

Scheda 14

I VIDEOGIOCHI, GLI STILI DI VITA E LA SALUTE MENTALE DI BAMBINI E ADOLESCENTI¹

INTRODUZIONE

Affrontare il tema dei videogiochi e del loro rapporto con le nuove generazioni significa entrare a pieno titolo in quello che è oggi uno dei dibattiti più accesi nell'ambito della letteratura scientifica specializzata, cui hanno preso parte, anche per la novità rappresentata dal mezzo tecnologico, gli ambiti disciplinari più disparati, dalla sociologia alla psicologia, dalle scienze cognitive alle teorie delle comunicazioni di massa, dalla semiologia all'estetica. Il videogioco è un medium, una forma nuova di linguaggio e una forma d'intrattenimento, il suo studio rientra allora senz'altro nell'ambito della psicotecnologia, nuova scienza che si occupa di studiare l'effetto psicologico e psicopatologico dei media e delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Di recente, giovani studiosi di preparazione multidisciplinare, hanno dato vita a quelli che oggi si suole chiamare *games studies*, diventati ultimamente «una disciplina autonoma di insegnamento e di ricerca, il cui programma non è soggetto alle pretese tiranniche di una comunità accademica accondiscendente, quando non apertamente ostile» (Aarseth, 2002). Oggi si stima d'altronde che il numero di videogiocatori superi i 140 milioni di utenti (per lo più della fascia di età giovanile) e che la tendenza sia in crescita. Inoltre l'età media dei fruitori sembra essersi abbassata considerevolmente: già nella fascia di età 3-5 anni sarebbe riscontrabile un popolo di utenti caratterizzato per genere (i maschi sarebbero in maggioranza – Istat, 2005), secondo un trend che si mantiene a tutte le età.

Il tema del rapporto fra bambini e videogiochi si è sviluppato secondo tre teorie principali: la *general arousal theory* che suggerisce che i bambini provino eccitazione per gli argomenti che incontrano il loro gradimento e interesse; la *social learning theory*, secondo la quale anche il videogioco è una forma di attività sociale attraverso cui apprendere; la *catharsis theory*, secondo cui i bambini, vivendo

¹ La presente scheda è stata redatta dal Prof. Daniele La Barbera, Ordinario di Psichiatria, Dipartimento di Neuroscienze Cliniche dell'Università degli Studi di Palermo; Dott.ssa Laura Ferraro, Assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Neuroscienze Cliniche dell'Università di Palermo; Dott.ssa Lucia Sideli, Dottoranda di ricerca in Neuroscienze e disturbi del comportamento presso il Dipartimento di Neuroscienze Cliniche dell'Università di Palermo.

determinati sentimenti e situazioni nel gioco, ne sperimentano l'effetto catartico (Choi, 1997).

In questa sede si cercherà di analizzare brevemente rischi e vantaggi di questo nuovo strumento così amato e diffuso, attraverso la comprensione del suo rapporto con il mondo giovanile, in un'ottica di promozione della salute e di prevenzione del disagio correlato al loro eventuale abuso.

DATI SUL CONSUMO ITALIANO DEI VIDEOGIOCHI: PROFILO DEL GIOCATORE E MOTIVAZIONE AL GIOCO

Secondo il Secondo Rapporto annuale sullo stato dell'industria videoludica in Italia (Aesvi, 2006), pubblicato nel settembre 2006, i videogiocatori sono circa 24 milioni, il 43% della popolazione dai 4 anni di età. Si tratta di soggetti prevalentemente di sesso maschile (61%) e di età compresa tra i 18 e i 44 anni, che giocano ai videogames relativamente spesso (il 70% di loro gioca almeno 1 volta alla settimana), utilizzando diversi tipi di piattaforme, prevalentemente il Pc (38%) e la console (23%), seguiti dal telefono cellulare (19%) e dalla console portatile (12%). Il 29% dei soggetti che giocano ai videogiochi è rappresentato da bambini e ragazzi (4-17 anni) che presentano diverse modalità di approccio allo strumento tecnologico in relazione all'intensità e alla frequenza del gioco. I giovani rappresentano solo il 13% dei cosiddetti Light Gamers, persone che giocano al massimo una volta a settimana (o meno spesso) e che dedicano al gioco anche meno di 30 minuti per sessione; in percentuale maggiore (35%) essi sono presenti nel gruppo dei Medium Gamers, soggetti che si dedicano al gioco una o due volte alla settimana, in genere (78%) per meno di 1 ora alla volta; in maniera più consistente, tuttavia, i giovani si collocano nel gruppo degli Heavy Gamers, dei quali costituiscono il 44%, si tratta di individui che giocano in maggioranza tutti i giorni, ma con sessioni comunque non eccessivamente prolungate (il 60% gioca per un massimo di 1 ora per volta).

Tali dati sono relativamente coerenti con quelli presentati dal Centro Studi Minori e Media; da un'indagine svolta su 2.037 bambini e ragazzi residenti in 18 diverse città italiane, risulta che i soggetti più giovani (11-13 e 14-15 anni) trascorrono con i videogiochi fino a tre ore al giorno, mentre la maggioranza dei ragazzi più grandi (16-18 anni) gioca meno di un'ora. Si tratta soprattutto di maschi che giocano abbastanza regolarmente, da una fino a tre ore al giorno (40%), mentre un'alta percentuale di ragazze (69%) tende a dedicarsi al videogioco meno di un'ora al giorno e circa il 20% non gioca mai o quasi mai.

In generale i giochi di azione/avventura (54%), quelli di sport (34%) e più specificatamente di calcio (31%), sembrano essere i preferiti dai giocatori dai 4 ai 17 anni (Aesvi, 2006). La preferenza per alcuni generi di videogames piuttosto che altri

sembra essere legata al sesso: com'è facilmente intuibile i maschi sono perlopiù attratti dai games di sport e combattimento (rispettivamente 29% e 17%) mentre le femmine prediligono i giochi di avventura (39%). I giochi di combattimento, avventura e sport sono anche i prediletti da coloro che giocano per più di tre ore al giorno. I maschi, inoltre, sembrano distribuire il loro interesse su un numero relativamente più ampio di possibilità, non rifiutando i giochi di avventura o di strategia, i cosiddetti “picchiaduro o i giochi di ruolo”, laddove le ragazze mostrano preferenze più esclusive (Centro Studi Minori e Media, 2007).

