



# SOCIAL NEWS

Culture a confronto - Mensile di promozione sociale

Anno 4 - Numero 3  
Marzo 2007

**In questo numero:**

**Campioni del male**  
*di Franco Frattini*

**L'educazione alla tecnologia**  
*di Giovanna Melandri*

**Carte da gioco**  
*di Giorgio Calò*

**Rigidità o libertà di mercato?**  
*di Maurizio Paniz*

**I bambini multimediali**  
*di Marina D'Amato*

**Vincere la velocità**  
*di Dolcenera*

**Uso e abuso dei videogiochi**  
*di Valeria Rosetti*

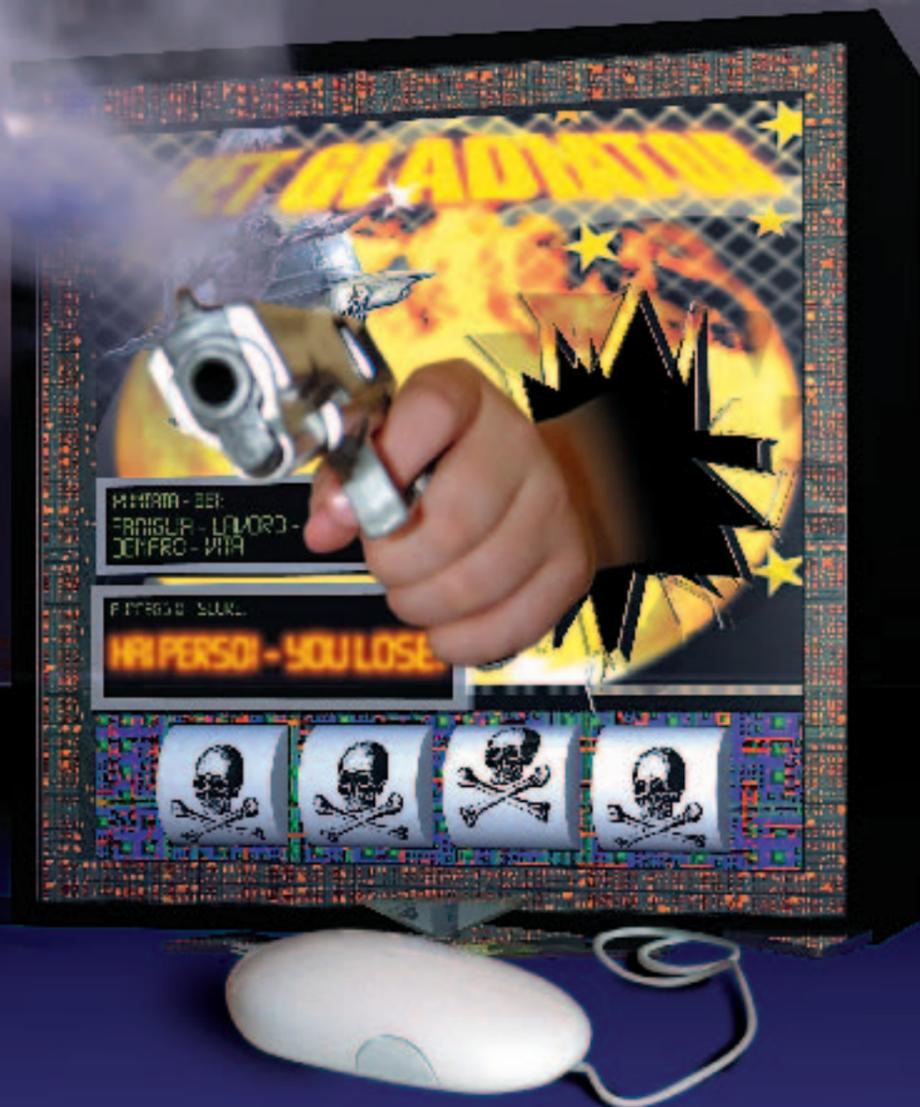
**Babysitter digitali**  
*di Francesco Pira*

**Il pensiero pervasivo**  
*di Cristina Castelli*

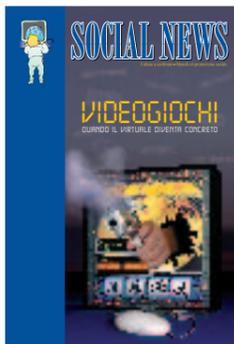
**Un giorno come altri**  
*di Annamaria Gatto*

## VIDEOGIOCHI

QUANDO IL VIRTUALE DIVENTA CONCRETO



Poste Italiane s.p.a. Spedizione in A.P. - D.L. 353/2003 (Conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 2, DCB TS



Copertina di  
Paolo Maria Buonsante



www.socialnews.it - redazione@socialnews.it

"Alcuni di noi sono davvero strani: si appassionano per ciò che l'umanità abbandona quando ti impongono la moda più consumistica; piangono per la perdita di un libro anche se la televisione parla solo di calciomercato; accolgono nelle loro case i diseredati ma si oppongono al commercio della droga; combattono per i bambini senza infanzia e senza padri ma rifiutano la guerra e le armi di distruzione. Alcuni di noi sono davvero strani: lottano a fianco dei lavoratori sfruttati; combattono per il riconoscimento dei senza terra, dei senza voce; difendono le donne oppresse, mutilate, violate; mettono in discussione tutto per raccogliere un fiore e rischiano la propria vita per donare un sorriso. È proprio vero, siamo davvero strani: abbiamo scelto di urlare al mondo l'importanza del valore della vita".

Il direttore

- 3** **La realtà di domani fra digitale e materiale**  
di Massimiliano Fanni Canelles
- 4** **I bambini multimediali**  
di Marina D'Amato
- 6** **L'educazione alla tecnologia**  
di Giovanna Melandri
- 7** **Campioni del male**  
di Franco Frattini
- 8** **Carte da gioco**  
di Giorgio Calò
- 8** **Il contenuto intelligente**  
di Davide Giacalone
- 9** **Rigidità o libertà di mercato?**  
di Maurizio Paniz
- 10** **Salviamo i minori dai modelli diseducativi**  
di Grazia Russo
- 11** **Uso e abuso dei videogiochi**  
di Valeria Rosetti
- 13** **Vincere la velocità**  
di Dolcenera
- 13** **Videogiochi "benedetti"**  
di Daniele Damele
- 14** **Babysitter digitali**  
di Francesco Pira
- 16** **Il genere è maschile**  
di Franco Mazza
- 17** **Il pensiero pervasivo**  
di Cristina Castelli

- 18** **Il "tempo" del virtuale**  
di Paolo Falconer
- 19** **Effetto collaterale**  
di Cesare Guerreschi
- 21** **Quando il gioco non è pericoloso**  
di Rolando Ciofi
- 23** **Il videogioco in Italia tra pregiudizi, ansie e fraintendimenti**  
di Matteo Bittanti
- 25** **Videogiocare per crescere**  
di Davide Sher
- 26** **La cultura della simulazione digitale**  
di Andrea Persegati
- 27** **Il videogioco come palestra**  
di Antonio de Lillo e Arianna Bazzanella
- 28** **Mondi paralleli**  
di Marco Montemagno
- 29** **Spazio virtuale, spazio mentale**  
di Fiorenzo Ranieri
- 31** **Un giorno come altri**  
di Annamaria Gatto

Grafici a cura di AESVI e istituto IARD



Questo periodico è associato all'Unione Stampa Periodici Italiana

## SOCIAL NEWS

Anno 4 - numero 3 - Marzo 2007

Direttore responsabile:  
Massimiliano Fanni Canelles  
Dirigente medico azienda sanitaria n°4

Direttore editoriale:  
Luciana Versi

Redazione:  
Claudio Cettolo  
Capo redattore, grafica  
Paolo Buonsante  
Giornalista pubblicista, satira  
Ivana Milic  
Redattore Social News on-line  
Serenella Pesarin  
Direttrice Generale DGM Ministero Giustizia  
Paola Viero  
Esperta UTC Ministero Affari Esteri  
Cristina Castelli  
Professore ordinario università Cattolica  
Daniela Carretti  
Ufficio legale  
Paola Pauletig  
Segreteria di redazione, Social News on-line  
Marina Cenni  
Correzione ortografica

Sedi di Redazione:  
Trieste, Udine, Milano, Novara,  
Roma, Napoli, Palermo

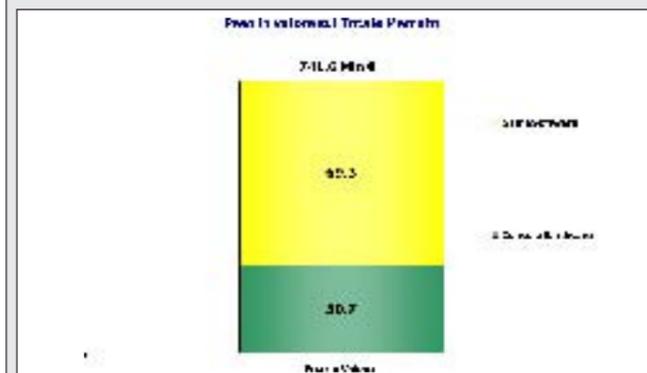
Collaboratori di Redazione:  
Mauro Anetrini  
Marina Galdo  
Micaela Marangone  
Valeria Pomponi  
Grazia Russo  
Martina Seleni  
Cristina Sirch  
Alessandra Skerk  
Claudio Tommasini  
Antonello Vanni  
Elena Volponi

Con il contributo di:  
Arianna Bazzanella  
Matteo Bittanti  
Giorgio Calò  
Cristina Castelli  
Rolando Ciofi  
Marina D'Amato  
Daniele Damele  
Antonio de Lillo  
Dolcenera  
Paolo Falconer  
Franco Frattini  
Annamaria Gatto  
Davide Giacalone  
Cesare Guerreschi  
Franco Mazza  
Giovanna Melandri  
Marco Montemagno  
Maurizio Paniz  
Andrea Persegati  
Francesco Pira  
Davide Sher  
Fiorenzo Ranieri  
Valeria Rosetti  
Grazia Russo

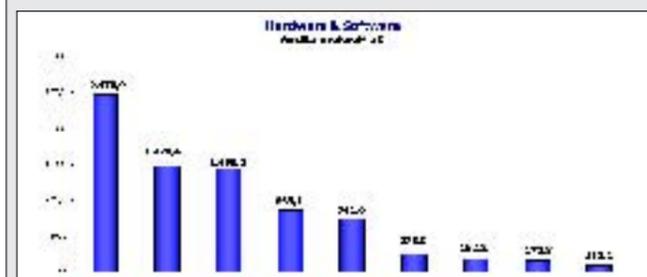
## IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

Giro d'affari: Dati generali del settore

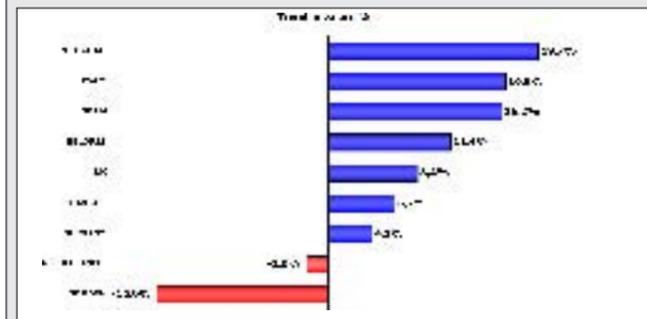
Nell'anno solare 2005 il settore Videoludico - Console Hardware e Videogames Software-, ha sviluppato un giro d'affari di 741.647.800 Euro, registrando un tasso di crescita del 16,6% rispetto all'anno precedente. L'intero settore è composto per il 69,3%, pari a 514.256.800 Euro, dal mercato Videogames Software, comprensivo di giochi per PC e per Console, e per il 30,7%, pari a 227.391.000 Euro, dal mercato delle Console Hardware. Il 2005 è stato un anno



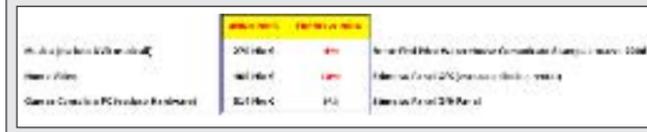
particolarmente "vivace" per il mercato Hardware segnato dal lancio mondiale di nuove e "rivoluzionarie" Console. Sono quindi questi gli elementi strutturali che fotografano il comparto Videoludico e che posizionano il giro di affari complessivo del mercato italiano al quinto posto nella graduatoria dei principali Paesi Europei. Se si confrontano tuttavia i volumi, si nota agevolmente che in Italia è ancora basso: meno di un terzo di quello del Regno Unito e il 50% di Francia e Germania.



**Una crescita esponenziale:** Occorre tuttavia evidenziare che la tendenza evolutiva registrata in Italia dal comparto nel suo complesso nel 2005 sia stata tra le più dinamiche d'Europa, con un tasso di crescita estremamente positivo, secondo solo al Portogallo.



**Il primato entertainment:** Il mercato dei Videogames software nel suo complesso ricopre un ruolo di assoluto rilievo nel panorama di tutta l'industria digitale dell'Entertainment. Se confrontato con i mercati affini, come Musica e Home Video, e considerati solo i dati di sell-out nel canale Normal Trade (escludendo quindi Rental downloading e Canale edicole) esso risulta il mercato per dimensione d'affari più importante dell'Entertainment ed è l'unico nel 2005 ha registrato una tendenza ancora positiva.



# La realtà di domani fra digitale e materiale

Massimiliano Fanni Canelles

Era il 1969 quando quattro grandi università americane che partecipavano a progetti di ricerca a scopo militare misero in rete i loro calcolatori formando la Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA). Sei anni dopo DARPA net venne demilitarizzata e diventò la madre della moderna Internet. Da allora l'evoluzione di sistemi informatici è stata esponenziale sia per quanto riguarda la tecnologia hardware che software che di rete. Nel primi giorni dell'anno 2002 un articolo sulla rivista "Nature" rivelava che un gruppo di scienziati era riuscito a costruire il primo calcolatore quantico con molecole composte di sette atomi. Un tale sistema potrà eseguire calcoli che un computer di oggi richiederebbe miliardi di anni. E' facile intuire quindi che il futuro ci prospetta generazioni sempre più legate e dipendenti dalla tecnologia e dalla realtà virtuale a questa collegata. Tutti noi negli ultimi anni siamo stati spettatori della crescita e diffusione capillare di prodotti elettronici ai quali pochi di noi oggi vorrebbero rinunciare. Il telefono cellulare, il navigatore satellitare, il forno a microonde, il personal computer ma anche la macchina fotografica e telecamera digitale e la stessa internet sono strumenti ormai considerati indispensabili. L'uso dei computer, dei videogiochi e di internet - ormai considerata l'enciclopedia per eccellenza, l'oracolo a cui tutti noi ci appelliamo per ricevere informazioni e risposte- sono sempre più frequentemente visti come utili integrazioni dell'attività didattica e dell'educazione. L'utilizzo di simulazioni digitali viene adottato con enorme successo per condurre esercitazioni con le stesse caratteristiche delle operazioni reali senza però lo svantaggio dei rischi ad esse correlate. A causa di questa progressiva fusione fra vita biologica e digitale i giovani si avvicinano sempre prima e sempre più intensamente ad uno spazio, diverso dal mondo fisico, che mette in comunicazione gli esseri umani: il cyberspazio, una realtà di frontiera tra la realtà e il pensiero. SecondLife, videogiochi, simulazioni digitali, non sono quindi che embrioni della vita elettronica (virtuale) in cui i nostri figli e nipoti dovranno necessariamente confrontarsi ed interagire, una realtà in cui la demarcazione fra biologico e digitale sarà sempre più sottile fino a quando sarà difficile distinguerne la differenza. Un mondo di cui non dobbiamo negare l'esistenza ma nel quale dobbiamo entrare prima possibile per porre regole precise, per analizzare le relazioni che si stabiliscono tra le persone che lo utilizzano, ma anche per studiare gli aspetti di rischio, d'illegalità, di violenza e le forme di dipendenza legate ai fallimenti della vita reale. L'uomo da sempre ha creato, grazie al suo ingegno, gli strumenti necessari ad agevolare la propria vita, oggetti che hanno avuto contemporaneamente utilizzi leciti ed illeciti, dannosi ed utili. Oggi dobbiamo fare in modo che i nuovi strumenti che abbiamo a disposizione non annebbino la nostra intelligenza e soprattutto che ci permettano di mantenere la nostra coscienza.

Registr. presso il Trib. di Trieste n. 1089 del 27 luglio 2004 - ROC Aut. Ministero Garanzie Comunicazioni n° 13449  
Proprietario della testata: Associazione di volontariato @uxilia onlus www.uxilia.fvg.it - info@uxilia.fvg.it  
Stampa: Grafiche Manzanese - Manzano (Ud)

Tutti i nostri collaboratori lavorano per la realizzazione della presente testata a titolo completamente gratuito. Social News non è responsabile di eventuali inesattezze e non si assume la responsabilità per il rinvenimento del giornale in luoghi non autorizzati. È consentita la riproduzione di testi ed immagini previa autorizzazione citandone la fonte. Informativa sulla legge che tutela la privacy: i dati sensibili vengono trattati in conformità al D.L.G. 196 del 2003. Ai sensi del D.L.G. 196 del 2003 i dati potranno essere cancellati dietro semplice richiesta da inviare alla redazione.

# I bambini multimediali

**Esistono differenze notevoli secondo i livelli socioculturali di appartenenza che incidono più di quelli strettamente economici sull'acquisto e l'uso dei media. Forse siamo nel pieno di una rivoluzione paragonabile a quella agricola o industriale ma forse attribuendo alla tecnologia le potenzialità per modificare la vita umana possiamo incorrere in una grave esagerazione**

I media sono parte della vita quotidiana e costituiscono l'ambiente più familiare dei ragazzi e dei bambini. Le nuove generazioni sono nate e cresciute con la televisione accesa, e sono state testimoni e protagonisti dei grandi cambiamenti dell'audiovisivo così come dello sviluppo dell'informatica e delle sue interconnessioni con la TV e con il telefono. È ovunque constatato che la presenza dei bambini favorisce gli acquisti delle famiglie, soprattutto, oggi, quelli elettronici e di comunicazione. La consolle per i videogiochi e il computer sono strumenti che sempre più spesso entrano nelle case degli italiani. Le analisi di mercato mettono in evidenza, infatti, che le famiglie con bambini sono provviste di più tecnologie di quelle senza figli. Tuttavia esistono differenze notevoli secondo i livelli socioculturali di appartenenza che incidono più di quelli strettamente economici sull'acquisto e l'uso dei media. Un'indagine di livello europeo realizzata nell'ambito dell'inchiesta Himmelweit mette bene in evidenza come le famiglie più agiate posseggano un computer, mentre la consolle per i videogiochi sia più diffusa negli ambienti più sfavoriti. Il telefono e la televisione sono meno discriminanti socialmente poiché la maggior parte delle famiglie li possiede anche se il numero di televisori per famiglia risulta inversamente proporzionale al reddito: le famiglie più sfavorite economicamente posseggono infatti più televisori di quelle più abbienti. Le indagini europee mettono in evidenza che i bambini e i ragazzi più svantaggiati hanno più spesso la TV in camera di quelli economicamente più favoriti. Mentre è inversa la situazione per il telefono. Anche l'uso dei diversi media è in funzione di questa stessa variabile sociale. La pratica dei videogiochi e l'ascolto della radio risultano infatti equamente fruiti indipendentemente dall'ambiente sociale delle famiglie di appartenenza, mentre il computer è più diffuso negli ambienti socioeconomici più elevati. Ma anche in questo ultimo caso l'uso che si fa del computer non è lo stesso per tutti: la funzione ludica è più fruita in ambienti socioeconomici bassi e la funzione educativa più diffusa in quelli alti. Quanto alla televisione, sebbene fruita da tutti i ragazzi, il suo uso risulta più diffuso tra i "figli" della "classe operaia che tra quelli dei professionisti e funzionari che hanno

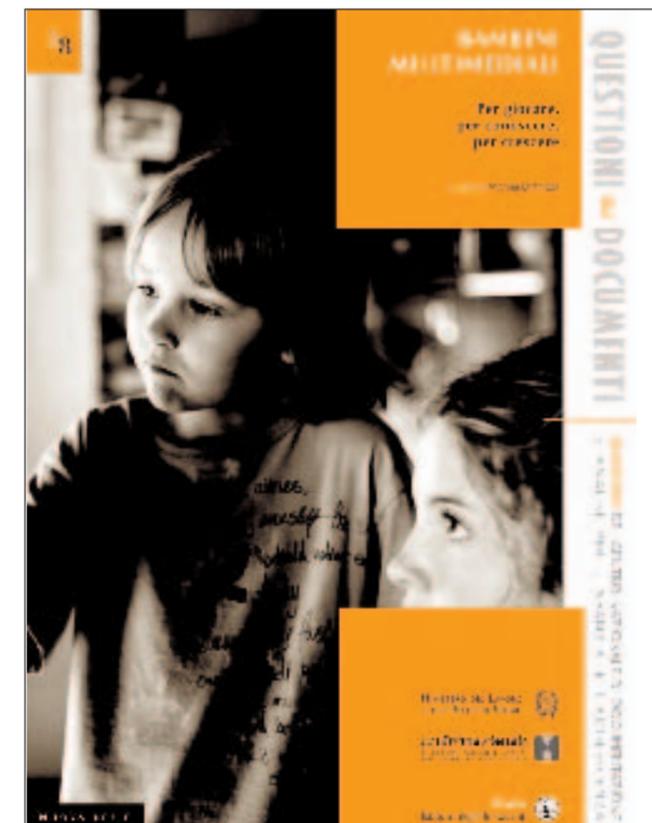
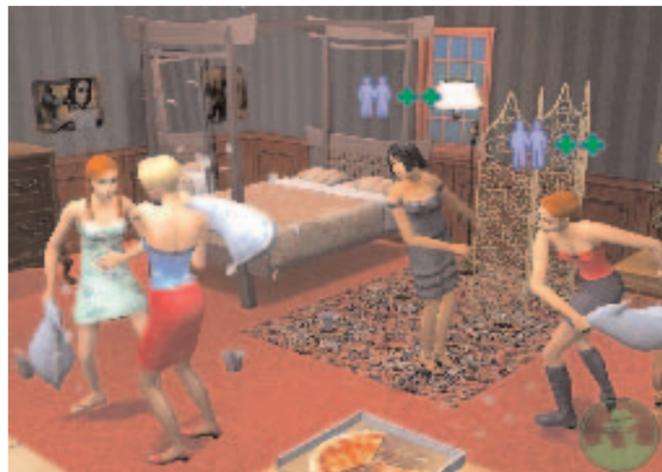
più facilmente accesso ad altre forme di svago. Anche l'ascolto risulta differenziato: i ragazzi più sfavoriti sarebbero più attratti da programmi di evasione e quelli più avvantaggiati da trasmissioni informative ed educative

