

“Uso e disuso di videogiochi, internet e TV”

Testo di fondo di una conferenza e discussione con i genitori e gli insegnanti delle scuole dell'obbligo della Val Bregaglia, Svizzera, 22 novembre 2005

Per una duplice entrata in materia, citerò alcuni passaggi da siti e forum che propongono riflessioni sul tema che ci interessa:

L'educazione e l'impatto delle tecnologie, soprattutto quando confrontano i nostri figli / allievi con situazioni violente o comunque con ambienti che non vorremmo venissero frequentati da loro!

Per cominciare, segnalo che un sito italiano dedicato all'educazione si occupa dell'argomento che ci interessa: la relazione tra i bambini, i nostri figli e il mondo dell'informazione, come ad esempio la televisione, ma pure tutto ciò che passa attraverso il mondo digitale: videogiochi, telefoni cellulari, programmi di computer.

“Nel sito in questione - <http://www.kidsmartearlylearning.org/> - si può leggere che

“I bambini prestano particolare attenzione al modo in cui viene rappresentata la violenza sia al computer che in televisione.”

Un dialogo tra due genitori che riflettono sul tema ci fa sapere che:

“Il mondo appare molto violento, specialmente se si considerano i programmi della TV.

I bambini sanno però riconoscere la differenza tra i personaggi fantastici e le persone vere e capiscono che le prestazioni fantastiche dei primi non possono essere effettuate dalle persone normali.”

Nel sito si afferma pure che “aspetto peggiore è che i nostri figli, a volte vedendo i personaggi dei giochi che risolvono i loro problemi con la violenza, cercano di usare la stessa strategia.”

In un'altra pagina del sito in questione leggiamo che “i programmi al computer presentano un'interessante varietà di problemi da risolvere e, grazie all'aiuto degli adulti, è possibile sfruttare tutte le occasioni di apprendimento insite nel gioco”.

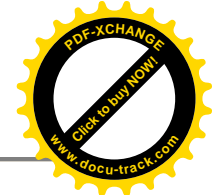
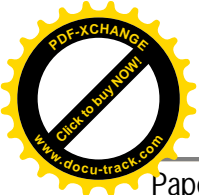
Certo, la proposta che viene lanciata da questo sito è che i genitori dovrebbero lasciar sperimentare i propri figli, stando al loro fianco per osservare quel che succede e intervenire solo quando si considera che è necessario come ad esempio in caso di pericolo oppure quando le difficoltà diventano troppo grandi: ma di quali pericoli e di quali difficoltà si parla?

La psicologia dell'educazione tende effettivamente a suggerire che è più utile accompagnare i figli / e a scuola gli scolari / in un percorso di sperimentazione, magari facendosi raccontare quel che stanno facendo o facendosi dire cosa pensano succederà, facendo certe operazioni piuttosto che pretendere di insegnare loro *come si fa*.”

Resteremo qualche minuto sul tema della violenza, che ci serve come esempio, per entrare nel nostro discorso educativo. Abbiamo già elencato altri aspetti dell'educazione, che potrebbero essere osservati e discussi. Alcuni argomenti potrebbero essere: la relazione tra ragazzi e ragazze, il problema del razzismo, la relazione con il sesso e la commercializzazione del corpo - soprattutto femminile, la fede e le credenze religiose e i problemi del fanatismo, le concezioni di società e le visioni politiche che si nascondono dietro a quel che leggiamo, vediamo, ascoltiamo.

Potremmo anche riflettere su esperienze vissute fuori dai videogiochi.

Ad esempio potremmo riflettere sul tema dei cartoni animati e valutare gli aspetti educativi del mondo di Paolino Paperino, zio eterno di Qui, Quo e Qua, suoi nipoti senza genitori, con Paperina, e l'eterna rivalità d'amore tra Paperino e Gastone, che sono cugini e che sono anche parenti di



Paperina, visto che lei è anche zia dei tre paperotti. E Nonna Papera è anche parente di Zio Paperone? Ma lui che relazione familiare ha con Zio Paperino?

