

Parental control + Controllo parentale

Genitore: “Dottore, perché mio figlio passa così tanto tempo davanti ai videogiochi?”

Terapeuta: “Ha mai provato a chiederlo direttamente a lui?”

Questo breve scambio *colloquiale* avvenuto in un'immaginaria stanza di terapia introduce una tematica molto delicata: genitori e videogiochi. Negli ultimi anni stiamo assistendo ad un aumento delle richieste di aiuto psicologico da parte di madri e padri che non sanno più come fare per “staccare” i figli dai dispositivi elettronici; nella maggior parte dei casi, questi genitori sono spinti dalla paura che i loro ragazzi possano finire intrappolati nel vortice della dipendenza da videogiochi e / o dispositivi tecnologici, argomento già trattato nel primo episodio “Le nuove dipendenze” di PAGE. Inoltre, è opportuno non dimenticare un altro concetto chiave che è stato evidenziato nell'[articolo dedicato](#) del precedente episodio: spesso la percezione dei videogiochi, specialmente da parte di chi non ha un'esperienza diretta con gli stessi, è tendenzialmente negativa, e basata su stereotipi. Ed è a questo punto che ci chiediamo quali siano gli strumenti utili per evitare incomprensioni tra genitori e figli e far connettere i primi al mondo videoludico dei secondi.

Il parental control

Si tratta di un insieme di sistemi, *perlopiù digitali*, progettati per permettere ai genitori di monitorare o limitare alcune attività online e / o di impostare il tempo di utilizzo di computer, tv, smartphone e tablet. *Non si tratta nello specifico, quindi, dei soli videogiochi!*

Esistono svariate tipologie di Parental control, che verranno per ora brevemente elencate, e descritte più dettagliatamente nel prossimo articolo dell'episodio di Andrea di questo mese:

- Sistemi di limitazione integrati nelle console di gioco casalinghe
- Sistemi di limitazione generali per applicazioni e dispositivi
- Sistemi di limitazione specifici per videogiochi
- Applicazioni sviluppate proprio per i più piccoli con il parental control integrato

Questi strumenti sono tutti estremamente utili per aiutare i genitori a tenere sotto controllo l'attività videoludica dei figli, tuttavia riteniamo che da soli non siano sufficienti. *Ed è quindi doveroso parlare di...*

Controllo parentale

Il gioco di parole è dovuto e serve per sottolineare la presenza essenziale del genitore. Secondo lo psicologo e psicoterapeuta Giuseppe Lavenia, presidente dell'Associazione Nazionale Dipendenze Tecnologiche, attivo nel settore fin dai primi anni 2000, scaricare tutta la responsabilità sugli strumenti tecnologici significa evitare di prendersi la responsabilità delle difficoltà dei propri figli, ed anche precludersi la possibilità di conoscerli davvero. Quasi sempre i genitori, al termine della loro giornata lavorativa, chiedono ai figli “com'è andata la tua giornata?”; ma quanto spesso si interessano di come sia andata *la loro giornata online?* (argomento più che mai attuale in questo particolare periodo storico). Possiamo ipotizzare che molti siano frenati dalla credenza che i ragazzi preferiscano non parlare di certe cose, o dal timore di non saper reggere un eventuale scambio su questi argomenti. Nello stesso tempo, i ragazzi potrebbero guardarsi dal condividere con gli adulti le loro attività nel web o i dettagli dell'ultima partita al loro videogioco preferito per paura di essere giudicati negativamente, di non essere capiti o addirittura di non venire presi sul serio. Questi sono solo alcuni esempi di come la “distanza digitale” possa trasformarsi in distanza relazionale.

In che modo i genitori possono colmare questa distanza digitale?

Innanzitutto, è fondamentale conoscere le potenzialità e i contenuti dei giochi e / o dei dispositivi (smartphone compreso) che si regalano ai propri figli; oltre ad una raccolta di informazioni preliminare, che può essere fatta anche attraverso la consulenza di esperti del settore, può essere molto bello ed utile approcciarsi a questi strumenti insieme ai ragazzi; solo in questo modo sarà

possibile capire cosa li emoziona di quel gioco, cosa provano, perché l'hanno scelto. Quale modo migliore per fare tutto questo se non quello di vivere la loro stessa esperienza in loro compagnia? In secondo luogo, è importante non cadere nella trappola della falsa sicurezza indotta da pensieri erronei del tipo: "mio figlio è nella sua stanza a giocare, cosa gli potrà mai accadere?" oppure: "se so che è al PC lo posso controllare meglio." ma come facciamo a capire e prevedere quello che potrebbe accadere senza conoscere a fondo gli strumenti che fanno sì che i nostri figli passino il loro tempo in casa invece di uscire con gli amici? Ecco perché è importante che anche su questo ci siano delle regole precise e rispettate da tutti i membri della famiglia, attraverso cui chiarire in modo condiviso modalità, tempi e spazi di utilizzo della tecnologia. Inutile dire che sarebbe controproducente pretendere che i nostri figli non utilizzino il telefono a tavola se noi per primi non possiamo fare a meno di controllare periodicamente lo schermo in attesa della mail di risposta di un collega.

Creare un clima di questo tipo, in cui la tecnologia non gioca il ruolo dell'entità sconosciuta e responsabile di ogni problema, si gettano anche le fondamenta adatte per passare da affermazioni come "Basta, stai sempre attaccato al PC!" a richieste del tipo: "Ho notato che ultimamente dedichi tanto tempo a quel nuovo gioco, mi fa piacere che ti piaccia. Mi racconti un po' come funziona? Potremmo fare una partita insieme nel weekend...".

Conclusione

I dati del Rapporto annuale dell'[Italian Interactive Digital Entertainment Association \(IIDEA\)](#) "[I videogiochi in Italia nel 2019](#)" mostrano una tendenza incoraggiante: contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare, la seconda fascia d'età con la maggior percentuale di videogiocatori (seconda solo a quella 15 – 24) è quella compresa tra i 45 e i 64 anni (dato che resta stabile fin dal rapporto del 2018). Il fatto che anche la popolazione di mezza età si stia gradualmente avvicinando al mondo dei videogiochi potrebbe essere un segnale del fatto che alcuni genitori stanno iniziando a farsi alcune delle domande citate in questo articolo, e che stiano aprendo le porte alla consapevolezza del fatto che la conoscenza dei loro figli debba in qualche modo passare anche da questi strumenti, dal momento che una parte sempre più importante della loro identità si forma anche attraverso videogiochi e nuove tecnologie.

Fonti

- Italian Interactive Digital Entertainment Association (IIDEA):
Rapporto annuale "I videogiochi in Italia nel 2018"
Rapporto annuale "I videogiochi in Italia nel 2019"
- Lavenia G. (2019), "Mio figlio non riesce a stare senza smartphone", Giunti EDU