

Data: 21.03.2024 Pag.: 1,8,9  
 Size: 773 cm2 AVE: € 12368.00  
 Tiratura: 33727  
 Diffusione: 27342  
 Lettori: 415000



# Dipendenza da videogiochi A rischio un ragazzo su dieci

**Lo studio** Le richieste d'aiuto aumentano e l'età si abbassa a nove anni  
 Gli schermi monopolizzano i loro interessi e portano a trascurare ogni cosa  
 A Brescia però si sperimenta anche una cura, che si fa con... i videogiochi

■ Occhi puntati a uno schermo, sempre. Notti che scorrono giocando. E la vita vera che viene messa in «off». Sono sempre di più i giovani che trascorrono il loro tempo così, diventando «schiavi» di Internet, social network e videogame. Lo dimostra anche il recente studio sulle «Dipendenze comportamentali nella Generazione Z», realizzato dal centro nazionale Dipendenze e doping dell'Istituto superiore di sani-

tà, dal quale emerge che in Italia il 12% degli studenti tra gli 11 e i 17 anni rischia un disturbo da uso di videogiochi. I maschi sono i più colpiti. A Brescia si occupa di queste problematiche lo Spazio Off di viale

Italia, un centro ambulatoriale facente capo alla Comunità Fraternità che usa i videogiochi per curare la dipendenza da... videogiochi. **A PAGINA 8 E 9**

**Quando la rete è al centro di una patologia**

## Adolescenti e videogiochi 12 su 100 rischiano la dipendenza: a Brescia la cura è... coi videogiochi

L'esperienza di Spazio Off:  
 «Pazienti già dai nove anni  
 Gli schermi divorano  
 hobby, amicizie e bisogni»

**Barbara Bertocchi**

■ Occhi puntati a uno schermo, sempre. Notti che scorrono giocando. Occhie, irritabilità. E la vita vera che viene messa in «off». Sono sempre di più i giovani che trascorrono il loro tempo così, diventando «schiavi» di Internet, social network e videogame. Lo dimostra anche il recente studio sulle «Dipendenze comportamentali nella Gene-

razione Z», realizzato dal centro nazionale Dipendenze e doping dell'Istituto superiore

Data: 21.03.2024 Pag.: 1,8,9  
Size: 773 cm2 AVE: € 12368.00  
Tiratura: 33727  
Diffusione: 27342  
Lettori: 415000



di sanità (Iss), dal quale emerge che in Italia il 12% degli studenti tra gli 11 e i 17 anni rischia un disturbo da uso di videogiochi (si parla in tutto di 480mila giovani italiani). I maschi sono i più colpiti: sono il 18% alle scuole medie e il 13,8% alle superiori, contro il 10,8% delle ragazze che frequentano la secondaria di primo grado e il 5,5% la secondaria di secondo grado.

**La strategia.** A Brescia, dal 2018, si occupa di queste problematiche (ma anche d'altro, come il gioco d'azzardo) lo Spazio Off di viale Italia, un centro ambulatoriale facente capo alla Comunità Fraternità che usa i videogiochi per curare la dipendenza da... videogiochi. Perché, giocando, in questo caso con gli psicologi, «si comunica tantissimo: ha un significato scegliere un ruolo da leader piuttosto che da gregario - spiega l'educatrice responsabile del servizio, Ilaria Pasinelli -. In una partita, poi, ci si trova a dover gestire la sconfitta, si viene messi nella condizione di cercare soluzioni alternative, si deve cooperare e confrontarsi. Ci si allena a dialogare e a capire che c'è anche un'altra persona davanti a

noi. Con i videogiochi, insomma, riusciamo a parlare la stessa lingua dei nostri ragazzi - aggiunge l'educatrice - e di alcuni adulti che faticano a raccontarsi e non sarebbero quindi pronti per un percorso classico di psicoterapia».

**Chi sono.** In questi anni dallo Spazio Off sono passati molti giovani. Pasinelli fa notare che rispetto al passato «l'età si è abbassata. Ora arrivano anche ragazzini di 9-10 anni. La dipendenza si manifesta "mangiando" tutte le aree della vita di un ragazzo: i suoi impegni, i suoi hobby, le sue amicizie e i suoi bisogni primari come dormire e mangiare vengono soffocati dal gioco. Ci sono, ad esempio, giovani che stanno davanti a uno schermo tutto il fine settimana e dormono poche ore, ma sempre con il dispositivo vicino».

