

I giochi perduti dei bambini

di Massimo Ammaniti

in "la Repubblica" del 1 giugno 2024

La rivoluzione digitale ha cambiato lo scenario quotidiano delle nostre vite e addirittura sta trasformando le tappe dello sviluppo umano fin dall'infanzia. Basta osservare i bambini di pochi anni seduti o sdraiati davanti a un tablet o a uno smartphone, sembrano quasi ipnotizzati da quello che stanno vedendo sul piccolo schermo. I genitori hanno capito che quando devono lavorare o sono impegnati in casa l'unico modo per tener tranquilli i figli è metterli davanti a un video, rimarranno lì a lungo senza fare lagne. Ma succede anche quando devono mangiare, col video preferito si superano i rifiuti e le resistenze dei bambini, talmente presi da non vedere quello che stanno ingurgitando. E poi i viaggi in macchina che erano sempre una lotta perché i figli volevano continuamente fermarsi ai bar delle stazioni di servizio, adesso stanno seduti dietro, davanti allo schermo, in un silenzio religioso fino a destinazione. Anche il rituale dell'addormentamento è condizionato dal video che sostituisce mamma e papà, che possono cenare senza dover ricorrere per tranquillizzare il figlio. Altro che le tate del passato o le baby-sitter che si prendevano cura dei bambini, lo smartphone svolge la sua mansione senza richiedere molto.

Potrebbe sembrare che la tecnologia sia al servizio dell'allevamento dei bambini rendendo più facile il mestiere dei genitori, ma forse ci dobbiamo affidare alle ricerche psicologiche per capire se tutto questo aiuti veramente lo sviluppo dei bambini e non crei fragilità psicologiche che poi si ripercuoteranno sullo sviluppo e sul benessere dei bambini.

Questi device, più semplicemente questi oggetti della tecnologia, hanno qualcosa di magico perlomeno agli occhi dei bambini che si abituanano a considerarli come parte di sé stessi, un braccio tecnologico che riempie la loro vita e aiuta a superare momenti di vuoto o di noia. In un libro pubblicato dalla Yale University Press nel 2017 *Plugged In. How Media Attract and Affect Youth* (Connessi. Come i media attraggono ed influenzano i giovani) viene rilevato con allarme che bambini di uno due anni vengono più attratti dai tablet che dai propri giocattoli colorati. In recenti ricerche si punta l'indice sulla riduzione di scambi sociali quando i bambini passano troppo tempo davanti al video e questo incide sulla loro maturazione dal momento che sono indispensabili per lo sviluppo delle competenze psicologiche e per la maturazione del cervello. Se i genitori intervenissero di più sui video, parlandone coi figli, si riuscirebbe a ridurre l'impatto negativo, ma è difficile inserirsi perché non prestano attenzione a ciò che succede intorno a loro, sono racchiusi in una bolla e sono identificati coi personaggi e le sequenze dei video. Anche negli anni successivi gli smartphone entrano nella vita familiare e i bambini spesso chiedono ai genitori il loro cellulare per smanettare e navigare. È vero che queste esperienze stimolano la capacità di percezione e di manipolazione, ma è così che si comincia a costruire una dipendenza che poi con l'adolescenza potrà diventare più radicata.

Ma quello che è allarmante è il fatto che i bambini, attratti dal video, trascurano e non ricercano più i giochi che li hanno impegnati per secoli. Mi riferisco ai giochi e agli scambi più creativi, come immaginare e costruire un razzo o un satellite per raggiungere Marte, o inventare coi pupazzi sequenze e storie, mettendo in scena conflitti, difficoltà, piccoli e grandi traumi che si sono vissuti in modo da renderli più accettabili.

Personificando figure potenti o simulando situazioni vissute, i bambini entrano nel mondo immaginario che alimentando la creatività e le capacità inventive non solo arricchisce il mondo personale ma aiuta anche a rivivere e modulare le emozioni.

È quello di cui mi parlava recentemente la mamma di due bambine ricordando i giochi in gruppo della sua infanzia che l'aiutavano a confrontarsi coi coetanei gareggiando col gruppo di amici.

Mentre oggi ci si rinserra in spazi virtuali, allora si giocava nei cortili e sui marciapiedi, nel tessuto della vita sociale, incontrando gli amici e i coetanei. Nel gioco della campana che molti ricorderanno si tracciava un percorso con varie caselle che si dovevano percorrere con un piede solo

ed entrambi con equilibrio e coordinamento motorio. Ogni bambino o bambina doveva mettersi alla prova davanti ai compagni per completare il circuito e chi riusciva a raggiungere la casella del paradiso e tornare alla base vinceva. Era una grande lezione per i bambini, dovevano disegnare il gioco, organizzarsi, competere fra coetanei coordinando i movimenti del corpo.

Ci si può chiedere come sopravviverà la specie umana perdendo le opportunità del gioco, che sono fondamentali anche nel mondo animale. I bambini si cibano di prodotti dell'industria dei video, diventando consumatori fin dai primi anni di vita, è finita l'era dell'Homo Ludens, come è stato definito da Johan Huizinga, per entrare nell'era dell'Homo Assuefactus, ossia dipendente dalla tecnologia.