SINPIA
Società Italiana di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza

MONITORAGGIO MEDIA

Sabato 21 maggio 2022

SIFA
MEDIA MONITORING

SIFA srl - Via G. Mameli, 11 – 20129 MILANO
+390243990431
help@sifasrl.com - www.sifasrl.com

Sommario

N.	Data	Pag	Testata	Articolo	Argomento	
1	21/05/2022	14	IL CITTADINO - VALLE SEVESO	CRIPPA ATTACCA VAGHI NON CI STA "ATTENZIONE SEMPRE ALTA"	SINPIA	1
2	20/05/2022	WEB	DIRETTANEWS.IT	ALLARME DEI MEDICI, GRANDE PREOCCUPAZIONE PER LA NUOVA EPIDEMIA STA COLPENDO BAMBINI E RAGAZZI	SINPIA WEB	2
3	19/05/2022	WEB	ITALYREVIEW.IT	UN'EPIDEMIA SILENZIOSA IN ITALIA STA COLPENDO QUASI 2 MILIONI DI BAMBINI E RAGAZZI, L'ALLARME DEGLI NEUROPSICHIATRI – ITALYREVIEW MAGAZINE	SINPIA WEB	5
4	21/05/2022	22	AVVENIRE	AUTISTICI SULLA VIA FRANCIGENA E LIBRI "DA SENTIRE" PER I CIECHI	AUTISMO	9
5	21/05/2022	33	LIBERO	IL CALDO TORRIDO E IL DIVIETO AI BIMBI DI CALZONI CORTI	PSICOLOGIA INFANTILE	10
6	21/05/2022	10	AVVENIRE	GIOVANI, DISAGIO PSICOLOGICO POST COVID PER NOVE STUDENTI SU DIECI	PSICOLOGIA INFANTILE	11
7	21/05/2022	7	LA NAZIONE LA SPEZIA	IL PARERE DEL PRIMARIO DI NEUROPSICHIATRIA INFANTILE FRANCO GIOVANNONI "IL MOTIVO? RABBIA O RICHIESTA D'AIUTO PER UN DISAGIO"	PSICOLOGIA INFANTILE	12
8	21/05/2022	12,...	L'ESSENZIALE	QUANDO L'AMICIZIA NASCE SUI VIDEOGIOCHI	PSICOLOGIA INFANTILE	13

IL CITTADINO - VALLE SEVESO

Data: 21.05.2022 Pag.: 14
Size: 86 cm2 AVE: € .00
Tiratura:
Diffusione:
Lettori:

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

UONPIA

Crippa attacca Vaghi non ci sta «Attenzione sempre alta»

(c.mar.) «Mesi fa era stata votata a favore una nostra mozione, presentata per risolvere le problematiche dell'ambulatorio Uonpia (Unità operative di neuropsichiatria dell'infanzia e dell'adolescenza) di via San Carlo. Durante la discussione erano state spese parole di rassicurazione da parte dell'assessore ai Servizi Sociali, Alberto Vaghi, garantendo l'inserimento di personale. Ad oggi nulla di tutto ciò è stato fatto e tante famiglie sono costrette a rivolgersi a servizi privati». Cristiano Crippa, consigliere comunale di Con Bosio per Cesano, ha parlato così durante l'ultima seduta di consiglio comunale al punto all'ordine del giorno dedicato al Dup, il Documento unico di programmazione. Crippa ha poi sottolineato come il servizio Uonpia nemmeno sia più a Cesano Maderno, ma è attivo solo a Bovisio Masciago.

Parole che non sono piaciute all'assessore Vaghi, pronto a ribattere con decisione: «Da tempo reclamiamo attenzione da parte di Regione Lombardia, perché il servizio non funziona. Ci eravamo già attivati prima che venisse presentata la mozione. Non ci sto a ricevere le accuse alla nostra amministrazione. Sul tema la nostra attenzione è costante ed è sempre stata alta. Recentemente mi sono confrontato tre volte con Guido Grignaffini, direttore sanitario di Asst Brianza. Stiamo provando a lavorare con altri sindaci» Ma quali servizi svolge Uonpia? Diagnosi e cura dei disturbi neuropsichiatrici e psicologici di pazienti di età compresa fra gli zero e i 18 anni, opera in rete con scuole, Servizi Sociali, tribunale per i minorenni e si occupa di certificazioni riguardanti l'handicap scolastico e l'invalidità.

Allarme dei medici, grande preoccupazione per la nuova epidemia sta colpendo bambini e ragazzi

Di Katia Santoro - 20 Maggio 2022

In Italia negli ultimi mesi si sta verificando un fenomeno che allarma molti medici. E' subdolo e intenso, dilaga sotto lo sguardo di tutti e con manifestazioni molto diverse fra loro.

Negli ultimi anni le malattie neuropsichiatriche nel nostro Paese sono aumentate notevolmente; possono interessare svariate patologie di origini ereditarie o dall' ambiente esterno. La pandemia non ha certo migliorato la situazione. Il benessere psichico ha fortemente risentito di tutta la situazione che si è venuta a creare portando a livello mondiale.

Bambini colpiti da questa nuova epidemia (foto web)

L'epidemia che preoccupa il mondo della medicina

Questa epidemia che allarma l'ambiente medico psichiatrico è silenziosa e sta colpendo una specifica fascia di popolazione. Tutti ce ne possiamo accorgere intorno a noi del dilagare di questo fenomeno ma **è difficile da fermare.**

La fascia colpita da questa epidemia è quella di bambini e ragazzi, quasi 2 milioni! A causa della pandemia, il benessere mentale di oltre il 10% della popolazione dei minori a livello mondiale, è diminuito. A pagarne le conseguenze ancora di più i bambini sotto la soglia del disagio.

