LETTO PER VOI

■ **TECNOLOGIE**

Occhio a giochi e videogiochi

«Il caso della ragazzina affetta dalla sindrome Playstation Palmar Hidradentitis non sarà l'unico e il solo. Penso che questo problema insieme ad altri si potrà ripetere se i videogames non saranno usati con un po' di buon senso». Ad affermarlo è Francesco Pira, sociologo della comunicazione dell'Università di Udine, coautore di un saggio scritto a quattro mani con il primario emerito di pediatria, Vincenzo Marrali, intitolato «Giochi e Videogiochi – dal nascondino alla console». Il libro contiene anche due conversazioni con Henry Jenkins, direttore del Comparative Media Studies Program al Massachusetts Institute of Technology e con Thalita Maligò, segretario generale Aesvi, l'Associazione editori software videoludico italiana.

«Dalle ricerche svolte per la stesura del libro – spiega Pira – emerge lo scarso controllo dei genitori sui figli ed è quindi normale che una bambina lasciata tante ore a giocare con la Playstation, come certifica il British Journal of Dermatology abbia poi bolle, vesciche e arrossamenti dovuto a un uso eccessivo del palmo della mano per il continuo sfregamento contro la console per il sudore. Il problema è aprire un serio dibattito su quale deve essere l'uso dei videogiochi».

«In questi giorni – prosegue Pira, che è anche autore di diverse pubblicazioni sul rapporto infanzia e media e coordinatore di importanti ricerche – ho letto e sentito di come le aziende si stanno attrezzando per rendere sempre più tecnologizzata la vita dei bambini sotto i 10 anni, visto che hanno catturato i pre-adolescenti e gli adolescenti, e di esperti che esprimono la preoccupazione che i bambini attraverso le nuove tecnologie possano isolarsi sempre di più. Ebbene oggi la realtà che emerge è profondamente diversa anche nel nostro paese. Sono i genitori che rischiano di non conoscere i loro figli. Da indagini fatte su campioni consistenti il 46% acquista videogames per i propri figli con sistematicità, contro il 61% dei genitori italiani. E il 49% quando acquista è accompagnato dai figli». L'appello è quello di comprendere l'universo nuovo che si apre per bambini e ragazzi. «Certo se si compra un videogioco con il quale si fa più punti uccidendo le vecchiette – spiega Pira – o si scarica da internet il videogames giapponese dove diventi campione violentando le donne in autobus, non è educativo. La conseguenza che ne deriva è che non stiamo parlando di educazione ai media in quanto strumenti, la riflessione che si apre sembra essere quella relativa alla necessità di scrivere delle nuove regole sociali per dare vita a una nuova cultura e dunque forse a un nuovo sistema di valori».

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.