

IO SONO UN POKEMON

Cartoni animati, videogiochi, computer ovvero l'influenza del virtuale nella vita dei nostri figli.

Non siamo qui questa sera per demonizzare i media. Quello che vi proporrò è innanzitutto un percorso storico che ci possa aiutare a capire come sono cambiati negli anni questi mezzi di comunicazione e perché no che ci possa aiutare a farne un uso più consapevole.

Vorrei inoltre condividere con voi una serie di riflessioni nate all'interno dell'equipe dell'età evolutiva dell'Istituto Adler di Torino di cui faccio parte, e che derivano direttamente dall'esperienza clinica con i bambini.

La prima riflessione che possiamo fare è: Ma perché i nostri bambini sono così affascinati dalle immagini dello schermo?

Le immagini che provengono dalla televisione, dai videogiochi ecc, esercitano sui bambini un grande fascino, per diverse ragioni.

1. Vi è anzitutto il **movimento delle immagini** : l'attrazione per il movimento è precocissima, come dimostra l'abitudine di appendere sopra la culla giocattoli che si muovono.
In seguito il bambino comincia a seguire alcune semplici sequenze di azione.
Studi neurofisiologici recenti hanno mostrato che guardare queste sequenze di azione provoca nel bambino un'attivazione cerebrale simile a quella che egli ha quando compie quegli stessi gesti.
Anche se il bambino è seduto, immobile, entrano in attività nel suo cervello le stesse aree motorie che sono attivate quando sta agendo in prima persona. Di fatto nella sua mente egli sta mimando quei gesti.
Per questo guardare la televisione può indurre uno stato di eccitazione, che rende poi difficile fare giochi tranquilli o addormentarsi.
2. Sappiamo, e ce lo insegna la psicologia dello sviluppo, che la capacità di costruire immagini caratterizza l'essere umano fin dall'inizio della vita mentale. In specifico è noto che **l'immagine mentale nasce in relazione alla dialettica presenza/assenza della figura materna, come risorsa interna per far fronte a quei momenti in cui la mamma non è fisicamente presente.** In altri termini se io bimbo ho potuto sperimentare una mamma

“sufficientemente buona” e quindi “una fiducia di base”, quando la mamma non è fisicamente presente posso agganciarli alla rappresentazione di lei e questo mi permette di tollerare e di affrontarne l’assenza.

Sappiamo che è proprio il buon equilibrio nella relazione della presenza/assenza della figura materna a favorire lo sviluppo della capacità di pensare, costruendo immagini e rappresentazioni. Le immagini mentali hanno quindi una funzione evolutiva e contribuiscono a contenere, rassicurare, permettendo progressivamente di ritrovare uno stato di benessere non solo visivo, ma sensoriale, emozionale, cinestesico.

In questo senso le immagini del piccolo e grande schermo sono “ madri” che possiamo adottare e/o lasciare a seconda dei nostri bisogni e delle nostre attese del momento, in grado di sostenere, confortare, eccitare, coccolare, stimolare, calmare proprio come una mamma fa con il suo bambino piccolo.

Probabilmente è questo registro intensamente evocativo della prima relazione con la figura materna a rendere le immagini così affascinanti agli occhi dei nostri bimbi ed in più esse sono costantemente disponibili.

L’alba della comparsa dei media nello scenario dell’immaginario infantile si ha con l’avvento della televisione di Stato (anni 50-60)

Di quei tempi si può dire che i modelli narrativi ricalcavano quelli tradizionali del racconto.

La presenza dell’adulto era garantita da un **intento pedagogico dichiarato** : si parla di televisione dei ragazzi e di ruolo pedagogico della televisione. **Sono presenti limiti chiari e definiti di tempi e di spazi**; pensiamo ad esempio alla sigla iniziale del Carosello : si apre uno scenario teatrale, simbolizzato dallo schiudersi di vari sipari, che segnala chiaramente allo spettatore che lo spettacolo, la narrazione, sta per iniziare. La chiusura della narrazione è altrettanto segnalata. La potenza di tale confine è data dalle parole, ascoltate da molti bambini di allora e che risuonano in molti adulti di oggi : “ Dopo Carosello si va a nanna!”.

Anche gli sceneggiati televisivi e i primi cartoni animati ricalcano fondamentalmente la struttura tradizionale del racconto.

La televisione privata getta una ventata di aria nuova (anni 70-80). Cartoni animati come Goldrake, robot sferragliante di lontane origini giapponesi, irrompono sulla scena televisiva spazzando via in brevissimo tempo modelli narrativi e consuetudini pedagogiche che si credevano consolidate. Si moltiplicano gli orari di esposizione televisiva e le offerte narrative. **E’ la Tv a imporsi sui ritmi di vita.**

Aumenta la velocità del racconto, i colori sono vividi, le storie più brevi e semplificate ma di fortissimo impatto sui bambini.

