

Quando i videogiochi fanno male

DI LUCA BORGOMEIO*

È successo a Westminster (Colorado) il 6 dicembre: una bambina di 6 anni è assassinata dal fratello sedicenne e da un coetaneo. I baby assassini non erano né drogati, né ubriachi; hanno agito sotto l'effetto del videogioco *Mortal Combat*.

La notizia fa il giro del mondo e anche in Italia le agenzie di stampa la riportano. Ma sui grandi media italiani la notizia non viene riportata con risalto. Una coltre di silenzio copre tutto. E silenziose sono anche alcune sedicenti associazioni di genitori, tanto chiarire in casi meno rilevanti.

Eppure il fatto è di straordinaria gravità e la sordina non si giustifica affatto. Anzitutto perché il problema della pericolosità dei videogiochi non riguarda soltanto i minori americani, ma i minori di tutti i Paesi; poi perché i videogiochi sono prodotti da potenti multinazionali che con gli stessi titoli invadono i mercati di tutto il mondo e arrivano tra le mani dei bambini di tutte le nazionalità, negli angoli più sperduti del pianeta.

Il silenzio non si giustifica anche per un'altra ragione. Nel dibattito sugli effetti negativi dei videogiochi, spesso le accuse di pericolosità sono contestate. Autorevoli studiosi sono sempre pronti a negare l'esistenza di un rapporto di causa-effetto tra il gioco e la violenza e spesso, sotto una pioggia di argomentazioni «dotte», giungono ad assolvere i produttori e a criticare gli «apocalittici», ovvero i soste-

nitori della necessità di vigilare sul settore, di vietare molti videogiochi, di punire chi li produce, li commercia e li vende. Questa volta i giovani assassini hanno dichiarato esplicitamente di aver imitato le gesta dei protagonisti del videogioco. È dunque impossibile negare l'esistenza di un rapporto tra causa (il gioco) ed effetto (l'assassinio).

E allora, che spiegazione dare a questo «silenzio assordante» della grande stampa - giornali e tv - su una notizia di tanto rilievo? L'Aiart ha subito denunciato la singolarità del comportamento complessivo dei media italiani, che hanno quasi ignorato il fatto, ed ha esplicitamente collegato il silenzio alla circostanza che la tragedia originata è avvenuta in un periodo dell'anno - quello pre-natalizio - nel quale le vendite dei videogiochi raggiungono punte elevatissime: la notizia del Colorado avrebbe potuto avere effetti negativi sul mercato.

È soltanto una coincidenza? È del tutto azzardato ipotizzare una suadente iniziativa da parte dei produttori di videogiochi, potenti multinazionali del settore informatico, con un ruolo preminente nel settore pubblicitario e dotati di formidabili mezzi (non solo economici) capaci di «consigliare» un po' di silenzio? È solo un'ipotesi che, tuttavia, deve far riflettere se soltanto per un attimo riteniamo possibi-

..... le che nella nostra società gli affari, il mercato, il potere economico abbiano un predominio

re sugli altri valori, come il diritto all'integrità fisica e psichica dei minori, il diritto ad essere formati ed educati correttamente, il diritto ad essere intrattenuti dai «giochi» senza danni e pericoli.

Da tempo andiamo denunciando i pericoli di molti videogiochi, che spesso accrescono l'aggressività dei minori, li inducono alla violenza e al bullismo, e - nel migliore dei casi - li inebetiscono tenendoli fissi per ore a guardare immagini spesso violente e diseducative, togliendo spazio ad altre attività ricreative, affettive, relazionali, ludiche, sportive, culturali. Da tempo denunciavamo l'assoluta inadeguatezza del sistema di regole e norme che dovrebbero vietare alcuni videogiochi, vigilare sulla loro vendita e sulla fruizione da parte dei minori; oggi il sistema è fondamentalmente basato sull'autoregolamentazione e quindi vigilato, governato e sostenuto indirettamente dai produttori. Della serie: giudicati e giudicanti sono gli stessi.

La stessa normativa *Pan European Games Information* (Pegi) sembra ispirarsi all'esigenza di salvaguardare i minori, garantendo gli utenti con un'informazione sulle caratteristiche dei prodotti, con una classificazione delle tipologie dei contenuti e con l'individuazione di fasce di età. È una prova esplicita dell'importanza e della necessità di tutelare gli utenti, soprattutto i minori. Ed è significativo che siano gli stessi produttori dei videogiochi a farsi carico di questi problemi. Purtroppo -

come l'esperienza insegna e come testimoniano tanti tragici fatti di cronaca - queste normative hanno un'efficacia limitata. E continueranno ad averla limitata finché a decidere sulla liceità di un prodotto e sulla sua conformità a un codice di autoregolamentazione, qual è il Pegi, non è la pubblica autorità ma - direttamente o indirettamente - gli stessi produttori, che puntano legittimamente ad incrementare gli affari e a massimizzare i profitti.

Da tempo la nostra associazione si batte perché i genitori si rendano conto dei gravi danni che molti videogiochi possono causare ai figli; da tempo premiamo sulle istituzioni e in particolare sul Ministero delle Comunicazioni e sul Consiglio Nazionale degli Utenti dell'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni perché finalmente si regolamenti la materia, sottraendola alle logiche mercantili dei produttori di videogiochi. E queste iniziative saranno sostenute dall'Aiart con una campagna nazionale che si svilupperà in tutte le strutture, nelle scuole, nelle parrocchie, nelle associazioni, con due slogan: il primo rivolto ai minori («Non farti male con i videogiochi»), il secondo per i genitori («Non giocarti i figli coi videogiochi»).

**presidente dell'Aiart e presidente Consiglio Nazionale Utenti dell'Autorità delle Garanzie nelle Comunicazioni*