



Editoriale

Eccoci di nuovo qua, pronti per ripartire a raccontarvi nuove storie e farvi scoprire i nuovi progetti della nostra scuola.

Come lo scorso anno scolastico, questo giornalino darà spazio ad alunni e, ogni tanto, anche a professori per scrivere degli articoli riguardanti ciò che sono i loro interessi.

Troverete rubriche come "succede a scuola" in cui, come dice il nome stesso, verranno descritte tutte le nuove iniziative proposte, per poi passare alle sempre interessantissime interviste ai professori. Sarà, inoltre, presente la classica recensione di un libro o di un film che ha particolarmente colpito uno di noi.

Immane sono, poi, i temi della musica e dello sport che accompagnano ogni giorno i più appassionati.

Come l'anno scorso gli articoli saranno pubblicati sul sito del nostro istituto nella sezione Planck News, che potete trovare nella Home page al link www.maxplanck.edu.it.

Ovviamente, chi volesse unirsi a noi e mettersi in gioco non esiti a farsi avanti!

Non serve essere dei super poeti ma se volete dedicare parte del vostro tempo a scrivere anche solo un articolo per esprimere le vostre passioni comunicatelo e diventerete parte della redazione.

Giulia Boffo 3BL

SUCCEDE A SCUOLA

Progetto Erasmus+

Prof.ssa Restivo, lei è la referente del progetto Erasmus+ destinato alle classi quarte. Può presentarcelo? Erasmus+ è il programma dell'Unione Europea nei settori dell'Istruzione, della Formazione, della Gioventù e dello Sport per il periodo 2021-2027. L'obiettivo è quello di promuovere lo sviluppo professionale e personale di tutti i cittadini appartenenti all'Unione Europea per colmare il divario in termini di conoscenze, abilità e competenze. Pertanto, Erasmus+ favorisce la mobilità individuale e di gruppo e offre la possibilità di formarsi, studiando o lavorando, in un altro Paese dell'UE. Per quanto riguarda il nostro istituto, 30 studenti delle classi quarte avranno l'opportunità di trascorrere un mese (19 maggio-17 giugno 2024) in una delle destinazioni previste dal progetto, Copenhagen, Lipsia o Madrid, durante il quale lavoreranno in aziende del territorio che verranno selezionate coerentemente all'indirizzo di studio dei partecipanti.

Perché partecipare al progetto Erasmus+? Ritengo che Erasmus+ sia un'occasione di crescita unica per i nostri ragazzi che avranno modo non solo di rafforzare

la conoscenza della lingua straniera e di acquisire nuove abilità tecniche, ma anche di confrontarsi con persone provenienti da altre culture, con costumi e tradizioni differenti. E', quindi, un momento di formazione a 360 gradi che permetterà ai nostri studenti di sviluppare competenze nuove spendibili successivamente nel mondo del lavoro.

Sarà possibile, nei prossimi anni, aumentare il numero di posti disponibili, a fronte delle richieste sempre numerose?

Il nostro istituto sta lavorando in un'ottica di internazionalizzazione. Lo scorso ottobre abbiamo presentato il progetto di accreditamento che, se verrà approvato, darà la possibilità sia agli studenti che ai docenti di intraprendere un'esperienza professionale e formativa in un altro paese. Pertanto, l'obiettivo per il prossimo triennio è certamente quello di migliorare l'offerta formativa della nostra scuola e permettere agli studenti di svolgere tirocini all'estero e ai docenti di sperimentare attività di job shadowing e/o seguire corsi di formazione.

LO ABBIAMO CHIESTO A...

Tra informatica e intelligenza artificiale

Prof. Ventili, lei insegna informatica nel nostro Istituto e “da giovane” (ce lo passi!) ha lavorato come programmatore di videogiochi. Innanzitutto, secondo lei, perché l'informatica è considerata tipicamente maschile?

Purtroppo è una piaga che affligge quasi tutte le materie STEM.

