



Mensile di attualità,

informazione e cultura

della Casa Circondariale di Lodi

Anno VIII - Numero 1 - Marzo 2011

SECONDO UNO STUDIO IN ITALIA QUASI 6 RAGAZZI SU 10 VI ACCEDONO QUOTIDIANAMENTE, UNO SU 4 VI RESTA INCOLLATO DA UNA A TRE ORE

Videogiochi, quando l'abuso "sballa"

Il rischio è quello di perdere la corretta percezione della realtà

Il fenomeno dei videogiochi oggi ha raggiunto dimensioni notevoli a livello planetario. Il Centro Studi Minori e Media ha recentemente illustrato i risultati dell'indagine *Minori in videogiochi*, alla quale hanno partecipato 2037 studenti di 39 scuole medie e scuole superiori di 18 città del nord, del centro e del sud, in rappresentanza di 8 regioni. Dallo studio è emerso che il 58,5% degli studenti gioca con i videogames una volta al giorno, il 20,5% due volte al giorno. Il tempo medio di gioco è inferiore ad un'ora per il 57% degli studenti, mentre uno studente su quattro gioca da una a tre ore. I generi preferiti sono l'avventura (29%) e lo sport (21,5%). Gli studenti che giocano per più di tre ore al giorno invece prediligono i giochi di combattimento. Quasi la metà dei ragazzi gioca da solo. Gli eventuali compagni di gioco sono preferenzialmente gli amici (37%), i fratelli o le sorelle (17,5%) o il papà (15%). Il 40,5% dei giocatori si identifica qualche volta nelle storie dei loro videogiochi, anche se il 43,5% dei ragazzi dice di non essere condizionato nell'umore dall'esito del gioco.

Ma il videogioco è buono o cattivo? Dipende dall'uso che se ne fa. È probabilmente sbagliato criminalizzarlo, ma l'abuso può essere pericoloso. Il videogame è potenzialmente "portatore" di numerosi effetti positivi: rappresenta uno stimolo per le abilità manuali e di percezione, stimola la comprensione dei compiti da svolgere, abitua a gestire gli obiettivi, favorisce l'allenamento alla gestione delle emozioni e lo sviluppo dell'abilità di prendere rapidamente delle decisioni. Il rovescio della medaglia è costituito dai rischi relativi all'uso protratto nel tempo dei videogiochi, ossia la videomania (o videoabuso) e la videofissazione, cioè la prolungata esposizione ad un videogame, senza pause e completamente assorbiti dal gioco. Spesso l'abuso di videogiochi è seguito da altre condotte disturbate, come la sedentarietà (con conseguente rischio di sviluppo di sovrappeso corporeo), il togliere spazio alle attività connesse all'apprendimento scolastico (spesso praticate frettolosamente e con scarsa concentrazione), nonché la sostituzione del videogioco ad ogni altra forma di relazione sociale (favorendo uno stato di isolamento ed una tendenza all'introversione). La dipendenza da videogiochi è



Un videogioco virtuale, nuova frontiera dell'home entertainment; l'eccessivo numero di ore trascorse al computer da parte dei giovani dev'essere interpretato come un segnale d'allarme

La prolungata esposizione senza interruzione produce condotte disturbate come la sedentarietà, stati di agitazione, ansie e tremori, attacchi di panico e persino disturbi del sonno, condizionando l'esistenza

ormai considerata una vera patologia. I sintomi più frequenti sono agitazione, tremore e ansia. In alcuni casi i soggetti affetti dalla dipendenza della "droga games" non riescono a staccarsi dallo schermo, rinunciando persino ai pasti o assumendo ulteriori droghe per aumentare le proprie prestazioni virtuali.

In Europa gli studi sul fenomeno sono ancora agli inizi e per questo alcuni ricercatori restano scettici riguardo una corretta definizione della dipendenza da videogioco e i relativi effetti. Alcuni ritengono che i sintomi come ansia, attacchi di panico, disturbi del sonno, non possono essere esclusivamente imputati all'utilizzo eccessivo di videogiochi, e non sono curabili così semplicemente.

