

Quando ci fanno bene videogiochi e tv

È un dato di fatto che il quoziente di intelligenza delle nuove generazioni è molto più alto di quello che si registrava solo 25 anni fa.

Che cosa è successo? Johnson, giornalista scientifico e autorevole firma del *New York Times Magazine*, di *Wired* e *Discover*, dimostra come quella che abbiamo sempre considerato «spazzatura» sia in grado di potenziare la vivacità dell'intelligenza di bambini e adulti.

L'originale tesi dell'autore affonda le radici nelle neuroscienze. «Se si cerca di comprendere l'effetto che hanno i videogiochi occorre dimostrare come essi trasformino la mente di chi li usa» sostiene Johnson. Il potere accattivante di videogame e tv riguarda la loro capacità di inserirsi nei circuiti di gratificazione del cervello. Sistema che ruota intorno a un neurotrasmettitore chiamato dopamina.

Per intenderci, il sistema dopaminergico è una specie di ragioniere : tiene traccia delle gratificazioni attese e manda un avvertimento, sotto forma di minori livelli di dopamina, quando tali gratificazioni non arrivano come promesso. Quando un fumatore abituato a un pacchetto al giorno si priva di alcune sigarette, quando l'amante degli spuntini notturni apre il freezer e scopre che il gelato è finito, la delusione e il desiderio ardente provati da queste persone vengono scatenati da un abbassamento di dopamina.

Nel mondo dei videogame la gratificazione è ovunque : accesso a nuovi livelli e a nuove informazioni che permettono di portare a termine il gioco. Si ha voglia di vincere e si vuole vedere la narrazione completa. Secondo Johnson, videogiochi e tv, a prescindere dal contenuto, aumentano il nostro apprendere collaterale. Molto più dei libri, per il saggista, i videogame obbligano a prendere decisioni. I romanzi stimolano la fantasia e la musica evoca emozioni, ma i videogame, che dall'esterno sembrano una furia di clic e spari, obbligano ad assegnare priorità, valutare prove, analizzare situazioni, consultare obiettivi a lungo termine e poi agire. Capacità indispensabili per sopravvivere anche nella società oltre che nel gioco.

Guido Castellani, *Panorama*,

gennaio 2006

Possibilités d'exploitation :

- Place de l'interdit dans l'éducation
- Jeux vidéos et apprentissages