

## Videogiochi, scuola e disturbi psichici infantili *Intervista a Franco Nanni*

Il nostro portavoce ha intervistato il delegato di SOS Crescere - associazione sostenitrice della Campagna "Giù le Mani dai Bambini" e membra del nostro consorzio – su di un tema di grande interesse: il legame tra i disturbi psichiatrici dell'infanzia e l'uso sconsiderato di supporti elettronici quali la Play Station.

*Qual è il nesso che a Vostro avviso esiste tra queste "cattive abitudini" e le terapie a base di psicofarmaci, sempre più "di moda"?*

La nostra società ha una responsabilità chiara e definita in questo scenario: sembra che stia perdendo di vista il nesso che esiste tra i comportamenti infantili ritenuti disturbati o patologici e le condizioni di vita, le abitudini nocive, le pratiche educative carenti e gli altri inquinanti (inclusi quelli chimici) in mezzo ai quali questi bambini crescono. Ciò risulta poi funzionale alla "costruzione sociale" di nuove presunte patologie con una indimostrata eziologia biologica, che le rende quindi perfettamente trattabili con l'uso di psicofarmaci. D'altro canto sembra smarrito anche il senso del limite che è necessario avere quando sottoponiamo i bambini a condizioni di vita stressanti e inadeguate (sedentarietà, eccesso di ore seduti a scuola, abuso di video, ecc.), postulando poi che quelli che non riescono a rientrarvi stiano mostrando un "disagio", un "disadattamento", quando potrebbe trattarsi semplicemente di un "sano" malessere relativo a condizioni di vita obiettivamente insalubri.

*Perché è necessario vigilare su queste abitudini poco sane?*

Il senso di richiamare alla vigilanza su tutte le condizioni educative, ambientali e psicologiche che possono portare a comportamenti anomali sta proprio nel tentativo di fare una buona prevenzione. Per fare un esempio forse più chiaro, è come se facessimo pubblicità ai farmaci antitumorali senza la minima raccomandazione a limitare il fumo di tabacco!

*Può portarci degli esempi concreti, tratti dalla Sua quotidiana esperienza?*

Sì, eccovi – a supporto di questa tesi - qualche esempio tratto dalla mia esperienza di sportelli di psicologia scolastica. Ricorre assai di frequente il caso di genitori che si rivolgono al servizio di supporto, stimolati dalle docenti che lamentano irrequietezza, disattenzione, iperattività e talvolta ingestibilità del loro bambino. Tracciano un ritratto che finisce con l'assomigliare ai famigerati "criteri diagnostici" del "DSM-IV" (*il Manuale Diagnostico Statistico dei Disturbi Mentali, che classifica tutti i veri o presunti disagi del comportamento, ndr*) : per esempio, sempre in movimento, "motorizzato", cambia attività ogni due minuti, si muove quando ci si aspetta che stia seduto, non ascolta, e così via. Dopo aver posto varie domande volte a comprendere meglio la situazione, arriva sempre il momento in cui chiedo: "suo figlio ha la Playstation?"

*E qual è la risposta, la reazione più frequente?*

Quasi invariabilmente le madri rispondono affermativamente, volgendo gli occhi al cielo, come se in un attimo rivivessero i quotidiani litigi per evitare che il ragazzino trascorra ore e ore giocando, quasi volessero dire "sì, accidenti a quel giorno in cui gliel'abbiamo regalata". Quando la risposta proviene dai padri, il loro "Sì" è più spesso accompagnato da un lampo di fiero piacere, che sembra significare "ci gioco anch'io e mi diverto un sacco", e anche "è una delle poche cose che faccio assieme a mio figlio". A questo punto calo sul tavolo la mia briscola: "quando vostro figlio gioca alla Play, resta seduto? Si distrae?" Invariabilmente la risposta è: "Certo che sta seduto! Resta lì

*immobile per ore, e se lo chiamo non risponde neanche. È concentratissimo!" E a volte aggiungono: "se fosse così attento anche a scuola..."*

*Un vero e proprio "effetto paradosso", quindi. Già questo dovrebbe far riflettere gli amanti degli screening indiscriminati nelle scuole, il che lega significativamente questa Vostra iniziativa al lavoro di "Giù le Mani dai Bambini"...*

Già: non basterebbe forse questa circostanza paradossale a delegittimare e rendere per certi versi superflui gran parte degli strumenti di screening e di diagnosi di questa presunta patologia che è l'iperattività? Questi bambini infatti *stanno seduti* (davanti alla Play) quando *ci aspetteremmo il contrario*, ovvero, sono bambini che si muovono troppo a scuola... ma restano immobili ed attentissimi quando giocano! Alla luce di questo particolare "effetto paradosso" ritengo insufficiente chiedersi se le 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 credo sia produttivo cercare *un* rapporto causale *unidirezionale* e *lineare* di questo tipo; meglio piuttosto cercare di individuare il ruolo di certi passatempi elettronici all'interno di una rete di fattori intrecciati e reciprocamente interagenti. Giungere a ciò non pare però ancora possibile con il disegno sperimentale delle ricerche attuali e in 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 che abitualmente vengono compresi sotto la denominazione di "ADHD".

