



# VIDEOGAMES

## GUIDA PRATICA PER GENITORI 1.0

START GAME

EXIT

A CURA DI: LUCA PISANO, VALERIA CADAU,  
GIORGIO MARRAS E IRENE URRAI

# PREMESSA

**I**l mondo dei videogiochi è ormai parte integrante della vita quotidiana di numerose famiglie italiane. Nonostante rappresentino un'importante fonte di divertimento e in alcuni casi anche di apprendimento perché stimolano la creatività e le abilità cognitive, possono purtroppo diventare un serio problema. Pensiamo ai casi di bambini e adolescenti adescati online o che trascorrono molte ore al giorno immersi in un videogioco al punto da non riuscire a dedicare le loro energie ad altre attività. Oppure alla richiesta, talvolta insistente, di "shoppare", di acquistare cioè estensioni del videogioco che migliorano la parte estetica del personaggio o le sue abilità.

Per i genitori, talvolta privi d'informazioni sulle caratteristiche e proprietà dei videogiochi, non è sempre facile valutare i rischi e comprendere se sono adeguati all'età e alla maturità dei propri figli.

Non avendo il tempo e spesso neanche le competenze per testarli, possono assecondare le richieste dei figli e dare il permesso di giocare senza avere compiuto una corretta valutazione.

Un altro elemento che complica e rende sempre più difficile la valutazione è che il mondo dei videogiochi è in costante espansione.

Esistono infatti videogame di tutti i generi, dai puzzle, ai giochi di costruzione, dalle battaglie (soprattutto) agli scontri fisici (picchia duro), dalle simulazioni di guida e sportive ai giochi horror, di sopravvivenza o d'azione, talmente realistici e complessi da potere essere paragonabili ai film.



Intanto sempre più bambini e adolescenti sono esposti a contenuti violenti, sessuali e devianti (come la legittimazione all'uso di droghe, la normalizzazione dello spaccio o della commissione di altri reati) che spesso gli adulti ignorano.



**P**er tutti questi motivi abbiamo pensato di costruire una Guida per genitori che ha la finalità, fornendo utili informazioni per la comprensione delle caratteristiche e proprietà dei videogame, di consentire la valutazione dei potenziali rischi e pericoli ma anche delle eventuali proprietà positive. Uno strumento di facile consultazione in cui sono riportate informazioni schematiche su ogni videogioco. E soprattutto in continuo aggiornamento. Dopo 1.0, seguiranno le successive versioni che permetteranno di acquisire nuove informazioni su altri videogame. Con l'ausilio di questa Guida i genitori potranno pertanto approfondire la conoscenza su una delle attività che sempre più appassiona i bambini e gli adolescenti e co-costruire con loro un ambiente virtuale sicuro, in grado di favorire percorsi ludici di crescita e socializzazione.

Al fine di rendere più agile la consultazione della Guida, per ogni videogioco sono state fornite sintetiche informazioni sulle tematiche e i contenuti trattati, sulla fascia di età raccomandata (PEGI), sul tempo consigliato di utilizzo quotidiano, sui rischi e pericoli e sulle eventuali proprietà positive.

In questa edizione 1.0 della Guida, saranno analizzati alcuni videogiochi PEGI 18+, sconsigliati ai minori di anni 18 ma spesso giocati anche da bambini e adolescenti, ovvero: GTA V, Call of Duty Modern Warfare e Assassins's Creed Odyssey.

Inoltre, segnaliamo che esiste una stretta correlazione tra videogame e youtuber. Molti bambini e adolescenti acquisiscono, infatti, informazioni sulle caratteristiche e proprietà dei videogiochi seguendo online i famosi youtuber che talvolta veicolano messaggi e contenuti non sempre adeguati. Per questo motivo abbiamo indicato per ogni videogame gli youtuber di riferimento, al fine di fornire ai genitori un'ulteriore fonte di approfondimento per conoscere il mondo giovanile.

Ricordiamo infatti che senza interesse e passione per le loro attività, non si può costruire la fondamentale alleanza genitore-figlio capace di favorire la trasmissione di contenuti educativi.

Per questo motivo la Guida ha anche l'obiettivo, fornendo nuovi contenuti da discutere con i giovani, di rafforzare la funzione genitoriale. Essere genitori nel secondo millennio significa infatti interessarsi alla vita virtuale dei giovani, facendo lo sforzo di "digitalizzare" i pensieri.



# COSA È IL PEGI?

Come indicato dal report annuale redato da IDEA - (Italian Interactive Digital Entertainment Association, 2020), i videogiochi sono amati in tutte le fasce di età: oltre 17 milioni italiani di età compresa tra i 6 e i 64 anni li utilizzano quotidianamente. Questo dato evidenzia che, al contrario di quanto si possa pensare, i videogame non rappresentano esclusivamente un passatempo per bambini o per ragazzi.

Come tutte le forme di svago e di intrattenimento, - libri, film, serie tv -, anche i videogiochi si rivolgono ad un pubblico diversificato in base all'età.

Per questo motivo è stato introdotto il PEGI (Pan European Game Information), il metodo di classificazione dei videogame valido in 38 Paesi Europei, compresa l'Italia. Un utile strumento che aiuta i genitori ad adottare decisioni

informate sull'acquisto dei videogiochi, in quanto fornisce un rating sui contenuti in base all'età e non alla difficoltà del gioco.

