indicato nella [Guida 1.0](#), immagini di violenza e omicidi e scene sessuali esplicite.

In questa seconda versione, 2.0, della Guida per genitori, l'attenzione è focalizzata su **Fortnite**. Pur essendo un videogioco consigliato per ragazzi di età superiore ai 12 anni (PEGI 12), è purtroppo utilizzato anche dai bambini. Circa il **20%** degli studenti di età compresa tra i 9 e i 10 anni e quasi il **40%** dei ragazzini di 11 anni lo adoperano quotidianamente. In alcune classi, in cui è divenuto molto popolare, Fortnite è utilizzato da quasi il **45%** degli studenti che hanno un'età compresa tra i 6 e gli 8 anni.

I dati provenienti dall'indagine pilota evidenziano allora che senza la conoscenza e il rispetto delle **regole del mondo virtuale**, - nate per tutelare i minorenni -, i genitori possono mettere i propri figli in situazioni di pericolo come il **cyberbullismo**, l'**adescamento online** e la **navigazione online a rischio**.

I bambini non sono infatti in grado, per via della fisiologica immaturità della funzione cognitiva, di anticipare le conseguenze delle loro azioni e di valutare gli effetti dei loro comportamenti quando, ad esempio, chattano con sconosciuti o pubblicano contenuti offensivi su una chat.

Per proteggerli è dunque necessario che i genitori imparino a conoscere e poi rispettare le regole del mondo virtuale.



FORTNITE



CONTENUTI: sparattutto in terza persona, violenza lieve

Fortnite è un videogioco online sviluppato nel 2017 dalla Epic Games. Sebbene negli ultimi mesi abbia avuto un calo di utenti attivi a causa della disputa con la Apple, Fortnite rimane uno dei videogame più giocati al mondo.

Nel mese di maggio 2020 gli utenti registrati erano oltre 350 milioni e ogni mese conta 40 milioni di giocatori attivi.

TRAMA

E MODALITÀ DI GIOCO

Il videogioco presenta tre modalità:

SALVA IL MONDO

È la versione a pagamento, disponibile per console e PC, il cui costo si aggira intorno ai 39.99€. In questa modalità il giocatore è proiettato in uno scenario post-apocalittico. A causa di una tempesta, il 98% della popolazione mondiale è scomparsa e in parte sostituita da pericolose creature aliene e zombie. Possono giocare un massimo di quattro giocatori che devono cooperare attivamente per completare diverse missioni come raccogliere risorse, costruire fortificazioni, predisporre armi e trappole, combattere le creature e proteggere i superstiti.



CREATIVA

Permette al giocatore di costruire la sua isola e di creare partite e sessioni di gioco personalizzate con i propri amici.

BATTAGLIA REALE

È quella più diffusa e più utilizzata dai giocatori di tutto il mondo e che continua a riscuotere un successo enorme. È free to play, pertanto può essere scaricata e giocata in modo gratuito e mette in contatto fino a un massimo di 100 giocatori contemporaneamente. Prima della partita si può scegliere se giocare da soli, in coppia o formare delle squadre da quattro. Tuttavia in questo caso, a differenza di “Salva il Mondo”, non è richiesto ai giocatori di collaborare per raggiungere gli obiettivi comuni. Infatti, la finalità è di eliminare gli altri 99 giocatori e di rimanere gli unici sopravvissuti (the last man standing).

La Battaglia inizia quando i 100 giocatori sono paracadutati su un'isola. Ogni giocatore appena atterrato dispone nel suo equipaggiamento solamente di un piccone. Fin da subito deve iniziare a raccogliere risorse, come munizioni, armi e kit medici, e costruire rifugi per proteggersi e trappole per colpire gli avversari. Lo scontro è inevitabile. Infatti, una tempesta letale si abbatte sull'isola riducendo progressivamente l'area di gioco, in modo da fare convergere i giocatori verso la zona sicura in cui lottare per la sopravvivenza.

Gli sviluppatori sono particolarmente attenti a mantenere elevato l'interesse dei propri giocatori.



