

Un progetto europeo di successo e un leader dell'industria di videogiochi sono d'accordo sulla necessità di una mediazione attiva dei genitori per ridurre l'uso della violenza nei social media.

Testo: Manuel Villalobos (Safe Social Media)

Solo 1 adolescente su 3 gioca insieme ai suoi genitori.

Fonte: Safe Social Media.

La recente diffusione della nuova console portatile Sony, PS Vita, pone una volta in più in evidenza l'interesse che suscitano i videogiochi tra i bambini e i giovani. Questa forma di intrattenimento interattivo investe la maggior parte del loro tempo libero, insieme all'uso dei social network. Ciò ha portato alla sorveglianza, da parte di varie istituzioni, sui contenuti che potrebbero essere nocivi per loro durante l'utilizzo del proprio intrattenimento preferito. Su questo fronte lavora Safe Social Media (www.safesocialmedia.eu), un progetto europeo che mira soprattutto a ridurre l'impatto della violenza sugli adolescenti attraverso i social media, utilizzando una metodologia innovativa: interventi formativi basati su prove scientifiche sviluppate nelle scuole, supporto dei genitori e valutazione dell'impatto.

Attraverso il suo programma educativo, sviluppato da specialisti del settore, si promuove l'**uso positivo e responsabile** del social networking e del gaming. Senza mai perdere di vista le infiltrazioni indesiderate nei contenuti dei videogiochi, è sulla positività che vuole puntare Safe Social Media. E nell'impegno si troverà il punto di incontro con l'industria che li commercializza.

Sony: una multinazionale socialmente responsabile

Arsamong James, Consigliere Delegato di Sony Computer Entertainment per la Spagna e il Portogallo, rappresenta quella parte dell'industria dell'intrattenimento digitale che è consapevole dell'influenza dei videogiochi tra i suoi utenti.

Ha subito confermato l'adesione della sua azienda al codice PEGI, applaudito anche dal Progetto Social Media Safe, il quale mira a facilitare la comprensione immediata dei contenuti dei videogiochi e dell'età raccomandate per usufruirne. *“La bellezza di questo codice è che orienta sul tipo di contenuti che si possono avere. L'avvertimento è qualcosa di molto*

importante ,” dice Armstrong, mentre mostra una Vita PS, console portatile solo per il mercato, della quale è enormemente orgoglioso per le sue capacità di gioco “

quando e come si desidera con una macchina che introduce caratteristiche mai viste prima, oltre ad essere in grado di utilizzare applicazioni aperte ad un mondo più sociale e che sono dotate di connessione 3G

”.

Sotto questo aspetto, aprirsi a un mondo pieno di possibilità, avere tante opzioni per collegare gli utenti fra loro e ampliare l'ambito di socializzazione, potrebbe far tramontare il vecchio mito che i videogiochi portano all'isolamento. *“È già da molti anni che cerchiamo di collegare le macchine. Abbiamo capito l'interesse che l'utente ha di partecipare con gli altri, di interagire attraverso la condivisione di risultati ottenuti nei giochi e di interessarsi ad eventi online dove si trovano le persone con problemi simili”.*

Ma il concetto di socializzazione non è solo tipico dei social network. Alcuni giochi della Sony lo portano nel proprio DNA, come quelli della serie musicale SING STAR che portano il karaoke nel salone di casa nostra o i giochi di domande e risposte della serie Buzz. Sono questi i giochi che invitano a uno svago sano nel gruppo di amici o tra genitori e figli, oltre ad aprire opportunità di apprendimento culturale. La combinazione di intrattenimento ed educazione è proprio la ricetta ideale che Safe Social Media intende assumere come progetto per promuovere l'utilizzo dei videogiochi in famiglia. Sergio Chiarla, formatore di Safe Social Media sottolinea che la “

chiave

per una formazione equilibrata è che i genitori giochino con i figli. Nel gioco, i nostri figli ci mostrano e condividono valori e atteggiamenti che noi come genitori abbiamo bisogno di conoscere per orientarli meglio”.

Videogiochi per tutti

Oltre ai giochi chiaramente identificabili come “adatti”, è sempre possibile che si possano nascondere dei contenuti negativi per lo sviluppo personale. Armstrong difende la sua posizione, pur riconoscendo che se c'è violenza in alcuni giochi, *“molto meno è il denominatore comune. Il 95% delle vendite di giochi, per non dir di più, non corrisponde a giochi violenti. Ce ne sono, come per esempio gli sparatutto che fanno molto rumore. Ma soprattutto abbondano giochi per bambini di sport, di puzzles, di corse. I giochi di violenza sono in numero minore*

”.

