

## Videogiochi e violenza, il legame non è fondato

Studio svedese rivede studi su comportamenti aggressivi. Malagò (segretario Aesvi), medium è ancora giovane

Fra qualche anno sorrideremo di queste polemiche come oggi facciamo ripensando alle interrogazioni parlamentari degli anni '70 sul cattivo influsso di Goldrake". E' con questa speranza che **Thalita Malagò**, segretario generale di **Aesvi** (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani), ha concluso la sua intervista con l'ANSA. Contattata a San Francisco, dove è ospite della Game Developers Conference, Malagò è intervenuta sulle recenti polemiche avviate dalla lettera indirizzata al presidente del Consiglio Renzi dal vicepresidente della Commissione Cultura alla Camera **Ilaria Capua** (Sc) in merito al legame fra videogiochi 'violenti' e aggressività. "Il tema di questa polemica è soprattutto quello di un'accettazione culturale - ha detto Malagò -: come fenomeno di massa iniziato 25 anni fa il **videogame è un medium ancora giovane**".

L'errore di partenza starebbe nell'identificazione del videogame con i giochi per bambini: "Si ignora che la **età media dei 21 milioni di gamer italiani è sopra i 30 anni**. Inoltre da più di 10 anni ogni titolo è distinto ma non censurato con la **certificazione PEGI**". Questa certificazione (Pan European Game Information) divide infatti il pubblico in **5 fasce d'età**: 3-6 anni, 7-11, 12-15, 16-17 e maggiorenni. La responsabilità a questo punto per Malagò dovrebbe passare ai genitori, adeguatamente sensibilizzati: "Con l'applicazione del **parental control**' sulle console e interessandosi ai consumi culturali dei figli, il primo filtro sono loro".

Sulla possibilità del governo di intervenire direttamente sui retailer per aumentare i controlli, Malago è invece più scettica: "In qualche paese si attuano restrizioni, ma ormai con la distribuzione digitale si rischiano inefficacia e distorsione del mercato". Le obiezioni di Aesvi alle critiche della vicepresidente della commissione Cultura, comunque, non sono solo di principio. Malagò lo dimostra citando all'ANSA un recente studio del Swedish Media Council: l'agenzia governativa svedese che si occupa dell'influsso dei media sul pubblico ha revisionato 106 studi effettuati sull'argomento violenza nei videogiochi dal 2000 ad oggi, passandone in rassegna metodi, attendibilità scientifica e risultati. Da questa revisione è emerso come **il legame fra videogame e violenza sia contrario alla vulgata**: una persona che abbia già una predisposizione all'aggressività (per cause sociali e psicologiche) preferirà videogiochi a tema violento, ma il **legame causale fra videogiochi e comportamento aggressivo è privo di ogni fondamento**.

Fra i temi emersi in questi giorni c'è stata poi un'**accusa di sessismo rivolta al titolo 'GTA V'** nel quale, fra le molte azioni di gioco, è possibile anche picchiare o uccidere una prostituta. Il dibattito sul sessismo nei videogame (presente in America e sulla stampa specializzata) si è concentrato però su altri punti critici, come la prevalenza di eroi maschili e la disparità di diritti per le donne nell'industria e nelle comunità di giocatori: "Ma qui si sta già facendo molto e **le case indie stanno dando l'esempio**", dice il segretario Aesvi, che ha ricordato anche come i gamer italiani si dividano quasi a metà fra i due sessi (52% uomini-48% donne). Ma la polemica secondo Malagò rischia di avere una portata che va al di là della questione culturale.

Proprio in questi giorni infatti Aesvi è presente alla Game Developers Conference di San Francisco, invitata per la prima volta con il supporto del ministero dello Sviluppo Economico a rappresentare l'industria videoludica italiana nel più importante evento del settore: "Più che occasione di polemiche il **videogame potrebbe essere la frontiera di un nuovo Made in Italy: abbiamo oltre 100 studi guidati da giovani sviluppatori che vendono titoli in tutto il mondo**. Creare un'atmosfera di sospetto sul videogame frena la crescita"

Di Federico Pucci