



**Spieleverein dinx**  
Leonardo-da-Vinci-Str. 17b, 39100 Bozen,  
Tel. 0471 975 857 oder 349 403 8 663,  
[www.spielezentrum.it](http://www.spielezentrum.it), [info@dinx.it](mailto:info@dinx.it)

**Forum Prävention –  
Fachstelle für Suchtprävention und  
Gesundheitsförderung**  
Talfergasse 4, 39100 Bozen,  
Tel. 0471 324 801  
[www.forum-p.it](http://www.forum-p.it), [info@forum-p.it](mailto:info@forum-p.it)

1. Auflage Jahr 2008



AUTONOME PROVINZ BOZEN SÜDTIROL  
PROVINCIA AUTONOMA DI BOZENO ALTO ADIGE  
Mit der Unterstützung des Assessorates für  
Gesundheit und Soziales und der Abteilung für  
Deutsche Kultur und Familie



## EINRICHTUNGEN//

### Angebote des Spielezentrums

„Das Spielezentrum ist eine öffentliche und gemeinnützige Einrichtung und steht allen offen: Familien, Jugendlichen, Erwachsenen und Gruppen aller Art, genauso auch Institutionen und Vereinen. Träger des Spielezentrums ist der Spieleverein dinx. Schwerpunkt der Tätigkeiten des Vereins ist die Förderung des Brett- und Kartenspiels als aktive, sinnvolle Freizeitgestaltung und als kulturelle Betätigung. Das Spielezentrum bemüht sich auch um eine aktive Auseinandersetzung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen mit dem Medium Computerspiel. Reflexion über die Möglichkeiten und die Bedenken sind dabei zentral und dazu stellt das Spielezentrum Wissen und Erfahrung zur Verfügung.“

Das Spielezentrum bietet dazu Folgendes:

- Referent/inn/en für Vorträge, Seminare, Workshops zu diversen Themen in Zusammenhang mit Computerspielen.
- Beratung bei der Auswahl an Spielen
- Fachbibliothek
- Ausgewählte Spiele zum Kennenlernen und Ausprobieren im Spielezentrum

Diese Angebote richten sich an Schulen, Jugendzentren und Vereine und haben zum Ziel, sich mit den persönlichen Spielvorlieben und den Spielen selbst kritisch auseinanderzusetzen. Dabei können Kinder und Jugendliche an einem Spiel basteln, ein Spiel entwerfen, es umgestalten und so Einblick in die Welt dahinter bekommen. Dazu bieten wir verschiedene Module an, die je nach Interesse und Zeitdauer durchgeführt werden können.

### Forum Prävention – Fachstelle für Suchtprävention und Gesundheitsförderung

Das Forum Prävention arbeitet in den Bereichen Prävention und Gesundheitsförderung. Inhaltliche Schwerpunkte sind die Themen Familie, junge Menschen, Abhängigkeiten, gemeindenahe Präventionsarbeit, Gewalt bei Kindern und Jugendlichen, Sport und Bewegung. Wir bieten Vorträge, Seminare und Workshops für Eltern, Jugendliche und Multiplikatoren an, in denen wir Informationen weitergeben und mit den Teilnehmer/inne/n diskutieren. Zu einzelnen Schwerpunkten bietet das Forum Prävention auch spezielle Broschüren und Informationsmaterialien an. Für Eltern oder Familienmitglieder in schwierigen Situationen bieten wir eine telefonische Erstberatung und können bei Bedarf auf geeignete Facheinrichtungen verweisen.



# COMPUTERSPIELE//

„In der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen ist der Computer mittlerweile ein unverzichtbarer Bestandteil und wird es auch im Erwachsenenalter sein. Wie bei vielen anderen Gegenständen und Tätigkeiten ist es ebenso beim Computer zunächst das Spielen, das Kinder und Jugendliche mit dem Computer vertraut macht. Dabei sind es neben den Erwachsenen besonders die 10- bis 15-Jährigen, welche oftmals spielerisch viel Zeit vor dem Bildschirm verbringen. Computerspiele ermöglichen es, den Umgang mit der Technik ganz nebenbei zu erlernen. Dabei wird nicht nur am Computer gespielt; Viele Spiele funktionieren auf einer Spielkonsole, die an einen Fernseher gekoppelt wird, auf handlichen Geräten wie dem Nintendo DS, Wii oder PSP und vermehrt auch auf Handys. Befragt man Jugendliche nach den Spielmotiven, so geben sie meist Langeweile und „niemand da“ als Begründung an. Computerspiele werden vielfach als Pausenfüller genutzt, um abzuschalten oder um sich virtuell mit dem zu beschäftigen, mit dem man sich auch im Alltag gerne abgibt. So bevorzugen viele Buben Sportspiele wie z.B. Fußball oder Skateboard. Auch wenn sich Mädchen in den letzten Jahren vermehrt mit dem Computer auseinandersetzen, so ist der Umgang mit dieser Technik großteils noch eine Angelegenheit von