Ritaglio ad uso esclusivo del destinatario

Cosa scatena questa epidemia?

Tra i minori sono aumentati alcuni comportamenti sintomo di malessere quali: rabbia, noia, difficoltà nella concentrazione, senso di solitudine, stress nonché disturbi del sonno. Ancora più gravi si denunciano disturbi nel comportamento dell' alimentazione e autolesionismo.

Negli ultimi dieci anni nel nostro paese i bambini e adolescenti seguiti nei servizi della neuropsichiatria sono in ascesa, *il numero è quasi raddoppiato*. **Questi disturbi nell'età evolutiva interessano quasi due milioni di bambini e ragazzi;** il 10/20% tra gli 0 e 17 anni con sintomatologie molto diverse fra loro e di conseguenza decorsi e prognosi differenziati per tipologie di casi.

I dati preoccupanti ci vengono dati dalla **SINPIA, società italiana di neuropsichiatria dell' infanzia e dell' adolescenza** durante la giornata nazionale per la promozione del neuro sviluppo, promossa nel giorno 11 maggio.

Un aumento cresciuto negli anni, ha spiegato Antonella Costantino, Paste President della SINPIA e direttore dell' unità operativa di neuropsichiatria dell' infanzia e adolescenza ospedale maggiore policlinico di Milano, peggiorato con la pandemia ma soprattutto per la diminuzione delle attenzioni collettive ai bisogni neuropsichici dei bambini e adolescenti. **Queste mancanze si teme possano avere conseguenze sulla salute mentale e sullo sviluppo complessivo soprattutto nei soggetti più fragili.**

La rabbia nei ragazzi (fonte web)

A tutto questo si aggiungono le **disuguaglianze economico-sociali** aggravate da eventi ancor più destabilizzanti quali guerre, incomprensioni, ostilità, indifferenza. Bisogna metter in campo risorse e strategie per arginare tutto questo. Occorre ripristinare il sistema adeguandolo con una rete di risposte sanitarie, culturali, educative affinché tutti abbiano il diritto a cure appropriate e tempestive.

Ritaglio ad uso esclusivo del destinatario

Per cominciare non perdiamoli di vista, **impariamo a riconoscere i segni di un disagio.** Diamo loro gli spazi adeguati per la crescita con i loro coetanei con pari opportunità. **Facciamo in modo che i bambini ed i ragazzi stabiliscano fra loro delle relazioni sane e continue.**

Diamo loro la possibilità di confrontarsi anche con altri adulti al di fuori della famiglia, come insegnanti o allenatori. Parliamo con i nostri bambini e ragazzi ed impariamo da loro a riconoscere quei segni premonitori che fungono da campanello di allarme.

© Direttanews.it | D&D Powerweb SRL | redazione@direttanews.it Chi siamo Disclaimer Privacy Policy

Ritaglio ad uso esclusivo del destinatario

venerdì, Maggio 20, 2022
Ultimo: La polizia nigeriana è a guardare mentre uno studente cristiano viene lapidato a morte

ITALYREVIEW MAGAZINE
Direttore Massimiliano Spinella

COVID 19 E GREEN PASS ITALIA

Un’epidemia silenziosa in Italia sta colpendo quasi 2 milioni di bambini e ragazzi, l’allarme degli neuropsichiatri

19 Maggio 2022 Redazione 0 commenti

Negli ultimi mesi, a causa della pandemia, il benessere psichico dei minori è diminuito di oltre il 10% a livello mondiale, con il raddoppio dei bambini sotto la soglia del disagio. Ad aumentare sono la rabbia e la noia, ma anche la difficoltà di concentrazione, il senso di solitudine e di impotenza, stress e disturbi del sonno. E patologie anche più severe come disturbi del comportamento alimentare e autolesionismoLa speranza e la resilienza dei bambini in una video-lettera al futuroVideo Player is loading.

In Italia i disturbi neuropsichici dell’età evolutiva colpiscono quasi 2 milioni di bambini e ragazzi, tra il 10 e il 20% della popolazione infantile e adolescenziale tra gli 0 e i 17 anni, con manifestazioni molto diverse tra loro per tipologia, decorso e prognosi.

ITALIA MUSICA

Eduardo De Crescenzo, “Marechiare”: in anteprima il brano simbolo del nuovo progetto dedicato al canzoniere di Napoli.

19 Maggio 2022
Redazione 0

Il brano anticipa l’uscita, prevista per il 26 maggio, dell’album contenuto nel cofanetto in uscita per La nave di Teseo

A Riccardo Muti il Premio Faraglioni 2022

19 Maggio 2022
0

A Bologna torna AngelicA, il festival della ricerca

3 Maggio 2022
0

Ritaglio ad uso esclusivo del destinatario

La loro incidenza è in ascesa, tanto che si stime che in meno di dieci anni è raddoppiato il numero di bambini e adolescenti seguiti nei servizi di neuropsichiatria.

Sono i dati allarmanti che snocciola la SINPIA, la Società Italiana di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza in occasione della Giornata Nazionale per la Promozione del Neurosviluppo dell'11 maggio scorso.

