



---

per ogni bambino

**20 Novembre 2025**  
**giornata mondiale per l'infanzia**

*Versione integrale del presente rapporto consultabile su  
<https://www.unicef.org/reports/state-of-worlds-children/2024>.*

# TRE MEGATENDENZE DEFINISCONO IL FUTURO DEI BAMBINI

## 1. Transizione demografica

Secondo le proiezioni, entro il 2050 la popolazione infantile mondiale si stabilizzerà a circa 2,3 miliardi di persone, un livello simile a quello attuale. Ma questa cifra globale nasconde cambiamenti regionali

Alcune regioni possono beneficiare di un “dividendo demografico” - un potenziale impulso alla crescita economica - grazie all'aumento della popolazione in età lavorativa. Le società che invecchiano, invece, dovranno rispondere alle esigenze di una popolazione anziana in crescita, mantenendo al contempo servizi e politiche incentrati sull'infanzia.

## 2. Crisi climatiche e ambientali

Stiamo affrontando una crisi planetaria senza precedenti. Quasi la metà dei bambini del mondo - circa 1 miliardo - vive in paesi ad alto rischio climatico e ambientale.

## 3. Tecnologie di frontiera

Le tecnologie di frontiera - tra cui l'intelligenza artificiale (AI), l'energia rinnovabile di nuova generazione e le scoperte sui vaccini - potrebbero migliorare significativamente la condizione dell'infanzia in futuro. Per sfruttare i vantaggi di queste tecnologie e al contempo mitigarne i rischi, dobbiamo garantire un accesso equo, una solida regolamentazione e una progettazione incentrata sui bambini e i ragazzi.

## PREVISIONI STANDARD FINO AL 2050

### **Sopravvivenza infantile e aspettativa di vita**

I tassi di **sopravvivenza neonatale** a livello globale aumenteranno di quattro punti percentuali rispetto agli anni 2000, superando il **98%**.

La probabilità che un bambino sopravviva fino all'età di **5 anni** aumenterà di un punto percentuale rispetto agli anni 2000, raggiungendo il **99,5%**.

**L'aspettativa di vita** alla nascita passerà da 70 anni per le donne e 66 per gli uomini negli anni 2000 a 81 e 76 anni, rispettivamente.

# PREVISIONI STANDARD FINO AL 2050

## Clima e rischi ambientali

Si prevede che i bambini esposti alle ondate di calore saranno circa 8 volte di più.

3,1 volte più bambini esposti alle inondazioni.

1,7 volte più bambini esposti agli incendi.

1,3 volte più bambini esposti alla siccità.

1,2 volte più bambini esposti ai cicloni tropicali.

## Esposizione ai conflitti

A livello globale, meno bambini vivranno in aree ad alto rischio di conflitto subnazionale. Il numero di bambini che vivono in queste aree **scenderà da oltre 833 milioni negli anni 2000 a 622 milioni nel 2050.**

Tuttavia, nell'Africa orientale e meridionale, **il numero di bambini esposti ai conflitti aumenterà da 71 milioni negli anni 2000 a 97,8 milioni nel 2050**, e da 5,1 milioni a 69 milioni nell'Africa occidentale e centrale.

## CONDIZIONAMENTO DIGITALE

Storicamente associata all'infanzia e all'adolescenza, l'industria del videogioco si è rivolta ad un pubblico più adulto e variegato, rendendo il *videogame* un fenomeno intergenerazionale

Negli ultimi anni è aumentata l'attenzione verso le problematiche legate a un eccessivo uso di videogiochi, simili a quelle presenti nella **dipendenza da sostanze**, nelle **dipendenze comportamentali** e nel **gioco d'azzardo**.

la maggior parte dei giocatori nel territorio italiano fa parte della fascia di età compresa tra i 19 e 35 anni

Nel maggio del 2019, l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), ha deciso di inserire il *Gaming Disorder* nell'ICD-11, la nuova Classificazione Internazionale delle Malattie che è entrata in vigore il 1° gennaio 2022 ([www.gamesindustry.biz](http://www.gamesindustry.biz); [icd.who.int/en](http://icd.who.int/en)).

