Anno XXVII - NUMERO SPECIALE LUGLIO - AGOSTO 2026

Diritti & Consumi

"POSTE ITALIANE S.P.A. - SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - AUT. N° CENTROSUD/01505/10.2025 STAMPE IN REGIME LIBERO"

L'EDITORIALE
del Presidente nazionale MDC Antonio Longo



EDUCAZIONE DIGITALE: Necessaria cultura della sicurezza per proteggere i più fragili

L'educazione digitale dei minori rappresenta oggi **una delle sfide più importanti per famiglie, scuola e istituzioni.** Internet e i social network offrono straordinarie opportunità di conoscenza, relazione e crescita, ma **senza adeguati strumenti possono trasformarsi in fattori di rischio.**
Per questo è f**ondamentale investire nella formazione dei più giovani**, aiutandoli a sviluppare consapevolezza, senso critico e responsabilità nell'utilizzo delle tecnologie.
Un uso corretto del digitale contribuisce a prevenire fenomeni sempre più diffusi come il cyberbullismo, l'isolamento sociale, la dipendenza da schermi e la diffusione di contenuti dannosi. **Non basta fornire dispositivi e connessioni:** occorre accompagnare i ragazzi in un percorso educativo che insegni il rispetto delle persone anche online, la tutela della propria privacy e la gestione equilibrata del tempo trascorso in rete. La cittadinanza digitale è ormai parte integrante della cittadinanza tout court. Come Movimento Difesa del Cittadino riteniamo necessario rafforzare i programmi di educazione digitale nelle scuole e promuovere iniziative rivolte anche ai genitori. Solo attraverso un'alleanza educativa tra famiglie, istituzioni e associazioni sarà possibile costruire un ambiente digitale più sicuro, inclusivo e capace di favorire il benessere delle nuove generazioni. Per contribuire a diffondere maggiore consapevolezza, MDC sta sviluppando nell'ambito del **Progetto Passepartout, per consumatori intelligenti** - finanziato dal MIMIT – Art. 148 – L. 388/2000 – D.D. 12 maggio 2025 - delle attività di formazione.

#semprealtuofiancoMDC

IN PRIMO PIANO

In questo numero speciale di **DIRITTI&CONSUMI** si parla di trasformazione ed educazione digitale.

SOMMARIO

Passepartout: educare i giovani a un uso consapevole del digitale ..... pagina 2

Le storie raccontate dagli esperti ..... pagina 3

Ente Terzo Settore
MOVIMENTO DIFESA DEL Cittadino

PASSEPARTOUT:
Educare i giovani a un uso consapevole del digitale

Nell'era dell'Intelligenza Artificiale e della connessione permanente, educare le nuove generazioni a un utilizzo corretto e responsabile delle tecnologie digitali è diventata una priorità sociale ed educativa. Nasce da questa consapevolezza "Passepartout, per consumatori intelligenti", il progetto educativo gratuito promosso dal Movimento Difesa del Cittadino (MDC) e finanziato dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy, con l'obiettivo di accompagnare bambini e ragazzi verso un uso equilibrato, sicuro e consapevole degli strumenti digitali.

Il digitale è ormai parte integrante della vita quotidiana dei più giovani. **Smartphone, social network, piattaforme online e applicazioni basate sull'Intelligenza Artificiale** offrono straordinarie opportunità di apprendimento e comunicazione, ma **espongono anche a rischi sempre più complessi: fake news, manipolazione delle informazioni, cyberbullismo, dipendenza dalla navigazione online e isolamento sociale.** Per questo motivo il progetto Passepartout intende fornire agli studenti gli strumenti necessari per sviluppare un pensiero critico e una maggiore consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie.

Uno degli elementi centrali dell'iniziativa è la realizzazione di una **piattaforma digitale** innovativa sviluppata dal **Movimento Difesa del Cittadino** in collaborazione con **CivicaMente**, società specializzata nella progettazione di percorsi educativi e strumenti digitali per la formazione.

La piattaforma costituisce il **punto di riferimento per scuole, docenti e formatori,** mettendo a disposizione materiali didattici, approfondimenti, schede operative e contenuti multimediali destinati alle attività formative degli istituti scolastici di tutta Italia.

Grazie al contributo di CivicaMente, il progetto vanta un ambiente digitale dinamico e facilmente accessibile, capace di favorire la diffusione delle competenze necessarie per affrontare le sfide poste dalla trasformazione digitale e dall'Intelligenza Artificiale.