Non so dare una risposta precisa: a mio avviso il problema nasce da una combinazione di pregiudizi verso i contenuti del percorso di studi e dalla sinergia complicata presente tra maschi e femmine durante gli anni delle scuole superiori, che rende difficile essere l'unica ragazza in una classe maschile (avevo due compagne di classe, al triennio e, basandomi sui miei ricordi, temo non si trovassero molto bene in classe). Il che è davvero un peccato: tutte le colleghe con cui ho studiato all'università e lavorato dopo la laurea erano analiste, sviluppatrici e *tester* con i fiocchi: diverse volte il punto di vista “femminile” ha migliorato il risultato di un progetto.

Spero davvero che questo circolo vizioso si spezzi: il mondo del lavoro ha bisogno di più informatiche! **E!**

Ora una domanda difficilissima soprattutto per l'esiguo spazio a disposizione. L'Intelligenza Artificiale: un rischio o una risorsa?

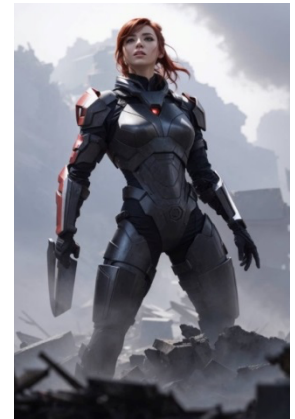
La domanda è davvero difficile, perché la risposta è banale con un bel "ma" a corredo! Esattamente come l'informatica si è dimostrata una risorsa, automatizzando e velocizzando calcoli estremamente complessi, consentendo una fortissima accelerazione del nostro sviluppo tecnologico, anche l'IA è sicuramente



una risorsa. E' necessario che, per assicurarsi che venga utilizzata in modo che porti beneficio all'umanità, la normativa che la governa sia all'altezza delle sfide che questa nuova tecnologia porta. Nel momento in cui conduciamo quest'intervista,

purtroppo, non è assolutamente così; l'esempio più diffuso oggi è quando gli artisti trovano copie del loro lavoro leggermente ritoccate.

Un esempio qualsiasi: il bellissimo lavoro di @AlexineSkiba, che ho allegato nella precedente colonna, viene usato per dar vita al derivato (a mio



avviso di qualità inferiore) che vedete qui a destra, senza che l'autore possa opporre alcun rifiuto, dato che non è stata richiesta autorizzazione. Ora, se a livello normativo non riusciamo a fronteggiare una sfida così semplice, cosa succederà quando sarà necessario passare a quelle più complesse, come ad esempio impedire che l'IA manipoli il mercato azionario generando notizie infondate, ma verosimili? O impedire che istighi al suicidio qualcuno?

Per questo la risposta alla domanda originale è complicata: secondo me è uno strumento estremamente prezioso, come il tritolo o la macchina a vapore, che ha sicuramente il potenziale di migliorare la condizione di vita dell'essere umano. A patto, però, che si cerchi di prevenirne il più possibile gli usi impropri.

(Immagini per cortesia di @AlexineSkiba, via [Twitter](#))



INTERVISTA AI PROF

Tra strani esperimenti e consigli agli studenti

Dino Guerra è un insegnante di chimica all'Istituto Max Planck. Lo abbiamo intervistato e ha risposto alle nostre domande.

Qual è l'aspetto che predilige nell'insegnamento?

La soddisfazione di trasmettere le conoscenze che ho acquisito e vedere i ragazzi che comprendono gli argomenti che tratto.

Che cosa pensa del progetto di rinnovazione della scuola?

Innovare la scuola è importante, come lo è trovare un modo per interessare i ragazzi alle varie discipline. Non c'è un metodo unico. Per me è importante fare crescere nei miei ragazzi la curiosità, trovando tutte le strategie possibili.

Qual è la sua esperienza di laboratorio preferita?