Come risulta da numerosi studi, sembra che il sesso influenzi anche la possibilità di utilizzare un supporto specifico per i videogiochi (console fissa o portatile) o utilizzare, invece, strumenti adoperati primariamente per altri scopi (Pc, telefono cellulare) suggerendo la possibilità che solo nel caso di uno specifico interesse il bambino o l'adolescente possano proporre alla famiglia l'acquisto di una piattaforma di gioco: infatti le ragazze utilizzano soprattutto il Pc con percentuali comprese tra l'88% (Centro Studi Minori e Media, 2007) e il 44,5% (Aesvi, 2006), mentre la prevalenza dei ragazzi utilizza giochi su console fissa e portatile con percentuali comprese tra il 74% (Centro Studi Minori e Media, 2007) e il 55,5% (Aesvi, 2006).

Per completare la descrizione del profilo del giovane giocatore può essere utile considerare quali siano le modalità di utilizzo del videogioco, in relazione alla possibilità del bambino o dell'adolescente di coinvolgere amici, genitori o giocatori conosciuti on line. È positivo constatare come per i bambini sotto i 10 anni il gioco avvenga spesso (52%) in compagnia dei genitori (soprattutto il padre) o dei fratelli, per coinvolgere poi, con il crescere dell'età, anche gli amici e i coetanei (42% tra i ragazzi con più di 10 anni). Sebbene una percentuale di soggetti, compresa tra il 20% e il 40%, giochi prevalentemente da solo, i videogiochi svolgono spesso un ruolo socializzante, sollecitando lo scambio di giochi con i coetanei, la condivisione di indicazioni e suggerimenti utili a migliorare le proprie prestazioni e, non ultima, la competizione. La modalità di gioco sembra dipendere in parte dal temperamento (i maschi giocano più frequentemente delle femmine con amici e coetanei) e, in parte, dal genere di videogioco e dal tipo di piattaforma utilizzata; in tal senso la preferenza di giochi di competizione (guida, sport) e la scelta della console piuttosto del Pc e del telefono cellulare, sembra facilitare modalità di gioco sociale (Aesvi, 2006). La percentuale di ragazzi che gioca on line con compagni, conosciuti e non, è inferiore al 10% e costituisce una pratica abituale solo per il 13% dei maschi e il 6,5% delle femmine: tra essi circa il 3,5% gioca con compagni conosciuti offline ed il 5% con chiunque ci sia in Rete (Centro Studi Minori e Media, 2007).

Rispetto alle motivazioni che spingono al gioco, nel 2007 Wood et al. hanno individuato la motivazione principale al gioco nell'esperienza positiva del relax e della fuga temporanea dalla realtà, nonostante i soggetti intervistati denunciino anche

un certo sacrificio di altri aspetti della vita e maggiori conflitti sociali. Gli Autori hanno riscontrato l'esistenza di una correlazione positiva tra il tempo impiegato in giochi on line e fattori come la difficoltà del gioco, il suo essere multi-livello, la possibilità di interagire con altri giocatori e di accumulare punti. Dalla Norvegia (Chin *et al.*, 2007) proviene uno studio che, testando un gruppo di giocatori abituali, ha sottolineato come la motivazione a partecipare ad un gioco interattivo di simulazione di ballo fosse incrementata soprattutto dalla possibilità di giocare in gruppo. Uno studio condotto su giovani taiwanesi (Shieh *et al.*, 2007) ha dimostrato come costrutti esperienziali come la "funzione sociale", "l'empatia" e la "fuga dalla realtà" e costrutti di stile di vita come la "ricerca di distrazione", di "gusto per la vita" e il "gruppo di riferimento", giochino un ruolo importante tra gli adolescenti che giocano on line. Da più parti sembra dunque rassicurante notare come le motivazioni al gioco siano del tutto sane e fisiologiche combinazioni di bisogni propri dell'età, da soddisfare attraverso un'attività ludica che, nei modi e nei tempi giusti, non può che entrare a pieno diritto nella vita di ogni bambino.

Per quanto riguarda la motivazione al gioco nella realtà italiana, una recente Indagine del Centro Studi Minori e Media (2007), ha evidenziato che parte dei maschi tende a prediligere contesti ludici capaci di suscitare un forte coinvolgimento emotivo ed intellettuale richiedendo "concentrazione", "coinvolgimento", "immedesimazione" e suscitando emozioni intense di "rabbia", "ansia", "esaltazione". Altri ragazzi scelgono, invece, il gioco per la motivazione opposta, legata alla ricerca di uno spazio dove "mi rilasso", "passo il tempo", "stacco il cervello". In maniera diversa, le ragazze tendono a isolare la dimensione intellettuale da quella emotiva prediligendo giochi di "pura emozione, senza alcun impegno intellettuale", o quelli dove è possibile "menar le mani".

INFLUENZA DEI VIDEOGIOCHI SULLO SVILUPPO COGNITIVO, EMOZIONALE E RELAZIONALE DEI BAMBINI. FATTORI DI RISCHIO PER LA SALUTE

L'utilizzo massivo di videogiochi può avere ripercussioni anche gravi sulla salute dei bambini e sulla loro vita sociale.

Sono ormai note alcune conseguenze fisiche dell'utilizzo eccessivo di videogiochi, come allucinazioni uditive, encopresi (Spence, 1993) ed enuresi (Schink, 1991), neuropatie periferiche (Friedland, St. Jones, 1984), dolore al polso (McCowan, 1981), al gomito e al collo (Miller, 1991), quella che Brasington ha chiamato "nintendinite" (Brasington, 1990; Casanova, 1991), obesità (Shimai, 1993; Johnson, 1997; Graf, 1994; Quirk, 1995), inattività fisica (Deheger, 1997), epilessia (Maeda, 1990; Harding, 1994; Millet, 1997).

L'Università di Strasburgo (Bureau *et al.*) ha effettuato in proposito, nel 2004, una revisione della letteratura circa le evidenze di attacchi epilettici scatenati dai

videogiochi in bambini con epilessia fotosensibile e non, traendo una serie di conclusioni complessive circa le cautele da adottare nel loro uso, come le caratteristiche fisiche dello stimolo visivo (ritmo della luce, scelta dei colori, disegni e contrasto) e la distanza di sicurezza minima da tenere rispetto allo schermo (non meno di 2 metri). Un altro filone di ricerca ha invece esplorato il ruolo dell'utilizzo massivo dei videogiochi sulla sedentarietà e la sua correlazione con l'obesità. Una ricerca portoghese pubblicata nel 2007 (Carvalho *et al.*), effettuata su più di trecento bambini, ha trovato ad esempio una correlazione significativa tra obesità (calcolata con il BMI) e tempo speso a giocare ai videogames, significativa per entrambi i sessi anche a confronto con altre attività sedentarie (come guardare la Tv).