Occorre ancora segnalare l'esordio di altri mezzi di intrattenimento che avranno un ruolo importante nello sviluppo degli scenari narrativi dei bambini di domani : i videogiochi. Per ora si tratta di esperienze che dal punto di vista narrativo hanno poco da dire : giochi come Pac-Man o Space invaders hanno una struttura semplice e ripetitiva. Hanno però una attrattiva molto forte sui bambini.

Un duro colpo viene dato al primato della televisione grazie al fatto che i videogiochi diventano portatili: nascono i game boy. I bambini si possono portare dove vogliono la loro postazione di gioco. Questo ha delle conseguenze inaspettate : il controllo degli adulti si affievolisce, nessuno può determinare con certezza quanto e come il bambino fruisce dello strumento. La televisione che troneggia nei salotti è facilmente controllabile e spegnibile da un adulto che voglia avere ancora un ruolo educativo ed una funzione narrativa. La playstation, il Game Boy entrano negli zaini dei bambini e li accompagnano nei loro vari luoghi di vita. Lo scenario tipico è rappresentato dai bambini al parco che, invece di giocare insieme, si ritrovano ognuno curvo sul proprio videogioco.

Questo ha una conseguenza importante sui modelli narrativi : la televisione conservava ancora l'antica caratteristica propria degli schemi narrativi classici : le storie avevano un inizio, uno svolgimento e una fine. L'accesso alle storie richiedeva l'ingresso in un "ambiente", l'immersione in una matrice narrativa e l'uscita.

Ora la fine e l'inizio di un racconto non sono determinati da nessun gesto concreto che ne definisca il valore simbolico. Tipica la frase dei bambini davanti al Game Boy : " ancora un minuto e poi smetto!". In realtà i minuti spesso diventano ore, perché il potere attrattivo del gioco non è contenuto da nessun confine preciso.

La struttura dei primi videogiochi ha ancora un valore evocativo medio-basso : la qualità delle immagini e gli schemi sono relativamente semplici e lineari.

Gradualmente però i bambini non sono più alle prese con astronavi aliene relativamente astratte e schematiche o con corse di automobili poco credibili : **lo sviluppo della grafica permette infatti sempre più la simulazione di eventi reali. Questa caratteristica porta ad affievolire ulteriormente il confine, prima ben determinato, tra rappresentazione simbolica e realtà.** Le immagini evocate dai racconti delle fiabe, raccontate dalla voce dell'adulto o lette nel libro, possono rappresentare scenari anche molto crudi e violenti, ma è chiaro il loro valore simbolico. Il mezzo di rappresentazione infatti è facilmente padroneggiabile dal bambino: se si sente troppo coinvolto può infatti chiedere all'adulto di interrompere il racconto, riprendendo immediatamente il contatto con la realtà. Ed era proprio la possibilità di gestire il rapporto tra realtà ed immaginario a stabilire il

valore educativo importante della narrazione, perché permetteva al bambino di apprendere strategie di gestione delle proprie paure mettendole in collegamento con la realtà.

Il racconto per immagini dei videogiochi porta invece ad un affievolirsi del confine tra realtà e finzione : il bambino si trova a contatto con una miriade di immagini profondamente evocative di stati emotivi complessi, ma è privato di strategie di controllo e di rielaborazione. Il bambino si ritrova così ancor più passivo e subisce lo scenario simbolico presentato dal videogioco. Tale elemento, unito al fatto che i confini definiti in precedenza si sono affievoliti, segna un ulteriore passaggio verso una struttura narrativa profondamente differente da quella tradizionale.

Ma anche i cartoni animati di ultima generazione, come i videogiochi, hanno subito, grazie all'avvento della computer grafica, profonde modifiche : i colori e le immagini sono ancora più forti e nitide, i ritmi ancor più veloci, sembra più difficile individuare una trama con un inizio, uno svolgimento ed una fine. I tempi di attesa si riducono. Esempi : Pokemon, Yugy-oh, Dragon ball, Winx.

La videocassetta e il DVD contribuiscono ad accentuarne questa accessibilità e disponibilità.

Dalla trasmissione delle emozioni alla immersione nelle emozioni

L'uomo ha sempre avuto bisogno di raccontare ai suoi cuccioli la realtà attraverso storie simboliche. Le tracce della narrazione si perdono nella storia dell'umanità. Il senso del narrare può essere riassunto nella funzione importante ed essenziale di trasmissione delle emozioni. Il racconto della fiaba, del mito, della storia ha sempre permesso alle vecchie generazioni di trasmettere alle nuove i propri valori e riferimenti culturali, accompagnati da strategie utili per gestire e utilizzare in senso adattivo il complesso tessuto interno rappresentato dalle emozioni.