> La prevalenza raddoppiata dei disturbi neuropsichici è certamente espressione di un trend già presente nei 10 anni precedenti – spiega Antonella Costantino, Past President della SINPIA e Direttore dell'Unità Operativa di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza (UONPIA) della Fondazione IRCCS "Ca' Granda" Ospedale Maggiore Policlinico di Milano – la pandemia ha però mostrato come una diminuzione delle attenzioni collettive ai bisogni neuropsichici di bambini e adolescenti possa avere conseguenze drammatiche sulla loro salute mentale e sul loro sviluppo complessivo, in particolare per coloro che già presentavano vulnerabilità.

A tutto ciò si aggiunge l'**impatto sempre più negativo delle diseguaglianze economiche**, sociali, e culturali, a loro volta aggravate da eventi ulteriormente destabilizzanti come la guerra, insieme all'indifferenza, alla negazione, all'incomprensione, all'ostilità e allo stigma, ha una valenza dirompente nell'incremento dei disturbi neuropsichiatrici.

> I problemi conseguenti ai disturbi neuropsichici dell'età evolutiva sono ormai drammatici e tragicamente trascurati, sia in termini di messa in campo di adeguate strategie di prevenzione sia in termini di risorse per la cura – conclude la Elisa Fazzi. Occorrono risorse e risposte di sistema, integrate e coordinate tra educativo, sociale e sanitario, nell'ambito di un cambiamento culturale profondo che apra all'innovazione ed al futuro, perché tutti i bambini e ragazzi con disturbi del Neurosviluppo e le loro famiglie vedano finalmente riconosciuto il diritto a cure appropriate e tempestive e vedano garantito il loro massimo potenziale di sviluppo.

Cosa possiamo fare noi? I bimbi e gli adolescenti si trovano in uno spazio di sviluppo in cui è di fondamentale importanza un contatto regolare con i loro coetanei e siano in grado di sviluppare relazioni strette e continue anche con gli adulti fuori casa, come i loro insegnanti o i loro allenatori. Intanto noi cerchiamo di parlare loro e di ascoltarli e facciamoci aiutare a riconoscere la depressione e ad imparare i segni premonitori di atti estremi.

Non perdiamoli di vista!

Fonte: SINPIA

← La polizia nigeriana è a guardare mentre uno studente cristiano viene lapidato a morte

Altro che termovalorizzatore: la priorità è ripensare l'Ama →

ROMA SPORT

Internazionali d'Italia: Djokovic è il nuovo re di Roma! Tsitsipas battuto, 6° titolo al Foro Italico.

15 Maggio 2022 Redazione 0

Il serbo dimentica la sconfitta della scorsa edizione e detronizza Rafa Nadal. Novak Djokovic resta di un altro pianeta e torna

Torna la Stramilano

14 Maggio 2022 0

Il Milan continuerà a parlare americano: via libera all'offerta di Red Bird.

8 Maggio 2022 0

Andrea Sciarrini, malore fatale dopo la partita di basket a Pesaro

2 Maggio 2022 0

Archivi

- Maggio 2022
- Aprile 2022
- Marzo 2022

Ritaglio ad uso esclusivo del destinatario

Febbraio 2022
Gennaio 2022
Dicembre 2021
Ottobre 2021
Giugno 2021
Gennaio 2021
Dicembre 2020
Ottobre 2020
Settembre 2020
Agosto 2020
Giugno 2020
Marzo 2020
Gennaio 2020
Dicembre 2019
Novembre 2019
Ottobre 2019
Agosto 2019
Luglio 2019
Giugno 2019
Aprile 2019
Marzo 2019
Febbraio 2019
Gennaio 2019
Dicembre 2018
Novembre 2018
Ottobre 2018
Settembre 2018
Agosto 2018
Luglio 2018
Giugno 2018
Maggio 2018
Aprile 2018
Marzo 2018
Febbraio 2018
Gennaio 2018
Dicembre 2017
Novembre 2017
Ottobre 2017
Settembre 2017
Agosto 2017
Luglio 2017
Giugno 2017
Maggio 2017
Aprile 2017

Ritaglio ad uso esclusivo del destinatario

Copyright © 2022 ITALYREVIEW MAGAZINE. Tutti i diritti riservati.
Tema: ColorMag di ThemeGrill. Powered by WordPress.

Avvenire

Data: 21.05.2022 Pag.: 22
Size: 231 cm2 AVE: € 13398.00
Tiratura: 118324
Diffusione: 114220
Lettori: 265000