Il consumo dei media differisce sensibilmente a seconda del genere maschile e femminile. I ragazzi giocano molto di più con i videogiochi e anche la pratica del computer sembra essere più appannaggio maschile. Le ragazze sembrano più attente alla musica e dai dati risulta che ascoltano più dei loro coetanei la radio, fanno più uso di cd e la scelta dei loro programmi preferiti alla TV è molto diversa da quella dei "maschi". Parlano anche molto di più al telefono e per ragioni diverse da quelle dei loro coetanei. Se il tempo che passano davanti alla TV è più o meno analogo a quello dei ragazzi la scelta dei programmi è molto diversa. Le ragazze preferiscono la fiction, soprattutto serial e sit com, mentre i ragazzi preferiscono cartoni animati e programmi sportivi. In definitiva anche nel caso italiano vale la tesi avanzata a livello europeo dalle due ricercatrici francesi Pasquier e Jouet: esistono due grandi ambiti mediatici: uno femminile che orbita intorno al telefono e alla radio e uno maschile che è più attratto dallo schermo dei videogiochi e del computer. I media diventano così l'occasione di pratiche in cui si iscrivono le differenze di genere che non si manifestano nel fatto di utilizzare o meno i mezzi di comunicazione di massa, poiché sia i ragazzi che le ragazze ricorrono a tutti i mezzi, ma è nelle loro modalità d'uso che si organizzano con intensità e tempi diversi intorno a preferenze su contenuti differenti. Queste forme di introiezione si elaborano fin dalla prima infanzia, nel periodo in cui i bambini si identificano con il genitore dello stesso sesso. Tra i sei e i diciassette anni varia molto il consumo quotidiano dei media eccetto quello della TV che aumenta molto poco. La maggior parte degli altri mezzi di comunicazione vede il loro numero di fruitori crescere con l'età: il cinema, la radio, il telefono, cd, videocassette, giornali; altri invece diminuiscono – la lettura per esempio – quanto al computer e ai videogiochi, il loro utilizzo dopo essere aumentato tra i 9 e i 14 anni diminuisce a partire dai 15. Al di là delle variabili sociologiche classiche il rapporto dei ragazzi con i media varia anche in funzione della dinamica familiare (ruolo del bambino e relazione con i fratelli) e della morfologia della famiglia (modelli di socializzazione, presenza materna a casa). La televisione è spesso resa responsabile del declino della lettura, sebbene non esista una possibilità logica di metterle in correlazione. Infatti, si osserva spesso una correlazione positiva tra i grandi lettori e i grandi fruitori di TV, sembra che non esista nei fatti un'antinomia tra le due pratiche. Tuttavia l'inverso non è altrettanto vero e ciò che si rileva dalle indagini più accorte è che è la durata di utilizzo dello schermo (TV, videogiochi, computer) e non la sua frequenza che è negativamente correlata alla lettura. Le ricerche più accorte, infatti, sostengono l'impossibilità di misurare l'influenza, e anche sembra scientificamente impossibile correlare l'esposizione agli schermi con mutamenti di atteggiamenti. Ciononostante la televisione e più recentemente i videogiochi sono al centro di polemiche soprattutto giornalistiche che periodicamente affrontano la

questione affermando uno stretto rapporto tra la violenza, l'obesità, i risultati scolastici, il senso civico, l'insonnia, i disturbi alimentari, la disintegrazione della famiglia, la salute fisica e psichica e l'uso della TV...! Gli effetti diretti dei media o più particolarmente i misfatti attribuiti a essi riguardano prevalentemente il tema della violenza senza troppa distinzione tra la violenza alla televisione o la violenza della televisione. Rispetto ai nuovi media c'è chi prevede che contribuiranno ad attenuare, fino ad annullare le differenze sociali poiché su Internet si esiste in funzione del proprio ruolo e non del proprio status, si chatta, si conosce e si naviga in funzione di ciò che si sa fare e non in relazione alla propria condizione umana. Ma, d'altro canto, c'è chi ritiene che invece aumenterà quello che si chiama già il digital che divide non solo i popoli del Nord e del Sud del mondo ma anche e soprattutto i bambini alfabetizzati fin dalle prime fasi della vita ai nuovi media e quelli estranei a essi. L'evoluzione dei nuovi media potrebbe infatti provocare nuovi gruppi di esclusi. Il rischio non può essere accantonato e l'accesso ai nuovi media sembra possibile in prospettiva solo con un comune intento della scuola e della famiglia. Sull'impatto a lungo termine che le tecnologie dell'informazione (IT) avranno sulla vita e sul lavoro è in corso un acceso dibattito: forse siamo nel pieno di una rivoluzione paragonabile a quella agricola o industriale, o forse attribuendo alla tecnologia le potenzialità per modificare la vita umana possiamo incorrere in una grave esagerazione. Negli ultimi decenni grazie al processo di miniaturizzazione che ha reso i processori sempre più piccoli e veloci, la potenza dei computer ha fatto passi da gigante; i palmarci di oggi grandi come una calcolatrice tascabile hanno le stesse capacità dei computer da tavolo del decennio scorso e alcuni gadget elettronici sono così piccoli da poter essere cuciti all'interno di cosiddetti "vestiti intelligenti". Secondo la legge di Moore – fondata sulle osservazioni compiute negli anni Sessanta dal pioniere dell'informatica Gordon Moore – il numero di transistor presenti in un circuito integrato raddoppia all'incirca ogni diciotto mesi; in questi ultimi due o tre decenni la validità della legge è stata confermata, ma molti scienziati ritengono che il processo di miniaturizzazione potrebbe bloccarsi non appena i microcircuiti avranno raggiunto le dimensioni minime che un chip di silicene può raggiungere senza diventare instabile. L'economia mondiale è evidentemente sempre più connessa alle innovazioni informatiche: una battuta d'arresto nel processo di crescita delle velocità dei microprocessori potrebbe addirittura destabilizzare i mercati e provocare una crisi di livello globale. Nuovi approcci nella costruzione di processori potrebbero permettere ulteriori miniaturizzazioni mentre le maggiori speranze di conferma alle leggi di Moore vengono dalle nanotecnologie: "nanotubi" costruiti con atomi di carbonio potrebbero infatti sostituire le connessioni in rame dei microprocessori, singole molecole organiche potrebbero essere utilizzate per la costruzione di transistor e microscopici computer e "crescere" come cellule viventi: sono idee che per il momento restano nel campo della fantasia, almeno a giudicare dalle storie a cartoni animati che le rappresentano attraverso la capacità infinita di personaggi che si evolvono trasformandosi perennemente (cfr. i Digimon per esempio). Continueremo a utilizzare l'informatica e a dipenderne nella vita quotidiana? L'interazione fra persone tenderà a farsi meno "personale"? I timori a proposito di un possibile declino dei viaggi e del contatto diretto fra persone sono infondati? La conoscenza scientifica del rapporto tra i ragazzi e i media, nonostante le migliaia di ricerche e analisi, è a tutt'oggi, molto modesta. Questa conoscenza è dominata da una sorta di socioeconomia della diffusione, certamente più facile dello studio e dell'analisi sulla ricezione e soprattutto indispensabile alla gestione delle imprese mediatiche. Si possono forse indicare almeno tre tipologie primordiali, quasi endemiche di deficit scientifico. Una prima mancanza sociologica e etnologica: non

si sa abbastanza per esempio dell'uso del tempo dei bambini e dei ragazzi (nel caso soprattutto di attività simultanee principali e secondarie, per esempio pranzare guardando la TV: la prima attività è principale, la seconda secondaria, sgranocchiare guardando la TV: la prima attività è secondaria la seconda principale). Inoltre, non se ne conoscono a sufficienza le variazioni secondo le classi sociali, i tipi di ambiente, gli stili di vita, il ceto e i livelli culturali familiari. Non si conosce quasi niente a proposito della formazione dei gusti e delle mode degli universi infantili e adolescenziali. Una seconda mancanza concerne l'ambito psicologico (soprattutto quello delle scienze cognitive): si sa poco in definitiva delle modalità di ricezione del consumo di televisione da parte dei giovanissimi e ancor meno si conosce delle dinamiche legate ai videogiochi e a Internet. Si conoscono altrettanto approssimativamente le modalità di memorizzazione e di attaccamento a personaggi mediatici. Una terza mancanza può essere individuata nell'aspetto economico: non si conoscono a sufficienza le modalità economiche di scelta degli svaghi all'interno di un ambiente familiare (la loro gerarchizzazione, la loro sostituzione, il loro cambiamento...). Il budget di tempo e il budget economico sono strettamente interdipendenti. Il dibattito scientifico a proposito del rapporto che lega i ragazzi ai media è spesso oscurato e talvolta corrotto da approcci semplicistici a uso politico: violenza, risultati scolastici, effetti sanitari sono le questioni non a caso più dibattute e per forza di cose irrisolte. Di fatto le ricerche in questi settori sono il più delle volte veri ostacoli epistemologici, capaci di impedire l'avanzamento della riflessione scientifica. Per questo la nostra ricerca tenta di colmare queste lacune e vuole offrire un punto di vista sull'argomento che tenga in conto due aspetti: l'offerta per l'infanzia e la sua rappresentazione.

**Marina D'Amato**  
Presidente del Centro Nazionale di Documentazione e Analisi per l'Infanzia e l'Adolescenza  
Professore ordinario, Facoltà scienze della formazione, Università Roma 3



# L'educazione alla tecnologia

**S**i avvertiva un gran bisogno di una discussione pubblica sulla cultura del videogioco, un dibattito sereno per affrontare il rapporto tra nuove tecnologie e pratiche sociali, mettendo a confronto giovani e adulti. La società dell'informazione nella quale siamo immersi è una realtà densa e in continuo mutamento, caratterizzata dallo sviluppo impetuoso di nuovi mezzi di comunicazione sempre più partecipativi. Da tempo non abbiamo più a che fare con la sola vecchia cara tv generalista che ci faceva tutti "couch potatoes", spettatori totalmente passivi. Oggi, in Rete, un numero sempre maggiore di cittadini è in grado di dar vita attivamente ad una nuova sfera pubblica prendendo parte in prima persona alla produzione di contenuti e pubblicando agevolmente i propri pensieri attraverso soli pochi clic. I nostri ragazzi conoscono da vicino questo mondo e le sue continue evoluzioni: una recente ricerca IARD ci dice che nelle famiglie italiane il 90% degli studenti tra i diciassette/diciotto anni possiede un pc e il 97% ha un cellulare. Insomma la tecnologia è quotidianamente nelle mani dei ragazzi italiani. Inoltre, quasi la totalità dei ragazzi italiani ha una buona familiarità con i videogame, che siano su un cellulare, su un computer o su una console. E molti bambini apprendono l'inglese e la matematica proprio giocando con il computer. Questo fa sì che i videogiochi costituiscano per i ragazzi una delle principali porte di ingresso all'apprendimento della cultura tecnologica e contribuiscano notevolmente, attraverso l'interattività, alla diffusione della alfabetizzazione informatica.

Chi conosce i videogiochi sa che per descriverli non basta un'etichetta sola. Ci sono giochi che simulano una partita di calcio, una corsa con le auto, un'avventura in un mondo fantasy. Ci sono quelli che simulano la giornata di un detective alle prese con un caso misterioso da risolvere o le incombenze di un sindaco di una grande metropoli che deve pianificare l'organizzazione della città, dalle questioni di pianificazione urbanistica, all'erogazione di servizi pubblici, all'aumento delle tasse. E poi ci sono anche i videogiochi horror, i thriller, i cosiddetti giochi "sparatutto" in cui lo scopo è colpire con estrema precisione e ferocia l'avversario, ladro, poliziotto o terrorista che sia. E, come sa chiunque ha preso in mano un joystick o una console, la maggior parte dei videogiochi non realizza simulazioni in cui poter dar sfogo a tutte le peggiori fantasie ma, al contrario ed il più delle volte, contesti ludici fortemente regolati, dove, esistono precise cornici normative da rispettare. Il piacere del gioco è, infatti, composto anche dall'abilità di esplorare uno scenario in cui vigono regole specifiche che vanno comprese, introiettate e messe in pratica per raggiungere gli obiettivi del gioco.

In questo senso occorre sottolineare anche la funzione educativa che hanno molti di questi giochi in modo da considerarli non solo mezzi potenzialmente pericolosi ma al contrario anche nostri alleati nella diffusione di valori positivi rivolti ai più giovani.

In questo dibattito, però, non possiamo non ricordare che nei mesi recenti alcuni episodi di cronaca che hanno coinvolto i ragazzi hanno portato all'attenzione generale l'aspetto specifico del rapporto tra l'utilizzo dei videogiochi da parte dei minori ed episodi di violenza e bullismo tra adolescenti. In questi casi si è spesso sottolineata l'esistenza di un legame diretto ed inevitabile - fino ad oggi non avvalorato scientificamente - tra la violenza rappresentata sullo schermo e la propensione all'azione violenta nella vita reale. Personalmente sono convinta che occorra intervenire con fermezza in tutti questi episodi di violenza, evitando però di accontentarsi di un contrasto al bullismo che passi esclusivamente attraverso la censura dei videogiochi o vietando che i cellulari entrino nelle classi se poi continuiamo a lasciare i bambini e gli adolescenti ore e ore soli davanti a uno schermo, senza domandarci cosa facciano - solo il 46% dei genitori dichiara di aver provato a giocare con i figli ai videogame - ed evitando di fornire loro modalità alternative di svago. La complessità del fenomeno fa sì, dunque, che tutti coloro che si occupano dei più piccoli e dei più giovani - le famiglie, la scuola ma anche le istituzioni pubbliche - devono sentirsi chiamati ad intervenire responsabilmente. Il fine che ritengo ci si debba porre è come tutelare i minori senza criminalizzare il mezzo. Sono convinta, infatti, che nei confronti di tutte le agenzie di comunicazione che parlano ai nostri ragazzi - dalla moda

**E' quanto mai opportuno illuminare i valori positivi ed educativi delle nuove tecnologie e al tempo stesso condividere una piena assunzione di responsabilità nei confronti della tutela dei minori**

alla musica, dallo sport al mondo dei videogiochi - occorre non utilizzare un approccio dirigista. In particolare porci con un approccio allarmato nei confronti delle nuove tecnologie rischia di dare l'impressione ai ragazzi che le istituzioni sono troppo distanti dal loro mondo. E soprattutto ci fa correre il rischio di essere poco concreti. Tutto ciò ci impone, dunque, da un lato, di utilizzare un linguaggio adeguato ai ragazzi e dall'altro di coinvolgere tutte le figure che sono chiamate in causa (dai genitori, alle istituzioni scolastiche, dai produttori di videogame fino ai distributori) chiamandole ad una comune assunzione di responsabilità condivisa. In questo senso sarebbe molto utile, nel definire le caratteristiche di un nuovo sistema di tutela, confrontarci con le esperienze intraprese dai nostri vicini europei. Viene, infatti, dalla Svezia e in particolare dalla Svizzera l'interessante esperienza dei codici etici di condotta, adottati dai rivenditori dei videogame nazionali, sotto la spinta dei singoli governi, allo scopo di innestare un circolo virtuoso nella promozione di una corretta vendita dei giochi ai minori. Per prima cosa, dunque, credo sia necessario lavorare ad una diffusione degli strumenti che già esistono e che sono il frutto di un'esperienza consolidata e condivisa a livello europeo. Penso al PEGI (Pan European Game Information), il sistema di autoregolamentazione europeo adottato dall'industria dei videogame che classifica i videogiochi definendone il contenuto e che stabilisce a quali delle 5 fasce di età (+3, +5, +12, +16 e +18 anni) è rivolto ogni singolo prodotto. Una sorta di bollino, insomma, che è già presente su ogni videogioco distribuito in Italia e in Europa ma che non sempre i commercianti, le istituzioni e, soprattutto, i genitori conoscono, ed è quindi uno strumento che va diffuso maggiormente. Così come va esteso al maggior numero di piattaforme di gioco esistenti il sistema di Parental Control, il meccanismo adottato dalle console di nuova generazione per consentire ai genitori di limitare l'accesso ai figli a giochi ritenuti non adatti alla loro età. Sono perciò lieta che diverse realtà (impegnate nella produzione, distribuzione e vendita di videogiochi) si siano già mosse per promuovere un consumo consapevole e informato dei prodotti videoludici lavorando ad una maggiore diffusione nei punti vendita del sistema di rating PEGI e predisponendo campagne di comunicazione dirette a giovani consumatori e in particolare alle famiglie. Vista, infatti, la pervasività, le enormi potenzialità ma anche i rischi connessi ad un utilizzo dei videogiochi non appropriato alle singole fasce di età ritengo importante coinvolgere nella campagna di sensibilizzazione anche gli stessi rivenditori al fine di responsabilizzare maggiormente i venditori e gli esercenti che sono l'effettivo punto di contatto con il pubblico dei consumatori. Partendo da queste esperienze, il Ministero delle Politiche Giovanili ha improntato la sua concreta azione sul campo proprio su queste linee ed ha già raccolto la disponibilità dei soggetti maggiormente rappresentativi nel comparto produzione e distribuzione di software video-ludici a definire, insieme ed in breve tempo, i contenuti di un comune codice di condotta in materia di diffusione, consumo ed uso dei videogames da parte dei più giovani. La convinzione che mi anima, dunque, è che sia quanto mai opportuno illuminare i valori positivi ed educativi delle nuove tecnologie e al tempo stesso condividere una piena assunzione di responsabilità nei confronti della tutela dei minori. Solo così dimostreremo di aver compreso appieno il ruolo sempre più centrale che hanno oggi le tecnologie legate alla diffusione della conoscenza, dispositivi che costituiscono il terreno sul quale si rappresentano le sfide del Terzo millennio.

**Giovanna Melandri**

Ministro per le Politiche Giovanili e le Attività Sportive



On. Giovanna Melandri

# Campioni del male

**E' necessaria una approfondita discussione per capire come si possa contrastare e sradicare questa cultura della violenza che si indirizza a giovani e giovanissimi in modo che sia premiato il migliore e sia scoraggiato e sconfitto il violento**

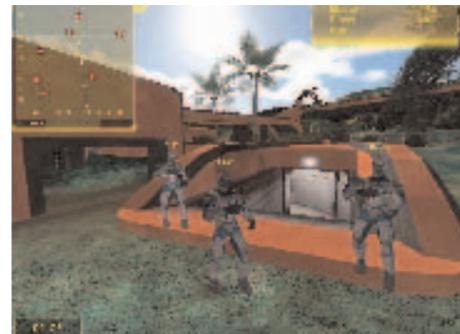
**A**lcuni mesi fa, venendo a conoscenza dell'esistenza di un videogioco in cui a vincere sono giovanissimi coetanei capaci di sadismo e violenze su di una loro compagna di scuola, ho ritenuto di attirare l'attenzione dell'opinione pubblica europea su questo fenomeno che ora ci preoccupa fortemente. Nel luglio scorso avevo proposto - e la Commissione la ha approvata - la prima Carta europea dedicata alla promozione e protezione dei diritti del bambino e dei minori in generale: la strada era dunque tracciata anche per prevenire, tra l'altro, la violenza giovanile. La Carta era nata per fronteggiare e combattere diverse forme di violazione dei diritti fondamentali che sempre più scopriamo consumarsi a danno dei bambini, vittime di maltrattamenti, aggressioni, atti di pedofilia, etc. Ma assistiamo, come ho detto, anche - ed è purtroppo un dato di fatto, in Italia e in Europa - alla crescita della violenza da parte di giovani e giovanissimi sui loro coetanei. Si moltiplicano cioè gli episodi che vedono bambini e bambine - giovanissimi ragazzi e ragazze -, feriti, uccisi, violentati dal "branco" dei cosiddetti amici e compagni di scuola. Mi sono inevitabilmente chiesto: è possibile e normale che si possano vendere ad un sedicenne prodotti e videogiochi in cui a vincere sia chi riesce a uccidere, rapire e violentare una coetanea? Non è dunque il caso che si discuta di questo, e che si affronti questo fenomeno con una azione politica - e non burocratica - di informazione e comunicazione?

So benissimo che la cosa non ha fatto piacere alle "lobby" internazionali dei produttori di videogiochi. E mi è stato ricordato infatti che già esistono regole - valide in Europa - che stabiliscono limiti di età, e che affidano, in fondo, alle famiglie il compito di decidere cosa far vedere e cosa no ai figli.

Conosco bene quelle regole. Ma non funzionano. In primo luogo infatti il "bollino" di "vietato ai minori di..." non obbliga giuridicamente nessuno a controllare i dati anagrafici del giovane che acquista. E se quel prodotto poi - vietato, ad esempio, ai minori di 16 anni - è venduto ad un quindicenne senza che gli sia stato chiesto il documento, nessuna sanzione è prevista. Dobbiamo allora poter prevedere il divieto della vendita ai minori di prodotti con la marchiatura "+16" o "+18": una regola che non preveda strumenti e sanzioni per la sua osservanza è infatti una regola inutile.

Ma, soprattutto: in nome di quale etica possiamo permettere (proprio in base ai criteri ricordati) ad un sedicenne di interpretare-giocando, cioè "immedesimandosi nella parte", il ruolo del violentatore della compagna di scuola? Siamo o non siamo consapevoli che l'adolescenza è una fase altamente complessa dello sviluppo, dove finalmente si struttura il confine tra realtà e fantasia e dunque la nostra responsabilità verso noi stessi e gli altri?

Qualcuno - nella grande lobby dei videogiochi - ha forse conoscenza dei dati, provenienti dalle polizie di tutta Europa, che illustrano il crescente e preoccupante fenomeno della violenza tra coetanei? Ne abbiamo allora discusso nella riunione informale dei ministri dell'Interno e di



Giustizia dei 27 Paesi Europei (5 dicembre), ne abbiamo discusso ancora in una seduta Plenaria del Parlamento Europeo l'11 dicembre. E poiché la Carta da me proposta nel luglio scorso prevedeva anche l'istituzione di un Forum europeo permanente sui diritti dei bambini - un luogo dove tutti gli "attori" pubblici e privati, bambini compresi, potranno affrontare i grandi temi che toccano i diritti fondamentali dei minori e la loro tutela - abbiamo pensato di mettere questo tema nel suo primo ordine del giorno. Nella sua prima riunione, questo giugno 2007, a

Berlino, il Forum europeo sarà dunque da me invitato ad affrontare il profilo dell'educazione-responsabilità delle famiglie in tema di videogiochi violenti: nessuna iniziativa censoria quindi, al contrario una approfondita discussione per capire come si possa contrastare e sradicare questa cultura della violenza che si indirizza - in questo caso attraverso una serie di videogiochi - a giovani e giovanissimi.

Potremo affrontare in modo sereno e serio, strutturato, queste problematiche, mettendo assieme le 4 P (Parents, Professionals, Produttori e Politici), i soggetti portanti della responsabilità. Ma non ci limiteremo a questo.

Lavoreremo poi ad una migliore conoscenza di quanto già esiste sul fronte della prevenzione e della dissuasione: tanto in forma di autoregolazione (e mi riferisco al sistema PEGI - Pan-European Game Information - che informa e indirizza i genitori verso la scelta più opportuna in materia di videogiochi); quanto in forma di monitoraggio (è quanto una rete di siti, denominata Insane, esegue per conto dell'associazione Inhope), offrendo cioè la possibilità di individuare e segnalare i contenuti illeciti e comunque negativi e pericolosi veicolati da internet. E naturalmente dovremo tener conto del fatto che tutta la gamma dei nuovi media e della comunicazione interattiva e numerica può essere attraversata da questa violenza e va dunque attentamente controllata.

In materia penale poi, proporrò nelle prossime settimane all'attenzione della Commissione Europea l'approvazione di una Comunicazione in materia di cyber-crimine

Non credo infine che alcun interesse e men che meno l'interesse commerciale dei produttori di videogames possa giustificare, in nessun caso, tolleranza e mancanza di controllo verso un fenomeno socialmente grave e preoccupante, che tocca ormai in Europa milioni di giovanissimi. Giovani e giovanissimi vanno aiutati - anche dalle istituzioni - a tenere lontana ogni tentazione a farsi "campioni del male". Famiglie, strutture sociali, istituzioni pubbliche, e gli stessi produttori debbono darsi da fare perché sia premiato il migliore e sia scoraggiato e sconfitto il violento.

**Franco Frattini**

Vice-Presidente della Commissione Europea  
Commissario responsabile per il portafoglio Giustizia,  
Libertà e Sicurezza



On. Franco Frattini

# Carte da gioco

***I destinatari sono i "clienti" più piccoli, che si siedono indifesi davanti al televisore, bambini che non sono in grado di separare mai completamente realtà e finzione, anche se mostrano notevoli capacità di ragionamento***

La cultura giapponese, dal punto di vista della comunicazione, in Europa è conosciuta soprattutto per gli urlati e spesso violenti cartoni televisivi, molti dei quali costituiscono esempi plateali di distorsione esasperata della modernizzazione. Di recente si è verificato tuttavia un preoccupante salto di qualità: oggi, infatti, moltissimi ragazzi europei stanno passivamente assorbendo e registrando nel loro immaginario le famose, tra i giovani, carte da gioco "Yu-Gi-Oh".

La massiccia diffusione di Yu-Gi-Oh nel nostro continente è partita da un film, a sua volta ispirato a un fumetto risalente al 1996, e si è sviluppata in molti episodi attraverso una serie di cartoni. I protagonisti della storia duellano evocando spiriti e poteri oscuri mediante l'uso di carte magiche. Carte magiche che sono esperte per la vendita in bella vista nelle tabaccherie. Un percorso da manuale di perfetto marketing. Solo che i destinatari sono i "clienti" più piccoli, che si siedono indifesi davanti al televisore, e vengono proiettati in un universo particolare dove, ad esempio, c'è un dio malvagio di 5.000 anni fa che ritorna per risucchiare la vita degli umani in modo da sopravvivere lui stesso. E come si fa a resistergli? Solo attraverso l'uso magistrale delle carte magiche, a patto che se ne abbia una collezione completa, naturalmente. Il tutto è condito da grida esasperate, rumori improvvisi, flash ravvicinati di immagini, ritmo estenuante, termini violenti e suggestivi, ed ottimamente confezionato in modo tale da mettere a dura prova anche la resistenza critica di un adulto. Per inciso, giova sempre ricordare che i bambini non sono in grado di separare mai completamente realtà e finzione, anche se mostrano notevoli capacità di ragionamento. Vengono così

segnalati da genitori italiani casi di bambini particolarmente esagitati nel proiettarsi nei duelli con queste carte, nei quali bisogna invocare ad alta voce lo spirito al quale ci si vuole rivolgere, e il gioco viaggia intorno ad un inganno maligno che ha a che fare coi poteri della magia oscura, coi mostri resuscitati, i posseduti che ritornano, anime che vagano disperate, le valchirie che escono dai sarcofagi, i demoni selvaggi, la sepoltura prematura e ancora altro occultismo; anche la Chiesa ha alzato la voce contro questo fenomeno, nel quale è difficile non riconoscere un odor di satanismo. Non si deve mai estremizzare, né drammatizzare, né invocare censure, ma in questo caso i genitori farebbero bene a vigilare perché il meccanismo è davvero pericoloso, mescolato com'è anche a buoni sentimenti, come il valore attribuito all'amicizia tra il protagonista ed il suo gruppo, che li aiuta a resistere alle forze malvagie. In tempi in cui quasi tutte le tv sono pervase di violenza e quindi è quasi impossibile tenersene lontano, si deve evitare che i bambini siano anche subdolamente immersi in pantani spiritistici e satanici, ma soprattutto in suggestioni di cinica quanto spudorata finalità commerciale.



On. Giorgio Calò

Giorgio Calò

Sottosegretario al Ministero delle Comunicazioni

## Il contenuto intelligente

***La differenza fra i nostri cartoni animati ed i videogiochi consiste nel fatto che siamo noi a massacrare il protagonista***

Un genitore che vede il proprio figlio immerso in una partita con un videogioco deve preoccuparsi? Credo proprio di no. Perché mai? Direi che qualche preoccupazione deve venirci se il pargolo si mostra completamente assorbito da un'attività: vale per la Play Station, per l'X-Box, ma anche per la corsa od il salto in alto. Può darsi siano sintomi, quelle fissità, di una vocazione da olimpionico, ma potrebbero essere anche rivelatrici di un disagio. Meglio vigilare. Gran parte della diffidenza verso i videogiochi deriva dal fatto che i genitori li frequentano poco, od in modo del tutto diverso. E' vero che inducono all'immobilità, con tutti i guai che ne derivano, ma anche Leopardi ebbe dei problemi senza che, per questo, i genitori a venire abbiano rimproverato i figli sollecitandoli a smetterla con la lettura. E' vero che il restare immobili moltiplica i danni di un'alimentazione sbagliata e colma di merendine, ma questo è un buon motivo per cambiare dieta, non per rimpinzarsi di falso cioccolato in falso pan di Spagna, con l'alibi della partitella successiva. La struttura informatica dei videogiochi riproduce l'uso delle scelte successive, ad albero, proponendo bivi e uscite laterali. Funzionano in quel modo le gare (virtuali) automobilistiche, ma anche qualche grande biblioteca a cui titoli sono disponibili in rete. Imparare non mi pare uno svantaggio, anzi. Certo, c'è il problema della violenza. Serio, sul quale intervenire, ma senza far confusione: i cartoni animati della nostra infanzia non erano rose e fiori, c'erano animaletti buoni cui le si faceva di tutti i colori, Paperino le prendeva di santa ragione, tacerei a proposito di Silvestro e vorrei qualcuno ricordasse l'angoscia di Alice. Non per questo ci siamo messi tutti a lanciare incudini sui passanti e, salvo qualche caso patologico, abbiamo continuato a correre per i boschi. Il salto di "qualità" dei videogiochi consiste nel fatto che il protagonista non solo può essere massacrato, ma siamo noi a massaccrarlo. Direi che la questione non riguarda la macchina, ma il suo contenuto intelligente, sul quale può essere esercitato un controllo preventivo. Se ci si accorge che i figli ne fanno una malattia, che il loro giocare diventa compulsivo, che la loro solitudine ha trovato un compagno tecnologico, vuol dire che abbiamo sbagliato qualche cosa prima e, in ogni caso, il rimedio non sta nello spegnere, con aria di rimprovero, la macchina, ma nel sedersi a giocare con loro. Vorrei, infine, mettere in guardia da un "rimedio" che vedo molto adottato e che mi preoccupa non poco: siccome il giovine se ne sta troppo fermo e solo lo si iscrive a schermo, pianoforte, pittura e canto corale. Tutte cose bellissime ma che se fatte per assecondare i timori dei genitori risultano essere da deficienti. Ricordo di avere passato molto tempo a guardare il soffitto, da solo, a pensare. Non credo mi abbia fatto male, ma può anche darsi che chi sia giunto fin qui sia di parere opposto.

