

I VIDEOGIOCHI? *Usati bene...*

Un accordo tra il ministero dell'Istruzione e l'Associazione degli editori per sperimentarli come strumento didattico nelle scuole.

di EUGENIO ARCIDIACONO



ATTUALITÀ **COSTUME**

Di videogiochi sui giornali e alla Tv di solito si parla solo quando capitano casi come quello del tredicenne di Genova che si era barricato nella sua stanza rifiutando persino il cibo, finché la madre disperata non ha chiamato i Carabinieri. Tra chi non li usa, insomma, non godono di una buona fama. Eppure il ministero dell'Istruzione ha stretto un accordo con l'Aesvi (Associazione editori software videoludico italiana) per sperimentare i videogiochi come strumento didattico nelle scuole. Il primo esperimento è stato condotto nelle classi prime di un liceo milanese e i risultati dicono che l'uso di un videogioco di ruolo ha sviluppato la capacità di lavorare in team e ha favorito la nascita di nuovi rapporti di amicizia all'interno della classe.

Sempre in quest'ottica l'onorevole **Antonio Palmieri**, membro della Commissione cultura della Camera dei deputati, ha di recente promosso un forum con Aesvi, "Games forum - Genitori nell'era digitale. Il videogioco in famiglia", per elaborare «iniziative che aiutino le famiglie nel gestire in modo responsabile e consapevole un fenomeno sociale che non può essere affrontato solo in modo repressivo». **Gaetano Ruvolo**, presidente dell'Aesvi, ci spiega come questo sia possibile.

– **Dottor Ruvolo, i videogiochi sono spesso accusati di creare dipendenza e di far perdere a chi li usa il contatto con la realtà...**

«Come per la Tv o per Internet, tutto dipende dall'uso che se ne fa. È chiaro che se trascorri ore e ore a giocare la tua salute psicofisica ne risente, ma i casi di questo tipo finora riscontrati sono pochissimi rispetto alla diffusione dei videogiochi e comunque sono sempre la spia di un disagio più profondo. Per evitare problemi, basta che i genitori svolgano il loro ruolo, controllando i propri figli e, magari, giocando ogni tanto con loro».

– **Ma è vero che circa l'80 per cento dei videogiochi ha un contenuto violento?**



UNA "LEZIONE" DI VIDEOGIOCHI IN UNA SCUOLA SUPERIORE.

«Direi di no. Ogni videogioco in vendita in Europa ha un sistema di classificazione, il PEGI (per maggiori informazioni: www.pegi.info e www.pegionline.eu), che indica sulla confezione il target a cui si rivolge. Il 43 per cento dei videogiochi venduti in Italia è codificato per tutta la famiglia. Se a questi aggiungiamo che il 17 per cento sono videogiochi pensati per un pubblico di bambini, la quota di quelli per adulti è molto minoritaria».

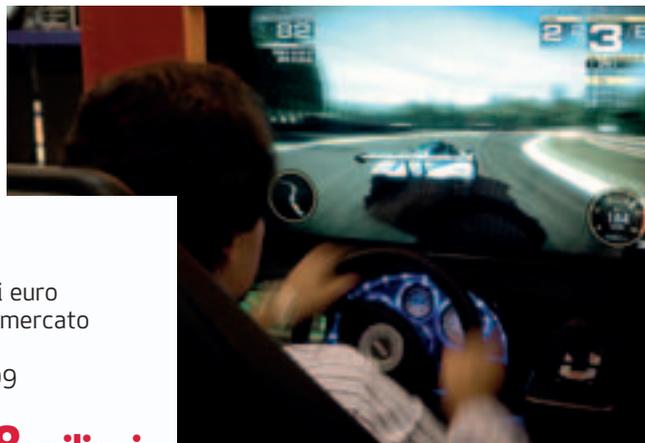
– **Il PEGI non è elaborato dagli stessi produttori? Non sarebbe più credibile la valutazione di un organo pubblico, come per i film?**

«All'elaborazione del PEGI partecipano anche i Governi dei singoli Paesi (per l'Italia, il ministero dello Sviluppo economico) e associazioni di genitori come il Moige».

– **L'immagine del tipico videogiocatore è questa: solo, seduto ore davanti a uno schermo a ripetere sempre le stesse azioni. È così?**

«Con l'evoluzione tecnologica degli ultimi anni, videogiocare è diventata un'attività sempre molto più socializzante e dinamica. Oggi non solo è possibile organizzare sfide fra più giocatori, anche l'intera famiglia, ma grazie a Internet si può giocare con persone che si trovano dall'altra parte del mondo. E non basta premere un pulsante al momento giusto. Con i videogiochi in grado di registrare i movimenti del corpo, si può ballare, cantare, simulare una partita di tennis o di golf. Insomma, sempre meno i videogiochi saranno sedentari. Ma la nuova frontiera sono quelli a contenuto didattico, con i quali si possono migliorare le capacità logico-cognitive, la conoscenza delle lingue straniere, la cultura generale e molto altro».





– La pirateria è molto diffusa?

