

I neuroni specchio

Può essere la violenza indotta dai videogiochi?

L'uomo è dotato di una straordinaria capacità: creare un ponte tra sé e l'altro fino al punto di vivere le esperienze degli altri come se fossero proprie. Pensiero profondamente radicato in neurologia era che ogni cellula avesse una sua precisa funzione, finché un gruppo di neurofisiologi di Parma coordinato da Giacomo Rizzolatti scoprì i "neuroni specchio".

Tutto avvenne per un caso fortuito: stavano studiando l'attività cerebrale di una scimmia attraverso l'attivazione di elettrodi inseriti nei neuroni della corteccia cerebrale quando uno degli scienziati, entrando nella stanza, senza pensarci, portò alla bocca una nocciolina, la scimmia lo guardò e immediatamente i neuroni della sua corteccia premotoria si attivarono proprio come quando era stata lei ad afferrare e portare alla bocca il cibo. Questi neuroni, che hanno chiamato 'specchio', funzionavano sia compiendo un'azione, sia osservandola compiere da altri.



Nell'uomo sono situati nella corteccia premotoria e nelle aree parietali inferiori, associate al movimento ed alla percezione, ma anche nel lobo parietale posteriore, nel solco temporale superiore e nell'insula, le regioni del cervello corrispondenti alla capacità umana di usare il linguaggio, di cogliere i sentimenti altrui e di comprenderne le intenzioni.

Questo spiega perché si piange davanti ad un film o si esulta davanti ad un goal della squadra del cuore fino al punto di assumere inconsciamente le posture e le espressioni del viso e porsi in un atteggiamento di tensione muscolare, come si condividessero persino gli sforzi fisici dell'altro.

Il nostro sistema sembra addirittura più sviluppato per cogliere le intenzioni altrui che le azioni pure e semplici, ma, se da un lato questa capacità rende possibile lo sviluppo della cultura e della società, (sono i neuroni specchio che permettono ai bambini di imparare per imitazione i movimenti del corpo e la mimica facciale), dall'altra ci potrebbe indurre a forme di violenza difficili da contrastare.

Mi riferisco in particolare a quel tipo di violenza, come ha evidenziato Marco Iacoboni, insegnante della Facoltà di Medicina dell'Università della California a Los Angeles, derivante da un uso assiduo di alcuni videogiochi.

I videogiochi che si basano sulla violenza rinforzano a un livello neuronale elementare un'associazione di piacere e di realizzazione nell'aggressività, e la violenza per imitazione è una delle forme più difficili da combattere, perché non è sempre mediata dalla coscienza e quindi è incontrollabile.

Il ragazzino gioca, tira pugni, calci, uccide e prova ed associa queste azioni al piacere del gioco e alla soddisfazione delle vittorie riportate: più violenza, più vittorie, più punti, nuovo record.

Immaginiamo poi cosa accade se questo



processo di violenza indotta per imitazione si innesca in un leader di un gruppo che i ragazzi tenderanno ad imitare; sappiamo bene che il branco permette il sorgere di abitudini ed atti impensabili quando si è soli.

Ora se consideriamo che il bullismo è un fenomeno in piena crescita, possiamo anche comprendere quali e quanti benefici si avrebbero se famiglia ed insegnanti si attenessero a comportamenti improntati su valori portanti ed evitassero di lasciare bambini e ragazzi liberi di vedere film e videogiochi che propinano azioni violente legate ad emozioni di piacere.

In un paese come il nostro dove, secondo i dati pubblicati dal quotidiano "La



Repubblica", l'industria dei videogiochi nel 2007 ha fatturato oltre 1 miliardo di euro con un aumento di quasi il 40% rispetto al 2006 mentre sono circa 8 milioni le famiglie che utilizzano questo tipo di gioco con un aumento del 34%, diventa importante che i genitori, davanti all'acquisto di un videogioco per i propri figli, abbiano le informazioni che permettano loro di scegliere quello giusto, tenendo conto dell'età e del tipo di gioco.

Decidendo di dare un esempio costante e premiante di azioni tese ad un comportamento socialmente e moralmente accettabile e selezionando film, videogiochi e fumetti per i nostri ragazzi potremmo dare alla società una nuova svolta e indirizzarla verso la ripresa e la riconquista di valori fondamentali.