L'esperienza di laboratorio che più mi ha emozionato è stata quella di veder crescere in una provetta, a partire da un embrione estratto da un seme non ancora maturo, una piantina di *Taxus baccata* (un albero dell'Ordine delle Conifere, detto "albero della morte", NdR). La polpa rossa attorno al seme è l'unica parte non tossica della pianta. Dalle foglie e in particolare dalla corteccia si estrae un antitumorale di largo spettro.

Come fa ad interessare gli studenti?

Cerco di interessare gli studenti creando curiosità, raccontando le mie esperienze legate alla disciplina che insegno.

Ha mai studiato o lavorato all'estero?

Non ho mai lavorato all'estero e non ho mai colto l'occasione di partecipare a progetti Erasmus.

Che cosa pensa dell'attuale situazione scolastica della scuola?

La scuola italiana è una delle migliori al mondo. Peccato che le numerose riforme abbiano bloccato e rallentato il rinnovamento.

Ha suggerimenti per gli studenti delle classi prime?

Suggerirei agli studenti del primo anno di pressare gli insegnanti in modo da ottenere da loro il massimo. Essere curiosi è il primo passo per scoprire il mondo scientifico che ci circonda. Dovete essere curiosi e fare molte domande a chi vi sta attorno. Anche proporsi è sempre importante: i ragazzi devono imparare a farlo perché troveranno sempre qualche docente pronto ad ascoltarli.

Giosuè Poletto 1D

MUSICA

Tra note e neuroni

“La musica dà un'anima all'universo, ali alla mente, volo all'immaginazione”. Queste parole intemporalmente di Platone catturano perfettamente il potere della musica di connettersi con la nostra mente, essendo in grado di catturare le nostre emozioni, stimolare la creatività e trasformare il nostro umore.

Ma com'è possibile che la musica influenzi il nostro stato d'animo? Una domanda simile se l'è posta l'Università di Montreal che ha deciso di ricercare i motivi per cui alcune note musicali possano renderci felici e si è giunti alla conclusione che esse stimolano la produzione di dopamina, ovvero il neurotrasmettitore associato al piacere.

Un ulteriore fenomeno studiato è il miglioramento delle abilità cognitive come l'attenzione, la memoria e l'elaborazione delle informazioni. La musica, attraverso la sua complessità, può infatti diventare terreno fertile

per l'esercizio della creatività, rendendo l'ascolto e la pratica musicale un viaggio affascinante attraverso i meandri della mente.

Chiaramente, questi e molti altri effetti della musica sul cervello possono avere anche varie applicazioni pratiche. Ad esempio, sapevate che la scelta delle canzoni nei supermercati non è casuale? Com'è facile riscontrare, infatti, la musica può influire sulla percezione del tempo e, in base al ritmo del brano scelto, è possibile influenzare inconsciamente la permanenza e la quantità di acquisti dei vari clienti.

In conclusione, la musica è molto di più di una semplice esperienza uditiva. È una forza che può condizionare profondamente il nostro cervello. Sappiate allora che la prossima volta che ascolterete la vostra canzone preferita, la vostra mente starà ballando su tale melodia dando “volo all'immaginazione”.

Elia Vendrame 3BL

SUCCEDE A SCUOLA

Incontri di storia contemporanea

Prof.ssa Gallo, quest'anno l'Istituto Max Planck ospiterà alcuni incontri di storia contemporanea. Di cosa si tratta? E' un'offerta formativa del Dipartimento di Lettere e Storia che i docenti dell'Istituto rivolgono agli studenti di tutte le classi quinte o ad alunni particolarmente interessati del triennio del Liceo e dell'ITIS, e ai colleghi. Si tratta di 8 incontri, dispiegati nell'intero anno scolastico 2023-24, che sviluppano soprattutto temi del secondo Novecento, sul duplice binario del contesto italiano e internazionale, con il tentativo di una prospettiva mondiale.

