



IL RUOLO DELLA COMUNICAZIONE MEDIATICA  
E DEL GIOCO VIRTUALE NELL'INFANZIA  
UNA RICERCA SULLE ABITUDINI ED INFLUENZE

di

*Concetta De Pasquale e Gabriella Gensabella\**

### 1. Introduzione

L'attuale rivoluzione digitale della società ha avuto ripercussioni sullo sviluppo cognitivo del bambino, "rapito" dal fascino della realtà virtuale: oggi videogiochi, Internet, cellulari sono i nuovi status symbol generazionali<sup>1</sup>. Grazie a questi cambiamenti, l'infanzia ha sperimentato nuove dimensioni psicologiche, cognitive e mentali, accelerando il naturale percorso di apprendimento della realtà interna e esterna e bruciando le tappe del suo sviluppo in virtù di un'adultizzazione precoce.

L'odierna psichiatria chiama la generazione del XXI secolo *nativi digitali*, le cui caratteristiche sono un fervente interesse per il tecnologico, in termini di cyber-curiosità, un intimo rapporto che si crea tra bambino-computer, Rete, Tv e videogiochi. In riferimento all'età di esposizione alle tecnologie della comunicazione digitale, i bambini tra i zero e 12 anni fruiscono in maniera diretta e sempre più precoce degli schermi interattivi digitali, consolle per i videogiochi, cellulari, computer, iPod, navigazione in Internet. La loro vita si svolge all'interno di ambienti in cui i media sono sempre più presenti, insieme alle esperienze di intrattenimento, socializzazione e formazione mediate e vissute attraverso Internet e i social network. Il contatto naturale e allo stesso tempo precoce determina effetti positivi e negativi<sup>2</sup>.

I vantaggi dell'era digitale sull'infanzia, si misurano in termini di cybercultura, capacità multitasking<sup>3</sup> e nuovo settaggio dei sistemi cognitivi: vivere in

---

\* Concetta De Pasquale è autrice dei parr. 1 e 3, Gabriella Gensabella del par. 2.

<sup>1</sup> Censis U.C.S.I., *Ottavo rapporto sulla comunicazione, i media tra crisi e metamorfosi*, Milano, Franco Angeli, 2009.

<sup>2</sup> P. Ferri, *Nativi digitali*, Milano, Mondadori, 2011.

<sup>3</sup> <http://www.gioconews.it/generale/nativi-digitali-videogiochi-il-registro-del-virtuale-476.html>

una società multischermi condiziona l'approccio al conoscere, all'apprendere, al ricercare e al comunicare. Interconnessione, interattività, tecnologie, integrazione inducono il sistema cognitivo dei nativi digitali ad adattarsi agli strumenti in possesso. Si tratta di un'intelligenza digitale, nota anche come *opzione click* che migliora pragmaticamente le capacità di scelta del proprio sapere, potenziando cognitivamente il bambino e consentendo una forma più attiva e indipendente di apprendimento. La possibilità di imparare esplorando e sperimentando, così come vuole la dinamica dell'interattività, stimola una maggiore attenzione e memorizzazione associativa dei saperi, e una determinazione nel risolvere i problemi, all'insegna di una cultura partecipativa di condivisione delle proprie conoscenze<sup>4</sup>.

Ma gli psichiatri descrivono il rapportarsi al tecnologico come un binomio dagli effetti negativi in particolare sulla sfera relazionale, cognitiva ed emotiva, pensando al bambino del futuro, come a un essere cognitivamente avanzato, ma incapace di vivere le emozioni, depersonalizzato, desocializzato, con conseguenze patologiche.

A consumismo e globalizzazione corrispondono individualismo e isolamento: la nuova rivoluzione digitale ha cambiato la logica e la cultura tanto del gioco, quanto del comunicare. Il primo, con cui l'infanzia sperimenta, si esprime e rivendica se stessa, ha perso di valore e fantasia risentendo di percorsi ludici predeterminati offerti dai videogiochi; il secondo appare sempre più mediato dagli strumenti tecnologici, sradicato dal contesto reale, uniforme e povero di contenuti<sup>5</sup>. Il dialogo faccia a faccia è stato sostituito dalla mediazione di computer o Internet che allontanano, isolandolo, il bambino sia dalla realtà, sia dai legami familiari. Non è insensato, allora, parlare di *fantasia standardizzata*, una volontaria contraddizione, conseguenza dell'immaginario infantile prigioniero della tecnologia.

