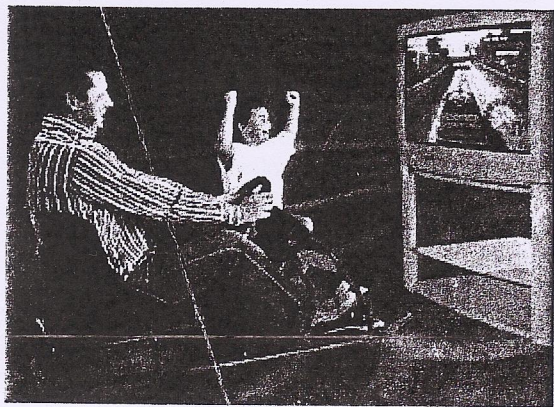


I videogiochi ormai rappresentano il passatempo preferito di molti bambini e ragazzi; la diffusione di Internet e il lancio del personal computer hanno contribuito significativamente alla diffusione di tale fenomeno. Si è inoltre assistito al massiccio coinvolgimento dell'industria dell'intrattenimento elettronico che, nell'ultimo ventennio, ha coinvolto un universo sempre più diversificato di videogiocatori; tale diversificazione, che ha comportato la nascita di videogame con contenuti "per adulti", ha portato, come conseguenza negativa, il fatto che tali giochi elettronici vadano di frequente in mano a bambini, spesso regalati loro da genitori o da parenti il più delle volte ignari dei loro contenuti.

In seguito ad un'attenta analisi condotta a livello mondiale volta ad indagare gli eventuali effetti socializzanti di media e new media, è stato possibile notare un'enorme differenza fra i paesi con un basso livello di industrializzazione, come l'Africa e l'India, e i paesi industrializzati. Nei primi il ruolo dei media (principalmente televisione e radio) riveste ancora una funzione altamente socializzante: è molto comune il fenomeno che, a causa della bassa diffusione di tali apparecchi, adulti e bambini si riuniscano insieme per guardare e commentare un programma; viceversa, nei paesi industrializzati, l'alto tasso di concentrazione di media e new media nelle famiglie, aggravato dal fatto di concentrare l'ubicazione di televisione e computer nella stanza dei ragazzi, provoca come effetti principali fruizione individuale e isolamento.

Oltre a sostanziali mutamenti nelle abitudini e negli stili di vita delle nuove generazioni, la sempre più massiccia diffusione dei videogiochi ha portato