Davide Giacalone

Direttore dei periodici "La Ragione" e "Smoking", Già capo della Segreteria del presidente del Consiglio dei Ministri, già consigliere del Ministro delle Poste e delle Telecomunicazioni

## Rigidità o libertà di mercato?

***Le statistiche non riportano dati certi sulla correlazione tra violenza nel videogioco e violenza nei giovani. In Italia, diversamente da quanto accaduto per il sistema radiotelevisivo, la legge non prevede un sistema generale di controllo. Attualmente, l'unica regolamentazione esistente è rappresentata dal "PEGI" (Pan European Game Information), operativo dal 2003***

Le recenti polemiche innescate dalla stampa in merito al videogioco Rule of Rose ed i molteplici fatti di cronaca nera ricondotti (a ragione o torto) all'uso di videogames particolarmente cruenti ripropongono il problema del rapporto tra minori e videogiochi. A parte gli aspetti patologici legati alle dipendenze derivanti da un uso smodato, le statistiche non riportano dati certi sulla correlazione tra violenza nel videogioco e violenza nei giovani; sono però in molti a sostenere legittimamente che videogiochi contenenti immagini offensive del pudore o estremamente violente possano arrecare turbamento alla loro integrità psichica e morale. Di qui la necessità di predisporre adeguati strumenti di tutela.

In Italia, diversamente da quanto accaduto per il sistema radiotelevisivo, la legge non prevede un sistema generale di controllo, secondo standards comunemente riconosciuti, che consenta di verificare se il contenuto di un videogioco, nel momento della sua produzione, possa essere nocivo per la salute del minore

Una forma di controllo è prevista nel T.U.L.P.S. (testo unico delle leggi di pubblica sicurezza) in ordine all'installazione di videogiochi negli esercizi pubblici: l'art.110 co.1 dà al questore la mera facoltà di vietare determinati giochi ed imporre particolari prescrizioni e divieti, quando lo ritenga necessario nel pubblico interesse. Tale soluzione, però, non è applicabile alle attività di produzione o cessione a qualsiasi titolo di supporti audiovisivi destinati al gioco che vadano applicati su p.c. o consolle (art. 75 bis T.U.L.P.S). In tal caso è richiesto solo un avviso al questore e l'iscrizione in apposito registro, ma l'art. 110 non trova applicazione. In pratica, per i videogiochi destinati all'uso privato, l'eventuale sequestro dei prodotti può attuarsi solo nell'ipotesi in cui il contenuto degli stessi integri fattispecie criminose: contenuti osceni ex art. 528 c.p. o riconducibili alle norme penali in materia di pedopornografia o prostituzione minorile. Essendo però tale forma di controllo successiva alla commercializzazione, solo il giudice, accertata l'integrazione del singolo reato nel caso concreto, potrà predisporre gli ordinari strumenti di tutela previsti dalla legge. Stante il principio di tassatività, il contenuto violento del videogioco non è di per sé sufficiente a configurare una responsabilità penale del produttore a differenza di quanto avviene per il contenuto pedopornografico. C'è peraltro chi ritiene che il contenuto violento di alcuni videogiochi possa integrare il delitto di istigazione a delinquere o apologia di reato (414 c.p.): in tal caso, a parte i dubbi sull'applicabilità di tale fattispecie ai videogiochi, sarebbe comunque difficile provare che tale contenuto violento sia concretamente idoneo a provocare la commissione di delitti. Anche sul piano civilistico la questione non si pone in termini molto diversi. L'eventuale nocività di un videogioco per la salute psichica del minore potrà essere accertata sulla base della sussistenza di un danno effettivo e qualora si dimostri che questo sia conseguenza immediata e diretta dell'uso del videogioco.

Attualmente, l'unica forma di controllo preventivo esistente è rappresentata dal "PEGI" (Pan European Game Information), operativo dal 2003. Il sistema PEGI si fonda su due parametri:

l'età dei fruitori e i contenuti dei videogiochi. Essi permettono al produttore, mediante autovalutazione, di classificare i videogiochi, indicando la fascia di età di fruizione più adatta (rating) e il tipo di contenuto. Tale valutazione è sottoposta al controllo di un ente esterno (il NICAM), che verifica l'idoneità della classificazione proposta dal produttore. Se il produttore ritiene di applicare al videogioco un rating superiore a 16 anni, questo viene esaminato da altro organo di controllo (il VSC - Video Standard Council), che ne valuta i contenuti in modo più stringente anche con riferimento a messaggi subliminali. A seguito di tale procedura il produttore viene autorizzato ad indicare, attraverso simboli stampati sulla confezione, la descrizione del contenuto del prodotto e la fascia d'età per la quale esso è adatto. Le controversie sulle classificazioni sono decise dal PEGI Complaints Board, che ha potere di comminare sanzioni quali il ritiro del prodotto. Il PEGI ha tre limiti di fondo: 1) è un sistema di autoregolamentazione in cui la disciplina è concertata dagli stessi produttori e distributori; 2) il PEGI Complaints Board è comunque composto dai produttori stessi; 3) la classificazione vale soltanto come indicazione per gli utenti. Il fatto che un videogioco sia ritenuto adatto agli ultrasessantenni o, in ipotesi, anche ai maggiorenni, non impedisce peraltro che venga venduto a ragazzi più piccoli o, comunque, che questi ultimi ne vengano in possesso.

L'Unione Europea prevede di introdurre norme rigide sulla produzione e vendita ai minori di videogiochi violenti. La punibilità per chi vende prodotti illegalmente e per chi non verifica l'età dei clienti verrà prevista da norme comuni. Ogni Stato, poi, provvederà a classificare i videogiochi per fasce di età, stabilendo quali vietare ai minori di anni 16. Ciò comporterà che, di fatto, non si raggiungerà una totale uniformità a livello europeo, con conseguenti problemi di coordinamento con la politica del libero mercato.

In Italia è al vaglio la previsione di una Authority, come avviene per le trasmissioni televisive, che effettuerà un controllo sui contenuti del videogioco prima della sua distribuzione. In tale prospettiva non mancheranno nuove questioni di carattere giuridico per il settore. In particolare, non è escluso che norme restrittive in ordine al contenuto e alla diffusione dei videogiochi rischino di menomare di fatto la libertà di espressione che è diritto costituzionalmente garantito. Ma chi proteggere con maggiore efficacia? Il minore o il libero mercato. Questo è oggi il problema, davvero tutt'altro che banale.

Maurizio Paniz

Avvocato, deputato parlamentare, membro della Commissione giustizia e della Commissione parlamentare per l'infanzia



On. Maurizio Paniz

## Salviamo i minori dai modelli diseducativi

**I videogiochi sono pericolosi, isolano il ragazzo dalla realtà e ne impediscono l'interazione di gruppo. L'allarme del presidente del tribunale per i minorenni di Napoli, presente al convegno nazionale sulla difesa del minore nel processo penale, tenutosi a Nisida nel Centro Studi europeo sulla devianza minorile**

“ I figli sono un po' di tutti e bisogna fare in fretta a capirlo”. Con queste parole concludeva Giuseppe Montesano qualche settimana fa la sua toccante riflessione dalle colonne de Il Mattino facendo riferimento ai recenti e cruenti episodi di cronaca che hanno avuto come protagonista un sedicenne ammazzato con un colpo di coltello da un ragazzo di appena 15 anni. Si interrogava lo scrittore, e si interrogava soprattutto sull'età breve della violenza.

L'episodio è accaduto a Napoli, una realtà connotata oramai da tutti come particolarmente difficile, dove atrocità del genere possono forse essere spiegate facendo ricorso alla carenza di lavoro, all'evasione scolastica, all'esistenza di una sub cultura regnante in diversi strati della realtà sociale.

Ma come inquadrare invece comportamenti altrettanto atroci tenuti dai ragazzi appartenenti a realtà completamente differenti? Erika sapeva leggere, un lavoro ce l'avevano le persone che hanno massacrato i propri vicini.

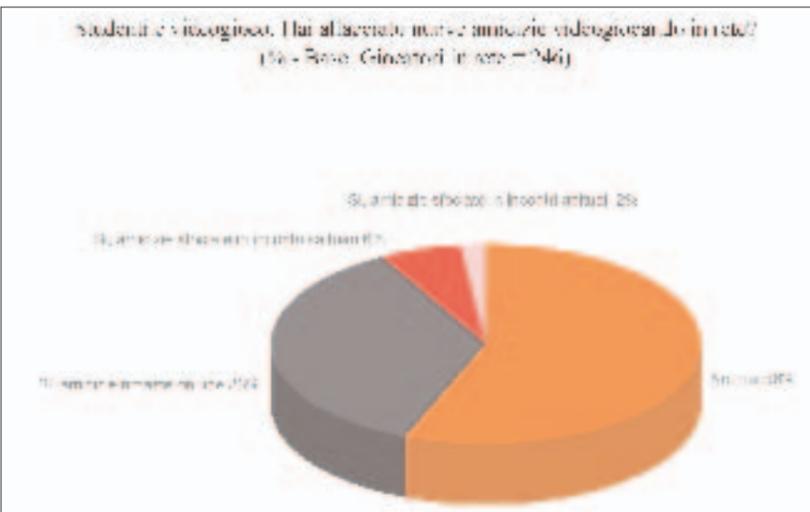
Il dato reale, contando i recenti episodi di cronaca, è che la realtà sembra essere diventata così dura e insopportabile da far desiderare la scomparsa dell'altro dalla faccia della terra. Ad un minimo cenno, sguardo frainteso non si esita ad esplodere come se un'enorme aggressività fosse in agguato e che ci rende tutti contro tutti. Di certo un'emergenza sociale esiste, e cosa ancora più grave è che tali comportamenti stanno riguardando sempre più spesso ragazzi la cui età si è abbassata notevolmente. Allora, qual è il ruolo ed il peso insieme alla responsabilità della diffusione di nuovi modelli educativi compresi quelli ludici multimediali nel loro impatto sulla psicologia evolutiva del minore? Le dichiarazioni di un magistrato minorile, nel lanciare l'allarme, già qualche anno fa, hanno tanto fatto discutere. “Dobbiamo pensare alla prevenzione e alla rieducazione – sono le parole di Stefano Trapani, presidente del Tribunale dei minori di Napoli - perché il reato non è staccato dalla realtà in cui si vive. Le sembra che i modelli oggi trasmessi ai minori siano educativi? – ribatte il magistrato minorile - prendiamo i videogiochi con i quali i giovanissimi trascorrono la maggior parte del loro tempo. Innanzitutto isolano il ragazzo dal gruppo impedendo l'interagire del minore con i suoi coetanei, portandolo a concentrarsi solo sull'obiettivo da raggiungere nel gioco, quasi sempre con connotazioni negative. I protagonisti del videogioco devono reagire per accumulare punti e reagire in maniera violenta, solo così il giocatore, nel caso specifico il minore calato nel ruolo, viene premiato. Sono giochi conclude il presidente Trapani - attraverso i quali non si apprende nulla, che danneggiano i ragazzi veicolando dei modelli di vita violenti o comunque altamente diseducativi”.

Un allarme che il magistrato da oltre sette anni lancia dalle colonne di diversi quotidiani e che in maniera sempre più convinta ribadisce in occa-

sione di un incontro tenutosi sull'isolotto flegreo di Nisida, dove avvocati e magistrati europei si confrontavano chiedendosi quale fosse il modo migliore per difendere un minore nel processo penale. Un “j'accuse” che il giudice minorile rivolge alle sempre più sofisticate tecniche multimediali che in maniera preponderante stanno entrando nella vita dei ragazzi sin dalla tenera età. Preoccupazione più che fondata se si pensa che il mercato dei videogame ha acquisito una potenza tale da arrivare attualmente a competere con quello dei giocattoli tradizionali. Preoccuparsi di quali valori e modelli di comportamento di cui essi sono il simbolo ci riporta sicuramente a valutare con attenta riflessione l'allarme proveniente dall'esperienza di chi tutti i giorni ha sotto gli occhi la realtà di quelli che oggi sono i più accaniti consumatori di videogiochi: i minori. Platone esortava i poeti e i commediografi a proporre eroi e immagini moralmente utili alla crescita dei ragazzi, sosteneva la tesi dell'imitazione, per cui l'esposizione a scene di violenze, per esempio, continue e gratuite possono indurre nei bambini analoghi comportamenti per imitazione e per assuefazione. Ma appare evidente che il comportamento infantile sia influenzato anche dalla famiglia, dalla scuola, dalle amicizie. Quando questi riferimenti vengono meno, è allora che l'azione del video può diventare centrale. In definitiva un bambino solo è scoperto, e dunque più facilmente influenzabile, ma il problema evidentemente non è il videogioco o la tv, ma la solitudine. A questo probabilmente faceva riferimento il presidente Trapani quando nel lanciare l'allarme ha richiamato al proprio ruolo la “famiglia e la scuola colpevoli di essere poco presenti nella vita del minore con la conseguenza di lasciare troppo spazio ai cattivi maestri”.

**Grazia Russo**

Giornalista pubblicista - Direzione generale per la gestione e manutenzione degli edifici giudiziari di Napoli  
Ministero della Giustizia



## Uso e abuso dei videogiochi

**La legge si limita a disciplinare l'installazione ed utilizzo di videogiochi negli esercizi pubblici. Queste leggi risultano pertanto insufficienti ed hanno di fatto lasciato il mondo dei videogiochi senza regole. L'adulto con la sua funzione educativa deve quindi farsi carico di mediare e di spiegare i messaggi di questi strumenti**

I minori di oggi meglio delle precedenti generazioni conoscono ed utilizzano i videogiochi, ne studiano i segreti e sono più di altri esposti ai rischi che tali strumenti comportano. E' evidente che i videogiochi con i loro ritmi, le loro potenzialità solleticano l'interesse degli adolescenti e preadolescenti per i quali la abilità ad usare i videogiochi meglio dei propri coetanei è una sfida oltremodo allettante. E pur di vincere questa sfida, perfezionarsi ed acquisire maggiore abilità subiscono ore ed ore di bombardamento e di sollecitazioni. Peraltro una recente indagine del Centro Studi Minori e Media di Firenze ha evidenziato che già gli studenti della scuola della infanzia hanno dimestichezza con i videogiochi al punto che un bambino italiano su quattro gioca anche tre ore al giorno, preferibilmente con videogiochi di combattimento.

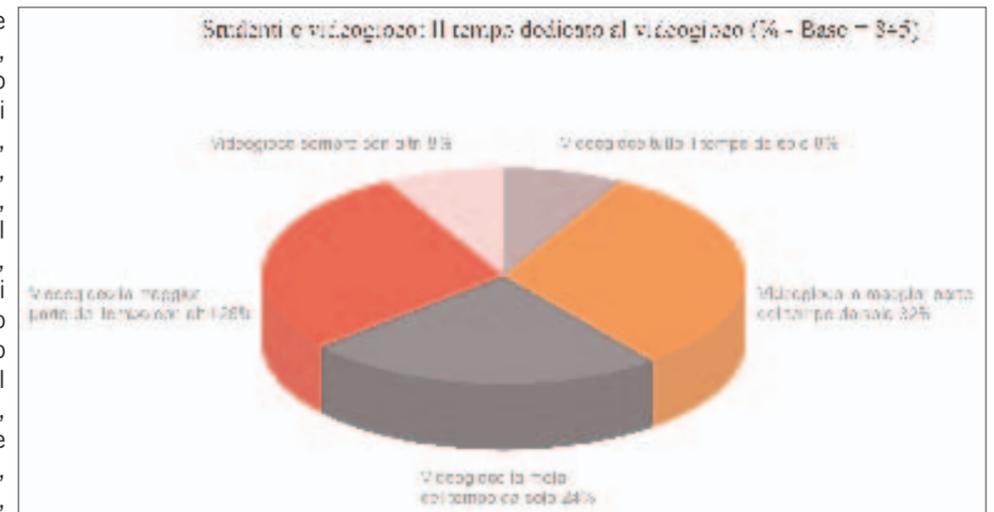
Non sarebbe certo corretto demonizzare tutti i videogiochi - spesso anche utili strumenti per favorire la conoscenza, l'apprendimento, la memoria - ma è doveroso evidenziare come larga parte di essi che tanto incidono sulla formazione di un ragazzo (sia per il numero di ore che ciascun giovane vi trascorre sia per la suggestività dei messaggi da essi trasmessi) esige una necessaria presenza e mediazione dell'adulto che con la sua funzione educativa deve farsi carico di mediare e di spiegare quei messaggi che il ragazzo riceve dai videogiochi. Siffatto compito in questa fase generazionale è oltremodo arduo ove si consideri che i ragazzi hanno rispetto ai loro genitori maggiore conoscenza e dimestichezza con i videogiochi e pertanto per gli adulti è difficile guidare adeguatamente i figli nella scelta e nella fruizione degli stessi, spesso limitandosi - i più attenti - a stabilire tempi massimi quotidiani e/o settimanali di gioco.

Sicuramente il genitore è chiamato in prima persona a vigilare sul comportamento dei propri figli e certamente - in presenza di un vero e proprio vuoto normativo - la colpa di un acquisto sbagliato è ascrivibile in via principale al produttore del videogioco che ha a cuore solo il profitto, ma anche, sebbene in misura inferiore, al venditore distratto e al genitore poco attento. E così i videogiochi, tollerati se non troppo spesso condivisi dagli stessi genitori, ai quali ci si accosta per solitudine, per curiosità, per non essere out, per avere un compagno di giochi, altro non fanno che accrescere il disorientamento, l'incertezza, l'ansia, la perdita di riferimenti valoriali alimentando quel senso di profondo disagio soprattutto nel minore preadolescente il quale introita messaggi negativi, destabilizzanti e così apprende che possedere significa essere, che la violenza è fonte di potere,

che il mondo si divide manieristicamente in buoni e cattivi e l'annientamento dei cattivi è l'unico modo per superare i problemi. I videogiochi con le loro ripetizioni seriali di immagini rimandano ad un senso di normalità delle situazioni rappresentate che come tali sono percepite acriticamente dai giovani. Nè si può ritenere privo di effetti devastanti l'abuso di videogiochi sulla scorta di una presunta maggiore maturità dei ragazzi di oggi rispetto al passato; maturità significa infatti non tanto e non solo conoscere tante cose, quanto piuttosto avere capacità critica, discernere la gerarchia di valori, sapere vincere le proprie pulsioni più banali, determinarsi liberamente senza recepire acriticamente i messaggi negativi del gruppo dei pari. In questa ottica i ragazzi di oggi sono molto più vulnerabili e sensibili e tale dato deve allarmare ancora di più ove si consideri che per aumentare le vendite e conquistare nuove fette di pubblico i grandi colossi sono ormai lanciati nell'impresa di tradurre in gioco gli aspetti più sordidi e biechi dell'animo umano e che limitazioni delle vendite non rappresenterebbero una sufficiente garanzia, per la possibilità di scaricare da internet videogiochi di qualsiasi tipo e contenuto sotto forma di copia pirata.

Certo non si può ritenere che l'uso, rectius l'abuso, di video giochi di contenuto altamente diseducativo da parte dei minori si ponga in un rapporto di causa-effetto rispetto all'aumento di criminalità, ma sicuramente, oltre ogni ragionevole dubbio, la quotidiana fruizione di scene di violenza esplicita, di perversione o di sadismo dei videogiochi, non aiuta la serena formazione della personalità dell'adolescente.

Oltremodo allarmante è negli ultimi anni l'aumento di criminalità e di devianza anche in giovani in condizioni di benessere socioeconomico per i quali il reato commesso diviene indice rivelatore di un malessere - spesso ignorato da genitori troppo distratti - che trae origine principalmente da ragioni di natura relazionale e di tipo psicologico. Si va così dai gravi episodi di violenza in ambito scolastico (sopraffazioni di compagni di scuola, danneggiamenti delle strutture pub-



blische, imbrattamento di edifici, vere e proprie intimidazioni del corpo docente) alla violenza negli stadi, ai lanci di pietre dal cavalcavia, ai furti di capi firmati, al bullismo inteso come abituale comportamento di prevaricazione, ancora in parte sommerso, ad omicidi per futili motivi.

Tale fenomeno comporta pertanto la necessità per il giudice minorile di confrontarsi con ambienti omologhi ai propri e non solo con quei contesti di disagio socio-economico-culturale tradizionalmente inteso come deviante; è in questo doloroso confronto che spesso si scopre soprattutto tra i figli del benessere come sia diffusa l'idea di una tendenziale normalità della devianza, di un forte relativismo morale, del culto della forza, della violenza come mezzo di comunicazione e soluzione di conflitti, e come per tali giovani manchi la percezione del disvalore del fatto e della gravità delle conseguenze. Senza pertanto volere sposare una demonizzazione indiscriminata dei videogiochi – ferma restando la pericolosità di alcuni soltanto dei loro contenuti che unitamente ai mass media contribuiscono al bombardamento quotidiano destabilizzante per i ragazzi – è doveroso riflettere sulle cause che hanno determinato, più che un aumento della criminalità minorile, nuove forme della stessa da parte di giovani per bene e chiedersi in che misura sia necessario un intervento normativo in materia, atteso il vuoto attuale.

Dal 1995 ad oggi si sono succedute tre sole leggi che hanno definito e disciplinato il gioco di rischio e azzardo Legge 425/1995 (6 ottobre 1995) - Legge 388/2000 (23 dicembre 2000) - Legge 289/2002 (27 dicembre 2002) - Legge 326/2003 - Legge 350/2003. Tali leggi si limitano tuttavia a disciplinare la installazione ed utilizzo di videogiochi negli esercizi pubblici, nelle sale pubbliche da biliardo o da gioco, e nei punti di raccolta delle scommesse ove possono essere installati apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e da gioco di abilità.

Queste leggi risultano pertanto assolutamente insufficienti ed hanno di fatto lasciato il mondo dei videogiochi senza regole premurandosi solo di far emergere i guadagni che normalmente venivano percepiti in nero e tassando gli utili, senza però alcun serio controllo sui contenuti né sulla attività di vendita al pubblico e comunque sulle attività di produzione, duplicazione, noleggio o cessione a qualsiasi titolo di supporti audiovisivi destinati al gioco, atteso che tale settore risulta sottratto al sistema delle autorizzazioni di polizia. Certamente significativa è stata l'adesione delle aziende europee del settore al PEGI (PAN European Game Information), il primo sistema europeo di classificazione dei videogiochi per fasce di età e per contenuti audiovisivi ai fini della classificazione di ciascun videogioco, prevedendo l'utilizzazione di due o più simboli correlati tra loro e stampati sulla confezione che consentono di rendere riconoscibile il contenuto del gioco e le fasce di età per le quali esso è adatto, sotto il controllo di un "Advisory board" che vigila sulla corretta applicazione delle regole cui le aziende produttrici hanno aderito. Tuttavia trattasi di organismo europeo a cui i produttori volontariamente sottopongono i propri prodotti e le cui indicazioni hanno mero valore consultivo. Con ogni evidenza una normativa comune a tutti gli Stati membri dell'Unione Europea sarà pressochè impossibile da raggiungere ed ogni singolo stato avrà pieno potere nel determinare quali siano i giochi da limitare e pertanto la decisione finale sul divieto di vendita sarà rimessa ai singoli stati, pur magari alla luce di una lista nera che possa guidare le decisioni in merito.

Sarebbe pertanto doveroso prevedere dispositivi interni di

contrasto volti ad accertare se la commercializzazione e la diffusione di giochi a contenuto osceno, applicati su software per console od elaboratori elettronici o comunque su specifico supporto audiovisivo, integri, per le particolari modalità attuative, gli estremi dei delitti sanzionati dall'art. 528 c.p. o dell'illecito amministrativo di cui alle fattispecie depenalizzata prevista dall'art. 725 c.p.,

In questa ottica sarebbe necessario altresì potenziare le iniziative di contrasto al fenomeno dell'abusivismo nel commercio ambulante al fine di arginare il fenomeno della diffusione di videogiochi non adatti a minori, atteso che tali forme di abusivismo spesso si accompagnano ad altre manifestazioni criminali, quali la pirateria audiovisiva ed informatica che, frequentemente, ha ad oggetto l'illegale riproduzione e commercializzazione di giochi per console ed elaboratori elettronici destinati ad uso familiare. Oltremodo vantaggiosa sarebbe infine la creazione - auspicata da più parti - di una Authority che determini standard per le modalità di vendita di videogiochi in modo da censurare quelli portatori di messaggi di intollerabile violenza e che comunque si proceda, non già a crociate contro i videogiochi né ad una vera e propria caccia alle streghe, bensì ad adottare con serietà e competenza iniziative costruttive nell'interesse dei minori.

Valeria Rosetti

Sostituto Procuratore presso il Tribunale per i minorenni di Napoli

#### VIDEOGIOCHI: CONSIGLI PER I GENITORI

La percentuale di bambini e adolescenti che posseggono una console è sempre più alta, si è arrivati a cifre intorno al 58% e due su tre gioca abitualmente con i videogiochi.

Questi sono i dati comunicati dalla pedagoga Rosa Bagnato, responsabile della campagna per la sensibilizzazione all'uso corretto dei videogiochi realizzata con il contributo di Xbox e ideata dal Movimento Italiano Genitori (Moige).

Il Movimento Italiano Genitori ha stilato una lista di dieci consigli che aiuteranno le famiglie nel gestire al meglio l'uso dei videogiochi:

1. Videogiochi, computer e tv vanno usati in maniera equilibrata e soprattutto non devono mai sostituire del tutto gli amici reali.
2. Contrattate con vostro figlio dei limiti di tempo per l'utilizzo tenendo conto che l'ideale sarebbe non superare le due ore al giorno tra videogiochi e tv.
3. Non fate utilizzare i videogiochi, così come la tv, la mattina appena svegli o dopo le 22.
4. Computer, console e tv dovrebbero trovarsi in un'area facilmente controllabile a vista dagli adulti, così da poter sempre vedere cosa fanno e cosa guardano i bambini.
5. Evitate di mettere tv, console o computer nella camera dei bambini, potrebbe utilizzare a vostra insaputa giochi non adatti o guardare programmi non appropriati.
6. Sarebbe bene stare vicini ai figli durante il gioco o magari giocare insieme; può essere un momento di socializzazione e se c'è qualche scena che vi lascia un po' perplessi potete spiegarla ai figli e fare con loro delle considerazioni critiche.
7. Interrompete il gioco per la merenda o per momenti di relax con voi o con i fratelli, in modo da distrarlo un po' ed evitare l'affaticamento visivo e ricordate che lo deve essere ad almeno 50 - 70 cm dagli occhi.
8. Spiegate ai bambini che il videogioco è pur sempre un gioco ed evitate di drammatizzare il tono delle sfide.
9. Per quanto il bambino possa amare i videogiochi state attenti che non trascuri lo studio, lo sport o altre forme di svago come i libri, i giochi da tavolo e quelli didattici.
10. Per fare un acquisto adeguato tenete conto che oggi la maggior parte dei videogiochi adotta un sistema di classificazione. Sulla scatola dovrebbe esserci scritta la fascia d'età a cui è destinato il gioco, prendete solo quelli che corrispondono agli anni del bambino.

www.genitori.it

#### Il bene e il male di un gioco

## Vincere la velocità

**Come qualsiasi altro gioco i videogames sviluppano l'abilità, la velocità di pensiero e lo spirito di competizione, ma il pericolo è quello dell'alienazione**

Non ho mai avuto un'ottima attitudine per i videogiochi, perchè malgrado la curiosità ed i tentativi fatti quando ero piccola, vincere contro la velocità non è facile, se non esercitando la propria abilità intellettuale e la caparbietà. E' questo uno dei pregi dei videogames che, come qualsiasi altro gioco, sviluppa l'abilità, la velocità di pensiero e lo spirito di competizione.