Il PEGI si articola in 5 categorie, in base all'età consigliata:



Il PEGI prevede l'analisi e valutazione di 8 descrittori di contenuto che segnalano l'eventuale presenza di: linguaggio forte, discriminazione, droga, paura, gioco d'azzardo, sesso, violenza e acquisti in game

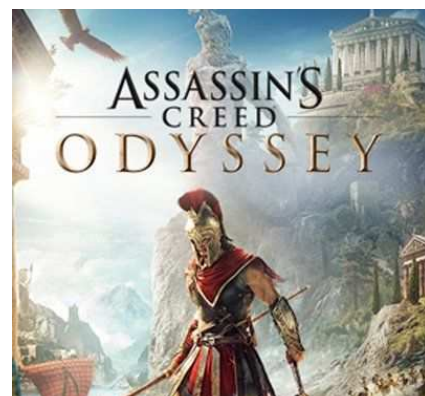
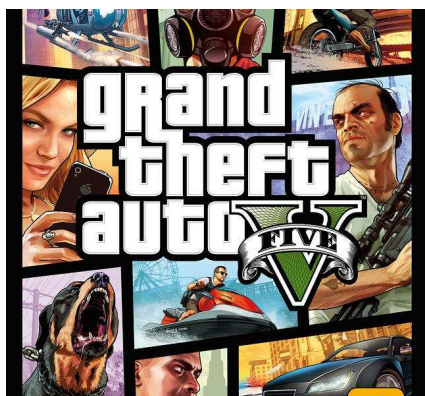


Per maggiori info visitare: <https://pegi.info/it>

# Videogiochi PEGI 18+

VIDEOGIOCHI VIOLENTI: PROPRIETÀ E CARATTERISTICHE

IN QUESTO NUMERO...



## COSA È IL PEGI 18+

**I** videogames sono una forma di intrattenimento apprezzata da tutte le fasce di età e non solamente dai più piccoli. Basti pensare che l'età media dei videogiocatori è di circa 34 anni e che i giocatori sopra i 18 anni costituiscono il 70% del totale (Digital Bros, 2020).

Per questa ragione non deve sorprendere che numerosi videogiochi siano pensati e rivolti esclusivamente a un pubblico adulto e maturo. È il caso dei videogiochi PEGI 18+.

I PEGI 18+ si applica quando la violenza raggiunge un livello estremamente intenso

con la rappresentazione di omicidi o di violenza nei confronti di personaggi indifesi, come donne, bambini e animali oppure l'utilizzo di droghe e alcol, il gioco d'azzardo e i contenuti sessuali espliciti.

# GRAND THEFT AUTO V



**CONTENUTI:** criminalità, violenza, sesso, droga e alcool

## TRAMA

Grand Theft Auto V, conosciuto come GTA V, è un videogioco pubblicato dalla Rockstar Games nel 2013.

GTA V è un open world d'azione incentrato sulla criminalità e l'illegalità, specificatamente pensato e sviluppato per un pubblico adulto. Nella modalità giocatore singolo (offline), si dovrà seguire una storia che ripercorre le vicende di tre criminali: un ex rapinatore di banche, un gangster e un tossicodipendente sociopatico e omicida.

La maggior parte delle missioni richiedono al giocatore di commettere un reato come: furti, spaccio, rapine, rapimenti e omicidi.



## FASCIA DI ETÀ CONSIGLIATA

Dai 18 anni in su

## TEMPO CONSIGLIATO DI UTILIZZO QUOTIDIANO

Non adatto a bambini e adolescenti.

Nel caso che sia comunque dato il permesso di giocare, si consiglia ai genitori di rimanere presenti durante il videogame per supervisionare i comportamenti dei propri figli e di limitare il più possibile il tempo di esposizione.



## RISCHI E PERICOLI

### LINGUAGGIO FORTE

Tutte le conversazioni all'interno del gioco includono almeno una **parolaccia**. Sono presenti **insulti** di diverso tipo, compresi **insulti razzisti**, e **dialoghi e canzoni volgari con contenuti sessuali espliciti**.



### VIOLENZA

Una delle caratteristiche principali del gioco è la **violenza**, presente in quasi tutte le missioni.

Il giocatore dispone di un arsenale di armi diversificato, realizzate in modo realistico.



Inoltre, la caratteristica open world offre al giocatore la possibilità di muoversi liberamente nel mondo del videogioco e commettere furti, rapine, omicidi, stragi e atti violenti. Nel gioco è possibile assistere ad alcune scene forti come **pestaggi, uccisioni violente e torture**.

Ad esempio, in una scena (mostrata nell'immagine a sinistra) un personaggio prende a calci un uomo alla testa fino a ucciderlo.





Inoltre il giocatore ha la possibilità di manifestare ulteriori comportamenti violenti al di fuori delle missioni della storia principale.

Ad esempio, guidare lungo i marciapiedi falciando i pedoni. Ma può anche scegliere di effettuare attività non violente come giocare a tennis e golf o praticare il paracadutismo.

## CONTENUTI SESSUALI ESPLICITI

Un altro degli elementi che caratterizza GTA è l'elevata presenza di contenuti sessuali.

Il giocatore ha la possibilità di pagare le prostitute per avere dei servizi sessuali o andare in uno strip club.