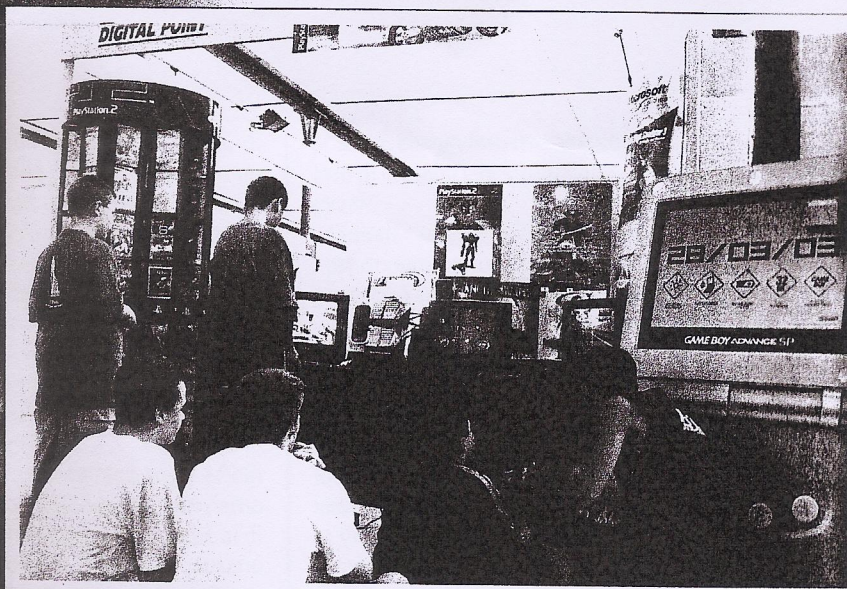
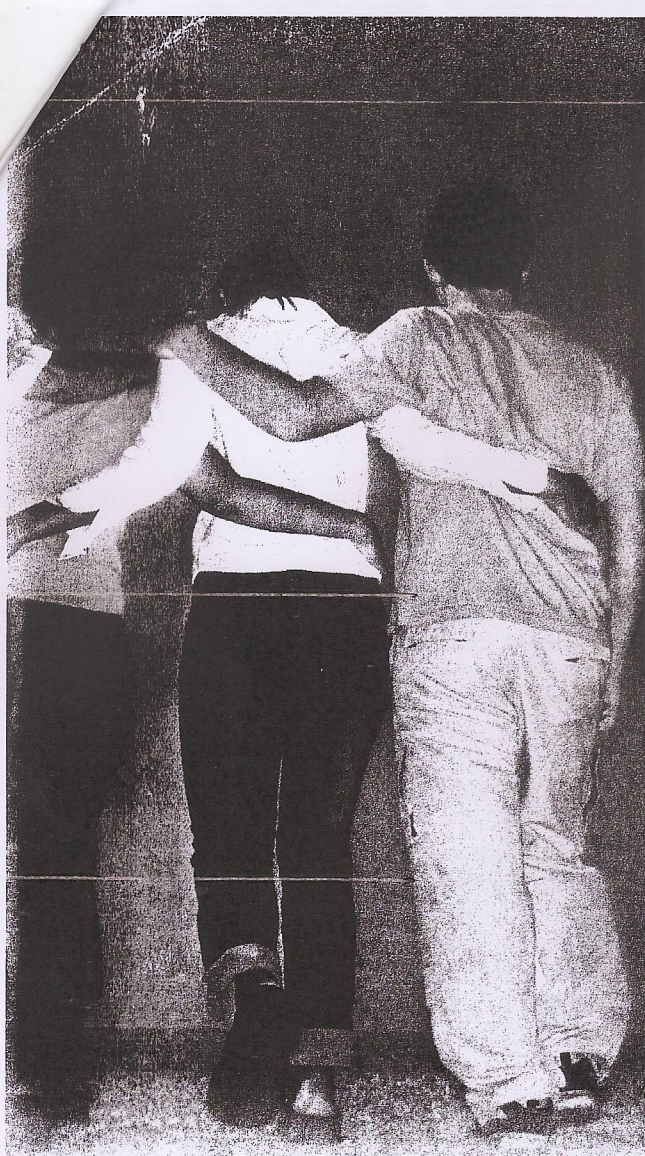
## BAMBINI E VIDEOGIOCHI

Loredana Angeloni - Psicologa

diverse conseguenze: fatti di cronaca mettono in evidenza atteggiamenti socialmente pericolosi in fasce d'età sempre più basse; numerose e in continuo aumento sono le segnalazioni di episodi di imitazione di comportamenti tipici di protagonisti di film e di giochi elettronici, gli stessi spesso considerati dai bambini come eroi da emulare. Dati allarmanti segnalano inoltre un sempre maggior numero di bambini, con in comune l'uso indiscriminato di videogame, che presentano sintomi come ansia generalizzata, attacchi di panico e deficit dell'attenzione con iperattività.

Tali fatti, di grave entità hanno fatto nascere l'esigenza sempre più impellente, in studiosi e professionisti del settore, di effettuare numerose ricerche a carattere scientifico sugli effetti causati dall'uso dei videogame. Tali ricerche indagano sui diversi effetti che l'uso dei giochi elettronici può causare nei bambini. In particolare sorgono diversi interrogativi; ci si domanda: i videogiochi, nei bambini, producono aggressività? Ne riducono la creatività? Migliorano o peggiorano l'apprendimento?

