

# Videogame senza preoccupazioni

di Davide Fumagalli

*Xbox360, PlayStation 3 e Windows Vista permettono ai genitori di impedire ai figli di giocare a titoli violenti, navigare troppo sul web e chattare in rete*

**S**esso chiamati in causa come modelli negativi e fonte di comportamenti violenti, i videogame costituiscono una delle preoccupazioni principali dei genitori. Certamente la corsa al realismo grafico, supportata da processori sempre più potenti, ha portato alla creazione di titoli bellici con contenuti truculenti, che sono però chiaramente indicati sulla confezione. Il controllo costante dei giochi preferiti dai ragazzi, come di tutte le altre attività svolte al computer e alla PlayStation o Xbox, rimane quindi fondamentale, ma la tecnologia stessa offre anche strumenti adeguati per evitare ogni problema. Le console di ultima generazione, come la Xbox360 di Microsoft e la PlayStation 3 di Sony permettono infatti ai genitori di impostare un blocco per i giochi considerati non opportuni, che non possono quindi

essere giocati in nessun modo. Entrambe le console permettono anche di impostare differenti profili di blocco adeguati a bambini di differente età, mentre il meccanismo di blocco dei giochi si differenzia tra le due piattaforme. Microsoft permette infatti di impostare le restrizioni in base agli stessi criteri pubblicizzati sulle confezioni dei giochi, che suggeriscono l'età minima consigliata, mentre Sony ha ripreso nella

PlayStation lo stesso sistema basato su una scala di 12 livelli crescenti di violenza da selezionare a cura del genitore. Possibile anche, nel caso della Xbox, mettere dei paletti alle interazioni con gli altri giocatori durante le sfide su internet, limitando le conversazioni ai soli amici approvati preventivamente dai genitori.

Se poi non si vuole vietare completamente un determinato gioco, sebbene il contenuto susciti qualche perplessità, è possibile va-



**Ora che Wikipedia ha sostituito la Treccani come strumento di informazione per le ricerche scolastiche, e persino lo scambio di figurine avviene in forma digitale, negare o semplicemente limitare ai bambini l'accesso al pc è semplicemente anacronistico. Un uso senza limiti delle tecnologie informatiche da parte dei minori mette però in difficoltà i genitori, spesso a disagio nel controllare strumenti di cui non comprendono a fondo i meccanismi e bombardati da servizi sui pericoli di internet, cellulari e videogame dal tono non di rado allarmistico e persino scandalistico. In realtà pc, console da gioco, e persino i dispositivi per la connessione a internet offrono tutti gli strumenti per garantire un'esperienza priva di pericoli per i più piccoli, a patto naturalmente di impostare correttamente le regole giuste.**

## Bambini sicuri in tre mosse

Non serve essere esperti di tecnologia per impostare delle ragionevoli restrizioni all'uso di pc e console da parte dei ragazzi, ma occorre prestare un minimo di attenzione in fase di installazione, subito dopo l'acquisto dei dispositivi, impostando anche una password di accesso non troppo semplice da indovinare:

- 1 - creare sempre degli account utente specifici per ogni ragazzo che deve utilizzare il pc o la console, e non lasciare che siano loro a farlo;
- 2 - impostare gli account utenti con le dovute restrizioni, anche a rischio di dover poi compiere personalmente alcune operazioni di manutenzione del pc o di installazione dei programmi;
- 3 - è possibile limitare le ore di navigazione su internet per i più piccoli attraverso Windows Vista, software specifici per la sicurezza in Rete o direttamente dal modem o router Adsl.

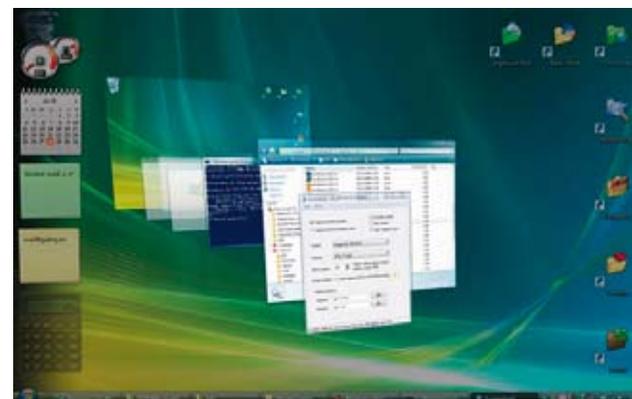
riare il dettaglio della grafica e dei contenuti stessi, per esempio escludendo la visione di sangue e altri particolari sconvolgenti durante le partite, e fare in modo che gli avversari cadano semplicemente a terra senza visioni scabrose o si dissolvano.