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

Autistici sulla via Francigena e libri "da sentire" per i ciechi

Dall'inviato a Torino

Jimmy danza. Elena ascolta il vento. Ciak. Esterno della campagna laziale sulla via Francigena sul tratto da Proceno verso Roma. Jimmy ed Elena sono due ragazzi autistici dei 12 che hanno percorso in nove giorni i 235 chilometri del percorso seguiti dalla macchina da presa del regista Gabriele Vacis, che si è unito al progetto Con-tatto, realizzato dal Rotary e dalla Asl di Torino, coinvolgendo medici, psicologi, infermieri, volontari. Ne è nato il film *Sul sentiero blu* che è nelle sale cinematografiche da fine febbraio, prodotto da Indyca. È stato presentato in apertura del Salone del libro di Torino, che ha al suo interno una vasta produzione legata all'associazionismo e al sociale. Poco lontano dalla sala dove il film viene illustrato c'è lo stand dell'Unione italiana ciechi e ipovedenti, dove i visitatori possono conoscere la realtà dell'audiolibro e fare giochi sensoriali basati sul tatto, come riconoscere oggetti stampati in rilievo su materiale plastico.
Mentre grandi e piccini attendono ai box per entrare, a poche decine di metri Vacis spiega il senso del suo film. Che è non tanto parlare di un tema sensibile, quanto «stare dentro un ambiente culturale, appartenere a qualcosa che non si esaurisce nel film e in quello che racconta». Se l'autismo, spiega il regista, «resterà all'interno dell'ambiente medico resterà un malattia, mentre è un modo di vivere e di essere». Ne è convinto il neuropsichietra infantile Roberto Keller che, contattato dal Rotary nel 2020, si è reso subito disponibile. Il gruppo è partito nel maggio del 2021: un anno e mezzo di preparazione, anche atletica, fino all'abbraccio con papa Francesco. Spazi aperti, senza frenesia, esperienze di condivisione nelle camerate. Per imparare a socializzare e anche a "recitare" con simpatia davanti alla telecamera. «Sono un'attrice», ha esclamato a un certo punto Elena – racconta il produttore Michele Fornasiero. Che sottolinea come l'esperienza sia stata arricchente sia per chi l'ha vissuta sia per chi ha visto le prime proiezioni del film.
All'autismo possono essere utili anche alcuni libri tattili presenti nello stand Uici. Alcuni sono realizzati dall'Unione Pro ciechi in tela. La pagina ha una sacca in cui infilare la mano e "sentire" cosa c'è dentro. C'è poi un vero e proprio sussidiario interattivo, in braille e caratteri stampati, in modo che ciechi e non possano leggere insieme. Con alcune trovate ingegnose. Se si parla di un camaleonte, come si fa? Ecco una striscia di cartavetrata per la pelle "da sabbia" e una di moquette per quella "da verde". Grande impulso sta avendo in questo mondo l'audiolibro. Nello stand nelle cabine totalmente oscurate è possibile ascoltare un estratto da una delle oltre 50mila opere realizzate per i non vedenti dal Centro nazionale del libro parlato (nato nel 1957) anche con il contributo di donatori di voce professionisti e volontari. Da tre anni è in corso l'iniziativa "Dona la tua voce", che è in crescita, tuttavia c'è un bisogno costante di nuovi donatori «perché le richieste sono tantissime e non riusciamo a farvi fronte, soprattutto per i libri per bambini e i testi di studio per le scuole», l'appello da Torino del presidente dell'Uici, Mario Barbuto.

Gianni Santamaria

Libero
QUOTIDIANO

Data: 21.05.2022 Pag.: 33
Size: 106 cm2 AVE: € 10070.00
Tiratura: 87724
Diffusione: 31681
Lettori: 182000

LiberoMilano
Autovelox e multe, il Comune prepara la batosta

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

Strane regole

Il caldo torrido e il divieto ai bimbi di calzoni corti

SIMONA BERTUZZI

E' in arrivo il caldo africano. O forse è già arrivato a giudicare dalle facce allampanate e dalle camicie zuppe di sudore che si vedono per strada. Ma in alcune scuole lombarde non ci si è resi conto di nulla e circolano strane indicazioni. Per esempio il preside di una elementare del Varesotto avrebbe invitato i genitori a vestire i figli con abbigliamento «consono e sobrio», probabilmente alludendo a quella diffusa abitudine dei bimbi di presentarsi in classe coi calzoni corti per far lezione e non morire di caldo. Mentre mi giunge notizia che anche certe insegnanti delle scuole medie stiano invitando le ragazzine in primis a evitare le brache corte. Suvvia signori. Veniamo da due anni di pandemia in cui i bambini hanno pagato il prezzo più alto. E ancora lo pagano dovendo portare mascherine anti-contagio che il resto della popolazione ha già abbandonato. Vogliamo togliere loro anche il sollievo di una gamba scoperta in questa fine di anno scolastico?

Provate voi a entrare nelle classi dei nostri istituti. Il caldo è soffocante. Le aule sono microambienti afosi in cui non giunge il minimo di refrigerio. Si vive asserragliati in mascherine umidicce. E il massimo del movimento consentito è dalla sedia al bagno e viceversa (persino i contatti tra compagni all'intervallo restano vietati). Qui non si parla di pance scoperte al liceo ed offese al decoro della scuola. Quelli per carità sono eccessi e li abbiamo criticati noi per primi. Qui si parla di bambini - e risulta che fino alle medie siano tali - che chiedono di indossare vestiti più leggeri in un maggio torridissimo. Concediamolo dunque. E smettiamo di imprigionarli in gabbie e regole vetuste e insopportabili.

Avvenire

Data: 21.05.2022 Pag.: 10
Size: 210 cm2 AVE: € 12180.00
Tiratura: 118324
Diffusione: 114220
Lettori: 265000

Il segnale delle mamme di Napoli: «Salvate i nostri figli dalla violenza»

«Ragazzi, l'alternativa alla strada c'è»

I RISULTATI DI UN'INDAGINE CONDOTTA SU 30MILA RAGAZZI DELLE SUPERIORI E DELL'UNIVERSITÀ

Giovani, disagio psicologico post Covid per nove studenti su dieci

ALESSIA **GUERRIERI**

Abituati per tante settimane e far lezione dietro uno schermo, compressi nella loro socialità che spesso si riduceva a interminabili videochiamate di gruppo. E così ad assalire i più giovani è il senso di solitudine, ansia, stress e nei casi più gravi problemi alimentari ed episodi di autolesionismo. In più 9 studenti su 10 mostrano un disagio psicologico, tuttavia appena uno su 3 ritiene utile un supporto e vorrebbe usufruirne, anche se nella realtà si è rivolto ad uno specialista solo il 26%. Eccola l'altra emergenza che la pandemia da Covid ha lasciato nelle fasce più giovani della popolazione. A confermarlo l'indagine *Chiedimi come sto* promossa dalla Rete degli studenti medi, dall'Udu – Unione degli universitari e dal sindacato dei pensionati Spi-Cgil che ha coinvolto in un solo mese 30mila studenti delle scuole superiori e universitari su tutto il territorio nazionale. La ricerca – la prima che ha interessato un numero così corposo di persone in merito conseguenze psicologiche della pandemia – è stata condotta dall'Istituto di ricerca Ires dell'Emilia Romagna e mette in evidenza "una questione giovanile" non più rinviabile.