Buben. Dabei zeigen sich Rollenmuster, die wir schon kennen: Buben spielen aktive Spiele wie Sport-, Kampf- und Ballerspiele, bei denen sie sich durchsetzen müssen, was ja vielfach auch im Leben von ihnen erwartet wird. Mädchen suchen Spiele, in denen sie kreativ sein und Rätsel lösen können. Computerspiele spiegeln unsere Gesellschaft wider, in der Leistung ein wichtiger Wert ist. Es geht jeweils darum, ein Level nach dem anderen zu „schaffen“, die Leistung zu erbringen und ständig besser zu werden. Genau wie im „richtigen Leben“ sind Jugendliche und andere Spielende hier gefordert, sich einen Platz zu schaffen und sich zu bewahren.

## TIPPS FÜR DIE ELTERN//

**„Unterstützen Sie viele verschiedene Tätigkeiten ihrer Kinder.“** Beschäftigungen im Freien, Brettspiele, Teilnahme an Vereinsaktivitäten, Musizieren, Bewegung und vieles mehr fördern die Kinder ganzheitlich. Durch verschiedene Freizeitbeschäftigungen entdecken Kinder ihre Stärken und Fähigkeiten. So können sich Körper und Geist gemeinsam entwickeln. Die Zeit vor dem Computer kann somit eine Beschäftigung neben anderen sein. Natürlich gelingt dies am besten, wenn Sie als Eltern selbst Interesse an mehreren Dingen bekunden und Aktivitäten begleiten.

**„Probieren Sie nach Möglichkeit selbst die Spiele aus, welche ihre Kinder spielen.“** Damit können Sie dann aus eigener Erfahrung mitreden, was Sie an diesem Spiel gut oder bedenklich finden. Zudem können Sie sich damit auseinandersetzen, was Ihrem Kind an diesem Spiel so gefällt. Es ist eine zentrale Fähigkeit im Umgang mit Medien, sie zu relativieren: Inhalte in den Medien stellen nicht die Realität dar. Besprechen Sie dies, wichtige Inhalte der Spiele, Werthaltungen und auch eventuelle Befürchtungen in der Familie, mit Freunden und natürlich mit Ihren Kindern. Besonders die erste Zeit, in der ein Kind mit dem Computerspielen beginnt, sollte es nicht alleine oder in einem abgeschlossenen Raum sein. Bleiben Sie die erste Zeit dabei, unterstützen Sie das Kind, wenn es Hilfe braucht, und schauen Sie immer wieder vorbei. Beobachten Sie die Reaktionen und das Verhalten des Kindes.

**„Sprechen Sie mit anderen Eltern über die Spiele, ihre Inhalte und wie sie von den Jugendlichen genutzt werden.“** Gespielt wird ja nicht nur jeweils zu Hause, sondern oft auch bei Freunden und Freundinnen. Jugendliche tauschen sich Spiele untereinander aus und vielen ist dabei besonders die Gemeinschaft wichtig. Computerspiele und besonders die erbrachte Leistung sind ein wichtiges Gesprächsthema unter Kindern und Jugendlichen. Um in der Gruppe von Freunden und Bekannten mitreden zu können und dazuzugehören, fühlen sie sich oft gedrängt, gewisse Spiele zu kennen und sie auch gespielt zu haben.

**„Achten Sie beim Spielekauf auf die Altersempfehlung.“** Sie ist zwar nicht gesetzlich bindend, ist aber ein Richtwert. Informieren Sie sich über den Inhalt des Spiels, bzw. orientieren Sie sich an unserer Empfehlungsliste. Diese gibt Informationen über empfehlenswerte Computerspiele und wird regelmäßig aktualisiert. Sie liegt in verschiedenen Stellen auf, ist auf [www.spielezentrum.it](http://www.spielezentrum.it) abrufbar oder direkt im Spielezentrum und im Forum Prävention erhältlich.

**„Nicht jedes Spiel funktioniert auf jedem Computer.“** Achten Sie dabei auch auf die technischen Voraussetzungen. Computerspiele müssen nicht immer gekauft werden. Viele Spiele können auch direkt im Internet gespielt oder heruntergeladen werden. Dazu ist eine ständige Internetverbindung notwendig. Informieren Sie sich darüber. Gerade einfache Spiele für Kinder gibt es oftmals auf Internetseiten für Kinder oder auch gratis zum „Downloaden“ im Internet.

**„Legen Sie mit Ihren Kindern eine Spielzeit fest“** bzw. diskutieren Sie diese. Dabei empfehlen wir nicht eine festgesetzte tägliche Spielzeit, sondern eine Differenzierung nach Alter und möglichen alternativen Beschäftigungsmöglichkeiten. Setzen Sie klare Grenzen der Spielzeit, wenn Sie merken, dass Ihr Kind ständig vor dem Bildschirm sitzt und spielt. Jugendliche können auch kurze Zeit sehr intensiv von einem Spiel gefangen sein. Bedenklich wird es, wenn dies für eine längere Zeit anhält. Beobachten Sie Ihr Kind und achten Sie besonders auch auf mögliche Veränderungen: wenn es sich nicht mehr mit Freunden und Freundinnen treffen will, wenn es andere Beschäftigungen aufgibt, wenn die Schulleistungen darunter leiden usw.

