Polizia
INTERCOMUNALE DEL PIANO

ConsapevolMente Online

Rischi e pericoli nascosti nei videogiochi

sgt Ruggeri Gabriele
sgtc Nappa Alice
sgtm c Lavizzari Davide

CONSAPEVOLMENTE

Svolgimento della serata

- Il fenomeno dei videogiochi nelle elementari
- Rischi principali nella fascia 6–11 anni
- Non solo rischi: i benefici
- Come gestire i videogiochi in famiglia
- Immagini videogiochi
- Esempi reali
- Domande e confronto finale

Polizia
INTERCOMUNALE
DEL PIANO

Il fenomeno dei videogiochi nelle elementari

- Età media del primo videogioco → In alcuni studi scientifici, l'età media del primo utilizzo **di videogiochi è di circa 2,8 anni** — quindi molti bambini hanno le prime esperienze già **tra i 2 e i 4 anni**.

- Quanto giocano i bambini oggi → I bambini tra i 6 e gli 11 anni passano in media 1 / 2 ore al giorno davanti ai videogiochi.
Durante il fine settimana il tempo di gioco può arrivare sino a 3 ore al giorno.

  Gli studi dimostrano che in settimana, i bambini tra i 6 e gli 11 anni, passano in media 2.5 / 3 ore al giorno davanti agli schermi:
Nel fine settimana le ore medie salgono sino a 3.5 / 5 ore al giorno.

Polizia
INTERCOMUNALE DEL PIANO

- Tipi di videogiochi più diffusi

Roblox
Minecraft
GTA
Dude theft wars
Fortnite
Deeeer simulator

Età consigliata per i giochi elencati dai bambini

- Roblox 10/13 anni
- Minecraft 7 anni
- GTA 18 anni
- Dude theft wars 13 anni
- Fortnite 12 anni
- Deeeer simulator 12 anni

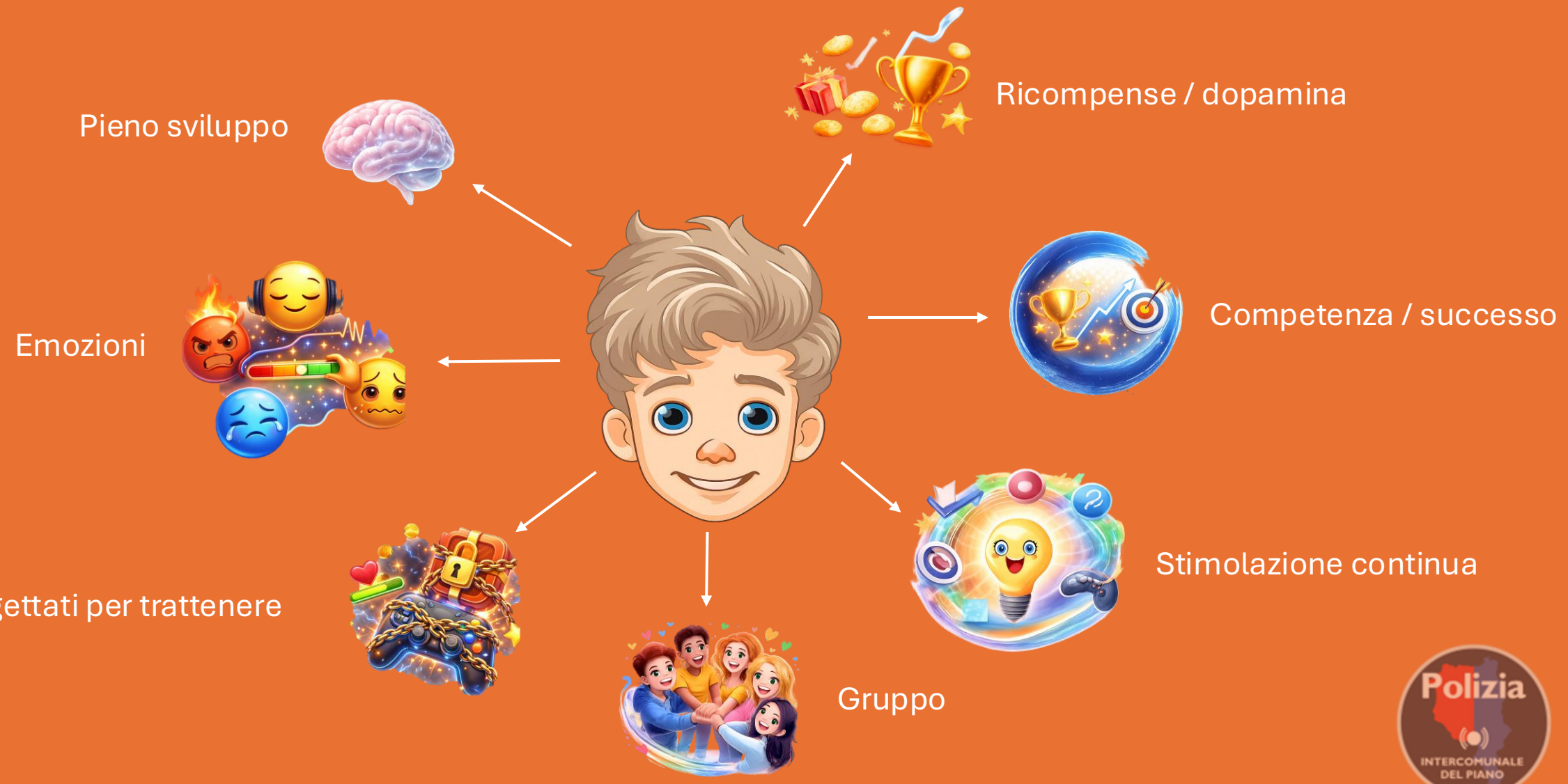
Come sapere se un gioco è adatto a vostro figlio