Per ciò che concerne gli effetti psicosociali dell'uso dei *videogames*, come ad esempio l'effetto sulla qualità del rendimento scolastico e delle relazioni interpersonali e sociali, uno studio correlazionale tra uso dei videogames e rendimento accademico ha recentemente dimostrato (Anand, 2007) una correlazione negativa tra le due variabili, senza però spiegarne la relazione causale. Da una ricerca americana (Cummings *et al.*, 2007) svolta su 1.491 bambini tra i 10 e i 19 anni (anno scolastico 2002-2003) emerge una percentuale del 36% di giocatori (80% maschi e 20% femmine), che gioca per almeno un'ora al giorno (un'ora e mezza nel week end), spendendo il 30% del tempo in meno a leggere e il 34% del tempo in meno a fare i compiti per casa rispetto ai coetanei non giocatori. Sembra inoltre che giocare ai videogames d'azione, possa alterare le caratteristiche fondamentali del sistema visivo come la risoluzione spaziale (Green *et al.*, 2007). Da una ricerca svolta nel 2005 (Lo *et al.*) su 174 bambini del Taiwan, giocatori di videogiochi on line, è emerso che la qualità delle relazioni interpersonali diminuisce, mentre aumenta l'ansia sociale, in relazione all'aumento del tempo speso a giocare on line.

Caretti (2000) ha di recente descritto una patologia specifica legata all'utilizzo della Rete e dei Videogiochi denominata *Disturbo da Trance Dissociativa da Videoterminale*. Si tratta di uno stato involontario di *trance* conseguente alla dipendenza patologica dal computer e dalle sue applicazioni che implica una marcata alterazione dello stato di coscienza e del senso abituale dell'identità personale; durante lo stato di *trance* il soggetto perde consapevolezza e contatto con la realtà fino al ritorno allo stato normale di coscienza, che è solitamente accompagnato da amnesia.

VIDEOGIOCHI VIOLENTI

Il 29 aprile del 1999 Eric Harris e Dylan Klebold, dopo una mattutina partita di bowling, entrarono nella loro scuola (Columbine High School, Littleton, Colorado), armati di bombe, fucili automatici e pistole ed uccisero 13 fra insegnanti e studenti, ferendone altri 23 prima di uccidersi. Il Centro Simon

Wiesenthal nei propri archivi scoprì una versione modificata del videogioco Doom, creata dai due ragazzi, in cui era possibile sparare contro esseri umani disarmati. La condanna fu unanime, l'associazione dei genitori dei ragazzi uccisi fece causa alla casa produttrice per milioni di dollari e di nuovo divamparono le polemiche contro i giochi violenti (Bonaviri *et al.*, 2006).

L'aspetto che desta maggiori polemiche (all'interno del mondo scientifico e dell'opinione pubblica) è senza dubbio ancora oggi quello della violenza e dell'aggressività nel rapporto ragazzi-videogames. Sebbene molte ricerche riportino una correlazione significativa tra utilizzo di giochi violenti e aumento dell'aggressività nei ragazzi che ne fanno uso, non è ancora chiaro quale sia il fattore causale. Inevitabile è il riferimento al celebre "Effetto Werther", fenomeno di emulazione giovanile derivante dalla osservazione dell'incremento di suicidi giovanili in Europa successiva alla pubblicazione del celebre romanzo di Goethe.

Da una ricerca condotta su un campione di 861 genitori (Doxa Teens, 2007), emerge che la possibilità che il figlio possa fruire di videogiochi violenti o diseducativi rappresenta uno dei maggiori rischi percepiti di Internet, secondo solo a quello di pedofilia, mentre per i ragazzi tale rischio si colloca solo al quinto posto, laddove il rischio maggiore è rappresentato dalla possibilità di infettare il Pc con un virus. Interessanti sono le posizioni espresse dalla giornalista e massmediologa J.C. Herz (1998), che nel suo libro *Il popolo del joystick* difende i videogiochi. Secondo la Herz i giovani sarebbero attratti da questo tipo di prodotti, «non perché (siano stati) trasformati in piccoli zombi atavici» dalle varie case produttrici, né perché condizionati dai film e dagli spettacoli televisivi altrettanto violenti, ma semplicemente perché «sin dalle prime letture dell'infanzia (i bambini si sono) esaltati alle gesta di guerrieri coperti di sangue che strappano gli arti ai loro nemici». Questo si traduceva in passato nel leggere *Beowulf* o *Illiade*, mentre oggi nell'«innalzare le lodi di un personaggio da sala giochi particolarmente spietato in un gruppo di discussione in Internet» (Herz, 1998). L'interattività tipica dei videogiochi naturalmente implica livelli di coinvolgimento emozionale più elevati della lettura di un libro (sebbene decisamente più bassi da un punto di vista cognitivo-affettivo), comportando, da parte dei giocatori, l'effettiva scelta di aggredire violentemente l'avversario. Questa violenza vissuta e decisa dal videogiocatore in prima persona potrebbe avere profonde ricadute sul suo comportamento sociale.

Da uno studio americano recentemente pubblicato (Olson *et al.*, 2007), svolto su un vasto campione di popolazione (1.254 partecipanti, 53% maschi e 47% femmine), risulta che dei 1.126 bambini che avevano giocato frequentemente, almeno la metà (48,8%) avevano giocato regolarmente ad un videogioco violento (67,9% di maschi e 29,2% di femmine), solo in 1/20 casi, il

gioco prevedeva la partecipazione dei genitori, mentre più spesso il gioco avveniva nella propria cameretta, con estranei, su Internet. Una ricerca americana della Yale University (Uhlmann *et al.*, 2004) condotta su 121 studenti, aveva osservato come il giocare a videogiochi violenti come Doom aumentasse la tendenza ad associare se stessi a tratti e comportamenti aggressivi (in un test di associazione implicita), inducendo a considerarsi automaticamente più aggressivi. Nel 2005 Carnagey *et al.* hanno pubblicato uno studio che dimostrava come i giochi, in cui la violenza viene ricompensata, aumentassero il comportamento aggressivo attraverso un incremento dei pensieri aggressivi (aggressività cognitiva). Gli stessi dati, nello stesso anno, venivano riportati da Bartholow *et al.* (2005) dell'Università del Missouri.

D'altro canto, uno studio di Lemmens *et al.* (2006), ha dimostrato, in un gruppo di 299 adolescenti, come i tratti di aggressività e bassa empatia correlassero con un maggiore apprezzamento ed uso di videogiochi violenti. I risultati di questo studio, a detta degli autori, in combinazione con i risultati appena citati di studi in cui si evince una maggiore tendenza aggressiva da parte di chi fa uso di videogiochi violenti, suggerirebbero l'instaurarsi di un ciclo di violenza e scarsa attitudine all'empatia che incrementerebbe la tendenza personale a queste caratteristiche attraverso una maggiore possibilità di scegliere e fare uso di videogiochi a contenuto violento.