Che visione di famiglia viene proposta da oltre cinquanta anni, in questi fumetti, dove non esiste nessuna coppia con figli? Dove il guadagno, i soldi, la ricchezza materiale sono perennemente contrapposti alla svogliatezza o alla fortuna cieca?

Ma potremmo anche discutere del mondo dei Puffi, ve li ricordate? Non passano più in televisione da anni! Sembra che quell'ambiente troppo sociale ricordi pericolosamente un mondo fondato su principi comunitari, ugualitari, al limite del comunismo. Altri invece considerano che siano dei razzisti antisemiti. E non deve stupire che su questo argomento siano state scritte anche delle tesi di laurea e che vi siano dei corsi universitari che studiano questo fenomeno.

Ci sono diverse cose che dovremo discutere insieme, per farci un'idea della problematica e discutere delle nostre esperienze personali collegate al tema della violenza:

- Da un canto abbiamo i nostri figli o scolari e la loro età. Diverso è discutere della propria figlia di 6 anni che si avvicina a un videogioco o alla tastiera del computer che non discutere dei figli di 10 o 15 anni.
- D'altra parte abbiamo diversi supporti da considerare, diverse forme di gioco o di esperienza, che sono più o meno legate alla presenza di un genitore o di un educatore. Diverso è discutere di un telefilm oppure di un cartone animato che non riflettere su un videogioco scaricato su un telefono cellulare, su un supporto portatile di gioco (una *play station*) o un computer.
- Ma anche i contenuti possono essere diversi e necessitano di un approccio specifico. Abbiamo delle situazioni in cui si distruggono gli ostacoli, sassi, mostri, aerei, attraverso dei giochi che lasciano una distanza tra l'oggetto da eliminare e il soggetto del gioco, chiedendo al giocatore velocità, concentrazione e spirito di osservazione di tutti i dettagli. Altri giochi permettono il contatto fisico, la lotta, chiedendo al giocatore di conoscere come far muovere il proprio personaggio e di memorizzare quali armi e trucchi ha a disposizione. In altri giochi la riflessione e la scelta di varianti e soluzioni logiche è forte e richiede riflessione e attenzione.

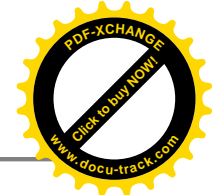
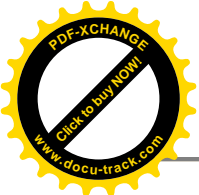
Torniamo allora un momento al tema della violenza, con un sito, dal quale ricaviamo un interessante dibattito attorno al tema e alla descrizione di situazioni che potrebbero rendere violenti i partecipanti.

Il dibattito, avviato da un articolo apparso nel giugno di quest'anno (2005), si basa sul risultato intermedio di ricerche svolte da scienziati tedeschi.

Essi affermano in sintesi che quando in una persona scatta una reazione violenta succedono alcune cose nel nostro cervello e che queste cose avvengono nello stesso modo anche quando questa reazione violenta si attiva nel corso di un gioco simulato, di un videogioco.

Sulla base di queste analisi della chimica del cervello, con lo studio della produzione o dell'inibizione di certe sostanze che regolano il nostro comportamento, il gruppo di studiosi giungerebbe alla conclusione che l'uso regolare di giochi che simulano situazioni di violenza e che chiedono reazioni violente al giocatore non fanno altro che allenare quel tipo di atteggiamento. E dunque arrivano ad affermare che "l'uso di videogiochi violenti allenerrebbe il nostro cervello a preferire l'uso degli stessi circuiti cerebrali che suggeriscono una reazione aggressiva anche nelle situazioni di vita reale".

Vedere all'indirizzo - <http://punto-informatico.it/> — e l'articolo di Tommaso Lombardi su "Sangue virtuale, violenza reale?" per avere più informazioni.