Come mai questa scelta proprio in un Istituto prevalentemente tecnico e scientifico come il nostro? Due ragioni. La prima squisitamente didattica: l'oggettiva difficoltà di giungere col programma di storia alla trattazione di argomenti fondamentali per comprendere le problematiche della nostra attualità. Si pensi – per fare un esempio emblematico e doloroso – alla questione israelo-palestinese, con la quale, infatti, si apre il ciclo di incontri, e che sarà curata dal prof. Nappi il prossimo 11 dicembre. La seconda ragione la definirei di tipo culturale: la Storia è una materia viva nella misura in cui ci consente di acquisire consapevolezza sul senso del nostro essere nel mondo insieme agli altri; fornisce risposte alle domande *Chi siamo? Da dove veniamo?* ma non consente autoesaltazioni

INCONTRI di STORIA contemporanea 2023/2024

11 DICEMBRE - PROF. NAPPI Il Medio Oriente tra decolonizzazione e conflitto israelo-palestinese	9 FEBBRAIO - PROF. CASAGRANDE 1989 il crollo del sistema bipolare
8 GENNAIO - PROF.SSA CORAZZIN L'Italia dalla Ricostruzione al Boom economico	20 FEBBRAIO - PROF.SSA GALLO Il caso Mattei
15 GENNAIO - PROF. NAPPI La Jugoslavia: 1945-1995	8 APRILE - PROF. BATTISTIN La strategia della tensione e gli anni di piombo
22 GENNAIO - PROF. BATTISTIN Cina tra comunismo e capitalismo	23 APRILE - PROF. CASAGRANDE PROF.SSA GALLO Come nasce l'Europa

ISTITUTO MAX PLANCK
h 14:00 - 15:30
Aula Magna

o semplificazioni, poiché il rigore storico impone di indagare sempre il punto di vista dell'altro. Mi vengono in mente le parole dello storico Luciano Canfora: "la Storia è il vademecum del cittadino che vuole essere libero". Ecco. Affrontare i temi cruciali del '900 a scuola, fuori dall'aula, in una dimensione condivisa, significa esercitare conoscenza e pensiero *insieme* e praticare quella che ogni insegnante, io credo, riconosce come la finalità più intima della comunità scolastica: essere e formare cittadini liberi, responsabili e consapevoli.

Andando nello specifico: cosa ci riserva questo ciclo di incontri? Ci sono le luci e le ombre della Guerra fredda:

il 1989 e il crollo del mondo bipolare col prof. Casagrande; la spinosa questione della Jugoslavia ancora col prof. Nappi; gli anni che vanno dalla Ricostruzione al boom economico con la prof.ssa Corazzin; il contorto caso Enrico Mattei nell'ambito della corsa al petrolio, di cui mi occuperò io; il fenomeno del terrorismo e la strategia della tensione, con il prof. Battistin, che si occuperà anche della fisionomia della Cina, nuova potenza mondiale; e, infine, con me e il prof. Casagrande, la nascita dell'Europa politica, tra idee, aspettative e realtà.

E allora, prof, buon lavoro e grazie per la vostra iniziativa!

MUSICA

La musica non muore mai

Ogni epoca ha uno o più generi musicali che la caratterizzano e, a sua volta, la musica rispecchia l'epoca in cui nasce. Forse per questo è più semplice accettare i generi che si imparano a conoscere durante la propria *età d'oro*, perché si impara a vivere secondo i valori espressi dalla musica che si ascolta, fondamentale nello sviluppo della propria personalità. Si impara a comprenderne i suoni tipici, i testi, gli ideali, e si entra in sintonia con il genere, fino quasi ad aggrapparsi. Bisogna tuttavia ammettere che di ogni epoca storica le canzoni che persistono nel tempo sono quelle più "degne" di essere ricordate, perché per definire la musica di un'epoca non si può basarsi solamente su un'opera, ma anche sull'insieme di tutte le opere minori che, per questo motivo, sono anche molto simili tra loro e, di conseguenza, non riescono ad avere un valido riconoscimento negli anni. Insomma, la musica rappresentativa di ogni epoca è formata dai capolavori fondamentali del genere e da moltissime opere minori. Pensiamo ad esempio al primo Rock 'n' Roll e al Rockabilly, che vanta artisti del calibro