Anche i comportamenti non sono più frutto di regole, usi e costumi della società di appartenenza, bensì di reality e talent show che "dettano il senso delle cose". Se da un lato mass media e nuove tecnologie hanno arricchito la società alfabetizzandola, acculturando i suoi membri, sviluppando in loro una sensibilità etico-culturale, parificando socialmente tutti e annullando i limiti spazio-temporali; dall'altro la loro versatilità, interattività e capacità di soddisfare tutti i bisogni sociali e personali, migliorando le abilità di risposta di un bambino, nascondono gli svantaggi causati da un ipercoinvolgimento dettato da un forte legame partecipativo favorente individualismo e assopimento del senso

---

<sup>4</sup> *Ibidem*, p. 24.

<sup>5</sup> M.E. De Caroli, *Ancora le fiabe? Processi di simbolizzazione e costruzione del reale*, Troina, Oasi Editrice, 2000.

critico<sup>6</sup>. Il sovraccarico informatico rende la coscienza dell'utente-bambino vulnerabile e manipolabile e determina una divisione, nota come *digital divide*<sup>7</sup>, tra chi fruisce delle tecnologie, stando al passo con i tempi, e chi no per incapacità o impossibilità.

Siamo sicuri che rendere i bambini dei piccoli *cyborg*, avvicinandoli alle tecnologie mediatiche e digitali, serva alla loro crescita? Quali sono le conseguenze? E qual è il ruolo della famiglia in questa rivoluzione digitale?

## 2. Ricerca

Sulla base di questi interrogativi e sulla constatazione che oggi l'oggetto dei desideri dei bambini è sempre più tecnologico, si fonda l'indagine orientata a verificare come l'infanzia si rapporti ai media ed alle nuove tecnologie e quali siano le consuetudini e/o abitudini comportamentali.

Prendendo spunto da un'indagine Istat, che ha rilevato come il 51% della popolazione di tre anni e più utilizza le nuove tecnologie (in riferimento a cellulari, videogiochi, computer), mentre il 48,9% dai 6 anni in su naviga in Internet<sup>8</sup>, e da uno studio condotto nel 2006 dal dottor Vincenzo Marrali, primario del reparto pediatrico dell'Ospedale di Gela e Licata e dal professor Francesco Pira, docente di Comunicazione Sociale e Pubblica e Relazioni Pubbliche all'Università degli studi di Udine, è stato somministrato un questionario «Bambini e media», costituito da 24 quesiti a risposta multipla e chiusa, ad un campione di 44 bambini, tra i 7 e i 10 anni, frequentanti la terza e la quinta classe. Metodologicamente l'indagine è stata impostata su un piano quantitativo raccogliendo dati sulle consuetudini dei *nativi digitali*.

Riguardo la differenza di genere, il campione è costituito da soggetti di sesso femminile per il 52% dei casi, mentre il restante 48% è composto da maschi. Riguardo la scolarizzazione, 20 soggetti sono alunni della terza classe elementare, mentre 24 bambini frequentano la quinta. La ricerca sonda per lo più un campione socio-culturale di ceto medio-alto, appartenente a nuclei familiari tradizionalmente nucleari, in cui le nuove tecnologie sono considerate mezzi utili al miglioramento culturale. Si confermano i dati di letteratura nel senso che oggi i bambini sono esperti navigatori e conoscitori della Rete, del virtuale

---

<sup>6</sup> F. Giordana, *Tecnologie, media e società mediatica: evoluzioni, influenze ed effetti sulla società dagli anni '60 ai giorni nostri*, Milano, Franco Angeli, 2005.

