
La dipendenza da video giochi

Autore: Fabio Zenadocchio

Fonte: Città Nuova

Google rivoluziona il modo di giocare, ma diventa facile l'abuso. Per l'Oms è una malattia mentale

«No console required» (per giocare non serve la console). È questo lo slogan che **Google** ha utilizzato per avvisare che il mondo dei videogame sta per attraversare un cambiamento epocale. Il colosso americano ha deciso di realizzare un servizio online al quale accedere tramite abbonamento e connessione Internet. **I giochi saranno presenti in cloud e disponibili su qualsivoglia supporto:** pc, smartphone, smart TV, tablet. **Stadia**, questo il nome, sarà disponibile dal novembre 2019 in 14 Paesi, Italia compresa. Gli utenti potranno stipulare un abbonamento mensile da 9,99€, con accesso a giochi gratuiti e la possibilità di acquistarne altri a prezzo ridotto, in risoluzione 4K e audio 5.1 surround. Dal 2020 sarà disponibile un abbonamento base, senza giochi gratuiti e in risoluzione 1080p. **Diversi i punti di forza:** niente costi proibitivi di accesso, nessuna necessità di rottamare la console dopo qualche anno, o di rivendere i giochi acquistati a caro prezzo e svalutati nel giro di pochi mesi. La qualità sarà superiore a PS4 e Xbox già dal lancio e l'obiettivo di Google è potenziare ulteriormente i propri server, per garantire una qualità a 8K nel giro di poco tempo. Le conseguenze per i giocatori non si limitano alla convenienza pratica. Gli effetti del gioco online sono evidenti già da qualche anno: le possibilità sono pressoché infinite e **le ore di gioco aumentano in maniera vertiginosa. A farne le spese sono gli utenti più giovani**, che rischiano di attraversare diverse fasi di abuso fino a raggiungere lo stadio del *gaming disorder*. La differenza tra Stadia e altri tipi di piattaforme è che riuscirà ad unire l'alta qualità delle console o dei pc dedicati alla portabilità dei tablet. **Il rischio assuefazione è molto più alto.** Per i genitori sarà più difficile intervenire in caso di difficoltà, non basterà certo togliere le pile al Game Boy per impedire ai ragazzi di alienarsi nel gioco. A tutto questo si aggiunge **la crescita esponenziale della modalità "spettatore"**, con la quale i ragazzi passano ore incollati a schermi microscopici per guardare le gesta di *player* più abili e famosi. Stadia incrementerà non poco questa modalità, lavorando in tandem con l'altro gioiello di Google: YouTube. **L'Organizzazione mondiale della sanità ha già inserito la dipendenza dai videogiochi tra le malattie mentali**, indicando gli adolescenti come fascia più a rischio, ma quello che dev'essere chiaro è che il gaming porta alla patologia nel momento in cui diventa rifugio da altre difficoltà e che può essere arginato con il dialogo e la presenza. Sono però proprio questi ultimi due punti ad essere messi in discussione dal tentativo di rivoluzione: se un ragazzo può giocare "ovunque" e "sempre", risulta sempre più difficile per i genitori dialogare ed essere presenti. Una grande sfida per le famiglie.