

I giovani e i videogiochi «L'uso eccessivo causato da disagio e liti familiari» ✂

ROMA Giocare ai videogiochi, passione che accomuna gli adolescenti del mondo intero, può essere un passatempo piacevole. Può avere un ruolo formativo, quando il cervello si deve allenare con strategie e risolvere enigmi. Ma può anche diventare un problema molto serio, quando il videogame diventa l'oggetto di un comportamento compulsivo, con conseguenze gravi sul piano delle relazioni affettive, sociali e di rendimento scolastico. Ed il 20% degli adolescenti di 16 anni in Europa corre questo rischio, percentuale che in Italia arriva al 24%, con una netta distinzione tra il 34% dei ragazzi ed il 13% delle ragazze. A sostenerlo sono i dati elaborati da una ricerca dell'Istituto di fisiologia clinica del Cnr, dell'Università di Padova e dell'australiana, Flinders University, basata sullo studio European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs del 2019, che ha preso in esame un campione di 90 mila studenti sedicenni, residenti in 30 paesi europei. Il dato allarmante è che 1 studente su 5 è a rischio gaming problematico, con differenze enormi tra il 12% della Danimarca ed il 30% della Romania. All'interno di questo quadro, «esiste un fattore di genere, dove i ragazzi hanno un rischio 4 volte superiore alle coetanee di sviluppare una dipendenza dal gaming» spiega Sabrina Molinaro, ricercatrice del Cnr-Istituto coordinatrice dello studio. **RISCHIO ISOLAMENTO** I ragazzi che sviluppano questo disturbo, patologia psicologica connessa alle dinamiche socio-economiche degli anni recenti, «diminuiscono i rapporti in presenza con i coetanei, perché hanno difficoltà a staccarsi dal gioco, sviluppano compulsività, iniziano a saltare appuntamenti sociali, anche divertenti, inventando delle scuse» spiega ancora la ricercatrice del Cnr, sottolineando che questo può provocare «una serie di disturbi dell'attenzione, del sonno, dell'umore, irrequietezza e di conseguenza un peggior rendimento scolastico che potrebbe scivolare in una sorta di ritiro sociale». Nella ricerca è emerso un aspetto centrale che lega questa nuova forma di dipendenza, a problematiche all'interno della sfera familiare, ed in particolare «alla mancanza di supporto genitoriale, non intesa come assenza di controllo, ma LA RICERCA DEL CNR: UN RAGAZZO SU 4 A RISCHIO. TRA LE CAUSE IL DISINTERESSE DEI GENITORI PER L'ATTIVITÀ DEI FIGLI di interesse. I ragazzi che sono lasciati più soli dai genitori nelle loro giornate, sono più fragili e più esposti al rischio di sviluppare gaming problematico» aggiunge Molinaro. Purtroppo l'Italia non brilla in questo studio europeo, che vede percentuali di rischio più basse ed al di sotto della media Ue, in Danimarca, Norvegia, Austria, Olanda, Germania e Spagna, mentre peggiori noi, ci sono Bulgaria, Lituania, Montenegro, Romania e Georgia. Secondo lo studio, la questione non riguarda esclusivamente il livello di ricchezza dei paesi, ma il ruolo attivo sia della famiglia che delle politiche sociali. Entrando nello specifico del caso italiano, la ricerca ha analizzato anche la quantità di ore trascorse con i videogame nelle giornate non scolastiche, ed anche qui i dati non sono di grande conforto, specialmente per quanto riguarda i ragazzi: il 14% trascorre anche 6 ore di gioco, contro il 3,4% delle ragazze, il 28% tra le due/tre ore solo il 15% non gioca affatto a console e computer, contro il 45% delle coetanee. Nel 2021, secondo nuovi dati della ricerca post-Covid, è anche «aumentata la percentuale di ragazzi che praticano il gaming, dal 62% al 68%, ma il livello di rischio resta più alto per i minorenni maschi rispetto ai maggiorenni, fattore che sottolinea, di nuovo, come la categoria dei minori sia più fragile». Paolo Trivisi © RIPRODUZIONE RISERVATA

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.

I videogiochi creano dipendenza? Dai disturbi del sonno all'attenzione, i sintomi che devono preoccupare