Attorno a questo articolo si è sviluppata un'intensa discussione tra i lettori del sito, che propongono delle riflessioni sul contesto del videogioco multimediale e gli altri supporti conosciuti: il telefilm o il film, il fumetto, il libro. Sono tutti supporti utilizzati per presentare, raccontare e far vivere anche situazioni violente.

Alcune voci indicano che è normale che sia così: Ci mancherebbe altro che la proposta di videogiochi determini la *crescita* di nuove zone cerebrali che reagiscono a situazioni di violenza: dunque, questi lettori affermano che leggere un libro o sfogliare un fumetto violenti sia un po' come guardare un film o giocare con pistole virtuali che spappolano i nemici.

Altre voci difendono una posizione più prudente, affermando che, soprattutto per i bambini è difficile riconoscere le situazioni virtuali da quelle reali. Ma altri dicono invece che per un bambino è chiaro quel che fa quando sta giocando, mentre può essere turbato guardando i filmati di vita reale, trasmessi dai telegiornali che si guardano, magari senza troppa attenzione, intanto che si sta cenando.

E altri ancora ricordano che i supporti multimediali, che favoriscono la partecipazione e l'azione diretta nel gioco non devono essere confusi con i film o con i libri, che non chiedono azioni dirette: ma anche a questo argomento c'è chi ribatte che le azioni immaginate con la nostra fantasia possono essere vissute in modo incredibilmente reale e l'identificazione nei personaggi di racconti particolarmente coinvolgenti ci fa entrare nella storia, quasi come se fosse la nostra vita!

Che dire allora? Che esperienza abbiamo di queste situazioni? Ci è già capitato di identificarci in un personaggio e nella sua storia? Che effetto ci ha fatto, che effetto ci fa?

Vi ho proposto un solo tema, quello della violenza, perché mi sembra che sia quello che ci tocca di più, forse perché lo vediamo e lo viviamo in tutta la sua fisicità e ci confronta sovente con la nostra impotenza o con la debolezza delle nostre soluzioni, che si parli di due bambini che litigano, di una banda di scalmanati che tirano sassi allo stadio o di un esercito che attacca popolazioni indifese.

---

Questo esempio, forse un po' forte, per le emozioni che suscita, forse ci può aiutare a entrare nella tematica più ampia che vorremmo approfondire nel tempo che rimane

---

Veniamo dunque all'insieme della problematica che avete scelto di approfondire questa sera:

Computer, videogiochi, TV, sono strumenti, canali, mediatori di informazioni. Essi non hanno una particolare responsabilità in merito a quanto propongono, non sono questi strumenti a produrre quello che passa attraverso i loro schermi e gli altoparlanti di cui sono fatti.

---

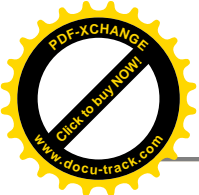
a)

La televisione, nata da successive scoperte, a cavallo del 1800 e 1900, che hanno permesso di costruire macchine capaci di fissare immagini e di trasmetterle a distanza, ha avuto un grande sviluppo dopo la seconda guerra mondiale e la maggior diffusione nei paesi occidentali, dopo gli anni 60.

Le riflessioni sul suo impatto nella vita della gente, sull'educazione dei figli e sulla salute pubblica furono numerose.

La televisione crebbe di importanza e in molti casi, ancora oggi, è l'oggetto attorno al quale si organizza l'arredo delle sale e delle cucine e si pianifica l'uso delle ore di tempo libero.

|   |
|---|
| Salotti orientati, posti a tavola che corrispondono alla miglior visuale sullo schermo, luci adeguate per vedere al meglio le trasmissioni. |
|---|



Orari e appuntamenti stabiliti per le trasmissioni del cuore, appuntamenti rinviati quando il palinsesto televisivo modifica senza preavviso gli orari, visite indesiderate se giungono nel bel mezzo della scena più attesa.

b)

I video giochi giungono nelle nostre case come opzioni per lo schermo, con le prime tastiere e manopole che permettono di guidare oggetti colorati, di scegliere lettere e formare parole, di far suonare un pianoforte virtuale.