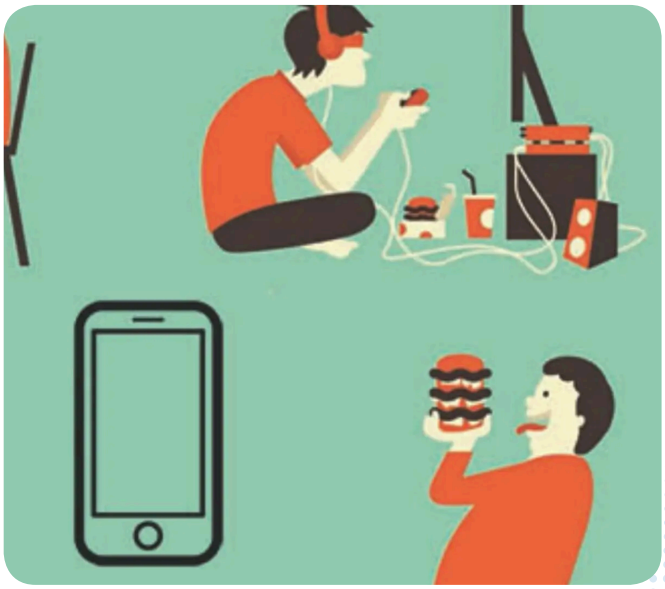
L'obiettivo non è demonizzare la tecnologia, ma promuoverne un utilizzo responsabile, sicuro e orientato al benessere delle persone.

I ragazzi vengono guidati su:

- Funzionamento e limiti del machine learning e degli algoritmi;
- Riconoscimento delle fake news e dei contenuti manipolati;
- Consapevolezza dei rischi del dark web e del deep web;
- Prevenzione del cyberbullismo e dei comportamenti aggressivi o autolesivi;
- Analisi del fenomeno delle challenge online, incluse le sfide estreme che possono portare a comportamenti pericolosi;
- Comprensione dell'isolamento digitale e sociale, incluso il fenomeno dell'**hikikomori,** che in Italia riguarda ormai circa 67.000 minori.

Accanto alle attività formative, Passepartout ha promosso un concorso nazionale rivolto alle scuole secondarie di secondo grado. Gli studenti sono stati chiamati a realizzare video e contenuti creativi attraverso i quali diventare protagonisti di una formazione "peer to peer", parlando ai propri coetanei con il linguaggio delle nuove generazioni. I risultati saranno resi noti a settembre.

Passepartout rappresenta così un investimento concreto sulla crescita culturale e sociale dei giovani, rendendoli protagonisti attivi della cittadinanza digitale e aiutandoli a costruire un rapporto più consapevole, equilibrato e responsabile con le tecnologie che accompagnano la loro quotidianità.



LE STORIE
raccontate dagli esperti

Dott. Giordano Giacconi
Psicologo/psicoterapeuta CoossMarche
*in servizio presso STDP Ancona**



Il nome utilizzato è un nome di fantasia

Marta sogna le stelle

I genitori di Marta si presentano al Dipartimento Dipendenze Patologiche della città di Ancona preoccupati per la figlia, **un'adolescente di 15 anni che ha deciso di abbandonare la scuola.** Marta non esce più di casa, non pratica alcuno sport, non ha amici né relazioni sentimentali, teme la relazione con i pari e non tollera il confronto con i docenti, che vede ormai come tiranni persecutori.

Le sue problematiche sarebbero iniziate sei anni fa, quando comincia a lamentare problemi gastrointestinali che spesso le impediscono di prendere parte alle lezioni.

I risultati dei test ai quali viene sottoposta non evidenziano nessun problema degno di attenzione clinica, se non la sporadica e temporanea estraneazione dalle attività che le vengono proposte. "A vostra figlia piace perdersi nella fantasia", dicono i medici, escludendo la presenza di un latente disturbo di origine psicotica.

Già dalle scuole elementari, **Marta mostra un forte interesse per il mondo dei videogiochi, con i quali trascorre la quasi totalità del tempo che viene sottratto alla didattica e alla vita all'aria aperta.** A fatica raggiunge il liceo, dove le sue difficoltà sfociano in un ritiro totale dai propri impegni evolutivi.