**„Sie selbst sind das größte Vorbild.“** Auch wenn Jugendliche sich zeitweise nicht dafür interessieren, die Art und Weise, wie Sie Ihr Leben gestalten, prägt auch Ihre Kinder.



000

# SPIELTYPEN/GENRES//

# WIE WIRKEN COMPUTERSPIELE?//



Die Computerspiele lassen sich in verschiedene Spieltypen unterscheiden, wobei der Inhalt für die Zuteilung maßgeblich ist. Oft gibt es jedoch Mischformen und eine eindeutige Zuordnung ist nur bedingt möglich.

**\_Actionspiele**  
Actionspiel ist eine Sammelbezeichnung für alle Computerspiele, in denen überwiegend die Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit der Spielenden gefordert sind. In den meisten Actionspielen lenken diese eine einzelne Spielfigur oder ein Fahrzeug. Immer öfter wird auch die wirkliche körperliche Bewegung des Spielenden im Spiel eingebaut. Beispiele sind: Tanz-, Sport-, Prügel-, Schieß- und Geschicklichkeitsspiele.

**\_Abenteuerspiele**  
In einem Abenteuerspiel bzw. Adventure lösen die Spielenden typischerweise verschiedene Rätsel, finden Gegenstände oder Informationen, reden mit anderen Figuren und versuchen dadurch im Spiel voranzukommen.

**\_Strategiespiele**  
Ein Strategiespiel ist ein Computerspiel, dessen Bewältigung vor allem strategisches oder taktisches Geschick erfordert. Dabei übernimmt der Computer entweder die Rolle eines Gegenspielers oder er bietet eine Plattform, auf der mehrere Spielende mit- bzw. gegeneinander spielen können. Diese Spiele sind oft recht anspruchsvoll.

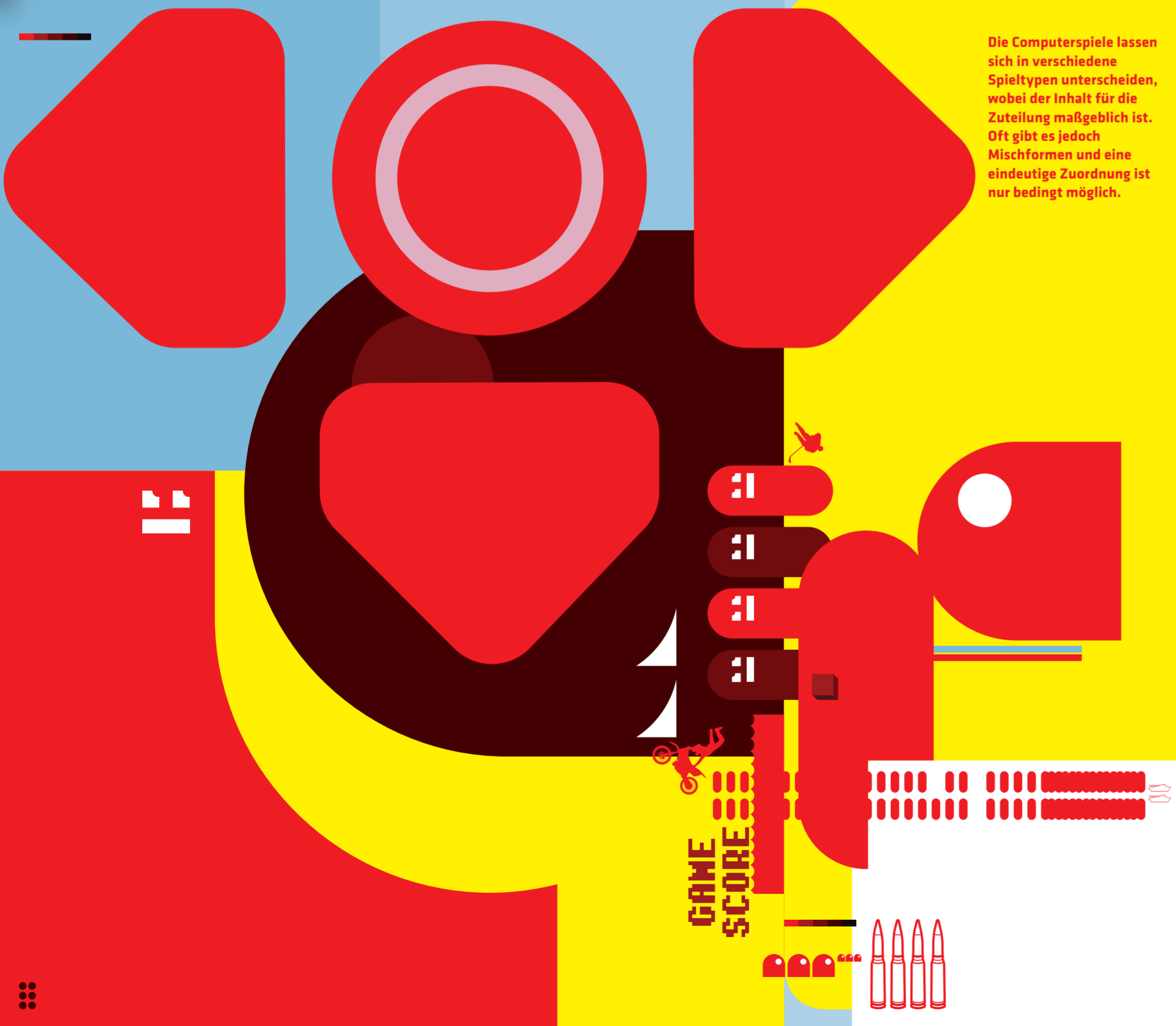
**\_Simulationen**  
Mit Simulationsspielen sind jene Spiele gemeint, die verschiedene Situationen des Lebens nachahmen. Das kann das Planen der öffentlichen Verkehrsmittel einer Stadt sein oder, wie im Spiel „Sims“, die Gestaltung des Lebens einer eigenen virtuellen Figur.