Giocare fa bene. Fa male l'abuso dei videogames, sempre più spesso utilizzati come regalo per superare all'assenza dei genitori e alla mancanza di relazione nel rapporto con i figli, per una quotidianità sfrenata che ci ruba sempre più tempo a causa del lavoro. Credo faccia male "parcheggiare" un bambino su un divano davanti alla televisione come davanti ad un videogioco per fare due chiacchiere al telefono o per fare le faccende di casa, perchè, comunque, giocare troppo con un videogame induce ad una inevitabile chiusura con il mondo esterno... si innalzano piano piano mattoni contro la voglia e la capacità di relazionare visto che, per un bambino, il tempo passa stando da soli, davanti ad una sfida che diventa sempre più avvincente, sempre più importante, sempre più "sua". E, quindi, nel gioco incontrollato, anche gli aspetti positivi possono diventare negativi. Il pericolo è quello dell'alienazione se si pensa che i videogames, a differenza di tanti altri giochi di gruppo, non sviluppano certo la fantasia che è sempre comandata da una CPU, e staccano la spina della mente da qualsiasi realtà, perchè creano spirito di immedesimazione nel bambino che ci gioca. Credo che questi effetti aumentino in modo esponenziale poi con i giochi violenti... di guerra, di macchine da corsa, di lotte di tutti i tipi dove la grafica multimediale è sempre più raffinata e realistica e abitua un bambino alla normalità di certe violenze. Ecco, credo nel gioco e non credo nell'abuso! Il migliore dei giochi per me, da bambina, era quello che facevo sempre insieme ad altri bambini!

Dolcenera  
Cantante

#### Catechismo digitale

## Videogiochi "benedetti"

**Bambini e ragazzi cercano contenuti nei videogiochi che, se ben fatti, possono essere importanti per l'apprendimento. Forse il modo per fare passare pensieri positivi è proprio rappresentato da queste nuove forme di gioco "intelligente"**

Una leggenda che raccontavano i nostri nonni narra di una vecchia suora da tutti chiamata la "monachella santa", per i suoi poteri di chiaroveggenza, che spesso profetizzava: "Vedrete cose che non avete visto mai...". Nulla di speciale per chi ha attitudini divinatorie, ma forse davvero nessuno poteva immaginare che i nostri figli, e forse noi stessi, avremmo giocato con Charlie Church Mouse (topolino in maglietta che racconta l'antico testamento con una scenografia tridimensionale), o ancora con Orizzonti minacciosi, la vocazione del paladino (dove un cavaliere cerca la Bibbia di Gutenberg). Topi e cavalieri non fanno del male: i nemici sconfitti non muoiono ma pregano, non rimangono colpiti a morte ma si convertono. E, per ironia della sorte, questi videogiochi, "benedetti" dalla Chiesa Cattolica, arrivano solo ora nella nostra Italia, sede di Santa Romana Chiesa, mentre l'America è da tempo invasa dai videogame "mistici". Comunque meglio tardi che mai! Naturalmente, nella nostra patria le reazioni sono state positive. Monsignor Ersilio Tonini ha parlato addirittura di "segnale importante, il simbolo di una riscoperta. Un nuovo modo - ha sostenuto l'Arcivescovo emerito di Ravenna - per trasmettere una sapienza antica, in un momento di grande bisogno di valori". E in effetti ha ragione il Cardinale Tonini: bambini e ragazzi cercano contenuti nei videogiochi, e questi ultimi, se ben fatti, possono essere importanti per l'apprendimento. Alle famiglie spetta il compito di scegliere bene cosa comprare ai figli rispetto ai videogiochi, e non solo. E', infatti, difficile, oggi, per i più piccoli individuare bene il passaggio nella distinzione tra gioco e realtà. In questi ultimi tempi, anche per la tv, si è tanto dibattuto di contenuti, come pure della presenza dei genitori insieme ai figli dinanzi al piccolo schermo e alle console. E', quindi, vero quanto afferma Tonini sostenendo che "la Bibbia e i suoi contenuti possono essere positivamente confusi con i temi dei giochi tradizionali". Nei giochi di Chiesa, secondo l'Arcivescovo, "i ragazzi ritrovano la meraviglia di una scoperta e gustano il significato della grandezza e della dignità umana". Addirittura Monsignor Tonini giustamente si spinge a dire che i videogiochi stanno sostituendo, in alcuni momenti, altri sussidi didattici come i libri. E' facile prevedere, quindi, che tra poco in Italia saranno commercializzati questi giochi, che forse rappresenteranno un nuovo modo della Chiesa per comunicare con i giovani, anche se si tratta pur sempre, gioverà ricordarlo, solo di strumenti. D'altronde se le parrocchie si svuotano forse il modo per fare passare pensieri positivi è proprio rappresentato da queste nuove forme di gioco "intelligente". Pensate cosa sarà vedere giocare i nostri figli con Catecumeno, dove vince chi riesce a portare in salvo i cristiani dai feroci animali che vogliono sbranarli nel Colosseo, o che rischiano di annegare nelle catacombe inondate? O Armi spirituali, dove il giocatore deve mettere in fuga i demoni dalla mente di un adolescente che vuole uccidersi. Ma si può anche pensare di trascorrere un pomeriggio con Il Re dei Re, la cavalcata dei Re Magi verso Betlemme, giudicato dalle mamme americane (pensate!) poco costruttivo, anzi diseducativo perchè il figlio sputa come i cammelli del videogame (chissà cosa pensano di Totti allora?). A ben vedere, quindi, qualche passo avanti si è fatto se pensiamo che fino a qualche tempo fa era in auge il gioco che ti permetteva di totalizzare tanti punti uccidendo il proprio padre oppure massacrando il maggior numero di passanti mentre si era alla guida di uno scooter (ottimo modello di educazione civica e stradale!). Insisto, comunque, nel ruolo degli adulti rispetto alla differenza tra finzione e realtà. E sotto quest'aspetto se veramente si vuol passare dalle parole ai fatti in relazione al dato di lasciar fuori i bambini, i propri figli dalle dispute tra genitori separati o divorziati, se veramente si vuole porre loro e solo loro, i nostri ragazzi, prima di ogni altra cosa allora si condividano scelte come quelle accennate di videogiochi educativi, di una tv guardata assieme, di un atteggiamento critico comune di fronte ai mass media ponendo innanzi tutto e su tutto l'ascolto dei nostri figli come obiettivo primario.

Daniele Damele  
Docente di Etica e comunicazione  
Università di Udine e Gorizia

# Babysitter digitali

**L'indagine "Bambini e videogiochi" realizzata nel 2001 nel Friuli Venezia Giulia nelle province di Trieste, Udine e Venezia e in Sicilia nella Provincia di Catania prese in esame la fascia di età compresa tra gli otto e gli undici anni. A quanto già evidenziato dal rapporto di Telefono Azzurro si aggiungono i dati di una recente indagine condotta da Demoskopia che denuncia l'insorgere di fenomeni di dipendenza da tecnologia**

Quando nel 2001 fu messo a punto il questionario Bambini e videogiochi, nell'ambito della ricerca partita nel 1999 sul rapporto tra bambini e televisione, cercavamo di indagare un fenomeno che era appena agli inizi. L'impatto delle nuove tecnologie sulle giovani generazioni, i vantaggi e i potenziali danni.

Da allora la rivoluzione tecnologia si muove a passi da gigante diffondendosi sempre di più nel quotidiano della famiglia. Computer, telefoni cellulari multifunzione, consolle per videogiochi sempre più potenti, lettori dvd portatili, le connessioni internet veloci e la tecnologia bluetooth ci costringono alla velocità di risposta, alla reperibilità continua, al consumo "forzato" di tecnologia.

Se pensiamo ai primi videogiochi, al mitico Pong, definito dall'esperto di multimedialità e giornalista del Corriere della Sera, Marco Gasperetti "proto videogioco", ci rendiamo facilmente conto dell'incredibile sviluppo tecnologico che ne è seguito. Tanto che oggi la categoria videogiochi è presente su molteplici supporti, dalle consolle, ai pc, ai telefoni cellulari. E' evidente che il "rischio dipendenza" aumenta, di fronte ad un'offerta commerciale ampia e che, fin troppo spesso, non differenzia in modo adeguato rispetto ai diversi pubblici di acquirenti. A distanza di quattro anni dalla pubblicazione del volume Videogiochi, è lecito domandarsi che cosa è accaduto, cosa è cambiato nella nostra vita e in quella dei nostri figli. Nelle ricerche che ho condotto in questi anni sul mondo dell'infanzia e delle nuove tecnologie ho cercato di mantenere un atteggiamento critico e costruttivo. La tecnologia è un fattore di sviluppo e di crescita formidabile, l'evoluzione della società occidentale lo dimostra. Ma quello che preoccupa da sempre è il modo in cui la tecnologia viene utilizzata, le finalità per cui viene impiegata, senza che questi interrogativi si pongano come un freno allo sviluppo, ma accompagnandolo attraverso una costante verifica, una riflessione che consenta di intervenire perché l'uso distorto venga eliminato oppure limitato, perché alle esigenze del profitto non si sacrificino la salute fisica e mentale degli utilizzatori, in particolare dei bambini e degli adolescenti. Il videogioco può essere un formidabile strumento didattico, capace di sviluppare la velocità di riflessi, la capacità di ragionamento e consentire di convogliare fantasia e creatività, ma anche aggressività nelle sceneggiature sempre più complesse dei videogiochi di ultima generazione. E proprio i giochi violenti, possono incidere in maniera pesante e dannosa sulla crescita dei bambini e degli adolescenti, proponendo modelli negativi, che assommati all'impatto di una realtà violenta e sopraffattrice come quella sempre più proposta dalla televisione (reality show di ogni genere, immagini giornalistiche cruente e sensazionalistiche), impongono alla famiglia e alla scuola di svolgere un ruolo proattivo capace di prevenire e accompagnare la scelta e l'utilizzo delle tecnologie ed in particolare dei videogiochi. Come affermammo anche nel volume, la scuola continua a perdere l'opportunità di utilizzare la tecnologia quale supporto all'apprendimento e di esercitare il ruolo di arena dell'apprendimento corretto delle tecnologie.

Così si ripropone lo stesso problema che esiste tra cittadino e amministrazione in Italia. Il popolo degli internauti cresce, siamo il primo Paese europeo per diffusione di telefoni cellulari, ma non siamo ancora in grado culturalmente di accedere ai servizi di e-government. La Pubblica Amministrazione e le Istituzioni in genere non sono in grado di accompagnare la corretta alfabetizzazione digitale dei cittadini e questo si ripercuote anche nell'ambito familiare. Laddove i genitori dovrebbero accompagnare i propri figli ad un uso consapevole della tecnologia. Così il videogioco, diventa il "babysitter" del bambino e non un momento di aggregazione, di gioco condiviso del genitore con i figli. Un controllo non sempre attento dei contenuti e dei tempi di utilizzo rischiano poi di generare comportamenti e situazioni di forte pericolo. Tanto che il Rapporto di Telefono Azzurro e di Eurispes sulla condizione dell'infanzia nel 2004, sottolinea come siano in aumento le patologie indotte dall'abuso di videogiochi. In primis l'epilessia, a fronte di circa 10.000 casi censiti in Italia, il 3% di questi risulta essere causato da videogiochi. "Si stima che sia attribuibile ad essi il 10% di quei casi di epilessia che interessano soggetti tra i 7 e i 19 anni. I giochi delle moderne consolle con i loro dettagli grafici sempre più definiti e ricercati e con le loro storie avvincenti trasportano il giocatore ad un elevato livello di coinvolgimento che si conclude molto spesso in dipendenza da videogioco. Dipendenza che va estendendosi con la diffusione sempre maggiore di videogiochi da casa. Comprensibile pertanto il volume d'affari della Sony che, solo nel 2003, ha venduto in Italia 1.000.000 di playstation". A quanto evidenziato dal Rapporto di Telefono Azzurro si aggiungono i dati di una recente indagine condotta da Demoskopia denunciano l'insorgere di fenomeni di dipendenza da tecnologia. I dati pubblicati nel quadro della IV campagna "Alla scoperta del corpo umano" realizzata nelle scuole medie inferiori su un campione di oltre 13.000 studenti mostrano percentuali davvero inquietanti:

- dipendenza da videogame 49%
- dipendenza da tv e cellulari 37%

Alla luce di quanto sopra esposto l'indagine "Bambini e videogiochi" realizzata nel 2001 nel Friuli Venezia Giulia nelle province di Trieste, Udine e Venezia e in Sicilia nella Provincia di Catania posero l'accento su alcuni elementi e originarono degli spunti di riflessione che a distanza di tempo permangono, così come dimostrano le successive ricerche e indagini.

La ricerca prese in esame la fascia di età compresa tra gli otto e gli undici anni, perché ritenevamo e riteniamo che sia questo il periodo in cui i bambini sono più esposti ai messaggi e ai modelli proposti dai diversi media. I punti analizzati riguardarono:

- il rapporto dei bambini con i videogiochi (dati quantitativi e qualitativi)
- il tipo di influenza esercitata dai videogiochi sulla condotta e sulla personalità infantile
- la presenza o meno di una dipendenza bambini videogiochi.

Il confronto dei dati tra le indagini, quella condotta nel Nord Est e quella realizzata nel Sud d'Italia sorpresero per alcuni aspetti. La realtà italiana che emerge da questa ricerca, e i numeri ci portarono ad affermare che era necessario cercare un nuovo modo per educare e stimolare i nostri figli, auspicando un uso attento e utile delle nuove tecnologie.

Ma andiamo a commentare subito i numeri. Un primo dato mi colpì. L'81,4% dei bambini siciliani intervistati possedevano dei videogiochi contro l'87,4% del Nord Est. Questo significa che il sud nei consumi di videogiochi non era affatto indietro. Un'altra percentuale in controtendenza rispetto al nord era quella relativa al possesso della playstation. Il 48,6% dei bambini catanesi avevano in casa l'apparecchio e la percentuale più alta era di femmine il 45,8% rispetto ai maschietti 18,3%. C'era un dato che giudicai inquietante e che purtroppo non è andato in controtendenza: quando fu chiesto in che momento della giornata usi i videogiochi? Al sud il 6,8% rispose la notte. Di più i maschi 9,8% ed il 2% le femmine. Un dato che superò di ben due punti quello del nord. Questo significa che nelle ore notturne sottraendosi al controllo dei genitori continuavano a giocare. Era un allarme che già avevamo lanciato qualche anno prima chiedendo ai genitori di togliere dalla stanza dei figli la televisione. Purtroppo constatiamo che le camere di bambini e adolescenti sono diventate sempre di più dei veri centri multimediali, alla televisione, che non è fatto sparita dall'arredo, si aggiungo: computer, playstation, lettore dvd, telefono cellulare di fianco al letto e quant'altro di tecno-ludico appaia in commercio.

Altro punto dolente era quello della solitudine dei bambini. Il videogioco non era un gioco di famiglia. In Sicilia i bambini che giocavano da soli erano il 38%, una percentuale questa molto inferiore rispetto al Nord Est dove il 70,4% degli intervistati aveva confessato questo disagio. Fratelli e sorelle erano i compagni ideali, mentre papà e mamma erano latitanti.

Con i bambini catanesi giocava l'11% dei babbi ed il 2,1% delle mamme. Questo conferma una tendenza nazionale che i videogiochi sono dei giochi e non il gioco di famiglia. Una tendenza che si è trasformata in una radicata realtà.

E questo, come ha scritto anche Giovanni Bollea, significa che i nostri figli in preda al consumismo non giocano più a tombola o a risiko, ma stanno da soli. Chiediamoci è soltanto colpa dei bambini, o anche di quei genitori che arrivano nei negozi e chiedono i videogiochi più semplici con delle spiegazioni comprensibili per non perdere neppure il tempo di studiarne insieme al figlio il funzionamento? Per quanto riguardava il tempo che i bambini dedicavano ai videogiochi i risultati scaturiti mostrarono una sostanziale equivalenza tra nord e sud. Il 7,1% dei bambini siciliani giocava dalle 2 alle 3 ore, contro il 7,5 del Veneto e Friuli Venezia Giulia. Con un 60,5% di bambini che dichiarava di giocare tutte di seguito. A questo punto possiamo fare alcune semplici valutazioni e chiederci cosa è cambiato rispetto al 2001. Facciamo un rapido calcolo: quante ore i bambini trascorrevano in una giornata davanti la tv o in compagnia del videogioco. E quante ore invece parlavano, anche delle trasmissioni tv o dei videogiochi con i genitori? Un altro elemento deve farci pensare: nel nord est i bambini che dichiaravano di immedesimarsi nel protagonista toccavano una percentuale del 44%, a Catania il 72%. Ed il rapporto rimaneva invariato alla domanda: cerchi mai di imitarlo? Il 38,3% di veneti ed i friulani cercava di imitarlo contro il 51,2% dei catanesi. Concludo questa breve riflessione con un dato che fatico ancora oggi a spiegarmi. Soltanto il 26,5% dei bambini siciliani dichiarava di preferire i giochi all'aperto contro il 52,2% di quelli del Nord Est. Ma i catanesi si rifacevano quando soltanto il 23,1% preferiva i videogiochi contro il 41% dei coetanei. E' davvero strano. Non amano più giocare per strada, come facevano noi, ai nostri tempi, ma non amano neppure tantissimo i videogiochi anche se li usano e

li posseggono. Numeri e commenti adesso li mettiamo a disposizione delle Istituzioni. Ma prima di farlo voglio sottolineare una cosa che dico sempre in tutti gli incontri con genitori, operatori, sindaci o assessori. Non dimentichiamoci delle due f: famiglia e formazione. La famiglia deve recuperare un suo ruolo fondamentale. Genitori e nonni, devono aiutare il bambini nel processo evolutivo, non rappresentando le nuove tecnologie come delle diavolerie incontrollabili. Ribadisco, ci sono degli ottimi videogiochi per sviluppare la memoria, imparare l'inglese o la matematica. Ma ci sono anche dei videogiochi in cui guadagni più punti se uccidi tuo padre (naturalmente in maniera virtuale) o diventi ricco se riesci a creare un esercito di schiavi che lavorano per te. E poi la formazione. In Italia dobbiamo scoprire la magia e l'importanza della formazione permanente che non si esaurisce con qualche corso dell'Università della Terza Età, ma le Istituzioni devono, come si sta già facendo in alcune regioni, programmare dei corsi di formazione per genitori sulle nuove tecnologie e dei corsi di aggiornamento per gli insegnanti. A Catania tra i bambini intervistati il 28,2% usa il computer per studiare ed il 54% per giocare. In Veneto e Friuli Venezia Giulia i dati non sono più confortanti perché il 76,1% lo usa per giocare ed il 38% per studiare. Questo dato va ribaltato ma è possibile soltanto se il computer diventa patrimonio di tutta la famiglia e non soltanto dei più piccoli per farli star buoni. Mi piace concludere con una massima di Isac Asimov, che nel 94 ha pubblicato per Mondadori lo Robot, "la disumanità del computer sta nel fatto che, una volta programmato e messo in funzione, si comporta in maniera perfettamente onesta".

*Francesco Pira*

Giornalista, professore di Comunicazione sociale, teoria e tecniche delle relazioni pubbliche e della comunicazione

*Ha collaborato la Dottoressa Vania Pistolozzi*



# Il genere è maschile

**A differenza dei dati raccolti sugli altri media (internet, cellulari, ecc.), l'ampia diffusione di queste attività ludiche risulta fortemente orientato dal genere. Giocare è un'attività esclusivamente maschile. Proprio l'aspetto competitivo viene indicato dalle ragazze intervistate come ciò che rende maschile questo media**

Il tema dei videogiochi sembra coinvolgere solo marginalmente le responsabilità dell'adulto, anche se rappresenta un "luogo" molto frequentato dalle nuove generazioni (e non solo) in cui la motivazione di base sembra essere esclusivamente la competizione. La cronaca ci riporta puntualmente vicende di minori che esplicitano in tale ambito violenze repressive o, ancor peggio, vedono risvegliare in loro comportamenti aggressivi e distorsioni nell'approccio relazionale. È indubbio che una grande responsabilità è da addebitare a coloro che definiscono le strategie ludiche e di contenuto di tali spazi virtuali. Ma quando sarà possibile integrare i videogiochi nell'ordinario processo formativo quale risorsa per itinerari di apprendimento e spettro di modalità relazionali e comunitarie?

Una recente ricerca, che su input della Commissione europea ha coinvolto altri Paesi dell'Unione Europea, ha messo in luce l'ampia diffusione di queste attività ludiche anche se il consumo risulta, a differenza dei dati raccolti sugli altri media (internet, cellulari, ecc.), fortemente orientato dal genere. Giocare è un'attività esclusivamente maschile, dato confermato sia dagli strumenti di indagine quantitativa che dalle interviste somministrare.

In Italia, sia al Nord che al Sud, risulta bassa la percentuale di chi ne fa un utilizzo in rete; normalmente giocare è un'attività offline, ricorrendo all'utilizzo sia di console specifiche che attraverso il computer. Mai o molto raramente si accede dunque alla dimensione di rete dei giochi, non si pensa alla possibilità di giocare con sconosciuti ma si configura come un'attività prevalentemente solitaria o in condivisione con amici presenti e non virtuali.

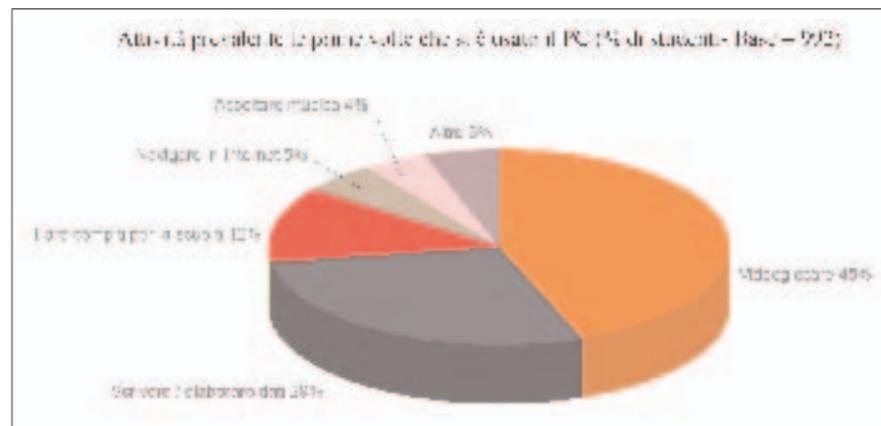
Rispetto agli usi solitari o collettivi si registra una polarizzazione nello scenario: gli intervistati risultano divisi in chi ne intravede la valenza socializzante (utili per approfondire le amicizie) e chi invece teme effetti negativi legati alla paura di restare assorbiti da usi solitari del computer. Questo secondo aspetto di non connessione dell'attività ludica ad Internet viene in parte orien-

tato dai genitori. Le azioni di controllo non sono legate ad aspetti di contenuto; da quanto riportato i ragazzi non vengono indirizzati nella scelta dei giochi escludendo quelli con contenuto violento o con immagini/scenari inappropriati. Gli adulti intervengono rispetto al tempo e ai compagni con cui si condivide questa attività. Se dunque consentono qualsiasi gioco, prestano attenzione a regolamentare la quantità di tempo (soprattutto se va a incidere sul tempo dello studio o ad altre attività socializzanti) e a vietare l'attività con sconosciuti incontrati in rete. Terzo aspetto interessante riguarda la motivazione all'uso. L'unica leva dei giochi è il puro divertimento. La competizione è ciò che guida nella scelta e ripetizione del gioco, sfida che riguarda sia azioni di coppia/gruppo e che indirizza verso la condivisione con altri di un medesimo gioco, sia attività individuali in cui il soggetto si misura con se stesso e con un progressivo incremento delle sue capacità/velocità. Proprio l'aspetto competitivo viene indicato dalle ragazze intervistate come ciò che rende maschile questo media. Solo un intervistato, un alto utilizzatore di Internet, sottolinea come giocare in rete rafforza la dimensione competitiva. Solo alcuni studenti collegano, dietro esplicita sollecitazione da parte dell'intervistatore, all'apprendimento, questo risulta fortemente legato al tema. I giochi si prestano per alcune discipline: storiche e logiche. Le ragazze escludono a priori qualsiasi legame ("non mi piacciono, non penso che tu possa imparare qualcosa"), alcuni ragazzi lo legano invece a fasi evolutive specifiche o a contenuti tecnici.

Rispetto al primo versante, collegano la possibilità di imparare solo all'infanzia grazie alla presenza sul mercato di giochi che aiutano ad imparare lingua e logica, mentre crescendo i giochi si allontanano da questi aspetti e diventano puramente un passatempo ("sono giochi d'azione"). Sul secondo versante c'è chi preferisce l'utilizzo del computer alla console perché almeno si impara ad utilizzare (accendere, spegnere e altri comandi) il pc. Alcuni valori aggiunti sono tratteggiati "devi essere intelligente, intuitivo, esperto... anche se tutti possono giocare" si registra dunque uno scarto tra veri giocatori e occasionali ma

questi aspetti non sono tradotti in chiave di apprendimento. Non esiste dunque la percezione che i giochi siano un'opportunità cognitive anche perché i videogiochi sono media che vengono completamente estromessi dalla scuola. Infatti sono visti come strumenti legati al tempo libero che distraggono gli studenti, in completa contrapposizione con le tradizionali attività scolastiche.

**Mons. Franco Mazza**  
Vice-Direttore Ufficio Nazionale  
Comunicazioni sociali CEI



# Il pensiero pervasivo

**I videogiochi rappresentano un problema che può sfociare in forme compiutamente psicopatologiche tanto da giustificare la creazione di una nuova terminologia per definire questo tipo di fenomeni: Technological addictions. Dal punto di vista psico-sociale possiamo ormai parlare della diffusione di nuove dipendenze non più causate da sostanze ma da una assuefazione di tipo psicologico-comportamentale**

Non è un mistero per nessuno che il nostro modo di vivere si stia modificando e che uno degli aspetti più evidenti di ciò sia collegato a una massiccia e sempre più profonda presenza delle nuove tecnologie in (quasi) tutti gli ambiti della quotidianità: basta pensare all'uso dei personal computer nel lavoro e alla diffusione di internet e della e-mail per rendersi conto di quanto la nostra dipendenza dalla tecnologia sia ormai radicata e di come non ci siano le condizioni per poter invertire questa tendenza.

