

Nell'epoca della comunicazione mediata dalla tecnica ci si interroga ancora poco sulle nuove dipendenze che caratterizzano gli adolescenti di oggi, dipendenze che sono in aumento stando a un notevole allarme sociale. E' sotto gli occhi di tutti come lo sviluppo esponenziale delle nuove tecnologie abbia notevolmente contribuito a trasformare le forme di comunicazione all'interno della società e a modificare stili di vita e modelli comportamentali in tempo rapido. Analizzare i cambiamenti che le nuove tecnologie hanno generato nella società odierna, soprattutto nelle fasce più deboli quali quelle adolescenziali, e porre in essere azioni di prevenzione e sensibilizzazione verso i fenomeni emergenti di nuove devianze, è un dovere sociale soprattutto per le Istituzioni.

E' in questa prospettiva e a partire da tali riflessioni che l'Assessorato alla Tutela Sociale del Cittadino della Provincia di Pescara ha sostenuto un progetto sperimentale, pensato e attuato dal Centro di Solidarietà di Pescara (CEIS), quale intervento di prevenzione verso le nuove dipendenze legate all'abuso di Internet, dei videogiochi e del cellulare tra gli adolescenti, allo scopo di esaminare un aspetto ancora poco conosciuto e studiato. Per gli adolescenti è necessario predisporre strumenti che diano la possibilità di individuare precocemente gli atteggiamenti di dipendenza e che aiutino a riconoscerne i segnali nel proprio comportamento. Tale opuscolo, breve guida rivolta agli adolescenti, alle loro famiglie, al personale scolastico, nonché a tutti coloro che, a vario titolo, operano a contatto con gli adolescenti stessi, ambisce a fornire informazioni tecniche sui danni provocati dagli abusi nell'uso distorto delle nuove tecnologie informative, affinché sia possibile orientarsi all'interno di una realtà che, se subito riconosciuta, permette di evitare problemi di vera e propria dipendenza.

Mauro Di Zio
Assessore Provinciale alla Tutela Sociale del Cittadino

ADOLESCENZA E COMPORTAMENTI A RISCHIO

In adolescenza si assiste alla ricerca di autonomia dai genitori e ad un accentuato bisogno di relazionarsi con i coetanei.

Appartenere ad un gruppo è un obiettivo che gli adolescenti giudicano irrinunciabile, in quanto con i pari è possibile condividere esperienze nuove, preoccupazioni, emozioni, valori, così come esprimere il proprio pensiero senza essere giudicati, rimproverati o puniti.

Gli amici propongono al ragazzo modelli culturali e di comportamento diversi, spesso alternativi, rispetto a quelli forniti dai genitori.

L'adolescenza, peraltro, si costituisce anche come periodo cruciale per la sperimentazione della maggior parte delle sostanze psicoattive lecite e illecite.

I comportamenti a rischio, dannosi dal punto di vista fisico, psichico e sociale, sembrano fornire all'adolescente una via di uscita alle insicurezze e alle incertezze sperimentate in questa peculiare fase della vita.



LE NUOVE DIPENDENZE

La dipendenza non causata da sostanze è molto pericolosa in quanto meno riconoscibile, è in continua espansione e si sviluppa solitamente su incertezze, immaturità, false speranze, sicurezze apparenti. Pur producendo le stesse conseguenze delle tossicodipendenze ossia l'escalation, la tolleranza, l'astinenza, l'evoluzione progressiva del quadro patologico ecc., la dipendenza si costruisce e si autoalimenta in assenza di qualsiasi sostanza psicoattiva.



DIPENDENZA DA VIDEOGAMES



GIOCO D'AZZARDO



SHOPPING COMPULSIVO



DIPENDENZA DA INTERNET



DIPENDENZA DA CELLULARE

COSA POSSONO PROVOCARE LE NUOVE DIPENDENZE?

- Disturbi dell'Umore
- Disturbi d'Ansia
- Disturbi del Controllo degli Impulsi
- Disturbi di Personalità
- Problemi di autostima
- Disturbi del sonno
- Mal di schiena
- Mal di testa
- Sindrome del tunnel carpale
- Stanchezza degli occhi
- Irregolarità nell'alimentazione
- Alterazione dello stato di coscienza



QUALI FATTORI POSSONO AUMENTARE LA PROBABILITA' DI SVILUPPARE UNA NUOVA DIPENDENZA (VIDEOGIOCHI, CELLULARE, INTERNET)?