**\_Lernspiele**  
Jedes Spiel zieht gewisse Lerneffekte nach sich, ob es nun der gelernte Umgang mit dem Computer ist, die Konzentrationsfähigkeit oder das schnelle Reaktionsvermögen. Bei jeder Tätigkeit lernt der Mensch. Lernspiele sind aber besonders jene Spiele, welche auch konkret zur Wissensaneignung eingesetzt werden. Das kann eine Sprache, Mathematik oder auch Chemie sein. Lernspiele richten sich sowohl an Kinder als auch an Jugendliche sowie Erwachsene und versuchen die Freude des Spiels mit dem Nutzen der Bildung zusammenzubringen.

Computerspiele werden oftmals in Zusammenhang mit jugendlichem Problemverhalten gebracht. Dabei wird besonders das Thema Gewalt hervorgehoben. Die virtuelle Gewalt in Spielen wird dabei mit realen Gewalthandlungen in Beziehung gesetzt. Im Laufe der Geschichte war es immer wieder das neueste Medium, dem solch wesensverändernde Wirkung zugetraut wurde. So war es zuerst der Kriminalroman und dann das Fernsehen, die Gewalt „erzeugen“. Lange Zeit versuchte die Medienwirkungsforschung diesen Zusammenhang entweder nachzuweisen oder zu entkräften, musste aber zunehmend einsehen, dass dies nicht so einfach ist. **Ein Computerspiel trifft nicht auf eine neutrale Person und verändert dann diese und ihr Verhalten. Sie ist immer schon selbst geprägt. Sie wählt das Spiel aus, das sie spielen möchte, das ihren Fähigkeiten entspricht und ihre Interessen widerspiegelt.** Sie sieht das Spiel aus dem Blickwinkel eigener Einstellungen und Werte.

**Gewalt in Spielen**  
Einige Computerspiele greifen Gewalt als Mittel auf, um das Spielziel zu erreichen. Gewalttätige Handlungen haben meist die Aufgabe, den Spielenden klare Erfolgsergebnisse und Erfahrungen von Macht zu verschaffen, denn gerade Jugendliche erleben oftmals Situationen von Ohnmacht. *Computerspiele hingegen geben dabei das Gefühl handlungsfähig zu sein und etwas beeinflussen zu können.* Dabei ist es wichtig, dass Kinder und Jugendliche sich immer bewusst sind, dass das Spiel nicht die Wirklichkeit darstellt. *Je kleiner Kinder sind, desto schwieriger ist es für sie, die Realität und die Wirklichkeit im Spiel voneinander zu unterscheiden.* Demzufolge sind gewalthaltige Computerspiele für Kinder ungeeignet. Für Jugendliche ist die Unterscheidung meist klar, wird jedoch mit der immer weiter voranschreitenden Entwicklung der Technik zunehmend schwieriger. Wie beim Fernsehen entsteht dann der Eindruck, diese Spiele bilden die Realität ab.