<sup>7</sup> T. Cantelmi, M. Talli, C. Del Miglio, A. D'Andrea, *La mente in Internet. Psicopatologia delle condotte on-line*, Padova, Piccin, 2000.

<sup>8</sup> Istat, *Cittadini e nuove tecnologie: Anno 2010*, pubblicato on line all'indirizzo: [http://www.istat.it/salastampa/comunicati/in\\_calendario/20101223\\_00/testointegrale.pdf](http://www.istat.it/salastampa/comunicati/in_calendario/20101223_00/testointegrale.pdf)

e dei palinsesti televisivi. All'interno della propria abitazione, il 66% dei bambini esaminati guarda la TV in camera.

I dati riportati nella tabella 1 evidenziano che i bambini sono sempre più soli mentre guardano la TV e le figure di accudimento hanno un ruolo marginale. Questo dato dà maggiore valore al fatto che la televisione continui a rappresentare una finestra da cui guardare ed interpretare il mondo senza l'aiuto di qualcuno che ne filtra i messaggi poco formativi e che condizioni pensiero e conoscenza.

Tabella 1 - *Quesito 7. Fonte: Questionario Bambini e media*

Con chi guardi la TV?	Totale	% sul totale
Da solo	28	64
Con la mamma	20	45
Con il papà	16	36
Con entrambi	9	20
Con fratelli/sorelle	16	36
Con i nonni	4	9
Tutti insieme	10	23

L'indagine ha rilevato, inoltre, che gran parte delle abitudini televisive infantili sono retaggio delle consuetudini familiari che permettono ai bambini una visione nelle fasce pomeridiane (68%) e in maggioranza serali (77%), giustificando la preferenza dei piccoli per reality, talent show e trasmissioni per adulti.

Nel campo dei videogiochi, il bambino è esperto e consapevole dell'offerta di mercato, possessore di più console di gioco di ultima generazione, amante dell'interattività e del genere sport e avventura. Il 93% del campione afferma di possedere i videogiochi; in relazione alla preferenza il 45% opta per contenuti di tipo sportivo e di avventura. Risultano così noti i wargame, ovvero i giochi di guerra, i giochi di ruolo, quelli horror o splatter, e i MUD eseguiti su Internet da più utenti (tabella 2).

L'esposizione al gioco virtuale dipende molto dalla giornata-tipo, ovvero dall'essere gli utenti impegnati o meno in altre attività; il 70% del campione trascorre non più di tre ore al giorno sui videogame. Questo dato conferma che, per quanto i videogiochi siano abbastanza presenti nella vita dei bambini, comunque non rappresentano l'unica modalità di interazione con l'ambiente circostante, solo il 7% utilizza i videogiochi più di sei ore al giorno.

La possibilità di evadere dai confini del reale non deve tuttavia compromettere la vita relazionale del piccolo. Grazie alle nuove console, divenute nel 52% dei casi esaminati complemento d'arredo delle loro camere, i bambini si confrontano con un tipo di gioco più attivo e dinamico, abbandonando la se-

Tabella 2 - *Quesito 13. Fonte: Questionario Bambini e media*

Quale genere di videogiochi preferisci?	Totale	% sul totale
Sport	20	45
Combattimento	10	23
Avventura	20	45
Cartoni animati	17	39
Giochi di ruolo	6	14
Splatter (giochi horror)	4	9
Wargame (giochi di guerra)	7	16
Altro	6	14

dentarietà e la passività tradizionale e misurandosi positivamente con il computer per un sano agonismo.

La tabella 3 mostra i dati relativi alla padronanza dell'uso di Internet da parte del campione esaminato: complessivamente i bambini presentano una notevole manualità nell'uso del mouse per chattare, scaricare file, creare profili ed utilizzare blog.

Anche in questo caso praticità e conoscenza risentono dell'influenza del mondo adulto, in particolare è la figura paterna, indicata dal 45% dei casi, l'iniziatore dell'approccio al virtuale. La tabella 4 dimostra come già all'età di 7-8 anni, nel 39 % dei casi, il bambino impari a navigare, a riprova di come sia inevitabile risentire delle mode e degli stereotipi che vogliono oggi una vita sociale vissuta in modo digitalizzato.

