

super **TEST** impara a conoscerti

Che mondo sarà?

# SEI VIDEO-GIOCO DIPENDENTE?

## E QUANTO GIOCHI?

Scopri il tuo grado di dipendenza rispondendo a queste 5 domande.

- 1. Un amico ti chiede di giocare a palla**
  - a. non puoi. Devi finire il livello del videogioco
  - b. accetti, ma solo dopo un'oretta
  - c. fantastico! Una partita "dal vivo" va accettata
- 2. In tasca ti ritrovi degli euro**
  - a. ti fiondi in sala giochi a spenderli tutti
  - b. fai un paio di partite, il resto li metti da parte
  - c. non sai come usarli. E intanto ci pensi
- 3. Gli amici ti invitano ad un nuovo videogame. Pensi**
  - a. è un'occasione per organizzare una sfida!
  - b. una partita sola va bene ma poi stop
  - c. ho giocato fino a poco fa: vorrei fare altro
- 4. Per giocare utilizzi**
  - a. la console
  - b. il pc o una console portatile
  - c. un mix di tutto
- 5. Trascuri di fronte allo schermo**
  - a. da due a quattro ore al giorno
  - b. una o due ore al giorno
  - c. qualche ora alla settimana



### Prevalenza di risposte a. L'IRRECUPERABILE

Ogni momento libero lo passi di fronte a un monitor. Hai il fiuto di un cane da tartufi per scoprire sempre dove giocare. Potresti insegnare "storia dei videogiochi" e sei aggiornatissimo su ogni novità.

### Prevalenza di risposte b. IL MODERATO

Possiedi una console e ti piace fare delle allegre partite da solo o con gli amici. Tuttavia i tuoi divertimenti non si limitano ai soli videogiochi e cerchi di impiegare il tempo con interessi che non siano solo "video-ludici" (= relativi al gioco, al giocare).

### Prevalenza di risposte c. L'INTELLIGENTE

I videogiochi non rivestono per te un grande interesse e raramente usi un joystick. Preferisci dedicarti ad altro, come leggere un fumetto o un libro, stare insieme agli amici o correre. Ami la compagnia e non puoi stare più di una giornata in casa.

da: *MondoErre*, mensile per ragazzi, articolo di FRANCESCO FINIZIO  
Coordinamento redazionale di Angelo Santi, ex-allievo salesiano



SCARICA ALTRE SCHEDE DA  
[www.ilgrandeducatore.com](http://www.ilgrandeducatore.com)

SCHEDA

**24**

SMERALDO

serie **OLTRE I MALI DEL SECOLO**  
*Dalla tristezza... alla gioia!*

Supplemento della rivista "Educatori di vita"  
ilgrandeducatore@gmail.com

## Le nuove dipendenze...

sono sottovalutate e pericolose. Alla scoperta di un fenomeno poco conosciuto che invade lo spazio dei nostri ragazzi.

### 3. Parliamo dei VIDEOGIOCHI...



Non è solo  
un  
videogioco

... E PER MOLTI DIVENTA UNA SCHIAVITÀ!

Le schede sull'argomento:

scheda 22: Parliamo dei CELLULARI

scheda 23: Parliamo degli ALCOLICI

**scheda 24: Parliamo dei VIDEOGIOCHI**

scheda 25: Parliamo della TELEVISIONE

scheda 26: Parliamo del FUMO

scheda 27: COMPRARE AD OGNI COSTO

Fotografie e immagini non firmate sono dell'Archivio SDB.  
Le foto sono di repertorio e non si riferiscono alle persone di cui si parla.

## PERCHÉ “NUOVE DIPENDENZE”?

Se prendere brutte abitudini è semplice, non è altrettanto facile abbandonarle. E le conseguenze, anche se non si vedono, sono rischiose.

Questi tipi di comportamenti si chiamano “dipendenze” e vuol dire “un desiderio insopprimibile da parte di un individuo di soddisfare un bisogno”.

La novità è che alle “vecchie” dipendenze (alcol, droga, fumo) oggi se ne aggiungono “nuove” che si sono sviluppate con il crescente utilizzo da parte dei ragazzi delle nuove tecnologie.

Cambia l'oggetto della dipendenza, ma non le conseguenze che producono. E ciò che le distingue è il fatto che sono legate a fattori psicologici e non fisici.

