

Il Natale non ha portato doni solo ai bambini. Anche i più cresciuti hanno potuto godere di sorprese a lungo desiderate. Tra queste, i videogiochi sono sempre tra i regali più gettonati per una fascia di età che va dall'adolescenza alla tarda maturità. Ma che effetto hanno i videogames su chi ne fa un uso frequente? Secondo una ricerca realizzata da Continental, chi gioca sistematicamente con videogiochi e simulatori di guida è a maggior rischio di incidenti nella guida reale. Infatti risulta che chi usa videogames di carattere motoristico sportivo aventi per oggetto gare o inseguimenti tra autovetture ha maggiori probabilità di incidenti, di passaggi col semaforo rosso e di danni per manovre sbagliate nell'uso quotidiano del mezzo: più degli altri, questi automobilisti guidano in maniera spregiudicata e spericolata, sono collerici al volante e vengono frequentemente fermati dalle forze di polizia. E' la classica sindrome dell' "eccesso di sicurezza" che colpisce i guidatori virtuali e li trasforma su strada in potenziali pericoli per sé e per gli altri in quanto ripetono spesso inconsciamente i virtuosismi da computer nella realtà della guida.

Gli autori della ricerca di Continental hanno evidenziato però anche aspetti positivi derivanti dal corretto utilizzo dei videogiochi: la capacità di concentrazione e lo sviluppo della prontezza dei tempi di reazione di fronte ad un imprevisto. I video-giocatori sviluppano queste doti più dei non-giocatori, ma devono imparare a ben bilanciarle nell'uso reale della vettura, perché guidare sulle strade pubbliche è completamente diverso dal pilotare una consolle in una gara virtuale.

Tim Baley, esperto in sicurezza per Continental che ha condotto lo studio, commenta: "Se è vero che gli appassionati di videogiochi dimostrano di avere maggiori capacità e sicurezza al volante, al tempo stesso essi dimostrano di aver bisogno di bilanciare una forte propensione al rischio. Cimentarsi nei giochi alla guida significa migliorare la concentrazione e il tempo di reazione ma, al tempo stesso, essere più esposti ai rischi, rispetto a coloro che non giocano, probabilmente per l'assoluta mancanza di conseguenze, nel gioco, rispetto a manovre errate o guida spericolata. Guidare sulle strade pubbliche non è mai una gara".

Per contro c'è una grossa componente di assuefazione ai videogames: più ore si consumano a giocare, più si acquista sicurezza "virtuale" che produce un cattivo comportamento "reale" su strada. Chi passa più di otto ore a settimana a "guidare" davanti al PC è soggetto a rischi di incidenti tre volte maggiori di chi gioca per meno di un'ora, è ciò è dovuto all'inconscia autoconvinzione che qualsiasi problema possa essere superato con un semplice reset, come nella realtà virtuale. Quando si guida una vettura su strada ogni nostra azione invece produce un risultato reale, e gli errori hanno conseguenze reali e tangibili.

Ad ogni modo nemmeno i non giocatori risultano proprio irreprensibili:

Coloro che non hanno mai preso in mano un game controller devono compiere un tentativo in più, rispetto alla media, prima di superare i loro esami di guida e hanno causato il doppio degli incidenti al proprio veicolo lo scorso anno.

“Non ci limitiamo a registrare i dati - continua Tim Baley - stiamo lavorando con l’Institute of Advanced Motorists per mettere i giocatori alla prova in modo che la loro guida sia valutata indipendentemente dalle ore di gioco. Sarà interessante vedere i risultati”.

Un giocatore su cinque ritiene che l’utilizzo dei video giochi e simulatori aiutino nella guida e più del 50% si sentirebbe in grado di insegnare ad un principiante, contro il 21% dei non giocatori.

Ma soltanto il 16% dei motorizzati è d’accordo sul fatto che il gioco dei simulatori virtuali renda buoni guidatori, mentre quattro su dieci ritiene che i video giochi contribuiscano alla guida spericolata.

E solo il 7% dei guidatori crede che i giochi di guida aiutino a diventare più attenti nella vita reale e ad affrontare i rischi in maniera più accurata.

© riproduzione riservata
pubblicato il 11 / 01 / 2012