



Rotary Club Ferrara Est
Distretto 2070

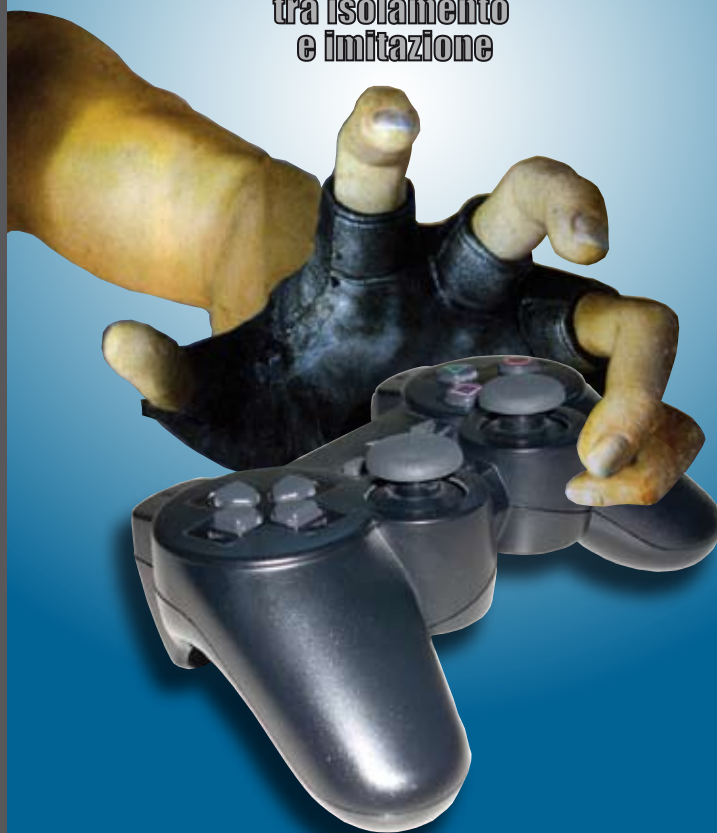


Comune di Ferrara
Città bambina

Videogiochi

**“Promuovere,
per prevenire”**

Una irrealtà
tra isolamento
e imitazione



COP.



Questo opuscolo, indirizzato a genitori ed educatori, vuole contribuire ad aiutare il bambino, il ragazzo, l'adolescente ad usare i video giochi in maniera consapevole e responsabile.

Vuole essere un invito a genitori ed educatori a conoscere la tematica in modo tale da promuovere fra i ragazzi un corretto uso di strumenti di cui oggi non si può fare a meno in quanto elementi fondamentali della nostra cultura.

Cari genitori ed educatori, una domanda tipica dei nostri tempi è:

“Giocare ai videogames fa bene o male ai nostri bambini?”

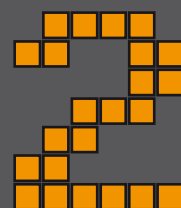
Il giudizio dipende dal contenuto e dall'uso o abuso, inteso in termini quantitativi e qualitativi. Videogiocare è un pericolo quando diviene il fine stesso della comunicazione, cioè quando diventa una forma compensatoria, sostitutiva di relazioni gratificanti e di scambi sociali.

Gli esperti concordano nel riconoscere anche un valore educativo ad alcuni videogiochi, ma i rischi legati ad un utilizzo eccessivo o scorretto dei videogiochi, soprattutto da parte dei minori, possono tradursi in conseguenze neurologiche e fisiche.

Videogiochi



PAG.



Oggi quasi la totalità delle famiglie italiane accede a internet, utilizza un personal computer o possiede una consolle da collegare all'immane televisore, aumentando sensibilmente le potenzialità di un mezzo già molto potente. Le ore che vengono quotidianamente trascorse utilizzando tali strumenti sono spesso troppe, soprattutto per il minore, che non deve essere lasciato sistematicamente da solo davanti a una consolle o ad una TV. Ciò facilita la tendenza progressiva a "farsi prendere", a dipendere dalla TV o dal videogioco, a scapito del **gioco spontaneo** e delle **interazioni sociali**.