Je realitätsnäher ein Erlebnis, eine Handlung erfahren und empfunden wird, desto stärker prägen sie sich in uns ein und desto mehr wirken sie in uns. Wenn Spielende das Spiel mit der Wirklichkeit gleichsetzen, besteht die Gefahr, auch gewisse Handlungsmuster zu verstärken. Die meisten Spiele sind sehr linear aufgebaut und Spielende werden belohnt, wenn sie sich so verhalten, wie das Spiel es vorschreibt. Erfordert ein Spiel Gewalt, um Konflikte zu lösen, so kann diese Option auch im wahren Leben verstärkt werden, wenn die spielende Person diese Handlungsmöglichkeit bereits in Betracht zieht. Wenn sie Gewalt zur Lösung von Konflikten grundsätzlich ablehnt, so wird auch ein Spiel nichts an der Meinung und am Verhalten ändern. Computerspiele sind keine alleinige Ursache von Gewaltaktionen, können aber jene Jugendlichen und Erwachsenen bestärken, die Gewalt als Möglichkeit zur Lösung von Konflikten akzeptieren. Wie alle Erlebnisse eines Menschen erzeugen auch Computerspiele Bilder und Eindrücke im Menschen, welche gespeichert werden und die Sicht auf die Welt mitgestalten. *Dabei ist es wichtig, jene Bilder zu unterstützen, die wertvoll sind.* Mit den Computerspielen lernen die Spielenden viele Fähigkeiten, die ihnen in ihrem Leben nützlich sein können. Allerdings gibt es auch vieles, das sie dabei nicht erfahren. Fähigkeiten wie Einfühlungsvermögen oder gewaltfreie Konfliktlösung werden noch kaum berücksichtigt. So ist es wichtig, mit vielen verschiedenen Beschäftigungen auch viele Fähigkeiten zu fördern und bei den Computerspielen jene hervorzuheben, die wertvolle Fertigkeiten unterstützen.





# GIOCHI PER COMPUTER//

INFORMAZIONI PER GENITORI E ADULTI INTERESSATI

## ORGANIZZAZIONI//

### Offerte del Centro Giochi

Il Centro Giochi è una organizzazione pubblica ed è aperta a tutti: famiglie, adolescenti, adulti e gruppi di ogni genere, come pure ad istituzioni e associazioni. Titolare è l'associazione ludica dinx. Punto cardine delle attività dell'associazione è l'incentivazione dei giochi da tavolo e delle carte quale impiego attivo e sensato del tempo libero e quale attività culturale. Il Centro Giochi si impegna affinché bambini, adolescenti e adulti si confrontino attivamente sui giochi per computer. Per questo sono centrali la riflessione su possibilità e perplessità, a tale scopo il centro mette a disposizione conoscenza ed esperienza.

L'offerta del Centro Giochi è la seguente:

- \_ Consulenza nella scelta dei giochi.
- \_ Una biblioteca specialistica.
- \_ Giochi selezionati da conoscere e provare al centro.

Queste offerte si rivolgono a scuole, ai centri giovanili e ad associazioni e hanno lo scopo di permettere ai giocatori di confrontarsi in modo critico con le proprie preferenze di gioco e i giochi stessi.

### Forum Prevenzione - centro specialistico per la prevenzione delle dipendenze e la promozione della salute.

Il Forum Prevenzione lavora nel campo della prevenzione e della promozione della salute. Temi chiave sono quelli della famiglia, dei giovani, delle dipendenze, del lavoro di prevenzione a livello comunale, della violenza tra bambini e adolescenti, dello sport e del movimento.

Organizziamo sia sullo specifico tema dei giochi per computer sia sugli altri argomenti relazioni, seminari e workshops per genitori, adolescenti e moltiplicatori in cui offriamo informazioni e discutiamo con i partecipanti. Sui singoli argomenti chiave il Forum Prevenzione mette a disposizione opuscoli e materiale informativo.

Per genitori o familiari in situazioni di difficoltà siamo disponibili a una prima consulenza telefonica e possiamo poi consigliare il centro competente.

# GIOCHI PER COMPUTER//

Il computer rappresenta ormai una componente essenziale del mondo dei bambini e degli adolescenti e lo sarà sempre più anche nell'età adulta. Come avviene anche per altri oggetti e attività, è attraverso il gioco che bambini e adolescenti si avvicinano al mondo dei computer. A prescindere dagli adulti, è tra i 10 e i 15 anni che si trascorre spesso il proprio tempo giocando davanti allo schermo. Questi giochi permettono di acquisire quasi senza sforzo competenze tecniche importanti.

Ma non si gioca solamente al computer; per molti giochi si utilizza infatti una console che viene collegata al televisore, oppure strumenti come il Nintendo DS, Wii e PSP e ormai, sempre più spesso, anche il cellulare.

Se si chiede ai giovani di spiegare i motivi per cui giocano, le risposte più frequenti sono la noia oppure "perché non c'è nessuno". I giochi per computer vengono sempre più spesso usati per passare il tempo, per distrarsi oppure come mezzo per occuparsi virtualmente di cose che fanno parte anche della vita quotidiana. I maschi infatti prediligono i giochi di sport come il calcio o lo skateboard.

Anche se negli ultimi anni le ragazze stanno mostrando un interesse crescente per il computer, il suo utilizzo resta comunque un campo d'azione prevalentemente maschile. Anche in questo caso si possono riconoscere i ruoli tipici e

scontati attribuiti ai maschi e alle femmine: i ragazzi prediligono giochi attivi come quelli di sport, combattimento o guerra nei quali l'obiettivo è quello di affermarsi, cosa che del resto ci si aspetta spesso da loro anche nella vita quotidiana. Le ragazze cercano invece giochi in cui ci siano enigmi da risolvere o dove si possa dare prova della propria creatività.