Tabella 3 - *Quesito 21. Fonte Questionario bambini e media*

Utilizzi Internet per?	totale	% sul totale
Navigare nei siti	23	52
Chattare	17	39
Usare blog	2	5
Mandare e-mail	9	20

Tabella 4 - *Quesito 23. Fonte Questionario bambini e media*

Quanti anni avevi la prima volta che ti sei collegato in Internet?	totale	% sul totale
5/6 anni	13	30
7/8 anni	17	39
9/10 anni	6	14

### 3. Considerazioni conclusive

I dati emersi dalla ricerca tratteggiano l'identikit di un soggetto tecnologico, conoscitore e frequentatore di social network e della vasta gamma di siti presenti in Rete, le cui capacità logistiche e strategiche sono frutto di un atteggiamento disponibile e spesso superficiale della famiglia nell'utilizzare e interpretare gli strumenti tecnologici. Non emergono differenze di genere nell'utilizzo delle tecnologie e i media sono mezzi con cui sperimentare il mondo, come si è sostenuto «prolungamenti dei sensi all'interno di una società che si sta trasformando in una grande comunità virtuale»<sup>9</sup>.

Non è semplice per un adulto/genitore seguire un bambino ipertecnologico la cui età di approccio alla Rete è sempre più bassa; si pone il problema se assecondare o meno le diverse richieste, poiché in certe situazioni *la rete virtuale* non è così diversa dal reale e non si può impedire che i bambini vengano in contatto con le nuove tecnologie nell'odierna società proiettata alla digitalizzazione. L'unica soluzione è «responsabilizzare i minori verso un uso più funzionale delle tecnologie»<sup>10</sup>.

Non si possono nemmeno ignorare le conseguenze patologiche derivanti da un distorto e spropositato rapporto utente/macchina, soprattutto nella prima infanzia non completamente strutturata a livello cognitivo e psico-emotivo.

Gli psichiatri e psicologi le chiamano *New Addiction*, ovvero disordini psichici multifattoriali, caratterizzati da disturbi psico-comportamentali e da un irrefrenabile ed incontrollabile desiderio di stare in Rete<sup>11</sup>. La compromissione della vita di un bambino a più livelli, sociale, relazionale, familiare, l'alterazione dei meccanismi cerebrali di gratificazione e motivazione, gli effetti sui processi di attenzione, percezione, memoria e rappresentazione del mondo e di se stessi e sulla qualità dei rapporti interpersonali, sono tutte condizioni necessarie e sufficienti per l'instaurarsi di una nuova dipendenza.

Ancora oggi nell'ambito infantile non si può parlare di dipendenza, poiché tutto è velato dalla dimensione ludica: l'ipercoinvolgimento, l'incapacità di staccarsi dallo schermo, l'irritabilità, l'insofferenza, l'apatia, la depressione e la mancanza d'interesse per altre attività, pur essendo validi campanelli d'allarme, non necessariamente evidenziano una forma di dipendenza, quanto invece un morboso e curioso interesse che nel tempo rivelerà forse una patologia specifi-

---

<sup>9</sup> F. Pira, V. Marrali, *Infanzia, media e nuove tecnologie. Strumenti, paure, certezze*, Milano, Franco Angeli, 2007, p. 55.

<sup>10</sup> *Libro bianco: Internet e minori. Opportunità e problematiche*, cur. Comitato Internet e Minori, Roma, Armando Editore, 2007.

<sup>11</sup> *Le nuove dipendenze: diagnosi e clinica*, cur. V. Caretti, D. La Barbera, Roma, Carocci, 2009.

ca o generalizzata<sup>12</sup>. L'interesse spesso può essere confuso con il normale entusiasmo per ciò che appassiona il bambino, semmai è la modalità che può insospettire; infatti, quando l'oggetto tecnologico prende il posto dell'oggetto transazionale infantile, rimodulando il rapporto di dipendenza verso la madre, si è in presenza di un campanello d'allarme significativo che deve indurre a riflettere sul comportamento del piccolo.

