Articoli trovati su PubMed, utilizzando la stringa di ricerca <<Video gaming effect>>.

La selezione degli articoli è avvenuta secondo la pertinenza al tema scelto, ovvero gli effetti negativi e positivi dati dall’uso di videogiochi e eventuali consigli per contrastarli.

# “Intensive video gaming improves encoding speed to visual short-term memory in young male adults”

# <https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/23261420>

# Data e rivista di pubblicazione: [Acta Psychol (Amst).](https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/23261420) 2013 Jan. Epub 2012 Dec 20

# doi: 10.1016/j.actpsy.2012.11.003.

TRADUZIONE:

I risultati mostrano che i video giochi d'azione non sembrano influire sulla capacità della memoria visiva a breve termine. Tuttavia, la riproduzione di video giochi d'azione sembrano migliorare la velocità di codifica delle informazioni visive nella memoria visiva a breve termine e il miglioramento sembra dipendere dal tempo dedicato al gioco. Questo suggerisce che il gioco intenso migliora il funzionamento dell'attenzione di base e che tale miglioramento generalizza in altre attività.

* “The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior”

<https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/20549320>

Data e rivista di pubblicazione: [J Youth Adolesc.](https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/20549320) 2011 Jan. Epub 2010 Jun 13.

doi: 10.1007/s10964-010-9558-x.

TRADUZIONE:

Gli studi hanno dimostrato che il coinvolgimento patologico del computer o videogiochi è legato all'abuso di videogiochi e comportamenti aggressivi. Le analisi hanno indicato che i livelli più elevati di gioco patologico emergono dopo 6 mesi di utilizzo delle console. I giochi violenti aumentano l'aggressività fisica. E i livelli più elevati di gioco patologico, indipendentemente dal contenuto violento, prevedono un aumento di aggressione fisica tra i ragazzi.

* “Trait impulsivity and impaired prefrontal impulse inhibition function in adolescents with internet gaming addiction revealed by a Go/No-Go fMRI study”

<https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/24885073>

Data e rivista di pubblicazione: [Behav Brain Funct.](https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/24885073) 2014 May 30

doi: 10.1186/1744-9081-10-20

TRADUZIONE:

Recenti studi hanno rilevato un'impulsività correlata positivamente ad un eccessivo uso di videogiochi e giochi online in generale.

# “Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms”

# <https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/26072677>

Data e rivista di pubblicazione: [Ups J Med Sci.](https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/26072677) 2015. Epub 2015 Jun 14

doi: 10.3109/03009734.2015.1049724.

TRADUZIONE:

La probabilità di ammalarsi diminuisce quando il gioco è per divertimento o ha motivi sociali. Giocare per troppo tempo ai videogiochi ha come conseguenza una maggiore probabilità di problemi di salute tra gli adolescenti.

Si è constatato che un aumento del tempo di gioco online nei giorni feriali aumenta la probabilità di avere problemi depressivi, muscolo-scheletrici, e sintomi psicosomatici.

Di seguito i link degli articoli trovati:

1. <http://www.ansa.it/saluteebenessere/notizie/rubriche/salute_bambini/giochi_e_sicurezza/2014/03/25/Bambini-diventato-aggressivi-con-videogiochi-violenti_d82e331e-0c8a-4248-99a6-c419cf5bdabd.html>
2. <http://archive.news.iastate.edu/news/2011/dec/NatureVG>

Pubmed:

1. *“Internet Addiction and Attention Deficit Hyperactivity Disorder Among Schoolchildren.”*

<https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/26897972>

Data e rivista di pubblicazione: [Isr Med Assoc J.](https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/26897972) 2015 Dec;17(12):731-4.

TRADUZIONE:

* L'uso di Internet problematico (PIU), o dipendenza, è caratterizzato da preoccupazioni e comportamenti eccessivi o mal controllati riguardanti l’utilizzo di internet che ha portato a una riduzione di valori o disagi.
* Uso di internet disturba la normale vita.
* I bambini e gli adolescenti usano internet perché hanno il bisogno di scappare dai problemi quotidiani sia emotivamente sia socialmente in un luogo sicuro, gratuito di richieste e obblighi.

L’uso di internet e dei videogames sono stati considerati come un mezzo inadeguato per affrontare la frustrazione, lo stress e le paure.

* Questo studio ha dimostrato che i bambini iperattivi sono più dipendenti da internet, passano più tempo online e vanno a dormire più tardi rispetto a quelli non iperattivi.