A crescere nel corso dell'emergenza sanitaria, infatti, sono state soprattutto le emozioni negative tra cui la noia (68%), la demotivazione (66%), la solitudine (62,7%), l'ansia (60%), la paura e la rabbia (46%). Adesso questo terremoto emotivo sta facendo emergere con forza pesanti conseguenze. E così il 28% degli studenti ha dichiarato di avere disturbi alimentari, il 16% dei quali innescati dalla pandemia, mentre il 14,5% ha avuto esperienze di autolesionismo, la metà in coincidenza del periodo pandemico. Il 10% ha assunto sostanze e il 12% ha abusato di alcol.

Come se non bastasse, l'aumento dell'uso dei videogiochi (30%) e dei social (78%) ha portato a far diminuire (e in alcuni casi a far persino temere) le relazioni *vis a vis* con amici, compagni di classe ed insegnanti. Il 64% dei ragazzi intervistati ha confermato aver avuto disturbi del sonno e un quarto degli studenti ha addirittura pensato di abbandonare gli studi dopo la Dad. Non meno traumatico il ritorno in classe, con il 60% che ha visto aumentare il disagio per lezioni ed esami in presenza.

Anche il futuro spaventa sempre più i nostri ragazzi. Guardando infatti in prospettiva, il 60% giudica con una criticità molto alta la propria salute mentale e le emozioni che prevalgono sono insicurezza (75%) e paura (72%). Meno drammatica la dimensione valoriale, visto che si crede ancora negli amici e famiglia (85%). Un po' meno nelle istituzioni – tutte sotto il 20% – ad eccezione di scuola, università e Unione europea (50%).

La ricerca "Chiedimi come sto" ha documentato ansia, paura stress, problemi alimentari, abuso di alcol e nei casi più gravi episodi di autolesionismo

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

LA NAZIONE / La-Spezia

Data: 21.05.2022 Pag.: 7
Size: 233 cm2 AVE: € 3262.00
Tiratura:
Diffusione:
Lettori:

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

IL PARERE DEL PRIMARIO DI NEUROPSICHIATRIA INFANTILE FRANCO GIOVANNONI

«Il motivo? Rabbia o richiesta d'aiuto per un disagio»

LA SPEZIA

Cosa può nascondersi dietro il comportamento del ragazzino che semina ossessivamente sacchetti di rifiuti sui marciapiedi e poi rivendica spavaldamente il suo gesto davanti alla videosorveglianza? Una richiesta di aiuto, probabilmente, per una situazione di profondo malessere con radici tutte da decifrare. È questa la lettura che viene dal neuropsichiatra. Che di casi come questi, purtroppo, è costretto ad occuparsi con sempre maggior frequenza. Non ha difficoltà ad ammetterlo Franco Giovannoni, primario di neuropsichiatria infantile dell'Asl 5. «Sia chiaro, ogni caso fa storia a sé – premette – in psicologia la categoria del generale non esiste, ci sono solo casi singoli ciascuno con una propria valenza e motivazioni. È un fatto però che comportamenti anomali indotti da situazioni di disagio sono, nell'adolescenza, molto diffusi in questa fase: credo che l'esperienza della pandemia abbia influito molto sulla tenuta psicologica dei nostri ragazzi che hanno accumulato tensioni destinate ad

Franco Giovannoni

esplodere. Tornando al caso specifico, penso si possano avanzare solo ipotesi. Nel risvolto mentale di quell'adolescente c'e' forse la convinzione di doversi liberare da scorie profonde di malessere, chissà. Così come i gesti autolesionisti con cui ci confrontiamo frequentemente sono espressione della volontà di trasformare una sofferenza interiore in un dolore fisico comprensibile e quindi gestibile». Dunque, a monte, una situazione di grave malessere. «Non c'e' dubbio. E il gesto di seminare i rifiuti può essere letto come il tentativo di liberare la mente dalla spazzatura interiore, magari indotta da episodi di bullizzazione rispetto ai quali il ragazzo lancia il suo sos. L'esposizione alla telecamera nasce dalla consapevolezza inconscia di essere più facilmente identificato ed aiutato.

Anche se la spiegazione potrebbe essere un'altra, più banale, come una forma di ribellione di fronte all'incombenza che magari in famiglia tocca sempre a lui, quella appunto di portare i rifiuti all'isola ecologica. Difficile dare un senso a tutto questo senza un contatto diretto con il soggetto». Ma il disagio giovanile «è una realtà con cui in reparto ci confrontiamo drammaticamente, i casi sono in aumento, soprattutto dopo il lockdown. Mi sento però di dire che la direzione aziendale ha dato segnali di grande responsabilità su questo fronte rispondendo alle mie richieste di fronte all'aggravarsi del fenomeno. Ne è una prova concreta l'assunzione di 5 educatori professionali, 2 neuropsicomotriciste come logopediste e 3 psicologhe per potenziare la gestione dei disturbi del comportamento alimentare, autismo e disturbi dell'apprendimento. Non è poco».

