

# Riflessione critica di carattere espositivo-argomentativo su tematiche di attualità

## TIPOLOGIA C

### I videogiochi

«Gli eSport competitivi possono essere considerati un'attività sportiva – hanno scritto in un comunicato i vertici del Comitato di Losanna – e i giocatori coinvolti si preparano e allenano con un'intensità che può essere paragonata a quella degli atleti delle discipline tradizionali». Ottima notizia per ragazzi e appassionati di console e joystick: quando i genitori li accuseranno di perdere solo del tempo, avranno solidi argomenti per difendersi. Il fenomeno sicuramente sta crescendo con ritmi da capogiro. Si stimano attualmente oltre 300 milioni di giocatori (tra occasionali e habitué) che potrebbero quasi raddoppiare nel 2020. E un giro d'affari di oltre 600 milioni di euro tra diritti di trasmissione, sponsor e biglietti per eventi seguitissimi. [...]

Fulvio Scaparro risponde al telefono e la butta sul ridere. «In questo momento sto vedendo la partita in tv. È un esercizio che richiede attenzione, e pure attività fisica per alzarsi dal divano. Anche questa potrebbe diventare una disciplina olimpica». Poi però, l'analisi dello psicologo e psicoterapeuta si fa seria. «Non sostengo che bisogna restare alle poche gare di atletica dell'antica Grecia, ma ritengo che non sia corretto mettere dentro tutto. Allora, perché non gli scacchi?». E sui videogiochi cosa pensa? «Noi psicologi ed educatori ci battiamo per diffondere la lotta alla sedentarietà che consideriamo rischiosa e dilagante sia tra i ragazzi che tra gli adulti. Accogliere i videogiochi alle Olimpiadi sarebbe un'ulteriore benedizione ad attività già così largamente diffuse che non ne hanno certo bisogno. Senza considerare l'aspetto dei contenuti: penso a quelli che simulano guerre o ammazzamenti e che provocano una sorta di anestesia affettiva, l'obiettivo è solo quello di sapere quanti sono stati uccisi». Non ne vede alcuna utilità? Per esempio la capacità di concentrarsi su un obiettivo? «Sicuramente questo è vero, come anche il coordinamento manuale o la rapidità di risposta. Rappresentano un formidabile allenamento mentale. Positivo, almeno quante molte materie di studio...».

(Riccardo Bruno, *I videogame da oggi sono uno sport*, [www.corriere.it](http://www.corriere.it), 30 ottobre 2017)

Molti giovani al giorno d'oggi trascorrono buona parte del loro tempo giocando ai videogiochi. C'è chi considera questi ultimi la logica conseguenza di un mondo sempre più tecnologico e chi li condanna senza appello, perché stare per ore davanti a uno schermo può portare a estraniarsi dalla realtà e a rinunciare a socializzare. Che cosa ne pensi? Analizza il fenomeno, indagando cause e conseguenze, ed esprimi una tua opinione al riguardo. Arricchisci la tua riflessione facendo anche riferimento alla tua esperienza personale.

Puoi articolare la struttura della tua riflessione in paragrafi opportunamente titolati e presentare la trattazione con un titolo complessivo che ne esprima in una sintesi coerente il contenuto.

## INDICAZIONI OPERATIVE PER LO SVOLGIMENTO DELLA PROVA

### Possibili riferimenti

- Categorie e generi di videogiochi: di avventura, di simulazione, d'azione, sportivi, di ruolo, di strategia, educativi.
- L'età dei giocatori e il tempo trascorso a giocare.
- Dispositivi con cui si gioca: console, PC, tablet, smartphone.
- Videogiochi e socializzazione: causa di isolamento, asocialità o occasione di conoscenza e di comunicazione (anche online)?
- Peculiarità dei videogiochi rispetto ad altri giochi: interattività, immersività, virtualità.
- Rapporto tra mondo virtuale e mondo reale: i videogiochi sono un salutare sfogo della propria aggressività, un'inoffensiva simulazione o portano a uno scollamento dalla realtà che riduce la capacità di critica?
- Differenze e somiglianze tra videogiochi e sport.
- I videogiochi come fenomeno culturale: influsso sulla cinematografia, sulla moda, sul linguaggio dei giovani, sulle relazioni sociali.
- I videogiochi come fenomeno economico: le case produttrici, le nuove professioni, gli youtuber, gli influencer.
- Il dibattito sulle conseguenze di un uso massiccio dei videogiochi:
  - sviluppo di particolari abilità;
  - violenza e aggressività;
  - indifferenza al dolore altrui;
  - dipendenza;
  - disturbi del sonno;
  - compromissione della salute;
  - tendenza a trascurare altri interessi.