

Dipendenza da videogame: tra notizie e riflessioni

Vi sottoponiamo alcuni articoli:

“Un 14 enne di Bordighera è stato colto da una crisi di nervi quando il padre gli ha spento la “Play Station” e subito dopo ha iniziato a prendere a testate il muro della cameretta. Il genitore si è impaurito e ha dovuto chiamare i medici del 118 per essere aiutato a calmare il ragazzo. Al ragazzo è stata certificata una crisi isterica e, dopo essere tornato alla calma, è stato redarguito per la reazione spropositata.

Il padre di un ragazzo lo ha invitato a spegnere la play station e ad andare a letto. Il figlio, lo ha ricattato: “Se provi a spegnermi il gioco prendo a testate il muro”. Poiché il padre ha effettivamente chiuso la console, il figlio ha iniziato a gridare e a dare in escandescenze, battendo la testa contro il muro.”

TG.COM

“L’adolescente non riusciva a stare lontano dal pc con cui si divertiva, alternandosi con il fratellino. Una punizione inaccettabile per lui quella di non accendere il video e “navigare”. Così ha litigato con il padre e, nonostante la madre abbia tentato di dividerli, il ragazzo con un coltellino multiuso che aveva in tasca per fare dei lavoretti ha ferito il genitore all’inguine sinistro.”

La Nazione - Siena

Che cosa causa questa forte dipendenza?

E' stato dimostrato che l'uso di videogiochi violenti comporti un aumento delle condotte aggressive. Mentre in passato si sparava attraverso il monitor a personaggi minacciosi o ad oggetti, ora nei videogame si assiste a violenza gratuita, come ad esempio aggredire semplici passanti, investire pedoni con l'auto, picchiare altra gente senza motivo. La lunga esposizione a questo genere di stimoli fa diventare tutto un'abitudine, qualsiasi genere di violenza diviene “normale” e la disconnessione dalla vita sociale, l'immersione in un mondo virtuale fatto solo di violenza rivolta a chiunque crea solitudine, chiusura ed alimenta odio e rabbia. Si può, in alcuni casi, iniziare a scambiare la vita reale con il mondo virtuale e alcuni azioni giornaliere diventano difficili da compiere, la relazione con le persone e soprattutto la famiglia diventa non-esistente.

Fortunatamente, si sta cercando di istruire i giovani ad un utilizzo consapevole e responsabile dei giochi, dei social e dei dispositivi.

Elizabeth Mejia, Lara Brenna, Yngrid Alejo.

2B, Dalmazia, Milano.

Fonte immagine