

Videogiocare è rischioso?

Di Marzia Sellini

Oggi è vivace ed acceso il dibattito in merito all'uso dei videogiochi e ci sono vari adulti, operatori sanitari, psicologi, pedagogisti, educatori etc. che temono e dichiarano che questi mezzi sono dannosi. La repressione però non è mai la soluzione



C'è chi quasi sembra riaprire il campo all'idea che tali tecnologie **debbano essere tolte definitivamente**, ed assume insomma la vecchia assunzione oppressiva.

Ma chi ha esperienza di relazioni con bambini e ragazzi **sa che non porta a granché, anzi**, semmai scatena risposte oppostive, piccole e grandi ribellioni, sentimenti d'incomprensione.

C'è chi al contrario ritiene non si corra alcun pericolo e legittima ogni tipologia d'uso. Sono dell'idea che una via più moderata, garantita dall'uso di strumenti negoziali, posti con atteggiamento autorevole, sia da preferire, *intelligenti pauca*.

Come arrivare a questo risultato?

Innanzitutto cercando di capire alcuni aspetti di questa forma d'azione, che brevemente vado ad illustrare qui.

Il primo inerisce il bisogno pre-culturale di giocare che appartiene agli esseri viventi.

Anche gli animali vediamo che giocano tra di loro, in modo semplice e con schemi spesso ripetitivi. Gli esseri umani, invece, avendo costruito manufatti possono farlo in modo sempre più complesso ed innovativo.

Secondariamente perché il gioco caratterizza una fase del ciclo della vita, per alcuni, l'unica fase, nella loro biografia in cui si concedono di giocare è quella legata all'infanzia, altri invece vediamo che mantengono vivo per tutto il corso della loro umana esistenza il *fanciullino interiore*, direbbe Pascoli.

Terzo perché il gioco spesso facilita l'aspetto creativo nel vivere, restituendo sul piano personale, un poco di leggerezza di spirito.

Infine perché le ricerche fatte in merito agli esiti, sul piano comportamentale, immaginativo ed emotivo, che riguardano i giovani sono contrastanti.

Abbiamo studi che riferiscono esiti negativi ed altri, che all'opposto mettono in evidenza le competenze che da certi mezzi, oggi, possono derivare sul piano cognitivo.

È bene sapere che **l'essere umano è determinato storicamente**. Non c'è un essere umano universale che rimane uguale in tutti i diversi tempi storici, ma subisce delle variazioni sul piano estetico, fisiologico, morfologico, psicologico, economico a secondo del tempo che abita.

Detto questo vale la pena ricordare che i videogiochi sono costituiti dal **linguaggio figurativo e quello musicale**, perlopiù.

E gli elementi costituenti il linguaggio figurativo sono IMMAGINI E FIGURE.

Ma vediamo di approfondire, cos'è un'immagine? Per la sua definizione mi appoggio a quella che troviamo nella Treccani: *"è la forma esteriore degli oggetti, in quanto viene percepita attraverso il senso della vista. Usiamo tale termine anche per riferirci all'aspetto corporeo, la forma di una persona o di una cosa, il suo sembiante insomma; ed anche per indicare l'aspetto di un determinato oggetto che viene riprodotto per somiglianza di altri oggetti."*

"Riprodotto ad immagine e somiglianza di ..." Vi dice qualcosa forse questa frase?

Ma andiamo avanti ... il termine "figura" viene usato per indicare più propriamente *"la rappresentazione dipinta, disegnata o scolpita di un uomo o di una donna o, più raramente, di animali."*

Ora, state bene attenti, gli STIMOLI FISICI attivano il sistema visivo sul piano fisico, ma a noi non basta la mera registrazione fisica, abbiamo appreso a mettere insieme, secondo particolari qualità e caratteristiche gli stimoli distali, e li riconosciamo come SEGNI ovvero dotiamo le sollecitazioni sensoriali che riconosciamo presenti nel MONDO ESTERNO, di significato, cioè ci facciamo delle idee del mondo là fuori, che indichiamo e a cui attribuiamo NOMI.

A questo punto si creano nella nostra MENTE IMMAGINI, che possiamo PERCEPIRE, **anche in assenza dell'oggetto fisico**, poiché ne conserviamo memoria.

Si badi bene però che la percezione è un atto COSTRUTTIVO, non riproduttivo. Nel quale centrano semmai il carattere, le emozioni e il ruolo sociale di colui che le realizza, ci insegnano gli studiosi del movimento New Look.

Ora corro un po', per arrivare a dire che VEDERE è RICORDARE.

Il nostro CERVELLO non ha immagini, le costruisce. Nel caso delle immagini presenti nei videogiochi a questa tecnica si unisce quella della messa in sequenza per la costruzione di trame e narrazioni coerenti che costruiscono personaggi e storie, e la velocità di proiezione dei singoli disegni permette la percezione del movimento.

Pensate che senza la raffigurazione, il disegno, noi non sapremmo granché nemmeno del nostro corpo. Fu Vesalio che per primo, a Padova, redisse la sua opera principale: il manoscritto "[*De humani corporis fabrica libri septem*](#)", opera [scientifica](#) di anatomia, arricchita da una variegata rassegna di disegni e illustrazioni del corpo umano, nella quale viene citato anche un teatro anatomico in uso a Padova in quell'epoca e nel quale si formavano i futuri medici che passavano dalla cultura della medicina medioevalista a quella moderna.

Per arrivare ad una prima conclusione, **che si può fare coi figli allora?**

Porre dei limiti all'uso.

Comunicare tali limiti (orario, spazio e tipologia) in modo rispettoso, cercando di capire le loro ragioni di utilizzo. Variano da ragazzo e ragazza.

Attenzionare i giochi che scelgono.

Entrare nel merito delle narrazioni proposte dai giochi per farne un'occasione di indicazione e osservazione degli interessi e piaceri del proprio figlio, affinché anche in futuro possano essere una risorsa personale, piuttosto che una zavorra.

Marzia Sellini
(psicologa, psicoterapeuta)

DATA DI PUBBLICAZIONE: 20/10/2024 – AGGIORNATO IL 06/04/2025 ALLE 02:00

2025 © TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

AUTOGESTIONE CONTENUTI DI EDIZIONI VALLE SABBIA SRL C.F. E P.IVA: 02794810982 – SISTEMA [GLACOM®](#)