Una ricerca pubblicata nel giugno 2007 da Wei (Università del South Carolina) ha esaminato su adolescenti cinesi gli effetti dell'esposizione a videogiochi on line violenti sull'attitudine alla violenza, l'empatia e il comportamento aggressivo, dimostrando una consistente relazione tra esposizione, maggiore tolleranza e attitudine alla violenza e minore empatia, ma non una grande relazione con il comportamento aggressivo, con qualche differenza di genere. Una ricerca quasi contemporaneamente svolta dall'università del Kansas ha dimostrato come l'aumento del tempo speso a giocare ai videogames violenti aumenti l'aggressività rispetto al baseline (Barlett *et al.*, 2007). Giocare a videogiochi violenti, secondo una recente ricerca americana (Kirsh *et al.*, 2007) ridurrebbe inoltre i tempi di riconoscimento delle espressioni facciali felici, solitamente riconosciute più in fretta di quelle arrabbiate, indicando una diminuzione delle capacità empatiche.

Un aspetto psicologico importante è stato sottolineato da una ricerca norvegese di Konijn *et al.* (2007), in cui si è cercato di dimostrare come i videogiochi violenti incrementino l'aggressività quando i giocatori tendono ad identificarsi con i personaggi del gioco, in particolare quando ha caratteristiche di particolare realismo ed immersività. I ragazzi con caratteristiche di violenza (testate come possibilità di somministrare un forte rumore attraverso le cuffie allo sfidante perdente, credendo di avere la possibilità di renderlo sordo in modo

permanente) tendevano ad identificarsi con le caratteristiche del personaggio violento, con il risultato di diventare ancora più violenti.

La realtà italiana non sembra presentare gravi campanelli d'allarme in proposito, nessuna ricerca ha d'altronde esaminato specificatamente questo punto. È possibile constatare come i soggetti a maggiore rischio di dipendenza siano anche più propensi a scegliere i cosiddetti "videogiochi sparatutto" che somigliano, per la verità, più a giochi sportivi (i favoriti nella realtà italiana) che a giochi in cui viene esaltata la violenza gratuita.

USO PATOLOGICO E DIPENDENZA DA VIDEOGIOCHI

La dipendenza da videogiochi può essere annoverata tra le cosiddette new addiction, per le quali sono tuttora in corso studi e ricerche, volte a stabilirne criteri di diagnosi e individuare strumenti di prevenzione e terapia. Com'è noto, le new addiction, o dipendenze comportamentali, descrivono quelle condizioni nelle quali un individuo fa un uso patologico non di una sostanza illegale ma di un comportamento generalmente lecito e socialmente accettato come l'alimentazione, il gioco d'azzardo, il sesso o lo shopping (Alonso-Fernandez, 1996). La possibilità di sviluppare un disturbo da abuso o da dipendenza comportamentale non è connessa semplicemente con un uso quantitativamente eccessivo di un determinato comportamento ma deriva dalla capacità di quel comportamento di soddisfare dei bisogni che l'individuo non riesce ad appagare altrimenti: sperimentare sensazioni eccitanti o gratificanti; alleviare emozioni negative come la noia, la tristezza, l'angoscia o la rabbia; sentirsi una persona valida, capace e degna di amore (cfr. Rigliano, 1998).

Uno studio tedesco ha evidenziato una percentuale dell'11,9% di addicted da videogiochi su 7.069 giocatori che hanno compilato due questionari on line ad hoc (Grüsser, 2007).

È noto che tra le dipendenze comportamentali solo il Gioco d'Azzardo Patologico è ad oggi riconosciuto dai sistemi diagnostici ufficiali (ICD-10, DSM-IV TR), tuttavia le numerose analogie tra le dipendenze da sostanze e le dipendenze comportamentali hanno spinto a considerare l'ipotesi che questa nuova categoria di disturbi (Disturbi da dipendenza dalla gratificazione) possa essere affiancata a quella tradizionale.

È stato Griffiths ad introdurre il concetto di Technological Addictions per descrivere quelle dipendenze comportamentali che comportano un'interazione uomo-macchina, che può essere di tipo prevalentemente attivo, come nel caso dei videogiochi, ovvero di tipo passivo, come nel caso della televisione. In analogia con le dipendenze da sostanze, le dipendenze tecnologiche sono

caratterizzate dalla centralità dello strumento tecnologico nei pensieri e negli affetti dell'individuo, dalla sua capacità di modificare il tono dell'umore alleviando gli stati mentali negativi o favorendo esperienze piacevoli e gratificanti, dalla tendenza del comportamento d'abuso a generare conflitti intrapsichici e interpersonali; altrettanto caratteristici delle dipendenze sono il fenomeno della tolleranza, cioè la tendenza a intensificare nel tempo la pratica del comportamento d'abuso per mantenere gli effetti gratificanti, l'astinenza, ovvero l'incapacità di mantenere il livello normale di funzionamento quando la pratica del comportamento viene ridotta o sospesa, e la tendenza alle ricadute (Griffiths, 1995).

In vista di una definizione univoca e standardizzata della dipendenza da videogiochi può essere utile richiamare qui i criteri diagnostici del Gioco d'Azzardo Patologico (APA, 2000):

- è eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (ad esempio, il soggetto è continuamente intento a rivivere esperienze trascorse di gioco, a valutare o a pianificare la prossima impresa di gioco, ad escogitare modi con cui procurarsi il denaro con cui giocare);
- ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato;
- ha ripetutamente tentato senza successo di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- è irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- gioca d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico (ad esempio senso di disperazione, ansia, colpa, depressione);
- dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora ("inseguimento" delle perdite);
- mente ai membri della famiglia, al terapeuta o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
- ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo;
- ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo;
- fa affidamento su altri per reperire denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

Facendo riferimento a tali criteri è possibile riprendere le osservazioni di Lavanco e Varveri (2005) secondo i quali è possibile differenziare le varie tipologie di giocatori d'azzardo secondo la natura del loro comportamento di gioco ed il numero di problemi "azzardo-correlati", in una prospettiva in cui le

diverse tipologie non rappresentano categorie a sé stanti ma punti di un unico continuum:

- *giocatori non problematici*: “non giocatori” e “giocatori sociali”, questi ultimi distinti a loro volta in giocatori “occasionali” e “abituali”, giocano solo per divertirsi, per passare il tempo o per rilassarsi e non presentano alcuno dei sintomi elencati dal DSM IV;
- *giocatori problematici*: hanno perso o stanno perdendo il controllo sul gioco, al punto da compromettere la vita familiare, scolastica o lavorativa e manifestare possibili problemi economici, continuano a giocare nonostante le perdite subite con la motivazione di poter recuperare con una mossa vincente il denaro perduto (inseguimento della perdita) e manifestano da uno a quattro dei criteri del DSM-IV, sono a rischio di diventare giocatori patologici;
- *giocatori patologici*: continuano a giocare nonostante le gravi conseguenze negative sul piano familiare, lavorativo ed economico, continuando a indebitarsi per cifre sempre più alte, perdono completamente il controllo della situazione andando incontro a problemi legali. Vittima della propria dipendenza dal gioco, il giocatore sperimenta una fase di disperazione che può esitare nella fuga, nella carcerazione, nel suicidio o nella richiesta d'aiuto. Si tratta di soggetti che presentano almeno cinque dei sintomi elencati dal DSM-IV (Lavanco, Varveri, 2005).