A questo non sfugge il mondo dell'infanzia e dell'adolescenza che ha visto moltiplicare gli sforzi delle industrie che producono tecnologia per proporre sempre nuovi e più differenziati dispositivi per il gioco elettronico. Se da una parte, infatti, aumenta la diffusione dei personal computer nelle case – rendendo disponibile a tutti i bambini un supporto per utilizzare videogiochi – dall'altra le aziende ormai si sfidano nella produzione di console per il gioco sempre più potenti e accattivanti, la cui commercializzazione è diventata quasi un fenomeno di culto in cui compaiono sempre più frequentemente i modelli portatili, quelli cioè che i bambini e gli adolescenti possono usare in tram, in autobus, a scuola durante l'intervallo o nei viaggi in macchina. A questa già ampia messe di dispositivi elettronici dedicati al gioco si aggiunge il cellulare, strumento che ormai rende disponibili, tra i vari software che contiene, anche dei piccoli videogiochi.

Non stupisce dunque che giovani e giovanissimi dedichino molto del loro tempo al mondo virtuale del videogioco piuttosto che a quello reale della vita. Ma con quali risultati?

Siamo tutti testimoni stupiti dei numerosi cambiamenti che i processi di sviluppo stanno subendo ed è facile andare alla ricerca di capri espiatori come la televisione, internet e il gioco elettronico. Consapevoli che il primo fattore importante nello sviluppo di una persona è dato dalle sue relazioni significative e dal contributo delle istituzioni educative, cercheremo di affrontare il tema del videogioco con sufficiente obiettività. Che i videogiochi possano rappresentare un problema serio fino a sfociare in forme compiutamente psicopatologiche è ormai dimostrato dall'ampia disponibilità di dati degli studi di settore, tanto da giustificare la creazione di una nuova terminologia per definire questo tipo di fenomeni: Technological addictions. Il termine "addictions" in particolare indica che dal punto di vista psico-sociale possiamo ormai parlare della diffusione di nuove dipendenze non più causate da sostanze (come nelle tossicodipendenze), e quindi legate ad aspetti fisiologici o psicofisiologici, ma da una assuefazione di tipo psicologico-comportamentale. In questo caso il gioco, o altre attività legate alle nuove tecnologie, diventa un modo per scappare dalla realtà utilizzando il mezzo elettronico per viverne un'altra, percepita come meno faticosa e più gratificante. In questo caso si parla di dipendenza non solo per la grande quantità di tempo dedicata al gioco vero e proprio, ma anche per lo spazio psicologico che il videogioco occupa al di là del tempo speso utilizzando. Le dipendenze infatti sono caratterizzate da "pensiero pervasivo" cioè una forma di ideazione che occupa anche i momenti della giornata dedicati ad altre attività, assumendo così un'importanza predominante nella vita del soggetto dipendente e causando stati di irritazione quando non si ha la possibilità di eserci-

tare la propria dipendenza. L'adolescente, che è in una fase di ricerca dell'identità e sensazioni forti, è particolarmente esposto al rischio di un uso nocivo dei dispositivi elettronici, in particolare quando il suo contesto relazionale è carente e la comunicazione in famiglia è scarsa. C'è sempre una determinante relazionale, dunque, alla base di un comportamento poco adattato ed è importante sottolinearlo per non cadere nella facile giustificazione che siano proprio le caratteristiche dei videogames a indurre stati di disagio. Se non sono solo i giochi elettronici a essere imputabili dei disturbi del comportamento è certo che alcune delle loro caratteristiche non facilitano un sano sviluppo fisico e psicologico. Sul piano fisico l'utilizzo prolungato e ripetuto dei dispositivi elettronici porta a disturbi correlati con le posture scorrette che i giocatori assumono, con l'assenza di movimento, con i gesti stereotipati ripetuti sui comandi di gioco, con l'osservazione prolungata dei display. I sintomi fisici più correntemente riscontrati sono l'affaticamento della vista, le allucinazioni visive, le tendiniti, il dolore alle articolazioni e al collo e non stupisce che vi sia una relazione tra la tendenza all'obesità e l'utilizzo eccessivo dei videogiochi, che costringono i ragazzi a rimanere ore intere seduti o sdraiati. Un altro fattore che merita una seria riflessione è la presenza della violenza all'interno dei giochi. Dato il grande scalpore suscitato dai media, è risaputo ormai che spesso lo scopo "virtuale" di alcuni videogames è quello di uccidere, picchiare, compiere crimini o soprusi. Perché questo genere piaccia così tanto ai giovani non è del tutto chiaro, ma è chiaro invece il legame che la violenza sperimentata nel gioco intrattiene con il decorso di un corretto sviluppo psicofisiologico.

Sul piano dello sviluppo psicologico abbondano gli studi di neuropsicologia che riscontrano correlazioni tra l'uso massivo dei videogames e modificazioni dell'attività cerebrale: alcune ricerche sostengono che questo tipo di attività riduca la capacità di autocontrollo dei ragazzi poiché sovraeccita la parte del cervello deputata alla gestione delle emozioni (amigdala) e inibisce il funzionamento di altre aree (corteccia prefrontale) legate al controllo del comportamento e alla pianificazione dell'azione. Altri dati sostengono anche che i ragazzi esposti con continuità alle scene cruente dei giochi diventano meno sensibili alla violenza reale per un effetto di abitudine. Ed è ormai certo che chi gioca troppo a lungo abbia risultati scolastici molto sotto la media causati probabilmente dalla combinazione tra effetti psicologici e fisiologici del gioco e la semplice mancanza di tempo dedicata allo studio. Siamo dunque di fronte a un fenomeno in continua crescita che ha effetti nocivi sul corretto sviluppo della persona, ma è necessario ricordare che le cure parentali e le attività alternative offerte dai genitori ai figli possono trasformare il videogioco da "nemico" della crescita a sporadico quanto innocuo passatempo.

**Cristina Castelli**

Professore ordinario di Psicologia del ciclo di vita nella Facoltà di Scienze della Formazione, corso di Laurea Scienze dell'Educazione.  
Direttore del CROSS (Centro Ricerca Orientamento Sviluppo Scolastico-professionale). Università Cattolica Milano

# Il "tempo" del virtuale

**Una moderata attività ludica al computer può aumentare il proprio benessere permettendo di scaricare lo stress, di aumentare la propria rete di socializzazione, di sviluppare determinate abilità psicomotorie e percettive e di stimolare i processi di ragionamento e di apprendimento. Tuttavia quando il tempo trascorso davanti al monitor comincia a compromettere fasce sempre più estese della giornata andando progressivamente a restringere gli spazi dello studio, delle attività sportive e formative allora comincia il pericolo**

**P**arlamo di videogiochi quale forma di intrattenimento computerizzata e dei loro principali fruitori, ragazzi e ragazze. E diciamo subito che sarebbe giusto considerare anche tutte quelle altre forme di intrattenimento virtuale che hanno come punto comune la necessità di interagire attraverso l'interfaccia di un computer. Ci riferiamo ad attività ormai divenute comuni nell'agire quotidiano di molti di noi, come la navigazione in internet, la comunicazione via posta elettronica o nelle cosiddette chat, la partecipazione a forum tematici, e via dicendo. Sono nuove forme di socializzazione che si sono repentinamente imposte de facto nella vita sociale della maggior parte delle persone. E sappiamo che in tal senso vengono via via sempre più coinvolte anche quelle fasce d'età che finora non venivano affatto annoverate fra gli appassionati di computer: i bambini che sempre prima vengono a contatto con i videogiochi e gli anziani che sempre più spesso entrano nella cerchia degli utenti informatici. Statistiche alla mano, comunque, risulta che il fenomeno dell'intrattenimento computerizzato, in termini quantitativi di tempo investito, riguarda principalmente gli adolescenti impegnati con i videogiochi. Sarebbe sleale trascurare gli aspetti positivi che i videogiochi possono produrre: numerosi studi sostengono che una moderata attività ludica al computer non solo non rappresenta alcun pericolo per la salute personale, ma addirittura può diventare un valido espediente per aumentare il proprio benessere permettendo di scaricare lo stress, di aumentare la propria rete di socializzazione, di sviluppare determinate abilità psicomotorie e percettive e di stimolare, infine, i processi di ragionamento e di apprendimento.

Tuttavia quando il tempo trascorso "davanti al computer" comincia sistematicamente a compromettere fasce sempre più estese della giornata andando progressivamente a restringere quegli spazi che negli adolescenti dovrebbero venire impiegati per lo studio, per le attività sportive e formative in genere e non ultima la tradizionale socializzazione diretta (uscire con gli amici, tanto per intenderci), allora i genitori o coloro che hanno la responsabilità dei ragazzi dovrebbero cominciare ad allarmarsi. Gli esperti hanno fissato la soglia ad una sola ora al giorno quale limite massimo da dedicare ai videogame in sicurezza, intervallando peraltro l'attività con brevi e frequenti pause. Ora però sappiamo che spesso i ragazzi impiegano per giocare con il computer quantitativi di tempo che vanno ben oltre tale soglia. Una recente indagine del Centro Studi Minori e Media di Firenze ha messo in luce che un bambino italiano su quattro gioca anche tre ore al giorno sviluppando forme di dipendenza dal computer o di videoabuso come tecnicamente viene chiamato tale fenomeno. Sono i ragazzi, più spesso rispetto alle ragazze, a vivere un determinato stato interno che gli anglosassoni identificano con il termine craving e che esprime un desiderio irresistibile a mettersi a giocare con un particolare videogioco oppure a non riuscire a sospenderlo in tempi ragionevoli; meccanismo che tenderebbe a soggiogare la parte razionale del soggetto rendendolo di fatto schiavo a svolgere l'attività ludica fino all'esaurimento.

Interessante notare il tipico profilo di tali sfrenati videogiocatori: sono spesso ragazzi di sesso maschile in età adolescenziale, dotati di una spiccata intelligenza e tuttavia caratterizzati da scadenti risultati scolastici e da problemi familiari o relazionali. Contestualmente va fatto notare come gli stessi soggetti riescano a cimentarsi nei loro videogiochi preferiti mettendo in atto abilità, impegno e costanza non comuni e dove unitamente all'attivazione di riflessi estremamente allenati si riscontrano un'indomita determinazione al raggiungimento degli obiettivi (la vittoria) e una stupefacente capacità di resistenza allo stress. Resta fuor di dubbio che se tale insieme di caratteristiche comportamentali e cognitive fosse impiegato nel mondo scolastico i

risultati sarebbero eccezionalmente elevati! Ma purtroppo si tratta di un circolo vizioso: più il tempo viene impiegato per giocare e più vengono compromesse le attività formative e relazionali con la conseguenza di incorrere in inevitabili fallimenti in ogni contesto, il che spinge il ragazzo a trovare nuovamente una disperata gratificazione laddove gli riesce di avere piena padronanza dell'ambiente circostante, seppur virtuale, il videogioco. È una dipendenza che può essere paragonata a tutti gli effetti ad una droga che viene perseguita dal soggetto tenacemente al fine di trovare pace, soddisfazione, tranquillità interiore fuggendo per più tempo possibile ai morsi persecutori derivanti dai fallimenti della vita reale. Spezzare questa catena non è semplice e il ragazzo da solo difficilmente può farcela in tempi sufficientemente brevi. Né giova a quest'età avere dei genitori che, presi dalla disperazione e dal disorientamento, finiscono ad adottare unicamente schemi comportamentali di rimprovero, punitivi o di rifiuto. A complicare le cose, vi è il fatto che durante l'adolescenza i ragazzi e le ragazze, dovendo maturare una propria identità indipendente, prendono naturalmente le distanze dai genitori rifiutando da questi eventuali proposte di aiuto. Una figura esterna alla famiglia, come uno psicologo o un educatore, viene più facilmente accettata dagli adolescenti riuscendo con maggior probabilità di successo a fornire ai ragazzi gradatamente quegli elementi indispensabili per metterli in grado di affrontare la vita reale e a "mettersi in gioco".

Albert Bandura, psicologo e uno dei padri del cognitivismo sociale, una fra le più importanti teorie psicologiche dell'apprendimento, ha messo in luce negli anni settanta un concetto chiave nello spiegare i motivi per i quali un individuo si decide ad impegnarsi in determinati compiti a differenza di altri: l'autoefficacia o self-efficacy in inglese. In estrema sintesi, l'autoefficacia può essere descritta come quel processo cognitivo che permette all'individuo di prevedere quale esito otterrà nel cimentarsi in un certo compito: se egli prevederà di riuscirci con successo, si impegnerà con zelo, altrimenti vi rinuncerà. L'esito di successo aumenta la propria autostima mentre quello di insuccesso la diminuisce. Fondamentale in questo processo è quindi l'idea soggettiva delle proprie capacità di successo o di insuccesso attribuite all'esecuzione di un compito.

Ritornando al tema di discussione, il concetto dell'autoefficacia spiegherebbe quei comportamenti di rinuncia per cui ad un certo punto un ragazzo smette di dedicarsi a determinati compiti, come, ad esempio, quello di studiare per prepararsi ad un'interrogazione: in pratica, vi rinuncia a priori convinto che non ne valga la pena poiché l'esito sarebbe un insuccesso garantito.

Perché allora i videogiochi in tali ragazzi non spaventano scoraggiando l'impegno, anzi tutt'altro? Forse perché se si sbaglia non si perde niente e non si ricevono umiliazioni o altre frustrazioni di sorta salvaguardando la propria autostima... Forse perché la difficoltà aumenta progressivamente ed è determinata proprio dal giocatore che in qualunque momento può tornare ad un livello inferiore per esercitarsi di più... Forse perché il metodo di apprendimento è più stimolante ed accattivante in un ambiente in cui la grafica ed i suoni sono coinvolgenti... Non è facile dare una risposta, ma probabilmente i videogiochi hanno sviluppato qualche preziosa strategia che potrebbe essere efficacemente adottata nel campo dell'apprendimento didattico.

Paolo Falconer  
Psicologo

Esperto in problematiche di apprendimento scolastico

# Effetto collaterale

**I disturbi fisici derivano principalmente dalla grande quantità di tempo speso davanti al videogioco e dal conseguente stile di vita sedentario. Un rapporto disturbato con il videogioco finisce per sostituire facilmente e completamente ogni altro tipo di attività, favorendo uno stato di isolamento e di individualismo che dispone all'introversione, limita l'apprendimento di utili abilità sociali e di un'adeguata intelligenza emotiva. Se si desidera che le nuove generazioni siano meno esposte ai pericoli della dipendenza c'è la necessità di un programma di prevenzione**

**L'**attività ludica include aspetti psicologici, educativi e sociali di fondamentale importanza, poiché stimola la formazione della personalità, l'apprendimento di regole e l'integrazione sociale. Per tutti questi motivi, diversi studiosi sono concordi nell'affermare che la presenza e la qualità del gioco in età evolutiva risulta cruciale ai fini di uno sviluppo armonioso ed equilibrato. Oggi il gioco è, sempre più spesso, costituito dal "videogioco" che rappresenta un'irresistibile possibilità in grado di rispondere al "bisogno ludico" sia negli adulti che nei bambini e nei ragazzi.

In tal modo, rispondendo alle richieste di una sana e naturale passione, la tecnologia moderna è entrata ormai da tempo nel mondo del gioco, non sempre però nel rispetto delle esigenze educative sociali, divenendo talvolta uno strumento di abuso o una fonte di modelli sociali negativi e perfino patologici.

Tuttavia è importante sottolineare che il videogioco, rappresentando una evoluzione tecnologica di diverse forme di gioco, possiede potenzialmente degli effetti positivi, primo fra tutti la grande capacità di catturare e mantenere l'attenzione, utilizzando contemporaneamente anche più canali sensoriali di stimolazione. Le potenzialità del videogioco, quindi, devono far riflettere sul fatto che, spesso, non è questo strumento di gioco ad essere nocivo di per se stesso, ma il suo utilizzo incondizionato e spropositato.

Pensando ai rischi dei videogiochi è inevitabile soffermarsi sulla facilità con cui si perde il controllo rispetto alla quantità di tempo trascorsa giocando. Questo comportamento incontrollato prende il nome di videoabuso e porta con sé una serie di effetti negativi a livello fisico e a livello relazionale.

Disturbi fisici derivano principalmente dalla grande quantità di tempo speso davanti al videogioco e dal conseguente stile di vita sedentario. Più frequentemente si registrano:

- Disturbi del sonno, causati dall'abitudine del soggetto di rimanere sveglia a giocare fino a tardi, sconvolgendo così il normale ritmo sonno-veglia;
- Eccessiva stanchezza, conseguenza della perdita delle ore di sonno che si ripercuote negativamente sulle prestazioni a scuola o al lavoro;
- Indebolimento del sistema immunitario, anch'esso conseguenza dell'irregolarità del sonno e provoca una maggiore predisposizione a qualsiasi tipo di malattia;
- Irregolarità dei pasti, il soggetto a volte si dimentica o salta i pasti per massimizzare il tempo investito nel gioco
- Scarsa cura del corpo
- Mal di schiena
- Mal di testa
- Stanchezza degli occhi

L'abuso di videogiochi interferisce pesantemente nella vita relazionale del soggetto: aumentando progressivamente le ore trascorse davanti al videogioco, diminuisce il tempo disponibile da dedicare alle persone significative e alla famiglia. In que-

sto modo si rovinano i rapporti tra genitori-figli, amicizie importanti e rapporti di coppia. Il tempo speso a giocare virtualmente, crescendo sproporzionatamente, finisce per togliere spazi anche alle attività connesse all'apprendimento scolastico che, se svolte, vengono praticate velocemente, con scarsa applicazione e con una stanchezza mentale (e spesso visiva) che porta ad evidenti risvolti negativi sul rendimento scolastico. Inizialmente il videogioco è un ottimo mezzo per scappare dalla realtà quotidiana, la quale perde progressivamente di interesse, finché il soggetto arriva a trascurare gli impegni sociali e familiari, scolastici e lavorativi.

D'altro canto un rapporto disturbato con il videogioco finisce per sostituire facilmente e completamente ogni altro tipo di attività, favorendo uno stato di isolamento e di individualismo che dispone all'introversione, limita l'apprendimento di utili abilità sociali e di un'adeguata intelligenza emotiva. La capacità di capire le emozioni e come esse vengono percepite dagli altri è utile per conformarsi alle richieste della vita sociale e adattarsi ai vari contesti. Lacune in questi ambiti possono portare ad importanti difficoltà di adattamento sociale.

Il quadro clinico della videodipendenza si delinea in modo completo proprio quando non si riesce più a controllare volontariamente il proprio comportamento in rapporto all'uso del videogame che spesso si associa anche ad una ricerca compulsiva di videogiochi sempre nuovi e alla moda, problema che negli adulti può produrre una vera e propria "sindrome da shopping" specifica e nei ragazzi a delle continue e assillanti richieste di acquisto nei confronti dei genitori.

Inoltre, l'attivazione psicologica e l'ossessione del videogioco possono produrre uno stato di agitazione quando non si ha la possibilità di giocare, irritazione quando si viene interrotti durante l'attività di gioco ed uno stato di insonnia o un sonno agitato in cui compaiono sogni legati ai temi proposti dai video-



giochi. A testimonianza di questo, è facile riscontrare nei bambini e nei ragazzi con videodipendenza frequenti conflitti e comportamenti aggressivi verso i fratelli e altri coetanei per aggiudicarsi più tempo davanti ai videogiochi. Il numero di adulti videodipendenti risulta in costante crescita negli ultimi anni portando con sé gravi problematiche di coppia e familiari, legate alle accuse dei coniugi di essere trascurati e al venir meno delle proprie responsabilità familiari.

Ricordiamo che i videogames sono molto coinvolgenti proprio perché consentono ai soggetti di immedesimarsi nei personaggi, sostituendo la propria identità indossando una maschera che permette loro di esprimere liberamente la propria personalità. Attraverso i videogiochi si possono sperimentare sé alternativi che ci consentono di vivere una vita parallela, spesso molto più attiva e stimolante di quella reale, così da assumere maggiore importanza rispetto a quest'ultima. La dipendenza da videogiochi concretizza il bisogno dell'individuo di uscire dalla propria vita quotidiana per trasformarsi nel personaggio virtuale, sul quale proietta tutti i suoi desideri e le sue illusioni. I videogames isolano l'individuo dal contesto sociale, quindi sono maggiormente le persone con scarsa autostima, timide e che non accettano se stesse a correre il rischio di rimanere incastrati all'interno di questo drammatico circolo vizioso. Infatti, uno dei punti-chiave della videodipendenza è la sfida tra individuo e macchina che si instaura attraverso il gioco: è profondo il bisogno di dimostrare a se stessi e all'"antagonista virtuale" il proprio valore e le proprie capacità. E' tale bisogno che riporta al gioco virtuale sempre e comunque: la vittoria rinforza la convinzione di poter nutrire l'Ego con migliori prestazioni e la sconfitta spinge al tentativo di riscattare la propria autostima minacciata dal fallimento.

Un'altra categoria particolarmente a rischio risulta essere quella degli adolescenti: a causa dei fattori psicologici caratteristici del periodo in cui si trovano, i giovani, timorosi dei giudizi altrui, tendono a preferire relazioni online e competizioni virtuali piuttosto di accettare il rischio di mettersi in gioco su un piano di realtà. La dipendenza dai giochi elettronici inizialmente colpiva prevalentemente il mondo maschile, ma sempre più le aziende specializzate stanno sviluppando videogiochi dai contenuti pensati appositamente per un pubblico femminile, all'interno del quale insieme ai consumi, crescono però anche le forme di abuso e di dipendenza. Al fine di controllare i rischi legati all'uso di videogiochi è necessario seguire alcune importanti strategie comportamentali:

1. La prima riguarda il tempo trascorso a giocare: è fondamentale stabilire un ben limitato spazio temporale da dedicare al videogioco; solitamente si consiglia di investire non più di un'ora davanti allo schermo. Nel caso dei bambini i tempi devono essere monitorati dagli adulti, soprattutto nei giorni festivi in cui è più facile perdere il controllo del tempo speso a giocare virtualmente. Inoltre è importante che i genitori valutino bene i contenuti dei videogames acquistati, evitando sempre sfide violente o eccessivamente competitive.

2. Un secondo suggerimento potrebbe essere quello di trascorrere solo una parte del tempo libero giocando ai videogames, lasciando spazio anche ad altre attività "reali" e "sociali", come lo sport e gli incontri con amici. In tal modo, si preven- gono sia i problemi legati alla sedentarietà che quelli dovuti all'isolamento sociale. Altrettanto utile è favorire l'utilizzo dei videogiochi in sfide con amici o fratelli e sorelle, in modo da rendere il gioco uno strumento di socializzazione.

3 Un attento monitoraggio dello stato d'animo del videodipendente dovrebbe essere sempre auspicabile. Riconoscere come ci si sente prima di iniziare a giocare e mentre si sta giocando consente di capire da cosa si sta sfuggendo e cosa si spera di raggiungere quando si è immersi nel mondo virtuale. Riconoscere le spinte emotive ci permette di scegliere di pas-

sare ad un'attività più costruttiva.

4. Ricordiamo che una caratteristica fondamentale di ogni tipo di dipendenza, compresa quella da videogames, è che il soggetto nega di avere un problema. A questo proposito è importante riconoscere il proprio stile di negazione, come ad es. minimizzare o giustificare il fenomeno, per poter porre le basi di un solido processo di cambiamento.

La regola migliore rimane sempre la prevenzione. Se si desidera che le nuove generazioni siano meno esposte ai pericoli della dipendenza c'è la necessità di un programma di prevenzione primaria, che si articola su due livelli principali:

- A livello di gruppo familiare: è noto il ruolo dell'ereditarietà nei comportamenti di dipendenza, legata sia a fattori genetici che di apprendimento. Le famiglie devono essere informate sull'esistenza di dipendenze da comportamento, su come riconoscerne i sintomi, sulle conseguenze che possono sopraggiungere e infine sui servizi specializzati che possono aiutare a risolvere il problema della dipendenza;

- A livello scolastico: la scuola ricopre un ruolo fondamentale nello sviluppo della socializzazione ed è il terreno di elezione per un intervento educativo ed informativo. È inoltre necessaria una sensibilizzazione di tutti coloro che operano nell'ambito della scuola.

*Cesare Guerreschi*

Psicologo - Psicoterapeuta, presidente S.I.I.Pa.C. (Società Italiana Interventi sulle Patologia Compulsive) fondatore della Comunità Terapeutica per il gioco d'azzardo patologico, già direttore del servizio di alcologia presso ospedale Lorenz Böhler

#### VIDEOGIOCHI CON EFFETTI COLLATERALI

##### Più aggressivi dopo il gioco

In America un gruppo di senatori ha proposto lo stanziamento di 90 milioni di dollari per studiare come i giochi elettronici influenzino gli atteggiamenti dei più giovani e l'American Psychological Association promuove la riduzione della violenza nei videogiochi. Questo sulla base di uno studio effettuato da alcuni ricercatori della St.Leo University, i quali hanno preso in esame tutti le ricerche condotte sull'argomento negli ultimi venti anni. La conclusione è stata che i videogame violenti incrementano il comportamento aggressivo in bambini e adolescenti. Gli studi presi in esame dimostrano come i videogiochi abbiano influenze negative sia a breve sia a lungo termine, infatti pare ci sia un incremento dei comportamenti aggressivi subito dopo aver giocato a un videogame violento anche per meno di 10 minuti. Inoltre tra 600 ragazzi di 13-14 anni, quelli tra loro che più degli altri giocavano a videogiochi violenti, risultavano essere quelli con atteggiamento più ostile nei confronti di insegnanti e autorità in genere. I patiti dei giochi elettronici erano anche quelli maggiormente coinvolti in litigi e risse con i compagni e che avevano un rendimento scolastico più scarso. A quanto emerge dalla ricerca i giocatori, in prevalenza maschi, tendono a imitare nella vita reale le azioni del loro alter ego virtuale, per esempio giocando con gli amici riproducono le mosse di karatè che "compiono" all'interno di un videogioco. Le prossime ricerche punteranno a spiegare perché molti giovani preferiscono giocare a videogiochi violenti piuttosto che giocare all'aperto e perché certe personalità sono tanto attratte da questa forma di svago, infatti coloro che sono più attirati dalla violenza nei giochi elettronici sono quelli che sono più vulnerabili agli effetti dell'esposizione.