## DROGA E ALCOOL

L'uso di droghe si verifica diverse volte nel gioco, in particolare **cocaina e marijuana** ed è possibile **far ubriacare il personaggio del gioco**.

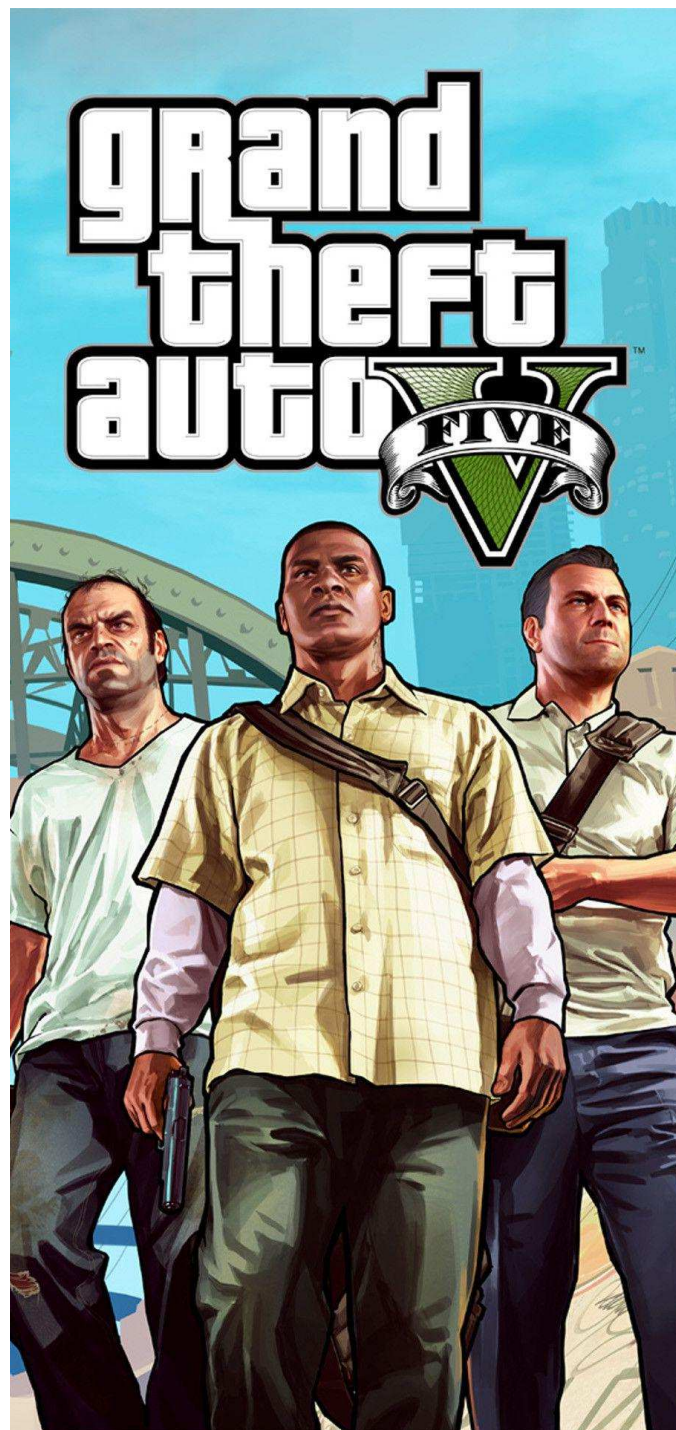


## PROPRIETÀ POSITIVE

Il videogioco non è adatto per bambini e adolescenti. Come anticipato, GTA V è un gioco dichiaratamente dedicato a un pubblico adulto, le cui trame e dinamiche sono costruite e pensate per gamer maturi. Difatti, il modo in cui GTA V affronta e racconta l'illegalità e la criminalità è molto realistico e crudo. Gli sviluppatori hanno trascorso anni per creare le missioni, le conversazioni, le trasmissioni radio e addirittura le pubblicità presenti nel gioco.

Tutti questi elementi compresa la violenza, rappresentano delle parodie e delle forti critiche su eventi politici e culturali del mondo reale.

Questo aspetto difficilmente può essere compreso da un bambino o un ragazzo perché è apprezzabile solamente da pubblico adulto, dotato di pensiero critico.



## YOUTUBER E VIDEOGAME

Ivanosark , Bstaaard, ZAdry96, supergashbell.



