

**Sono 240mila i "malati"
Allarme videogiochi
«Creano dipendenza
come gli stupefacenti»**

ROMA Trascorrono ore, fino ad arrivare a intere giornate, davanti al monitor per giocare ai videogame, da soli o in "compagnia", ma rigorosamente virtuale, connettendosi con altre persone in rete. Sono oltre 240mila in Italia i giovani tra quindici e

trent'anni dipendenti dai videogame. In media trascorrono più di tre ore al giorno davanti al pc, ma possono arrivare a picchi di 10-12. È una malattia psichiatrica, come sancito nel maggio scorso dall'Oms.

Arnaldi a pag. 13

Videogame, la nuova droga «In aumento la dipendenza»

►Dati allarmanti della Società di Psichiatria: 240mila "malati", i maschi più a rischio
►Maratone di dodici ore al giorno davanti allo schermo. I ricoveri sono in crescita

MA I VIDEOGIOCHI, RICONOSCIUTI DAL CIO, POSSONO ANCHE ESSERE EDUCATIVI: AL VIA LE OLIMPIADI DELLA SCUOLA

LO STUDIO

ROMA Trascorrono ore, fino ad arrivare a intere giornate, davanti al monitor per giocare ai videogame, da soli o in "compagnia", ma rigorosamente virtuale, connettendosi con altre persone in rete. Perdo interesse nello studio, nelle amicizie, nel lavoro e in tutti quei passatempi che prima erano passioni. Dormono poco. A volte dimenticano di mangiare. Possono arrivare a perdere di vista il confine tra finzione e realtà, tra la partita che stanno giocando e la vita.

Sono oltre 240mila in Italia i giovani tra quindici e trent'anni dipendenti dai videogame. In media trascorrono più di tre ore al giorno davanti al pc, ma possono arrivare a picchi di 10-12. Nel 70% dei casi sono di sesso maschile. A fornire un quadro della dipendenza da videogame nel nostro Paese è la Società Italiana Psichiatria Sociale, che ha posto il tema al centro dei lavori del suo Congresso nazionale da oggi a Napoli, guardando all'ingresso del disturbo tra le malattie

psichiatriche classificate dall'Oms che sarà sancito a maggio nel corso della prossima Assemblea Generale dell'Organizzazione.

AUMENTO RICOVERI

Una decisione dettata dall'aumento degli accessi in pronto soccorso dopo "maratone" di videogiochi e dal caso di un americano di 35 anni, deceduto lo scorso anno dopo aver giocato on line per ventidue ore consecutive. «Di dipendenza da videogame - spiega Andrea Fiorillo, professore associato di psichiatria Università Vanvitelli di Napoli e responsabile scientifico del Congresso - oggi si parla per le fasce giovanili, dai quindici ai trent'anni. In realtà l'attività comincia prima, intorno ai dieci, e la dipendenza può manifestarsi anche dopo i trenta, come dimostra la cronaca». La malattia può essere di due tipi: online quando il soggetto deve essere necessariamente collegato a internet, offline quando il gioco si pratica in solitudine.

«Forme diverse - prosegue - che corrispondono a differenti tipologie di persone. Il soggetto più competitivo, alla ricerca di sfide, sarà più facilmente attirato dalla modalità di gioco online. Il più introverso dalla seconda. La dipendenza però non è favorita da questioni caratteriali, bensì da elementi sociali, a partire dalla mancanza di coesione familiare e, spesso, perfino

dall'esempio dato dai genitori che trascorrono molto tempo in rete». Non una questione di personalità dunque, ma significative differenze di genere a giudicare dai risultati di un recente studio su 3.000 studenti universitari, promosso dal Dipartimento delle Politiche antidroga della Presidenza del Consiglio e condotto in tre atenei, a Napoli, Brescia, Pisa.

MAGGIOR RISCHIO PER I MASCHI

«In questo lavoro, in attesa di pubblicazione, è stato documentato che gli studenti di sesso maschile hanno un rischio maggiore di sviluppare il disturbo da dipendenza da videogiochi, trascorrendo più tempo online e con maggiore astrazione dalla realtà. Le ragazze fanno più frequentemente uso dei social network. Le cause sono da ricercare sia nelle tipologie di videogiochi, prevalentemente maschili, sia nella maggiore ricerca di riconoscimento sociale da parte delle giovani».

Gravi le possibili conseguenze



della "malattia" da videogame. «Si possono registrare aumento della pressione arteriosa, alterazioni metaboliche, crescita del colesterolo e maggiori rischi a livello cardiovascolare. Poi aggressività, bassi livelli di autostima, tendenze autolesive. Non esiste un numero di ore stabilito come corretto, di solito si stima intorno alle tre o quattro, ciò che conta è l'approccio, il videogame non deve essere il primo pensiero».

DISCIPLINA SPORTIVA

I videogiochi, di per sé, ovviamente, non sono nocivi, anzi, sono stati ufficialmente riconosciuti dal Comitato Olimpico come «discipline agonistiche vere e proprie». E gli eSports vengono monitorati con interesse. Intanto, il 24 febbraio, si terrà la seconda edizione di Game School, l'Olimpiade nazionale del videogioco nella didattica, competizione tra studenti delle primarie e delle secondarie di primo e secondo grado per sviluppare strumenti alternativi nell'apprendimento. Perché i videogame, ben "giocati", secondo gli esperti, fanno bene alla concentrazione e pure alla creatività.

Valeria Arnaldi

© RIPRODUZIONE RISERVATA

I numeri



240 mila italiani tra 15 e 30 anni sono 'dipendenti' dai videogiochi



In media i giovani italiani trascorrono più di tre ore al giorno davanti al pc (Si raggiungono anche picchi di 10-12 ore)



10/11 anni età di approccio ai videogiochi

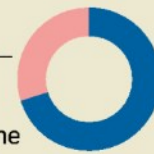


Il mercato dei videogiochi in Italia
Nel 2016 giro d'affari di **1.029.928.287 euro** in crescita dell'8,2% rispetto al 2015

"Dipendenti" dai videogame

30% circa

70% circa



femmine

maschi

Numero corretto di ore per giocare ai videogame,

tra **3** e **4** ore



6 videogiocatori su **10** hanno tra i 25 e i 55 anni



centimetri