Sebbene il gioco d'azzardo presenti numerose analogie con i videogiochi, va comunque ricordato che, riprendendo la distinzione di Callois (1978) il primo rappresenta sostanzialmente un gioco di *Alea*, in cui la vincita o la perdita sono determinati unicamente dal caso, mentre i secondi sono, piuttosto, un gioco di *Agon* in cui determinanti al fine dell'esito sono le abilità e le competenze del giocatore. Inoltre, mentre nei giochi d'azzardo il giocatore viene stimolato a giocare mediante un rinforzo gratificatorio di tipo estrinseco e strumentale come il denaro, nei videogiochi la motivazione è sollecitata da rinforzi sia di tipo intrinseco, come l'autogratificazione o l'eccitazione per la vincita, che di tipo estrinseco e sociale come la stima degli altri giocatori (Del Miglio *et al.*, 2006). Interessante, a questo proposito, è la distinzione proposta da Guerreschi (2004) tra i cosiddetti *giocatori per fuga* (rappresentati in maggioranza donne) che giocano spinti dal bisogno di fuggire da una realtà deprimente e mortificante, ed i *giocatori d'azione* (per lo più uomini) che ricercano nel gioco una forte attivazione e che ricorrono ad esso per ragioni disforiche, per uscire da una realtà noiosa e piena di situazioni e sentimenti deprimenti.

Dalla Nottingham Trent University, già nel 2000 (Griffiths *et al.*, 2000), proveniva il monito di una maggiore suscettibilità al gioco d'azzardo patologico

negli adolescenti, in correlazione ad altri comportamenti illegali, come l'uso di droghe e l'abuso di alcool, così come di una maggiore attrattiva (per gli adolescenti) per gli avanzamenti tecnologici che assumono forma di gioco d'azzardo (videogiochi e siti Internet). Da uno studio condotto in Cina (Wan *et al.*, 2007), confrontando un gruppo di ragazzi con dipendenza dai giochi on line e uno di giocatori non dipendenti, emerge come il primo gruppo presenti una motivazione intrinseca al gioco, soprattutto quando la ricompensa estrinseca è meno attesa, meno rilevante, non è tangibile né contingente. Il passaggio da una motivazione estrinseca ad una essenzialmente intrinseca è, d'altronde, il meccanismo che sta alla base dell'instaurarsi di un comportamento di gioco d'azzardo patologico, il cui rischio è oggi evidente anche per i giochi d'azzardo on line, più accessibili, anonimi, in cui non si ha un rapporto diretto con il denaro perso e vinto.

Tra i generi di videogioco che hanno sollecitato la riflessione critica degli studiosi in tema di dipendenza vanno ricordati i giochi di ruolo virtuali (*Role Playing Games* o RPG), evoluzione tecnologica del più famoso gioco di ruolo tradizionale *Dungeons and Dragon*. Analizzando i meccanismi di gratificazione che supportano l'uso dei giochi di ruolo virtuali, Valleur e Matysiak ritengono che gran parte del fascino esercitato da questi videogiochi sugli adolescenti scaturisca dalla possibilità di trovare in essi la grandezza e il riconoscimento sociale che questi non trovano nella vita quotidiana, consentendo di misurare le proprie conoscenze e capacità tramite un percorso che prevede fasi di apprendimento, sfide e riti di passaggio (Valleur-Matysiak, 2003). «Un mago potente di un gioco *MUD* può essere gratificato dal rispetto, dall'ammirazione, ma anche dalla paura che gli altri giocatori di livello inferiore (...) nutrono nei suoi confronti. Nella vita reale difficilmente si arriva a ricevere tanti onori e ricompense sociali ma nei *MUD* chiunque può sentirsi un re, basti che passi sufficiente tempo giocando per acquisire una dignità come personaggio» (Wallace, 1998). Sebbene questo tipo di giochi richieda la sottomissione a regole, gerarchie e classificazioni, talvolta più rigide ed inflessibili di quelle della società, in essi il fallimento non è mai del tutto irreversibile, dal momento che si può sempre ricominciare con un'altra identità, su un altro scenario. Aspetto non trascurabile è che la partecipazione al gioco richiede non soltanto un'estrema fedeltà al personaggio (avatar) ed alla situazione ma anche una presenza attiva e costante che implica collegamenti frequenti e prolungati, sino a sei o a dodici ore al giorno: «Non si può partecipare realmente all'azione se non è possibile giocare ogni giorno. Il gioco si svolge con ritmi piuttosto veloci. Per vivere il brivido del *MUD* bisogna far parte di quel che determina lo svolgersi della storia» (Turkle, 1996). Un altro fattore additivo dei *videogames* on line basati sul *MUD* e sulle sue evoluzioni tecnologiche più recenti e immersive (MMORPG, Massive Multiplayer On line Role Play Game) è la caratteristica di svolgersi e svilupparsi all'interno di un arco di tempo potenzialmente infinito, di modo che il giovane

giocatore sviluppa facilmente la sensazione di perdere, qualora interrompa il gioco stesso, mesi e mesi di “lavoro” e di traguardi e obiettivi raggiunti. Numerose caratteristiche tecnologiche come una grafica sempre più realistica e cuffie e microfoni per comunicare in tempo reale con gli altri giocatori contribuiscono, infine, a creare una Realtà Virtuale condivisa altamente coinvolgente perché verosimile, tridimensionale e interattiva.

La maggior parte dei ragazzi italiani riconosce l'esistenza del rischio di dipendenza dai videogiochi ma ritiene che esso subentri solo dopo almeno sei ore continuative di gioco giornaliero (47,5%); in particolare, secondo i maschi, la dipendenza si manifesta dopo 10 ore al giorno ed un 7% sostiene che non si realizzi mai, mentre il 46,5% delle femmine sostiene che il rischio si corra dopo più di sei ore al giorno. Interessante notare come la maggior parte di coloro che giocano meno di un'ora al giorno esprima un atteggiamento di prudenza ritenendo che la dipendenza si manifesti dopo almeno sei ore di gioco giornaliero (Centro Studi Minori e Media, 2007).