I medici, i professionisti sanitari e i genitori dovrebbero monitorare quanto tempo i bambini e gli adolescenti usano Internet.

1. *“Addictive use of social networking sites can be explained by the interaction of Internet use expectancies, Internet literacy, and psychopathological symptoms.”*

<https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/26551905>

Data e rivista di pubblicazione: [J Behav Addict.](https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/26551905) 2015 Sep;4(3):155-62.

TRADUZIONE:

* Le persone che soffrono di dipendenza da internet mostrano i seguenti sintomi: perdita di controllo, sviluppo della tolleranza, preoccupazioni, perdita e negligenza degli interessi o relazioni sociali, così come le conseguenze negative nella vita reale.
* Un eccessivo uso di internet potrebbe anche essere migliorata dalle sue funzioni compensative nel ridurre le emozioni negative di una persona.
* Depressione e ansietà.
* Le persone hanno bisogno di imparare le strategie per ottenere una sensazione positiva, di essere in contatto con altre persone e di costruire la propria autostima.
1. *“Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms.”*

<https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/26072677>

Data e rivista di pubblicazione: [Ups J Med Sci.](https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/26072677) 2015;120(4):263-75.

TRADUZIONE:

* Il gioco online è una delle attività più comuni per il tempo libero tra gli adolescenti.
* Sintomi negativi del gioco online: ansia e depressione.
* Conseguenza sociali negative del gioco online: avere meno sonno, avere meno tempo di fare i compiti scolastici e aumento dei conflitti con genitori e fratelli.
* Gli adolescenti che si dedicano a giochi online hanno maggiore probabilità di depressione, muscolo-scheletrico e sintomi psicosomatici rispetto agli adolescenti che usano i giochi online per meno tempo.
* “Emerging Association Between Addictive Gaming and Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder”

<https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/22843540>

Rivista: Curr Psychiatry Rep (2012) 14:590–597 DOI 10.1007/s11920-012-0311-x

Pubblicazione: Published online: 28 July 2012

TRADUZIONE:

Ci sono anche prove emergenti di un'associazione tra gioco per computer e la dipendenza da videogiochi e deficit di attenzione / iperattività (ADHD). Questo è indicato dal verificarsi di dipendenza dal gioco come un disturbo di co-morbidità di ADHD, fisiologico comune e meccanismi farmacologici, e potenziale associazione genetica tra i due disturbi.

* **Virtual violence**

AUTHOR

Dimitri Christakis, MD, MPH *– Former Council on*

*Communications and Media Executive Committee*

*Member*

DOI: 10.1542/peds.2016-1298

COMPANION PAPER: A companion to this article can be found

online at [www.pediatrics.org/cgi/doi/10.1542/peds.2016-1358](http://www.pediatrics.org/cgi/doi/10.1542/peds.2016-1358).

*Pediatrics.* 2016;138(1):e20161298

“Punti finali hanno incluso aggressivi pensieri, sentimenti di rabbia e aggressività effettivo osservato o segnalati. Infine, gli studi hanno valutato l'esposizione a breve e a lungo termine e prossime o lontane azioni aggressive”

“Un recente studio di l di experimenta condotto nel reale mondo motivato ai genitori di cambiare dieta mediatica dei loro bambini sostituendo pro sociale programmi al posto di violentones. Questo studio ha trovato diminuzioni nell'aggressione e miglioramento sopra tutto il comportamento”

“Quando possibile, essi dovrebbero coplay giochi con i loro figli in modo da avere un migliore senso di ciò che comportano i giochi”

* **Video and computer games: effect of children and implications of health education**

Steve M. Dorman

*Steve M. Dorman, PhD, MPH, FASHA, CHES, Associate Professor, Dept.*

*of Health Science Education, P.O. Box 118210. University of Florida,*

*Gainesville. FL 32611-8210. This article was submitted September 23,*

*1996, and revised and accepted for publication February 3, 1997*

 “Pac man. Il videogioco significativamente aumentata frequenza cardiaca, pressione sanguigna sistolica e diastolica e consumo di ossigeno in maschi e femmine”

 “I risultati hanno indicato videogiochi provocato notevole reattività cardiovascolare come misurato da un aumento della frequenza cardiaca e pressione sanguigna diastolica e sistolica”

“Nintendinitis, causato dolore severo nel tendine dell'estensore del pollice destro, che era stato usato per premere ripetutamente un tasto su un videogioco.”