La notte diviene giorno ed il giorno notte, e poco prima della fine del primo anno smette di frequentare la scuola, cosa che conduce alla segnalazione ai servizi sociali del comune di residenza. Da subito viene preso in considerazione **il sospetto che possa trattarsi di un problema legato ad una dipendenza dai videogiochi.** Per tale motivo, dopo un'indagine approfondita, gli operatori del comune effettuano l'invio al dipartimento.

Sono solamente i genitori a presentarsi al colloquio con l'assistente sociale, in quanto la figlia non sembra avere nessuna intenzione di collaborare. I due appaiono da subito molto preoccupati, disarmati e impotenti di fronte ad un atteggiamento che non possono comprendere, apparentemente privo di motivazioni razionali.
Come da procedure, **viene attivata la terapia domiciliare,** nella quale uno psicoterapeuta, con cadenza settimanale, si reca presso la loro abitazione nel tentativo di porre le basi utili alla costruzione dell'alleanza terapeutica. Parallelamente alla terapia domiciliare, un'altra psicoterapeuta prende in carico la coppia genitoriale, al fine di favorire la consapevolezza ed il dispiegarsi di un processo di cambiamento che deve inevitabilmente coinvolgere l'intero nucleo familiare.

L'attività domiciliare prende vita, ma per le prime cinque settimane Marta rimane chiusa in camera, non se la sente di aprire la porta del suo mondo interno ad un perfetto sconosciuto. Al sesto tentativo si sentono però dei passi avvicinarsi all'ingresso della camera … Qualche istante di silenziosa esitazione … E all'improvviso la porta si spalanca. Marta si rifugia prontamente sul suo letto, il clinico entra, si presenta e ringrazia. Serviranno tre ulteriori mesi di colloqui domiciliari per rendere il servizio credibile e meritevole di fiducia, dopo i quali la ragazza accetta la proposta di recarsi al dipartimento per continuare la terapia individuale al di fuori della sua abitazione.

I colloqui

Al primo incontro si presenta accompagnata dal padre, con trenta minuti di ritardo rispetto a quanto concordato. L'uomo si scusa asserendo di aver confuso l'orario, ma sembra molto distaccato e tutt'altro che dispiaciuto.

Marta è una ragazza alta e robusta, capelli lunghi, occhi verdi, carnagione chiara. Indossa una tuta da ginnastica e si muove in maniera goffa, ma non sembra provare imbarazzo. Ha lo sguardo di una bambina, nonostante il corpo abbia le sembianze di una donna matura.

Per molte settimane parlerà della sua passione per i videogiochi e per l'astronomia, cosa che collega poi alla scuola, dicendo che preferisce studiare da sola i temi che le stanno a cuore, dato che i professori ed il modo in cui insegnano le "fanno perdere interesse". Parlare dei videogiochi la mette a proprio agio, anche se di tanto in tanto il suo sguardo sembra perdersi nella stanza.

Gioca esclusivamente offline ed il suo gioco preferito è **Call Of Duty**. "Adoro stare delle ore a fissare il cielo" ripete spesso, "e vorrei tanto avere un grande telescopio per contemplare le stelle". Alle sue parole si accompagna sempre lo stesso sguardo di bambina sognante, immobile dietro un alto muro che le circonda il corpo e la mente, dal quale non può riuscire ad osservare il mondo che le gira intorno, può solamente provare ad immaginarlo.

Dopo quasi un anno di terapia individuale prende il via una lunga fase di stallo, Marta smette di aprirsi ed il suo

universo emotivo diviene impermeabile. Le sedute mancate aumentano esponenzialmente, e i conseguenti inviti a ritornare si tramutano nel tempo in quegli stessi persecutori interni che lei cerca da sempre di scacciare. Nulla sembra avere più senso, e questo ennesimo sconosciuto va ad arricchire l'esercito dei fantasmi senza volto né nome, che si aggirano per i corridoi dei suoi peggiori incubi. "Non riesco più a sostenere la terapia individuale", dice al padre, senza poter aggiungere altro.

Il terapeuta diviene l'ennesimo adulto che cerca di capire ma non riesce, forse perché parla una lingua a lei sconosciuta, o forse perché si ostina ad accompagnarla lungo una strada ancora troppo assolata, meglio ritornare nell'ombra, dove non si corre il rischio di bruciarsi.

L'equipe del dipartimento, che si riunisce una volta a settimana, decide allora di **ripartire dai colloqui domiciliari.** Dopo qualche giorno, il clinico torna dunque a salire le scale che conducono al suo rifugio, nella speranza che il lavoro fatto fino a quel momento non si fosse già dissolto all'interno del calderone bollente delle sue emozioni.