##### Adulti più influenzati

Accanto a questo studio, che conferma tutte le preoccupazioni degli adulti nei confronti dei passatempi elettronici, ce n'è un altro che smentisce l'influenza dei videogiochi sul comportamento di bambini e adolescenti. Lo studio, condotto all'Università dell'Illinois, è il primo che si è occupato di valutare le conseguenze a lungo termine dell'esposizione alla violenza e ha seguito, per un mese, due gruppi di persone dai 14 ai 68 anni. Il primo gruppo nel corso del mese ha giocato per circa 56 ore a un violento gioco di ruolo online, mentre il gruppo di controllo era costituito da non giocatori. I ricercatori non hanno riscontrato differenze rilevanti tra i due gruppi per quanto riguarda i comportamenti aggressivi prima e dopo il mese di gioco. Il dato più sorprendente è che, mentre la preoccupazione è rivolta soprattutto ai giovani, in questo studio è emerso che i giocatori adulti erano quelli che venivano maggiormente influenzati dalla violenza nei videogiochi. Tuttavia è necessario che vengano condotti altri studi a lungo termine per poter stabilire se e in che modo la violenza virtuale influenzi effettivamente il comportamento e se succeda a tutte le età. Fonti: New York Times

# Quando il gioco non è pericoloso

**Non emergono correlazioni significative tra videogiochi e comportamenti socialmente scorretti. Il gioco digitale può essere visto come strumento di socializzazione quando si utilizza la modalità "giocare on-line" che permette ai giocatori una vera e propria collaborazione. Quanto poi alla dipendenza ed alle psicopatologie indotte troppo facilmente si dimentica che ogni attività umana, ludica e non, può degenerare e che il gioco diventa "pericoloso", ed in ogni epoca lo è divenuto, quando l'attività in questione diviene il contenitore di psicopatologie individuali o di gruppo già in essere o fortemente latenti**

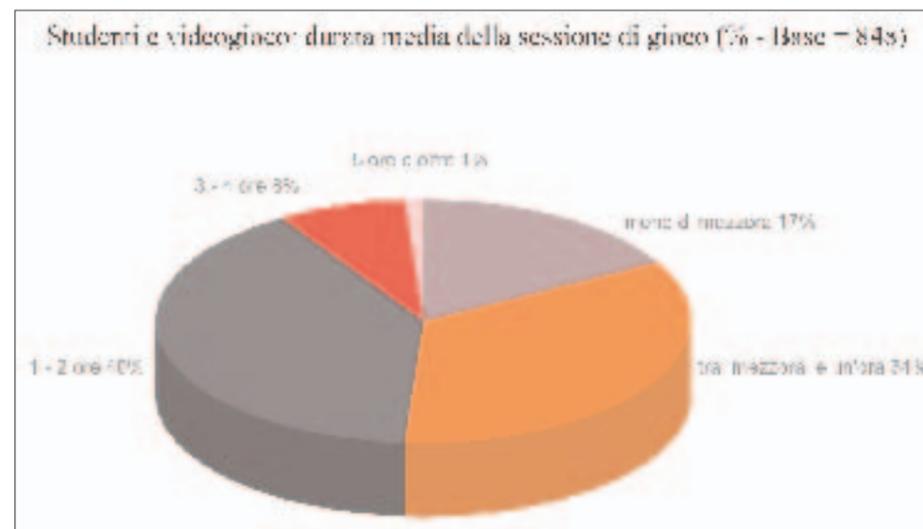
**È** ormai tempo che la psicologia professionale si occupi di videogiochi né più né meno di quanto in generale si occupa di attività mediatiche e culturali (TV, Cinema, Editoria, Teatro etc.). Abbiamo insomma a che fare con un settore che a tutto tondo può dirsi ormai inserito nel panorama della cultura contemporanea.

Con i suoi 18 milioni di videogiocatori di età superiore ai 14 anni ( nota 1 ) (9 milioni dei quali di età compresa tra i 25 ed i 44 anni), con 605 milioni di euro di fatturato nel 2004 e 13,5 milioni di pezzi software venduti, il fenomeno videogiochi si impone ormai all'attenzione dello psicologo sociale, del clinico, dello studioso dell'apprendimento e della comunicazione. Luogo intellettuale ed emotivo di sperimentazione, di creazione di nuovi linguaggi, di interazione sociale e di esplorazione del mondo, il videogioco sta dimostrandosi punto di congiunzione tra l'arte, la tecnologia, la comunicazione di massa e l'intrattenimento. Risultati sorprendenti ove si consideri che la storia di questa area mediatica non conta ancora 50 anni. E' infatti il 1958 quando W. A. Higinbotham (Brookhaven National Laboratory) realizza Tennis for Two visualizzato su un oscilloscopio. E Spacewar!, considerato ufficialmente il primo videogame della storia, figlio dello studente del MIT Steve Russell, vede la luce nel 1961. Il contesto nel quale si inserisce il videogioco oscilla tra diversi ambiti, per alcuni versi apparentemente molto distanti tra loro: tecnologia, gioco, narrazione, simulazione, arte. A fianco di un sempre crescente interesse dell'opinione pubblica di diversi paesi del mondo, con contenuti troppo spesso basati più sul sensazionalismo polemico che sulla conoscenza reale delle opere videoludiche, molte discipline stanno apprestandosi ad affrontare il mondo dei videogiochi per studiarne le caratteristiche e le potenzialità. Già oggi l'uso dei computer e dei Videogiochi nell'educazione e nell'apprendimento, è sempre più frequentemente visto, soprattutto negli

Stati Uniti, come utile integrazione dell'attività didattica. L'uso dei Videogiochi, più precisamente delle simulazioni, è stato adottato con enorme successo da alcuni reparti militari statunitensi, per condurre esercitazioni con le stesse caratteristiche delle operazioni reali, senza lo svantaggio dei rischi ad esse correlate. Ancora oggi la critica che buona parte della cultura (assai spesso molto stereotipata sul tema) pedagogica, sociologica e psicologica rivolge al mondo dei videogiochi è centrata sugli effetti che tali attività avrebbero sui ragazzi. In sintesi da più parti si sostiene che molti giochi indurrebbero comportamenti aggressivi e violenti nei giovani e promuoverebbero atteggiamenti individualistici oltre a creare dipendenza talvolta patologica. Tuttavia non emergono correlazioni significative tra videogiochi e comportamenti socialmente scorretti ( nota 2 ). Inoltre il gioco può essere visto come strumento di socializzazione, poiché soprattutto nei giochi strategici (che ad oggi coinvolgono nel nostro paese 1,8 milioni di videogiocatori), si utilizza la modalità "giocare on-line" che permette ai giocatori una vera e propria collaborazione e induce, pena la sconfitta, l'espressione delle abilità socio-comunicative di ogni giocatore anche ad un certo livello (talvolta vengono create delle vere e proprie comunità di gioco con linguaggi propri che permettono ai giovani giocatori anche una florida espressione di idee al di fuori della microcultura sociale e familiare di appartenenza). Quanto poi alla dipendenza ed alle psicopatologie indotte, spesso citate a sproposito ma certo esistenti, troppo facilmente si dimentica che ogni attività umana, ludica e non, può degenerare e che il gioco diventa "pericoloso", ed in ogni epoca lo è divenuto, quando l'attività in questione diviene il contenitore di psicopatologie individuali o di gruppo già in essere o fortemente latenti. Basterebbe pensare a fenomeni come mobbing, bullismo, gioco d'azzardo, e tanti altri ed ancor più gravi esempi si potrebbero portare, per comprendere come luoghi di lavoro,

di studio, di divertimento possano trasformarsi in veri e propri "inferni", pericolosi per la stessa sopravvivenza.

I gruppi, si sa (e la società è un grande gruppo) hanno tra le loro esigenze quella di collocare "il male" altrove, all'esterno. Hanno bisogno del capro espiatorio e lo trovano facilmente nel nuovo, nel diverso, nello sconosciuto. Si tratta di una funzione che ha i suoi aspetti positivi. "Tifa" per la conservazione, invita alla prudenza, mette al riparo da troppi facili entusiasmi. Ma gli intellettuali, i ricercatori, i professionisti, hanno invece, come singoli e come comunità, il compito di esplorare, di inda-



# Il videogioco in Italia tra pregiudizi, ansie e fraintendimenti

**La fantasia è tanto più robusta quanto più debole è il raziocinio**  
**Giovanbattista Vico**  
 (1668 – 1744)

gare, di conoscere nel dettaglio. E tale compito diventa ineludibile quando un fenomeno socioculturale assume dimensioni quali quelli di cui qui stiamo trattando.

Come può dunque la psicologia professionale rapportarsi al fenomeno videogiochi? A mio avviso i campi di intervento di indagine e di ricerca sono attualmente i seguenti:

- Area di ricerca sull'apprendimento
- Area di ricerca sulla socializzazione
- Area di ricerca clinica
- Area di interfaccia sociale

## Area di ricerca sull'apprendimento:

E' sufficiente osservare ciò che avviene naturalmente, senza alcuna strategia preordinata, per rendersi conto delle potenzialità dei videogiochi nel campo dell'apprendimento: i nostri figli, ormai anche quelli piccolissimi, di età prescolare imparano i primi rudimenti di informatica, di inglese (e talvolta di italiano) proprio attraverso le prime esperienze con i videogiochi. E' noto del resto che ad esempio la psicologia di orientamento comportamentistico ha messo a punto sistemi (pensiamo al biofeedback o all'e-learning di matrice comportamentista) che molto da vicino somigliano a certo tipo di videogiochi (quelli che stimolano i riflessi, le abilità di riconoscimento etc.).

La sfida del futuro sarà quella di creare dei nuovi modelli di apprendimento che seducano i ragazzi rendendo l'apprendimento più divertente e permettendo anche a coloro che non sono molto motivati a studiare con i vecchi sistemi di poter trovare nuove vie. Ma non solo, dovremo cercare di capire in quali ambiti, quali aree di studio, possano essere meglio apprese sul piano cognitivo, mnemonico, di organizzazione spazio temporale utilizzando strategicamente il mezzo dei videogiochi. Non sarei per nulla stupito se a seguito di accurate ricerche emergesse che alcune materie o parte di esse possono essere meglio insegnate con l'ausilio di videogiochi piuttosto che con la didattica tradizionale.

## Area di ricerca sulla socializzazione:

Sembrerà paradossale, soprattutto a chi non abbia molta dimestichezza con i videogiochi, sentire parlare di tali attività quali pratiche positive per i processi di socializzazione. Eppure non solo alcuni videogiochi propongono interazioni con personaggi gestiti dal computer che si comportano secondo la scala delle motivazioni di Maslow (dunque hanno bisogni primari ma anche più sofisticati, vogliono essere accuditi, sono permissivi, si arrabbiano possono essere sedotti o seducenti, insomma rappresentano la gamma delle emozioni umane e dunque educano all'interazione sociale) ma i videogiochi on line vanno oltre, propongono autentici processi di socializzazione. Un milione e ottocentomila italiani videogiocano on line. Si tratta di un dato molto significativo. Ed attorno ai videogiochi on line sorgono vere e proprie comunità reali, centrate all'origine su interessi comuni e specifici ma che presto si generalizzano. E nascono così meeting, incontri, amicizie, amori, insomma, esperienze di vita. Molto interessante anche la dinamica di gruppo che in tali comunità si instaura, i conflitti, la gestione dell'aggressività, i temi della leadership e del potere, le fantasie portanti o, per dirla con Bion gli "assunti di base" nei quali il gruppo si trova imbrigliato o attraverso i quali il gruppo cammina verso la sua maturazione. Credo che molto presto l'approfondimento di tutte queste tematiche potrà portare ad una nuova disciplina, la "Psicologia delle comunità virtuali" per la quale già da ora sarebbe assai utile un primo manuale.

## Area di ricerca clinica:

Soprattutto i videogiochi di ultima generazione si stanno dimostrando efficacissimi come proiettori. E' molto facile cioè, per i ragazzi immedesimarsi in un personaggio e farlo agire, metterlo in situazioni tal quali quelle da lui sperate, fantasticate, effettivamente vissute. Oggi la possibilità di gioco on line offre

anche, ad un ipotetico operatore, la possibilità di interagire e dunque di passare messaggi. Appare dunque, anche da queste semplici riflessioni, intuitivamente evidente a chiunque la potenzialità psicodiagnostica e psicoterapeutica che lo strumento offre. Già in una prima esplorazione effettuata un paio di anni fa in un ospedale pediatrico ( nota 3 ) tali potenzialità emergevano con chiarezza. Del resto ad ogni psicologo clinico è nota l'importanza dell'osservazione del gioco e dell'interazione attraverso il gioco nei processi valutativi e terapeutici di bambini e preadolescenti.

E' pur vero che l'ambito clinico è di estrema delicatezza. Richiede ricerca, procedure, protocolli, validazioni, una strada insomma tutta ancora da esplorare ma che, sono convinto, se percorsa con convinzione e dedicandoci le necessarie risorse, potrebbe essere molto promettente.

## Area di interfaccia sociale:

E veniamo all'ultimo settore nel quale la psicologia professionale potrebbe portare un utile contributo. La società vuole conoscere, sapere in modo semplice cosa mette in mano ai propri figli, se deve preoccuparsi, quali emozioni può suscitare in un ragazzo un determinato tipo di videogioco, se è adatto alla sua età e così via. Il problema è stato sentito sia dai Governi che dagli stessi produttori di videogiochi e, da un paio di anni a questa parte è stato adottato un sistema (PEGI) a livello europeo, teso a dare all'utente il minimo di informazioni indispensabili sul videogioco che acquista. Il sistema PEGI è costituito da cinque loghi, che definiscono l'idoneità del prodotto per classi d'età e sei immagini che descrivono il contenuto del prodotto. Esso fornisce una classificazione che non dipende dalla difficoltà tecnica o dalla capacità di lettura del giocatore. Il PEGI unisce un'auto-valutazione dell'editore ad un esame critico da parte di un amministratore indipendente per assicurare che la classificazione sia idonea.

La classificazione del sistema PEGI è suddivisa come segue:



Classificazione per età



Classificazione per contenuto

Sicuramente il sistema è valido e molto utile al consumatore ma la psicologia potrebbe autonomamente portare un ulteriore apporto nella direzione positiva del segnalare le potenzialità di alcuni giochi, valorizzandoli non solo nel senso "che non sono nocivi" ma, al contrario definendoli particolarmente utili ad esempio per lo sviluppo di competenze sociali, di apprendimento, etc. Potremmo cioè, e sarebbe un buon servizio per la collettività, spiegare alla società cosa sono i videogiochi, quali i limiti, quali i pericoli, ma anche quali le opportunità educative, di crescita e aiutare l'utente ad orientarsi nella varietà che il mercato propone.

**Rolando Ciofi**

Segretario generale del MOPI (Movimento Psicologi Indipendenti) e direttore responsabile della rivista periodica Simposio rivista di Psicologi e Psicoterapeuti

**D**i cosa parliamo esattamente quando parliamo di videogame? Le risposte possibili sono numerose. Per chi scrive, il videogame rappresenta la più significativa espressione culturale, mediale ed estetica dell'era digitale.

Parlare di videogame significa confrontarsi con un insieme di pratiche tecno-sociali di natura (ri)creativa. In questa ottica, la nozione di videogame rimanda necessariamente a game culture, cultura del videogame. Tale cultura consiste in una serie di testi (i videogame in quanto tali), contesti (le interazioni tra il gioco digitale e la società tout court) e pre-testi (le motivazioni che spingono milioni di individui a investire risorse temporali, economiche, cognitive e affettive nei mondi virtuali). Un dato di fatto incontestabile è che il consumo di videogame è in forte espansione sul piano demografico ed economico, ma ciononostante il fenomeno appare ancora sottovalutato, incompreso, se non addirittura temuto. La dimensione del ludus virtuale viene frequentemente connotata dai mass media in termini negativi. La retorica dominante insiste sulla presunta insidiosità del medium. Attraverso i mezzi di informazione, comunicatori, giornalisti e politici attribuiscono al videogioco la capacità di produrre assuefazione, di promuovere valori dissacranti e perfino di istigare alla violenza. Eppure tutte le statistiche mostrano che negli ultimi decenni, l'aumento esponenziale della fruizione videoludica è stato accompagnato da una consistente diminuzione della criminalità giovanile nei paesi economicamente più avanzati.

La demonizzazione del videogame non deve sorprenderci. La storia della popular culture è costellata di episodi analoghi. Romanzi popolari, fumetti, musica rock e hip hop, cinema sono stati accusati di esercitare un'influenza nefasta sulle menti dei più giovani, per quanto la corposa letteratura scientifica sugli effetti dei media non abbia mai prodotto risultati che comprovino al di là di ogni ragionevole dubbio le tesi degli 'apocalittici'. Negli ultimi quarant'anni, il videogame è stato bersaglio di critiche feroci, per quanto non siano mancati riconoscimenti importanti. Per esempio, nell'estate del 2005, il New York Times apriva ufficialmente la sezione "Arts" ai videogame che per oltre vent'anni erano rimasti confinati nella rubrica "Technology". Non si è trattata di una semplice revisione editoriale, ma di una vera e propria promozione culturale. Il fatto che il quotidiano più prestigioso e influente del pianeta abbia riconosciuto al medium digitale pieno valore intellettuale ed artistico – dirottandolo nella sezione dedicata alla letteratura, al cinema e alle arti visive – rappresenta una svolta epocale. Il messaggio è chiaro: oggi il videogame non è una mera innovazione tecnologica, ma una forma espressiva dotata di un proprio status.

All'iniziativa del New York Times ha fatto seguito quella della British Academy of Film and Television Arts (BAFTA), che nel 2006 ha definito il videogame una "forma di espressione artistica di pari importanza rispetto al cinema e alla televisione". Analogamente, nel novembre dello stesso anno, il Ministro della Cultura francese, Renaud Donnedieu de Vabres, ha pubblicamente espresso il suo pieno supporto al medium, premiando con i massimi riconoscimenti Shigeru Miyamoto, l'in-

ventore di Super Mario e annunciando una serie di iniziative atte a promuovere l'industria francese del divertimento elettronico, la cui importanza strategica viene considerata primaria per il paese.

Mentre il resto del mondo discuteva dei meriti e delle potenzialità espressive, didattiche, artistiche e commerciali del medium interattivo, l'Italia – con il pieno supporto della Germania – lanciava una nuova crociata contro i videogiochi. L'isteria collettiva causata dall'ennesimo scandalo innescato da un articolo sensazionalistico pubblicato su un settimanale a larga diffusione ha addirittura spinto il Commissario alla Giustizia della Comunità Europea, Franco Frattini, a farsi promotore di una campagna anti-videoludica a livello continentale. Come si spiega questa sorprendente differenza di trattamento tra l'Italia e il resto del mondo?

Le ragioni sono numerose, ma per ragioni di spazio ci limitiamo ad indicarne tre. La prima è che il videogame viene ancora percepito come un medium esotico. L'Italia ha infatti contribuito in modo significativo allo sviluppo di tutte le forme di espressione artistica – dalla pittura al cinema, dalla letteratura al teatro. In questo caso, tuttavia, l'apporto del genio italico è ridotto, marginale, per non dire irrilevante. L'Italia consuma molti videogiochi – è infatti il quarto paese per volume di mercato in Europa – ma sembra strutturalmente incapace di produrli. I talenti non mancano, ma lavorano tutti all'estero, negli Stati Uniti, in Inghilterra, in Canada, in Europa. Nell'ambito del game design, la 'fuga di cervelli' è particolarmente grave: a tutt'oggi, gli studios italiani si contano sulle dita di una mano e faticano a competere con l'offerta internazionale. Mancano strutture, fondi, idee. Il videogioco, in altre parole, non sembra avere alcun diritto di cittadinanza nel Belpaese. Nato negli Stati Uniti e immediatamente adottato dal Giappone e dagli altri paesi europei, il medium interattivo viene considerato dall'intelligenza italiana di ogni schieramento e scuola come espressione di una colonizzazione culturale aliena. E gli alieni, com'è noto, incutono timore. Un secondo problema, altrettanto grave, è di natura



### Gli psicologi australiani provano ad usare un videogioco per favorire nei ragazzi il superamento della depressione e di altre difficoltà psichiche

Il lavoro fatto dalla neo-nata Reach Out! Central, terapia virtuale messa a punto dall'equipe di medici australiani del Servizio di Assistenza delle Malattie Mentali e Prevenzione dei Suicidi in età giovanile. Secondo questi esperti, infatti, vestendo i panni di un personaggio da videogioco un giovane può riuscire con più facilità a curare i danni della psiche.

Impegnati dal 1999 nella ricerca di nuove forme di dialogo con i ragazzi affetti da disturbi della personalità, depressioni e attacchi di panico, gli esperti hanno avviato una campagna di informazione sul territorio e anche attraverso un sito internet (<http://www.reachout.com.au/>). Questa campagna tradizionale, però, ha avuto esito fallimentare. È così giunto per i medici il momento di sperimentare un metodo diverso, e per farlo hanno pensato di utilizzare un videogioco.

Il meccanismo è pressappoco questo: innanzitutto si passa alla realtà virtuale accedendo alla pagina web del centro. Da qui si può entrare direttamente nell'ambiente interattivo e definire subito l'umore del proprio avatar, identificandosi con uno dei dieci personaggi a disposizione. Col movimento di un cursore che appare sul display si può scegliere un avatar felice, triste, rilassato, stressato, pauroso, sicuro di sé, superficiale e serio.

Lo scopo del gioco è essenzialmente quello di dirigere il personaggio attraverso situazioni ben precise nelle quali le persone care pongono il ragazzo di fronte a decisioni di una certa criticità. L'interazione avviene all'interno di momenti propri della vita di tutti i giorni, come potrebbe essere la colazione insieme ai genitori o una festa con gli amici. Le situazioni possibili sono dieci e i livelli di difficoltà due. Il ragazzo dovrà quindi decidere, in relazione ai pensieri, alle sensazioni e ai comportamenti del personaggio scelto, di agire o rifiutare il confronto. Esattamente come se egli vivesse per un po' nella vita di un'altra persona e familiarizzasse con le sue problematiche. Via via sarà possibile tentare di cambiare l'umore, e le possibili oscillazioni verranno misurate da un metro posizionato in fondo alla schermata. Si cercheranno quindi nuove tattiche da applicare alla propria vita. Ad ogni conclusione positiva di uno scenario si guadagnano dei punti o, al contrario, si perdono. Nelle situazioni più difficili, il giocatore ha possibilità di consultare il Big Picture, un vademecum di consigli terapeutici legati a problemi di vario genere: cosa fare quando si è nervosi? Come affrontare le responsabilità? Come accettare se stessi e i propri limiti? Alla fine del gioco tutte le informazioni e le capacità acquisite saranno riassunte nell'Action Plan, una sorta di tabella a punti, un prezioso strumento di assistenza psicologica da stampare e conservare. Se l'esito della partita, della durata di 40 minuti, è stato insoddisfacente sarà possibile contattare l'help line del centro che fornisce assistenza diretta con gli psicologi nonché gli indirizzi dei centri più vicini.

Alessandra Muschella

Fonte: <http://www2.tecnicaldella scuola.it>

sociale. A differenza di altri paesi, in Italia il videogame rappresenta un motivo di forte contrasto generazionale: è sintomo di un profondo divario tra giovani e adulti. Stando infatti ai risultati della ricerca presentata nel dicembre del 2006 dall'Istituto IARD su un migliaio di studenti liceali e su circa 800 genitori distribuiti sull'intero territorio nazionale, adulti e adolescenti non videogiocono insieme. I primi hanno scarsa dimestichezza con i videogame. Li hanno conosciuti tardi – intorno ai 29 anni – e la stragrande maggioranza (oltre il 70%) di coloro che hanno tentato di manipolare joystick e mouse ha dichiarato di aver provato un senso di spaesamento. Gli adulti, in altre parole, non comprendono il fascino esercitato da avatar e poligoni sui più giovani e questa mancanza di comprensione conduce – ancora una volta – alla diffidenza, all'antagonismo, alle contrapposizioni frontali. Non deve allora sorprendere che il videogame, in Italia, sia spesso usato come capro espiatorio per problematiche che spaziano dal malessere giovanile all'alienazione, dalla violenza al lassismo. La diffusione del videogame rappresenta l'alibi perfetto per fenomeni più disparati (e disperati)

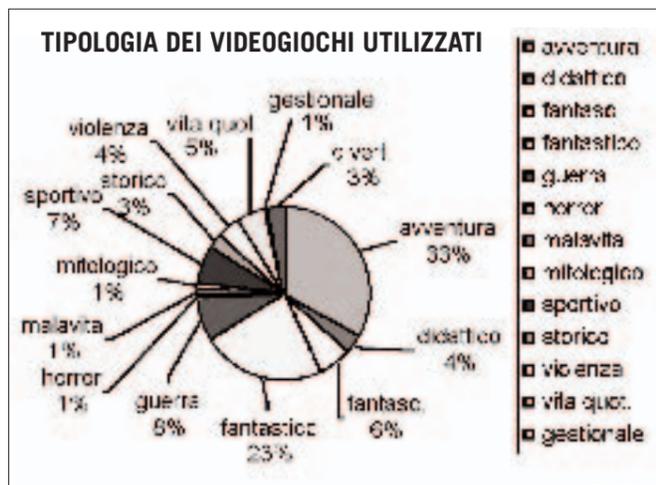
– la perdurante crisi della scuola italiana, il crescente disimpegno politico, i disturbi alimentari, i sassi gettati dal cavalcavia... Terzo, il videogame è un medium qualitativamente differente da quelli che lo hanno preceduto in quanto ridimensiona fortemente il ruolo dell'autore, trasferendo gran parte delle dinamiche di produzione testuale all'utente, una caratteristica che i critici della vecchia scuola, arroccati sulla nozione di arte come espressione di un'autorialità forte e riconoscibile – il famigerato genio romantico – non riescono né vogliono accettare. Il videogame è un'arte democratica, vivace ed accessibile, ma i mondi dell'arte tradizionali sono elitari, aristocratici e strutturati su rigide gerarchie. In un contesto socio-culturale omogeneo, tecnofobico e tendenzialmente resistente al nuovo, il videogame non può che essere percepito come elemento destabilizzante.

Mentre gli adulti non sembrano comprendere le potenzialità del ludus digitale, i giovani hanno da tempo abbracciato il medium. Fino a pochi anni fa era la macchina da presa ad accendere gli entusiasmi degli studenti universitari, che sognavano di emulare Spielberg, Scorsese o Tarantino. Oggi è il personal computer e la prospettiva di trasformare profondamente lo scenario contemporaneo a entusiasmare gli studenti, a Milano come a San Francisco. I videogame, infatti, rappresentano il terreno di sperimentazione tecnologica, culturale ed estetica più avanzata della nostra società. Si dice che siano ormai diventati parte integrante della cultura di massa. È certamente vero – in alcuni paesi più che in altri, come abbiamo visto. Allo stesso tempo, essi rimangono l'espressione più significativa di un movimento tecno-culturale trasversale. Costituiscono una vera e propria avanguardia. Nel giro di poche decadi, i videogame hanno contribuito a ridefinire l'assetto dei media tradizionali, grazie anche al prorompente sviluppo di internet. Hanno svolto un ruolo determinante nell'evoluzione delle tecnologie informatiche. Hanno inoltre reinventato la nozione stessa di 'narrazione': si parla spesso, a sproposito, di videogiochi come 'cinema interattivo'. Ma i due media, al di là di alcune affinità superficiali, presentano profonde differenze. I videogiochi sono... videogiochi.