La linea di confine tra normalità e patologia è sottile e ciò spiegherebbe la mancanza di una categoria nosografica ufficiale, all'interno del DSM-IV-TR, nella quale includere le nuove dipendenze. La natura polimorfa della Rete ha indotto gli studiosi a parlare di *Internet Related Psychopathology* (IRP) o *Dipendenze da Reward* spesso correlate a preesistenti disturbi psicologici nei soggetti, quali chiusura relazionale, deficit di autostima, insicurezza, difficoltà familiari, disturbi d'ansia e dell'umore<sup>13</sup>.

Tuttavia l'eccessiva esposizione ai mezzi mediatici e tecnologici, l'immediata accessibilità ai servizi, la possibilità di sentirsi onnipotenti controllando le proprie attività on-line, la forte eccitazione data dalla notevole mole di stimoli virtuali, l'intolleranza verso le frustrazioni e i fallimenti della vita reale, sono condizioni facilitanti l'instaurarsi di una serie di patologie riscontrabili nella fanciullezza, determinate da un "distorto" rapporto con computer, Tv, videogiochi ed Internet.

Un eccessivo utilizzo delle tecnologie può comportare esiti negativi nella vita quotidiana, nel rendimento scolastico, nella relazione genitoriale, con problematiche di tipo affettivo che possono determinare una preoccupante solitudine.

Dominante è la tendenza a stabilire un rapporto psicologico privilegiato e disfunzionale con lo strumento tecnologico, abbandonando progressivamente il reale per il virtuale. Quest'ultimo è interpretato, inizialmente, come comoda soluzione per sfuggire ad una realtà angosciosa; peraltro, se la permanenza nell'irreale diventa prolungata, il rischio è quello di ritrovarsi a vivere in un mondo parallelo fantastico che tende a sostituire e negare il reale. Non va trascurata, quindi, una curiosa dipendenza dovuta alla possibilità accattivante offerta dalla rete di fornire modalità di relazione senza ruoli, vincoli e convenzioni, mutando a piacimento la propria identità e la propria storia.

Ne è un esempio la Trance Dissociativa da Videoterminale in cui l'alterazione della coscienza determina depersonalizzazione e sostituzione della propria identità con una alternativa.

---

<sup>12</sup> *Sintomi del disturbo da dipendenza da Internet in bambini e adolescenti*, pubblicato on line all'indirizzo: <http://www.citta-invisibile.it/internet-rischi-altri-dipendenza-internet.html>

<sup>13</sup> T. Cantelmi, *La mente e il virtuale*, in «Gnosis», 27, (2003), pubblicato on line all'indirizzo: <http://www.sisde.it/sito/Rivista27nsf>

L'uso prolungato dei videogame se da un lato stimola le abilità di risposta del bambino, promuovendo un atteggiamento più partecipativo, inducendolo a utilizzare simultaneamente codici differenti, sollecitando un'ampia comprensione dei simboli, un incremento delle competenze percettivo spaziali e motorie, una migliore flessibilità cognitiva, una maggiore consapevolezza dei processi meta cognitivi di monitoraggio del pensiero, dall'altro può provocare anche disturbi fisici: oltre all'immobilità prolungata ed all'obesità, può accentuare il rischio di crisi convulsive (Epilessia da videogiochi), di problemi oculari ed osteo-muscolari. In particolare l'Epilessia da videogiochi o fotosensibile, quale fenomeno riflesso è indotta principalmente, ma non esclusivamente, dalla fotosensibilità. Altre sono inoltre le componenti che influiscono sulla crisi, quali l'emozione e il tipo di pensiero che il videogioco sviluppa, la coordinazione occhio-mano e la tensione emotiva che il videogioco provoca<sup>14</sup>. Si tratta di una malattia neurologica con un particolare substrato genetico e cellulare scatenato da stimoli intermittenti di luminosità, velocità, colori e suoni tipici di alcuni videogame, quali Call of Duty, The Darkness, Resident Evil, la serie Grand Theft Auto, Mortal Kombat, ad alto contenuto di aggressività e violenza in cui l'unico obiettivo è uccidere. Ovviamente non va sottovalutata una predisposizione neurologica del soggetto che facilita la manifestazione della patologia.

