

EHI, VACCI PIANO CON LA PLAY!

Un commento di Franco Nanni, presidente di SOS Crescere, promotore dell'iniziativa

Lo scopo di questa campagna di SOS crescere è di raccomandare un prudente principio di precauzione nell'uso di videogiochi (e altri passatempi elettronici) da parte di bambini e adolescenti.

Siamo di fronte a ricerche che riscontrano una relazione tra sintomi di iperattività, problemi di attenzione e uso intenso di strumenti e mezzi come i videogiochi, internet e televisione (quest'ultima soprattutto se "consumata" a uno-due anni). I risultati di queste prime ricerche sono tutt'altro che definitivi, e tutt'altro che completi, tuttavia si riscontra una certa concordanza di direzione, e un basso numero di ricerche che negano o attenuano la linea di tendenza generale. Vi sono ancora molti dubbi sulle eventuali relazioni di causa-effetto: non è chiaro se condizioni di iperattività, impulsività, attenzione breve e fragile siano *effetti* di un eccesso di passatempi elettronici, o se invece siano *fattori predisponenti* nei riguardi di un uso smodato di essi; non è nemmeno certo che debba essere ricercato un rapporto causale *unidirezionale e lineare* di questo tipo.

Questi dubbi sussistono per diverse ragioni: il disegno sperimentale delle ricerche attuali, la mancanza di una teoria e di un sapere insieme psicologico e neurologico che leghi il funzionamento del cervello di fronte ai mezzi elettronici con eventuali successive disfunzioni (inclusi i sintomi di cosiddetta ADHD), e anche forse una certa pressione da parte di interessi forti: che cosa direbbero i produttori di farmaci "anti-ADHD", di *console* e software, nonché i pubblicitari e le emittenti TV, una volta che si dovesse accertare che i disturbi dell'attenzione e l'iperattività regrediscono o possono essere prevenuti o controllati modificando semplici comportamenti come guardare troppo la TV o abusare di videogame?

Principio di precauzione significa raccomandare misure di contenimento dell'uso di questi strumenti anche senza la certezza che essi

provochino i danni previsti, o che lo facciano nella misura ipotizzata. Si dovrebbe forse essere più cauti se videogiochi, internet e TV offrissero benefici certi e documentati ai bambini che li usano, di fronte ai quali il dubbio di altri effetti negativi risulterebbe indebolito; non pare però che benefici di questo genere siano in alcun modo accertati. Dunque, che svantaggio potremmo causare nel raccomandare che i bambini passino il minor tempo possibile davanti alla console per videogame, o davanti alla TV, specialmente se TV-spazzatura infarcita di pubblicità?

Se non altro, la crescente mole di dati che riporta comportamenti di dipendenza (*addiction*) rispetto a videogame e anche a giochi di ruolo *on line* dovrebbe essere sufficiente a porre dei limiti all'accesso a questi strumenti. Anche nei confronti di questi nuovi comportamenti è essenziale evitare un approccio semplicisticamente centrato sull'**oggetto** dell'*addiction* piuttosto che sul **soggetto**: occorre mantenere alta l'attenzione alle carenze e ai bisogni irrisolti a cui non solo quella "elettronica", ma *ogni genere* di dipendenza può rappresentare una risposta, sia pur disfunzionale.

In conclusione: le raccomandazioni oggetto della nostra iniziativa non sono motivate da moralismo o luddismo ma dall'attenzione globale a tutti i fattori che possono contribuire al disagio (anche scolastico) infantile e adolescenziale. Non pensiamo certo che si possa evitare ogni genere di patologie e di problemi rispettandole alla lettera, ma ci sentiamo certi che non vi sia proprio nulla di sbagliato nel consigliare per i bambini attività libere, naturali, sociali e corporee al posto di ore passate da soli, immobili davanti a uno schermo, iperstimolati da immagini e eventi velocissimi; né alcunché di irragionevole o antiscientifico nel ritenere che, così facendo, le capacità attentive, le prestazioni cognitive, il controllo degli impulsi e il livello di ansia e irrequietezza non possano che trarne giovamento.