La dipendenza dai videogiochi, pertanto, è stata ufficialmente riconosciuta come disturbo, ed è definita in base ai seguenti criteri:

1. compromissione del controllo sul gioco (ad esempio esordio, frequenza, intensità, durata, risoluzione, contesto);
2. crescente priorità data al gioco nella misura in cui il gioco ha la precedenza su altri interessi di vita e di attività quotidiane;
3. continuazione o *escalation* dei giochi nonostante il verificarsi di conseguenze negative. Il modello comportamentale è di gravità sufficiente a causare una compromissione significativa in aree di funzionamento personali, familiari, sociali, educative, professionali o di altro tipo.

È importante ricordare che questi criteri devono essere riscontrabili in modo continuativo per almeno 12 mesi, che tuttavia possono essere ridotti nei casi più problematici.

*la dopamina agisce quale  
neurotrasmettitore fondamentale nel  
processo apprensivo inerente le  
dinamiche della ricompensa.*

essa non opera in isolamento: infatti,  
diverse vie neurotrasmettitoriali legate  
alla serotonina e al glutammato si  
intrecciano con la dopamina

individui con comportamenti di dipendenza  
presentano *reperti neurobiologici specifici*,  
come una **ridotta memoria di lavoro** e un  
**incremento dell'impulsività**, fattori che  
contribuiscono a perpetuare il ciclo della  
dipendenza.

Un'area cerebrale di particolare interesse è l'insula, una struttura della corteccia cerebrale situata tra il lobo frontale e quello temporale. Ricerche recenti del 2023 hanno portato alla luce come l'insula risulti un'area fondamentale nella regolazione della dipendenza nei giocatori patologici: questa regione mostra una **iperattività** significativa durante il coinvolgimento nel gioco. Tale fenomeno altera il modo in cui viene percepito il potenziale successo nelle scommesse, intensificando le **distorsioni cognitive**; questi meccanismi psicologici distorcono le nozioni relative a fortuna, abilità personali nonché probabilità effettive associate al rischio del gioco stesso. Oltre alla citata insula, emerge una partecipazione attiva della corteccia prefrontale – essenziale per le funzioni esecutive – così come di altri circuiti neurologici; queste aree mostrano cambiamenti tali da compromettere sia l'autocontrollo comportamentale sia la facoltà di compiere scelte basate su logiche razionali.



La **vulnerabilità cognitiva** riveste un'importanza notevole nella nascita e nell'adesione alla ludopatia, oltre alle modifiche neurobiologiche associate al fenomeno stesso. Questo fattore emerge tramite una serie complessa di **distorsioni cognitive**: forme disfunzionali con cui gli individui elaborano le informazioni riguardanti il gioco d'azzardo; tali distorsioni permettono all'individuo implicato nel gioco problematico di ignorarne le ripercussioni negative già evidenti. Le false credenze accumulate col tempo costituiscono basi solide per la durata dell'attività ludica compulsiva. La letteratura [specializzata ha catalogato](#) diverse [categorie](#) di tali distorsioni cognitive: tra queste spicca l'**illusione di controllo**, una percezione ingannevole secondo la quale il giocatore ritiene possibile orientare gli esiti mediante rituali o amuleti specifici; inoltre, troviamo anche il **controllo predittivo**, ossia la falsa premessa secondo cui è fattibile prevedere i risultati utilizzando schemi pregressi o sequenze regolari dei risultati stessi. Non meno significativi sono i **pregiudizi interpretativi**: costoro inducono ad enfatizzare memorabilmente le vincite trascurando invece perdite magari gravi ed esagerando quindi tale esperienza in modo inverosimile.

La **vulnerabilità cognitiva** riveste un'importanza notevole nella nascita e nell'adesione alla ludopatia, oltre alle modifiche neurobiologiche associate al fenomeno stesso. Questo fattore emerge tramite una serie complessa di **distorsioni cognitive**: forme disfunzionali con cui gli individui elaborano le informazioni riguardanti il gioco d'azzardo; tali distorsioni permettono all'individuo implicato nel gioco problematico di ignorarne le ripercussioni negative già evidenti. Le false credenze accumulate col tempo costituiscono basi solide per la durata dell'attività ludica compulsiva. La letteratura [specializzata ha catalogato](#) diverse [categorie](#) di tali distorsioni cognitive: tra queste spicca l'**illusione di controllo**, una percezione ingannevole secondo la quale il giocatore ritiene possibile orientare gli esiti mediante rituali o amuleti specifici; inoltre, troviamo anche il **controllo predittivo**, ossia la falsa premessa secondo cui è fattibile prevedere i risultati utilizzando schemi pregressi o sequenze regolari dei risultati stessi. Non meno significativi sono i **pregiudizi interpretativi**: costoro inducono ad enfatizzare memorabilmente le vincite trascurando invece perdite magari gravi ed esagerando quindi tale esperienza in modo inverosimile.