di Elvis Presley e Jerry Lee Lewis, ma che è anche formato da moltissime canzoni molto simili, eppure considerate. E così, anche ai giorni nostri, in cui si stanno sviluppando molti generi derivanti direttamente dall'hip hop, dal rap americano e dall'EDM, come il trap, ci ritroviamo con una lunga serie di canzoni molto simili, che ci aiutano a identificare le caratteristiche principali del genere. La musica non può morire da un giorno all'altro: ogni periodo storico ha i suoi alti e bassi, sia fisicamente che artisticamente, ma non ce n'è mai stato uno in cui non si possa trovare almeno una canzone memorabile ed oggettivamente bella. Anche perché, per far sì che la musica, come tutte le arti, possa evolversi, c'è bisogno di almeno un musicista che osi più degli altri, che esca così memorabilmente dal coro da renderlo non solo eterno, ma anche importantissimo per lo sviluppo dei generi futuri. Perché l'arte è in continuo cambiamento e cambia con e grazie a noi che la ammiriamo. È il nostro specchio, che riflette il nostro tempo. E noi in alcun modo potremmo vivere senza di essa.

Christian Gorza 4AL

SPORT E STORIA

One team one country

Tra il maggio e il giugno del 1995 si giocò la coppa del mondiale di rugby in Sudafrica. Fino a non poco tempo prima questo paese era isolato dalla comunità internazionale e posto sotto embargo a causa della pratica dell'apartheid, la politica segregazionista operata dai bianchi nei confronti della popolazione nera.

Il presidente sudafricano del tempo, Nelson Mandela, straordinario simbolo della lotta contro l'apartheid, voleva sfruttare il campionato per rappresentare simbolicamente la possibilità di una convivenza pacifica nella nazione. Il Sudafrica, infatti, appena dopo il crollo dell'apartheid nel 1991, era un paese diviso internamente tra pochi ricchi bianchi, discendenti dei colonizzatori europei, e i numerosi poveri nativi di colore. Il mondiale di rugby portò, invece, tutte le fasce della popolazione a tifare per un'unica squadra, quella della propria nazione, e a generare nella

popolazione sudafricana un comune sentimento di appartenenza.

La finale tra Sudafrica e i fortissimi *All Blacks* della Nuova Zelanda ebbe luogo il 24 giugno 1995 all'Ellis Park Stadium di Johannesburg. La partita fu drammatica e si protrasse fino ai tempi supplementari con la vittoria dei sudafricani per 15 a 12. Memorabile fu il momento in cui Nelson Mandela consegnò la coppa nelle mani del capitano bianco della squadra, Jacobus François Pienaar, in una sorta di riconciliazione nazionale tra le due componenti (quella bianca e nera) in lotta da oltre due secoli.

L'evento ebbe numerosi risvolti sociali e politici, e ne venne tratto anche *Invictus*, film diretto da Clint Eastwood.

Niccolò Visentin 2A

SPORT

Footbike. Uno sport di inclusione

La footbike è un monopattino sportivo, molto più simile ad una bicicletta che ai tradizionali micro-monopattini a cui siamo abituati. Questo mezzo nasce in Finlandia nel 1994 come attrezzo d'allenamento per lo sci di fondo, dal quale deriva la spinta alternata con entrambe le gambe.

Nel Nord Europa diventa velocemente un'attività a sé stante e riesce ad aggregare partecipanti provenienti sia dalla corsa che dal ciclismo, nonché atleti con background differenti, dagli sciatori ai pattinatori. Il gesto è molto spontaneo: sfrutta la forza muscolare dell'atleta a tutto tondo, coinvolgendo sia la parte alta che la parte bassa del corpo.

