

QV IL GIORNO

2016

CRONISTI in CLASSE



In collaborazione con



Con il Patronato di



Partner



Tecnologia, vizio o necessità?

Adolescenti in crisi da videogame, ipnotizzati da nuove applicazioni

«SPEGNI quella console!» «Perché?! Sì sì, tra un po'». È la tipica risposta di un adolescente impegnato in un videogioco. D'altronde, in una città come Milano, senza molti posti in cui ritrovarsi, i ragazzi sono costretti a chiudersi in casa e se vogliono comunicare tra loro possono farlo solo grazie agli smartphone; oppure chattano online, giocano ai videogiochi o guardano la tv. Le conseguenze dovute ai ritmi della vita moderna causano uno dei tanti gravi disagi giovanili. L'inattività fisica provoca in alcuni casi, oltre che stress, anche una nuova malattia sociale, l'obesità.

I GIOCHI all'aperto dove si incontrano persone diverse e possibilità di scambio di idee sono sostituiti da un gioco elettronico e da amici virtuali. È un grosso problema in quanto la poca socialità fa crescere il malessere fisico e psi-



chico e potrebbe portare alterazioni nell'umore come aggressività e nervosismo.

Per i giovani milanesi una delle cause potrebbe essere proprio Milano, che oggi è una città moder-

na, con tanto smog, molto cemento e poche aree verdi; ma non è sempre stato così. In età rinascimentale, Milano è stata una prospera città fluviale grazie ai Navigli, canali artificiali perfezionati

da Leonardo da Vinci il quale inventò un geniale sistema di chiuse che permettevano alle chiatte provenienti dal mare di arrivare fino all'interno della pianura padana; i Navigli facevano sembrare

Milano una «Venezia lombarda». Questa rete permetteva grandi scambi di merci e di persone provenienti da diverse parti d'Italia ed Europa. Durante il periodo industriale, l'acqua dei Navigli fu indispensabile per azionare i pesanti macchinari delle fabbriche sorte nella periferia della città (Falck, Lambretta). In età fascista, tra Prima e Seconda guerra mondiale, per rendere Milano una città all'avanguardia Mussolini fece interrare la maggior parte dei Navigli per fare spazio alle automobili, il massimo della tecnologia moderna di allora; e rese Milano così come la conosciamo adesso. Dei Navigli sono rimasti a cielo aperto solo alcuni tratti e la Darsena, che non bastano a far immaginare la bellezza della Milano di un tempo. Se in futuro Milano tornasse all'antico splendore ma senza perdere i servizi che offre, anche i ragazzi potrebbero viverla di più e ridurre almeno in parte i motivi per il loro disagio.

NOSTRA INTERVISTA PARLA UNA PSICOLOGA

Comunicare e giocare oggi: i cellulari e i social network

DOPO AVER ASCOLTATO la storia di Z., abbiamo chiesto chiarimenti ad un'esperta, la dottoressa Elena Simonetto, psicologa specializzata in psicomotricità neurofunzionale, che da anni tratta casi di questo genere e ha raccolto molte informazioni. Z. è un giovanissimo che dopo la separazione dei suoi genitori ha vissuto un momento di crisi e, per sfuggire ad una realtà difficile, per un certo periodo ha dedicato tutto il suo tempo ai videogiochi, sottraendolo evidentemente allo studio e creandosi amici virtuali. A volte un disagio affettivo si accompagna ad un malessere sociale; infatti Z. ha anche dichiarato di essersi sentito a disagio con i coetanei che lo prendevano in giro perché a volte tartaglia. Dopo aver speso anche dieci ore di seguito alla console ed esser stato bocciato a scuola, è però riuscito a uscire.

Che cosa pensa del tempo che i ragazzi trascorrono con smartphone, giochi elettronici, i-pad e televisione?

«Penso che stiano buttando via il loro tempo».

Oggi giorno qual è il peggior disagio giovanile, secondo lei?

«La modalità con cui l'adolescente risponde al disagio che compromette la salute».

Quali sono le principali cause all'origine del disagio giovanile?

«La risposta è una sola: la famiglia che quasi non esiste più e che non è in grado di comprendere i bisogni dei ragazzi. Un bisogno è proprio quello di essere guidati, contenuti, rassicurati».

Per quali motivi alcuni adolescenti si nascondono dietro falsi profili sui social network?

«Perché stanno male».

Secondo lei si può collegare il disagio giovanile con i pochi luoghi di ritrovo, cioè l'ambiente può essere causa del disagio giovanile?

«Il problema non è dove ritrovarsi, ma avere uno scopo o un obiettivo da condividere; e poi ci si organizza».

Il parere dell'esperta sembra lasciare aperto uno spiraglio: non è l'uso dei videogiochi e degli smartphone che deve essere evitato, ma l'abuso.

LA REDAZIONE

Scuola Secondaria di Primo Grado «Buzzati» Milano

CLASSE 2 H

ALUNNI: Marika Albore, Andrea Arleo, Marina Azer, Sara Bertini, Luca Bettani, Eduardo Candelario, Simone Caniatti, Lorenzo Ciudi-

nu, Nicole Credito, Faith Del Credito, Mattia Gallo, Cindi Juguilon, Denyce Jusayan, Erin Kone, Silva Melik-sargsyan, Michelle Mendoza, Cezarina Pappar, Princess Perez, Fortunato Porcino, Salvatore Raucci, Niccolò Rossi, Stefano Valdez, Gabriele Villa, Michele Wei.

DOCENTE: Simonetta Magnani Barbaro