Per questo motivo Fortnite Battaglia Reale è in costante rinnovamento. Periodicamente sono rilasciati nuovi aggiornamenti, che contribuiscono ad aumentare la varietà e la longevità del gioco. Questi cambiamenti sono legati principalmente alle **Stagioni** del gioco. Ogni Stagione ha la durata media di circa 10 settimane. Il 1° dicembre si è conclusa la Stagione 4 di Fortnite Battaglia Reale, interamente dedicata all'Universo Marvel, con un evento di portata mondiale, “Galactus”. Questo evento ha infatti attirato oltre 15 milioni di giocatori e ha visto sintonizzarsi per le dirette su YouTube e Twitch oltre 3 milioni di spettatori. Mentre il 2 dicembre 2020 ha avuto inizio la tanto attesa Stagione 5.

FASCIA DI ETÀ CONSIGLIATA

Fortnite presenta un PEGI 12, ciò significa che è adatto per i ragazzi dai 12 anni in su. Questa classificazione è assegnata ai videogiochi che mostrano violenza esplicita moderata rivolta a personaggi di fantasia dall'aspetto umano.



TEMPO CONSIGLIATO DI UTILIZZO QUOTIDIANO

Una partita di Fortnite "Battaglia Reale" dura in media tra i 20 e i 30 minuti.

Tuttavia, il gioco offre la possibilità di entrare in nuova partita continuamente. È pertanto consigliabile fissare limiti di tempo all'utilizzo del gioco, stabilendo con i ragazzi regole chiare. Il tempo non dovrebbe mai superare l'ora complessiva giornaliera che dovrebbe essere frazionata, durante la giornata, in due momenti di trenta minuti. Inoltre, dal momento in cui Fortnite è un gioco immersivo e frenetico che non consente di poter mettere in pausa e di riprendere successivamente la partita,

sconsigliamo di fare giocare i ragazzi prima del pranzo o della cena o al momento della pausa dai compiti. Difatti, la durata breve delle partite può facilmente fare cadere nella trappola di volerne giocare un'altra in più. Sugeriamo pertanto di trovare un equilibrio tra gioco e altre attività. Inoltre, è fortemente sconsigliato fare giocare i ragazzi prima di andare a dormire, in quanto questo tipo di videogiochi possono sovra stimolarli e renderli euforici al punto da compromettere il regolare ritmo sonno - veglia.



RISCHI E PERICOLI

VIOLENZA LIEVE

Sebbene il giocatore possieda molte armi con cui eliminare i nemici, la violenza non è mai mostrata in modo cruento. Quando un giocatore è colpito, esce solamente una banda rossa che segnala il danno subito. Si tratta quindi di un game differente dai videogiochi PEGI 18.

Dalle ambientazioni cupe, livide ed estremamente realistiche di GTA V o Call of Duty, si passa allo spazio di Fortnite, ricco di colori in cui i personaggi, gli alberi e gli edifici ricordano i cartoni animati. La violenza è quindi senza sangue e l'eliminazione del nemico si festeggia con i balletti.



Per approfondimenti sui famosi balletti [clicca qui](#).

DIPENDENZA

I videogiochi possono presentare numerosi benefici a livello fisico, cognitivo e sociale (Granic, Lobel & Engels, 2014), tuttavia il gioco eccessivo, associato a particolari condizioni individuali, familiari e sociali del giocatore, può creare dipendenza (Chuang, 2006; Reuters, 2012). Alcuni studi suggeriscono che la dipendenza da videogiochi e giochi online, - **l'Internet Gaming Disorder** -, condivide alcuni elementi con la dipendenza da sostanze (Van Rooij, et al., 2017). Il gioco provoca, infatti, una risposta neurologica che influenza i circuiti del piacere e della ricompensa che possono provocare dipendenza (Zhang & Brand, 2018).