Franco Antola

L'Essenziale

Data: 21.05.2022 Pag.: 12,13
Size: 1103 cm2 AVE: € .00
Tiratura:
Diffusione:
Lettori:

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

Quando l'amicizia nasce sui videogiochi

Tecnologia

Milioni di ragazze e ragazzi interagiscono ogni giorno attraverso i videogame. Alcuni giocano e chattano con i loro amici della vita reale, ma spesso si instaurano nuovi rapporti con giocatori conosciuti online

È un pomeriggio di maggio. Francesca, 24 anni, sta disegnando nella sua camera da letto in provincia di Verona, quando sul telefono appare una notifica: "Qualcuno gioca?".

Il messaggio le arriva su Discord, un'app di messaggistica istantanea usata dalle comunità più disparate - dagli amanti della cucina a chi si scambia consigli sulle aziende su cui conviene investire - ma che, fin dal suo lancio nel 2015, è nata con l'idea di servire una specifica comunità in continua crescita: i *gamer*, gli appassionati di videogiochi.

In Italia le persone che giocano regolarmente ai videogiochi sono 15,5 milioni, per un giro d'affari pari a 2 miliardi e 243 milioni di euro. Francesca è una di loro, da una vita. "Gioco da quando ero alle elementari. Grazie ai videogiochi online ho conosciuto non solo il mio migliore amico e la mia ragazza, ma anche una comitiva di una quindicina di persone con cui gioco e mi sento tutti i giorni", racconta. Il suo gruppo di amici è sparpagliato in tutta Italia: la più vicina abita a Mantova, ma c'è chi viene da Taranto, Bologna, Como, Salerno.

Si tengono in contatto su Discord, che ha 100 milioni di utenti. Una volta installata l'app sul computer o sul telefono, si comunica con videochiamate, messaggi, scambio di link o file all'interno di chat private o in gruppi più o meno grandi, chiamati server. I server possono essere pubblici, e attrarre migliaia di utenti uniti soltanto da una passione comune - come succede sui gruppi di Telegram o Facebook, per esempio - oppure privati, e accessibili solo su invito.

"All'inizio mia madre pensava che i legami stretti online non fossero vere amicizie, perché non abitando vicini non ci si vede spesso. Ma è una stupidaggine. Sono rapporti che possono essere anche più profondi di alcune amicizie offline", racconta Francesca. Con i suoi amici è in contatto tutto il giorno: si scambiano messaggi su Telegram, si fanno compagnia mentre studiano o lavorano tenendo accesa la chat vocale di Discord, come un gruppo di studio in una biblioteca digitale. Ma, soprattutto, giocano insieme.

Dai film e dalle serie tv del secolo scorso abbia-

L'Essenziale

Data: 21.05.2022 Pag.: 12,13
Size: 1103 cm2 AVE: € .00
Tiratura:
Diffusione:
Lettori:

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

mo ereditato uno stereotipo duro a morire: quello del gamer antisociale, molto giovane, maschio, bianco, tendenzialmente pallido e solitario, piegato per ore sul proprio computer lontano dal sole e dalla vita sociale. È un ritratto molto poco lusinghiero e in realtà già poco rappresentativo negli anni ottanta. Considerando i modi in cui il mondo dei videogiochi si è evoluto nel corso degli ultimi vent'anni per facilitare le interazioni e la socializzazione durante il gioco, oggi quell'immagine dei gamer è particolarmente anacronistica.

Quando le connessioni a internet non erano ancora rapide, una delle modalità di gioco più amate dai gamer erano i *Lan party*, degli incontri fisici in cui un gruppo più o meno numeroso di persone – da pochi amici a migliaia di appassionati – s'incontrava per giocare in modalità *multiplayer* (multigiocatore), collegando il proprio computer a una rete locale con un cavo ethernet oppure in wireless.

Anche se oggi collegarsi a una rete Lan non ha più senso, l'idea di incontrarsi in un posto fisico per giocare insieme è viva e vegeta. Per i più appassionati esistono tantissimi eventi, convention e festival fisici, che in molti casi sono stati ridimensionati o annullati negli ultimi due anni per via della pandemia, ma che normalmente attirano un gran numero di persone.

A Milano, per esempio, dal 2011 si tiene a settembre la Milan games week, una settimana di mostre, tornei e workshop dedicati ai videogiochi: nel 2019 ha registrato 100mila visitatori, scesi a 70mila nel 2021, dopo un anno di pausa forzata. L'evento più celebre in assoluto nel nostro paese, ma anche punto di riferimento a livello mondiale, è il Lucca comics & games, una fiera internazionale dove si danno appuntamento amanti di fumetti, serie tv, fantasy, fantascienza e videogiochi. L'evento esiste dal 1993 e nel 2019 i biglietti venduti sono stati 260mila. Al suo interno esistono interi padiglioni in cui i gamer possono provare gli ultimi titoli, scoprirne di nuovi, gareggiare contro gli altri partecipanti o comprare gadget ispirati ai loro giochi preferiti.

Il caso Fortnite

Nel quotidiano, invitare gli amici a casa per giocare a un videogame è un modo per rafforzare amicizie nate altrove. Pietro, 12 anni, ha cominciato a giocare a *Fortnite*, uno dei titoli che va per la maggiore tra i giovani italiani, a casa di un amico quattro anni fa. Il gioco, accessibile da computer, smartphone, PlayStation e XBox, è pensato per essere giocato insieme ad altre persone: si può condividere la partita con degli amici che si conoscono già oppure farsi appaiare ad altre persone che non si conoscono ma che hanno un livello di esperienza simile. Ci sono due modalità principali: "Salva il mondo", ambientato in un territorio post-apocalittico, chiede di cooperare con altre persone per compiere varie missioni al fine di proteggere i sopravvissuti e sconfiggere pericolosi alieni apparsi dopo una misteriosa tempesta; "Battle royale", invece, la versione più popolare, vede cento giocatori lottare tra loro per la sopravvivenza della propria squadra.