L'inventore della footbike si chiama Hannu Vierikko, un medico finlandese, appassionato di corsa e atleta di sci nordico. L'ha creata a metà degli anni '90 per mantenersi in allenamento, senza gravare troppo sulle articolazioni. La creazione originale si chiama Kickbike e, grazie ad un altro atleta finlandese, Alpo Kuusisto, si è diffusa in tutto il mondo. Nell'estate del 2000, infatti, Kuusisto ha attraversato l'Europa a bordo di una footbike, viaggiando tra Olanda, Germania, Repubblica Ceca ed Italia per promuovere e far conoscere questo fantastico mezzo.

La footbike è volta all'inclusione proprio per la facilità del suo utilizzo. Questo sport, inoltre, è adatto a persone che presentano



disabilità motorie, cognitive e comportamentali, dato che permette loro di allenarsi e di fare movimento all'aperto e in sicurezza. Hanno la possibilità di socializzare e soprattutto possono raggiungere degli obiettivi concreti, in competizione con i loro coetanei, senza alcuna distinzione.

La Federazione Italiana Footbike ha ideato i progetti *Autista Footbike* e *Autista Footbike va a scuola*. Entrambi i progetti sono mirati principalmente all'inclusione di ragazzi autistici e neurotipici, ma il primo si estende ad ogni tipo di disabilità, mentre il secondo si prefigge l'obiettivo di applicare un'inclusione rovesciata o invertita.

Di norma quando si va nelle scuole a promuovere un'iniziativa

va sportiva, ci si rivolge ai ragazzi normodotati e il ragazzo disabile viene incluso nell'attività solo se l'iniziativa sportiva può essere proposta anche per lui. In questo caso, invece, sono invertiti i termini e si rivolge ai ragazzi disabili che – data la specificità del progetto - includeranno i compagni di classe normodotati.

In sostanza la promozione avviene esattamente dove c'è un ragazzo autistico ed i suoi compagni verranno inclusi nel progetto proprio grazie a lui. Il ragazzo autistico finisce per includere i compagni normodotati.

Gioia Cendron 2I

RECENSIONE

Il buio oltre la siepe

Il buio oltre la siepe è un romanzo scritto da Harper Lee e pubblicato nel 1960, ambientato nella piccola città di Maycomb, in Alabama, durante gli anni '30. Scout Finch, una giovane ragazza, ci racconta della sua vita e di quella della sua famiglia, in particolare di suo padre, l'avvocato Atticus Finch, di cui ha grande stima.

Uno degli elementi più interessanti del romanzo è il personaggio di Boo Radley, un uomo misterioso che vive in una casa, da cui non esce mai, vicina a dove vivono Scout e suo fratello Jem. La sua presenza suscita molte voci e paure in tutta la comunità, tutti pensano che sia un individuo pericoloso. Scout, Jem e il loro amico Dill, che vive vicino a loro durante il periodo estivo, sono affascinati, ma allo stesso tempo impauriti da questa figura misteriosa e vogliono sapere di più su di lui. Alla fine del racconto Boo Radley si rivela essere una persona gentile e per nulla pericolosa.

Il romanzo affronta temi cruciali, tra cui razzismo, ingiustizia e la lotta per i diritti civili negli Stati Uniti. Atticus Finch è incaricato di difendere un uomo di colore, Tom Robinson, falsamente accusato di aver violentato una donna bianca, Mayella Ewell. Successivamente a una serie di lunghi processi e nonostante fosse evidente l'innocenza di Tom Robinson e che Mayella Ewell stesse mentendo durante le dichiarazioni in aula, la corte



Atticus Finch e Boo Radley nel film *"Il buio oltre la siepe"* di Robert Mulligan.

decise di condannare a morte l'imputato esclusivamente per motivi razziali, in quanto Tom era di colore, e la signorina bianca.