Sappiamo che il gioco è un'attività importante, **ma i videogiochi non sono come i giochi pre elettronici**: guidano e condizionano il bambino e l'adolescente più che facilitarne la creatività e il pensiero, come accade invece per il gioco spontaneo, individuale o di gruppo.

Anche tra i giochi comuni che i bambini fanno in gruppo o individualmente, all'aperto o in casa, alcuni sono educativi ed altri pericolosi. In questo ambito però noi genitori ed educatori siamo in grado di consigliare, sventare i pericoli, proibire.

Nel caso dei videogames invece, spesso, possediamo **informazioni insufficienti e pregiudiziali** che non ci permettono di conoscere o intuire il contenuto e la natura del videogioco e quindi non guidiamo i nostri bambini nella scelta più opportuna di quelli da utilizzare.

Videogiochi

I videogiochi consentono anche di acquisire delle abilità nel campo della logica, delle strategie, dell'opportunità, delle lingue, dalle più semplici alle più complesse: e quando un giovane acquisisce una nuova capacità, desidera sempre fare quella cosa nuova (sperimentarla di continuo), perché per lui è un orgoglio, è una conquista e cresce in lui il piacere di saperla fare sempre meglio.

Questo processo, presente anche per i giochi tradizionali, nel caso dei videogiochi diviene pressoché imposto. Infatti i videogiochi sono programmati per livelli: superato il primo si può accedere al secondo e così via, affrontando progressivamente le difficoltà e acquisendo le capacità per superarle.

Inoltre, per molti, il videogioco diventa un momento che permette di allontanarsi dalle preoccupazioni, dalle frustrazioni e specialmente nei soggetti più deboli e insicuri, si manifesta il riconoscimento e l'immedesimazione in questi personaggi forti e audaci, spesso anarchici e violenti, i loro alter ego nei giochi, che li inducono a sentirsi protagonisti di una "realtà" diversa da quella in cui vivono: la realtà virtuale.

Ecco che i nostri ragazzi spesso sentono il bisogno di giocare sempre più a lungo, con giochi sempre più emozionanti, sempre più violenti, con effetti grafici sempre più affascinanti, con situazioni di sfondo sempre più fantasiose.

Parallelamente sembrano ridursi le loro capacità di esame critico della realtà.

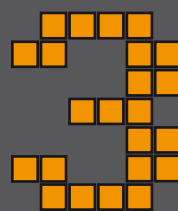
Che fare ?



Videogiochi



PAG.



PAG.



Alcuni consigli

I videogiochi e i computer vanno usati in maniera equilibrata e non devono mai sostituire il vero gioco e soprattutto gli amici della vita reale.

Trascorrete più tempo possibile vicino a vostro figlio, interagendo con lui, ma soprattutto osservandolo in azione, durante la sua attività e gioco spontaneo, in particolare nei primi anni di vita, cercando di “vedere il mondo” attraverso i suoi occhi e la sua fantasia.

Comprendete i desideri e le paure del vostro bambino; ascoltate i suoi racconti e le storie inventate. Raccontategli fiabe.

Riducete il tempo di esposizione complessivo a TV, videogiochi e computer, per un massimo di 1-2 ore al giorno intervallate da 10 o 15 minuti di pausa.

Evitate l'uso dei videogiochi la sera prima di andare a letto.

La TV e il computer devono essere posti nel luogo più visibile della casa, mai nella stanza del ragazzo, in modo che possiate sempre vedere cosa fa ed essere informati sul gioco che utilizza.

E' consigliato che stiate vicini ai ragazzi durante il gioco o magari giocare insieme; costituirà un momento di socializzazione e se dovesse esserci qualche scena un po' dura potrete spiegargliela, ricordandogli che il videogioco è un mondo surreale e fittizio.

