

Adolescenza e videogame: AP in Senato per una corretta informazione

di Sonia Bertinat e Tommaso Ciulli

In Italia ci sono più smartphone (80 milioni) che persone (60 milioni) ma, nonostante il rapido sviluppo tecnologico e la diffusione di device presso la popolazione, la nostra professione fatica a costruirsi un ruolo all'interno dei cambiamenti digitali della nostra epoca.

Per questo all'interno di AltraPsicologia è nata l'esigenza di costituire un **Gruppo di Lavoro dedicato alla Psicologia Digitale**, per connettere i professionisti che si occupano di questi temi in tutta Italia e sostenere un'adeguata informazione e cultura sull'utilizzo degli strumenti digitali e tecnologici.

Il primo risultato di questo lavoro è stato la redazione di un **documento di 50 pagine sul rapporto tra "Adolescenza e videogame"** che raccoglie i più recenti e solidi contributi scientifici sul tema.

Qui – da pagina 171 – la relazione finale della Commissione Gioco del Senato con un sunto degli spunti recepiti a partire dal nostro documento.

Recentemente, infatti, il rapporto tra l'utilizzo diffuso dei videogame da parte degli adolescenti e gli eventuali rischi connessi, ha acceso il dibattito pubblico e scientifico.

Col fine di favorire la diffusione di una adeguata cultura scientifica sul tema del gaming, abbiamo inviato alla Commissione Parlamentare d'inchiesta sul gioco illegale e sulle disfunzioni del gioco pubblico – tra i cui compiti rientra anche *"accertare l'efficacia della disciplina pubblica*

in relazione alla tutela dei soggetti più deboli, al contrasto della diffusione del Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA)" – il nostro documento.

L'obiettivo generale del documento era quello di fornire alla commissione una serie di conoscenze scientificamente fondate derivanti dalla ricerca, dalla clinica e da altre branche della psicologia (es. psicologia del lavoro) in merito all'uso dei videogiochi.

Come riportato nel documento, spesso l'immagine dei videogiocatori che ci viene trasmessa dai media è quella di una persona sola davanti ad uno schermo, estraniata dal mondo circostante. Molte delle ricerche svolte in passato sui videogiochi si sono concentrate sui loro potenziali effetti negativi.

Ad oggi, invece, vi sono molti studi che approfondiscono come un videogioco possa migliorare la salute, potenziare la flessibilità cognitiva, alleviare la sintomatologia in alcuni disturbi o incrementare l'apprendimento scolastico di persone affette da disturbi specifici dell'apprendimento.

Dall'analisi della numerosa letteratura scientifica emerge come alcune ipotesi sul tema dei videogames rischiano di non cogliere opportunamente tutti gli aspetti in gioco.

È vero, infatti, che in alcuni casi le difficoltà psicologiche individuali possono accompagnarsi ad un uso disfunzionale dei videogame; tuttavia, non è acclarato in modo certo dalla ricerca scientifica che i videogames siano la causa di queste difficoltà.

È necessario analizzare attentamente e scientificamente l'interazione bambino/adolescente con i videogame, e tenere presente che spesso l'utilizzo del videogioco è una strategia per affrontare delle difficoltà, più che la causa delle difficoltà stesse. Anche a partire da queste osservazioni, occorre porre attenzione all'ipotesi di creare una categoria diagnostica ad hoc, in quanto il rischio è quello di sovrastimare e stigmatizzare un fenomeno la cui incidenza, al

momento non differisce da altri tipi di dipendenze comportamentali.

La percentuale di adolescenti con Dipendenza da videogame (Gaming Disorder), infatti, si attesta tra lo 0,6% e il 3% dei videogiocatori. Percentuali sovrapponibili a quelle delle persone con disturbo da gioco d'azzardo in riferimento a tutta la popolazione che gioca d'azzardo.

Inoltre, risulta non confermato il rapporto causa effetto tra videogiochi e violenza.

Numerosi invece sono gli esempi in cui l'utilizzo dei videogames si configura come un supporto utile e significativo in diversi ambiti: dalla clinica, alla riabilitazione, al potenziamento cognitivo, al mondo del lavoro.

Come professioniste e professionisti impegnati nella ricerca, nello studio, nella clinica e quindi nell'aiuto di individui e gruppi verso il recupero, lo sviluppo e la promozione del benessere psicologico, siamo dei recettori specialistici di come certi fenomeni sociali ed individuali impattano sulla salute psicologica. Il ruolo che svolgiamo nella società ci offre la possibilità di osservare direttamente oltre al come, anche quanto questi fenomeni incidono nella mente di chi arriva nei nostri studi. Insieme ad altre figure professionali come medici, psichiatri e neuropsichiatri infantili possiamo raccogliere le esperienze dirette degli individui con cui entriamo in contatto. una posizione strategica grazie alla quale è possibile avere una percezione che si muove dai singoli verso la società e viceversa.

Da quanto riportato dalla relazione conclusiva della Commissione, in cui molto spazio hanno avuto gli aspetti economici, emerge come dato importante l'aver riportato i nostri contenuti che rimarcano gli aspetti psicologici legati al fenomeno.

Il nostro documento ha raggiunto l'obiettivo di spostare il focus anche verso una dimensione psicologica, sociale e non unicamente patologica (potenzialmente discriminante e con il

rischio di sollevare il legislatore da certe responsabilità). Inoltre, ha posto l'attenzione sul valutare attentamente caso per caso le singole situazioni.

Come concluso dalla Commissione, è importante pianificare azioni congiunte e non abbandonare le singole realtà regionali e locali nel farsi carico delle attività di prevenzione, con fondi inadeguati, pur nel rispetto del Titolo V della Costituzione in merito alle autonomie locali.

Ma questo non basta, occorre fare ancora molto lavoro verso una maggiore consapevolezza psicologica per alimentare dei circoli virtuosi a beneficio dei singoli e della collettività.

Alla stesura del documento hanno contribuito: Elena Del Fante, Marco Lazzeri, Viola Nicolucci e Chiara Vinchesi con la revisione di Lidia Candoni, Sonia Bertinat e Tommaso Ciulli.

Il GdL Psicologia Digitale è composto dai soci ordinari: Sonia Bertinat, Tommaso Ciulli, Marta Giuliani, Luca Granata, Ada Moscarella, Luca Pezzullo e Tommaso Ciulli come coordinatore del GdL.