il campo delle dipendenze ha registrato l'emergere di nuove manifestazioni inquietanti; fra queste si distingue chiaramente l'**uso problematico dello smartphone**, una condizione che ha mostrato potenzialità nell'interagire con la predisposizione alla ludopatia. L'*Eccessivo Smartphone Use (ESU)*, adesso catalogata come vera forma patologica analoga ad altre *dipendenze comportamentali*, suscita crescenti allarmi per i rischi associati al suo impiego massiccio.

Recentemente emerse statistiche suggeriscono che in Italia circa il 30% dei genitori ricorre allo *smartphone come mezzo per tranquillizzare i propri figli nel corso del primo anno dalla nascita*; inoltre, risulta preoccupante scoprire che uno su dieci bambini corre elevate possibilità di svilupparsi verso una vera dipendenza digitale. Questo precoce e massiccio contatto con la tecnologia, come sottolineato anche in un articolo del 2025, può indurre bambini e adolescenti verso la dipendenza digitale e la ludopatia.

**Rischi associati all'uso precoce degli smartphone** L'uso precoce degli smartphone comporta l'aumento della vulnerabilità alla ludopatia nei bambini, alterando il sistema di gratificazione e **riducendo la capacità di attenzione**. È fondamentale che i genitori adottino strategie preventive per ridurre questi rischi.

La dipendenza dai giochi per smartphone, inclusa tra le nuove dipendenze, mostra significative somiglianze con il disturbo da gioco d'azzardo patologico. Lo smartphone possiede infatti caratteristiche intrinseche che lo rendono un potenziale veicolo di dipendenza, come la tolleranza (la necessità di un uso sempre maggiore per ottenere lo stesso effetto) e il craving (il desiderio incontrollabile).

Questo fenomeno non riguarda solo gli adolescenti, ma attraversa tutte le fasce d'età, sebbene con un'attenzione particolare verso l'abbassamento dell'età media dei soggetti coinvolti. **Stati di ansia, solitudine ed esclusione sociale** sono solo alcuni degli effetti negativi derivanti dall'eccessiva dipendenza da gioco e da cellulare.

## PERCORSI DI CURA E PREVENZIONE: NUOVE FRONTIERE PER CONTRASTARE LA LUDOPATIA

La ludopatia richiede un intervento terapeutico che risulta intrinsecamente complesso ed è attualmente oggetto di approfondimenti per quanto concerne i suoi aspetti più raffinati; tuttavia ha fatto notevoli passi avanti grazie all'adozione di atteggiamenti già collaudati in ambito delle varie dipendenze. Fondamentalmente, il processo curativo si suddivide in tre fasi fondamentali: innanzitutto un **intervento acuto**, seguito da una fase dedicata alla **riabilitazione**, ed infine dal processo del **mantenimento**. Queste diverse tappe sono flessibili e adattabili alle esigenze individuali dei pazienti, considerandone la varietà delle tecniche usate oltre alla presenza eventuale di altre patologie concomitanti come le malattie depressive o disturbi legati all'ansia che possono aggravare la situazione clinica generale.

### **l'intervento principale risulta solitamente nella forma della terapia cognitivo-comportamentale (TCC).**

La finalità ultima della TCC consiste nell'individuazione delle distorsioni cognitive insieme agli schemi mentali disfunzionali associati al gioco stesso poiché tali elementi rappresentano caratteristiche chiave per la continuità dello stato patologico derivante dall'azzardo.

**Strategie per la prevenzione delle dipendenze** È fondamentale che i genitori e gli educatori siano consapevoli dei comportamenti a rischio e adottino misure preventive, come limitare il tempo trascorso davanti agli schermi e promuovere attività alternative, per proteggere i giovani dalla ludopatia.