Le vicende degli eroi che, grazie al loro impegno e alla loro fatica, affrontano e superano le difficoltà, conferiscono un senso e una direzione alle emozioni fondamentali quali rabbia, paura, gioia, dolore. Il bambino, ascoltando la storia, può rivivere e riconoscere emozioni profonde e può individuare strategie per imparare a gestirle. Il gioco simbolico, alimentato dalle storie ascoltate e condivise, permette inoltre il consolidamento di tali strategie di gestione delle emozioni e lo stabilirsi di relazioni sociali.

La potenza evocativa della narrazione è data dalla chiara distinzione tra realtà e fantasia : il bambino, giocando a impersonare il suo eroe preferito, è consapevole di non essere realmente colui che sta rappresentando. **E' proprio questa distanza che gli permette di prendere contatto con emozioni anche forti. La realtà virtuale annulla questo confine, essendo ormai precaria la distinzione tra reale e virtuale. Le nuove storie permettono ai bambini di immergersi in un ambiente densamente popolato da emozioni e sensazioni molto forti, senza possedere però**

strumenti di gestione e di presa di distanza. Un conto è ascoltare la storia dell'orco che divora i bambini, un'altra cosa è assistere ad un film con scene verosimili in cui un orco divora i bambini. Nel primo caso il bambino diventa padrone di paure e angosce ancestrali, esorcizzandole con la storia, nel secondo caso il bambino viene sommerso in quelle paure e angosce, senza possibilità di gestione attiva.

Crescendo, il bambino diventa sempre più capace di seguire una storia e anche il coinvolgimento emotivo aumenta. Il bambino può così sperimentare sentimenti negativi come ansia, paura, rabbia oppure positivi come l'allegria : molto dipende ovviamente dalla qualità della trasmissione che guarda.

Anche quest'eccitazione emotiva contribuisce ad aumentare il livello generale di attivazione fisica del bambino con conseguenze sulle sue successive attività, come il gioco e i compiti scolastici.

Un vecchio film di Frank Capra, *La vita è meravigliosa*, narra la storia di un uomo che, per motivi economici, va in crisi e pensa di suicidarsi. Quando sta per lanciarsi dal ponte un angelo viene in suo soccorso e gli propone una esperienza : prima di compiere il gesto lo avrebbe accompagnato nella sua città, per vedere come sarebbe stata se lui non fosse mai esistito. I due, resi invisibili dai poteri dell'angelo, si aggirano in un ambiente più povero : la donna che ha sposato è una donna sola e infelice, gli amici che ha aiutato sono persone che si sono perse nei loro problemi, al posto delle opere che ha realizzato si vedono solo desolazione e sterilità. Questo viaggio ridona senso alla vita del personaggio, che comprende una cosa importante : l'esistenza acquista significato grazie alle relazioni concrete che instauri con gli altri ed alle azioni concrete che fai. Il mondo senza una persona è un mondo più povero. Il protagonista ringrazia l'angelo, ritorna nel suo mondo e trova il coraggio di chiedere aiuto e di farsi aiutare.

Il mondo virtuale rischia di intaccare questo senso profondo dell'esistere, non può quindi essere l'unica fonte di stimolo ed informazione, non può sostituirsi al mondo reale, alle relazioni. I bambini, e questo ce lo insegna la psicologia dello sviluppo, non hanno la capacità di distinguere chiaramente la realtà dalla finzione. Se lasciati troppo a lungo davanti allo schermo, possono arrivare a percepire il mondo virtuale che hanno di fronte come un mondo reale parallelo. Hanno bisogno di esperienze concrete per arrivare a capire la differenza.

Le riflessioni fatte sinora ci hanno portato a dire che i nuovi mezzi di comunicazione sono contraddistinti da confini meno definiti (poca distinzione realtà/ finzione ecc); il movimento con il quale il bambino si identifica è un movimento meccanico, non reale. E' necessario quindi un

“contenitore” esterno che aiuti a ristabilire quel confine (“contenitore” rappresentato da un adulto presente, in un ottica di ascolto e confronto).

Non possiamo evitare che i nostri bimbi guardino la televisione o giochino con i videogiochi ma non dobbiamo lasciarli passivamente da soli, diamo loro la possibilità di fare esperienze concrete, reali affinché possano arrivare a capire la differenza tra realtà e finzione, diventare persone creative ed affermare che la vita quella vera è meravigliosa!

Offrire alternative :

- Non trascorrete la maggior parte del tempo libero davanti alla televisione. Offrite ai bambini attività alternative sia in casa che fuori, a seconda dell'età : racconto, lettura, disegno, costruzioni, attività fisica, sport ecc.
- Selezionate i canali e i programmi (in modo da educare i gusti dei bambini e monitorare ciò che guardano).
- Ponete limiti di tempo.

Tratto da :

Bastianini Anna Maria (2005) : “ *Potere delle immagini ed immagini del potere*”. IL SAGITTARIO 18, Torino. AGE Grafico Editoriale Reggio Emilia.

Raviola Marco (2007) : “ *Il racconto dei media*”. IL SAGITTARIO 20, Torino. Effatà Editrice.