Il problema, anche nella percezione della Pasinelli, interessa soprattutto i maschi: «Creano un proprio "avatar" nei videogiochi, come le ragazze fanno utilizzando i social network. Cercano la protezione dello schermo - spiega l'educatrice - e si allontanano dalla vita reale». Per aiutarli lo Spazio Off di viale Italia usa, come diceva-

mo, i videogiochi, ma anche canali espressivi come il disegno, la fotografia, la scrittura e il movimento del corpo.

**Consigli alle famiglie.** Viene spontaneo domandarsi cosa possano fare i genitori. «In casa servono regole chiare e condivise - è il consiglio della responsabile Pasinelli -, mamme e papà devono sapere cosa fanno i loro figli e avere la possibilità di controllarli senza nascondersi».

Nel concreto «il dispositivo col quale il ragazzo gioca non deve essere collocato in camera da letto, bensì in spazi comuni della casa. In famiglia vanno fissati degli orari di utilizzo. I genitori devono conoscere questo mondo virtuale per evitare che il monopolio spetti ai loro figli». In quest'ottica la Comunità Fraternità propone periodicamente degli incontri in cui genitori e ragazzi giocano insieme mediati da psicologi.

Per l'educatrice si tratta di «esperienze positive di condivisione: giocando è facile che i genitori chiedano consigli ai propri figli. E in questo modo si facilita il dialogo». //

**L'educatrice spiega che in famiglia «servono regole chiare e condivise. No ai dispositivi**

**in camera»**

**PER APPROFONDIRE**

**«Gaming disorder».**

Con «Internet Gaming disorder» si intende una dipendenza patologica da Internet (videogame, video o social network). Il fenomeno è sempre più preoccupante tanto che nel 2019 l'Organizzazione mondiale della sanità ha inserito il «Gaming disorder» (Gd) tra i disturbi del comportamento relativi alle dipendenze.

**Il ruolo dei genitori.**

La Società italiana di neuropsichiatria dell'infanzia e dell'adolescenza bresciana Elisa Fazzi raccomanda l'uso consapevole di Internet da parte di bambini e adolescenti e il ruolo attivo e responsabile dei genitori. Le famiglie possono aiutare a identificare giochi appropriati in base all'età e a promuoverne un utilizzo mirato per scopi educativi.

**Cosa dice lo studio dell'Iss.**

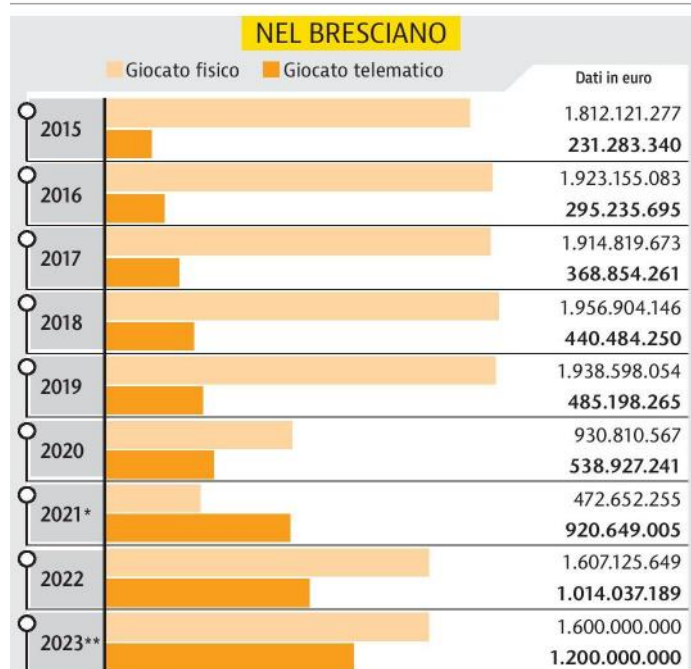
Secondo un recente studio del Centro nazionale dipendenze e doping dell'Istituto Superiore di Sanità nella popolazione scolastica tra 11 e 17 anni il rischio di disturbo da uso di videogiochi vede coinvolto il 12% degli studenti (480mila in Italia). Il genere maschile è più colpito.

Data: 21.03.2024  
Size: 773 cm2  
Tiratura: 33727  
Diffusione: 27342  
Lettori: 415000

Pag.: 1,8,9  
AVE: € 12368.00



## IL DENARO «GIOCATO»



\* Rispetto al passato non comprende la raccolta di apparecchiature VLT e AWP

\*\* I dati del 2023 sono da considerarsi non consolidati e quindi provvisori

FONTE: Elaborazione dati ADM

infogdb



**Occhi aperti.** Sul gioco patologico, fenomeno pesante anche nel Bresciano