Questa volta la porta della camera si apre inaspettatamente al primo tentativo e Marta appare da subito disponibile al dialogo. Non sa spiegare il motivo per il quale non riesca più a continuare la terapia individuale, riferisce solamente di sentire un forte mal di stomaco sin dalla sera che precede l'incontro, che si risolve nel momento in cui i genitori smettono di insistere affinché esca di casa.

La "svolta"

Dopo due mesi accetta di prendere parte ad una psicoterapia di gruppo che come medium utilizza proprio il videogioco, nella quale avrà la possibilità di confrontarsi con ragazzi della sua stessa età, medesime passioni e difficoltà.

Nelle prime settimane la partecipazione è altalenante, le assenze sono molte ed i silenzi profondi. Ci vuole tempo per affidarsi a qualcuno, e ancora di più per credere che forse si potrebbe un giorno anche essere felici. Mano a mano che il tempo scorre si vede però in lei qualcosa cambiare, smette infatti di nascondersi all'interno dei sogni e lentamente le porte che conducono al dolore prendono a schiudersi.

Marta sente sempre più l'esigenza di parlare, è stanca di scappare, e di rifugiarsi continuamente nell'esistenza virtuale. Cerca l'adulto, e con lui una via d'uscita da percorrere senza troppa paura. Comincia a confrontarsi con gli altri in maniera matura, certo le cadute non mancano, ma lentamente impara ad alzarsi appoggiandosi a noi.

La scuola, dispersa come i suoi momenti non vissuti, si riaffaccia alla memoria, tanto che è lei stessa a decidere di voler recuperare gli anni perduti. Si impegna, sbaglia, ritorna sui propri passi, si chiude in se stessa e per qualche giorno scompare, teme di non farcela e piange, ma ritorna sempre a chiedersi come mai spesso si senta così persa.

Ad oggi frequenta ancora il gruppo di psicoterapia, ha trovato amici che qualche volta ci fanno preoccupare, forse l'anno prossimo riuscirà a diplomarsi.

Ogni tanto mi ritorna alla mente una frase detta dalla madre in occasione del primo incontro con entrambi i genitori: "Un giorno ci ha detto che lei non vorrebbe crescere mai".



*Giordano Giacconi è uno psicoterapeuta psicodinamico. Oltre all'attività privata, lavora da quasi venti anni per la CoossMarche presso il Dipartimento Dipendenze Patologiche della città di Ancona. A partire dal lavoro nelle piazze assieme all'equipe dell'Unità di Strada, impegnata nella riduzione del danno a favore di soggetti tossicodipendenti, il suo percorso professionale prosegue nell'area Gioco d'Azzardo Patologico e Dipendenze Tecnologiche; questo lo ha fatto entrare in contatto con una nuova, offuscata e "affascinante" realtà, quella del ritiro sociale grave di ragazzi adolescenti. Colloqui domiciliari nei casi più gravi, mediazione interdipartimentale, lavoro di rete e accoglienza presso il gruppo di psicoterapia mediata dal videogioco, nella quale riveste il ruolo di coordinatore. E' inoltre docente di Psicologia Clinica presso la SAPP (Scuola Accademia di Psicoterapia Psicoanalitica) di Ancona e opera presso una Comunità Residenziale Terapeutica che si occupa del trattamento di persone con dipendenze patologiche, nella quale effettua psicoterapia individuale e terapia psicodinamica di gruppo.

Dott.ssa Paola Agostini
*Psicologa e psicoterapeuta iscritta all'Albo degli Psicologi della Regione Marche.**



"Cambiare insieme: La storia di Angelo"

Angelo (nome di fantasia) è un ragazzo di 20 anni, arriva al Servizio per le Dipendenze Patologiche di Ancona a causa dell'insorgere di una serie di sintomi generalizzati. Mostrava, nella fattispecie, problematiche legate a vissuti di ansia, tristezza, nervosismo, stanchezza eccessiva e, non meno importante, un progressivo disinvestimento dall'impegno nello studio e nelle relazioni sociali.

A colloquio con lo psicologo non emergono eventi traumatici significativi nella sua storia. Angelo è figlio unico, vive con i genitori in un contesto familiare apparentemente "funzionale", ma ad un'indagine più approfondita emerge un quadro di maggiore complessità, caratterizzato da una figura materna quasi soffocante, con la quale sembra avere un legame di dipendenza affettiva, che fa da contraltare ad un padre descritto invece come emotivamente "glaciale".

