

## Tempo libero, un adolescente su cinque passa troppe ore con i video giochi ✂



Il quadro in uno studio Università di Padova e Cnr

*Per i ragazzi rischio gaming problematico tre volte più alto che per le ragazze*

ROMA - 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 e dall'australiana Flinders University ha indagato in quale modo fattori individuali, sociali e contestuali siano associati a un maggiore rischio per gli adolescenti europei di uso dei videogiochi problematico, cioè un utilizzo eccessivo dei videogame che possa mettere a repentaglio la salute e favorire l'allontanamento dalla scuola e dagli affetti. 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 mila adolescenti tra i 15 e i 16 anni residenti in 30 Paesi europei. "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 alta di quella delle ragazze (9.4%). E 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 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%)". 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 dell'Ateneo patavino - 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 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.