"Abbiamo un gruppo WhatsApp per metterci d'accordo su quando giocare", spiega Pietro. "Conoscevo già quasi tutte le persone con cui gioco: sono compagni di classe o amici con cui andavo alle elementari. Attraverso di loro ho conosciuto degli altri loro amici, e ora giochiamo tutti insieme". Rispetto ad altri giochi, *Fortnite* non è pensato in modo specifico per creare forti legami con le persone conosciute all'interno del gioco. Esiste la possibilità di chiedere l'amicizia a chiunque abbia giocato con te in modalità Battle royale ed esiste uno strumento per chattare con gli altri durante la partita, ma il gioco è più che altro "un modo per divertirsi se fuori piove e non c'è niente da fare con gli amici", dice Pietro.

Per tantissime persone, però, i videogiochi non rappresentano soltanto un modo per passare il tempo con le persone che fanno già parte della loro vita: sono una strada per creare legami completamente nuovi.

Come scriveva già nel 1999 il giornalista statunitense Andrew Shapiro nel saggio *The control revolution* (Public Affair 1999), "le comunità di gioco online consentono alle persone di estendere la propria rete sociale in un modo nuovo, di comunicare e condividere esperienze di vita con le persone indipendentemente da dove vivono e di formare relazioni online".

Secondo Nick Yee, ricercatore che si occupa di interazioni sociali negli ambienti virtuali, il successo dei videogame poggia su tre aspetti fondamentali: la realizzazione, cioè il brivido di avanzare nel gioco, imparando nuove abilità e tecniche per essere sempre più bravo; l'immersività, ovvero la possibilità di fuggire per un po' dalla realtà, guardando il mondo attraverso gli occhi di un avatar; e infine proprio la componente sociale, cioè la voglia di formare connessioni con gli altri giocatori, entrando a fare parte di uno sforzo collettivo.

Rete di massa

Negli ultimi vent'anni la diffusione sempre più capillare di internet ha reso possibile un livello di socializzazione attraverso i videogame senza precedenti.

Un esempio lampante sono i cosiddetti *Massively multiplayer online role-playing games* (Mmorpg). Letteralmente "giochi di ruolo multigiocatore in rete di massa", sono una categoria di videogiochi nei quali migliaia di gamer controllano ognuno un proprio personaggio, che interagisce con quelli degli altri e si evolve nel tempo, acquisendo abilità, strumenti ed equipaggia-

L'Essenziale

Data: 21.05.2022 Pag.: 12,13
Size: 1103 cm2 AVE: € .00
Tiratura:
Diffusione:
Lettori:

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

menti. Muovendosi all'interno di universi immensi e incredibilmente dettagliati, il giocatore deve svolgere man mano delle missioni. Spesso, i personaggi nei Mmorpg sono divisi in gilde o fazioni che si combattono a vicenda, e questo crea un senso di appartenenza alla propria squadra e delinea una società parallela, con dinamiche interpersonali complesse e stratificate.

Per comunicare si può scegliere se scriversi oppure parlarsi, anche se in molti titoli più recenti la comunicazione tra giocatori è stata rivoluzionata dall'introduzione della possibilità di comunicare con gli altri direttamente all'interno del gioco con una connessione vocale.

Roblox, che conta più di 60 milioni di utenti mensili ed è particolarmente popolare tra i più piccoli, è anch'esso un gioco *massively multiplayer*, ma non si basa necessariamente sull'interpretazione di un ruolo. In questo caso il gioco permette agli utenti di creare mondi virtuali che possono essere diversissimi tra loro: qualcuno potrebbe decidere di ricreare la Roma imperiale, per esempio, oppure di costruire un sottomarino, una stazione spaziale o una giungla. Durante il gioco si possono guadagnare e spendere valute virtuali, i *robux*, utili per acquistare abilità aggiuntive o accessori per i propri avatar.

Un caso a parte sono gli *open world*, i giochi dove è data ampia libertà al giocatore nella scelta di come e quando affrontare obiettivi, oppure se dedicarsi alla semplice interazione con l'ambientazione e ciò che la popola.

Spazi digitali laterali

In ogni caso, che si giochi a *Roblox*, a un Mmorpg (il più celebre è *World of warcraft*), a un open world come *Minecraft* o a videogiochi di strategia come *League of legends*, gran parte della socializzazione non avviene all'interno del videogioco stesso, ma in spazi digitali laterali.

Damiano, messinese di 23 anni che gioca online da quando ne aveva dieci, nel tempo ha visto la comunicazione con gli altri gamer passare attraverso molti strumenti diversi. "Quando ero più piccolo era più difficile fare amicizia fuori dai giochi: i cellulari non avevano WhatsApp o Telegram. Era complesso mantenere un rapporto una volta finita la partita", racconta. "Oggi con cose come Discord è più facile, e puoi anche mantenere l'anonimato: inserisci un nickname e basta, senza neanche bisogno di scambiarsi un numero".

Per un certo periodo il programma prediletto per tenersi in contatto con le persone conosciute sui videogiochi è stato Skype: se s'incontrava più volte lo stesso utente in un server o se si faceva una partita particolarmente buona con qualcuno, gli si chiedeva il contatto per aggiungerli su Skype per potersi organizzare e giocare ancora insieme.