I giochi per computer rispecchiano la nostra società in cui la prestazione riveste un valore importante, bisogna infatti cercare di passare da un livello più basso a uno più alto, raggiungendo determinati traguardi e migliorandoli sempre di più. Esattamente come nella "vita vera" si richiede che i giovani, e gli altri giocatori, si conquistino una posizione e riescano ad affermarsi.

## CONSIGLI PER GENITORI//

**\_Sostenete i vostri figli con attività diverse e varie:** giochi all'aperto o da tavolo, la partecipazione ad attività organizzate da associazioni, musica, movimento e molto altro ancora stimolano i bambini in modo completo. Essi possono così scoprire nel tempo libero i loro punti di forza e le proprie capacità sviluppando insieme corpo e mente. In questo modo il tempo passato davanti al computer diventa un'occupazione come tante altre. Ovviamente questo riesce al meglio se anche Voi adulti dimostrate interesse per molte cose e partecipate alle loro attività.

**\_Testate Voi stessi, se possibile, i giochi dei vostri figli.** Così potete esprimere sulla base di un'esperienza personale cosa trovate di positivo o negativo in un determinato gioco. Avrete inoltre l'occasione di confrontarvi con quello che a vostro figlio piace di un certo gioco. Una delle principali capacità nell'uso dei media è quella di saperli relativizzare: i contenuti dei media non rappresentano la realtà. Parlate in famiglia, con gli amici e naturalmente con i vostri figli di questo come pure di altri temi importanti, di valori e anche di eventuali timori.

Specialmente nel periodo in cui un bambino inizia a giocare al computer, non dovrebbe mai farlo da solo o chiuso nella sua stanza. I primi tempi rimanete con lui, sostenete il vostro bambino se ha bisogno di aiuto e continuate anche successivamente a controllare di tanto in tanto cosa fa. Osservate le sue reazioni e il suo comportamento.

**\_Confrontatevi con altri genitori** riguardo ai giochi, ai loro contenuti e a come vengono utilizzati dagli adolescenti. Non si gioca solo a casa propria, ma anche dagli amici o dalle amiche. Spesso i giovani si scambiano i giochi e per molti è importante socializzare giocando.

I giochi per computer e i traguardi raggiunti sono spesso un argomento importante nelle conversazioni tra bambini e adolescenti. Per poter dire la propria in un gruppo di amici e conoscenti e per sentirsi accettati spesso si sentono in dovere di conoscere certi giochi e di averci anche giocato.

**\_Fate attenzione all'età consigliata** quando comperate un gioco. Non è vincolante per legge ma può essere un criterio. Informatevi sul contenuto del gioco oppure orientatevi con la nostra lista di suggerimenti che fornisce informazioni sui giochi consigliati e viene aggiornata regolarmente. La lista si può consultare su [www.centrogiochi.bz.it](http://www.centrogiochi.bz.it) o è reperibile direttamente nella ludoteca e al Forum Prevenzione. Non tutti i giochi funzionano su ogni computer: fate attenzione alle caratteristiche tecniche.

**\_I giochi per computer non devono sempre essere acquistati.** Molti si possono giocare o scaricare direttamente da internet. Per questo serve una connessione fissa ad internet. Informatevi al riguardo. Specialmente i giochi semplici per i più piccoli si trovano in siti specifici per bambini o da scaricare gratis da internet.

**\_Stabilite con i vostri figli un tempo per i giochi e discutete con loro.** Per questo non consigliamo un determinato tempo quotidiano, ma una differenziazione a seconda dell'età e delle possibili occupazioni alternative. Fissate dei limiti di tempo chiari se vi accorgete che vostro figlio sta continuamente davanti allo schermo a giocare. Gli adolescenti in alcuni momenti possono essere catturati in modo intenso da un gioco. La cosa diventa preoccupante se questo dura per un tempo prolungato. Osservate vostro figlio e fate attenzione in particolare ai possibili cambiamenti: se non vuole più incontrarsi con gli amici e le amiche, se abbandona altre occupazioni, se i risultati scolastici peggiorano ecc.

**\_Voi siete il modello più importante.** Anche se i Vostri figli a volte non se ne interessano, il modo in cui conducete la vostra vita condiziona anche i vostri figli.

