

Gaming problematico, a rischio un ragazzo europeo su cinque ✂️🌐

Gaming problematico, a rischio un ragazzo europeo su cinque. Lo sostiene una ricerca del Cnr e dell'Università di Padova. La percentuale di studenti italiani con un alto rischio è superiore alla media europea di Monica Coviello 27 marzo 2022 Westend61 La passione per i videogiochi su computer e console può diventare pericolosa: in Europa un ragazzo su cinque, circa il 20%, è ad alto rischio di gaming problematico. Lo sostiene una ricerca - 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 - che ha analizzato in che modo diversi fattori - individuali, sociali e contestuali - siano associati a un utilizzo eccessivo dei videogame, che possa mettere a repentaglio la salute dei ragazzi e portarli all'allontanamento dalla scuola e dagli affetti, che siano la famiglia o le amicizie. Per lo studio, che è stato pubblicato sulla rivista *Addiction*, sono stati analizzati i dati della ricerca European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs del 2019, sui comportamenti di gaming di 89 mila adolescenti tra i 15 e i 16 anni residenti in 30 Paesi europei. A rischio sono soprattutto i maschi: «L'esposizione al fenomeno dei ragazzi (30,8%) risulta tre volte più alta 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%)», ha spiegato Sabrina Molinaro, ricercatrice del Cnr-Irc 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%)». Ma ci sono alcuni fattori - che riguardano il contesto in cui vivono gli adolescenti - che possono ridurre la probabilità di 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», spiega 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». Ancora una volta, la presenza e il supporto emotivo della famiglia sono fondamentali. Altrettanto importanti sono, però, anche le politiche di protezione sociale: un maggiore sostegno economico può migliorare la qualità della relazione genitori-figli e fornire risorse per attività ricreative alternative per uno sviluppo più sano degli adolescenti. Altre storie di Vanity Fair che ti potrebbero interessare: Ragazzi e dipendenza da internet, come gestire le reazioni violente «Ossessionati dai like già a 10 anni», l'allarme degli specialisti Squid Game: cosa fare se tuo figlio è in fissa

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.