I videogiochi creano dipendenza? Dai disturbi del sonno all'attenzione, i sintomi che devono preoccupare Il dossier del Cnr: «L'uso eccessivo causato da disagio e liti familiari» di Paolo Traversi 3 Minuti di Lettura Martedì 5 Aprile 2022, 07:21 - Ultimo aggiornamento: 07:24 Giocare ai videogiochi, passione che accomuna gli adolescenti del mondo intero, può essere un passatempo piacevole. Può avere un ruolo formativo, quando il cervello si deve allenare con strategie e risolvere enigmi. Ma può anche diventare un problema molto serio, quando il videogame diventa l'oggetto di un comportamento compulsivo, con conseguenze gravi sul piano delle relazioni affettive, sociali e di rendimento scolastico. Ed il 20% degli adolescenti di 16 anni in Europa corre questo rischio, percentuale che in Italia arriva al 24%, con una netta distinzione tra il 34% dei ragazzi ed il 13% delle ragazze. I DATI A sostenerlo sono i dati elaborati da una ricerca dell'Istituto di fisiologia clinica del Cnr, dell'Università di Padova e dell'australiana, Flinders University, basata sullo studio European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs del 2019, che ha preso in esame un campione di 90 mila studenti sedicenni, residenti in 30 paesi europei. Il dato allarmante è che 1 studente su 5 è a rischio gaming problematico, con differenze enormi tra il 12% della Danimarca ed il 30% della Romania. All'interno di questo quadro, «esiste un fattore di genere, dove i ragazzi hanno un rischio 4 volte superiore alle coetanee di sviluppare una dipendenza dal gaming» spiega Sabrina Molinaro, ricercatrice del Cnr-lfc e coordinatrice dello studio. I ragazzi che sviluppano questo disturbo, patologia psicologica connessa alle dinamiche socio-economiche degli anni recenti, «diminuiscono i rapporti in presenza con i coetanei, perché hanno difficoltà a staccarsi dal gioco, sviluppano compulsività, iniziano a saltare appuntamenti sociali, anche divertenti, inventando delle scuse» spiega ancora la ricercatrice del Cnr, sottolineando che questo può provocare «una serie di disturbi dell'attenzione, del sonno, dell'umore, irrequietezza e di conseguenza un peggior rendimento scolastico che potrebbe scivolare in una sorta di ritiro sociale». Nella ricerca è emerso un aspetto centrale che lega questa nuova forma di dipendenza, a problematiche all'interno della sfera familiare, ed in particolare «alla mancanza di supporto genitoriale, non intesa come assenza di controllo, ma di interesse. I ragazzi che sono lasciati più soli dai genitori nelle loro giornate, sono più fragili e più esposti al rischio di sviluppare gaming problematico» aggiunge Molinaro. L'ITALIA L'Italia non brilla in questo studio europeo, che vede percentuali di rischio più basse ed al di sotto della media Ue, in Danimarca, Norvegia, Austria, Olanda, Germania e Spagna, mentre peggio di noi, ci sono Bulgaria, Lituania, Montenegro, Romania e Georgia. Secondo lo studio, la questione non riguarda esclusivamente il livello di ricchezza dei Paesi, ma il ruolo attivo sia della famiglia che delle politiche sociali. Infatti l'Italia «è tra i Paesi che investe meno nella scuola, nelle politiche di salute pubblica, nelle offerte sociali e sportive per il tempo libero, attività spesso delegate alle famiglie» sottolinea ancora Molinaro. Entrando nello specifico del caso italiano, la ricerca ha analizzato anche la quantità di ore trascorse con i videogame nelle giornate non scolastiche, ed anche qui i dati non sono di grande conforto, specialmente per quanto riguarda i ragazzi: il 14% trascorre anche 6 ore di gioco, contro il 3,4% delle ragazze, il 28% tra le due/tre ore e solo il 15% non gioca affatto a console e computer, contro il 45% delle coetanee. Nel 2021, secondo nuovi dati della ricerca post-Covid, è «aumentata la percentuale di ragazzi che praticano il gaming, dal 62% al 68%, ma il livello di rischio resta più alto per i minorenni maschi rispetto ai maggiorenni, fattore che sottolinea come la categoria dei minori sia più fragile». © RIPRODUZIONE RISERVATA

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.

I danni dei videogiochi sui giovani ✂️ 🌐

I danni dei videogiochi sui giovani. Giocare ai videogiochi, passione che accomuna gli adolescenti del mondo intero, può essere un passatempo piacevole. Può avere un ruolo formativo, quando il cervello si deve allenare con strategie e risolvere enigmi. Ma può anche diventare un problema molto serio, quando il videogame diventa l'oggetto di un comportamento compulsivo, con conseguenze gravi sul piano delle relazioni affettive, sociali e di rendimento scolastico. Ed il 20% degli adolescenti di 16 anni in Europa corre questo rischio, percentuale che in Italia arriva al 24%, con una netta distinzione tra il 34% dei ragazzi ed il 13% delle ragazze. A sostenerlo sono i dati elaborati da una ricerca dell'Istituto di fisiologia clinica del Cnr, dell'Università di Padova e [...] PER AVERE LIBERO ACCESSO A QUESTO CONTENUTO ti invito ad aderire alla promo unoXuno, Cinquantamila + Anteprema per un mese a 1 Euro. • clicca qui Ciao. Sono Giorgio Dell'Arti e questa scheda fa parte del mio archivio personale, forte di un milione di pezzi e aperto agli abbonati della mia newsletter, che si chiama Anteprema. Anteprema è una «spremuta di giornali»: mi alzo alle tre di notte, leggo otto quotidiani e poi ne faccio una sintesi che arriva sul cellulare degli abbonati alle 7 del mattino. Se vuoi continuare nella lettura, clicca sul pulsante giallo qui in cima e aderisci alla promo unoXuno Cinquantamila + Anteprema, per un mese, a 1 Euro. Se hai già aderito a questa promozione o se sei già abbonato ad Anteprema, procedi con email e password. Altrimenti • clicca qui. Email Password Dimenticata? Mai avuta?