È sempre più bassa l'età (bambini di 6-7 anni) di chi si affaccia al mondo dei Social Network creando intere classi virtuali ritrovabili in rete sottoforma di "gruppi" (Amicodipendenza) con modificazione degli stili di attaccamento, in quanto si sono modificati gli stili amicali ed affettivi ed è cambiato il modo di intendere se stessi e la propria indipendenza<sup>15</sup>.

Il cyber-narcisismo e la cyber-curiosità nascondono in realtà una fragilità interiore dovuta all'incapacità del bambino di definire se stesso; stare in Rete oggi equivale ad esistere, nonostante una snaturalizzazione dell'Io ed un impoverimento dell'immaginario con fenomeni di depersonalizzazione e decontestualizzazione.

La Sindrome di Humpty-Dumpty, dal titolo di una vecchia canzone inglese legata all'infanzia, ricorda il personaggio-uovo della fiaba di Alice e denota come la cultura dei media sia poco o nulla integrata nella vita quotidiana reale<sup>16</sup>: il bombardamento informativo di avvenimenti produce una mancanza di conte-

---

<sup>14</sup> *Tv e videogiochi: rischi neurologici*, Unità Operativa di Neurologia, cur. F. Vigeveno, pubblicato on line all'indirizzo: <http://www.ospedalebambinogesu/portale2008/Default.aspx?ItemId=3056>

<sup>15</sup> M.L. Rotolo, *Realtà virtuali, psicopatologia in Rete*, pubblicato all'indirizzo on line: <http://www.psychomedia.it/pm/telecomm/massmedia/rotolo.htm>

<sup>16</sup> F. Pira, V. Marrali, *Infanzia, media e nuove tecnologie* cit.

stualizzazione, provocando un effetto disinformativo per l'assenza di criteri guida che permettano di dare un senso all'accumulo di dati e offrendo una visione del mondo e dell'uomo frammentaria, parziale e spesso contraddittoria.

Conoscere i bambini di oggi significa considerarli figli degli schermi, la cui immagine si riflette in una cultura che guarda alla tecnologia, a volte senza finalità.

La famiglia, spesso, appare troppo accondiscendente nell'avvicinare i piccoli al moderno e si rivela poco responsabile nel sottovalutare i rischi derivati da una loro eccessiva esposizione ai media e al web.

Sostenere ed educare i bambini ad avere coscienza di se stessi e del loro mondo interiore, invitandoli a mantenere la loro unicità e originalità è la sfida culturale di domani, così come ascoltare i loro bisogni deve essere l'obiettivo di sempre, offrendo loro alternative valide e reali che possano diventare strumenti di guida per un percorso di crescita adeguato.

#### ABSTRACT

La comunicazione mediatica e il gioco virtuale hanno forte capacità di condizionamento e possono generare comportamenti a rischio nella vita dei piccoli utenti. L'uso eccessivo di videogame e computer sopprime fantasia e creatività e comporta emarginazione dalla realtà a favore della virtualità. I *nativi digitali* imparano ad usare negativamente la *rete*, determinando sicurezza ed autostima fittizie, mancata socializzazione e ledendo legami affettivi, familiari e sociali.

Gli autori, in questo lavoro, presentano i dati relativi alle abitudini e ai bisogni di bambini di scuola elementare in rapporto alle moderne tecnologie.

Media communication and computer games have strong conditioning capacities and can generate risky behaviour in the lives of young people. An overuse of videogames and computers suppresses imagination and creativity and involve exclusion from reality favouring virtual space. The *digital children* learn to use the *network* in an incorrect way, determining fictitious security and self-esteem, lack of socialization and damage in emotional and family relationships and friendships.

In this work the authors present the data on the habits and needs of primary school children in relationship to modern technology.