La verità è che ci sono i detrattori di videogiochi, che si attaccano all'argomento della violenza per costruire le loro critiche. Armstrong preferisce concentrarsi sul lato positivo di ciò che fanno aziende come la sua per ricordare l'impegno di Sony per i giochi il cui scopo non è solo divertire, ma anche educare. *“Più di ogni altro paese, abbiamo indirizzato i nostri obiettivi ad un pubblico di età compresa tra gli 8 ei 14 anni, al fine di offrire giochi che combinano divertimento con apprendimento. Play English PSP è un buon esempio di questo intrattenimento educativo a partire da un'avventura di detectives nella quale si rende necessario imparare l'inglese.*

Abbiamo progetti per proseguire lo sviluppo di giochi di questo tipo, perché l'educazione deve essere presente anche nei videogiochi ”.

Parlare e giocare con i propri figli

L'importanza di un cambiamento del contesto culturale, come sostiene il progetto pan-europeo Safe Social Media, è anche sottolineato da James Armstrong. In particolare per ciò che si riferisce ai benefici portati dal fatto che i genitori giochino con i propri figli. *“È un modo diretto per conoscere il tipo di gioco che piace loro, ed è il più vicino per condividere insieme un momento di svago. I genitori che hanno 40 o 50 anni sono ora più consapevoli di ciò”*.

Tuttavia, i risultati delle 7.000 indagini effettuate presso gli adolescenti dai ricercatori Safe Social Media (4.700 risposte in Italia) mostrano che il 72% dei genitori non ha mai, o quasi mai, condiviso una partita di videogiochi con i propri figli. Inoltre, nonostante la folta documentazione che raccomanda la mediazione attiva degli insegnanti, lo stesso studio condotto nel 2012 ha constatato che solo 1 figlio su 2 riceve consigli dai propri genitori sull'uso da fare di Internet e dei videogiochi. Una situazione che Social Media ha in animo di invertire in tutte le famiglie, e lo stesso Armstrong potrebbe diventare un modello da seguire: *“Ho sempre giocato con i miei bambini e mi sono davvero divertito”*.

IN PROFONDITÀ

Sicurezza Social Media: orientamento positivo

Anche se le statistiche di vendita in Spagna confermano che la maggior parte dei giochi non contengono scene di violenza, una percentuale non minore di bambini e giovani utilizzano giochi con contenuti nocivi. Come riconosce Armstrong, consigliere delegato di Sony Computer *“ci sono molti minori che accedono a titoli per maggiori di 18 anni”*. Gli sforzi per informare adeguatamente ed evitare queste situazioni sono stati raddoppiati negli ultimi anni su diversi fronti. In questo è attiva l'iniziativa privata di sicurezza Social Media (www.safesocialmedia.eu), una piattaforma educativa creata per promuovere l'istruzione e la formazione degli adolescenti ad un uso responsabile dei social media (social network e videogiochi) e che concentra i propri sforzi a collaborare alla diffusione di un buon orientamento preventivo per il miglior utilizzo dei contenuti in queste aree. Senza scadere nell'indottrinamento, con un atteggiamento costruttivo, con metodi pedagogici e l'appoggio di specialisti, l'azione di questo progetto finanziato in parte con fondi della Commissione europea, si svolge in 35 scuole in tutta Italia. La metodologia utilizzata passa attraverso una precedente indagine su studenti tra i 12-16 anni che rispondono anonimamente a domande relative ai loro propri stili di vita e al tempo trascorso sui videogiochi e Internet.

Il passo ulteriore è composto da sessi
oni condotte da un formatore esperto, con la partecipazione di tutta la classe e con la possibilità di riflettere e interagire insieme con lui. D

a

ll'esperimento svolto in ciascuna scuola si elaborerà una relazione per genitori ed insegnanti, nella quale raccogliere le conclusioni circa le reazioni dei giovani, e come possono influenzare il loro carattere e gli stili di vita.

Per ulteriori informazioni sul progetto:

comunicazione@davide.it

mvillalobos@intermediaconsulting.org