

Videogiochi, in Europa un ragazzo su cinque gioca troppo e mette a repentaglio salute, scuola e affetti ✂️ 🌐

Videogiochi, in Europa un ragazzo su cinque gioca troppo e mette a repentaglio salute, scuola e affetti "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-Irc e coordinatrice dello studio. di Redazione Blitz Pubblicato il 24 Marzo 2022 - 15:07 Videogiochi, in Europa un ragazzo su cinque gioca troppo e mette a repentaglio salute, scuola e affetti (foto Ansa) In Europa un ragazzo su cinque gioca troppo ed è ad alto rischio del cosiddetto gaming problematico. Ma cos'è il gaming problematico? Un utilizzo eccessivo dei videogame che possa mettere a repentaglio la salute e favorire l'allontanamento dalla scuola e dagli affetti. L'esposizione al fenomeno dei ragazzi (30.8%) risulta tre volte più alta di quella delle ragazze (9.4%). Questo è il risultato di una ricerca condotta dall'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche, dal Dipartimento di psicologia dello sviluppo e della socializzazione dell'Università di Padova (Unipd) e dall'australiana Flinders University che ha indagato in quale modo fattori individuali, sociali e contestuali siano associati a un maggiore rischio per gli adolescenti europei di gaming (uso dei videogiochi) problematico. Lo studio è stato pubblicato sulla rivista Addiction. La ricerca ha analizzato i dati dello studio European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs del 2019, relativi ai comportamenti di gaming di 89.000 adolescenti tra i 15 e i 16 anni residenti in 30 Paesi europei. 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-Irc e coordinatrice dello studio. La percentuale di studenti italiani con un alto rischio di gaming problematico (23.9%) puntualizza 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 contesto familiare e le politiche nazionali possono diminuire la probabilità che gli adolescenti sperimentino un uso problematico dei videogiochi. Le regole genitoriali fondamentali per aiutare i ragazzi 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. 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.

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.