Nell'ambito degli indicatori di uso problematico è stato evidenziato che la maggioranza di coloro che giocano meno di un'ora al giorno (69%) mantiene il pieno controllo sul gioco interrompendolo senza problemi quando necessario, mentre il 34% tra coloro che giocano più di tre ore preferisce rimandare l'eventuale impegno improvviso che può verificarsi durante il gioco. Il secondo indicatore è dato dal ripensare alle storie e alle mosse che si devono fare al gioco preferito anche al di fuori del contesto ludico, situazione che riguarda abitualmente il 32% dei maschi mentre al 43% delle femmine intervistate non è mai successo. Anche gli effetti dello strumento tecnologico sul tono dell'umore è significativo al fine di valutare il rischio di uso patologico, e che viene riconosciuto in misura maggiore dai maschi, il 58% dei quali dichiara di cambiare umore secondo l'esito della partita, in una certa misura anche in maniera particolarmente evidente. Non è privo di significato che coloro che risultano turbati dall'andamento del gioco sono anche coloro che percepiscono meno la possibilità di subire dipendenza già dalle prime ore di gioco (Centro Studi Minori e Media, 2007).

Uno studio svolto dal gruppo di ricerca della Cattedra di Psichiatria dell'Università di Palermo su un campione di 1.288 ragazzi siciliani distribuiti in due gruppi di età (13-15 e 17-19) rileva che solo il 33,6% dei soggetti predilige i videogames rispetto ad altri strumenti tecnologici come il telefono cellulare (76,7%) e la Tv (73,3%) e la navigazione sul web (67,2%). Si tratta soprattutto di ragazzi del primo anno delle superiori (44,3%), piuttosto che del V (23,4%), in prevalenza maschi che trascorrono giocando da una a tre ore al giorno (30,7%). La possibilità di fare un uso problematico dei videogiochi riguarda solo il 3% del campione (29 ragazzi del I anno e 8 del V); mentre nel gruppo dei più piccoli tale rischio interessa

prevalentemente le ragazze [20/29], nel gruppo dei più grandi il rapporto s'inverte [1/8].

Coerentemente con quanto proposto da Guerreschi (2004), i soggetti che fanno un uso potenzialmente a rischio dei videogiochi mostrano livelli superiori alla media ($Me=10$) di suscettibilità alla noia e ricerca di sensazioni forti ($\mu=10$ $ds=2,78$), segnalando che la possibilità di sperimentare sensazioni ed emozioni fortemente intense e coinvolgenti, capaci di distrarre, anche solo per poco, dalla monotonia della quotidianità, potrebbe costituire per questi individui un fattore di rischio per un uso problematico dei videogiochi. Altrettanto significativo è il fatto che questo gruppo di soggetti presenta mediamente punteggi significativi nella ricerca di esperienze dissociative transitorie ($\mu= 3, 8$ *cut off*=3), suggerendo che alcune persone possano utilizzare i videogiochi come “rifugi della mente”, “involucri mentali” in cui potersi sempre ritirare per sfuggire a situazioni stressanti della vita o isolare temporaneamente affetti dolorosi e difficili da gestire (Steiner, 1993).

RISORSE E POTENZIALITÀ DEI VIDEOGIOCHI

Qualche parola, infine, merita di essere spesa sulle potenzialità benefiche dei videogiochi sulla salute dei ragazzi. Non bisogna dimenticare, infatti, che si tratta di un mezzo importante, appetibile, ricercato, di cui è ormai impossibile negare la diffusione, che si presta, con le sue caratteristiche di complessità ed interattività, a farsi strumento di crescita e non necessariamente in senso strettamente pedagogico.

Risulta semplice fare un parallelo con le caratteristiche di un progetto educativo che stimoli le funzioni cognitive. Psicologi del calibro di Piaget, Vygotsky e Bruner, hanno d'altronde sottolineato più volte l'importanza del gioco come strumento fondamentale per la socializzazione (non solo per i bambini) e per la crescita mentale. Alcune ricerche evidenziano come la stimolazione mentale contribuisca a combattere demenza e sindrome di Alzheimer (Croisile, 2002). Inoltre, alcuni articoli di testate delle riviste mediche americane, hanno più volte sostenuto che i giochi di intelletto, come gli scacchi o i giochi strategici per computer, possono aiutare a prevenire l'atrofia del tessuto cerebrale. Studiosi dell'Università americana di Rochester hanno pubblicato su *Nature* i risultati di uno studio secondo il quale l'uso moderato dei videogames aiuta la concentrazione, stimoli il cervello migliorando i riflessi, riducendo i tempi di reazione muscolare e aumentando la capacità di concentrazione visiva (Green, 2003).

Altri esperti dell'Economic and Social Research Council hanno dimostrato come l'uso intensivo dei videogames, se non diventa ossessivo, favorisce lo sviluppo di capacità di concentrazione e coordinamento pari a quelle degli atleti pronti ad una prestazione sportiva (Esrc, 2001). Da una ricerca italiana condotta

dagli psicologi del Centro Studi sull'Adolescenza, diretto dalla psicoterapeuta Mariolina Palombo, emerge inoltre che fare delle piccole pause di 15/20 minuti per giocare a videogiochi durante una seduta di studio facilita l'apprendimento. La ricerca ha dimostrato chiaramente che il 65% dei giovani appassionati di games rende di più in matematica e il 47% di questi sviluppa anche una buona dose di fantasia (Bonaviri *et al.*, 2007). Questo, però, senza superare certi limiti, oltre dei quali si rischierebbe un effetto inverso.

Conviene rammentare che un numero sempre maggiore di esperti vede in questo genere di giochi un efficace mezzo catartico per i giovani. Lungi dall'essere nocivi, dunque, anche giochi come GTA, in cui si impersona un ladro-omicidamafioso, potrebbero essere un mezzo tramite cui esprimere impulsi più o meno consci che nella quotidianità restano sempre nascosti, ma che a volte possono esplodere pericolosamente.

L'avanzamento delle interfacce, sempre più versatili, interattive ed "a misura di utente", ha reso possibile oggi l'impiego dei videogiochi in situazioni di simulazione di molte attività ludiche e ludico-sportive, con indici di successo elevati.

Una recente ricerca americana (Epsten *et al.*, 2007) ha studiato l'effetto di rinforzo dei giochi interattivi che implicano movimento fisico (come il ballo interattivo o l'andare in bicicletta) in bambini in soprappeso e non, dimostrando come, nonostante fossero in genere più attivi i bambini non in soprappeso, tutti erano stimolati ad essere più attivi dal gioco interattivo. Uno studio canadese (Warburton *et al.*, 2007) ha dimostrato, su due gruppi allenati rispettivamente con un videogame interattivo di ciclismo e uno classico di ciclismo stazionario individuale, come il primo correlasse con un significativo miglioramento della forma fisica in relazione alla salute (pressione del sangue, aumento muscolare).