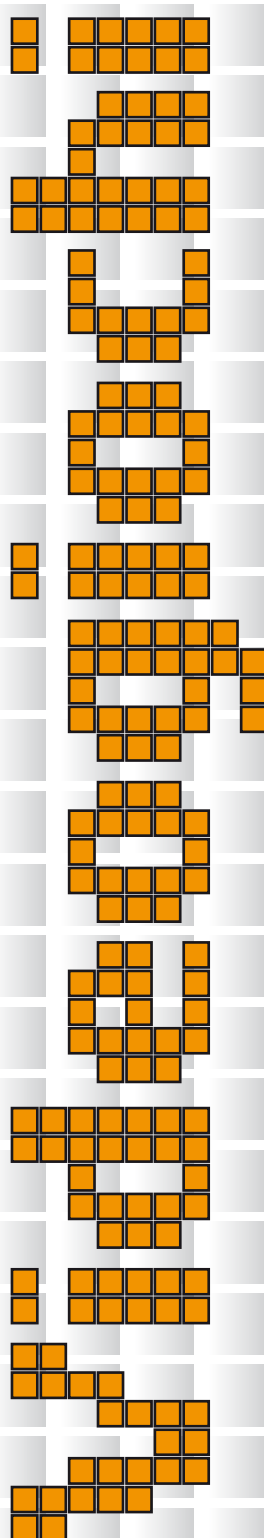
Ricordate al ragazzo di stare lontano dallo schermo almeno 50/60 cm così non affaticherà la vista.

Non permettete che il ragazzo trascuri lo studio, lo sport, la lettura e gli altri giochi spontanei e di società; anche l'ozio senza TV e videogiochi è importante.

Prima di acquistare un gioco verificate che non sia dannoso alla fascia d'età di vostro figlio.

Controllate che l'ambiente in cui il vostro ragazzo gioca sia ben illuminato, in modo da attenuare l'effetto luminoso dello schermo.

Parlate con i ragazzi a proposito della privacy, in particolar modo se usano videogiochi on line perché maggiore è la possibilità che entrino a contatto con persone adulte.



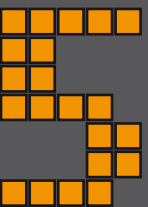
**Rotary Club Ferrara Est
Distretto 2070
2008-2009**

**Con la presente iniziativa,
pienamente condivisa con
l'Ufficio Città bambina
del Comune di Ferrara,
il Rotary Club Ferrara Est
intende sollecitare una
maggiore attenzione verso
i minori, obiettivo sempre
al centro delle azioni
del Rotary International.**

e mail:
ferraraest@rotary2070.it
citta.bambina@comune.fe.it



PAG.



PAG.



Test

SEI DIPENDENTE DAI VIDEOGIOCHI ?

- Dedichi moltissimo tempo a videogiochi (o lo faresti se non ti fosse impedito)?
- Ti addormenti a scuola o mentre svolgi altre attività?
- Trascuri le altre attività, compresi gli impegni scolastici?
- Quando puoi scegliere, preferisci videogiochi piuttosto che passare il tempo con gli amici?
- Mostri una caduta nel rendimento scolastico e un ritiro dalle altre attività (familiari, sportive, sociali)?
- Giochi di nascosto?
- Tendi ad essere annoiato o irascibile quando non puoi giocare o se ti interrompono?
- I tuoi pensieri e le tue fantasie sono spesso sul gioco, anche quando svolgi altre attività?
- Soffri di mal di testa, di schiena, dolori al collo, arrossamento agli occhi, disturbi della vista?
- Cerchi di procurarti videogiochi sempre nuovi o insisti perché te li comprino?
- Spendi (o fai spendere.....) somme considerevoli di denaro per acquistarli?
- Presenti alterazioni o anomalie nelle abitudini (alimentazione, igiene personale, funzioni fisiologiche, sonno)?

QUEL VIDEOGIOCO E' ADATTO A MIO FIGLIO?

A livello europeo dal 2003 è stato adottato un sistema di classificazione in base all'età consigliata per ciascun videogioco, con l'obiettivo di offrire a genitori, acquirenti e consumatori maggiori consapevolezza e informazione rispetto al contenuto del gioco indicandone l'idoneità per uno specifico gruppo d'età. Questo sistema, denominato Pan European Game Information (PEGI), ha lo scopo di assicurare che i minori non siano esposti a giochi non adatti al loro specifico gruppo di età ed è supportato dai principali produttori di console, e dagli editori e sviluppatori di giochi interattivi in tutta Europa.