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.

Quei giovani malati di videogame «Fuga dal disagio» ✂

L'allarme del Cnr

ROMA L'uso eccessivo di videogame sarebbe causato dalla volontà di fuga da un disagio, prevalentemente familiare. È l'esito di una ricerca del Cnr. a pag. 14 ROMA Giocare ai videogiochi, passione che accomuna gli adolescenti del mondo intero, può essere un passatempo piacevole. Può avere un ruolo formativo, quando il cervello si deve allenare con strategie e risolvere enigmi. Ma può anche diventare un problema molto serio, quando il videogame diventa l'oggetto di un comportamento compulsivo, con conseguenze gravi sul piano delle relazioni affettive, sociali e di rendimento scolastico. Ed il 20% degli adolescenti di 16 anni in Europa corre questo rischio, percentuale che in Italia arriva al 24%, con una netta distinzione tra il 34% dei ragazzi ed il 13% delle ragazze. I DATI A sostenerlo sono i dati elaborati da una ricerca dell'Istituto di fisiologia clinica del Cnr, dell'Università di Padova e dell'australiana, Flinders University, basata sullo studio European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs del 2019, che ha preso in esame un campione di 90 mila studenti sedicenni, residenti in 30 paesi europei. Il dato allarmante è che 1 studente su 5 è a rischio gaming problematico, con differenze enormi tra il 12% della Danimarca ed il 30% della Romania. All'interno di questo quadro, «esiste un fattore di genere, dove i ragazzi hanno un rischio 4 volte superiore alle coetanee di sviluppare una dipendenza dal gaming» spiega Sabrina Molinaro, ricercatrice del Cnr-lfc e coordinatrice dello studio. I ragazzi che sviluppano questo disturbo, patologia psicologica connessa alle dinamiche socio-economiche degli anni recenti, «diminuiscono i rapporti in presenza con i coetanei, perché hanno difficoltà a staccarsi dal gioco, sviluppano compulsività, iniziano a saltare appuntamenti sociali, anche divertenti, inventando delle scuse» spiega ancora la ricercatrice del Cnr, sottolineando che questo può provocare «una serie di disturbi dell'attenzione, del sonno, dell'umore, irrequietezza e di conseguenza un peggior rendimento scolastico che potrebbe scivolare in una sorta di ritiro sociale». Nella ricerca è emerso un aspetto centrale che lega questa nuova forma di dipendenza, a problematiche all'interno della sfera familiare, ed in particolare «alla mancanza di supporto genitoriale, non intesa come assenza di controllo, ma di interesse. I ragazzi che sono lasciati più soli dai genitori nelle loro giornate, sono più fragili e più esposti al rischio di sviluppare gaming problematico» aggiunge Molinaro. L'ITALIA L'Italia non brilla in questo studio europeo, che vede percentuali di rischio più basse ed al di sotto della media Ue, in Danimarca, Norvegia, Austria, Olanda, Germania e Spagna, mentre peggio di noi, ci sono Bulgaria, Lituania, Montenegro, Romania e Georgia. Secondo lo studio, la questione non riguarda esclusivamente il livello di ricchezza dei Paesi, ma il ruolo attivo sia della famiglia che delle politiche sociali. Infatti l'Italia «è tra i Paesi che investe meno nella scuola, nelle politiche di salute pubblica, nelle offerte sociali e sportive per il tempo libero, attività spesso delegate alle famiglie» sottolinea ancora Molinaro. Entrando nello specifico del caso italiano, la ricerca ha analizzato anche la quantità di ore trascorse con i videogame nelle giornate non scolastiche, ed anche qui i dati non sono di grande conforto, specialmente per quanto riguarda i ragazzi: il 14% trascorre anche 6 ore di gioco, contro il 3,4% delle ragazze, il 28% tra le due/tre ore e solo il 15% non gioca affatto a console e computer, contro il 45% delle coetanee. Nel 2021, secondo nuovi dati della ricerca post-Covid, è «aumentata la percentuale di ragazzi che praticano il gaming, dal 62% al 68%, ma il livello di rischio resta più alto per i minorenni maschi rispetto ai maggiorenni, fattore che sottolinea come la categoria dei minori sia più fragile». © RIPRODUZIONE RISERVATA24%

A tanto ammonta in Italia la percentuale degli adolescenti di 16 anni che corre il rischio che i videogame diventino l'oggetto di un comportamento compulsivo. Netta distinzione tra i ragazzi (34%) e le coetanee (13%) 6 ore È il tempo trascorso con i videogame nelle giornate non scolastiche dal 14% dagli adolescenti italiani, contro il 3,4% delle coetanee. Il 28% dei ragazzi trascorre tra le due/tre ore e solo il 15% non gioca affatto a console e computer, contro il 45% delle ragazze

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.