Il DSM-5, nella sezione "Condizioni che necessitano di ulteriori studi", propone nove criteri per inquadrare la dipendenza da videogiochi e giochi online:

il **primo criterio**: la preoccupazione per il gioco. La persona pensa frequentemente al videogame anche quando è impegnata in altre attività;

il **secondo criterio**: irritabilità, ansia o tristezza che si possono presentare quando la persona non ha la possibilità di giocare o quando gli viene impedito di giocare;

il **quarto criterio**: tentativi falliti di controllarsi e di ridurre i tempi di gioco;

il **quinto criterio**: perdita di interesse per le relazioni sociali nella vita reale, per altre attività o altre forme di intrattenimento che prima erano ritenute piacevoli;

il **sesto criterio**: eccessivo utilizzo del gioco online nonostante la consapevolezza degli effetti negativi che questo ha sulla propria sfera psicosociale. Le persone possono nascondere o mentire apertamente sulla quantità di tempo passata a giocare (**settimo criterio**) e possono usare il gioco come una via di fuga dalla realtà per alleviare stati d'animo negativi come ansie e sensi di colpa (**ottavo criterio**);

il **nono criterio**: rischio o perdita di una relazione o di un'opportunità a scuola o al lavoro a causa del gioco eccessivo.

Nel 2019 l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha incluso la dipendenza da videogiochi e giochi online nell'ICD-11 (International Classification of Disease).

DIPENDENZA

Anche Fortnite può portare, in particolari condizioni individuali, familiari e sociali del giocatore, a sviluppare dipendenza. Alcuni articoli di giornale riportano, infatti, tentativi di suicidio (Petkar, 2018), incontinenza (Barbour, 2018) e cause di divorzio dovute all'ossessione per il gioco (Burton, 2018). Oltre a queste, forse la notizia che ha lasciato più soppresi è quella che riguarda una bambina di nove anni del Regno Unito che è stata ricoverata in riabilitazione dopo aver passato undici ore consecutive giocando a Fortnite.

I giochi frenetici, come Fortnite, possono innescare una risposta di **attacco o fuga**. Quando il personaggio all'interno del gioco si trova sotto tiro o è colpito, entra in gioco l'istinto di sopravvivenza. Il cervello rilascia adrenalina e aumenta il battito cardiaco. Esattamente ciò che succede quando ci troviamo di fronte a un pericolo nella vita reale (Nash, et al., 2020).

Tuttavia, dal momento in cui è il nostro avatar sotto attacco e non noi in prima persona, il senso di stress e le emozioni che si provano sono percepite come divertenti e questo può contribuire a stimolare i meccanismi neuropsicologici della dipendenza.

Come numerosi videogiochi anche Fortnite stimola numerose aree del cervello, in quanto richiede coordinazione visivo-motoria, capacità di raccogliere informazioni e di decidere velocemente. Tutto ciò comporta un elevato dispendio cognitivo.

Pertanto quando si vince un combattimento o si ottiene una "Vittoria Reale" si riceve un grande premio. Le vittorie attivano il **circuito neurale del piacere** e della ricompensa e il cervello rilascia la dopamina, facendo sentire bene il giocatore. Questo sistema di ricompense e gratificazioni è lo stesso che si rileva anche nella dipendenza da sostanze e da gioco d'azzardo (Tremblay, 2018). Fortnite contribuisce fortemente ad attivare questo circuito perché presenta un sistema di premi e ricompense, obiettivi giornalieri e settimanali, che portano il giocatore a volere rimanere attaccato al gioco. Questi premi includono, skin, armi speciali, potenziamenti, punti, v-bucks ecc.



DIPENDENZA

Per di più, dal momento in cui Fortnite è in costante evoluzione e aggiornamento c'è sempre qualcosa di nuovo all'interno del gioco da esplorare e da scoprire. Tutto questo può portare il giocatore a volere essere costantemente online per non perdere le ultime novità e non lasciarsi sfuggire occasioni.

Il forte desiderio di rimanere connesso e di continuare a giocare è notevolmente incrementato da meccanismi di natura sociale, come ad esempio la **paura di deludere gli amici**. Come detto infatti, Fortnite nel tempo è diventato un vero e proprio **social** dove i giovani si incontrano per giocare e divertirsi insieme.