DIMENSIONI COMPORTAMENTALI

Stare on-line 40 e più ore a settimana
Costruire relazioni on-line facilitate dall'anonimato
La possibilità di accedere al videogioco senza incorrere nello sguardo giudicante degli altri
L'uso eccessivo del cellulare e/o del computer e/o dei videogiochi
L'invio a ripetizione e velocissimo di SMS
Lo scambio di SMS quando raggiunge punte di 50 messaggi al giorno tra amici

FATTORI INDIVIDUALI

Impulsività
Ricerca di sensazioni (disinibizione e sensibilità alla noia)
Bassa stabilità emotiva

FATTORI RELAZIONALI

Inadeguato sostegno e monitoraggio da parte dei genitori
Scarsa qualità relazionale con i pari e isolamento sociale



QUALI FATTORI POSSONO RIDURRE IL RISCHIO...

DIMENSIONI COMPORTAMENTALI

Fare un uso moderato del cellulare e/o del computer e/o dei videogiochi

FATTORI INDIVIDUALI

Estroversione
Buona autostima
Stabilità emotiva
Capacità decisionali e riflessive

FATTORI RELAZIONALI

Presenza e sostegno da parte dei genitori (disponibilità ad ascoltare e a condividere i problemi dei figli)
Adeguate monitoraggio delle attività dei figli in funzione delle diverse età
Buona qualità relazionale con i pari



PROGETTO "A CHE GIOCO GIOCHIAMO?"

CHE COS'È

Una ricerca-intervento nata dall'esigenza di dare una risposta al crescente fenomeno delle dipendenze nella popolazione adolescenziale della Provincia di Pescara e più specificatamente promuovere un'iniziativa finalizzata ad aiutare i ragazzi alla comprensione, attraverso l'informazione, di un uso corretto di strumenti tecnologici come internet, cellulare, videogiochi, ecc. e stimolare i ragazzi a conoscere i meccanismi che portano alla dipendenza e ri-conoscerne i segnali nel proprio comportamento.

CHI HA PARTECIPATO?

Hanno partecipato 495 studenti (280 femmine e 204 maschi) del Liceo Scientifico "Da Vinci" di Pescara, del Liceo "Luca Da Penne" di Penne, dell'Istituto d'Arte "Bellisario" di Pescara, dell'Istituto "Manthonè" di Pescara.

ATTIVITA'

1. Incontro con le Autorità, gli Enti Locali, i Referenti Istituzionali, il mondo della scuola e la cittadinanza per la presentazione del progetto da realizzare nella scuola e sue motivazioni
2. Incontro con il corpo docente per la presentazione del progetto da realizzare nella scuola, individuazione delle classi campione e loro selezione, strutturazione calendario
3. Momento informativo nelle classi per la rilevazione delle informazioni da parte degli studenti sulle dipendenze tecnologiche e restituzione informazioni corrette da parte degli operatori sulle dipendenze tecnologiche
4. Individuazione dei fattori di rischio di rischio con presentazione e somministrazione dei questionari
5. Rielaborazione e restituzione informazioni agli studenti da parte degli operatori
6. Incontro con il corpo docente per la restituzione del lavoro svolto

METODOLOGIA

La metodologia applicata ha offerto occasioni di scambio e confronto. Gli incontri sono stati interattivi ed è stato adottato il metodo del circle time che favorisce la conoscenza reciproca, la comunicazione, la cooperazione fra tutti i membri del gruppo classe.

I questionari somministrati sono stati:

Shorter Promis Questionnaire per valutare tutte le forme di dipendenza

Il Questionario Multidimensionale per Adolescenti per misurare le variabili di personalità, le variabili all'attaccamento e le variabili cognitive

General Decision-Making Style Inventory per misurare gli stili nella presa di decisione

IPPA Inventory of Parent and Peer Attachment per valutare l'attaccamento in riferimento sia ai genitori sia al gruppo dei pari

ANDAMENTO DEI LAVORI

Gli indicatori comportamentali esaminati attraverso il lavoro con le classi sono stati:

- la disponibilità all'ascolto e apprendimento
- la responsabilità e correttezza
- la capacità di lavorare in gruppo
- l'impegno
- la collaborazione
- la relazione con i pari

Si è riscontrato uno scarso livello di collaborazione e una mancanza di disponibilità all'ascolto da parte di molti studenti: ciò ha prodotto un maggior impiego di strategie educative utili a riportare il livello di attenzione ad una soglia accettabile e adeguata al livello di età e scolarizzazione.

Si è osservato comunque un buon livello di coinvolgimento da parte degli studenti, che ha permesso e facilitato la comunicazione all'interno del gruppo. Si sono inoltre osservati casi in cui gli studenti si sono autosvelati rispetto a difficoltà vissute sia in ambito personale, familiare, che relazionale.