Classificazione PEGI (Pan European Game Information)

PEGI 3: Adatto a tutti, senza contenuti inappropriati.
PEGI 7: Contenuti che possono spaventare (violenza lieve, non realistica).
PEGI 12: Violenza più esplicita (anche verso umani, ma in contesto di fantasia) o allusioni sessuali.
PEGI 16: Violenza realistica, linguaggio scurrile, uso di alcol/tabacco/droghe illegali.
PEGI 18: Violenza grave, sesso esplicito, esaltazione di droghe illegali, gioco d'azzardo.

Polizia
INTERCOMUNALE DEL PIANO

- Perché i bambini ne sono così attratti



“I videogiochi piacciono tanto ai bambini perché parlano direttamente al loro cervello, alle loro emozioni e ai loro bisogni. Proprio per questo **hanno bisogno dell’adulto per imparare a gestirli**.”

Polizia
INTERCOMUNALE DEL PIANO

Rischi principali nella fascia 6–11 anni

Uso eccessi / dipendenza

Contenuti violenti / non adatti

Rischi online

Microtransazioni

Stanchezza / concentrazione

Aggressività / violenza

Non solo rischi: i benefici

Coordinazione visiva / manuale

Problem solving

Aspetti sociali

Alcuni esempi di giochi adatti:

- Nintendo Switch Sports
- Mario Kart / Mario Kart 8 Deluxe
- LEGO Games
- Paw Patrol Mighty Pups: Save Adventure Bay!
- Minecraft

Come gestire i videogiochi in famiglia

Regole sul tempo

Regole sui contenuti

Regole di spazio

Sicurezza online

Strategia per ridurre i conflitti

Routine chiara

Regole condivise e coerenti

Giocare insieme ogni tanto

Polizia
INTERCOMUNALE DEL PIANO

Parental control

Polizia
INTERCOMUNALE DEL PIANO

Il parental control non serve a controllare i figli, ma a proteggerli mentre imparano a crescere nel mondo digitale.

Polizia
INTERCOMUNALE
DEL PIANO

Immagini videogiochi

Polizia
INTERCOMUNALE DEL PIANO

Esempi reali

TESTIMONIANZA

“Angoscia, incubi e urla nel sonno: ecco cosa Fortnite ha fatto a mio figlio”: il racconto di una mamma

"Ho ceduto perché molti genitori permettevano di giocare al videogame, ma avrei dovuto proteggerlo seguendo il mio istinto"

Alla vigilia del secondo seminario del ciclo "Gioco o dipendenza?", che si terrà online venerdì alle 15, vi raccontiamo la drammatica storia della dipendenza di un bambino dai videogiochi che lo hanno ormai immerso in una realtà distorta. Importante intervenire tempestivamente, ai primi segnali.

MAGAZINE | 18.03.2025

“I videogiochi hanno reso dipendente mio figlio, aggressivo. Ecco come lo abbiamo salvato”

Cronaca

Reati contro i minori

Pedofilia online. Polizia: più vittime sotto i 9 anni, aumentano gli arresti (8%)

Nel 2022 il Centro nazionale per il contrasto alla pedopornografia online ha trattato 424 casi di adescamento sulla rete, anche quest'anno fascia preadolescenti (10-13 anni) "quella più coinvolta in interazioni sessuali tecnomediate"

03/01/2023 Andrea Tinari

Polizia INTERCOMUNALE DEL PIANO

I videogiochi non vanno tolti ai bambini, vanno insegnati. E l’insegnamento del bambino è il ruolo dell’adulto.

Polizia
INTERCOMUNALE DEL PIANO