

# Televisione ed internet "compagni" di gioco e passa tempo

Dott. Valentino Gastini

San Donà di Piave, 12 marzo 2011

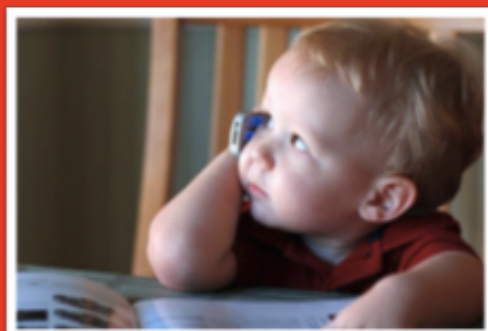
*"Genitori si diventa: incontri di formazione"*

## TELEVISIONE ED INTERNET "COMPAGNI" DI GIOCO E PASSA TEMPO

Dott. Valentino Gastini  
San Donà di Piave, 12 marzo 2011



## IL CELLULARE



## IL CELLULARE

Nel 1999 l'**8%** dei ragazzi aveva un cellulare.

Nel 2002 la percentuale sale all'**82%**.

Nel 2007 la percentuale sale al **94%**.

Tra **preadolescenti** (tra i 10 e i 13 anni) uno su due ha un cellulare, il 50%.

## IL CELLULARE

La maggior parte degli adolescenti:

- ① telefona ogni giorno col cellulare;
- ② invia o riceve quotidianamente almeno 9 sms.

## IL CELLULARE

L'uso del cellulare ha cambiato soprattutto il modo di organizzare la propria giornata: il ragazzo può contemporaneamente tenere informati i genitori, conciliare le attività scolastiche con il tempo libero.

## IL CELLULARE

Oggi i cellulari accompagnano gli adolescenti ovunque, ne conseguono due assiomi:

- ① bisogna essere sempre raggiungibili;
- ② bisogna rispondere rapidamente alle e-mail e agli sms.

## IL CELLULARE

Il loro uso indica il forte bisogno di comunicazione che esiste tra i giovani, ma cosa hanno realmente da comunicarsi?

Da una ricerca su 1000 sms è emerso che poco importa ciò che si dice, l'importante è parlare.

## IL CELLULARE

In un altro studio su 12.000 giovani tra i 13 ed i 19 anni è emerso che più un giovane telefonava o inviava sms, meno si sentiva solo.

## IL CELLULARE

I giovani sono prigionieri di un dilemma di **raggiungibilità** e il loro desiderio di **indipendenza** e **appartenenza** a un gruppo che si concretizza grazie al cellulare, è inscindibile dal controllo rafforzato dei genitori.

## TV, VIDEO GIOCHI E VIOLENZA



## TV, VIDEOGIOCHI E VIOLENZA

L'esposizione alla violenza contribuisce alla sua **banalizzazione** e allo sviluppo di una sensibilità affievolita di fronte alla sofferenza patita da una vittima, fino ad arrivare a forme di **indifferenza** di fronte alla violenza.

## TV, VIDEOGIOCHI E VIOLENZA

I bambini che manifestavano una preferenza spiccata per i programmi violenti erano anche più spesso autori di atti violenti per una percentuale che andava dall'1 al 9% superiore rispetto agli altri.

## **TV, VIDEOGIOCHI E VIOLENZA**

Chi considera la violenza televisiva parte della vita quotidiana sovrastima il rischio di rimanere vittima di aggressioni.

### **Trappole da evitare:**

- ① Lasciarli guardare la tv prima di andare a scuola;
- ② tenere il televisore acceso come rumore di fondo;
- ③ installare più apparecchi in casa, in particolare nei luoghi "a rischio";
- ④ consentire alla baby-sitter di guardare la tv quando è con vostro figlio;
- ⑤ consentire l'accesso a qualsiasi programma;
- ⑥ lasciarlo troppo a lungo e da solo davanti al televisore.