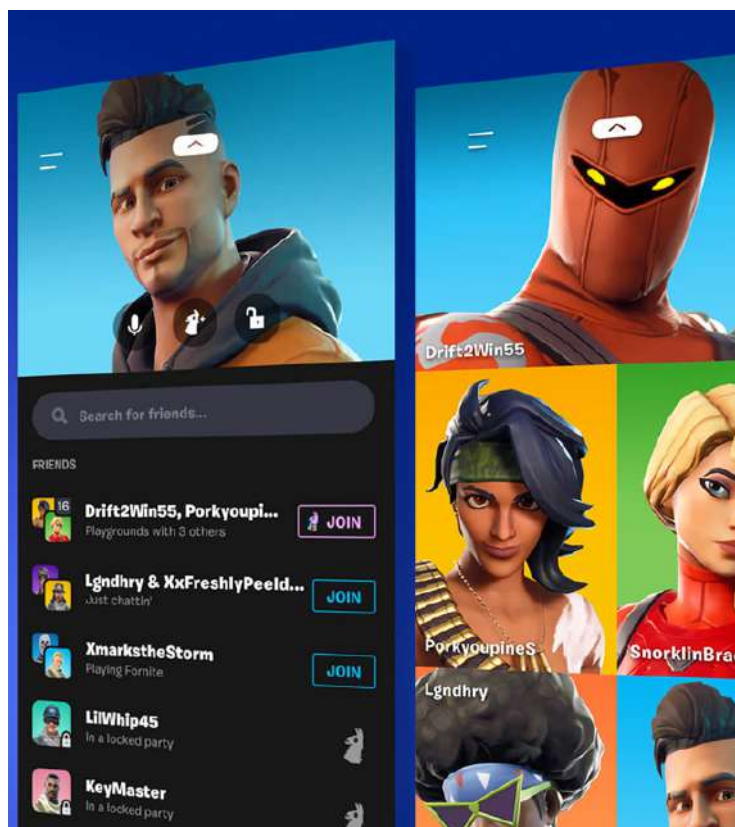
Quando giocano in squadra con i loro amici, molti ragazzi trovano difficile lasciare il gioco e abbandonare gli altri, rovinando in questo modo la partita. Infatti, durante il gioco in team, il lavoro di squadra è fondamentale per riuscire ad arrivare alla "Vittoria Reale". Dal momento in cui non c'è modo di mettere in pausa il gioco nel bel mezzo di una partita, chi abbandona in anticipo, lascia inevitabilmente i propri amici in balia degli avversari. A questo si aggiunge il fatto che i ragazzi sono fortemente influenzati dalla pressione sociale dei pari. Infatti, desiderano essere visti agli occhi dei loro amici e degli altri utenti come giocatori abili e forti e non come quelli che abbandonano la partita.



CYBERBULLISMO

L'elemento da tenere maggiormente in considerazione è la **chat vocale**, Party Hub. Fortnite è un gioco online con il quale si è collegati in tempo reale con giocatori di qualsiasi età e provenienti da tutto il mondo. Questo significa che il giocatore ha la possibilità di entrare in contatto con i propri amici o con **persone sconosciute**. La chat vocale è un elemento fondamentale del gioco, utile per coordinare spostamenti e missioni con la propria squadra. Inoltre Party Hub può essere utilizzata come messaggistica istantanea di gruppo senza dover per forza giocare.

La chat, vocale e testuale, aumenta esponenzialmente la probabilità che i ragazzi siano esposti a conversazioni non gradite o a un linguaggio forte e non adatto alla loro età. Oltre a Party Hub è necessario prestare attenzione alla recente acquisizione da parte della Epic Games della **videochat Houseparty** con la quale sarà possibile non solo chattare con i propri compagni ma anche vedere i loro volti. L'app Houseparty presenta, infatti, una funzionalità di chat video attraverso la quale i giocatori potranno trasmettere video live mentre giocano.



Trattandosi di un videogioco dal forte carattere competitivo, in cui si gioca anche in gruppo, si possono verificare episodi di cyberbullismo. E' allora possibile che i giocatori si uniscano per eliminare quelli più bravi, oppure **prendano di mira** una persona all'interno del gioco o cerchino di creare intenzionalmente litigi. Ricordiamo, infatti, che le stesse dinamiche negative che accadono fuori dal gioco si possono ricreare in rete all'insaputa di genitori.