Nonostante tutto, c'è chi si ostina a considerarli un mero passatempo infantile. Questa forma di razzismo culturale non può tuttavia fermare l'affermazione sociale della game culture. Per capire un fenomeno così complesso occorre pazienza, apertura mentale, senso critico, equilibrio e curiosità. La partita, in Italia, si preannuncia difficile, ma non impossibile.

Matteo Bittanti

Ricercatore presso la University of California, Berkeley e membro del progetto di ricerca sui videogame dell'Università di Stanford presso lo Stanford Humanities Lab.



## Videogiocare per crescere

**Studi recenti dimostrano che è possibile utilizzare i videogiochi nelle scuole per simulare e imparare ad affrontare la vita reale, con innumerevoli vantaggi e ottimi risultati. Ecco perché i videogiochi vanno capiti per sfruttarne al meglio l'enorme potenziale**

Uno studio pubblicato nel 2004 ha rivelato che i chirurghi che utilizzano tecniche mini-invasive (laparoscopia) e che passano tre ore alla settimana videogioando commettono il 37% in meno di errori e sono più veloci del 27% rispetto a chi non videogioca. «Nell'ambito della psicologia», spiega il professor Antonietti, direttore del dipartimento di Psicologia dell'Università Cattolica di Milano, «i videogiochi COTS (Commercial Over The Shelf) vengono già usati per la riabilitazione di chi ha subito lesioni cerebrali, perché la visualizzazione di un movimento attiva le stesse strutture attivate per il movimento reale. Un simulatore di volo può aiutare a riabilitare la cognizione spaziale mentre un titolo come The Sims può essere utilizzato in certi test di personalità e anche per simulare le reazioni di una persona all'interno di un contesto sociale».

Anche per questo potenziale, noto da diversi anni (basti pensare ai simulatori di volo militari), i paesi occidentali più tecnologicamente avanzati (Inghilterra e USA) stanno valutando attentamente se i videogiochi possano veramente fornire uno strumento di apprendimento in grado di risolvere soprattutto i problemi motivazionali dei sistemi di insegnamento tradizionali e univoci. «Ci sono 53 milioni di studenti negli USA e il 51% di loro sono videogiocatori», spiega Ntie Etuk, CEO della società Tabula Digita che produce Dimenxian, videogioco recentemente adottato in alcune scuole USA per insegnare l'algebra. Questo potenziale non è ovviamente passato inosservato al governo americano che ha dichiarato che i videogiochi rivoluzioneranno l'educazione insegnando tutte quelle capacità fondamentali per integrarsi nel mondo professionale moderno, dal lavoro di squadra al pensiero analitico, e definendoli la prossima grande scoperta in un testo intitolato "Harnessing the Power of Videogames for Learning".

Anche in Europa e in Italia un numero sempre maggiore di insegnanti e professori universitari ha dimostrato una crescente attenzione per questo fenomeno, caratterizzato da due trend principali che risultano convergenti: da una parte ci sono i cosiddetti videogiochi COTS, cioè videogame acquistabili in qualsiasi negozio. Dall'altra ci sono i Serious Games che invece nascono come prodotti pensati proprio per insegnare materie scolastiche oppure per addestrare professionalmente a svolgere i più svariati compiti (dalla rianimazione in sala operatoria alle situazioni di emergenza in attacchi terroristici). Nel corso del 2006, due studi sono stati pubblicati sull'utilizzo dei COTS anche nelle scuole europee: il primo, realizzato da ELSPA (l'associazione inglese degli editori videoludici) e intitolato Unlimited Learning, prende spunto da un altro studio americano pubblicato nel 2005 (A Survey of COTS games in used education) in cui vengono esaminati i metodi di insegnanti che utilizzano giochi tra cui Sim City e Zoo Tycoon nei loro corsi. Il secondo studio, Teaching With Games, è stato realizzato da Electronic Arts (il più grande editore di videogiochi al mondo) in collaborazione con ISFE (l'associazione europea dei publisher) e la società Futurelab: in questo caso sono stati selezionati gli insegnanti di 4 scuole superiori a cui è stato chiesto di utilizzare i titoli The Sims 2, Roller Coaster Tycoon e Knights of Honor per insegnare le proprie materie. I risultati sono stati sicuramente positivi visto che tutti gli insegnanti hanno utilizzato i giochi per insegnare sia materie classiche come il Francese (utilizzando una versione francese de I Sims) la fisica (con Roller Coaster Tycoon) o la scrittura creativa, oltre a introdurre nuovi concetti di apprendimento non meno importanti, come la capacità di lavorare e comunicare in gruppo, il pensiero strategico, la capacità di esprimersi e ascoltare, o ancora una versione diversa di materie classiche,

come l'idea di insegnare le dinamiche delle battaglie medievali attraverso Knights of Honor. «I videogiochi sono uno strumento eccezionale perché permettono di imparare qualsiasi cosa facendo esperienza, cioè affrontando un percorso fatto di comprensione e motivazione, in qualsiasi situazione che viene simulata», spiega il professor Antinucci, direttore della sezione Processi Cognitivi e Nuove Tecnologie dell'Istituto di Psicologia del CNR. L'altro lato di questa sfida sono i Serious Games, cioè i videogiochi che nascono come simulatori educativi: l'esperienza fallita dell'edutainment (software dedicati all'insegnamento nati negli anni '80) ha fatto capire che per insegnare non basta la grafica interattiva ma bisogna prima di tutto coinvolgere e stimolare l'utente con trame e sfide da superare. Oggi una nuova generazione di videogiochi sta nascendo nel segno della Serious Games Initiative, l'associazione che promuove questi prodotti negli USA e che organizza annualmente il Serious Games Summit conclusosi da pochi giorni, e ANGILS (Alliance for New Generation Interactive and Leisure Simulations) in Inghilterra. «L'industria dei Serious Games sta maturando», ci spiega il CEO Martine Parry, «Le istituzioni educative di molte nazioni e le aziende che operano nella Knowledge Industry, l'industria dell'addestramento professionale e della comunicazione aziendale, sono molto interessate all'idea di rendere l'apprendimento più divertente e molti sviluppatori, anche tra i più noti, si stanno dedicando a questo settore: ad esempio esiste una piattaforma multiplayer chiamata OLIVE (On-Line Interactive Virtual Environment), che può essere usata per simulare qualsiasi situazione d'emergenza da affrontare in gruppo». Questi sono solo pochi esempi, in realtà i Serious Games sono già molto diffusi e spesso vengono realizzati in progetti congiunti tra sviluppatori e Università, come nel caso di Pulse!, un simulatore di pronto soccorso per addestrare gli infermieri e i medici di domani. «Siamo partiti da un rapporto dell'Institute of Medicine che denuncia oltre 98.000 casi annuali in cui il paziente muore per un errore nella somministrazione di cure e che molti di questi errori sono legati all'impossibilità di praticare tali cure durante l'apprendimento», spiega la dottoressa Claudia L. Johnston, vice president for special projects dell'Università Texas A&M Corpus Christi. «Simulando un sistema sanitario, possiamo creare un ambiente in cui è possibile praticare senza rischi: il paziente virtuale può morire più volte senza alcuna conseguenza. Credo che in futuro progetti come il nostro giocheranno un ruolo sempre più fondamentale nel sistema accademico: le nuove generazioni di studenti devono essere attivamente coinvolte attraverso media visivi e tecnologie legate ai simulatori e quindi ai videogiochi. I docenti che non si adegueranno non sopravviveranno professionalmente».

In Italia è stato recentemente realizzato un progetto simile dall'Università Bocconi e la software house torinese Impressionware. Il videogioco ICE (Ice Cream Empire), scaricabile gratis per cellulare, serve la duplice funzione di advergaming per l'università integrando anche modelli economici reali. «L'abbiamo lanciato da poco ma è stato scaricato da oltre 10000 persone in 150 Paesi», rivela Fausto Pasotti, direttore marketing dell'Università Bocconi e ideatore del progetto, «tanto più che siamo stati contattati da venti docenti delle superiori interessati a utilizzare il videogioco nelle loro classi. Sicuramente inizia a esserci una forte apertura in questo senso anche in Italia».

Davide Sher

Giornalista specializzato

TIM - Trade Interactive Multimedia di Editoriale Duesse

# La cultura della simulazione digitale

**Il videogioco si sta imponendo come un fenomeno di massa nelle giovani generazioni ma anche nei soggetti adulti. Gli editori hanno quindi iniziato a sviluppare videogiochi adatti a un mercato più maturo. L'industria videoludica ha deciso però da alcuni anni di dotarsi di un sistema di autoregolamentazione perchè la tutela dei minori è e rimane una responsabilità condivisa tra genitori, industria e decisori pubblici**

Le statistiche più recenti dimostrano come i videogiochi stiano acquisendo un ruolo sempre più importante nel tempo libero di tutte le generazioni. Da un lato, il pubblico dei videogiocatori si sta spostando verso l'alto, con un'età media del consumatore in Italia intorno ai 28 anni e un 57% dei videogiocatori di età compresa tra i 18 e i 44 anni. Dall'altro lato, il videogioco si sta imponendo come un fenomeno di massa nelle giovani generazioni, se è vero che oggi quasi il 100% dei bambini/ragazzi italiani tra i 4 e i 17 anni utilizza più o meno frequentemente i videogiochi (fonte: GfK-Eurisko - Rapporto Annuale sullo Stato dell'Industria Videoludica in Italia 2006). Per soddisfare i giocatori più adulti gli editori hanno iniziato a sviluppare videogiochi adatti a questo mercato più maturo, ma nello stesso tempo hanno posto al centro della propria agenda la tutela dei minori da contenuti potenzialmente non adatti alla loro età. È per questa ragione che, sotto l'egida della Commissione Europea, l'industria videoludica ha deciso da alcuni anni di dotarsi di un sistema di autoregolamentazione che comporta l'adesione ad una serie di regole di condotta che vanno dalla classificazione del prodotto alla sua promozione e pubblicità, dalla previsione di una procedura di contestazione ad un impianto di sanzioni per i produttori aderenti. Il sistema, denominato PEGI - acronimo di Pan European Game Information -, è stato progettato agli inizi degli anni 2000 da un gruppo di lavoro pubblico-privato ed è attivo da aprile 2003. Il PEGI si applica a tutti i videogiochi, indipendentemente dal loro formato, sia on-line che off-line allo scopo di assicurare ai consumatori informazioni chiare e affidabili che permettano di compiere scelte di acquisto informate e consapevoli. È costituito da cinque loghi, che definiscono l'idoneità del prodotto per classi d'età, e sei immagini, che descrivono la presenza nel prodotto di contenuti non adatti ad un pubblico minore e viene applicato ai prodotti distribuiti in sedici Paesi europei, fra cui anche l'Italia. Il sistema viene spesso citato dal Commissario Europeo per la Società dell'Informazione e i Media Viviane Reding come una best practice nel settore dell'autoregolamentazione in Europa. Primo perché l'industria videoludica rappresenta l'unico segmento del comparto della produzione dei contenuti ad essersi dotato operativamente di un sistema di classificazione oltre che di ulteriori strumenti per la tutela dei minori, come i sistemi di controllo parentale presenti in tutte le console di nuova generazione. Secondo, perché il PEGI non è un sistema che si basa esclusivamente sul giudizio del produttore ma prevede una serie di controlli esterni a vari livelli da parte di soggetti terzi e indipendenti dall'industria. Se pensiamo alla procedura di classificazione, ad esempio, vediamo che il PEGI unisce un'auto-valutazione dell'editore ad un esame critico da parte di un ente amministratore indipendente, il NICAM (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media). O ancora, per quanto concerne la risoluzione di eventuali controversie sulla classificazione, è importante notare che questa è affidata ad un ente terzo denominato PEGI Complaints Board (PCB) formato da un gruppo di esperti in protezione dei minori, psicologi infantili e, più in generale, da rappresentanti di un vasto

campione della società, che può irrogare sanzioni di varia natura ai produttori. Oppure infine, il sistema prevede un ulteriore ente terzo, denominato PEGI Advisory Board, composto dai rappresentanti dei governi nazionali, che ha lo scopo di sottoporre all'industria eventuali proposte migliorative del sistema che tengano conto degli sviluppi dell'ambiente sociale e culturale di riferimento nei vari paesi europei. Alla luce dello scenario sopra delineato, dal nostro punto di vista la tutela dei minori è e rimane in ogni caso una responsabilità condivisa tra genitori, industria e decisori pubblici. Come industria siamo consapevoli della responsabilità di cui siamo investiti verso la società civile, nei suoi diversi segmenti e attori, e in particolare verso i genitori e gli educatori, e riteniamo di aver già dato ampia dimostrazione del fatto che abbiamo a cuore questa tematica. Il PEGI è sicuramente un punto di partenza e non un punto di arrivo. Auspichiamo tuttavia che si possa prendere le mosse dagli strumenti che esistono e funzionano efficacemente per ottenere un maggiore coinvolgimento delle istituzioni italiane nel miglioramento del sistema, per rafforzarne l'applicazione anche nel settore della distribuzione e per diffondere una cultura sull'uso corretto e responsabile del videogioco. Il tutto in un'ottica di piena integrazione tra l'Italia e l'Europa. Noi faremo la nostra parte, come abbiamo già dimostrato di fare in questi anni.

Andrea Persegati  
Presidente AESVI

## AESVI

Associazione Editori Software Videoludico Italiana

È l'Associazione di categoria delle principali aziende produttrici di videogiochi, di software di intrattenimento e di hardware per la fruizione dei medesimi prodotti operanti in Italia. L'Associazione nasce nel 2001 per iniziativa di un gruppo di publisher presenti sul territorio italiano con lo scopo di rappresentare, promuovere e tutelare gli interessi collettivi del settore presso le istituzioni. Alla fine del 2003 entrano a far parte dell'Associazione i tre grandi produttori di hardware per videogiochi: Sony Computer Entertainment, Nintendo e Microsoft, conferendo all'Associazione una rappresentatività pari all'80% del mercato di riferimento. AESVI conta attualmente 12 membri: Activision, Atari, Buena Vista Games, Digital Bros, Electronic Arts, Lago, Microsoft, Nintendo, Sony Computer Entertainment, Take Two Interactive Software, Ubisoft e Vivendi Games Italia ed è dotata di un Consiglio Direttivo composto da 7 membri, di un Presidente e di un Segretario Generale. A livello internazionale AESVI aderisce dal 2002 all'Associazione di categoria europea ISFE (Interactive Software Federation of Europe) con sede a Bruxelles e dal 2005 è membro del Board of Directors della medesima.

# Il videogioco come palestra

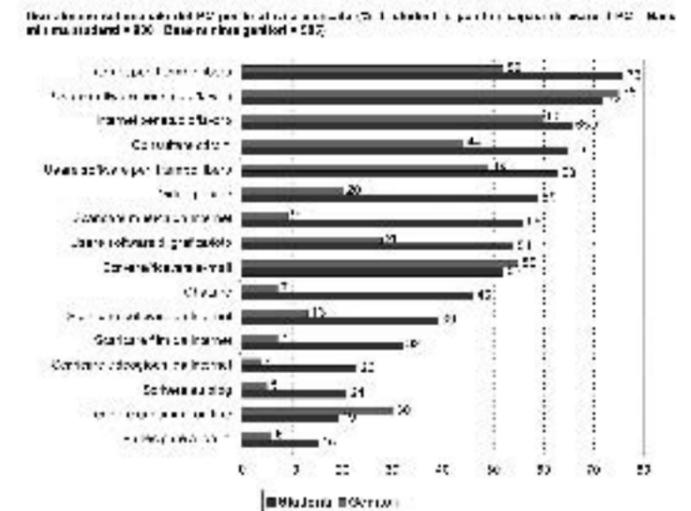
**Le nuove tecnologie, nate in origine come facilitatori delle attività dell'uomo si sono oggi talmente sviluppate da essere diventate un fattore essenziale, non solo del processo di socializzazione in generale, ma dell'acquisizione di quelle competenze comunicative che sono indispensabili a ciascuno di noi per poter vivere in mezzo agli altri**

Nella primavera del 2006 Istituto IARD ha realizzato in collaborazione con AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) una ricerca finalizzata al confronto intergenerazionale nell'uso dei supporti informatici coinvolgendo oltre 1.000 studenti di scuola secondaria di secondo grado di classi terze e quarte e circa 800 genitori, distribuiti sull'intero territorio nazionale. Il primo dato emerso - a conferma di quanto già noto e spesso divulgato anche dai mass media - è che la quasi totalità delle famiglie con giovani hanno una dotazione informatica almeno di base: il 97% degli studenti intervistati dichiara di avere un telefono cellulare di proprietà, il 94% di possedere un PC nella propria abitazione, il 91% una stampante e l'81% un collegamento a Internet (il 49% ha una connessione ADSL-ISDN). Questi dati, prevedibilmente, si accompagnano ad un alto tasso di alfabetizzazione informatica, soprattutto nelle nuove generazioni. Osservando la tabella è possibile notare come siano ridotte le quote di coloro che dichiarano di non saper usare il PC e, ancor più, quelle di coloro che non sono interessati. Tuttavia, va anche evidenziato come questi dati siano diversi tra genitori e figli: questi ultimi mostrano in modo evidente la loro maggiore dimestichezza nei confronti di uno strumento che fa parte della loro quotidianità fin dall'infanzia.

Capacità di utilizzo del computer dichiarate da studenti e genitori (% di coloro)

	Studenti	Genitori
• Saper usare	94	73
• Astenersi dall'uso	51	27
• Non essere interessati	27	29
• Non avere possibilità di accesso	2	21
• Non averne il bisogno	1	13
Casi	1022	605

Non possiamo dimenticare, infatti, che la socializzazione informatica per le due generazioni è avvenuta in stadi biografici molto diversi: mediamente a 9 anni per i figli e a 30 anni per i genitori. Mentre i primi, quindi, si sono avvicinati al PC in età ludica con finalità prevalentemente di tipo ricreativo, i secondi hanno conosciuto questo strumento in età lavorativa: i dati mostrano che per circa uno studente su due (il 45%) la prima attività svolta al computer è proprio il gioco, seguito da attività di scrittura (29%). Che questo diverso approccio iniziale abbia ripercussioni di lungo periodo, è visibile anche se si considerano le diverse attività che figli e genitori praticano con il supporto delle nuove tecnologie. Il grafico, in particolare, mette in luce una frattura generazionale. Mentre per gli studenti i dispositivi informatici sono strumenti espressivi legati all'essere, per i genitori sono strumenti legati al fare: nel caso dei figli, infatti, sono molto diffuse attività legate alla comunicazione, al tempo libero e all'informazione; nel caso dei genitori, le finalità prevalenti sono funzionali al lavoro. Il videogioco, in particolare, coinvolge una minoranza di adulti ma per i giovani non si limita ad essere il fattore che avvicina al PC durante l'infanzia, bensì è presente anche nella loro quotidianità attuale: il 60% di loro, infatti, afferma di videogiocare almeno settimanalmente. Tuttavia, ciò non significa che questa nuova forma di intrattenimento pervada e condizioni la vita dei giovani d'oggi - come, spesso, generalizzazioni improprie sulla realtà giovanile vogliono far credere. Possiamo osservare che la popolazione studentesca si compone di non giocatori per il 14%, giocatori deboli (videogiocano al massimo



una volta in settimana) per il 31%; giocatori appassionati (videogiocano 2 o 3 volte alla settimana) per il 27% e, infine, giocatori accaniti (videogiocano tutti i giorni) il 28%. Inoltre, la durata media delle sessioni di gioco non è prolungata: nel complesso, coloro che giocano tutti i giorni e per 3 ore o più sono pari al 5% della popolazione studentesca totale. Dunque: i dispositivi messi a disposizione dallo sviluppo tecnologico e la loro accessibilità hanno favorito sempre più la penetrazione delle nuove tecnologie nelle diverse aree dell'esistenza e hanno cambiato la concezione di spazio e tempo; non solo si è ampliato il ventaglio delle attività possibili, ma si sono anche trasformate le modalità con cui queste vengono praticate. Così i giovani chattano, scambiano e-mail, scrivono su forum e blog in proporzioni sempre crescenti e videogiocano con i pari. Infatti, lo stereotipo che rappresenta il giocatore come isolato e estraniato dal mondo circostante viene smentito da questa ricerca: chi videogioca lo fa per lo più con amici (presenti fisicamente o virtualmente) e il videogioco è argomento di conversazione e scambio tra pari, che sono anche maestri di gioco, fonti di informazione e di confronto fondamentali. Le nuove tecnologie, nate in origine come facilitatori delle attività dell'uomo, si sono oggi talmente sviluppate da essere diventate un fattore essenziale, non solo del processo di socializzazione in generale, ma dell'acquisizione di quelle competenze comunicative che sono indispensabili a ciascuno di noi per poter vivere in mezzo agli altri. È evidente che i genitori fanno più fatica dei loro figli a sfruttare tutte le potenzialità di tali tecnologie, proprio perché i loro processi di apprendimento sono avvenuti in assenza o nelle fasi iniziali del loro sviluppo. Per i figli la situazione è diversa. Nati in mezzo ai nuovi media, ai computer, ai telefoni cellulari, alla posta elettronica, vedono tutto ciò come componente ovvia della loro quotidianità. Puri strumenti di comunicazione, di svago o di studio che li hanno aiutati a crescere e li accompagneranno anche in futuro.

Antonio de Lillo  
Presidente Istituto IARD

Arianna Bazzanella  
Responsabile di ricerca Istituto IARD

# Mondi paralleli

**Internet in realtà è anche un ambiente in cui sperimentare nuove forme di comunicazione o per amplificare quelle del mondo reale. Nella sua globalità la rete mette a disposizione videogiochi, ma anche informazioni, progetti e straordinarie opportunità per tutti. Dall'uso di YouTube per l'inserimento di video ai nuovi sistemi di informazione e pubblicazione online che concorrono con i media tradizionali**

Lo sviluppo della rete Internet, la diffusione dei collegamenti a banda larga sempre più veloci hanno permesso la nascita di realtà alternativa a quelle reali.

Un mondo dove chiunque può costruirsi una seconda vita con nomi, sesso, professione diversi.

Sono i Massive Multiplayer Online Role Playing Game, comunità virtuali tridimensionali dove contemporaneamente migliaia di utenti differenti interagiscono fra loro.

Si calcola che circa 10 milioni di persone frequentino Lineage, Everquest, Asheron's Call, World of Warcraft, Star war Galaxies e Second Life. Quest'ultimo con i 3.000.000 utenti è diventato anche materia di studi sociologici e urbanistici presso importanti università come la Trinity University di San Antonio la University of Texas. Il progetto Second Life inizialmente partito come videogioco online si è poi sviluppato in una realtà parallela dove ognuno di noi può costruirsi un'esistenza alternativa a quella reale. Second Life ha le dinamiche di un vero e proprio mondo fisico dove nascono e si realizzano affari, divertimenti, contatti sociali, iniziative artistiche e culturali e associazionistiche. Per molti Second Life è un gioco, ma in realtà è anche un ambiente in cui sperimentare nuove forme di comunicazione o per amplificare quelle del mondo reale. Molti esempi arrivano dai politici che replicano le loro conferenze stampa in Second Life, dalla stessa agenzia Reuters, che cerca cronisti virtuali, dalle grandi aziende e perfino un'ambasciata (quella svedese) che hanno costruito virtualmente le loro sedi. Ma non solo, il sistema virtuale può essere utilizzato anche come prova per valutare l'effettiva possibilità di realizzazione di un oggetto, di un

## LA FARNESINA SU SECOND LIFE

Il mondo virtuale conquista sempre più consensi ed adesioni anche in ambito istituzionale. Ma molti blogger si dicono perplessi dal nuovo dinamismo internettiano del ministero degli Affari esteri. Piuttosto critica la Blogosfera italiana, pur con qualche distinguo. Stefano Quintarelli liquida l'iniziativa con una battuta, e gli fanno eco Mantellini, Codogno, vanz di Maestrini per Caso, Boroni: tutti perplessi sull'utilità e l'efficacia del mezzo scelto. Urban su StormedBrains si spinge oltre, parlando di spreco di "tempo, risorse e denaro". Più possibilisti Santagelo e Metitieri, che rifiutano di dare un giudizio sulla vicenda in attesa di vedere come si evolverà. La notizia segue di pochi giorni la polemica suscitata dal lancio del portale Italia.it. La sede del primo IIC virtuale è stata realizzata in riva ad un lago nella regione di Eup del metamondo. Nella struttura è già presente la prima mostra, dal titolo On the Edge of Vision: una esposizione identica era stata inaugurata (nel mondo reale) dal premier Romano Prodi a Kolkata, durante la visita in India nel febbraio scorso. In calendario ci sono già altre iniziative: nelle intenzioni del Ministero, questa novità dovrebbe consentire "di dare nuovo slancio alla promozione della creatività italiana soprattutto nei settori dell'arte contemporanea, del design, dell'architettura e del patrimonio culturale". Continua a crescere la realtà alternativa targata Linden Lab, che ormai conta più di 4.5 milioni di utenti registrati. A gennaio la Svezia aveva annunciato la creazione di un proprio consolato virtuale, mentre è della settimana scorsa la notizia che il ministro Di Pietro ha acquistato una piccola isola per costituire una sede per il proprio movimento politico. Si moltiplicano nel frattempo le iniziative commerciali di imprese reali, interessate a sviluppare i loro affari anche nel mondo virtuale: dopo Reuters e IBM, Gabetti ha deciso di creare il suo team di agenti immobiliari virtuali, mentre RatePoint ha recentemente esteso il suo meccanismo di giudizio anche alla affidabilità dei residenti su Second Life.