Il ragazzo f**requenta il secondo anno di università, ma ancora non è riuscito a sostenere nemmeno un esame.** Lui stesso racconta che **trascorre gran parte della notte sui videogiochi** senza riuscire poi a svegliarsi la mattina per svolgere le attività quotidiane come andare a lezione, studiare, fare sport o partecipare ad attività socializzanti.

Angelo non ha provato neanche a prendere la patente giustificandosi con il fatto che, abitando in centro, non ne aveva bisogno.

Questa situazione, nell'ultimo periodo, è diventata molto "pesante" per il ragazzo che non riesce a trovare, come lui stesso afferma, "un posto nel mondo". **Durante i colloqui di valutazione emergono diverse problematiche legate all'autostima, all'ansia sociale e ad un umore depresso.** Angelo vive qualsiasi esperienza come un fallimento personale, non si sente mai all'altezza delle situazioni ed è costantemente terrorizzato dal giudizio degli altri.

Tali sentimenti aprono in lui dinamiche auto svalutanti, che lo inducono ad abbandonare precocemente qualsiasi attività.

Non emergono in lui desideri relativi al proprio futuro, e nonostante mostri capacità intellettive sopra la media, alle enormi difficoltà scolastiche si sono sovrapposte altrettante criticità invalicabili nel rapporto con i pari. **Angelo non ha amici "reali"**, ma solo qualche conoscenza nata nel mondo virtuale, e non ha mai avuto una relazione sentimentale.

In assenza di un occhio clinico verrebbe da etichettarlo come un ragazzo "svogliato che non ha voglia di fare nulla", ma in realtà tutto provoca in lui un forte disagio, una sofferenza che prende la forma del vuoto, dell'apatia, della tristezza, e in questo senso l'investimento nel mondo virtuale riesce a farlo sentire "vivo".

Angelo sembra vivere una transizione verso l'età adulta protratta nel tempo dovuta anche ad un mondo esterno percepito come ansioso.

Dopo una serie di colloqui individuali di valutazione, gli viene proposto di partecipare ad un progetto realizzato dall'S.t.d.p. (Servizio per le Dipendenze Patologiche) di Ancona che ha come obiettivo lo svolgimento di interventi finalizzati al reinserimento sociale di giovani adulti di età compresa tra i 18 e i 25 anni.

L'obiettivo generale del progetto è quello di favorire nei giovani che mostrano problematiche di ritiro sociale lo sviluppo dell'autonomia, delle potenzialità inespresse e di migliorare le relazioni familiari e sociali. Si cerca in tal modo di attivare una proposta terapeutica differente da quella tradizionale, generalmente improntata sulla parola, in quanto si è dimostrata spesso fallimentare con questo tipo di problematiche.

Angelo, come altri, **fa molta fatica a dare voce al proprio dolore mentale e ad esprimere quello che prova.** Si mostra al contrario diffidente a porre le basi per la costruzione dell'alleanza terapeutica, fondamentale in ogni trattamento individuale tradizionale.

Gli incontri dedicati

Il progetto si svolge in un luogo dedicato, al di fuori di spazi istituzionali, gli operatori coinvolti sono una psicologa, un'educatrice e "maestri d'opera", i quali svolgono anche una supervisione mensile con un clinico esperto.

Gli incontri di gruppo avvengono a cadenza settimanale per la durata di un'ora e mezza. Gli interventi proposti hanno la specificità di essere terapeutici, nei quali il cambiamento viene promosso attraverso la partecipazione ad attività di tipo espressivo.

Vengono effettuati nello specifico laboratori di artistica, di discipline orientali (Tai Chi), uscite sul territorio, didattiche e sportive (barca a vela, equitazione, trekking). Inoltre, all'interno del progetto si ha la possibilità di attivare dei

TIS (tirocini d'inclusione sociale). Quando il progetto è partito, nel 2024, il gruppo era costituito da quattro ragazzi, oggi sono otto, sei maschi e due femmine.

All'inizio Angelo non frequentava il gruppo con la necessaria costanza, e molto spesso partecipava in maniera schiva, silenziosa, quasi disinteressata. A capo chino, non riusciva nemmeno a guardare negli occhi le persone che lo circondavano. Mostrava molta difficoltà a svolgere le attività proposte, rimanendo quasi immobile per la maggior parte del tempo.

