

### Il Mondo videoludico

È ormai risaputo che il mondo inerente ai videogiochi è, sempre più, frequentato dai giovani o giovanissimi (minorenni).

Sin dai primi anni settanta, il gioco virtuale si è trasformato subendo addirittura grandi evoluzioni che hanno coinvolto ed intrattenuto un pubblico maschile e femminile sempre più vasto e di età sempre più variabile, trattando tematiche sempre più ampie.

Come sappiamo, quello che inizialmente è intrattenimento, sfortunatamente tende facilmente a diventare dipendenza, anche se inizialmente c'è una sottovalutazione del problema. Oltre a ciò è anche vero che, con una permanenza davanti allo schermo troppo lunga e magari anche con l'utilizzo di appositi apparecchi come le cuffie, tenute ad alto volume, i videogiochi possono portare a danni più o meno gravi, sia fisici (come al sistema visivo o uditivo) che psicologici, influenzando anche la sfera personale.

Molti sono gli aspetti negativi dei videogiochi soprattutto quelli tenuti più in considerazione dai genitori di ragazzi che ci giocano. Ma è sbagliato dire che tutti i videogiochi istigano a comportamenti eccessivi, sbagliati che rendono i ragazzi asociali ma soprattutto negano il confronto con la vita reale.

Come detto inizialmente, le tipologie di videogiochi sono sempre maggiori: alcuni giochi infatti sviluppano la fantasia, altri rilassano, altri ancora sono addirittura educativi ma ci sono anche quelli che istigano alla lotta. Infatti per quanto riguarda l'influenza sulla socialità, ormai quasi tutti i videogiochi che vengono sviluppati sono "online", ovvero danno la possibilità di giocare, interagire e "forse" comunicare con gli altri giocatori ma in maniera ludica. Pertanto i videogiochi sono diventati anche centro di ritrovo, nuove conoscenze e di divertimento in compagnia ma bisogna anche stare attenti con chi, come, perché e.....