



Comunicato stampa

6 febbraio 2024

Giornata Mondiale per la Sicurezza in Rete – Safer Internet Day

**Internet e adolescenti:**

**il 12% dei ragazzi a rischio dipendenza da videogiochi.**

**I neuropsichiatri infantili (SINPIA):**

**“Servono regole condivise, ma è controproducente demonizzare la rete”**

---

- *In occasione della **Giornata Mondiale per la Sicurezza in Rete** la SINPIA ricorda l'importanza dell'uso consapevole di Internet da parte dei ragazzi e del ruolo attivo e responsabile dei genitori*
- *In Italia, il **12% degli studenti è a rischio di disturbo da uso di videogiochi**, secondo uno studio dell'Istituto Superiore di Sanità*
- *Più maschi che femmine: il **18% degli studenti maschi delle secondarie di primo grado e il 13,8% degli studenti delle superiori** contro il **10,8% nelle scuole medie e il 5,5% nelle scuole superiori per le femmine***

Roma, 5 febbraio 2024 – Ore e ore trascorse su internet, sempre con il cellulare in mano. Quando video o giochi diventano ossessione, c'è da preoccuparsi. Tanto più se riguarda i nostri figli. Sempre più spesso, infatti, si sente parlare di *Internet Gaming disorder* ovvero una **dipendenza patologica da internet** che siano giochi, video o social network, tanto che nel 2019, nel corso della 72<sup>a</sup> World Health Assembly tenutasi a Ginevra per aggiornare l'undicesima versione dell'**International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD-11)**, l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha inserito ufficialmente il **Gaming Disorder – GD** all'interno della sezione inerente ai disturbi del comportamento relativi alle dipendenze.

In occasione della **Giornata Mondiale per la Sicurezza in Rete (Safer Internet Day)**, 6 febbraio 2024, istituita e promossa dalla Commissione Europea, la **SINPIA, Società Italiana di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza**, sottolinea l'importanza dell'uso consapevole di Internet da parte di bambini e adolescenti e del ruolo attivo e responsabile dei genitori.

Secondo i dati di un recente studio sulle [“Dipendenze comportamentali nella Generazione Z”](#), realizzato dal Centro Nazionale Dipendenze e Doping dell'Istituto Superiore di Sanità, emerge che nella popolazione scolastica tra 11 e 17 anni il **rischio di disturbo da uso di videogiochi** vede coinvolto **ben il 12% degli studenti (circa 480.000 studenti italiani)**. Il **genere maschile** è più colpito, con il **18% negli studenti delle secondarie**

**di primo grado e il 13,8% negli studenti delle superiori; contro il 10,8% nelle scuole medie e il 5,5% nelle scuole superiori per le femmine.**

Rispetto all'età, la **percentuale di rischio maggiore si rileva nelle scuole medie con il 14,3% dei ragazzi a rischio, mentre il dato scende al 10,2% alle superiori.**

Nell'era digitale in cui viviamo i videogiochi sono diventati una forma di intrattenimento sempre più diffusa, sia per i bambini e i ragazzi, che per gli adulti.

*“E' importante non demonizzarli – sottolinea la Prof.ssa **Elisa Fazzi, Presidente SINPIA, Direttore della U.O. Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza ASST Spedali Civili e Università di Brescia** - poiché i videogiochi possono anche offrire opportunità uniche per l'apprendimento e lo sviluppo dei bambini e degli adolescenti, per favorire le abilità cognitive e sociali, offrendo occasioni di divertimento e la possibilità di creare scenari ricchi di fantasia. Allo stesso tempo è necessario essere consapevoli che un uso eccessivo o inappropriato dei videogiochi può avere un impatto negativo sulla salute mentale e sul benessere dei ragazzi, specialmente dei più piccoli. Per tale motivo, i genitori e gli adulti di riferimento hanno un ruolo cruciale nel garantire che i bambini e gli adolescenti mantengano un equilibrio sano tra gioco e altre attività importanti, come lo studio, l'interazione sociale e l'esercizio fisico”.*

Le **famiglie possono aiutare a identificare giochi appropriati in base all'età** e a promuovere un utilizzo mirato per scopi educativi. Inoltre, il videogioco può incoraggiare **l'interazione tra genitori e figli**, consentendo di trasformare l'esperienza videoludica in un momento di apprendimento condiviso e di dialogo aperto.

**Peggioramento nello studio e isolamento sociale** possono rappresentare **campanelli d'allarme** per un genitore: *“Allo stato attuale - interviene il Dottor **Stefano Berloff, Neuropsichiatria Infantile, IRCCS Stella Maris Calambrone Pisa**- l'Internet Gaming Disorder è oggetto di discussione da parte di clinici e ricercatori in quanto le evidenze scientifiche mostrano come la dipendenza da videogiochi si possa presentare in associazione a diversi disturbi psichiatrici. Numerosi studi hanno evidenziato come l'utilizzo eccessivo di videogiochi in adolescenti o pre adolescenti, possa avere un impatto negativo soprattutto determinando disimpegno cognitivo con peggiori risultati scolastici e, più in generale, nel funzionamento sociale”.*

Quando si parla di Internet e videogiochi è difficile individuare un approccio giusto o sbagliato in termini assoluti, è necessario saper valutare i differenti aspetti che entrano in gioco, le diverse età, e l'impatto dei diversi contesti in cui bambini e soprattutto ragazzi si trovano ad avere a che fare con la tecnologia nelle loro giornate. Le **regole devono poter essere condivise e chiare, ma allo stesso tempo flessibili per rimodularsi progressivamente con la crescita, per questo i genitori e gli adulti di riferimento svolgono un ruolo cruciale.**

*“In questo scenario – precisa la Dott.ssa **Antonella Costantino, Past President SINPIA e Direttore UONPIA Fondazione IRCCS Ca' Granda Ospedale Maggiore Policlinico di Milano** – la costruzione di un accordo condiviso con i figli sul tempo che si può trascorrere con i videogiochi e sugli schermi o l'evitarne l'uso durante i pasti (anche da parte dei genitori stessi) è solo una parte, così come evitare l'uso nell'ora prima di dormire, perché l'esposizione alla luce blu emessa dagli schermi dei dispositivi può influenzare negativamente il riposo notturno, sopprimendo la produzione di melatonina. Ancora più importante è imparare insieme, adulti e ragazzi, ad “addomesticare gli schermi” (Marangi 2023) per usarli in modo positivo, che vuol dire essere più consapevoli di come funzionano e conoscere meglio gli usi possibili e i loro aspetti positivi, oltre che negativi”.*

**Per maggiori informazioni:**

[www.sinpia.eu](http://www.sinpia.eu)

La **SINPIA** è un'Associazione Scientifica che ha per scopo la tutela della salute mentale dell'infanzia e dell'adolescenza, lo sviluppo della ricerca e della prevenzione, diagnosi, cura e riabilitazione delle patologie neurologiche, neuropsicologiche e/o psichiatriche dell'infanzia e dell'adolescenza (da 0 a 18 anni) e di tutti i disordini dello sviluppo del bambino nelle sue varie linee di espressione (motoria, comunicativo-linguistica, cognitiva, affettiva e relazionale).

**Ufficio stampa**

**GAS Communication**

Francesca Rossini – Manuela Indraccolo

Cell. 347 8663183

[m.indraccolo@aimcommunication.eu](mailto:m.indraccolo@aimcommunication.eu)