Con il trascorrere delle settimane l'esperienza del gruppo ha permesso al ragazzo di uscire fuori dall'isolamento. Fare esperienza di relazione con i pari in un contesto protetto ha ridotto notevolmente la sua ansia sociale. Inoltre, attraverso le attività proposte (corporee, creative e di cooperazione) ha potuto sperimentare e allenare la capacità di riconoscere e gestire le proprie emozioni. Nei momenti di confronto con il gruppo Angelo è riuscito a parlare delle sue difficoltà, anche aiutato dall'identificazione con gli altri, superando la vergogna di una condizione di vita in stallo evolutivo.

Recentemente si è presentata l'occasione di attivare un T.I.S., e nonostante l'insicurezza e la paura di fallire fossero ancora presenti, ha trovato la "forza" e il coraggio di accettare, consapevole del fatto che una tale esperienza potesse rappresentare un passo verso l'autonomia.



*Laureata in Psicologia Clinica e di Comunità all'Università di Urbino e specializzata in Psicoterapia Sistemico-Relazionale. Da circa 14 anni collabora con il Servizio Territoriale Dipendenze Patologiche di Ancona e nello specifico, all'interno di un'equipe dedicata, si occupa della prevenzione e del trattamento rivolto alle Dipendenze Comportamentali (Gioco d'Azzardo Patologico e dipendenze digitali) sia di adulti che adolescenti. Oltre a svolgere terapie individuali segue anche gruppi terapeutici ed esperienziali rivolti agli adolescenti con problematiche di ritiro sociale.

Rodolfo Maria Rabboni, Psicologo Psicoterapeuta
*Resp. Area Gioco patologico - Dipartimento Dipendenze patologiche Ancona**



Dare senso ai comportamenti problematici dell'adolescente

Spesso sentiamo parlare di **dipendenza tecnologica** di fronte ad azioni **fuori norma** verso gli strumenti digitali.

Nei contesti più formali, ripetiamo termini come *"assuefazione"* o *"astinenza"*; nel linguaggio comune, ci lasciamo andare ad espressioni come *"drogato di internet"*. Questo non è senza conseguenze, perché dà al comportamento un significato che si rispecchia nel modo in cui l'adolescente stesso interpreta il suo malessere. Riflettiamoci insieme con i seguenti punti:

1. Quella della *dipendenza* è una categoria ambigua perché viene impiegata oltre i confini del campo clinico fino a diventare un'espressione passepartout di impiego quotidiano. Con la tecnologia il problema è più evidente dal momento che il suo uso è necessario, socialmente accettabile, creativo (le potenzialità di un videogioco in quanto attività ludica).

2. Non è immediato, proprio in età evolutiva, indicare cosa sia *fuori norma* o chiaramente patologico. Anche il vivere un'intensa passione, come lo sport, può avere connotati simili al comportamento compulsivo: una gran quantità di tempo e di energie psicofisiche richieste, l'abbandono di precedenti interessi (l'applicazione allo studio, o l'uscire con il gruppo dei pari), fino a diventare una condotta prioritaria nella vita.

3. Non è corretto formulare una diagnosi di psicopatologia prima della conclusione dell'iter di crescita (20/21 anni), perché è incompleto il processo di maturazione neurofisiologica delle aree nervose che controllano il comportamento. Detto altrimenti, dovremo inevitabilmente attenderci, a quell'età, l'emergere di azioni impulsive, se non addirittura irrazionali.

4. Il periodo di generale crisi vissuto dall'adolescente è

talvolta così intenso da spingerlo a manifestazioni abnormi e allarmanti (come la compulsione al gioco virtuale), che non necessariamente si struttureranno, in età adulta, in un disturbo del comportamento o dell'identità, ma che progressivamente tendono a ridursi di intensità fino a scomparire.

5. Insistere sui danni prodotti dall'uso dello strumento esterno perpetua l'idea dell'esistenza di un'entità demoniaca fuori dalla psiche, alla cui esposizione si rimane irrimediabilmente soggiogati, al punto che il suo utilizzatore è visto come passivo e deresponsabilizzato.

Dunque, **cautela**! Non incaselliamo, senza un'analisi critica, le azioni *fuori norma* di un adolescente in una categoria diagnostica, perché può risultare per lui un'etichetta difficile da sopportare nel percorso di crescita *("sono un dipendente patologico")*. Se, al contrario, adottiamo un ascolto profondo, vedremo emergere le sue problematiche di vita, che sono proprio all'origine della condotta compulsiva: l'uso eccessivo della strumentazione digitale apparirà, più che il disturbo in sé, il segnale di un dolore interno che non si è saputo altrimenti elaborare.

