

Rischio oculare da giocattolo.

Normativa attuale dei videogiochi

P. L. Grenga, V. Recupero, R. Cannata.

Università degli Studi di Roma "La Sapienza" - Policlinico Umberto I - Dipartimento di Scienze Oftalmologiche

Negli ultimi anni si è diffuso sempre di più l'utilizzo dei videogiochi come passatempo, sviluppo che ha interessato non solo i bambini ma anche i ragazzi e gli adulti di diverse fasce d'età. Questo fenomeno è diventato, quindi, d'interesse comune e – come tutte le questioni che non riguardano soltanto una nicchia della nostra società – merita la nostra attenzione: nel nostro caso ci siamo concentrati sull'impatto che l'utilizzo dei videogiochi, a volte anche esasperato, ha sulla salute e, in particolare, sull'apparato visivo.

Inizialmente, dunque, abbiamo analizzato la letteratura internazionale al fine di poter conoscere quali siano i dati e i risultati delle ricerche cliniche ottenuti in differenti campi della medicina sull'utilizzo dei videogiochi. Successivamente abbiamo passato in rassegna le normative italiane ed europee che ne regolamentano la produzione, la vendita e l'utilizzo. Innanzitutto, è importante citare alcuni numeri che mettono in luce l'importanza del fenomeno dei videogiochi: secondo il MOIGE (Movimento Genitori) nel nostro Paese sono circa 18 milioni, il 36% della popolazione adulta italiana si diverte con essi e gli under 14 trascorrono una media di 55 minuti al giorno con un videogioco.

Sono circa 18 milioni, 36% della popolazione adulta italiana, le persone che si divertono con i videogiochi.

Gli under 14 trascorrono una media di 55 minuti al giorno con un videogioco.

MOIGE (Movimento Genitori)

Su un campione di 17.000 individui con più di 14 anni il Lazio è risultata la regione con la percentuale più alta di videogiocatori, circa il 42% contro una media nazionale del 36%.

Aesvi-AcNielsen 2005

Il 71% dei videogiocatori sono maggiorenni e di questa percentuale il 40% ha un'età compresa tra 25 e 44 anni.

Gfk (Italia) Settembre 2006

Un'inchiesta della GFK del Settembre 2006 ha rivelato che, in Italia, il 71% dei videogiocatori sono maggiorenni; di questa percentuale il 40% ha un'età compresa tra 25 e 44 anni. Secondo un sondaggio condotto nel 2005 dalla Società Aesvi-AcNielsen su un campione di 17.000 individui con più di 14 anni, il Lazio è risultato essere la regione con la percentuale più alta di videogiocatori: circa il 42% contro una media nazionale del 36%. Questi dati ci danno un'idea di quanto ormai i videogiochi siano diffusi nella nostra società e, di conseguenza, del loro possibile impatto sulla salute e, nel nostro caso, sul sistema visivo.

Gli psicologi, gli psichiatri e i sociologi hanno dimostrato un grande interesse attraverso ricerche sui comportamenti dei bambini: l'associazione tra obesità e utilizzo dei videogiochi è risultata stretta; infatti, durante il tempo trascorso davanti allo schermo è aumentato il consumo di cibo che, associato ad una vita sedentaria, porta all'aumento progressivo del peso. Oltre al problema dell'obesità, alcuni studi hanno dimostrato come i bambini con un carattere più introverso e, quindi, meno propenso ai rapporti interpersonali, sviluppino delle forme di dipendenza che li rendono "schiavi" dei videogiochi, con alcuni casi limite che arrivano a forme

“

Al momento non c'è alcuna evidenza scientifica di associazioni tra patologie del sistema visivo e videogiochi

”