Il profilo-tipo del dipendente da videogiochi è indicato come un adolescente maschio che vuole fuggire dalla realtà; il più delle volte è uno studente o un lavoratore. Il fatto che siano principalmente uomini vuol forse

sottolineare la tendenza al bisogno e all'ambizione maschile al comando. La situazione è molto più grave di quello che si possa pensare. I videogiochi che vengono progettati e venduti sono strutturati per far proseguire ad oltranza il giocatore, senza sosta, conducendo indirettamente il soggetto ad alterare l'immaginario e la realtà, raggiungendo nei casi più gravi la perdita del reale, ormai sostituito dal virtuale. A questo punto, visto quali possono essere le cause e gli effetti della "droga games" dovremmo proprio cercare di passare più tempo nel mondo reale, affrontando quelli che possono sembrare problemi difficili e giocare alla nostra avventura grafica preferita, all'action game o al gioco di ruolo che ci appassiona senza eccedere. Del resto nella vita reale non ci occorre una ricetta per muoverci, perché allora dovremmo complicarci la vita? È molto più semplice muovere le gambe!

Beppe

Racing games e azione in vetta alle classifiche

Il mese di dicembre 2010 si è concluso all'insegna del successo commerciale per numerosi titoli per pc e console usciti negli ultimi tempi. Come previsto è stata netta la ripresa dei giochi targati Nintendo che, in vista del Natale, hanno subito una forte impennata nelle vendite. A quanto pare però, salvo un breve sorpasso durato una settimana, la "vittoria" è andata a Gran Turismo 5 che nell'ultima settimana ha nuovamente ripreso la vetta della classifica italiana. Il nuovo racing game di Polyphony Digital ha infatti riconquistato il vertice della classifica, seguito a ruota da Wii Party e Wii Fit, nuovamente tornati in auge dopo mesi di vendite altalenanti. La classifica è completata dai titoli più in voga degli ultimi mesi, con Call of Duty: Black Ops ed il ritorno di Pes 2011 e di Fifa. I dati, come sempre, sono forniti da Aesvi in collaborazione con Gfk e tracciano la classifica dei giochi più venduti in Italia nella settimana che va dal 20 al 26 dicembre.

Questi i Top 10 tra i giochi per console:

1. Gran Turismo 5 (PlayStation 3)
2. Wii Party (Wii)
3. Wii Fit Plus + Balance Board (Wii)
4. Kinect Adventures + Kinect (Xbox 360)
5. Donkey Kong Country Returns (Wii)
6. Call of Duty Black Ops (PlayStation 3)
7. Assassin's Creed Brotherhood (PlayStation 3)
8. Fifa 11 (PlayStation 3)
9. Pro Evolution Soccer 2011 (PlayStation 2)
10. Pro Evolution Soccer 2011 (PlayStation 3)

Per quanto riguarda invece i pc la Top 10 dei giochi è la seguente:

1. Call of Duty Black Ops
2. The Sims 3
3. Football manager 2011
4. World of Warcraft: Cataclysm
5. Pro Evolution Soccer 2011
6. Fifa 11
7. World of Warcraft re paid card 2 mesi
8. The Sims 3 Late Night
9. Assassin's Creed II
10. World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Mimmo

L'IDRAULICO ITALIANO È IL CAMPIONE DI INCASSI NEI GIOCHI PER CONSOLE E PC

Per Super Mario e i suoi "fratelli" 25 anni di successo sul mercato

Super Mario ha compiuto venticinque anni. Il quarto di secolo di età è stato coronato da un dato che conferma se qualcuno nutrisse dei dubbi in proposito - il suo successo planetario: il suo è il "franchise video ludico" (ove per franchise si intende una storia o un personaggio che hanno dato vita ad una saga fatta di più episodi) più comprato di tutti i tempi, con 240 milioni di copie vendute. Inizialmente conosciuto come *Jumpman* all'interno del videogioco *Donkey Kong*, l'idraulico italiano creato dal game designer Shigeru Miyamoto, si è replicato anche al di fuori dei videogiochi, dando vita, tra le tante cose, a tre serie animate, un film, un manga e un fumetto.