Pensiamo a quegli anni, alla fatica di accettare un corpo che improvvisamente muta, al di là del controllo volontario; al compito di gestire emozioni, affetti ed angosce (rabbia, sessualità, terrore della morte, etc.) prima non sperimentate; al dover trovare nuove modalità di dialogo con gli adulti, incapaci spesso di comprendere: un rompicapo a cui non si era preparati!

Per quel ragazzo, la realtà virtuale, prima di essere fonte di ambiguità e rovina, diviene l'occasione di sospensione del conflitto: gli permetterà, ad esempio, di mantenere il legame con l'altro, senza presentare un corpo imbarazzante, o di farsi apprezzare per quello che sa fare nella sessione del gioco, rispetto a quello che accade nel contesto attorno (a scuola, a casa, tra gli amici), che magari gli rimanda immagini negative e di inefficienza.

Se è così, risultano poco appropriate le azioni repressive, seppur comprensibili, dei genitori (punizioni, smantellamento della console, controllo ossessivo del cellulare) perché non si sintonizzano con il suo malessere. A loro volta, le reazioni accese del figlio non devono essere interpretare come segnali della dipendenza alla tecnologia, ma come il rifiuto di ritrovarsi improvvisamente scoperto, nel caos e nell'incompletezza da cui ha tentato di fuggire.

Rispetto **ai segnali che indicano il rischio di una compulsione** ne citiamo due: il periodo della giornata trascorso davanti ad un qualsiasi schermo, che non dovrebbe superare un terzo del tempo libero a disposizione, in modo da dare spazio alle uscite con gli amici, allo sport, ad altri interessi; il rapporto tra l'attività nel virtuale e quella nella realtà (una introduce all'altra, la facilita o la sostituisce totalmente?).

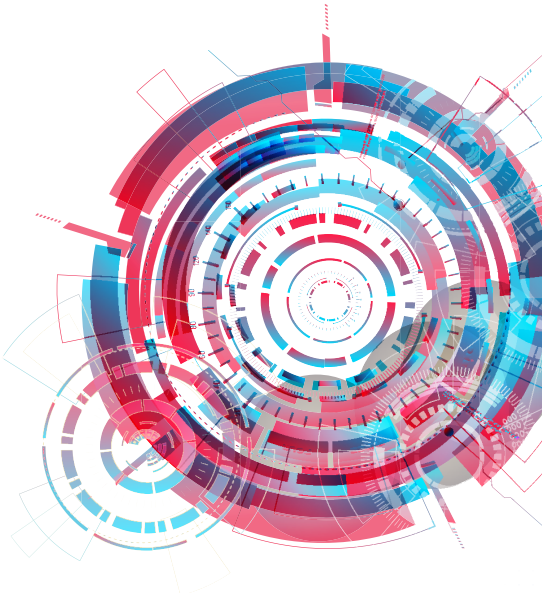
In tutti i casi, sottolineiamo, ancora una volta, che eventuali derive, come può essere, ad esempio, il ritiro sociale, non vanno codificate come il vero 'sintomo', ma come una difesa, più o meno inconscia, per non prendere consapevolezza di situazioni di vita disturbanti: un tentativo, seppur illusorio, di negazione e di dissociazione.

Infine, l'argomento dell'uso del digitale porta con sé anche la questione educativa e preventiva, da parte di chi, al di là della sua posizione, venga a contatto con bambini o adolescenti.

Il ruolo dell'adulto, in questi casi, **non è diffondere messaggi allarmistici** (che rischiano, alla fine, di incentivare la curiosità), né lasciare libero di autodeterminarsi un soggetto che, per età, ha necessità di essere guidato e protetto.

Il suo compito è invece di **inserire correttamente la tecnologia nei vari aspetti della quotidianità, mostrando in maniera critica le sue potenzialità e normandone l'applicazione**, facendo attenzione al fatto che, prima delle parole, il suo stesso comportamento diviene inevitabile modello di imitazione.

Se abbiamo chiaro tutto questo e se rifuggiamo dall'idea di attribuire un potere superiore, sconvolgente ed ipnotico, alla tecnologia, presenteremo lo strumento digitale (rispettando le età e i contenuti dell'offerta) senza preoccupazione, a fianco a tante altre opportunità educative, culturali, ludiche e socializzanti.