Luca Annunziata  
punto-informatico.it

'idea. Per esempio l'IBM usa Second Life per testare nuovi business. Nella realtà sarebbe troppo rischioso e costoso, ma grazie alla sperimentazione on-line è possibile capire le reazioni dell'utente prima di commercializzare realmente il prodotto. Anche se per alcuni rimane ancora un videogioco per altri, soprattutto giovani, è diventato un'opportunità per realizzare il proprio sogno. Il sistema fornisce ai suoi utenti gli strumenti per aggiungere al "mondo virtuale" nuovi contenuti: oggetti, fondali, fisionomie dei personaggi, contenuti audiovisivi, ecc. Tutto ciò che esiste su Second Life è creato dai suoi abitanti. Si parte creando un personaggio, lo si personalizza come si vuole, poi lentamente ci si rende conto che le esigenze cambiano e nel tempo diventa un uso più maturo che all'aspetto ludico affianca quello del business e di sperimentazione. Second Life è un mezzo dove l'obiettivo virtuale rimane comunque collegato con la realtà di ogni giorno. In Second life un utente può mettere in mostra tutti i suoi talenti e da questi se è bravo può anche guadagnare. Tutti gli utenti possono usufruire dei diritti d'autore sugli oggetti che essi creano, che possono essere venduti e scambiati tra i "residenti" utilizzando una moneta virtuale (il Linden Dollar) che può essere convertito in veri dollari americani. Con queste regole possono nascere nuove forme espressive ed imprenditoriali, dai disegni alle opere d'arte, alla grafica ecc... Fino a non molti anni fa un giovane non aveva tutte queste possibilità. Bisogna poi considerare che molti utilizzatori di second life sono degli early adopter, persone quindi particolarmente abili a muoversi online e dotati di una presenza in Rete molto attiva (ad esempio con un proprio blog). Sono pertanto gli utenti più virali in circolazione per far circolare fuori da Second Life idee, progetti e iniziative nati nel virtuale. Certo come in passato altri tipi di gioco e oggi come con altre tecnologie evolute anche questo sistema, come del resto tutta la rete Internet, può essere utilizzata modi diversi, sia da persone che vogliono fuggire dalla realtà sia da persone che vogliono sperimentare nuove possibilità. L'attenzione dei media si è concentrata per lo più sulla prima categoria mentre gli "Esperti" di internet, chi ci lavora, chi vuole sperimentare, creare nuove possibilità sono la categoria di persone da cui ci si aspetta i maggiori sviluppi. Ci sono molte aziende per esempio che attraverso Second Life trovano personale grazie alle peculiarità dell'utilizzatore che si mette in luce. In conclusione Second life è oggi uno degli spazi web più avanzati in termini di contenuti generati dagli utenti grazie alla dimensione in 3D che consente di sviluppare nuovi tipologie di relazioni. Ma ad una più attenta analisi si nota che il vero second life è oggi già internet nella sua globalità, una rete dove trovare i videogiochi, ma anche informazioni, progetti e straordinarie opportunità per tutti. Dall'uso di YouTube per l'inserimento di video ai nuovi sistemi di informazione e pubblicazione online che concorrono con i media tradizionali. La quarta dimensione è già a nostra disposizione. Basta imparare ad utilizzarla.

Marco Montemagno

Amministratore delegato di Blogosfere,  
network di blog professionali e conduttore della rubrica  
Reporter Diffuso in onda su SKYTG24

# Spazio virtuale, spazio mentale

**Lo spazio virtuale si configura oggi sempre più a immagine e somiglianza della mente umana e molti psicologici che ne hanno iniziato lo studio lo hanno definito uno "spazio psicologico". Essi si sono soffermati in particolare sulle relazioni che si stabiliscono tra le persone con il computer e con Internet, cercando poi di indagare sugli aspetti problematici**

Quando i computer e Internet hanno fatto il loro ingresso nel nostro mondo, diffondendosi rapidamente in compagnia di cellulari, forni a microonde e parabole satellitari, gli entusiasmi si sono associati ai timori che quasi sempre hanno seguito le innovazioni tecnologiche. Il potere portentoso dei nuovi mezzi generò aspettative talmente forti da alimentare un diffuso rialzo dei titoli delle Borse internazionali legati al settore tecnologico, paragonabile solo a quello che negli anni venti del novecento seguì la diffusa disponibilità della corrente elettrica per scopi industriali e domestici. L'undici settembre del 2001, tra le varie conseguenze, chiuse la bolla speculativa borsistica internazionale e consentì una visione più realistica delle nuove tecnologie. Anche i timori iniziali dettero presto origine a ricerche specifiche tese ad indagare, possibilmente con uno sguardo sufficientemente libero da pregiudizi, la così detta realtà virtuale, uno spazio dalle dimensioni prossime all'infinito costantemente arricchito dai prodotti della fantasia, dell'intelligenza, ma anche delle perversioni, dei deliri e della distruttività umana. Il cyberspazio si configura oggi sempre più a immagine e somiglianza della mente umana e molti psicologici che ne hanno iniziato lo studio lo hanno definito uno "spazio psicologico". Essi si sono soffermati in particolare sulle relazioni che si stabiliscono tra le persone con il computer e con Internet, cercando poi di indagare sugli aspetti problematici.

La relazione con il computer

Il computer è uno strumento, uno dei tanti della vita quotidiana con il compito di rendere la vita meno complicata. Pure, fantasia e timori legati al computer si sono originate sin dalle prime notizie sulla sua nascita. Nel film "2001 - Odissea nello spazio", Kubrik trasforma il computer di bordo di una astronave in uno dei più formidabili "cattivi" della storia del cinema. La relazione che si stabilisce tra computer e persona dovrebbe essere basata sulla razionalità. Molte ricerche rivelano invece che tale relazione è permeata di aspetti affettivi sostanzialmente poco o per nulla coscienti. Si possono individuare due processi psichici principali: a) la identificazione proiettiva con il PC; b) la regressione. Non è difficile comprendere il meccanismo della identificazione proiettiva con il computer.

Gli strumenti prodotti in millenni di civiltà hanno principalmente avuto il compito di migliorare le funzioni umane, e dunque, psicologicamente, le funzioni dell'Io (motricità, linguaggio, coordinamento, memoria, intelligenza, etc.). Ad esempio un mezzo di locomozione (una macchina, una bicicletta) permette di muoversi più velocemente e dunque modifica il modo di rappresentare se stessi e di rappresentare le proprie capacità. Quando si parla di computer si parla di funzioni che hanno a che fare con le capacità mentali. Ad esempio il computer ha una memoria a breve termine (Ram) simile a quella umana, ha una memoria a lungo termine (Hard Disk), ha una capacità e velocità di calcolo ed elaborazione dati (processore), ha pro-

grammi (software) con funzioni diverse che spaziano in settori molto ampi. E' facile identificare le proprie capacità tra quelle del computer, ancor più facile porre in atto una identificazione che più o meno si articola inconsapevolmente in questo modo: "il mio PC è veloce, capace, intelligente - io sono veloce, capace, intelligente". Tutto ciò può spiegare in parte i meccanismi motivazionali inconsci che sono alla base della forsennata, forse maniacale corsa tecnologica che, a ritmo di rivoluzioni ogni sei mesi, spinge di continuo in avanti le possibilità dei computer. Per quanto riguarda il meccanismo della regressione, numerosi autori hanno constatato come la relazione con il PC, tutt'altro che anaffettiva, comporta dei vissuti

La relazione con Internet

Internet è una Rete che permette a un numero elevatissimo di computer di essere in collegamento tra di loro. Nel gergo comune con il termine "navigare" si intende il passare da un indirizzo all'altro e dunque da un documento, un file, un sito all'altro. I siti on line si presentano di solito come ipertesti, ogni pagina contiene di norma dei collegamenti o link ad altre parti situati nel documento stesso o in altri punti

AFFARI ITALIANI  
IL PRIMO QUOTIDIANO ON LINE

**AFFARITALIANI.IT MANDA IL PRIMO INVIATO SPECIALE NELLA REALTÀ VIRTUALE DI SECOND LIFE**

**Second Life/ Tutti i martedì e i giovedì il nostro inviato nel mondo virtuale**

E' partito il 9 marzo scorso come inviato speciale per il quotidiano d'informazione online Affari Italiani (www.affaritaliani.it): Hunk Sands, questo il nome del giornalista, è il primo corrispondente dalla realtà virtuale di Second Life, il nuovo fenomeno di massa della rete. Avrà il compito di raccontare questo mondo e il suo successo come fenomeno meta-sociale che attrae non solo giovani, ma anche uomini d'affari e grandi aziende. Con un appuntamento bisettimanale, tutti i martedì e i giovedì su www.affaritaliani.it, il reporter accompagnerà, con un approccio pionieristico dettato dalla curiosità e dalla voglia di scoperta, tutti coloro che desiderano conoscere meglio Second Life: un reportage di viaggio vero e proprio, per raccontare dall'interno Second Life, con commenti ed esperienze personali, lungo un percorso di viaggio dettato solo dai propri istinti e desideri. Riconoscibile dai piedi scalzi, Hunk Sands ha già mandato le prime notizie dal mondo virtuale, ma la sua missione muove ancora i primi passi. Perché fare un reportage in un mondo che esiste solo nella realtà virtuale? Dice Sands: "Prima di tutto cerco di capirlo, poi di raccontarlo. Non lo vivo come un videogioco, ma come un universo nuovo, possibile, sperimentale. E siccome è nuovo, nuovi sono gli strumenti per narrarlo". Affari Italiani non è nuova a iniziative pionieristiche. "Da anni siamo attenti a cogliere e a amplificare i segnali che giungono dal mondo del Web. La Rete è viva, così come lo sono gli spunti che offre. Internet richiama attenzione, lettori e soprattutto coinvolge sempre più persone che mettono in condivisione curiosità e fantasia. Al loro fianco, da ormai 11 anni, c'è Affari Italiani, che sta già cavalcando il fenomeno di Web 2.0", commenta Angelo Maria Perrino, direttore del primo quotidiano online. Appuntamento dunque tutti i martedì e i giovedì con Hunk Sands, l'inviato speciale all'interno di Second Life di Affaritaliani.it

# Un giorno come altri

**Il mezzo informatico contribuisce a creare una distanza tra chi osserva il monitor e la realtà raffigurata dentro di esso, una sorta di icone lontane, troppo lontane per poter percepire la loro dolente umanità. Nel chiuso di una stanza, in assoluta solitudine e lontano da occhi indiscreti è possibile partecipare alle più turpi nefandezze. La rete assicura anonimato e l'anonimato tranquillizza. Il disvalore delle azioni commesse diventa quindi una costante che impedisce alla coscienza di cedere ai reali sensi di colpa**

L'imputato è un giovane accusato di aver "scaricato" e detenuto sul suo p.c. migliaia di fotografie pornografiche di minori. Il ragazzo si difende, tra l'altro, sostenendo di aver trovato le immagini in siti ove dovevano essere contenute solo fotografie artistiche e di averle "scaricate" in blocco senza neppure vederle tutte. Non viene creduto. Troppe, e troppo crude, sono le immagini, troppi gli altri elementi che smentiscono la sua versione. Sin qui nulla di particolare: è la normale dialettica processuale che si esplica in questo come negli altri processi. E, tuttavia, dopo aver terminato il processo, emessa la sentenza e depositata la motivazione, il giudice non può evitare di riflettere su alcuni aspetti della vicenda che, non interferendo in alcun modo sulla decisione assunta, lo spingono a ragionare per tentare di comprendere, da essere umano, quello che c'è dietro alla realtà processuale.

L'imputato è un giovane intelligente, laureato brillantemente e che svolge un dottorato di ricerca presso l'università. A quanto è dato capire proviene da una famiglia appartenente alla buona borghesia. Prima che iniziasse il dibattito ha avanzato una richiesta di patteggiamento chiedendo di poter definire il processo con il pagamento di una multa, così come la legge consente, ed è apparso sorpreso quando il Pubblico Ministero non ha prestatato il consenso. Nascono, allora, le prime domande, i primi spunti di riflessione. Si può dire che quel giovane abbia compreso il disvalore del fatto se ritiene di poter "chiudere" la vicenda pagando del denaro? Quale significato si deve attribuire al suo stupore per il dissenso espresso dal Pubblico Ministero? Qualche risposta viene proprio dalle dichiarazioni che l'imputato aveva reso durante il dibattimento al giudice, dichiarazioni che, in sostanza, si possono così riassumere: in ciò che ho fatto non c'è nulla di male; mi sono limitato a scaricare immagini liberamente accessibili sulla rete; di certo non sono responsabile di quello che hanno subito i bambini che sono raffigurati nelle fotografie. Il ragazzo aveva dimostrato di non

essere stato sfiorato dal sospetto che, se quelle immagini vengono diffuse, è perché nel mondo ci sono migliaia (o forse milioni) di persone che la pensano come lui e che dietro ciascuna fotografia c'è un bambino la cui infanzia è stata, per questo, violata. Viene spontaneo domandarsi come sia possibile che un simile sospetto non nasca in un giovane intelligente e dotato sicuramente degli strumenti culturali necessari per comprendere ciò che significa e cosa si nasconde dietro la pornografia infantile. Probabilmente una prima risposta a questa domanda si può trovare nelle modalità di circolazione del materiale pedopornografico e di accesso ai siti che lo pubblicano. Chi intende procurarsi questo materiale, infatti, lo può fare tranquillamente nel chiuso della sua stanza, in assoluta solitudine e lontano da occhi indiscreti, semplicemente "cliccando" sul sito e non deve più, come in passato, esporsi in qualche modo al "controllo" sociale uscendo di casa, recandosi in edicola ed acquistando le riviste pornografiche che - qualcuno lo ricorderà - non potevano neppure essere esposte per la vendita ma dovevano essere conservate all'interno e, quindi, esplicitamente chieste al giornalaio, magari in presenza di altri clienti. La rete assicura anonimato e l'anonimato tranquillizza. Inoltre il mezzo informatico contribuisce a creare una distanza tra chi osserva e scarica le immagini ed i bambini che vi sono raffigurati aiutando l'utente a non vedere i piccoli interpreti di quelle situazioni raccapriccianti come persone, con il loro carico di orrore e dolore, ma come una sorta di icone lontane, troppo lontane per poter percepire la loro dolente umanità. E' certo che la soluzione a questo problema non può essere sicuramente un ritorno al passato, perché non si può né si deve cancellare il progresso e dimenticare quanto i sistemi di comunicazione di cui si è detto abbiano contribuito allo sviluppo dell'umanità ed all'abbattimento delle distanze e delle frontiere culturali, politiche, etniche etc che imbrigliavano i popoli. Occorre, però, riflettere sull'utilizzo della

rete soprattutto quando a "navigare" siano degli adolescenti perché, se un ragazzo intelligente e colto come l'imputato di quel processo ne ha subito il fascino al punto da vedere attenuate la sua capacità di critica e giudizio, viene da chiedersi quale effetto possa avere su una personalità ancora in formazione - come tale quasi sempre priva dei necessari strumenti di autocontrollo e difesa - la possibilità di utilizzare indiscriminatamente un mezzo così affascinante. E ciò a tacere del fatto che, come purtroppo la realtà sta dimostrando, molti giovani ed adolescenti hanno, ormai, sostituito le relazioni interpersonali con il rapporto con il proprio computer e vivono in una condizione di totale isolamento persino dai coetanei mediando ogni contatto attraverso la rete o, comunque, mezzi informatici. E' ciò che sta accadendo, ad esempio, in Giappone come emerge da ricerche i cui esiti sono stati resi noti di recente. Pensare ad un adolescente solo con il proprio p.c. alla mercé degli stimoli anche negativi che ne può ricevere è cosa che non può non preoccupare.

*Annamaria Gatto*

Magistrato e Presidente della IX Sezione penale del Tribunale di Milano



della Rete. Il documento assume così una struttura che la differenzia da tutte le forme tradizionali di trasmissione del sapere. Un romanzo, un saggio, un film, una trasmissione radiofonica, una commedia teatrale hanno di solito un inizio e una fine, e un tracciato lineare che congiunge questi due punti. L'ipertesto offre con i suoi link un percorso non lineare; il documento è continuamente costruito da chi ne fruisce con la navigazione, che può dirigersi nella direzione che il momento e l'interesse detta. Le forme di comunicazione utilizzate sono le più varie, dal testo alle foto, ai

filmati, ai file sonori e musicali e altro ancora. Le fantasie e le ideazioni che possono essere generate dal contatto con la Rete possono essere diverse. Un primo tipo può essere la fantasia onnipotente di poter stabilire un immediato contatto virtuale con la totalità degli uomini, al di là dei limiti spazio-temporali della corporeità. L'identificazione proiettiva con Internet può generare dunque la fantasia di una mente potentissima in grado di raggiungere ogni luogo e persona, o, ancora, che l'intero mondo sia racchiuso nel proprio schermo, disponibile e controllabile. Contrapposto al

senso di onnipotenza è il sentimento di fragilità che può accompagnare la precarietà di una relazione basata su uno strumento tecnologico. Ogni alterazione del funzionamento, lentezza dei collegamenti, black out ecc. può determinare un senso di solitudine, la sensazione di essere esposti allo sgretolamento delle relazioni e della stessa realtà (virtuale). Internet infine facilita enormemente, grazie alla organizzazione dei siti Web per documenti ipertestuali, la proiezione della realtà e del mondo interno. Può rappresentare una nuova forma di rappresentazione dell'inconscio, intesa come parte di se stessi non conosciuta, che si desidera esplorare ma che anche in qualche modo si teme, data la sua capacità di offrire stimoli diversi e sostanzialmente imprevedibili. Navigare su Internet diventa allora molto simile al libero associare di freudiana memoria. E, come sul divano, da questo viaggio esterno/interno ci si aspetta il meglio e il peggio della realtà interna, con tutte le difese del caso.

Quando Internet diventa una trappola

I processi psicologici attivati dall'uso del computer e dalla navigazione su Internet possono essere, come si è visto, numerosi. Da tempo ricercatori e clinici si sono interrogati sulle possibili conseguenze psicopatologiche. Secondo diversi autori, l'uso di Internet favorirebbe in alcuni soggetti uno stato alterato di coscienza che ricorda il sogno. Le relazioni on line seguirebbero lo stesso destino, caratterizzate frequentemente dalla espressione di pulsioni inconse, la messa in atto di fantasie, le sperimentazioni di parti del Sé e di identità diverse da quelle abituali. È difficile sostenere che Internet sia di per sé patogena, tuttavia l'esposizione protratta agli stimoli della Rete può in alcuni casi fungere da stessor

aggiuntivo in soggetti predisposti. L'abuso di Internet viene considerato corresponsabile di importanti fenomeni dissociativi (depersonalizzazione, diffusione dell'identità, esperienze sensoriali bizzarre). Ma il fenomeno su cui si sono concentrati il maggior numero di studi e ricerche è l'*Internet Addiction Disorder*. Va chiarito che da tempo si parla di dipendenze patologiche per comportamenti specifici che non richiedono l'assunzione di sostanze chimiche, quali ad esempio il gambling patologico o lo shopping compulsivo. La dipendenza da Internet rientra in questo gruppo, detto delle dipendenze non chimiche o comportamentali. Secondo alcune ricerche i soggetti più a rischio per lo sviluppo di questa sindrome sarebbero individui tra i 15 e i 40 anni d'età, con difficoltà socio-comunicative legate a problemi psicologici e psichiatrici, sia familiari che relazionali. In particolare sarebbero maggiormente esposti all'*Internet Addiction Disorder* personalità con tratti ossessivo-compulsivi, con ritiro dalle relazioni sociali e aspetti di inibizione nei rapporti interpersonali. La Sindrome consente a queste persone di trovare un rifugio per non affrontare il disagio esistenziale. Un indicatore attendibile della dipendenza è rappresentato dal numero di ore trascorse in Internet. Esistono diversi strumenti costruiti proprio per valutare l'esistenza o meno della dipendenza. Tra gli altri si segnala l'*U.A.D.I.*, costruito e validato da autori italiani su una popolazione italiana (Del Miglio, Gamba, Cantelmi; articolo pubblicato nel 2001 sul Giornale Italiano di Psicopatologia).

Per uscire dalla rete

Negli Stati Uniti sono nati numerosi "gruppi di auto-aiuto on-line", presto fortemente criticati dato che comunque implicano lunghi collegamenti on line e soprattutto e non sembrano aver avuto successo. Test e questionari on line possono essere viceversa un primo strumento di autovalutazione del proprio rapporto con la Rete. Qualora i risultati indichino una relazione potenzialmente problematica, si può chiedere un aiuto professionale individuale o rivolgersi ad un gruppo di auto e mutuo aiuto, molto importante quando la dipendenza è nata per difficoltà di socializzare. La prevenzione è un strumento utile, come alcune semplici regole: limitare la quantità di tempo trascorso quotidianamente on line, integrare le attività on line con attività reali, non sostituire mai completamente i contatti sociali reali con quelli virtuali, richiedere un aiuto competente quando ci si sente costretti in modo incontrollabile al collegamento ad Internet.

*Fiorenzo Ranieri*

Psicologo, psicoterapeuta a orientamento psicodinamico, responsabile del Cedostar, centro di documentazione del Ser.T. di Arezzo, membro della commissione consultiva in materia di dipendenze patologiche del Ministero della Salute

**PRESENTE E FUTURO DELLA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE**  
**Convegno nazionale - Palazzo Belgrado, Udine - Sabato 3 febbraio 2007**

**Gsa**  
 GSA - GSA - GSA

Ore 09.30

- Il saluto dell'Amministrazione Provinciale al congresso da parte dell'ingegnere **Valeria Grillo** Vice Presidente del Consiglio provinciale di Udine e delegata per l'assessorato alla cultura, alle politiche linguistiche e alle pari opportunità
- Il saluto del Prof. **Furio Honsell**, Magnifico Rettore dell'Università degli Studi di Udine
- Michele Ficara Manganelli** Presidente ASSODIGITAL - Associazione Italiana Operatori Media Digital
- Massimiliano Fanni Canalis**, Dirigente Medico ASS N°4 e Direttore Scenarista di collegamento da Milano in videoconferenza con **Emiliano Tosi**, consigliere e responsabile del settore informatico G.S.A.
- Luca Lorenzetti** Presidente ANSO - Associazione Nazionale Stampa Online
- Fabio Follis**, Direttore FruitNews.it

Ore 14.15

- Roberto Zariello**, Direttore editoriale *Radio Aizo Zero* e autore dell' libro *Penso Digital*
- David D'Agostini**, Avvocato esperto in informatica giuridica e Diritto delle nuove tecnologie
- Luca Oliverio**, Responsabile progetto *Comunicazione.it*
- collegamento da **Chieti** in videoconferenza con **Simona Petaccia**, presidente G.S.A. per il centro Italia
- Angelo Perrino**, Direttore di *Affari Italiani*
- Francesco Pira**, Docente di *Relazioni Pubbliche e Comunicazione Sociale* della *Università degli Studi di Udine*
- Paolo G. Zucconi**, Psicoterapeuta comportamentale cognitivo e Presidente Vicario Nord Italia di G.S.A.

Moderatori: **Inese Giurovich**, **Carolina Laperchia** e **Carlo Tomaso Parmegiani**  
 G.S.A. - Ferrara Filiali: **Valeria Gianna**

Un momento del convegno organizzato dal GSA



### Roma - 19 marzo - Sala dei Certosini Basilica Santa Maria degli Angeli - ore 11

Proprio il giorno della festa del papà, verrà presentato il libro di Mario Campanella, **"Senza il bacio della buonanotte"** (Ed. Rubettino), che racconta il difficile rapporto fra un papà separato ed il figlio piccolo, in un cammino di incomprensioni e di lacerazioni familiari.

Alla presentazione, oltre a Mons Giuliano, parteciperanno la Vice-presidente della Camera dei Deputati, On. Giorgia Meloni, i Sen. Maria Burani Procaccini ed Antonio Gentile, l'On. Marilina Intrieri, la psicoterapeuta Maria Rita Parsi ed il Presidente dell'Associazione Figli Negati, Giorgio Ceccarelli.

Modererà i lavori, il giornalista Gianfranco Bonofiglio.

SANDRO BARTOCCIONI  
GIANNI BONADONNA  
FRANCESCO SARTORI

### DALL'ALTRA PARTE

Tre grandi medici si ammalano gravemente e raccontano la loro storia. La paura, la sofferenza, la lotta per sopravvivere. E la proposta per rifare una Sanità che curi davvero. A cura di Paolo Barnard.

### Cividale del Friuli (UD) - 24 marzo - Locanda al Castello - ore 9:00

Convegno sul tema: La malattia "dall'altra parte", quando ad ammalarsi sono gli operatori sanitari. Introduzione al convegno della Dott.ssa Grazia Sepiacci Dirigente Medico Casa di Cura Udine. Oltre alle Autorità locali e regionali, prenderanno parte vari Medici tra i quali il Prof. Francesco Sartori, Direttore Dipartimento di Scienze chirurgiche toraciche e vascolari Università di Padova, coautore del libro **"Dall'altra parte"** (Ed. BUR) insieme ai medici Dr. Sandro Bartoccioni e Dr. Gianni Bonadonna. Quest'opera ha dato spunto al convegno e in tale occasione verrà presentata con l'introduzione del Dr. Paolo Zucconi, Psicoterapeuta comportamentale e Presidente Vicario G.S.A. per il nord Italia.

Moderatore: Dott. Massimiliano Fanni Canelles  
Dirigente medico ASS 4 - Direttore Socialnews mensile DGM



### Roma - 28 marzo - Libreria "Bibli" - Trastevere Fienaroli, 28 - ore 17:30

Presentazione del libro di Harendra De Silva: **"Giochi di Potere in Guerra e Pace"** (Ed. Sideral). Da anni strenuo difensore dei diritti dell'infanzia, Harendra De Silva, docente di pediatria e già Presidente dell'Autorità Nazionale per la Protezione del Bambino, si propone, con la divulgazione di questo libro, l'obiettivo della chiusura dei carceri minorili in cui, in Sri Lanka, sono detenuti bambini fin dai quattro anni, e della ratifica di una legge che impedisca l'uso dei minori in guerra e che preveda la riabilitazione dei bambini che hanno subito abusi sempre e comunque, in carcere e fuori. Da sempre abbiamo considerato i bambini solo uomini possibili, mai uomini reali; li abbiamo relegati ad abitanti marginali di città pensate e costruite a misura dei "grandi". Oggi tutto questo non può e non deve essere più possibile, ma può e deve essere possibile consegnare all'infanzia diritti propri, originali, impegnativi.

(dalla prefazione di Massimiliano Fanni Canelles)

Relatori : Dr. Massimiliano Fanni Canelles, Dr. Paola Viero esperta UTC Ministero Affari Esteri e la Prof. Cristina Castelli dell'Università Cattolica.

### Roma - 28 marzo - Libreria "Bibli" - Trastevere Fienaroli, 28 - ore 18:30

Sarà presentato il libro di Anna Chiara Zincone : **"Amnesia"** (Ed. Sideral). Il disagio di una ventenne oggi. La solitudine, la precarietà, la paura. E una speranza. Senza furbizie, senza lusinghe, senza richiami. Il racconto di un'anima in pena con una precisa, pur se ancora intermittente, consapevolezza.

Anna Chiara Zincone ha 26 anni e vive a Roma. Si è laureata in ingegneria civile nel 2004, ha studiato canto lirico e pianoforte, si dedica alla pittura e alla musica (componere, canta e insegna). Amnesia è il suo primo romanzo