Occorre ricordare inoltre come i videogiochi si prestino ad essere sfruttati in area psicoeducativa e pedagogica, con risvolti positivi anche nell'ambito della salute. Una ricerca americana (Silverman *et al.*, 2003) ha dimostrato, già nel 2003, come l'utilizzo di sistemi di apprendimento interattivi, che implicano drammatizzazione e giochi di ruolo, riduca i rischi per la salute e migliori lo stato di salute generale dei ragazzi. Ciò che rende il videogioco così promettente in ambito educativo è il suo distinguersi sostanzialmente dal semplice antesignano ipertestuale (trasposizione virtuale di un libro o di un bravo insegnante). Come suggerisce Antinucci, occorre distinguere fra l'apprendimento "simbolico-ricostruttivo" tipico del mondo scolastico e del sapere classico e un altro modo di apprendere, «che non avviene né attraverso l'interpretazione di testi, né attraverso la ricostruzione mentale. Avviene invece attraverso la percezione e l'azione motoria sulla realtà (...). Questo apprendimento si chiama "percettivo-motorio"» (Antinucci, 2002). Si passa così da una cultura libresco ad una cultura dell'esperienza diretta, dove non c'è scarto ontologico o cronologico fra teoria ed esercizio pratico.

La base di partenza della maggior parte degli studi e delle ricerche nell'ambito dell'inserimento dei videogiochi in ambito educativo si basa sulle teorie di Malone riguardo al successo dei videogiochi, direttamente proporzionale al divertimento offerto agli utenti. L'ipotesi di Malone (1981), uno dei più autorevoli esperti dell'argomento, è che individuare le caratteristiche che rendono attraenti i videogiochi (motivando a giocare) possa essere utile per applicare le stesse, più in generale, ai programmi educativi. L'autore analizza le caratteristiche essenziali che rendono divertente un videogioco quali: la sfida, la fantasia e la curiosità.

Per quanto riguarda la "sfida" un videogioco deve fornire un obiettivo il cui raggiungimento sia incerto. Gli obiettivi migliori sono spesso pratici o di fantasia, piuttosto che quantitativi o semplicemente funzionali allo sviluppo di una capacità. Le sfide offerte dai videogiochi divengono attraenti anche perché "mettono in gioco" l'autostima del ragazzo, grazie ai feedback immediati e concreti che offrono e che vanno calibrati a partire dalle capacità dei ragazzi, perché quelli negativi non siano troppo severi.

I videogiochi stimolano la "fantasia". Malone (1998) parla di fantasie intrinseche ed estrinseche; in queste ultime è la fantasia a dipendere dall'uso dell'abilità, ma non il contrario. L'autore suggerisce che le fantasie intrinseche siano più interessanti ed efficaci di quelle estrinseche, indicano infatti come una certa abilità possa essere utilizzata per raggiungere un certo obiettivo appartenente anche al mondo reale (ad esempio il simulatore di volo). Ma è praticamente impossibile comprendere la natura delle necessità emotive del giocatore e la modalità con cui un videogioco possa contribuire ad esprimerle. D'altra parte, i videogiochi che veicolano fantasie di guerra, distruzione o competizione sembrano avere decisamente più successo di quelli basati su fantasie emotive.

In definitiva, i videogiochi stimolano la curiosità che è il motore fondamentale dell'apprendimento, a prescindere da obiettivi da raggiungere o fantasie da soddisfare, tramite un ambiente né troppo complicato né troppo semplice secondo la conoscenza corrente del giocatore, che sia nuovo e sorprendente senza essere incomprensibile. Occorre allora che un videogioco utile in termini educativi stimoli la curiosità cognitiva e la curiosità sensoriale del ragazzo, deve essere costruttivo, deve far vacillare la struttura cognitiva dell'utente e fornire indizi e suggerimenti per aumentarne completezza, coerenza e sinteticità.

È interessante accennare, infine, ad un altro promettente impiego dei videogiochi, testati in relazione al miglioramento della salute e della qualità della vita in giovani pazienti affetti da malattie croniche. In uno studio australiano svolto su 375 adolescenti e giovani adulti ammalati di cancro (Beale *et al.*, 2007), si è sfruttato ad esempio l'uso di videogames psicoeducativi per aumentare le conoscenze sulla propria malattia e, quindi, la partecipazione alle cure, osservando

come l'uso appropriato del videogioco possa effettivamente risultare molto utile in questo senso.

In America è stata provata l'utilità di un videogioco interattivo educativo in un gruppo di ragazzi con anemia mediterranea, osservando un aumento delle conoscenze e della confidenza con i sintomi della propria malattia ed una maggiore capacità di utilizzo di queste conoscenze nella gestione della stessa (Yoon *et al.*, 2007).

PER UN USO CONSAPEVOLE DEI VIDEOGAMES: ASPETTI DI PREVENZIONE E PROMOZIONE DEL BENESSERE SOCIALE

Sin dagli anni Novanta, sono stati proposti diversi sistemi di classificazione dei videogiochi finalizzati a tutelare i minori dalla fruizione di contenuti diseducativi o inadatti alla loro età, mediante l'apposizione di un contrassegno che ne specificasse la fascia d'età di destinazione e l'eventuale presenza di immagini e significati di tipo violento, sessuale, discriminatorio e più recentemente di promozione dell'uso di droghe o del gioco d'azzardo.

Si tratta per lo più di sistemi di autovalutazione volontari da parte degli editori, come l'ESRB (Entertainment Software Rating Board) per gli Stati Uniti e il Canada, il CERO (Computer Entertainment Rating Organization) per il Giappone o il PEGI (Pan European Game Information) per numerose nazioni europee, che nell'ambito delle loro associazioni (l'Interactive Digital Software Association – IDSA – nel caso dell'ESRB) determinano la collocazione commerciale del prodotto, e offre ai genitori e ai potenziali acquirenti informazioni sul suo contenuto. Il sistema ESRB è fortemente sostenuto da Joseph Lieberman, l'ex vice del candidato Al Gore, che insieme al senatore McCain ha presentato il *Media Violence Labeling Act of 2000*, che incoraggia lo sviluppo, l'uso e il rafforzamento di un sistema facilmente riconoscibile per segnalare la presenza di contenuti violenti in prodotti e servizi audio-visivi.