Velocemente queste *periferiche* dello schermo televisivo diventano autonome e sempre più piccole. La miniaturizzazione dei circuiti e la qualità delle immagini permettono miracoli.

Nel corso degli ultimi anni si sono sviluppati dei capolavori di grafica informatica e, al di là dei contenuti che non sempre ci piacciono, questi giochi di fantasia sono costruiti come opere d'arte che combinano tecnologia, organizzazione e grafica.

Inoltre, l'avvento dei telefonini, ha permesso di caricare anche su questi supporti una serie di giochi, che ognuno di noi si porta a spasso nel *telefono – agenda – sveglia – sala giochi*.

c)

Il computer infine, nella nostra riflessione è da vedere come un possibile supporto di videogiochi, svolti in presenza, come una qualsiasi play station oppure a distanza, attraverso un collegamento ad internet.

Ci troviamo dunque di fronte a tre tipi di supporti, che permettono di giocare e di interagire in modi diversi.

E qui la mia riflessione si trova ad un bivio:

- Ragionare sui pericoli gravi e le patologie collegate all'abuso di queste forme di divertimento e di relazione

E

- Ragionare sulla situazione in cui si trova la maggior parte dei genitori e degli insegnanti, quando devono decidere se far usare questi strumenti e devono valutare l'effetto di questo uso e dei contenuti che vengono proposti e consumati.

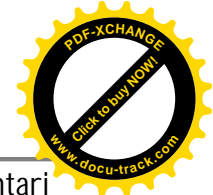
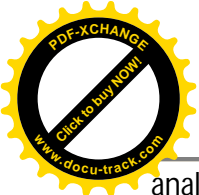
Trovandoci a discutere del problema in un gruppo di adulti, vorrei accennare a quanto sta nell'area delle patologie, a quelle situazioni di eccesso, nelle quali gli utilizzatori di queste proposte possono scivolare verso forme di dipendenza e di malattia.

Definiti i *confini* tra quel che succede di regola e le eccezioni, ci concentreremo sulla realtà di tutti i giorni, riflettendo con voi su quello che ci tocca usualmente, e che ha poco a che fare con le patologie - **ma non per questo ci preoccupa di meno**.

Una situazione si definisce patologica quando colui che la subisce non riesce a controllarla e non può impedirsi di subirla:

- dal fumatore incallito che soffre durante un viaggio in treno e si rifugia nel gabinetto per dar sfogo al suo bisogno
- al navigatore di internet che rinuncia alle serate con gli amici, per restare nel suo mondo virtuale.

Anche in questo settore numerosi studi cercano di individuare la pericolosità di una relazione morbosa con i videogiochi e, i risultati che emergono nel corso delle ricerche mostrano delle



analogie con la situazione di persone dipendenti da sostanze allucinogene o con disturbi alimentari (bulimia, anoressia):

- I tutti i Paesi industrializzati c'è un interesse per il fenomeno e in alcuni casi vi sono pure interventi terapeutici che devono essere messi in atto per curare le dipendenze da videogame.
- Gli adulti non sono da meno degli adolescenti. I primi sono più dipendenti dai giochi d'azzardo, che fanno con le macchine elettroniche dei bar oppure nei siti di videopoker, su internet. I giovani dipendenti sono spesso giocatori infiniti di partite che si ingaggiano nel web.
- La dipendenza produce uno scollamento dalla realtà quotidiana, una diminuzione delle relazioni affettive, una diminuita motivazione per lo studio e per il lavoro.

Ma sappiamo che altri pericoli circolano attorno al gioco informatico.

Ricordo i problemi fisici determinati dalle troppe ore passate seduti, in posizioni sovente poco adatte per la schiena e le gambe.

