



COMUNICATO STAMPA

GIOCHI DA TAVOLO PER COMBATTERE ISOLAMENTO SOCIALE E DIPENDENZE DAL WEB

A Milano giornata conclusiva di GiocaMI – Festival del Gioco da Tavolo, iniziativa promossa da Fondazione De Marchi con Ministero dell'Istruzione e del Merito e Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia per prevenire fenomeni di isolamento sociale nei bambini e nei ragazzi.

Partite con influencer e personaggi del mondo dello spettacolo, laboratori, dibattiti e una tavola rotonda con lo psicoterapeuta Fulvio Scaparro e la vicesindaco Anna Scavuzzo.

Maggio 2023

In Italia, **quasi 500mila ragazzi** tra gli 11 e i 17 anni potrebbero avere una dipendenza da videogiochi mentre **quasi 100mila** presentano caratteristiche compatibili con la presenza di una dipendenza da social media. Dati allarmanti, che emergono da un recente [studio¹](#) dell'Istituto Superiore della Sanità secondo cui il **fenomeno dell'isolamento sociale** (conosciuto come Hikikomori nella sua manifestazione clinica estrema) riguarda **l'1,8% degli studenti delle scuole medie e l'1,6% di quelli delle superiori**.

Prevenire questi fenomeni di isolamento sociale nei bambini e nei ragazzi è l'obiettivo di [GiocaMI](#), il **Festival del Gioco da Tavolo**, l'iniziativa promossa da [Fondazione De Marchi](#) e sviluppata in coordinamento con **Ministero dell'Istruzione e del Merito** e **Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia-Ambito Territoriale di Milano**.

Rivolta principalmente agli insegnanti e agli studenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado di Milano e provincia, il Festival ha coinvolto **circa 2.500 ragazzi, 90 insegnanti e 95 classi** che hanno partecipato alla giornata conclusiva, svoltasi al Palazzo delle Stelline, attraverso un concorso tra scuole e incontri di formazione, per offrire ai docenti gli strumenti per conoscere e prevenire i nuovi fenomeni di isolamento sociale e utilizzare i giochi da tavola come mezzo di socializzazione.

La giornata di gioco – gratuita e aperta al pubblico – si è svolta tra incontri con medici e psicologi e laboratori ludico-didattici finalizzati a informare i partecipanti sull'importanza che il gioco riveste nei vari aspetti della vita di bambini e adolescenti. Attraverso speciali postazioni di gioco, inoltre, i partecipanti hanno potuto sfidare influencer e personaggi dello spettacolo, come **Mara Maionchi**, **Faso** degli Elio e le Storie Tese e il duo musicale **Le Donatella**.

Durante una partecipata tavola rotonda, si è discusso di come fronteggiare il nuovo allarme sociale legato all'abuso del web da parte di ragazzi in età adolescenziale e preadolescenziale e come aiutarli a creare nuovi legami di socialità. Tra i partecipanti, **Fulvio Scaparro** (psicologo e psicoterapeuta), **Anna Scavuzzo** (vicesindaco Comune di Milano con delega all'Istruzione), **Silvia Scurati** (consigliere Regione Lombardia), **Fulvio Scaparro** (psicologo e psicoterapeuta), **Francesca Antonacci** (pedagogista Università Bicocca), **Edoardo Pessina** (psicologo Hikikomori Italia), **Davide Fant** (responsabile Anno Unico), **Alessia Rocchi** (pediatra Clinica De Marchi - Policlinico di Milano) e **Giorgia Cannizzaro** (psicologa psicoterapeuta Fondazione De Marchi).

Durante la giornata è stato, inoltre, distribuito materiale informativo rivolto a ragazzi e a genitori per segnalare i rischi relativi a un eccesso di utilizzo del web e indicare i campanelli di allarme da osservare nei

¹ [Dipendenze Comportamentali della Generazione Z](#)

comportamenti dei figli, indicando uno stile di vita appropriato per i ragazzi e un approccio corretto del genitore verso i figli.

Tra i partner del progetto, giunto alla seconda edizione, anche le **strutture operative del Policlinico di Milano (ambulatorio di medicina integrata del dolore pediatrico e l'unità di Neuropsichiatria pediatrica)** e il **Dipartimento di Scienze Umane per la formazione - Università Bicocca**.

La giornata ha previsto anche la premiazione delle classi vincitrici del concorso organizzato nell'ambito del progetto che hanno ricevuto speciali kit di giochi da tavolo offerti dalle principali case editrici del settore.

Per informazioni: <https://www.gioca-mi.it/>

Fondazione G. e D. De Marchi ONLUS si impegna da anni, in un'ottica di assistenza globale, per promuovere progetti e azioni che possano migliorare la qualità della vita dei pazienti pediatrici della Clinica De Marchi del Policlinico di Milano, punto di riferimento per le cure pediatriche per tutte le famiglie milanesi e in generale di interesse regionale, nazionale e sovranazionale. La Fondazione si impegna a migliorare le condizioni di vita dei bambini malati e delle persone che li circondano attraverso l'istituzione di borse di studio, il miglioramento delle strutture sanitarie, l'acquisto di apparecchiature, l'impiego di equipe di psicologi, assistenti sociali, animatrici e personale infermieristico, l'organizzazione e il finanziamento di vacanze terapeutiche assistite.

La Fondazione negli ultimi 10 anni, ha donato 126.000 euro in arteterapia, 62.400 euro in sostegno psicologico, 271.000 euro in aiuti economici alle famiglie, 175.000 euro in vacanze assistite, oltre 1.5milioni di euro in borse di studio e formazione del personale medico, 650.000 in ristrutturazione di reparti e attrezzature scientifiche e ha formato oltre 100 volontari presenti nei reparti sette giorni su sette. Non solo numeri ma dati reali che raccontano l'impegno profuso ogni anno, in un'ottica di assistenza globale, per promuovere progetti e azioni che possano migliorare la qualità della vita dei pazienti pediatrici della Clinica De Marchi del Policlinico di Milano.

Per info: www.fondazionedemarchi.it

UFFICIO STAMPA: Atlantis Company

Roberta D'Urso: 375.6654839 – roberta.durso@atlantiscompany.it

Maria Chiara Zilli: 375.5637748 – mariachiara.zilli@atlantiscompany.it

FONDAZIONE DE MARCHI ONLUS

Francesco Iandola: 335.7743546 – info@fondazionedemarchi.it