Il libro descrive perfettamente il razzismo diffuso nel sud degli Stati Uniti. Le persone di colore venivano considerate inferiori e spesso erano sfruttate e denigrate. Di fronte alla legge non avevano speranze di essere ascoltate neanche come testimoni e spesso venivano accusate ingiustamente dalle persone bianche, come nel caso affrontato da Atticus.

Tom Robinson, una volta condannato a morte cerca di evadere dal carcere, ma nel tentativo di scappare viene colpito e ucciso da una guardia di sicurezza. L'autore, Harper Lee, utilizza questa tragedia per

evidenziare la brutalità del sistema giudiziario e la profonda e radicata concezione razziale dell'Alabama degli anni '30.

Scout, Jem e Dill sono testimoni del razzismo che circonda il processo di Tom Robinson. Il libro esplora il conflitto tra la giustizia e la moralità personale e presenta una riflessione profonda sulla natura umana.

Il buio oltre la siepe offre dunque un commento sulla società dell'epoca e sugli orrori del razzismo. Il libro è una testimonianza della lotta per la giustizia e l'uguaglianza tra bianchi e persone di colore e rimane un'opera letteraria iconica della letteratura americana, conosciuta in tutto il mondo.

Davide Piccoli 3BL

CURIOSITÀ

I videogiochi fanno male?

Oggi vorrei parlarvi degli effetti dei videogiochi sul cervello umano, sia infantile che adulto.

Alla prima domanda che può sorgere, “I videogiochi fanno male?”, occorre rispondere NO, ma solo se usati in maniera corretta!

Sin dagli anni '80 ci sono degli studi, corroborati di recente dall'Università di Oxford la cui ricerca è stata pubblicata sulla rivista accademica *Royal Society Open Science*, grazie ai quali si è scoperto che i videogiochi normalmente non fanno male, bensì consentono lo sviluppo di alcune “abilità” ulteriori; infatti diminuiscono il tempo di reazione, migliorano la coordinazione oculomotoria e, in alcuni casi, aumentano addirittura l'autostima di chi ne fa uso.

I videogiochi sono usati in alcuni casi anche come terapia per bambini con difetti cognitivi e con problemi di sviluppo.

Ovviamente se ne si fa un uso spropositato, non si avranno benefici bensì degli svantaggi, con effetti sociali notevoli e gravi, come la tendenza all'introversione e alla sedentarietà, l'assenza di qualsiasi sport o, in generale, di vita sociale, fino agli eccessi tipici della ludopatia. Per capire se si è dipendenti dai videogiochi ci sono fondamentalmente dieci



criteri, che possono rappresentare delle spie da tenere in considerazione, per capire il proprio livello di dipendenza dai videogiochi:

- 1) se non si gioca si è nervosi;
- 2) crisi di astinenza;
- 3) aumento della quantità di tempo speso a giocare, con difficoltà ad interrompere il gioco;
- 4) rinuncia ad altre attività;
- 5) continuare a giocare nonostante i problemi causati dal gioco;
- 6) mentire sul tempo trascorso a giocare;
- 7) perdita delle relazioni sociali;
- 8) perdita di opportunità lavorative;
- 9) peggioramento del rendimento scolastico;
- 10) utilizzo del gioco per evitare di affrontare emozioni negative,

in una sorta di fuga dalla realtà.

Degli studi provano però che soprattutto sotto i 25 anni è difficile controllare decisioni ed impulsi perché la corteccia prefrontale (la parte del cervello che controlla impulsi e decisioni) non è ancora del tutto sviluppata. Oltretutto i videogiochi aumentano anche i livelli di dopamina, ovvero il neurotrasmettitore che ha effetti sull'umore, il che sarebbe il vero responsabile della difficoltà di interrompere la propria dipendenza dal gioco, perché – esattamente come una droga – più se ne ha e più se ne vuole.

Edoardo Cabrini 2M