ADESCAMENTO ONLINE

ECCO PERCHÉ I BAMBINI NON DEVONO GIOCARE

Un altro aspetto che non bisogna trascurare è che questo gioco, come altri game online, è un terreno fertile per gli adescatori. Sono numerosi i casi in tutta Italia, - da Rimini fino a Firenze -, di bambini adescati in chat su Fortnite. Anche a **Cagliari** è stato arrestato un ventottenne, accusato di avere adescato tre bambini di 10 anni.

Gli adescatori si iscrivono ai game online e iniziano a cercare le proprie vittime, giocando insieme agli altri. Si avvicinano ai bambini tramite le chat del gioco, condividono qualche link per poi spostarsi su altre app di messaggistica privata come WhatsApp.

Gli adescatori conoscono e utilizzano il linguaggio dei bambini e si mostrano disponibili a comprare skin e pass battaglia per il gioco in modo da guadagnare la loro fiducia.

MICROTRANSAZIONI

A questi problemi si aggiunge anche un ulteriore pericolo, ovvero la possibilità di effettuare acquisti in game. Sebbene Fortnite sia un gioco online gratuito, permette comunque di acquistare migliaia di elementi per migliorare e personalizzare il proprio avatar, come le skin, costumi, armi, e i famosi balletti.

Per ottenere maggiori premi e per avanzare rapidamente all'interno del gioco, gli utenti sono costantemente incoraggiati ad acquistare i **Pass Battaglia**, il cui costo si aggira intorno ai 10€.

Tutti questi elementi possono essere acquistati tramite i V-Bucks, la valuta virtuale del gioco. Sebbene i V-Bucks si possono conquistare gratuitamente giocando, generalmente i giocatori per avanzare in modo più rapido e per migliorare il proprio avatar sono sollecitati ad acquistarli con i soldi reali. I V-Bucks possono essere comprati con carta di credito o nei negozi. Inoltre, dall'inizio della Stagione 5 è disponibile un abbonamento mensile "Fortnite Crew", dal costo di 11,99€, che consente di ottenere i pass battaglia, V-bucks, costumi e oggetti speciali personalizzati.

La personalizzazione del proprio avatar è puramente estetica e non è in alcun modo rilevante ai fini dei risultati del gioco. Tuttavia i ragazzi sono molto attratti dai prodotti venduti, in quanto consentono di modificare il proprio avatar e renderlo migliore di quello degli amici. Spesso infatti, le skin e le personalizzazioni sono viste come discriminanti che distinguono i giocatori meno esperti da quelli più bravi che hanno investito più tempo e denaro nel gioco. Per questa ragione accade frequentemente che i giocatori con le skin base siano presi in giro in chat dagli altri giocatori.



PROPRIETÀ POSITIVE

DIVERTIMENTO E APPRENDIMENTO DI SOFT SKILLS

Fortnite è particolarmente apprezzato per l'immediatezza, le dinamiche di gioco e la grafica colorata di forte d'impatto. È un videogioco immersivo e coinvolgente che consente di **giocare e divertirsi** con gli amici.

Gran parte del divertimento consiste, infatti, nel costituire una squadra e nel giocare con i propri amici rimanendo collegati in chat. Altri aspetti positivi derivano dalla possibilità di sviluppare diverse **soft skills** come la capacità di cooperazione, negoziazione e di lavoro di team. Questo tipo di videogiochi sono particolarmente utili per lo sviluppo della capacità di prendere rapidamente una decisione in contesti difficili e di risolvere un problema, - problem solving -, quando si è sotto pressione.

In Fortnite non è soltanto necessario sparare e procurarsi armi ma anche difendersi e avere una buona strategia per restare in vita quanto più a lungo possibile.

Per fare questo il giocatore deve assimilare le informazioni in modo rapido e veloce e deve saperle riutilizzare a proprio favore nelle varie situazioni di gioco. Inoltre dal momento in cui Fortnite è un game in continua evoluzione e in costante aggiornamento, il giocatore deve sapersi adattare velocemente ai cambiamenti e alle novità. Un ulteriore aspetto positivo è il valore attribuito all'**amicizia** e alla **lealtà**.