Facendo una panoramica sugli effetti generali dei videogiochi possiamo sottolineare come questi, al di là del genere specifico e del messaggio più o meno violento in essi contenuto, presentino caratteristiche fisiche comuni: sono tutti



indistintamente caratterizzati dal fatto di contenere immagini e sequenze veloci, flash intermittenti, luci ed ombre e contrasti di colore molto netti. Tali caratteristiche portano nel soggetto, in particolare nel bambino, eccitazione unita a piacere, dipendenza e disturbo dell'attenzione. Gli effetti dei videogiochi sui giovani utenti possono essere amplificati o diminuiti in base a caratteristiche di personalità (per esempio, a seconda se ci troviamo di fronte ad un bambino più o meno razionale o più o meno sensibile), in base all'età (la fascia più a rischio è quella compresa fra i sei e i dieci anni, poiché l'uso indiscriminato dei videogiochi in tale età comporta una significativa influenza nei processi emozionali e di razionalizzazione) e in base al ruolo più o meno attivo dei genitori. Considerando tali fattori, l'uso dei videogiochi nei bambini può causare come effetti generali: disturbo d'ansia, attacchi di panico, stanchezza, irritabilità e deficit dell'attenzione con iperattività. Considerando gli effetti causati dai videogiochi su soggetti a rischio - vale a dire su bambini in cui sono già presenti stati ansiosi, attacchi di panico, disturbi dell'attenzione, iperattività, aggressività e, in genere, uno scarso controllo delle emozioni - il loro uso soprattutto se indiscriminato può portare ad un grosso peggioramento di tali sintomi e ad un ritardo sul loro recupero.

Una ricerca effettuata dal BHC (Brain Health Centre, Centro studi e ricerche cliniche neuropsicofisiologiche) dimostra come un gruppo rappresentativo di bambini con i sintomi sopra descritti presentavano, come fattori anamnestici comuni, l'uso indiscriminato della play-station, la dipendenza da essa (aggravata dall'impossibilità del genitore di far spegnere l'apparecchio), la presenza di incubi notturni e la paura che mostri e teschi potessero diventare reali. Inoltre è emerso come tali effetti fossero maggiormente e più velocemente risolvibili in bambini in cui a casa veniva tolta loro la play-station.

Numerosi studi condotti nell'ambito delle neuroscienze hanno inoltre stabilito che tali effetti dannosi sono prodotti dal coinvolgimento di aree cerebrali specifi-

che: in particolare, un'importante ricerca segnalata dal settimanale britannico Observer e condotta dal professor Ryuta Kawashima dell'Università di Tokyo, dimostra come l'uso dei videogame stimoli esclusivamente l'attività delle aree cerebrali associate alla vista e al movimento, mentre inibisce l'attività dei lobi frontali, aree deputate alla gestione del comportamento umano, delle emozioni, della memoria e dell'apprendimento; è nei lobi frontali che risiedono le funzioni di autodeterminazione, progettazione, perseveranza e volitività. Quindi i videogiochi, inibendo tali aree, comportano nei bambini una minore abilità nel controllo dei comportamenti aggressivi e nella gestione delle emozioni. Sempre secondo il professor Kawashima, nei bambini il comportamento aggressivo e la tendenza a perdere il controllo non è tanto provocato dal messaggio violento contenuto nei videogiochi, ma è causato soprattutto dalla mancata attivazione di tali aree. Di conseguenza, lo sviluppo deficitario di tali zone comporta un minor controllo nei processi cognitivi e nel comportamento; quindi i videogiochi, arrestando l'attività dei lobi frontali, aree cerebrali in via di sviluppo fisiologicamente fino ai vent'anni, ostacolano nel bambino la sua capacità di poter controllare gli elementi antisociali del suo comportamento.

Da tali ricerche emerge dunque come l'aggressività nei bambini possa essere stimolata dall'uso dei videogiochi: in particolare, se analizziamo il contenuto di violenza presente negli stessi, possiamo notare come esso sia presente in misura maggiore nei gio-

chi di azione seguiti da quelli di strategia, di sport, di avventura; nella prima categoria sono presenti molte scene ad alto tasso di violenza con azioni rivolte ad esseri umani. Tali immagini inducono violenza nel bambino in quanto trasmettono un esplicito messaggio di violenza vista come soluzione facile ed efficace e priva di conseguenze "dannose"; il bambino, nel videogioco, "crea" e partecipa alla violenza, il che comporta anche una forte desensibilizzazione alla violenza stessa.