Il sistema di classificazione è stato messo a punto dalla Federazione europea del software interattivo (ISFE) ed è sostenuto dalla Commissione europea.

IL SISTEMA PEGI

È applicato a tutti i giochi originali venduti in Italia nei negozi specializzati; è riconosciuto da tutti i giochi originali on line.

Lo si trova sul fronte e sul retro della confezione ed è composto da un numero e da un disegno: il numero indica l'età consigliata, il disegno indica i temi affrontati nel gioco.

Sono previste cinque categorie che indicano l'età a partire dalla quale è consigliato l'uso di ogni singolo prodotto.

Si va da 3+ che vuol indicare i giochi adatti per tutti a 18+ che simboleggia i giochi vietati ai minori.

3+

7+

12+

16+

18+

Risultato

SE HAI RISPOSTO SÌ A PIÙ DI TRE DOMANDE DEL TEST DIVERTITI CON I VIDEOGIOCHI, MA

• **Non giocare ai videogiochi prima di andare a dormire:** potrebbe rallentarti l'addormentamento, disturbare il sonno e ridurti le capacità della memoria e di apprendimento.

• **Scegli videogiochi propositivi e conoscitivi.** I contenuti violenti possono renderti nervoso e crearti delle difficoltà nei rapporti con gli altri. Se, nei tuoi giochi, ti impegni a fare squadra con gli altri, le tue relazioni ne trarranno vantaggio.

• **Gioca per tempi brevi, in modo da rendere al massimo ed ottenere il massimo dei risultati, facendo pause di 10-15 minuti per ogni ora di gioco e fermati definitivamente nel corso della seconda ora.**

• **Se senti crampi, dolori muscolari o articolari, disturbi alla vista: interrompi per un po'.** Il prolungarsi di questi sintomi può portare irritazione cutanea, sindrome del tunnel carpale, tendinite e affaticamento alla vista. Al verificarsi di uno dei sintomi sospendi l'attività o riposa per alcune ore.

• **Per i ragazzi fotosensibili.** La prolungata esposizione ai particolari stimoli luminosi emessi dai videogiochi possono provocarti una vera e propria crisi epilettica. Una prima protezione che puoi adottare è lo stare lontano dallo schermo luminoso del video.

• **Non dimenticare di giocare con i tuoi amici.** I videogiochi sono divertenti ma gli amici lo sono ancora di più. Le esperienze reali fanno diventare adulti, quelle virtuali no.

Accanto al bollino relativo all'età consigliata possono essere apposti anche 6 diversi simboli descrittivi di contenuto, sulla base della presenza di alcuni elementi considerati non idonei ai minori, rispetto a ciascuna fascia d'età presa in considerazione:

SIMBOLI DEL CONTENUTO



- 1 Il gioco contiene un linguaggio scurrile**
- 2 il gioco contiene elementi di discriminazione**
- 3 il gioco fa riferimento all'utilizzo di sostanze stupefacenti**
- 4 il gioco è caratterizzato da situazioni che potrebbero indurre paura nei bambini**
- 5 nel gioco sono presenti riferimenti sessuali o manifestati comportamenti erotici**
- 6 il gioco contiene manifestazioni di violenza**

PARENTAL CONTROL

Tutte le console di nuova generazione sono fornite di un sistema parental control che permette di vietare la lettura di giochi che contengono la classificazione PEGI. Tale sistema funziona però solo per giochi originali.

I SITI WALLED GARDEN

Un sito walled garden non permette l'accesso diretto ad altri siti. Non contiene banner pubblicitari elencati.

Per accedere ad altri siti è necessario uscire da un sito walled garden. Non tutti i siti per bambini purtroppo sono certificati walled garden.

I PROGRAMMI DI BLOCCO

Un programma di blocco vieta l'accesso a siti che contengono le parole predefinite. Talvolta però i programmi di blocco sono eludibili (topolino, bimbi.....).

Essi sono presenti nei nuovi browser.

Non tutti genitori però usano e conoscono i programmi di blocco per parola chiave.

I VIDEOGIOCHI SCARICATI E NON ORIGINALI SFUGGONO AL PEGI E AL PARENTAL CONTROL