*Voi avete quindi promosso un'iniziativa per sensibilizzare le famiglie su questa specifica problematica, su questa abitudine nociva e forse diseducativa. Ci racconti qualcosa circa i presupposti scientifici del Vostro intervento, con due battute "divulgative" comprensibili a tutti i nostri lettori...*

Nella nostra iniziativa abbiamo voluto includere almeno una ricerca scientifica assai recente (l'articolo di Chan e Rabinowitz) che, sia pur basandosi su un disegno, un paradigma e alcuni assunti di fondo certamente discutibili, può costituire un argomento per altri versi convincente nei confronti di chi è ancora scettico sui rischi dell'abuso di videogiochi e sugli effetti di tale pratica sulla salute dei minori. Molto spesso si è posta attenzione al *contenuto* dei videogiochi che può essere violento, amorale o pornografico. Riserve del tutto degne, a patto che non impediscano di considerare il problema del *mezzo* in quanto tale, che richiede di essere analizzato almeno su due ordini di aspetti: velocità/varietà delle stimolazioni e rapporto con la realtà. Di recente è stato infatti evidenziato (Paolillo e Bertocci su Psicologia Contemporanea n° 199) come molti messaggi televisivi abbiano un ritmo di tagli di montaggio estremamente rapido, fino a cinquanta stacchi al minuto. Esposizioni prolungate a questo genere di visione sembrano provocare sintomi di smarrimento e ansia. Credo di poter affermare di essere stato uno dei primi, almeno in Italia, ad evidenziare questo problema in anni non sospetti, ovvero nella seconda metà degli '80, quando effettuai diverse ricerche che riportavano la velocità di montaggio di pubblicità e videoclip musicali al gradimento espresso da campioni di *teenager* (riportato in Baroni e Nanni, *Crescere con il rock*, Clueb 1989). La velocità affascina e genera fenomeni di tolleranza e assuefazione: suscita noia tutto ciò che viene percepito come "più lento di una certa soglia"... soglia che peraltro si innalza di continuo! La 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. Sono consapevole che una campagna per la limitazione dell'uso di passatempi del genere comporta il rischio di un approccio

semplisticamente centrato sull'oggetto dell'*addiction* (il videogioco, ecc.) piuttosto che sul soggetto (il bambino, il ragazzo): occorre invece 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; nella stessa ottica si raccomanda di porre attenzione al soggetto con sintomi disattentivi o di iperattività, piuttosto che a un inesistente "oggetto nosografico" chiamato ADHD.

*Una battuta per concludere:*

Vorrei citare un episodio sintomatico riguardo al rapporto con la realtà. Un ragazzo mi riferisce: *"ieri ho vinto il campionato di lotta greco-romana"*. Io mi complimento dichiarandomi ammirato della sua abilità. Poiché appare piuttosto mingherlino ed emaciato, aggiungo anche *"accidenti, sei forte, a prima vista non si direbbe!"*. Lui allora sorride dell'equivoco, e precisa: *"ma l'ho vinto sulla Play!"*. Il suo tono però non pare intendere *"quindi non l'ho vinto davvero"* quanto piuttosto sembra alludere ad una modalità *diversa* ma *altrettanto reale* di vincere. Io non credo che *qualunque* ragazzo rischi di confondere la realtà del videogioco con quella fattuale esterna: sono però convinto che su alcuni soggetti predisposti la prolungata e quotidiana frequentazione di realtà virtuali porti ad allentare i vincoli dell'esame di realtà fino a costituire, in casi estremi, un fattore moltiplicatore del rischio di rotture psicotiche. In conclusione: le raccomandazioni oggetto della nostra iniziativa non sono motivate da moralismo o questioni di principio, 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 siamo certi che non vi sia proprio nulla di sbagliato nel consigliare per i bambini attività libere, naturali, socializzanti e d'interazione corporea, al posto di ore passate da soli, immobili davanti a uno schermo, iperstimolati da immagini e eventi in velocissima successione. Né c'è alcunché di irragionevole o di antiscientifico nel ritenere che, così facendo, le capacità attentive, le prestazioni cognitive, il controllo degli impulsi ed il livello di ansia e di irrequietezza possano trarre concreto giovamento.

*Grazie per quest'intervista, e buon lavoro per questa iniziativa!*

***Intervista di Luca Poma, Portavoce Nazionale di GiùleManidaiBambini, al Dott. Franco Nenni, di SOS Crescere***