Il suo, ovviamente, non può che essere un primato continuamente minacciato da un mercato dove i titoli vengono sfornati a ritmo ininterrotto e i prodotti di qualità non mancano. A pochi giorni dall'anniversario di *Super Mario* - ad esempio - usciva sul mercato *Halo: Reach* nuovo episodio di una saga sparattutto che ha totalizzato 34 milioni di copie vendute e che nel primo giorno sugli scaffali ha incassato 200 milioni di dollari.



Super Mario, il simpatico idraulico italiano campione d'incassi

Questa la top ten delle saghe più vendute di sempre:

- 1 - **Super Mario**. Prima apparizione nel 1981 in Donkey Kong nelle sale giochi. Esordio sul mercato: 1985, Super Mario Bros su NES (Nintendo Entertainment System) Copie vendute: 240 milioni
- 2 - **Pokémon**. Esordio sul mercato: 1996, Pokémon Red Version, Pokémon Blue Version su Game Boy. Copie vendute: 207 milioni
- 3 - **Tetris**. Esordio sul mercato: 1996, Tetris nelle sale giochi. Copie vendute: 125 milioni
- 4 - **The Sims**. Esordio sul mercato: 2000, The Sims su Pc. Copie vendute: 125 milioni
- 5 - **Need for Speed**. Esordio sul

mercato: 1994, The Need for Speed su console 3DO Interactive Multiplayer, PlayStation e su Microsoft Windows. Copie vendute: 100 milioni

6 - **Final Fantasy**. Esordio sul mercato: 1987, Final Fantasy su Nintendo Entertainment System, MSX2, WonderSwan Color, PlayStation, cellulari, PlayStation Portable, Virtual Console, PlayStation Network, iOS. Copie vendute: 97 milioni

7 - **Madden NFL**. Esordio sul mercato: 1988, John Madden Football su Commodore 64/Commodore 128, Apple II, MS-DOS. Copie vendute: 85 milioni

8 - **Sonic the Hedgehog**. Esordio sul mercato: 1991, Sonic the Hedgehog su Mega Drive/Genesis, iPod, iPhone, Microsoft Windows, Virtual Console, Game Boy Advance, Nintendo DS, Xbox Live Arcade. Copie vendute: 70 milioni

9 - **Grand Theft Auto**. Esordio sul mercato: 1997, Grand Theft Auto su PlayStation, MS-DOS, Microsoft Windows, Game Boy Color. Copie vendute: 70 milioni

10 - **Fifa**. Esordio sul mercato: 1993, FIFA International Soccer su Mega Drive/Genesis, Master System, Sega CD, Game Gear, SNES, DOS, 3DO, Game Boy, PlayStation 2. Copie vendute: 68 milioni

Beppe

DUE TORNEI IN CARCERE



Calcetto protagonista in carcere

"Spartani" ok tra volley e calcio

Due tornei, uno di calcio ed uno di pallavolo, si sono disputati all'interno del carcere nello scorso mese di novembre. La nostra squadra, il cui nome era "Spartani", ha conquistato il trofeo di pallavolo. Abbiamo disputato quattro partite contro le formazioni di alcuni istituti superiori del Lodigiano (il Gandini-Verri, il San Francesco ed il Maffeo Vegio di Lodi, ed il San Carlo di Casalpusterlengo-Codogno). Nella prima gara siamo stati sconfitti per 3-2 dalla squadra del Gandini-Verri. Poi però abbiamo disputato altre tre partite, vincendole tutte per 3-0, contro San Francesco, Vegio e San Carlo. La cerimonia di premiazione ha avuto luogo il 23 dicembre. Alla nostra squadra sono state consegnate delle magliette ed un portachiavi. Nello stesso periodo si è anche disputato un torneo di calcetto. La nostra squadra, gli Spartani, vi ha preso parte assieme alle formazioni dell'Itis Volta di Lodi, del Calamandrei e del Novello di Codogno e del Gandini-Verri di Lodi. Abbiamo ottenuto un buon risultato, classificandoci al secondo posto.

Pasquale