D'altra parte, è stato dimostrato che non sempre tali classificazioni risultano corrispondenti ai contenuti reali del videogames – in parte anche perché formulate dagli editori stessi del prodotto e valutate dalle loro associazioni di categoria. Alcuni ricercatori (Haninger *et al.*, 2004) hanno preso in esame il contenuto di un campione casuale di 81 dei 396 videogiochi disponibili sul mercato e classificati per adolescenti; ciascun gioco è stato provato per un'ora e sono state considerate rappresentazioni che contenessero: violenza, sangue, temi sessuali, scommesse, alcol, tabacco o droghe varie, situazioni nelle quali è richiesta un'azione violenta o omicida per proseguire, linguaggio o gesti blasfemi. Terminato questo esame i ricercatori hanno confrontato i risultati con la classificazione assegnata dall'ESRB. I

risultati sono stati sorprendenti: nel campione di 81 giochi sono stati ravvisati 51 casi nei quali il videogioco avrebbe dovuto essere segnalato per il suo contenuto “rischioso” dall’ente di valutazione. Addirittura oltre il 95% delle situazioni di azione, avventura o combattimento, circostanze molto comuni in questo tipo di giochi, contengono violenza al punto, sostengono i ricercatori, che si potrebbe assumere per scontato che un gioco destinato agli adolescenti contiene situazioni violente. Andando nel dettaglio i tre quarti dei videogiochi monitorati mostrano situazioni sanguinose, ma di questi solo 22 hanno avuto la segnalazione dovuta. Ventuno videogiochi avevano situazioni sessualmente scabrose ma solo 16 avevano la segnalazione. E ancora ventuno giochi contenevano oscenità ma solo 14 erano segnalati in questo senso.

Il Pan European Game Information – PEGI – è il sistema europeo di classificazione dei videogames, promosso e gestito dalla ISFE (Interactive Software Federation of Europe), che si propone per orientare il consumatore nella scelta dei prodotti, mediante un’auto-valutazione del gioco da parte dell’editore, il successivo vaglio da parte di un ente amministratore indipendente (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media – NICAM) e l’eventuale parere di un terzo ente (PEGI Complaints Board – PCB). Il sistema indica l’idoneità del gioco per uno specifico gruppo di età e segnala la presenza di eventuali contenuti diseducativi e potenzialmente nocivi: linguaggio scurrile, scene di discriminazione, uso di droghe, contenuti spaventosi o impressionanti, gioco d’azzardo, scene di nudo e/o comportamenti sessuali, scene di violenza.

Con il nuovo disegno di legge recante “Norme a tutela dei minori nella visione di film e videogiochi”, approvato il 20 luglio 2007 dal Consiglio dei Ministri, l’Italia aderisce ufficialmente al sistema europeo di autoregolamentazione e impone ai produttori, agli importatori e ai distributori di indicare la classificazione del videogioco su ogni copia del prodotto destinata al commercio e divulgarla anche mediante gli strumenti di pubblicità e di diffusione. La classificazione dev’essere comunicata entro trenta giorni dalla diffusione in commercio del prodotto al Comitato Media e Minori, presso il Ministero delle Comunicazioni, che procede, entro dieci giorni dal deposito, ad effettuare accertamenti sulla corrispondenza della classificazione dell’editore ai criteri del PEGI e, qualora riscontri inadeguatezze o incongruità, può richiedere la riclassificazione del prodotto. S’introduce in tal modo un garante esterno alle associazioni di categoria, in grado di segnalare eventuali errori e sospendere la commercializzazione e la pubblicizzazione del videogioco in attesa della nuova classificazione.

Le ricerche svolte nel contesto italiano, come si è visto, lasciano emergere motivazioni positive e fisiologiche all’uso del videogioco, connesso ad una buona ricerca di socialità sia con i coetanei che con i genitori, che tuttavia decresce all’aumentare del tempo speso a giocare. Interventi legislativi atti a monitorare e

regolare l'accesso dei ragazzi a contenuti diseducativi e inadatti alla loro età sono importanti ma non sufficienti a garantire protezione dai rischi connessi all'uso disfunzionale delle nuove tecnologie e a promuovere un utilizzo responsabile e competente.

Come sottolinea anche la recente campagna pubblicitaria del Ministero delle Comunicazioni, l'educazione all'uso degli strumenti tecnologici deve realizzarsi in un contesto di condivisione dell'esperienza, apprendimento delle competenze, orientamento ad un utilizzo critico del mezzo.

È necessario, pertanto, che coloro che svolgono una funzione educativa si pongano in ascolto delle nuove generazioni con atteggiamento di interesse verso lo strumento tecnologico, fiducia nelle loro competenze e disponibilità ad apprendere.

Occorre stimolare i ragazzi a leggere e a decifrare in maniera critica gli stimoli che queste propongono e le reazioni emotive e cognitive che suscitano in loro, al fine di imparare a rispondere in maniera adeguata. È utile regolamentare i tempi e gli spazi dedicati all'utilizzo dei videogiochi, evitando una fruizione solitaria e prolungata nel tempo. La riduzione o la perdita di interesse per le occupazioni e le relazioni della vita reale, che si traducono nello scadimento delle prestazioni scolastiche, nell'isolamento interpersonale e nell'abbandono delle attività extrascolastiche diverse dai videogames, costituiscono importanti indicatori di rischio.

Laddove possibile può risultare particolarmente utile ed efficace orientare la scelta del ragazzo verso videogames che integrino l'aspetto ludico con la funzione educativa, didattica o genericamente culturale. In ogni caso appare sempre più importante che gli adulti prendano consapevolezza della rilevanza e penetranza di questo ambito di gioco per le nuove generazioni e della loro capacità di influenzare, a volte impercettibilmente e sottilmente, ma in modo comunque significativo, l'organizzazione dei processi mentali dei giovani. A tali conclusioni stanno pervenendo recentemente numerosi educatori e insegnanti che ritengono necessaria la riproposizione in termini multimediali di contenuti didattici al fine di mantenere desta e attiva l'attenzione e la concentrazione dei ragazzi; in questa direzione sembrano peraltro muoversi le recentissime indicazioni del Miur agli insegnanti della scuola italiana che raccomandano l'implementazione di tali modalità nell'attività didattica.

Infine, non essendo possibile stilare una classifica dei videogiochi che tenga conto del loro potenziale additivo, essendo questo, come si è visto, correlato all'attrattiva del gioco e ad una struttura che stimola curiosità e divertimento (proprietà invidiabili per qualsivoglia attività ludica), sarebbe opportuno stimolare l'attenzione dei genitori al tempo impiegato dai figli a giocare e agli altri indicatori di rischio, predisponendo indicazioni chiare e pubblicizzate circa i luoghi cui rivolgersi in caso di sospetto abuso.