

## Quando il gioco è su Internet il rischio è l'alienazione

**Pubblicato:** Lunedì 23 Novembre 2009



Parlare di videogiochi è come parlare genericamente di libri o di cinema: nella forma espressiva del videogioco, che in alcuni aspetti è considerata [anche forma artistica](#), ci sono generi completamente differenti tra loro. Esistono videogiochi educativi come giochi violenti, titoli pornografici quanto titoli salutisti, titoli musicali, titoli sociali e così via. Dire che i videogiochi siano diseducativi è, per definizione, scorretto. **Esistono giochi assolutamente inadatti ai minori, proprio per questo sono sempre accompagnati da un sistema di valutazione** che aiuta i genitori a capire se i giochi sono adatti o meno ai figli, cercando una semplice [etichetta sul retro della confezione](#).

Anche i giochi, come la tv, possono fare bene o male. Quando fanno male, però, possono fare ancora più male. Questo perché creano dei mondi in cui lo spettatore è immerso, portando a degli stimoli ripetuti che hanno la capacità dimostrata di influenzare la psiche, sostituendo la realtà. L'ultima rivoluzione dei videogiochi, in particolare, ha destato le preoccupazioni dei genitori e degli psicologi. Internet, infatti, ha portato alla diffusione estrema dei **MMORPG**, un acronimo impronunciabile per Giochi di Ruolo Online (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*). In questi giochi lo spettatore, oltre ad essere immerso in un mondo parallelo (spesso di ambientazione fantasy) si crea un personaggio, detto *avatar*, in comunicazione continua con i personaggi di altri giocatori. Migliaia di utenti possono interagire interpretando personaggi che si evolvono insieme al mondo persistente che li circonda ed in cui vivono.

Questi giochi si giocano principalmente su PC collegati a Internet, ma anche su alcune console di nuova generazione. Il titolo più celebre di questo genere è World of Warcraft, ma il settore dei MMORPG è decisamente ampio, raccogliendo almeno **1,4 miliardi di dollari all'anno**. Perché stiamo parlando dei MMORPG? Perché, al di là delle banalizzazioni, sono questi i titoli attualmente [nel mirino degli psicologi](#), e per i quali la sorveglianza dei genitori è spesso meno vigile, mentre sarebbe più utile. **A causa della relazione con altri giocatori, l'utente è spinto a passare sempre più tempo nel gioco**, per non essere "emarginato" e per accrescere la popolarità del suo personaggio. Questi titoli rischiano di essere sirene, realtà parallele che rubano tempo alla vita quotidiana.

Come evitare rischi? Vietare i giochi o vietare il collegamento a Internet non avrebbe molto senso, specialmente considerando che queste forme di intrattenimento fanno parte della cultura dei giovani. Quando si acquista un titolo per console come PlayStation o Xbox cercate il bollino PEGI sul retro, che vi assicurerà sulla presenza o meno di contenuti violenti. **I bollini PEGI hanno delle icone che ci offrono molti dettagli sui contenuti del titolo**. Una volta scongiurata la violenza, il ruolo del genitore

non termina: **controllate anche il tempo passato sui giochi**. I limiti non servono a nulla, ma è fondamentale assicurarsi che il tempo concesso ai videogiochi non sostituisca quello della socializzazione.

[Redazione VareseNews](#)

[redazione@varesenews.it](mailto:redazione@varesenews.it)