# CALL OF DUTY

## MODERN WARFARE



**CONTENUTI:** violenza, combattimenti, soprattutto in prima persona

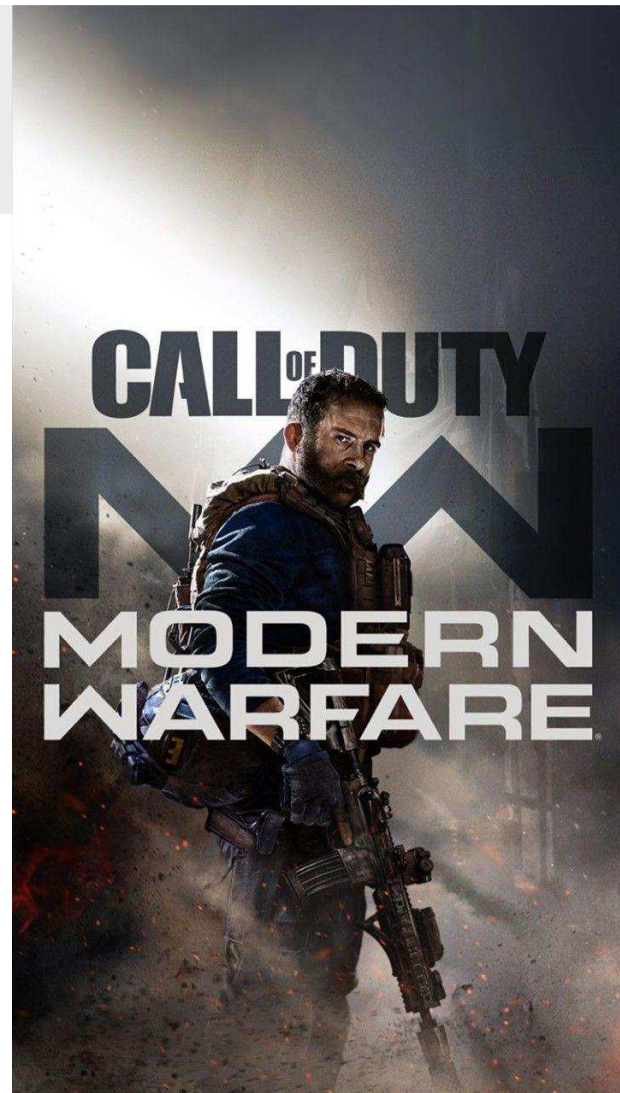
### TRAMA

Call of Duty (COD) è una serie di videogiochi, pubblicata dall'Activision Blizzard, di tipo sparatutto in prima persona con un'ambientazione bellica.

Esistono numerose edizioni del gioco. Call of Duty Modern Warfare, una delle ultime uscite, è anche tra le versioni più giocate e conosciute.

In Call of Duty Modern Warfare il giocatore viene catapultato in Medio Oriente, in un paese arabo fittizio devastato dalla guerra.

La storia di Modern Warfare è caratterizzata da un complesso intreccio politico: sono presenti i ribelli che lottano per liberare il paese dall'occupazione russa, i terroristi, i russi e gli americani che hanno forti interessi nel paese.

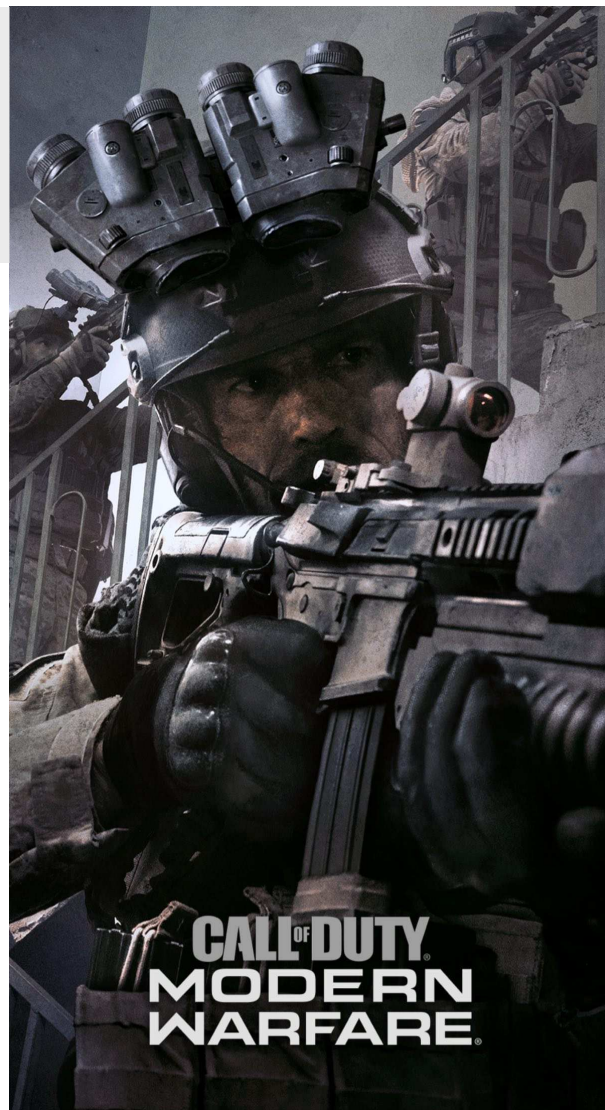


## FASCIA DI ETÀ CONSIGLIATA

Dai 18 anni in su

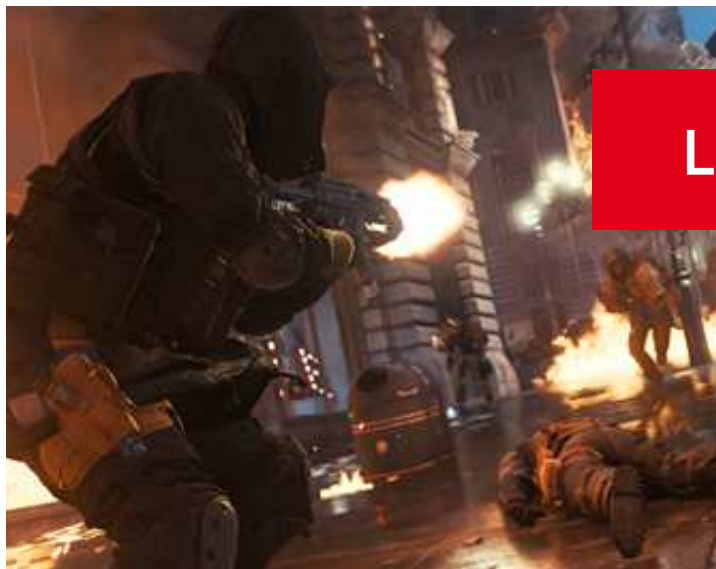
## TEMPO CONSIGLIATO DI UTILIZZO QUOTIDIANO

Non adatto a bambini e adolescenti. Nel caso che sia comunque dato il permesso di giocare, si consiglia ai genitori di rimanere presenti durante il videogame per supervisionare i comportamenti dei propri figli e di limitare il più possibile il tempo di esposizione.



