

## Dipendenze tecnologiche e minori con background migratorio. Un rischio specifico

REVIEW A CURA DI Fabio Lucchini - ATS Milano Città Metropolitana - UOS Prevenzione Specifica nell'ambito delle attività di supporto regionale alla DG Welfare - UO Prevenzione - Struttura Stili di vita per la prevenzione - Promozione della salute – Screening

### ARTICOLO ORIGINALE

Milani, L., Valtolina, G.G., & Boerchi, D. (2020). Dipendenze tecnologiche e rischio evolutivo: confronto tra minori con background migratorio e minori italiani su prevalenza e correlati maladattivi. Dipendenze tecnologiche e rischio evolutivo: confronto tra minori con background migratorio e minori italiani su prevalenza e correlati maladattivi, *Ricerche di Psicologia*, 2020, Vol. 43 (1), 191-220

Una ricerca di Milani et al. (2020), che ha coinvolto 528 studenti (63,6% femmine) con età variabile tra i 9 e i 20 anni, frequentanti istituti secondari di primo e secondo grado di quattro città italiane, fa luce sul tema delle dipendenze tecnologiche, confrontando la situazione dei minori con background migratorio con quella dei minori italiani. Innanzitutto, una questione definitoria. L'*Internet Gaming Disorder* (IGD) è stato riconosciuto nel DSM-5 come una nuova dipendenza comportamentale, che appare correlata con alcuni rischi evolutivi quali depressione, ansia, disturbi di attenzione, fobia sociale, disturbi del comportamento e della condotta, basso rendimento scolastico. L'*Internet Addiction* (IA) è stata negli anni studiata come dipendenza comportamentale correlata a un uso incontrollato della Rete con finalità di modulazione dell'umore. Essa è correlata a numerosi rischi evolutivi, in parte sovrapponibili a quelli dell'IGD.

Da quanto emerge analizzando i risultati, gli studenti con background migratorio appaiono molto più a rischio di dipendenza tecnologica rispetto agli studenti di origine italiana, evidenziando una quota di IGD doppia. Lo stesso non si può affermare per la IA, che appare egualmente prevalente nelle due popolazioni - pur con percentuali molto più alte rispetto a quelle riferite all'IGD, toccando punte del 27% e del 35% circa dei ragazzi italiani e con background migratorio.

Accanto a questi dati, emergono delle differenze di genere piuttosto marcate nei termini di una maggiore vulnerabilità dei maschi – indipendentemente dallo status migratorio – alla dipendenza da videogame, controbilanciate da una maggior vulnerabilità delle femmine alla dipendenza da Internet. Più nello specifico, per quanto riguarda il rischio di IGD, si evidenzia come l'esperienza migratoria, vissuta in prima persona o dai propri familiari, rappresenti un considerevole fattore di rischio, insieme con la tendenza a mettere in atto strategie di coping di tipo evitante e/o orientate alla distrazione. A tal proposito si evidenzia come la tendenza all'escapismo, a usare la Rete come metodo per sfuggire a problemi percepiti come non altrimenti risolvibili, sia fortemente correlata con il rischio di dipendenza tecnologica. Per quanto riguarda più specificamente il rischio di IA, al contrario, lo status migratorio non appare essere un fattore di rischio.

Complessivamente, si delinea uno scenario nel quale gli studenti con background migratorio risultano maggiormente a rischio di dipendenza tecnologica, verosimilmente come modo per sfuggire a problemi e tensioni sperimentate nella quotidianità. La scarsa letteratura sul rischio di dipendenza comportamentale delle popolazioni migranti conferma questa lettura, anche se riferita soprattutto al disturbo da gioco d'azzardo, in particolare in adolescenza. A tal proposito, lo scopo di uno studio di Canale et al. (2017) è esaminare l'associazione tra generazione di migranti, caratteristiche sociodemografiche familiari e livello di severità del gioco problematico in un campione

rappresentativo a livello nazionale di oltre 20mila studenti italiani 15enni. I dati provengono all'*Health Behaviour in School-aged Children* (HBSC) del 2013/14.

Da quanto emerge dai risultati, lo status migratorio e le tipologie familiari hanno un ruolo chiave nel contribuire al gioco problematico tra gli adolescenti. Nello specifico, il tasso di adolescenti a rischio di gioco problematico/problematici è doppio tra gli studenti immigrati di prima generazione rispetto agli studenti non immigrati, così come la probabilità di essere giocatore a rischio/problematico risulta essere più alta tra gli studenti immigrati di prima generazione rispetto agli adolescenti di altra generazione di migrazione o non immigrati. Ancora, il fatto di non vivere con i genitori biologici o adottivi appare essere un fattore agevolante il rischio, tra gli studenti immigrati di prima generazione, di diventare giocatore problematico.

In conclusione, considerando che molti studiosi tendono a identificare le cosiddette “seconde generazioni”, sia native che ricongiunte, come le più a rischio di marginalità e di isolamento sociale, la scelta di ricorrere prevalentemente a modalità online di relazione risponderebbe alla necessità di far fronte alla mancanza di abilità sociali, derivante da una minore familiarità con le pratiche culturali autoctone e da una conseguente insicurezza nelle relazioni extrafamiliari. A parere degli autori, sarebbe appropriato che si introducessero percorsi educativi specifici sia in contesti scolastici che extra-scolastici, che avessero come obiettivi la limitazione della quantità di tempo da passare online in una giornata e la sostituzione dell'online con attività sociali offline. Infine, le attività di prevenzione dovrebbero riguardare anche i genitori, particolarmente quelli con background migratorio, ipotizzando forme di *parent training* e l'utilizzo dei cosiddetti *parental control tools*, con un'attenzione specifica al monitoraggio genitoriale sui media.