Penso anche ai problemi della vista, soprattutto per quelle persone, sovente bambini piccoli, che passano ore davanti ad uno schermo televisivo, a meno di tre metri di distanza, per usare i giochi che si collegano a questo schermo. L'esposizione prolungata e regolare a forti sbalzi di luminosità, tipico dei giochi d'azione, è infatti una causa di disturbi per le persone fotosensibili.

Vi sono anche ricerche che indicano una relazione tra alcuni attacchi epilettici e una forte esposizione a stimoli luminosi che variano continuamente, soprattutto se essi avvengono in vicinanza dell'occhio. (<http://punto-informatico.it/p.asp?i=41635>)

Altre ricerche parlano di problemi diffusi, indicando che

- l'esposizione a giochi violenti aumenta la reattività fisica e i pensieri aggressivi e la ricerca di emozioni forti
- l'esposizione a giochi violenti aumenta la ricerca di emozioni forti e azioni violente
- l'esposizione a giochi violenti diminuisce l'attitudine all'aiuto e alla relazione sociale positiva

(Video Game Violence and Public Policy

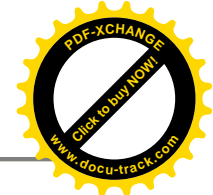
Da <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/walsh.html>, attivo il 20 11 05 di David Walsh, Ph.D. del National Institute on Media and the Family)

Ma vi sono anche ricerche che indicano come i *videogiocatori* allenano il proprio cervello ad una lettura veloce e più ampia della realtà, allargando il proprio campo visivo e seguendo con maggior attenzione le modifiche che intervengono in un ambiente.

La concentrazione richiesta da certi videogiochi è alla base di una ricerca sui benefici che ne possono ricavare persone sofferenti, con dolori causati ad esempio dalla chemioterapia.

L'uso di videogiochi sembra essere pure collegato al miglioramento scolastico di bambini con difficoltà di apprendimento: l'esercizio di abilità visive e motorie, l'anticipazione di situazioni inattese, l'adattamento ad ambienti diversi, l'evoluzione delle caratteristiche dei personaggi che si gestiscono sono altrettanti motori stimolanti per l'immaginazione, la memoria e le competenze di risoluzione di problemi.

Non approfondirò queste indicazioni che mostrano gli aspetti positivi che potrebbero avere le attività di gioco nei contesti virtuali. Vorrei fermarmi qui, in questa carrellata di spunti che voleva mostrare alcuni degli aspetti collegati all'area della patologia e della dipendenza, ma pure della cura medica e dell'aiuto a persone in difficoltà.



Vorrei dedicare dunque questa ultima parte della riflessione con voi, al contesto che ci tocca normalmente, il quotidiano dei nostri figli e allievi: quel quotidiano che ci vede al loro fianco, come genitori e come insegnanti attenti al loro benessere e alla loro crescita.

Metto allora in gioco alcune parole chiave

Per avviare una discussione e per rispondere a vostre domande:

Le esperienze virtuali influenzano la vita reale, sono conclusioni sempre più convincenti di studi effettuati in diverse nazioni.

I giovani tendono a riprodurre atteggiamenti proposti nel mondo virtuale (dall'imitare i propri modelli, cantanti o attori al comportamento verbale o fisico in situazioni di scontro e litigio).

Gli adulti sembrano essere anche più sensibili dei giovani nel caso di uso regolare di giochi elettronici che contengono molta violenza.

Il gioco è parte della vita dei nostri figli e anche della nostra vita: i valori veicolati non sono casuali e le abitudini diventano automatiche (dal videopoker alla tombola, dal cartone animato in cui vince sempre quello lì al telefilm che propone una relazione non paritaria tra uomini e donne, dal videogioco in cui distruggo astronavi o forme astratte a quello in cui lotto e uccido dei personaggi che sembrano proprio vere persone)

Il nostro ruolo non è neutro, i videogiochi costano un sacco di soldi, il paese e la regione sono ancora a misura di famiglia e di conoscenze del vicinato, la scuola è gestita da persone formate e attente al comportamento dei ragazzi.

