

Uso problematico dei videogiochi, in Europa a rischio un adolescente su cinque



Uso problematico dei videogiochi, in Europa a rischio un adolescente su cinque In Europa un adolescente su cinque è a rischio di gaming problematico, un uso eccessivo dei videogiochi che può portare problemi di salute o a scuola. In Italia è a rischio quasi il 24% degli adolescenti, molto più i ragazzi delle coetanee. I risultati di una ricerca del Cnr pubblicati su Addiction 24 Marzo 2022 Sabrina Bergamini In Europa un adolescente su cinque è ad alto rischio di gaming problematico: fa un uso dei videogiochi eccessivo, che può portare a problemi di salute o a forme di allontanamento dalla scuola. È un fenomeno che riguarda soprattutto i ragazzi, esposti tre volte in più rispetto alle coetanee. In Italia è a rischio di uso problematico dei videogiochi quasi il 24% degli adolescenti, quasi uno su quattro insomma, con un valore superiore alla media europea. L'uso problematico dei videogiochi è al centro di una ricerca pubblicata su Addiction che indaga in quale modo fattori individuali, sociali e contestuali siano associati a un maggiore rischio per gli adolescenti europei di gaming (uso dei videogiochi) problematico, cioè di «un utilizzo eccessivo dei videogame che possa mettere a repentaglio la salute e favorire l'allontanamento dalla scuola e dagli affetti». Uso problematico dei videogiochi, quanti adolescenti sono a rischio? La ricerca è condotta dall'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche (Cnr-Irc), dal Dipartimento di psicologia dello sviluppo e della socializzazione dell'Università di Padova (Unipd) e dall'australiana Flinders University. Ha analizzato i dati dello studio ESPAD (European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs) del 2019, relativi ai comportamenti di gaming di 89000 adolescenti tra i 15 e i 16 anni residenti in 30 Paesi europei. Fattori socioeconomici possono influenzare il rischio di gaming problematico negli adolescenti (nei casi più gravi si parla di gaming disorder). Il rischio di incappare in uso problematico dei videogiochi è minore fra gli adolescenti che vivono in un contesto familiare di regole e supporto familiare, mentre le disuguaglianze economiche hanno una correlazione positiva col gaming problematico. Il 20% dei giovani europei è ad alto rischio, i ragazzi sono tre volte più esposti delle coetanee. L'Italia si trova al di sopra della media europea con quasi il 24% degli adolescenti a rischio. Famiglia e politiche sociali a sostegno della famiglia hanno un ruolo positivo nel mitigare il livello di esposizione all'uso eccessivo dei videogiochi.

Videogiochi in pandemia Videogiochi, risorsa e rischi Partiamo dalle conclusioni. Ambienti familiari favorevoli, minori disuguaglianze economiche a livello nazionale e maggiori spese pubbliche e politiche sociali a sostegno di famiglie e bambini sembrano essere associate a un minor rischio di gioco problematico tra gli adolescenti europei. I videogiochi sono naturalmente molto popolari e, riconosce la ricerca, possono avere benefici in ambito cognitivo, emotivo e interpersonale. Alcuni però sperimentano le conseguenze negative del gioco eccessivo: ansia, depressione, rendimento scolastico inferiore, disturbi del sonno, problemi con i coetanei e comportamenti aggressivi. «Abbiamo rilevato che in Europa un ragazzo su cinque è ad alto rischio di gaming problematico (circa il 20%) spiega Sabrina Molinaro, ricercatrice del Cnr-Irc e coordinatrice dello studio - 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%)». Gli adolescenti italiani non sono messi bene. «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%)». Il diverso impatto di famiglia e disuguaglianze economiche 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 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 insomma confermare quanto sia centrale il supporto emotivo della famiglia nella prevenzione dell'eccessivo ricorso ai videogiochi. E quanto siano importanti le politiche di protezione sociale, sostegno economico e insomma risorse per fare attività ricreative alternative e proporle agli adolescenti. Vuoi ricevere altri aggiornamenti su questi temi? Iscriviti alla newsletter! Dopo aver inviato il modulo, controlla la tua casella per confermare l'iscrizione Campo richiesto* Accetto la Privacy Policy Invia e iscriviti! Scrive per noi

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.