# RISCHI E PERICOLI

## LINGUAGGIO FORTE

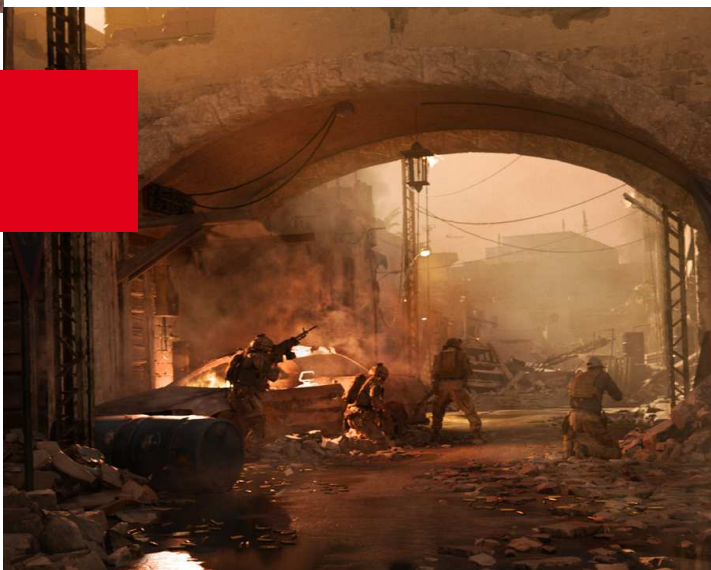


Nei dialoghi del gioco sono presenti **espressioni volgari, parolacce, insulti**. Inoltre, è presente anche una **modalità online con chat vocale** che aumenta l'esposizione del giocatore a **conversazioni non adatte e non desiderate**.

## VIOLENZA

La violenza è una caratteristica importante del gioco, in quanto si tratta di uno sparatutto ambientato in guerra.

In Call of Duty Modern Warfare la **violenza è davvero forte e intensa**.



Le **esplosioni fanno a pezzi le persone**, ogni colpo di proiettile provoca uno spruzzo di **sangue** che può essere visto da lontano.

Vengono mostrate **atrocità contro i civili innocenti** e spesso sono coinvolti anche i bambini. Sono presenti **attacchi terroristici, scene di tortura e di esecuzioni, smembramenti, decapitazioni e mutilazioni**.

## PROPRIETÀ POSITIVE

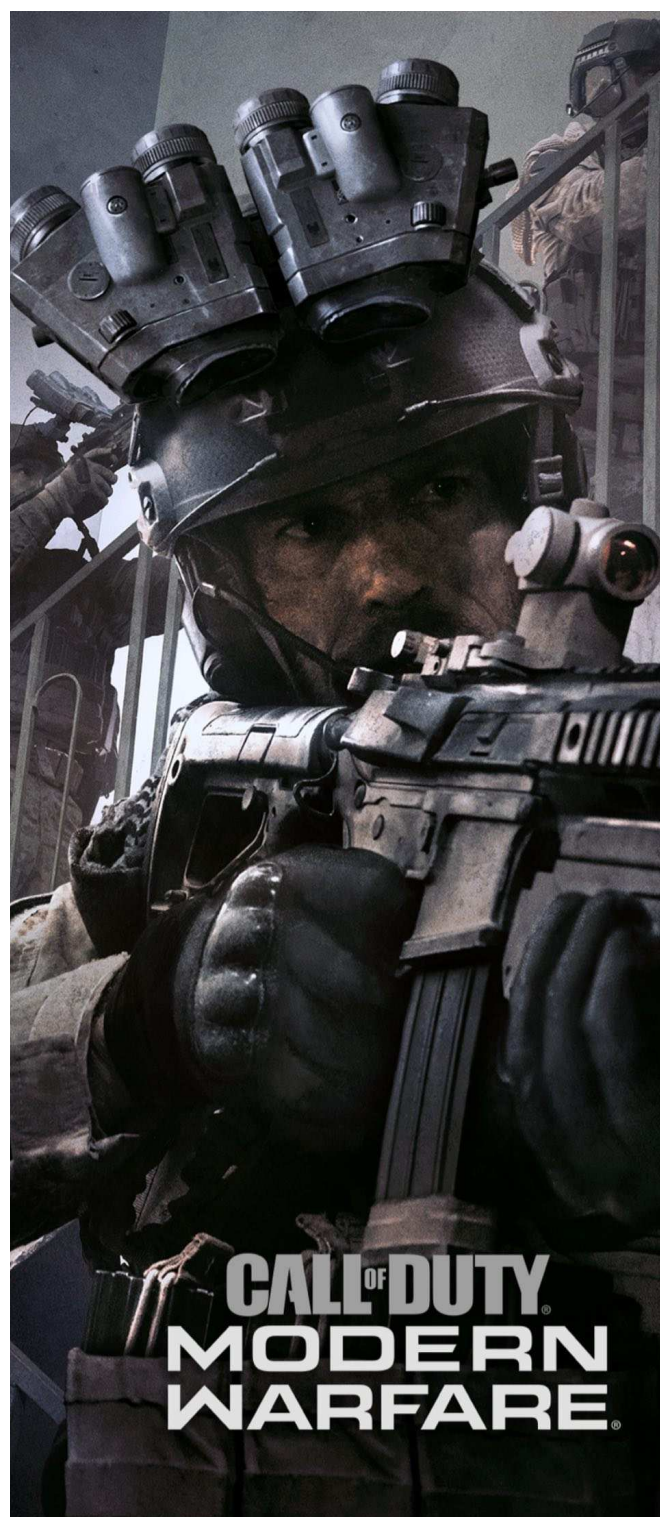
Per bambini e adolescenti il videogioco non presenta proprietà positive.