Il mercato vive della vendita di questi videogiochi (da alcuni anni ormai alcuni videogiochi hanno fatto incassare ai produttori di più dei migliori film dell'anno!)

La pubblicità ci fa sembrare stupidi e antiquati se non abbiamo in casa tutta quella tecnologia e quei programmi.

Il confronto tra ragazzi si fa anche su queste cose! Io lo vedo alla sera, io ce l'ho sul mio computer, mio papà mi ha dato i soldi per comperarlo, ...

---

Torniamo allora al contesto quotidiano.

a)

Guardiamo la televisione e ci troviamo una serie di telefilm che veicolano valori, propongono modi di convivere, presentano le insicurezze umane e le incertezze della vita. Vediamo anche cartoni animati, che da sempre simulano la vita umana, aggiudicando ai personaggi delle caratteristiche, una psicologia e dei modi di fare che rinviano alle caratteristiche del genere umano.

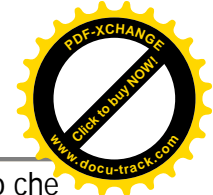
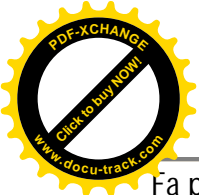
b)

Guidiamo un personaggio nel videogioco preferito alla conquista della sacra armatura del Sagittario (il cavaliere dello zodiaco) oppure alla ricerca del maggior numero di pedoni da schiacciare sulle strade di una città.

c)

Utilizzando il web, partecipiamo a giochi in rete, che ci mettono in contatto con altre persone, facendo a gara nella costruzione di castelli o nella soluzione di misteri.

In tutte queste situazioni ci troviamo confrontati con mondi virtuali, con stimolazioni per la nostra fantasia, con la necessità di comprendere e di calarci in una parte.



Fa parte del gioco diventare qualcun altro e, da che mondo e mondo, il fatto di simulare quello che non siamo e il fatto d'inventare un mondo che non c'è **fa parte delle esperienze di crescita del genere umano:**

- dal gioco della scuola fatto sulle scale di casa, alla capanna nel bosco che diventa la base di avventure infinite, al bastone che si trasforma nella spada di re Artù, il fatto di diventare qualcun altro e di vivere in un mondo parallelo forma la nostra personalità, aumenta la nostra immaginazione, soddisfa il bisogno di utilizzare la nostra mente, quell'organo che ci fa diversi dagli altri esseri viventi.

---

Dicevo all'inizio che gli aspetti quotidiani possono preoccuparci come e forse di più delle patologie.

In effetti ci sono diverse voci che si levano contro un mercato dei divertimenti che sembra voler istupidire la maggior parte dei telespettatori o dei navigatori del cyberspazio. Abbiamo a che fare con proposte di intrattenimento televisivo al limite della decenza, che sembrano non voler più rispettare l'intelligenza delle persone:

- Molti di noi seguono telenovela, serial televisivi, ma pure spettacoli di finta verità, come l'Isola dei famosi.

Pur sapendo che si tratta di finzione, di sceneggiature scritte e recitate, di giochi con regole prestabilite e tempi studiati per mantenere un buon livello di spettatori, ci piace pensare che sia vero, almeno un po' vero, ci piace immedesimarci, magari votiamo pure e partecipiamo alla costruzione del teatro pomeridiano e serale che ci intrattiene: diventiamo un po' attori oltre che spettatori. Poi ne parliamo, discutiamo dei personaggi, che diventano così parte della nostra quotidianità, quasi come dei vicini di casa: ci sentiamo un po' come loro, riconoscendoli un po' come noi stessi.

Questo eterno gioco dell'identificazione di se stessi in situazioni fantastiche ci permette di modificare la realtà, di plasmarla un poco su misura e di sentirci meglio con noi stessi e con i problemi della vita.