Dopo questa breve panoramica sugli effetti derivanti dall'uso dei videogame, possiamo concludere dicendo che tutti i videogiochi, al di là del messaggio più o meno violento, causano effetti nocivi sul comportamento del bambino. È stata inoltre verificata l'esistenza di una relazione diretta tra uso dei videogiochi, basso grado di immaginazione e creatività, iperattività e comportamenti aggressivi.

Tuttavia è giusto sottolineare la presenza sul mercato di particolari videogiochi che, se usati a scopo didattico, sono in grado di stimolare e ottenere effetti positivi sull'apprendimento e sulle capacità psicomotorie, riuscendo a favorire anche degli effetti socializzanti; esempi tipici di tali videogiochi sono quelli che insegnano al bambino a costruire una città pianificandone le esigenze, e alcuni giochi di esplorazione che permettono di scoprire o esplorare aree geografiche alla ricerca di un tesoro nascosto.

L'uso di tali giochi, unito all'esigenza di creare una sempre maggiore consapevolezza nei genitori e negli insegnanti dell'esistenza dei loro effetti nocivi, può portare ad un uso intelligente e prosociale dei videogame; in questo senso è importante anche segnalare, come area d'intervento, il progetto della media education, inteso come progetto di educazione permanente da estendere a tutta la vita dell'individuo.

Si assiste così ad uno spostamento degli obiettivi di studio di ricercatori e studiosi: essendo ormai noti gli effetti nocivi che comporta l'uso indiscriminato dei media e new media, è ora importante riuscire a limitare questi ultimi potenziando, di contro, gli effetti

positivi, che un loro uso attento può avere nella fase di crescita e di evoluzione di bambini e ragazzi.

Quindi i videogiochi hanno solo effetti dannosi oppure un loro uso consapevole e intelligente può supportare la crescita del bambino?

A questo interrogativo è possibile rispondere sottolineando ancora una volta il ruolo attivo della famiglia e della scuola, che devono saper creare nel bambino la consapevolezza e quindi la possibilità di scegliere i tempi e i modi del loro uso senza dipendenza. È necessario non lasciare mai "parcheggiato" il bambino davanti al videogioco, come se fosse un'economica e sempre disponibile baby sitter, ma sarebbe preferibile giocare insieme a lui creando in tale modo un ulteriore momento di scambio.

Sarebbe poi opportuno anche far giocare con i videogiochi più bambini insieme promuovendo così il gioco di squadra, la collaborazione e la cooperazione fra loro. In questo modo, giocando e parlando insieme, si potranno creare le premesse per una consapevolezza dei rischi del gioco passivo ed indiscriminato, si potrà aiutare il bambino a sviluppare una critica costruttiva verso l'informazione artificiale e pilotata rendendolo sempre più attivo e, quindi, in grado di difendersi di fronte agli svariati messaggi proposti da televisione e videogiochi.

Siamo in un'era tecnologica e non la possiamo fermare: sarà invece intelligente e utile accettarla cercando di utilizzarla e rivolgerla in positivo, appunto con un uso consapevole e critico, i mezzi che ci offre la tecnologia che possono, se così usati, addirittura diventare una possibilità di potenziamento di molti aspetti di crescita del bambino, come lo sviluppo delle sue capacità psicomotorie, l'apprendimento e il livello di concentrazione.

Ribaltiamo quindi con un uso corretto questo bombardamento tecnologico, rendiamolo un ulteriore strumento per la nascita dell'individuo cosciente: la televisione non deve condizionare la nostra vita, non sono i videogiochi che "decidono" di giocare con noi creando dipendenza ma sarà l'individuo in grado di usare e comandare il proprio cervello a decidere in ogni momento come usarli e come gestire i messaggi proposti.

Il compito non è facile ma la conoscenza dei rischi da parte degli educatori è il primo importante passo per "aggiustare il tiro" ed iniziare un nuovo cammino non più rifugiandoci nell'idea di una utopistica società avulsa dalla tecnologia, ma viceversa imparando a vivere pienamente la nostra epoca con tutti i suoi aspetti peculiari; sarà importante evitare di subirla passivamente ma cercare di avere in essa un ruolo attivo in cui saremo in grado di utilizzare per un fine giusto ed evolutivo tutti i mezzi che ci offre la tecnologia. □

