

POLICLINICO GEMELLI

Boom al centro che cura i drogati del web

di **ALESSANDRO MARCHETTI** pag. 49

Boom al Policlinico **Gemelli**

Malati di Internet Giovani e "schiavi" dei giochi di ruolo

A un mese dall'apertura del Centro che cura le dipendenze dal web, crescono le adesioni: il 10% è "vittima" di Facebook

ALESSANDRO MARCHETTI

■ ■ ■ Ha in media diciassette anni, è maschio e passa molte ore al giorno incollato a internet, stregato dai giochi virtuali o di ruolo. È il profilo che traccia l'ambulatorio per l'Internet addiction disorder, nato in novembre al policlinico Gemelli di Roma. A un mese e mezzo dalla nascita della struttura, presso il Day Hospital dell'ospedale capitolino, il numero delle visite si va progressivamente stabilizzando dopo un picco a ridosso della sua apertura. In base alle cifre fornite dall'equipe di psichiatri, un primo bilancio parla di circa il 90% dei pazienti adolescenti in età scolare (13-20 anni), di sesso maschile e con una dipendenza patologica per i giochi di ruolo (i cosiddetti "web mediati"). Una sottocategoria ben precisa di "web-malati", i cui casi vengono individuati, dopo un primo colloquio, per confermare o meno la diagnosi di dipendenza. In base ad incontri successivi, gli psichiatri individuano la relativa psicopatologia, che viene classificata in cinque diverse sottocategorie: il cyber-sexual

addiction (sesso virtuale e pornografia), il cyber-relational addiction (social network), il net-compulsion (gioco d'azzardo e commercio on-line), l'information overload (ricerca ossessiva di informazioni) e, appunto, la computer addiction (coinvolgimento eccessivo in giochi virtuali o di ruolo).

RIABILITAZIONE

L'inserimento in gruppi di riabilitazione per ristabilire il contatto "dal vivo" con gli altri è, nella maggior parte dei casi (a volte è necessaria un'appropriate terapia farmacologica), la cura dell'equipe del Gemelli. Per ora tuttavia, ben nove su dieci dei web-dipendenti romani sono malati di giochi virtuali: videogiochi fantasy come Dungeons&Dragons, storici o ispirati a romanzi di successo, come Harry Potter o Twilight. A minacciare il primato dei giochi "multi-player" però è proprio Facebook, il popolarissimo social network che ora conta sessanta milioni di iscritti al mondo: circa il 10% dei "web-malati" tende infatti a diventare dipendente. Una mania in continua crescita, che preoccupa

soprattutto le famiglie. «Tante sono state le domande che riceviamo al telefono da genitori angosciati e impotenti di fronte alla tendenza progressivamente crescente, dei propri figli, a trascorrere davanti al computer tutto il tempo possibile. Forse avrebbero bisogno di aiuto anche loro», spiega il dottor Giuseppe Tonioni, lo psichiatra che coordina il lavoro dell'equipe del

Gemelli.

SINTOMI E FETICISMO

Come si fa a scovarne i sintomi? Non certo con un colpo di tosse, ma grazie a precisi sintomi: la marcata riduzione di interesse per attività estranee ad internet, attacchi di agitazione psicomotoria, ansia, depressione e pensieri ossessivi su cosa accade online. Ma addirittura la necessità di accedere alla rete con più frequenza, o per più tempo rispetto all'inizio, e l'impossibilità di interrompere o di tenere sotto controllo l'uso di internet. Fra i ragazzi che si rivolgono ai medici del Policlinico, affiancati dallo staff dell'associazione "La Promessa", si riscontrano già diversi casi di degenerazioni

della patologia, che li porta ad alterare il vissuto temporale e ad essere vittima del cosiddetto "feticismo tecnologico". Non più mondi immaginari, ispirati magari ai propri romanzi o film preferiti, ma oggetti artificiali, in grado di sostituire il mondo reale e con il quale si riesce a costruire un proprio universo personale.

CINQUE TIPI DI MALATI

La psicopatologia viene classificata in cinque diverse sottocategorie: il cyber-sexual addiction (il sesso virtuale e pornografia), il cyber-relational addiction (il social network), il net-compulsion (il gioco d'azzardo e commercio on-line), l'information overload (la ricerca ossessiva di informazioni) e la computer addiction (il coinvolgimento eccessivo in giochi virtuali o di ruolo). (Fotogramma)