*Presso il Dipartimento delle Dipendenze Patologiche di Ancona dirige un Servizio rivolto alle problematiche di Nuova Dipendenza, quelle condotte 'fuori controllo' che non dovute ad una sostanza, come: il gioco d'azzardo, le spese compulsive, l'eccesso nell'uso di videogiochi e dei dispositivi elettronici. Per quanto riguarda gli adolescenti e la tecnologia, con l'équipe clinica di Ancona organizza una serie di interventi terapeutici che, oltre ai tradizionali colloqui individuali, prevede un setting di psicoterapia mediata dal videogioco ed un percorso esperienziale (laboratori di espressione artistica e corporea). Per i genitori analogamente sono allestiti interventi terapeutici individuali e di gruppo. In tutti i casi, l'obiettivo che proposto non è solo liberare la persona dalla dipendenza, ma riattivare il processo di crescita interrotto e riattivare il suo potenziale creativo, sconosciuto o inascoltato.

DIRITTI&CONSUMI
IL MENSILE DEL MOVIMENTO DIFESA DEL CITTADINO

Numero di iscrizione al Tribunale di Roma – Sezione Stampa - 503/00 del 28.11.2000

Direttore Responsabile: Antonio Longo
Redazione: Gerry Mottola (caporedattore), Monica Mazza, Francesca Costabile, Daniela D'Amore
Progetto Grafico: Eleonora Salvato
Responsabile Ufficio stampa: Monica Mazza
ufficiostampa@mdc.it
Sede e Redazione: Via Casilina, 3/T - 00182 Roma
Tel. 064881891
Mail: info@mdc.it
Stampa: Cimer Tipografia
Via Marcantonio Bragadin, 12 - 00136 Roma
Finito di stampare il 31/08/2026

PRODOTTO REALIZZATO NELL'AMBITO DEL PROGETTO PASSEPARTOUT - FINANZIATO DAL MINISTERO DELL'IMPRESA E DEL MADE IN ITALY, ART. 148 L. 388/2000 - D.D. 12/5/2025.

*Il **Movimento Difesa del Cittadino** è un'associazione fondata nel 1987 per tutelare i diritti civili dei cittadini da ogni forma di abuso da parte della burocrazia e delle aziende nei rapporti di consumo, con l'obiettivo di rendere i rapporti tra cittadino e Pubblica Amministrazione più trasparenti, promuovendo l'accesso all'informazione e favorendo la fruizione dei servizi pubblici. Quale associazione rappresentativa a livello nazionale siamo nel **Consiglio Nazionale dei Consumatori e degli Utenti** presso il Ministero delle Imprese e del Made in Italy. Il Movimento è iscritto nel registro unico presso il Ministero del Lavoro e svolge attività contro le discriminazioni di ogni genere con il riconoscimento dell'**Ufficio Nazionale Antidiscriminazioni Razziali.** Siamo iscritti al **Registro per la trasparenza della Commissione Europea** e al **Registro dei Portatori di interesse** presso il MIMIT. Siamo parte della **Consulta delle Associazioni dei Consumatori** e **dei Produttori sulla sicurezza alimentare**, presso il Ministero della Salute. Facciamo parte anche di **Consumers' Forum**, del **Forum Ania Consumatori**, di **Unirec** e di **O.I.C.** (Osservatorio Imprese e Consumatori). La nostra rete di oltre 100 sedi e sportelli in 18 regioni italiane offre quotidianamente ai soci servizi di consulenza e assistenza con esperti qualificati per tutte le problematiche connesse al risparmio consapevole e sicuro per i consumatori.*

L'ISCRIZIONE A MDC COSTA SOLO 1 EURO!
TIENITI AGGIORNATO SU WWW.DIFESADELCITTADINO.IT



SCOPRI TUTTO SU MDC
WWW.DIFESADELCITTADINO.IT

I DIRITTI DEI CONSUMATORI
VALGONO LA TUA DONAZIONE

DONACI IL TUO 5X1000

PERCHÈ MDC SI MUOVE CON I CITTADINI PER DIFENDERNE I DIRITTI

CF 97055270587

seguici su

Movimento Difesa del Cittadino
Difesa del Cittadino
Cittadini in TV
Movimento Difesa del Cittadino
MDC Nazionale
MDC Nazionale
@movimentodifesadelcittadino
@mdc.nazionale