«È una vera piaga: l'Italia l'anno scorso per alcuni mesi è stata il primo Paese al mondo. Noi siamo impegnati con le Forze dell'ordine per contrastarla, ma il problema prima di tutto è culturale: far capire che scaricare illegalmente un videogioco o un film equivale a un furto. Ne risente anche la sicurezza per le famiglie: con i videogiochi acquistati nei negozi è possibile inserire una password per impedire l'accesso ai minori, mentre su quelli "piratati" ogni controllo è impossibile».

– Lei gioca con i figli?

«Ho due figlie di 23 e di 20 anni che hanno sempre avuto a disposizione le ultime novità, ma non sono mai state particolarmente appassionate. Ogni tanto gioco con loro o con i nipotini ed è sempre frustrante: io magari mi esercito da mesi con un videogioco e poi loro alla prima partita riescono a battermi».



GAETANO RUVOLO

EUGENIO ARCIDIACONO

1 miliardo

e **129 milioni** di euro il fatturato del mercato dei videogiochi in Italia nel 2009

627,8 milioni

di euro per il software

501,1 milioni

di euro per l'hardware

17.925.000

i pezzi venduti

10.332.000

le famiglie che possiedono una console

zo, la maggioranza dei genitori (45%) che assume posizioni intermedie: in genere riconoscono la piacevolezza dei videogiochi, ma nutrono qualche timore nei loro confronti, specie per l'impatto fisico che il gioco prolungato può causare. All'opposto i "detrattori" (35%), a cui i videogiochi non piacciono e che li considerano un po' pericolosi.

Ma quale è il fattore che sta dietro a questa divisione? Dallo studio emerge una considerazione, forse ovvia, ma illuminante: **coloro che hanno una visione positiva dei videogiochi sono soprattutto i genitori che sono soliti videogiocare, mentre quelli che ne hanno un'immagine negativa sono quelli che non lo fanno.** Le principali paure nascono così da coloro che non conoscono questo mondo. Al contrario, l'uso dei videogiochi favorisce l'accettazione di questa modalità di svago nella vita dei propri ragazzi e riduce la portata dei pregiudizi e i timori per presunti pericoli.

Questa frattura si ripropone anche nella costruzione del rapporto figli-genitori mediato dal videogioco: la maggioranza dei genitori (55%) pensa che i videogiochi non influenzano il rapporto con i figli. A pensare di sì, invece, sono soprattutto i genitori che videogiocano con i figli (40%).

Lo studio Ispo per Aesvi apre molte piste di riflessione: è lecito ipotizzare che quando gli attuali "nativi digitali" saranno a loro volta genitori i videogiochi assumeranno un ruolo ancora più marcato nelle dinamiche familiari. Certamente è vero che è utile promuovere un uso consapevole e sano dei videogiochi. In tal senso andrebbero sostenuti la conoscenza e l'utilizzo del Pegi, il sistema di classificazione per fasce di età e contenuto e delle campagne di formazione e informazione sull'utilizzo dei videogiochi. L'eccesso, come sempre, non è mai auspicabile. ■

Il papà che li conosce non ne ha paura

Divertimento, suoni, colore, ma anche rimbambimento, dipendenza e stato ipnotico. Sono questi i concetti associati spontaneamente alla parola "videogioco" dai genitori di ragazzi preadolescenti e adolescenti. I videogiochi sono un tema che divide gli animi. Lo studio condotto da Ispo per Aesvi (*Il videogioco nel rapporto genitori e figli adolescenti e preadolescenti*) dimostra come tra i genitori italiani esista una forte frattura a livello di atteggiamento: da una parte i "sostenitori" (19%), che apprezzano i videogiochi e non li considerano pericolosi. In mez-

Uno studio dell'Ispo rivela: i principali timori nascono dai genitori che non li usano.

di RENATO MANNHEIMER

CLASSIFICAZIONE PER ETÀ

3 anni e oltre



7 anni e oltre



12 anni e oltre



16 anni e oltre



18 anni e oltre

GENITORI TRANQUILLI CON IL "PEGI"

Pegi, abbreviazione di *Pan european game information* (Sistema di informazione europeo sui giochi) è il sistema di classificazione in base all'età e al contenuto dei videogiochi.

È destinato a proteggere i minori e a fornire ai consumatori, soprattutto ai genitori, informazioni chiare e affidabili rispetto al contenuto del gioco, indicandone anche l'idoneità per uno specifico gruppo d'età.

Ogni editore che decide di utilizzare il Pegi deve firmare un Codice di condotta con il quale si impegna a salvaguardare la coerenza della pubblicità rispetto alla classificazione per età e per contenuto del gioco.

**CLASSIFICAZIONE PER CONTENUTO**

Il gioco contiene rappresentazioni di violenza



Il gioco contiene linguaggio scurrile



Il gioco può spaventare o terrorizzare i bambini



Il gioco rappresenta nudità e/o comportamenti o riferimenti sessuali



Il gioco può stimolare o insegnare il gioco d'azzardo



Il gioco descrive o fa riferimento all'uso di droga



Il gioco contiene rappresentazioni o materiali che possono favorire la discriminazione



Il gioco può essere giocato on-line