Associazione ludica dinx  
Via-Leonardo-da-Vinci 17b, 39100 Bolzano,  
Tel. 0471 975 857 oppure 349 403 8 663,  
[www.centrogiochi.bz.it](http://www.centrogiochi.bz.it), [info@dinx.it](mailto:info@dinx.it)

Forum Prevenzione, Centro Prevenzione  
Dipendenze & Promozione della Salute  
Via Talvera 4, 39100 Bolzano,  
Tel. 0471 324 801  
[www.forum-p.it](http://www.forum-p.it), [info@forum-p.it](mailto:info@forum-p.it)

1ª edizione, 2008



AUTONOME PROVINZ BOZEN SÜDTIROL | PROVINCIA AUTONOMA TIRICCIANO ALTO ADIGE | Con il sostegno dell'Assessorato alla Sanità e Politiche Sociali e della Ripartizione Cultura tedesca e Famiglia



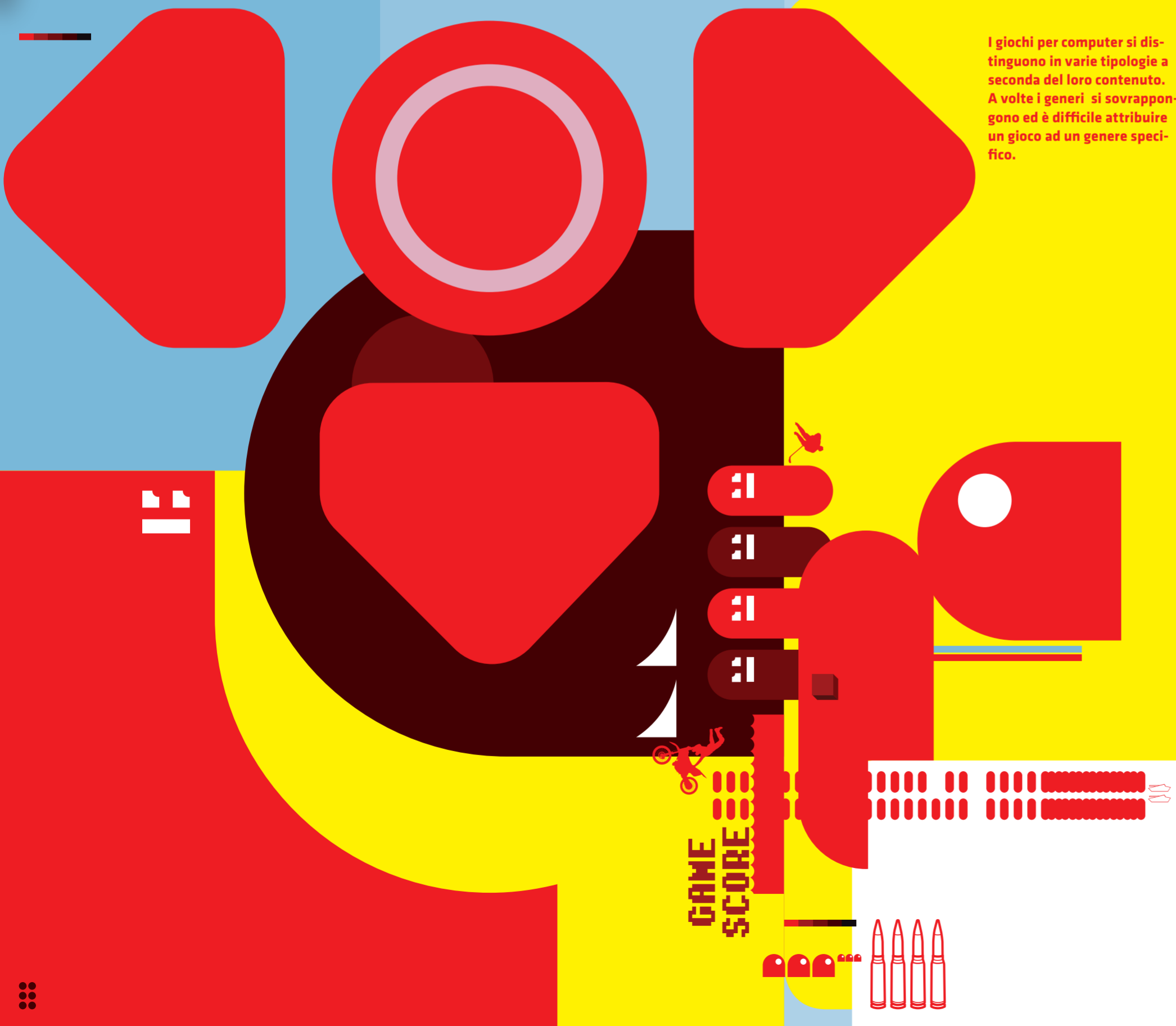


000

GAME OVER



## TIPI DI GIOCO//



**I giochi per computer si distinguono in varie tipologie a seconda del loro contenuto. A volte i generi si sovrappongono ed è difficile attribuire un gioco ad un genere specifico.**

**.\_Giochi d'azione**  
 Giochi d'azione è una definizione generale per tutti quei giochi nei quali siano richieste destrezza e velocità di reazione. Nella maggior parte dei casi il giocatore guida una figura o un mezzo di trasporto. Sempre più spesso vengono richiesti i reali movimenti fisici del giocatore come ad esempio nei giochi di danza, sport, lotta, combattimento, destrezza.