SI PIAZZANO DAVANTI ai **videopoker** che sparano immagini e suoni a raffica da veri professionisti. Smanettano sul **joystick** con la velocità di un prestigiatore. Le pupille incollate sugli schermi al plasma inseguono bersagli impazziti.

### **TRA TORMENTO ED ESTASI**

La sala giochi è diventata la succursale di casa, lo spazio preferito in cui consumano il pomeriggio tra il tormento e l'estasi. Tra la rabbia di un **game over** improvviso e l'urlo di vittoria per un colpo vincente.

E, senza accorgersi, svuotano nelle gettoniere insaziabili la loro riserva quotidiana di euro. Sono **studenti normali che, dopo la scuola, si trasformano in videogiocatori incalliti**, sempre pronti a potenti recuperi su personal di casa, sui cellulari o sui game boy da... passeggio.

### **E GLI EFFETTI COLLATERALI...**

Loro non lo sanno, o non lo ammetteranno mai. Ma per gli specialisti della salute, **sono semplicemente vittime di una nuova malattia chiamata**, in inglese ovviamente, **videogame addiction** (= dipendenza da videogiochi).

Console, pc, cellulari, internet e sale giochi gareggiano per attirare crescenti folle di **ragazzi che preferiscono ai giochi all'aperto quelli al chiuso**, in-saccandosi come gatti siamesi sui divani di casa.

**E gli effetti collaterali fanno presto la loro comparsa:** cresce la pancia, diminuisce la vista, incalzano gli sbadigli e le dormite fuori programma, magari sui banchi di scuola.

Il campionato degli avventori dello “sport in consolle” è sempre più assortito. Oltre ai patiti appena conosciuti, stanno conquistando posizioni, nella hit parade dei videodipendenti, **i ragazzi che “frullano” insieme le diverse formule in un mix semplicemente terrificante.**

### **I VIDEOFISSATI DA PC**

Divorano il pranzo o la cena come se non avessero mangiato da giorni perché sono “attesi” dal computer in *stand-by*. Credono di chiudere in fretta la partita, **ma dopo ore stanno ancora incollati al monitor.**

Se hanno fratelli o sorelle, ricorrono a mosse da wrestling per soffiare loro il *joypad* e assicurarsi altre ore di gioco al pc.

Sono, però, ballerini quanto a gusti. **Si stancano in fretta dei giochi che possiedono e martellano giornalmente i genitori per averne di nuovi.**

**In attesa della loro capitolazione, non perdono un colpo, connettendosi ad internet** per sfidare *on-line* se stessi o gli amici fino all'ultimo colpo.

### **GLI ABBONATI ALLE SALE GIOCHI**

Dall'aula di scuola **la direttamente alla sala giochi** per la sosta quotidiana. **Non conoscono altre strade che questa.**

**In tasca le monete già “cambiate” e “contate”** per non cedere alla tentazione di perdere un capitale. Per i casi di emergenza, hanno previsto una mini-riserva: un taschino da dove pescano ancora qualche spicciolo per le ultime giocate.

Conoscono meglio il messaggio *insert coin* del più antipatico *game over*. E quando sullo schermo compare la domanda *continue?*, la risposta è nella nuova moneta che viene ingoiata dalla gettoniera.

### **QUELLI «ON THE ROAD»**

**Escono dal fast food o da casa smanettando sulla consolle portatile.** Sfruttano i pochi minuti della ricreazione per avanzare di “livello” con nuovi giochi.

Chi, invece, ama viaggiare più leggero, **tira fuori il cellulare e inizia la danza dei pollici sui tasti a velocità supersonica** con piccola pausa di qualche sms!!!

educare

## COME DIFENDERSI?

I dati parlano chiaro: i videogiochi attirano sempre più i giovani (...e quanti adulti?) che ne diventano dipendenti, per non dire “schiavi”.

Basta un livello di gioco che non si riesce a superare per andare in pallone e dimenticarsi del mondo che gira tutt'intorno.

Esiste una sola “ricetta” per non rischiare l'assuefazione a vita: **staccare ogni tanto “la spina” si risparmiano soldi e tempo.**

...E, soprattutto, **fa bene alla salute.**



...L'intelligente preferisce dedicarsi a più cose...

