

LUDOPATIA L'Amministrazione comunale, in collaborazione con la cooperativa Lotta contro l'emarginazione, lancerà un questionario destinato ai ragazzi

Studenti delle superiori «drogati» di gioco on line

Obiettivo: capire le abitudini potenzialmente pericolose degli adolescenti sempre connessi, alle prese con smartphone e tablet

di **Fabio Ralli**

SESTO SAN GIOVANNI (rfb) Lotta alla ludopatia e al gioco d'azzardo patologico, l'Amministrazione comunale ci riprova, mettendo sul tavolo un nuovo progetto (chiamato «A che gioco giochiamo?») dopo quello già messo in campo nel 2016. E questa volta i destinatari saranno gli studenti delle scuole superiori, tra i 15 e i 19 anni.

Obiettivo dichiarato da parte del Municipio, che anche questa volta farà squadra con la cooperativa Lotta contro l'emarginazione, sarà quello di indagare i comportamenti potenzialmente a rischio, con un'indagine a campione. Partendo dal presupposto che, nell'Era degli smartphone e della «connessione h 24», gli

stimoli non mancano, con una tale varietà di giochi on line che rende difficoltoso distinguere il semplice «gaming» (gratuito, anche social, e sempre legale, fatto con denaro e crediti «virtuali») dal «gaming», che invece prevede che sul piatto vengano messi euro veri.

Per mettere in atto «A che gioco giochiamo?» (che vedrà anche la collaborazione dell'Istituto di Fisiologia clinica del Cnr di Pisa, l'Amministrazione e in particolare il settore Politiche giovanili retto dall'assessore **Elena Iannizzi** hanno preventivato un costo complessivo di 37.500.000 euro. Da Regione Lombardia, nell'ambito del progetto «Game Over», il Comune conta di ottenere un cofinanziamento

pari a poco meno di 30 mila euro. Il «peso economico» restante rimarrebbe a carico degli altri partner del progetto. Municipio in primis.

Si parte dai questionari

Ne verranno preparati circa cinquecento, che saranno distribuiti ad altrettanti studenti degli istituti scolastici secondari di secondo grado e agli utenti dei centri di aggregazione giovanile di Sesto. Una volta compilati, si avrà un quadro generale della diffusione del gioco on line, che permetterà ai soggetti promotori del progetto di analizzare le caratteristiche socio-demografiche del fenomeno, di capire i comportamenti di gioco (frequenza di utilizzo e tipologia preferita) e il grado di pro-

fondità del problema e di percezione del rischio potenziale da parte degli stessi studenti. E alcuni di quest'ultimi diventeranno a loro volta dei «ricercatori» (quindici, frequentanti le classi terze), raccogliendo storie, esperienze ed emozioni da parte dei loro stessi «colleghi».

Parallelamente verranno organizzati anche degli incontri e dei focus group che coinvolgeranno insegnanti e genitori. E i ragazzi saranno coinvolti in prima persona anche nella campagna informativa, fruttando i social network e altri mezzi di comunicazione, come le web tv degli istituti scolastici e il portale dell'Informagiovani del Comune. Il frutto di questo esteso lavoro di ricerca e promozione sarà racchiuso in rapporto tecnico-scientifico conclusivo.

**ELENA IANNIZZI**
Assessore alle Politiche giovanili

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.