La trama del gioco mostra infatti i problemi e le conseguenze relative

alle scelte della guerra moderna, una guerra subdola che entra nella vita di tutti i giorni. Gli sviluppatori del gioco hanno affrontato, in modo crudo e realistico, tematiche particolarmente sentite dall'opinione pubblica: le vittime civili, i crimini di guerra in una regione occupata, le azioni degli Stati Uniti e della Russia in Medio Oriente e il terrorismo.

Il gioco è davvero disarmante, appositamente studiato per far sentire a disagio il giocatore e farlo riflettere sugli orrori della guerra.

Anche in questo caso gli sviluppatori hanno progettato la storia per un pubblico adulto, capace di comprendere queste tematiche e di riflettere su di esse.

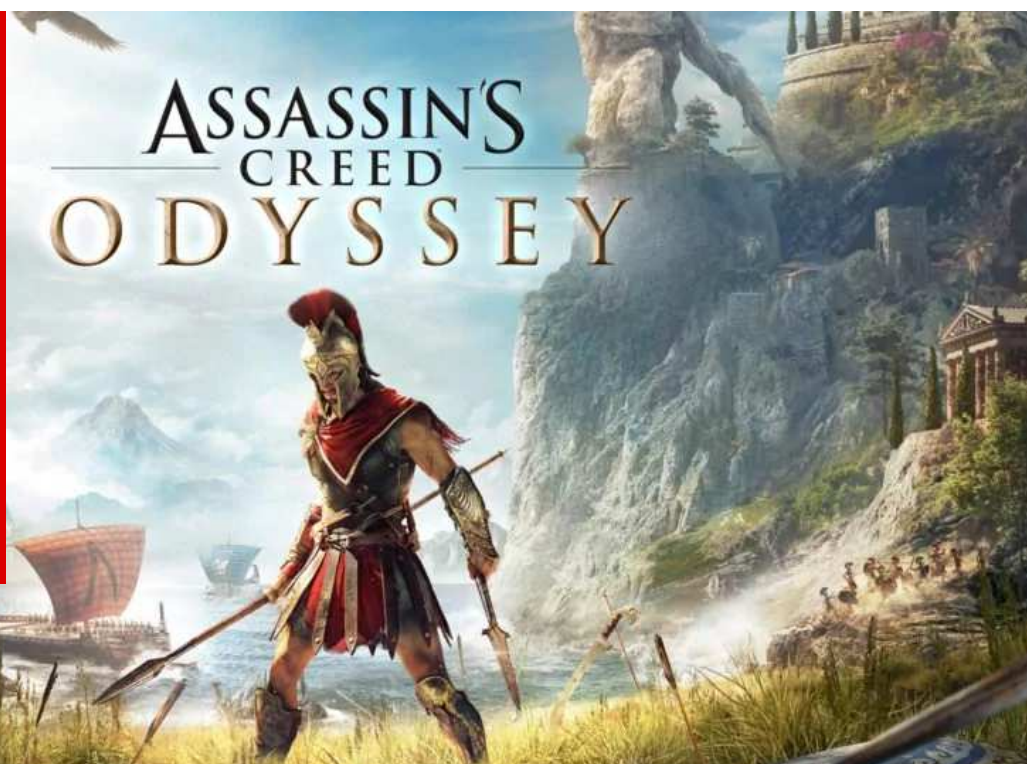


## YOUTUBER E VIDEOGAME

GaBBoDQ, QuelTaleAle, CiccioGamer89



# ASSASSIN'S CREED ODYSSEY



**CONTENUTI:** violenza, combattimenti, omicidi

## TRAMA

Assassin's Creed è una delle saghe di videogiochi più celebri e longeve del mondo dei videogame. La serie presenta narrativa storica, fantascienza e personaggi immaginari intrecciati con eventi storici realmente esistiti per dare vita a un'intrigante finzione narrativa.

I giochi di Assassin's Creed sono degli open world e i diversi capitoli della saga riproducono la realtà di una determinata epoca storica.

Assassin's Creed Odyssey è uno degli ultimi capitoli della saga ed è ambientato nella Grecia del Quinto secolo, epoca storica in cui l'intero mondo ellenico deve affrontare la guerra tra Sparta e Atene.