Per i bambini e per gli adolescenti non vi è nulla di diverso, anzi:

- per loro queste situazioni sono una palestra eccezionale per esercitare la propria mente, per sviluppare trame e sceneggiature, per costruire mondi diversi, forse migliori, ma sovente solo diversi da quel che si vive nella quotidianità.

**Non cercano di sfuggire alla vita reale!**

Oltretutto la maggior parte dei giovani ama la vita che fa e non cerca per forza di cambiarla.

Occorre dunque considerare che la costruzione di un contesto immaginario non ha a che vedere per forza con il desiderio di fuggire dalla realtà o di voler cambiare *questa* realtà.

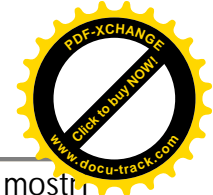
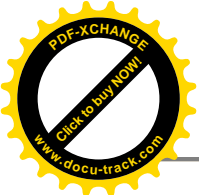
---

Torniamo allora ai videogiochi, ai cartoni animati e ai telefilm violenti.

La differenza che vedo io tra i primi —i videogiochi— e il resto, sta **nell'interattività**, che sempre più caratterizza la qualità del materiale digitale.

**Con un videogioco la finzione sembra sempre più vera.**

La possibilità di indossare occhiali virtuali o guanti virtuali permette pure di vivere in modo fisico e intenso il mondo virtuale. Forse qualcuno avrà sperimentato nuove sensazioni, visitando il padiglione Cyberhelvetia di Expo2001 a Bienne? Ma già con un normale videogioco, un joystick o un mouse, sembra proprio di farle quelle cose, come



guidare un aereo, attraversare un burrone aggrappato ad una fune o sparare a quei mostri che si avvicinano troppo in fretta.

C'è la possibilità di far muovere il nostro eroe, scelto oppure costruito, dotato di poteri o con un arsenale di strumenti e armi o semplicemente con il portafoglio bello gonfio.

**Dunque per parlare di videogiochi occorre soprattutto intendersi.**

Occorre considerare seriamente questo contesto che produce effetti artistici eccezionali, ma anche delle brutture vergognose

Occorre imparare a muoversi in questo contesto che affascina milioni di persone e che rischia di tagliarci fuori da esperienze importanti, **almeno per i nostri figli!**

Occorre partecipare alla scelta dei giochi, che possono essere belli o brutti, adatti oppure no, come un film o un libro.

Occorre considerare le fasce d'età e assumere il proprio ruolo educativo nella scelta dei giochi dei nostri figli:

Abbiamo discusso a lungo sul tema della violenza. Anche su questo tema occorre riflettere in continuazione, poiché sono in gioco valori e elementi oggettivi che non possiamo ignorare. La violenza a volte serve e comunque è presente in numerosissime opere:

In un articolo sui videogiochi si ricorda che l'Odissea, l'Amleto, la Bibbia, il Signore degli anelli sono carichi di violenza. Non per questo sono vietati, ma sicuramente sono violenti!

**Resta a noi la responsabilità di partecipare alle scelte dei nostri figli.**

**Ti interessa l'argomento?**

<http://punto-informatico.it>

<http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/walsh.html>

<http://culturavg.altervista.org/storia.htm>

<http://www.spaziogames.it/content/news/index.asp>

<http://www.everyeye.it/psp/articolo.asp?id=1348>

<http://www.movisol.org/pokemon.htm>

<http://www.cinemastudio.com/archivio/numero009/articoli/pokemon.htm>

[http://www.kidsmartearlylearning.org/IT/t\\_body/html/acc/violence/index.htm](http://www.kidsmartearlylearning.org/IT/t_body/html/acc/violence/index.htm)

**Per parlare di giovani**

[http://europa.eu.int/youth/index\\_it.html](http://europa.eu.int/youth/index_it.html)