**.\_Giochi d'avventura**  
 In un gioco d'avventura o "adventure" i giocatori devono risolvere vari enigmi, trovare oggetti o informazioni, interagire con altri personaggi e cercare così di procedere nel gioco.

**.\_Giochi strategici**  
 Un gioco strategico è un videogame la cui soluzione richiede soprattutto doti strategiche o tattiche. In questo caso il computer ricopre il ruolo dell'antagonista e fornisce una piattaforma su cui numerosi giocatori possono giocare assieme o uno contro l'altro. Questi giochi sono spesso piuttosto complicati.

**.\_Simulazioni**  
 Per giochi di simulazione si intendono quei giochi che riproducono varie situazioni della vita reale. Può essere per esempio la pianificazione dei mezzi di trasporto pubblico di una città oppure, come nel gioco chiamato "sims", la creazione della vita di un proprio personaggio virtuale.

**.\_Giochi didattici**  
 Ogni gioco implica una forma di apprendimento: dalle competenze nell'uso del computer, alla capacità di concentrazione o la velocità di reazione. L'essere umano apprende qualcosa in ogni attività. I giochi didattici sono però specificamente quelli che vengono impiegati per l'acquisizione di conoscenze. Può trattarsi di una lingua, di matematica o di chimica. Sono rivolti sia ai bambini che agli adolescenti o agli adulti e coniugano il divertimento del gioco con l'utilità dell'apprendimento.

## COME AGISCONO I GIOCHI?//



...I giochi per computer vengono spesso associati a dei comportamenti problematici degli adolescenti mettendone in evidenza soprattutto il tema della violenza. La violenza virtuale nei giochi viene collegata ad azioni violente della vita reale. Nel corso della storia è sempre stata attribuita ai media più moderni una particolare capacità di influenzare. Inizialmente erano il romanzo giallo e poi la televisione a "generare" violenza. Per molto tempo la ricerca sugli effetti dei media ha cercato di provare o di smontare tale tesi, ma ha dovuto infine ammettere che le cose non sono poi così semplici. **Un gioco per computer non agisce su una persona neutra modificandone il comportamento. La persona ha già un proprio profilo: sceglie il gioco con cui vuole giocare, che corrisponde alle proprie abitudini e rispecchia i suoi interessi.** La persona guarda il gioco dal punto di vista della propria impostazione e dei propri valori.

**Violenza nei giochi**  
 Alcuni giochi utilizzano la violenza come strumento per raggiungere il traguardo del gioco. Le azioni violente hanno in generale la funzione di dare al giocatore una sensazione più chiara di vittoria e fargli provare un maggiore senso di potere, specialmente nel caso degli adolescenti che vivono spesso sensazioni di impotenza. *Questi giochi per computer danno invece la sensazione di essere in grado di agire e di poter influenzare il corso delle cose.* In questo caso i bambini e gli adolescenti dovrebbero sempre essere consapevoli del fatto che un gioco non rappresenta mai la realtà. *Quanto più piccoli sono i bambini, tanto più difficile è per loro distinguere la realtà vera e la realtà del gioco.* Proprio per questo i giochi a contenuto violento non sono adatti ai bambini. Per gli adolescenti invece tale distinzione normalmente è chiara, benché resa sempre più difficile dall'evoluzione tecnologica dei giochi. Come nel caso della televisione si crea l'impressione che i giochi riproducano la realtà. Quanto una esperienza, un'azione sono più vicine alla realtà, tanto più ci rimangono impresse e agiscono quindi in noi. Se i giocatori mettono sullo stesso piano la realtà e il gioco allora sussiste il pericolo che certi modelli di comportamento si radichino ulteriormente.

La maggior parte dei giochi ha una struttura lineare e i giocatori vengono premiati se agiscono come prevede il gioco. Se un gioco richiede la violenza per risolvere dei conflitti, allora questa possibilità potrebbe rafforzarsi anche nella vita reale qualora però la persona che gioca abbia già in precedenza preso in considerazione questo modo di agire. Se la persona invece rifiuta di suo qualsiasi forma di violenza per risolvere dei conflitti, allora anche un gioco non potrà cambiare il suo comportamento e le sue convinzioni. I giochi per computer non sono quindi la causa unica di azioni violente ma possono incentivarle in quei giovani e adulti che accettano la violenza come possibile soluzione dei conflitti. Come tutte le esperienze di una persona anche i giochi per computer generano immagini e impressioni che vengono memorizzate e incidono sulla propria visione del mondo. **E' quindi importante rafforzare le immagini più apprezzabili.** Con i giochi per computer i giocatori acquisiscono molte capacità che possono essere loro utili nella vita, c'è però molto altro che nel gioco non si apprende. La capacità di immedesimazione o la soluzione non violenta dei conflitti attualmente non vengono infatti quasi considerate. Risulta quindi importante acquisire varie competenze attraverso diverse forme di attività e preferire quei giochi che sviluppino delle capacità più formative.