Il giocatore ha la possibilità di scegliere se entrare nei panni di un mercenario spartano, uomo o donna, del quale potrà plasmare la personalità, prendendo decisioni che possono portarlo a diventare un eroe buono o un assassino spietato.

Nel corso della storia dovranno essere affrontate numerose missioni, alcune di queste richiederanno di aiutare altri personaggi, altre (le più numerose) di eseguire un omicidio. Infatti, si dovrà contrastare una Setta che mette in pericolo l'equilibrio politico dell'intera Grecia con l'obiettivo di sterminarla per riportare la pace nel mondo ellenico.

## FASCIA DI ETÀ CONSIGLIATA

Dai 18 anni in su

## TEMPO CONSIGLIATO DI UTILIZZO QUOTIDIANO

Non adatto a bambini e adolescenti. Nel caso che sia comunque dato il permesso di giocare, si consiglia ai genitori di rimanere presenti durante il videogame per supervisionare i comportamenti dei propri figli e di limitare il più possibile il tempo di esposizione.





## RISCHI E PERICOLI

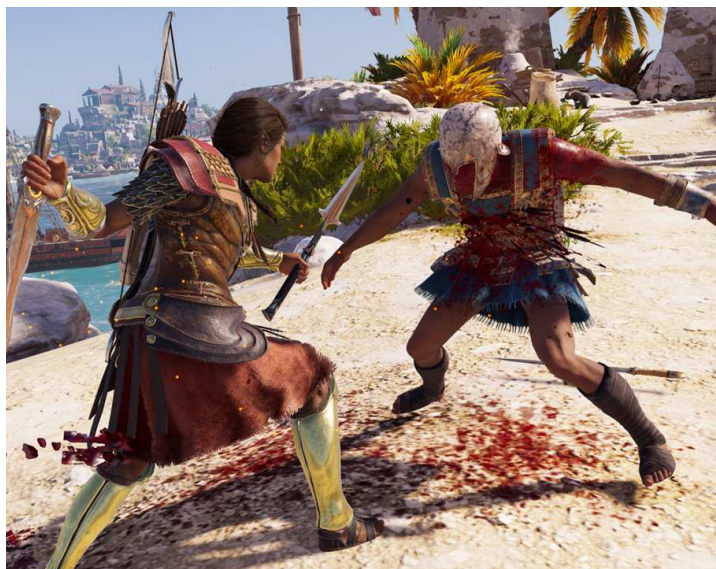
### LINGUAGGIO FORTE



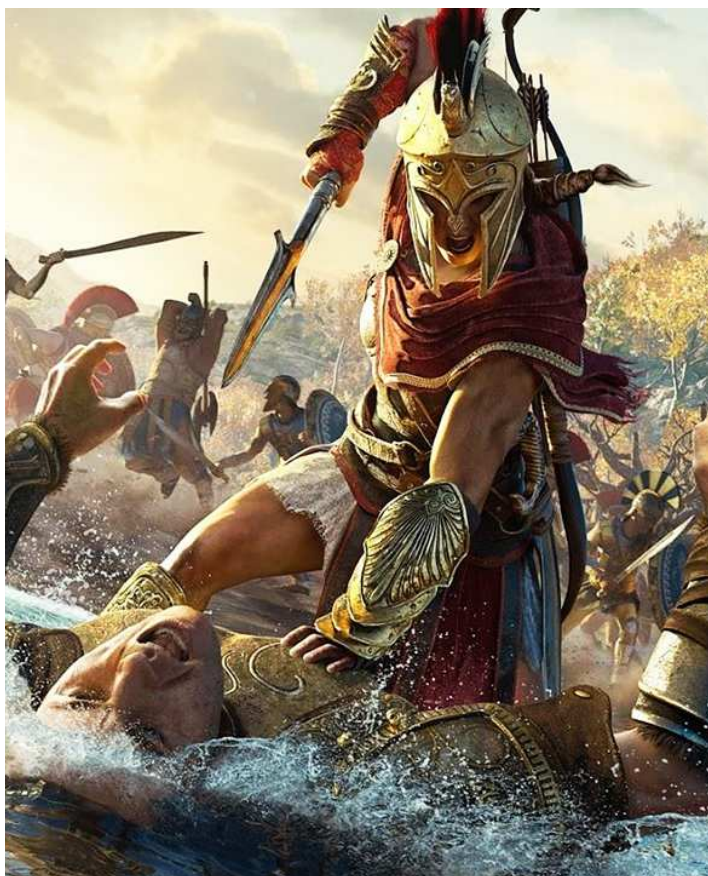
Il gioco presenta un linguaggio forte, nei dialoghi e nelle conversazioni sono presenti **espressioni volgari, parolacce, imprecazioni.**

### VIOLENZA

La **violenza** è un elemento centrale e ricorrente del gioco. Infatti, come anticipato, il videogame si concentra principalmente sull'uccisione di generali, banditi e leader della Setta.



Il protagonista della storia è un mercenario che dispone di numerose armi (archi, spade, pugnali, lance e mazze) con cui uccidere i nemici. Le animazioni sono abbastanza realistiche e colpire i nemici in combattimento si traduce spesso in schizzi di sangue o pozze di sangue.