Molti ragazzi riportano, infatti, che Fortnite ha insegnato a "non lasciare mai indietro un compagno".



ALCUNE RISPOSTE



PERCHÉ FORTNITE HA SUCCESSO?

Fortnite “Battaglia Reale” ha ottenuto un successo incredibile diventando un vero e proprio fenomeno culturale. In nemmeno un anno dal suo lancio ha visto sfidarsi oltre 125 milioni di giocatori e ha portato alla Epic Games, casa produttrice del gioco, introiti per centinaia di milioni di dollari al mese. Una prima ragione per cui Fortnite “Battaglia Reale” è così popolare è il fatto che si tratti di un free to play, scaricabile in modo gratuito su numerose piattaforme e dispositivi.



Inoltre Fortnite non è solo un videogioco ma, grazie alla chat vocale e testuale (e presto anche video), è anche un vero e proprio **social**, un luogo dove incontrarsi. Questo elemento ha portato allo sviluppo di una community globale in continua espansione che presenta una specifica identità. **Hittare**, **killare**, **shoppone** sono, ad esempio, parole diventate popolari all'interno del gioco e della community, così come i famosi balletti.

L'attenzione all'innovazione costante è senza dubbio un punto vincente di Fortnite. In questo senso nessun altro videogioco aveva mai ospitato eventi live di grande calibro come ad esempio i concerti di artisti- Ad esempio Travis Scott, Anderson Paak e Dominic Fike. Il concerto di Travis Scott è stato seguito da oltre 12 milioni di utenti. Più recentemente, l'ultimo a calcare il palco virtuale di Fornite è stato J Balvin che ha tenuto un concerto reggaeton nella notte di Halloween.



Tutti questi elementi fanno capire la portata di Fortnite che è diventato un vero e proprio fenomeno sociale e culturale. Per di più i famosi balletti del gioco sono stati anche riproposti da giocatori di calcio molto famosi dopo il goal. Ad esempio, Antoine Griezmann, attaccante del Barcellona e della Nazionale francese, ha festeggiato un goal nella finale della coppa del mondo con la famosa danza "Take the L" di "Battaglia Reale".

COSA È UNA SKIN?

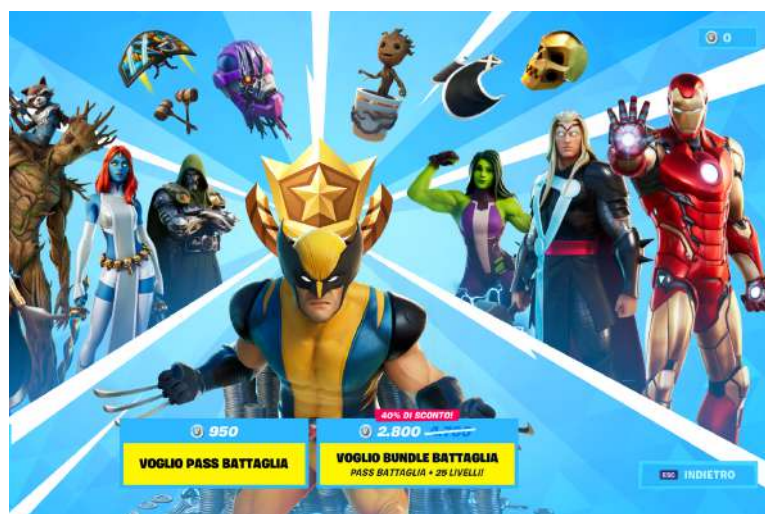
Le skin sono elementi cosmetici che consentono di personalizzare il proprio personaggio all'interno del gioco. In Fortnite sono disponibili migliaia di skin ovvero i costumi. Ad esempio, nella Stagione 4 sono stati inseriti i costumi degli Avengers mentre con l'arrivo della Stagione 5 sono state inserite numerose nuove skin, tra le quali quella del Mandaloriano, il famoso personaggio dell'omonima serie Disney di Star Wars, accompagnato da Baby Yoda.



