

"BAMBINI E VIDEOGIOCHI: UN'INTERAZIONE DA REGOLAMENTARE"

di *Eliseo Ghisu*

E' sotto gli occhi di tutti come nell'ultimo decennio le abitudini di gioco della maggioranza dei bambini e degli adulti siano state influenzate dall'utilizzo sempre più massiccio dei nuovi videogiochi. Attraverso mirate politiche di marketing le multinazionali del videogioco hanno moltiplicato l'offerta, abbattendo i prezzi e allargando così la popolazione di videogiocatori. I più attenti alle offerte del settore, ricorderanno la discesa continua dei prezzi delle console direttamente proporzionale all'allargarsi della fetta di mercato (quella che i produttori chiamano la massa critica).

La presa di coscienza dei rischi insiti nell'utilizzo indiscriminato e invasivo del videogioco nella vita del bambino, deve rappresentare un compito ineludibile da parte delle figure educative. Non possono essere infatti trascurate le potenzialità negative insite nello scarso controllo nell'utilizzo delle piattaforme di gioco.

Arriveranno nei tempi futuri sempre più studi (così come già la letteratura è fornita) che ci chiariranno le correlazioni per esempio tra disturbi del comportamento e utilizzo massiccio di videogiochi. Anche la televisione alle sue origini, veniva salutata come un diversivo eccitante e da ricercare. Non si consideravano le implicazioni psicologiche nei rapporti interpersonali che porteranno anni avanti la saggezza popolare ad affermare che "la televisione è la rovina delle famiglie", in grado di sostituire il dialogo interpersonale e toglierci la capacità più umana: il pensiero. Appare quindi opportuno anticipare delle prese di coscienza più amare e cominciare da subito a considerare i fattori di rischio. Appare opportuno aprire gli occhi.

Abbiamo visto come le attività di gioco sociale risentano dell'affermarsi di tali nuove abitudini nella vita dei bambini, col risultato di far crescere bambini più esposti sia alla solitudine e meno capaci di entrare in relazione con l'altro. Il bambino ha il suo videogioco preferito: perchè chiedere di fare uno sport? perchè ricercare l'amico di scuola? perchè pensare di fare qualcosa che non sia già dentro il dischetto del gioco?

Non tralasciamo i pericoli della cattiva alimentazione sedentaria spesso sempre più compagna dei solitari pomeriggi di videogioco. Ecco dunque riproporsi nella vita familiare la scena di bambini che davanti allo schermo televisivo o con il videogioco portatile consumano quantità incontrollate di junk food: un cibo ricco di grassi e proteine con scarsa qualità nutrizionale, facile da reperire e che secondo quanto attestato da alcune ricerche provoca anche meccanismi di dipendenza. Esempi di junk food sono le caramelle, le patatine, i fast food. Altra problematica strettamente associata alla vita sedentaria del videogiocatore è quella del tempo sprecato e non utilizzato in attività socialmente più costruttive e salutari come la partecipazione ad

un gruppo sportivo. Elementi che incrociandosi provocano altre problematiche sanitarie (es. obesità) o psicologiche (es. scarsa autostima, scarse abilità sociali, scarso senso di autoefficacia).

Appare dunque sempre più opportuno mettere al centro dell'attenzione quanto, seppure all'apparenza sembri innocuo, contiene in sé le potenzialità di un danno.

Appare necessario che l'utilizzo dei videogiochi venga regolamentato coscientemente da parte dell'adulto responsabile. Non sarà compito del bambino, Lucignolo costituzionalmente dedito alla ricerca del piacere, recedere da quell'ingresso sempre più continuo nel mondo virtuale del paese dei balocchi dove le caratteristiche di immersività del videogioco lo assorbono in un gorgo di luci e immagini. Sarà compito dell'adulto responsabile verificare con quale videogioco il bambino trascorra il suo tempo, dal momento che il mercato è saturo di titoli che insegnano la violenza e la prevaricazione sull'altro. Non sarà il bambino ad operare con una coscienza critica su quanto per mode o meccanismi di imitazione gli capiterà tra le mani, né tantomeno le multinazionali del videogioco ad evitare l'esposizione ai contenuti violenti e alle morali degradanti. Per loro i nostri bambini sono una massa critica, consumatori senza anima da spremere come limoni. Un'ultima considerazione: non demonizziamo i videogiochi, controlliamone i contenuti e l'uso che ne viene fatto e soprattutto ridiamo al bambino il suo potenziale creativo, non accettiamo che questo venga confezionato dall'immaginazione altrui. Il bambino ha la sua immaginazione, permettiamogli di usarla.