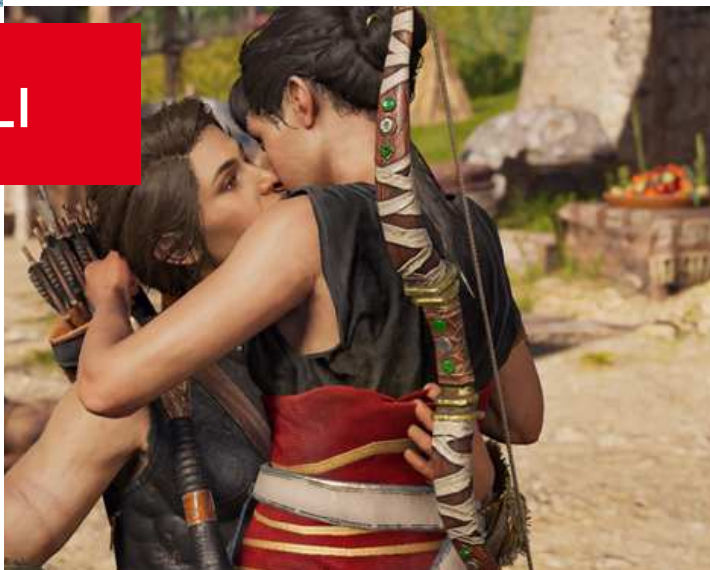


Spesso è possibile vedere i **cadaveri e arti smembrati nei luoghi delle uccisioni.**

Inoltre, sono presenti anche alcune scene di tortura e filmati che mostrano **arti mozzati e lance che attraversano il collo o la bocca** di alcuni personaggi.

## CONTENUTI SESSUALI

Il sesso **non è mai mostrato in modo diretto ed esplicito** ma è lasciato intendere in maniera abbastanza comprensibile.



## PROPRIETÀ POSITIVE

Le ambientazioni dei vari capitoli di Assassins's Creed sono fedelmente riprodotte nel dettaglio e il richiamo a avvenimenti storici può incuriosire e stimolare il giocatore adulto ad approfondire le tematiche rappresentate.

Recentemente la casa produttrice del gioco ha cercato di valorizzare il potenziale didattico insito nel videogioco sviluppando il software "Discovery Tour" che permette di esplorare i diversi ambienti storici senza dover compiere missione violente.

Nello specifico, la modalità Discovery Tour di Assassins's Creed Odyssey permette di esplorare l'Antica Grecia e di visitare oltre 300 luoghi. Il Tour è suddiviso in 30 visite guidate incentrate su temi diversi che spaziano dalla filosofia all'architettura fino ad arrivare alla mitologia e agli eventi storici legati alla guerra. Per di più al termine di ogni visita il giocatore è chiamato a rispondere ad un quiz per verificare le conoscenze acquisite.

## YOUTUBER E VIDEOGAME

Mikeshowsha, ilMasseo, PlayerInside



## AUTORI

**Luca PISANO**, psicologo psicoterapeuta, è il Direttore del Master in Criminologia clinica e Psicologia Giuridica IFOS e dell'Osservatorio Cybercrime Sardegna.

**Valeria CADAU**, pedagogista, psicologa e psicoterapeuta, è consigliere onorario presso la Corte di Appello di Cagliari, sezione Famiglia e Minori.

**Giorgio MARRAS**, laureato in psicologia, è tirocinante presso il Centro Studi per la famiglia, l'infanzia, l'adolescenza IFOS.

**Irene URRAI**, laureata in psicologia, è tirocinante presso il Centro Studi per la famiglia, l'infanzia, l'adolescenza IFOS.

## FONTI

IDEA (2020). **I videogiochi in Italia nel 2019: Dati sul mercato e sui consumatori**. Disponibile in: <https://ideassociation.com>  
Digital Bros, 2020. **Il mercato dei videogiochi**. Disponibile in: <https://www.digitalbros.com/>

## IMMAGINI

pag. 1,2 tratte da: <https://www.freepik.com>

pag. 3 <https://pegi.info/it>

pag. 5 <https://www.rockstargames.com/>;

<https://www.callofduty.com/>; <https://www.ubisoft.com/>

pag. 6,7 acquisizioni in game. GTAV, Rockstar Games, 2013

pag. 8 <https://images.everyeye.it/>

pag. 9 <https://www.callofduty.com>

pag. 10 <https://www.callofduty.com>; <https://images.everyeye.it/>

pag. 11 <https://www.stripes.com/>;

pag. 12,13 <https://wallpapercave.com/>

pag. 14 <https://www.ubisoft.com/>; <https://console-tribe.com/>

Pag. 15, 16 acquisizioni in game Assassins's Creed Odyssey, Ubisoft, 2018

Pag. 17 <https://pressview.it/>; acquisizioni in game Assassins's Creed Odyssey, Ubisoft, 2018

Per informazioni e/o richieste di consulenza psicologica:

### IFOS Sardegna

Via G. Palomba 70, 09129 -

Cagliari

Tel:+39 070 3325974 - Fax:+39

070 3325974

Email: [roberta.picciau@ifos-formazione.com](mailto:roberta.picciau@ifos-formazione.com)



[www.gruppoifos.it](http://www.gruppoifos.it)

[www.ifos-formazione.com](http://www.ifos-formazione.com)

[www.cyberbullismo.com](http://www.cyberbullismo.com)

[www.wecan.altervista.org](http://www.wecan.altervista.org)