Queste modalità di protezione dei giochi è disponibile, e ancora più personalizzabile, anche sui pc, dove Windows permette anche di stabilire regole di accesso ai contenuti on-line. Particolarmente avanzata sotto questo profilo l'ultima versione del sistema operativo di Microsoft, Vista, che consente ai genitori di stabilire in che orari, giorno per giorno, i ragazzi possono connettersi a internet, oltre naturalmente a limitare la navigazione in siti considerati inopportuni. Anche in questo caso le procedure per fissare questi paletti sono piuttosto semplici, e partono dalla creazione da parte del genitore di uno o più profili utenti da assegnare ai propri figli. Fatta questa operazione, partendo dal Pannello di controllo di Windows Vista, è poi possibile personalizzare gli orari di connessione alla rete, i tipi di giochi eseguibili sul pc a seconda dell'età consigliata, i tipi di siti vietati e persino se è possibile installare o meno nuovi programmi sul computer. Una personalizzazione molto ampia, adattabile a ogni tipo di esigenza, che non si ritrova invece in Windows Xp, che permette di creare dei profili utenti impossibilitati a installare nuovi programmi o a modificare le impostazioni del pc ma non permette di controllare la navigazione su internet. Per ottenere questo scopo è necessario installare appositi programmi,

come Internet security suite di McAfee o Norton internet security di Symantec, che aggiungono alle protezioni contro i virus e gli altri attacchi informatici anche le funzioni di parental control, ovvero strumenti per impedire la navigazione su siti inopportuni e intercettare tentativi di comunicazione sospetti attraverso chat e posta elettronica. Anche in questo caso è necessario che il genitore imposti una password di accesso alle impostazioni del sistema che non sia facile da indovinare per i ragazzi, spesso molto abili nell'uso della tecnologia e sempre più smalizati nel reperimento delle informazioni. Molto utile, anche se solamente per limitare il numero di ore complessive passate dai ragazzi a navigare in rete, la possibilità di impostare i periodi di connessione a internet direttamente sul router o sul modem Adsl, offerta dai modelli più sofisticati come il Fritz! BoxFon di Avm o l'ultima serie di router di Linksys e Netlink.



Il box di Playstation 3, ultima versione del videogioco della Sony. Sotto una videata di Windows Vista, l'ultima versione del programma della Microsoft e, accanto, il box del videogioco lanciato da Microsoft per fare concorrenza a Sony. Nella pagina accanto un telefonino Sony con MP3



### Telefonino, il lato oscuro del multimedia

Più difficile, invece, assicurarsi che immagini sconvolgenti raggiungano i ragazzi attraverso il telefono cellulare. La stragrande maggioranza dei telefonini, infatti, può ormai ricevere e spedire gli mms, ovvero i messaggi multimediali, attraverso i quali è quindi possibile scambiare immagini di ogni tipo e persino brevi filmati. Tutto questo senza contare che, tramite la tecnologia senza fili Bluetooth, è possibile ottenere lo stesso scopo senza lasciare tracce del mittente e senza neanche dover pagare la tariffa di invio al gestore di telefonia mobile, tema al quale i ragazzi sono spesso sensibili. L'unico modo per impedire questo potenziale pericolo, spesso non percorribile praticamente per le implicazioni che comporta anche sul rapporto di fiducia, consiste nel dotare i ragazzi di modelli privi di funzionalità multimediali. Più efficace invece, anche se rivolta ai più giovani, la proposta di Vodafone, che ha messo a punto uno speciale telefono, il Primofonino, non solo privo di funzionalità multimediali, ma anche capace di filtrare chiamate e messaggi in uscita e in entrata ai soli numeri impostati dai genitori. Una limitazione compensata però dalla simpatia dell'apparecchio, realizzato in collaborazione con Walt Disney e dotato di icone e suonerie dei personaggi più amati dai bambini.

