



CON IL PATROCINIO DI:

SEGRETERIA DI STATO PER L'ISTRUZIONE,
LA CULTURA, L'UNIVERSITÀ, LA RICERCA
SCIENTIFICA E LE POLITICHE GIOVANILI



INIZIATIVA PROMOSSA DA:

AUTHORITY PER L'AUTORIZZAZIONE,
L'ACCREDITAMENTO E LA QUALITÀ DEI
SERVIZI SANITARI, SOCIO-SANITARI E
SOCIO-EDUCATIVI



È tempo
di agire 

INDAGINE HBSC 2022

STILI DI VITA E SALUTE DEI GIOVANI SAMMARINESI

Gaming (uso di videogiochi)

Indagine eseguita tra gli adolescenti della Repubblica di San Marino

Nell'ultimo decennio in tutto il mondo l'uso delle tecnologie digitali in pre-adolescenza e adolescenza è diventato sempre più diffuso e importante. **Internet è disponibile 24 ore su 24** e viene impiegato per molteplici attività come giocare ai videogiochi online, cercare informazioni, passare il tempo, esplorare la propria identità e stabilire o mantenere relazioni con gli altri tramite i social media.



Monitorare nel tempo i dati relativi a questo fenomeno è importante per capire quali sono i rischi e i benefici a cui i ragazzi vanno incontro.

Gaming

I videogiochi in adolescenza hanno un ruolo che va oltre a quello di una semplice attività ricreativa: **il loro utilizzo può portare a vantaggi cognitivi, emotivi e sociali** consentendo ad esempio di allenare alcune abilità cognitive e a favorire la cooperazione tra gruppi.

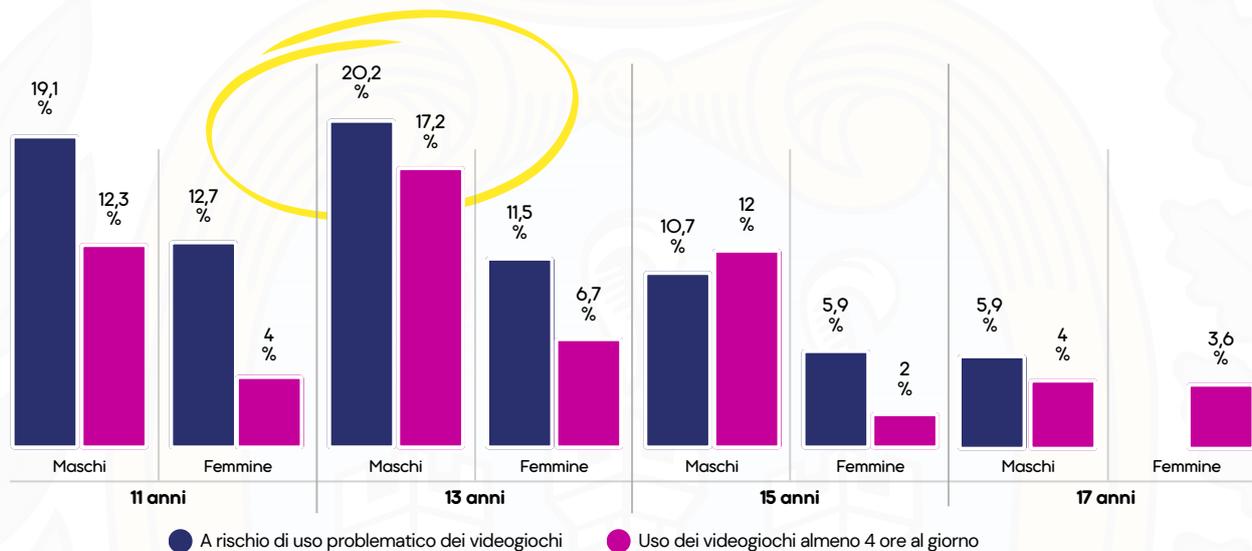
Allo stesso tempo, però, un uso sregolato può generare conseguenze negative per l'individuo come ansia, depressione, minori risultati scolastici, disturbi del sonno e comportamenti aggressivi.



Quando il gaming diventa problematico

Quando l'uso dei videogiochi diventa eccessivo e difficile da controllare può comportare conseguenze negative, tra cui un peggioramento dello stile di vita quotidiano e del rendimento scolastico.

Il grafico mostra sia l'uso problematico dei videogiochi e la frequenza di chi gioca almeno 4 ore al giorno, suddivisi per sesso ed età:



Nel grafico è possibile vedere come, in tutte le fasce d'età, **le prevalenze, sia per l'uso problematico che per le ore passate a giocare, siano più alte tra i maschi che tra le femmine**. Nonostante questo la percentuale di femmine che riportano un possibile uso problematico dei videogiochi è meritevole di attenzione, soprattutto nelle fasce più giovani.

Rispetto all'età, si osserva come **i più giovani (11 e 13 anni), riportino percentuali più elevate di uso problematico dei videogiochi, che tende a decrescere all'aumentare dell'età**.

Tra i 17enni non sono state rilevate percentuali per le femmine di uso problematico mentre, per i ragazzi, permane circa un 6% che risultano a rischio di uso problematico.

La soglia di 4 ore in un giorno di uso dei videogiochi può essere associata a una maggiore problematicità, in termini di difficoltà di controllo del tempo speso sui videogiochi. A discapito di altre attività extrascolastiche. Anche questo indicatore che resta maggiore in tutte le fasce di età per la componente maschile, decresce dopo i 13 nelle età successive.



Azioni per contrastare l'uso scorretto dei videogiochi

Con la continua evoluzione della tecnologia, della comunicazione e dell'intrattenimento i social media stanno occupando gran parte della vita dei nostri giovani.

Si rende quindi necessario approfondire l'argomento affinché uno strumento utile non diventi un abuso.