 “La natura suscita dei videogiochi può aumentare l'aggressività indipendentemente dal contenuto del gioco. in modo rafforzato da un altro significativo. Di conseguenza, giocando a un videogioco permette ai bambini di aggressione di pratica e ricompensato per aggressioni di successo. Catarsi teoria sostiene che vivendo un'unità emozionale specifica riduce la probabilità di comportamento relazionato a tale unità emozionale”

 “Gli utenti alto videogioco erano adolescenti sani ai quali videogiochi aveva un calmante piuttosto che un effetto eccitatorio in termini di energie aggressive.”

 “Giocando a un videogioco sembra portare i bambini a presentano comportamenti simili a quelli rappresentati nel gioco, inclusi i comportamenti aggressivi.”

* **Young Children's Video/Computer Game Use:**

**Relations with School Performance and Behavior**

Published online: 15 Sep 2009

Erin C. Hastings MEd, MA, Tamara L. Karas BA, Adam Winsler PhD, Erin Way

MA, Amy Madigan PhD & Shannon Tyler MA

To cite this article: Erin C. Hastings MEd, MA, Tamara L. Karas BA, Adam Winsler PhD, Erin Way

MA, Amy Madigan PhD & Shannon Tyler MA (2009) Young Children's Video/Computer Game

Use: Relations with School Performance and Behavior, Issues in Mental Health Nursing, 30:10,

638-649, DOI: 10.1080/01612840903050414

To link to this article: <http://dx.doi.org/10.1080/01612840903050414>

ISSN: 0161-2840 (Print) 1096-4673 (Online) Journal homepage: http://www.tandfonline.com/loi/imhn20

“L'esposizione alla violenza può portare a imitazione del comportamento, perché gli individui imparano comportamenti attraverso l'osservazione di modelli. La natura interattiva dei videogiochi può rendere tale imitazione ancor più probabile”

“Tempo trascorso utilizzando media riduce il tempo speso a fare i compiti, studiare, leggere o partecipano intellettualmente stimolante conversazione”

“Uso di videogiochi è il potenziale per il gioco educativo che potrebbe effettivamente migliorare il rendimento scolastico”

 “Il controllo parentale è stata associata con esiti positivi, tra cui le competenze di scuola migliore, meno problemi di comportamento esternalizzazione e un livello inferiore di comportamento delinquenziale”

* **“A Randomized Controlled Trial to Test the Effectiveness of an Immersive 3D Video Game for Anxiety Prevention among Adolescents”**

<https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/26816292>

PLoS One. 2016; 11(1): e0147763.

Data pubblicazione online: 2016 Jan 27

* I risultati attuali sono di importanza per la scienza di prevenzione, in quanto questo è stato il primo test su larga scala randomizzato e controllato che ha indicato gli effetti preventivi di un videogioco volti a ridurre l’ansia.
* Identificare le strategie di prevenzione efficaci per l'ansia degli adolescenti è quindi cruciale.
* Una recente revisione sul piccolo ma significativo lavoro empirico sui benefici dei videogiochi ha dimostrato l'enorme potenziale per i videogiochi in contesti di salute mentale in grado di insegnare ai giovani nuove forme di strategie emozionali, di comportamento e di pensiero
* Gli adolescenti, in particolare quelli che non riconoscono di avere un problema di salute mentale, spesso possono trovare questo noioso.
* In un videogioco, d'altra parte, gli adolescenti sono esposti non solo alla conoscenza, ma praticano abilità ripetutamente in quanto sono sempre più emotivamente in discussione; di conseguenza, efficaci capacità cognitive ed emotive possono diventare automatizzate.
* **“Computer games in childhood and adolescence: relations to addictive behavior, ADHD, and aggression”**

<https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/19739057>

rivista: Z Kinder Jugendpsychiatr Psychother

Data pubblicazione: 2009

TRADUZIONE:

Da alcuni videogiochi si possono trarre dei benefici ed effetti positivi che possono essere utilizzati per scopi educativi o terapeutici.

Inoltre l’eccessivo uso di alcuni tipi di videogiochi potrebbe essere una variabile di rischio significativo per il comportamento aggressivo e violento .

* **“Computer game playing: clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents ”**

<https://www-ncbi-nlm-nih-gov.offcampus.dam.unito.it/pubmed/19787320>

rivista: Wien Klin Wochenschr.

data di pubblicazione: 2009

TRADUZIONE:

Gli adolescenti che fanno un uso eccessivo dei videogiochi mostrano correlazioni sostanziali con altre anomalie psicosociali, quali alterazioni dell’ intensità nel conflitto sociale, deficif di concentazione, stress e fobia della scuola.