RISULTATI

Lo studio ha evidenziato che circa il 47,3% del campione totale degli adolescenti esaminati potrebbe essere definito "a rischio" o "problematico" per una o più forme di dipendenza.

Nello specifico i risultati hanno mostrato la presenza di uno o più comportamenti a rischio soprattutto per quanto riguarda le dipendenze tecnologiche: internet, videogiochi, cellulare.

In merito alla relazione con i genitori il 44,1% degli adolescenti percepisce di avere un'alta qualità della relazione con i genitori, il 20,5% una qualità media, mentre il 35,5% una bassa qualità.

In merito ad aspetti di personalità è stata rilevata l'importanza soprattutto della tendenza ad agire impulsivamente e a ricercare situazioni nuove ed eccitanti.

Lo stile decisionale di tipo razionale correla negativamente con la maggior parte delle dipendenze oggetto d'indagine, mentre lo stile spontaneo, caratterizzato dal senso di urgenza e dal desiderio di completare il prima possibile il processo decisionale, ha ottenuto le correlazioni più elevate con la maggior parte delle dipendenze prese in considerazione.

La qualità della relazione con il gruppo dei pari (in termini di comunicazione, fiducia e alienazione) costituisce un fattore discriminante per lo sviluppo di dipendenze tranne per quelle alimentate da shopping e mobile.

L'adolescente che ritiene di avere dei genitori e una famiglia che facilitano la sua autonomia e i suoi processi di crescita e che gli forniscono un supporto emotivo e pratico (attaccamento) ha una minore probabilità di incappare in comportamenti rischiosi.



Centro di Solidarietà
"Associazione Gruppo Solidarietà" ONLUS
Pescara

Il Progetto "A che gioco giochiamo?" è stato sostenuto dalla Provincia di Pescara e realizzato dal Centro di Solidarietà "Associazione Gruppo Solidarietà" ONLUS Pescara attraverso il servizio Game Over.

Il Centro di Solidarietà "Associazione Gruppo Solidarietà" onlus di Pescara è un'associazione legalmente riconosciuta, ai sensi della L.R. n. 28/93, quale Ente Ausiliario della Regione Abruzzo, è un'organizzazione non lucrativa di utilità sociale ai sensi del D.Lgs. 4 dicembre 1997, n. 460, ha ottenuto la certificazione di qualità UNI EN ISO 9001:2000 nel febbraio 2002.

Il Ceis sceglie come linea guida ispiratrice della propria attività il Modello Integrato "Progetto Uomo", che fa riferimento a varie scuole di psicologia umanistiche e filosofico-pedagogiche le quali pongono l'uomo al centro dell'intervento.

Il Centro è nato nel 1981, ponendosi al servizio della persona e della sua famiglia, anche in collaborazione con le Agenzie e le Istituzioni presenti sul territorio. Inizialmente, il Centro ha promosso servizi di prevenzione primaria rivolti al disagio giovanile come proposta e possibilità per chi vuole intraprendere un cammino di crescita umana. È dal 1987 che è attivo l'intero percorso riabilitativo dalla tossicodipendenza (costituito da tre moduli successivi) e dal 1988 il percorso educativo per adolescenti "Gruppi Speciali".

Da allora, la struttura dell'Associazione si è allargata, evoluta, è diventata più complessa, per cercare di trovare, pur mantenendo la propria identità, una risposta alle esigenze che via via si prospettano sul territorio. Tutto ciò per rispondere alla mission dell'Associazione che è quella di essere agente di cambiamento e crescita nella comunità civile con un costante impegno sul fronte della prevenzione sociale offrendo il proprio contributo umano e professionale a quanti lavorano alla costruzione di una società a misura d'uomo, per dare spazio e attenzione alle persone che in essa faticano a vivere.

Game Over è un servizio promosso dal Centro di Solidarietà per contrastare la diffusione delle nuove dipendenze.

Il trattamento si articola attraverso colloqui individuali, colloqui di coppia, colloqui familiari, gruppi e sostegno medico-farmacologico.

Il servizio promuove, inoltre, interventi di sensibilizzazione, prevenzione e informazione ai giovani e presso tutte le agenzie educative; sostiene ricerche ed interventi in collaborazione con Comuni, Province ed Università del territorio.

Per informazioni: Servizio Game Over, Via R. Margherita 154/1 - Pescara
Tel. 085 377346 - fax 085 4225282 - E.mail: ceis.pe@cespe.net