"La prima persona con cui ho fatto amicizia in questo mondo l'ho conosciuta perché io e lui eravamo molto bravi in modalità player contro player su *Minecraft*. Eravamo i più forti del server e tra noi si era instaurata una classica rivalità. Ci eravamo incontrati su Skype, quando c'erano ancora tantissimi gruppi pieni di gente, e abbiamo cominciato a giocare insieme. Essendo più piccoli non ci siamo scambiati i numeri e poi dopo un paio d'anni ci siamo persi di vista, quando lui ha smesso di giocare a *Minecraft*", racconta Damiano. "Circa un anno dopo l'ho visto di nuovo online su Skype e ci siamo dati appuntamento su un gioco dell'Xbox. L'amicizia da lì è ripresa, e ci siamo anche visti diverse volte di persona, sia con lui sia con il resto del gruppo che si è creato: a Milano, a Roma, ma soprattutto alle fiere, che sono il punto d'incontro più bello per noi che abbiamo passioni comuni".

Damiano e Antonella si sono conosciuti sul sito finlandese *Habbo*, un cosiddetto "simulatore di vita", cioè una comunità virtuale in cui gli avatar dei giocatori si muovono in un hotel, partecipando a competizioni e minigiochi e creando legami tra loro. Lei ha 28 anni ed è di Scampia, un quartiere di Napoli noto per l'alto tasso di disoccupazione e di criminalità. "Fin da quando ero piccola ho cercato di evitare il mio ambiente", spiega la ragazza. "Giocare mi ha aiutata moltissimo a interfacciarmi con altre persone".

Dopo aver cominciato a parlare su *Habbo*, Damiano l'ha aggiunta a un server di Discord in cui varie persone che si erano conosciute sui videogame si mettevano d'accordo per giocare. Il suo ragazzo, con cui Antonella sta da sette mesi, l'ha conosciuto lì.

Situazioni spiacevoli

Questo non vuol dire che non esistano rischi: Antonella, per esempio, ricorda di qualche caso spiacevole in cui, su *Habbo*, ha ricevuto approcci a sfondo sessuale: "Capita che di punto in bianco spunti qualcuno a chiederti che taglia di piede porti e se ti piacerebbe calpestarlo". In alcuni giochi, come *League of legends*, la violenza verbale è talmente diffusa che tra giocatori ci si consiglia di non usare mai la chat o la connessione vocale all'interno del gioco. E, nonostante le donne che giocano siano ormai una percentuale non indifferente - in Italia sono il 44 per cento del totale - abbondano i casi di sessismo da parte di chi considera il mondo dei videogiochi un appannaggio maschile da difendere.

Sebbene i mezzi di comunicazione a volte tendano a parlare dell'interazione tra gamer con toni preoccupati, non bisogna pensare che giocare online esponga i più giovani a rischi più seri di altre attività quotidiane. Per citare Jacqueline Ryan Vickery, professoressa statunitense che studia le opportunità e i rischi rappresentati da

L'Essenziale

Data: 21.05.2022 Pag.: 12,13
Size: 1103 cm2 AVE: € .00
Tiratura:
Diffusione:
Lettori:

internet per i minori, è sbagliato separare le conversazioni sulla sicurezza online da quelle sulla sicurezza offline. Se, da una parte, i bambini già vulnerabili nella vita reale corrono maggiori rischi anche su internet, i dati mostrano che è più probabile che a fare del male ai minori siano persone vicine alla sfera domestica - come parenti, amici di famiglia e altri adulti di cui si fidano - piuttosto che completi sconosciuti incontrati online.

Insulti personali

"Così come si conosce gente terribile nella vita reale, se ne incontrano anche su questi server", dice Alberto, diciassettenne di Piove di Sacco, in provincia di Padova. "Si può disattivare la chat vocale o silenziare le altre persone, non bisogna stare a sentirli. E ci sono parole che sono bandite automaticamente dai giochi nelle chat, tipo le bestemmie. Gli insulti personali, però, vanno segnalati volta per volta".

Nonostante la tossicità di alcune comunità, Alberto non ha dubbi sul risvolto positivo che i videogiochi hanno avuto sulla sua salute mentale. "Non sono una persona che fa fatica a socializzare: ho tanti amici offline quanti online, ma penso di essere riuscito a superare la quarantena solo grazie a questi ultimi", racconta. "Ho bisogno di circondarmi di amici per sentirmi meglio e avere meno paura di restare solo: se non fosse stato per Discord sarei uscito molto male da quel periodo".

Oltre a un piccolo server in cui parla con gli amici più stretti, Alberto ne frequenta anche di più grandi dedicati ai suoi giochi preferiti, in cui s'incontrano persone di tutta Italia - o, volendo, di tutto il mondo - divise in base al livello di esperienza e di bravura. Lì Alberto ha conosciuto quattro ragazzi con cui non si è ancora incontrato di persona, ma con cui ha passato ore e ore a giocare e chiacchierare online: in questi giorni si stanno mettendo d'accordo per vedersi una volta finita la scuola.

"Conosco gente che dice che per essere davvero amico di qualcuno lo devi conoscere nella vita reale, ma io non la penso così", dice il ragazzo. "Un'amicizia dipende solo dai bei momenti vissuti insieme". ● **Viola Stefanello**

> **Ho tanti amici offline quanti online, ma penso di essere riuscito a superare la quarantena solo grazie a questi ultimi**

ANDREA GATTINO/PACIFIC PRESS/LIGHTROCKET/GETTY)

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile