

Ruzzle mania per 2 milioni di italiani: si studia la prevenzione a scuola

di **Redazione**

01 Febbraio 2013 - 10:32



Sono due milioni gli italiani che giocano a Ruzzle, il nuovo rompicapo enigmistico con cui, avendo a disposizione 12 lettere, bisogna costruire più parole possibili: lo fanno con lo smartphone o attraverso Facebook e sta diventando una nuova dipendenza.

Lo affermano il giornalista Mario Campanella e la psichiatra Donatella Marazziti, autori di un progetto sulle cyberdipendenze all'esame del ministero della Pubblica istruzione.

Per Campanella e Marazziti, "è sconcertante la rete trasversale di giochi che coinvolge principalmente gli adulti, divenuti 'adultescenti' - affermano in una nota - che sono capofila nella proposizione costante e ossessiva di modalità ludiche e diventano cattivo esempio per i più giovani. In Ruzzle, con 12 lettere bisogna costruire tante parole e questo diventa un esercizio dialogico penoso e perpetuo, che peraltro toglie tempo al lavoro e allo studio, con una competizione che risulta assai incomprensibile e deleteria proprio per la presenza di persone ultraquarantenni".

"Il tempo medio impiegato - proseguono - è di 3-4 ore al giorno, con punte di 6 ore e quindi con una copertura del tempo sociale quotidiano che arriva a sfiorare il 50%. Abbiamo trasmesso qualche settimana fa un progetto pilota, validato dalla presidenza della Camera, alla direzione generale del ministero della Pubblica istruzione, che riguarda la

necessità di coinvolgere gli studenti in un'ampia e articolata opera di prevenzione, che arrivi anche a sensibilizzare il mondo adulto".