

## APPROFONDIMENTI Videogame: in Italia a rischio più di 1 adolescente su 5 in particolare, in grave pericolo sono la salute e gli effetti ✂️🌐

24 Marzo 2022 Un uso eccessivo e distorto dei videogiochi in adolescenza può portare conseguenze gravi, sul piano della salute ma anche di quello sociale, come l'abbandono della scuola e l'estraniamento da famiglia e amici. Il rischio c'è per gli adolescenti di tutta Europa, ma in Italia il dato dei giovani a rischio è più alto della media: a rischiare sono infatti più di un adolescente su cinque. I dati emergono da una ricerca condotta dall'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche (Cnr-lfc), dal Dipartimento di psicologia dello sviluppo e della socializzazione dell'Università di Padova (Unipd) e dall'australiana Flinders University che ha analizzato i comportamenti di gaming di 89.000 adolescenti tra i 15 e i 16 anni residenti in 30 Paesi europei, raccolti nello studio European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs (ESPAD) del 2019. Lo studio è stato pubblicato sulla rivista "Addiction".

**A RISCHIO LA SALUTE E GLI AFFETTI** L'uso di videogiochi (gaming) è diffuso da decine di anni tra tutti gli adolescenti, ma ci sono alcune situazioni in cui può diventare "problematico": lo studio del Cnr ha indagato in che modo fattori individuali, sociali e contestuali siano associati a un maggiore rischio per gli adolescenti europei di gaming problematico. E quello che risulta è che quando l'uso dei videogiochi diventa eccessivo, questa abitudine può mettere a repentaglio la salute e favorire l'allontanamento dalla scuola e dagli affetti.

**IN EUROPA RISCHIANO DI DIVENTARE PATOLOGICI UN RAGAZZO SU 5, IN ITALIA DI PIÙ** «Abbiamo rilevato che in Europa un ragazzo su cinque è ad alto rischio di gaming problematico (circa il 20%). L'esposizione al fenomeno dei ragazzi (30.8%) risulta tre volte più alto di quello delle ragazze (9.4%). È emerso anche che gli adolescenti residenti in Danimarca riportano i livelli più bassi di gaming problematico (12%), mentre quelli in Romania riferiscono una maggiore percezione di problemi associati all'uso di videogiochi (30.2%)», spiega Sabrina Molinaro, ricercatrice del Cnr-lfc e coordinatrice dello studio. «La percentuale di studenti italiani con un alto rischio di gaming problematico (23.9%) è superiore alla media europea, con un numero maggiore di ragazzi (34%) che percepisce conseguenze negative legate al gaming rispetto alle ragazze (12.8%)».

**È IMPORTANTE AVERE DELLE REGOLE STABILITE DAI GENITORI** Il contesto familiare e le politiche nazionali possono diminuire la probabilità che gli adolescenti sperimentino un uso problematico dei videogiochi. «La ricerca indica come la presenza di regole genitoriali e di supporto emotivo familiare proteggano in adolescenza da un utilizzo eccessivo e distorto dei videogiochi», conclude Alessio Vieno, professore Unipd.

**IL TEMA DELLE DISUGUAGLIANZE SOCIALI ED ECONOMICHE** «Il rischio di gaming problematico è infine maggiore negli Stati dove sono più marcate le disuguaglianze economiche, mentre risulta minore nei Paesi dove vengono effettuati investimenti nelle politiche di salute pubblica, come i benefici fiscali per le famiglie». La ricerca sembra confermare la centralità del supporto emotivo della famiglia nel prevenire il fenomeno e l'importanza delle politiche di protezione sociale, grazie alle quali un maggiore sostegno economico può migliorare la qualità della relazione genitori-figli e fornire risorse per attività ricreative alternative per un sano sviluppo degli adolescenti. Fonte: Dire (ph: Shutterstock)

---

La proprietà intellettuale degli articoli è delle fonti (quotidiani o altro) specificate all'inizio degli stessi; ogni riproduzione totale o parziale del loro contenuto per fini che esulano da un utilizzo di Rassegna Stampa è compiuta sotto la responsabilità di chi la esegue; MIMESI s.r.l. declina ogni responsabilità derivante da un uso improprio dello strumento o comunque non conforme a quanto specificato nei contratti di adesione al servizio.