COSA È UN PASS BATTAGLIA?

Il Pass battaglia è un oggetto della Battaglia reale di Fortnite che offre ai giocatori la possibilità di sbloccare oggetti cosmetici di gioco, V-buck e altri premi.

Consente al giocatore di progredire velocemente nel gioco, acquisendo esperienza, superando livelli e ottenendo ricompense.



BIBLIOGRAFIA

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). American Psychiatric Pub.

Attardo, L. (2018, December 17). Internet Gaming Disorder: gioco sano e patologico nell'era digitale. *Cultura Emotiva*. Disponibile in: Internet Gaming Disorder: gioco sano e patologico nell'era digitale · *Cultura Emotiva*.

Carter, M., Moore, K., Mavoa, J., Gaspard, L., Horst H. (2020). Children's perspectives and attitudes towards Fortnite "addiction". *Media International Australia*. 176(1):138-151.

Chuang, Y. C. (2006). Massively Multiplayer Online Role-Playing Game-Induced Seizures: A Neglected Health Problem in Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 9(4), 451-456.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.

Nash, D., Lee, H. R., Janson, C., Richardson-Olivier, C., & Shah, M. J. (2020). Video game ventricular tachycardia: The "Fortnite" phenomenon. *HeartRhythm Case Reports*, 6(6), 313-317.

Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659.

Petry, N. M., Rehbein, F., Ko, C. H., & O'Brien, C. P. (2015). Internet gaming disorder in the DSM-5. *Current psychiatry reports*, 17(9), 72.

Pisano, L. (2020). Indagine pilota su minori e nuove tecnologie in Sardegna. In corso di elaborazione.

Reuters. (2012, June 25). Online addict dies after "marathon" session; 2007. Reuters.

Tremblay, S. (2018, Dicembre 15). This is Why Fortnite is So Addictive. *Sciencing*.

Van Rooij, A.J., Schoenmakers, T.M., & van de Mheen, D. (2017) Clinical validation of the C-VAT 2.0 assessment tool for gaming disorder: a sensitivity analysis of the proposed DSM-5 criteria and the clinical characteristics of young patients with 'video game addiction'. *Addictive Behaviors*, 64: 269–274.

Zhang, J. T., & Brand, M. (2018). Neural mechanisms underlying internet gaming disorder. *Frontiers in psychiatry*, 9, 404.

IMMAGINI

pag. 2 <https://www.freepik.com>
 pag. 3,4,5,6 Epic Games Store | Official Site
 pag. 6 <https://pegi.info>
 pag. 7,9,10 Epic Games Store | Official Site
 pag. 11 <https://images.evereye.it/>
 pag.13 ,14 Epic Games Store | Official Site
 pag. 15 acquisizioni in game Fortnite, Epic Games
 pag. 15 <https://images.evereye.it/>
 pag. 16 Epic Games Store | Official Site
 pag. 16 USATODAY.com
 pag. 17 Epic Games Store | Official Site
 pag. 17 acquisizioni in game Fortnite, Epic Games

AUTORI

Luca PISANO, psicologo psicoterapeuta, è il Direttore del Master in Criminologia clinica e Psicologia Giuridica IFOS e dell'Osservatorio Cybercrime Sardegna.

Valeria CADAU, pedagoga, psicologa e psicoterapeuta, è consigliere onorario presso la Corte di Appello di Cagliari, sezione Famiglia e Minori.

Giorgio MARRAS, laureato in psicologia, è tirocinante presso il Centro Studi per la famiglia, l'infanzia, l'adolescenza IFOS.

Irene URRAI, laureata in psicologia, è tirocinante presso il Centro Studi per la famiglia, l'infanzia, l'adolescenza IFOS.

Per informazioni e/o richieste di consulenza psicologica:

IFOS Sardegna

Via G. Palomba 70, 09129 -
Cagliari

Tel/fax:+39 070 3325974

Cell. 349.2331232

Email: roberta.picciau@ifos-formazione.com



www.gruppoifos.it

www.ifos-formazione.com

www.cyberbullismo.com

www.wecan.altervista.org