

## **1345/21 Giovani: uno su tre rimane davanti ai videogiochi per oltre tre ore ogni giorno**

*Ricerca in occasione della Giornata nazionale sulle dipendenze tecnologiche e il cyberbullismo, filo conduttore il tema del «Gaming»*

di Redazione Scuola 26 novembre 2021

Tra i giovani gamers 1 su 3 trascorre più di 3 ore al giorno davanti allo schermo, oltre 1 su 4 utilizza il gioco come antidoto per lenire la rabbia e per 3 su 10 rappresenta uno sprone a raggiungere degli obiettivi; ma il gaming è anche uno strumento di socialità visto che per quasi 1 su 5 è un modo per fare squadra con qualcuno, o di affermazione sociale: è quanto si evince dalla lettura della ricerca annuale dell'Associazione nazionale Di.Te. (Dipendenze tecnologiche, Gap, cyberbullismo) assieme a Skuola.net, stilata in occasione della Giornata Nazionale sulle Dipendenze tecnologiche e il Cyberbullismo. Per la quinta edizione lo studio ha scelto quindi come filo conduttore il tema del «Gaming» con un'indagine - realizzata con il contributo di 1.271 ragazze e ragazzi, di età compresa tra i 10 e i 25 anni - che verrà presentata nel corso di un evento che sarà possibile seguire online tramite il sito "dipendenze.com".

### **I dati**

Dai dati emerge quindi che più di un terzo del campione (36%) gioca tra una e 3 ore al giorno, circa il 16% passa davanti allo schermo tra le 3 e le 5 ore, quasi il 7% ci sta tra le 5 e le 8 ore e un altro 7% ci passa più di 8 ore. Tra questi ultimi in prevalenza troviamo ragazzi tra i 22 e i 25 anni. Più del 40%, inoltre, trascorre almeno un'ora al giorno a guardare altri che giocano. E' innegabile che i videogiochi siano da sempre «un modo per sperimentare parti di sé - dice Giuseppe Lavenia, psicologo, psicoterapeuta e presidente dell'associazione nazionale Di.Te. - ma che il 7% del campione ci passi più di 8 ore è un dato che deve farci riflettere. I giovani adulti hanno smesso di immaginare un futuro già da tempo come è emerso da altre nostre ricerche, e che impieghino tutte quelle ore attaccati a un videogioco può anche voler dire che cerchino di autoisolarsi per non vivere appieno la socialità, preferendo quella mediata dal videogame, attraverso cui possono anche costruirsi un'immagine più simile a quella che vorrebbero avere».

### **Metaverso**

«Un dato che ci dà un'idea di come il metaverso non sia una visione futura ma una realtà concreta per molti dei nostri ragazzi e ragazze - spiega Daniele Grassucci, co-founder di Skuola.net -. Perché a differenza di quanto pensi la maggior parte delle persone, la passione per il gaming non è solo maschile, anzi. I cortili dei condomini si svuotano e si riempiono invece i server per il gioco online: per 1 giovane su 4 è consuetudine darsi appuntamento con la propria comitiva di gaming per giocare insieme». Un ultimo passaggio della ricerca riguarda l'impatto che hanno i videogiochi sull'impegno e sui risultati scolastici: per il 33,7% il tempo speso a giocare ha peggiorato l'interesse verso la scuola, per il 34,1% ha affievolito l'approccio al proprio percorso formativo e per il 31,3% ha abbassato il rendimento scolastico.

[Giovani: uno su tre rimane davanti ai videogiochi per oltre tre ore ogni giorno - Il Sole 24 ORE](#)