



Tema	> Controllo dell'età/Conseguenze della violenza Gewaltauswirkung/Divieto dei giochi violenti
Compito	> esprimere e motivare la propria opinione su tre affermazioni legate ai videogiochi
Obiettivi	> trasmissione di conoscenze > esprimere un'opinione > discutere in maniera oggettiva
Sequenza	> proiettare il lucido con le affermazioni > leggere le affermazioni, una dopo l'altra, ed esprimere la propria opinione (vero; falso) > motivare a voce la propria opinione (classe intera)
Tempo necessario	> da 10 a 15 minuti
Materiale	> lucido

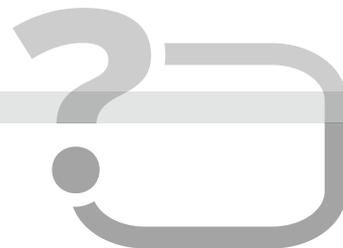
Contenuto del lucido

- 1 In negozio, posso acquistare qualsiasi tipo di videogioco senza dover rispettare la classificazione in base all'età.
- 2 Giovani che giocano con videogiochi violenti sono maggiormente predisposti alla violenza di quelli che non ci giocano.
- 3 Tra non molto, in Svizzera sarà presentata una legge che vieterà i giochi violenti.

- | | |
|------------------------|--|
| Soluzioni | > Le risposte si trovano sulla pagina seguente. |
| Approfondimenti | > Unità d'apprendimento «I videogiochi affascinano»:
www.be-freelance.net > Nuovi media > Unità d'apprendimento

> Unità breve-dialogo «Classificazione in base all'età dei videogiochi o giochi al computer» così come l'unità breve-incarico «Divieto dei giochi violenti»:
www.be-freelance.net > Nuovi media > Unità brevi > Videogiochi |





Affermazione 1 «In negozio, posso acquistare qualsiasi tipo di videogioco senza dover rispettare la classificazione in base all'età.»

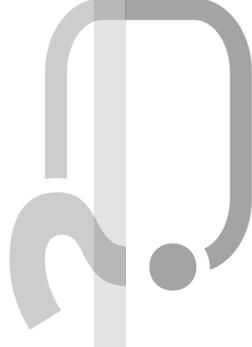
Situazione **In parte vero.**
Il sistema europeo PEGI (Pan-European Game Information) dà delle indicazioni sul limite d'età per i videogiochi. Il rispettivo «codice di condotta» è stato sottoscritto da trentasei commercianti in Svizzera. Il codice prescrive che all'acquisto di un videogioco il giovane deve mostrare la propria carta d'identità. Tuttavia, questa regola non è sempre rispettata. Specialmente nei portali per l'acquisto on-line questa misura preventiva è applicata solo parzialmente o in maniera insufficiente. I consumatori hanno la possibilità di segnalare le infrazioni contro tale «codice di condotta» alla Fondazione per la protezione dei consumatori o a PEGI.

Affermazione 2 «Giovani che giocano con videogiochi violenti sono maggiormente predisposti alla violenza di quelli che non ci giocano»

Situazione **In parte vero.**
La violenza nei media può avere conseguenze negative sul comportamento dei giovani. Tuttavia, va considerato solo come uno dei fattori che fa insorgere un comportamento aggressivo. Non c'è una correlazione automatica tra causa ed effetto. La violenza nei media suscita effetti diversi. Carattere e ambiente sociale influenzano sia la percezione sia l'elaborazione di contenuti violenti.

Affermazione 3 «Tra non molto, in Svizzera sarà presentata una legge che vieterà i giochi violenti.»

Situazione **Vero.**
Il 18 ottobre 2012, la Svizzera ha adottato un divieto dei giochi violenti. Il parlamento elvetico ha invitato il Consiglio federale a elaborare una normativa di legge che vieti produzione, offerta, importazione, vendita e cessione di videogiochi in cui il successo viene raggiunto grazie ad atti particolarmente violenti contro persone o esseri con sembianze umane o umanoidi. In breve: il governo elvetico deve presentare un progetto di legge che vieti i videogiochi violenti.



- 1 In negozio, posso acquistare qualsiasi tipo di videogioco senza dover rispettare la classificazione in base all'età.**
- 2 Giovani che giocano con videogiochi violenti sono maggiormente predisposti alla violenza di quelli che non ci giocano.**
- 3 Tra non molto, in Svizzera sarà presentata una legge che vietterà i giochi violenti.**