**Abdollah Farsane**

**Analisi del testo:**

“Caro Calenda, il libro fa stare più soli del videogioco. Ma è un male?

L’autrice, Mariangela Galatea Vaglio, vuole trattare nel seguente testo un argomento molto attuale e anche molto delicato: l’uso dei videogiochi e dei libri e gli effetti sui bambini. Mariangela accusa i genitori del fatto di limitare in modo “esagerato” l’utilizzo di strumenti informatici come smartphone e tablet. L’autrice non accusa in modo particolare il fatto di limitare o vietare l’utilizzo dei dispositivi tecnologici, ma, più che altro, il ragionamento di un genitore che sta dietro tale azione. Nella seguente elaborazione, Mariangela, prende l’esempio dell’ex ministro Calenda che crede che il motivo principale per il quale le nuove generazioni cresceranno isolate e solitarie, è “l’eccessivo” utilizzo dei videogiochi e dei social network. Per Calenda, i videogiochi e i social network, creano una barriera immaginaria tra chi li utilizza e il mondo esterno e oltre a fare ciò, non permettono a chi li usa di sfruttare le sue capacità di ragionamento.

E’ vero che un videogioco ti permette solo ed esclusivamente di reagire, con emozioni o sentimenti, e non di agire, ovvero l’utilizzo del proprio intelletto per compiere una determinata azione? No, non credo in questa affermazione per il seguente motivo, i videogiochi non si limitano a trasmettere emozioni al giocatore ma bensì permettono e “obbligano”, in qualche modo, a compiere delle scelte cruciali per permettere al protagonista del gioco di proseguire nel suo percorso.

Un videogioco permette al giocatore di imparare tante cose e non è vero che per colpa dei videogiochi, un bambino o ragazzo si isola dall’ambiente esterno fino a renderlo solo e incapace a ragionare e a pensare, anche perchè, al giorno d’oggi, sono presenti un’infinità di giochi multigiocatore che permettono all’utente di “socializzare” con persone collocate in qualsiasi parte del globo.

Spesso i genitori tendono a limitare l’utilizzo dei videogiochi e a favorire la lettura dei libri, ma una domanda mi sorge spontanea: una persona che legge un libro dovrà per forza isolarsi per concentrarsi e pensare, una persona che gioca ai videogiochi dovrà anch’essa isolarsi per concentrarsi e pensare sulla prossima “mossa” da fare nel gioco, quindi, perchè i genitori favoriscono di più i libri dai videogiochi se in entrambi i casi i figli devono stare da soli e concentrati? La risposta ideale potrebbe essere questa: i genitori hanno vissuto epoche diverse da quella odierna e utilizzare il termine “diverse”, secondo me, è “diminuitivo” perchè si va a mettere a paragone un periodo dell’umanità dove le persone, per acculturarsi, avevano a disposizione solo i libri e un periodo dove, invece, c’è stato un cambiamento radicale grazie all’introduzione del web al pubblico mondiale e grazie al quale una persona può ottenere informazioni relative ad una determinata cosa in modo estremamente istantaneo. I nostri genitori, ormai, sono “programmati” in un certo modo, nel senso che quello che hanno in testa è ormai parte di loro e vedere il proprio figlio utilizzare un dispositivo tecnologico innovativo li “disturba” in qualche modo.

La solitudine, di solito, viene vista in generale come una cosa assolutamente negativa ma ritengo che, si, può avere effetti negativi su un individuo ma allo stesso momento è una cosa necessaria che costringe la persona a riflettere e a pensare su certi aspetti delle azioni che compie oppure su come reagisce a determinati eventi. Spesso si è soli ma noi preferiamo in qualche modo rimuovere questo sentimento perchè la nostra mente non lo accetta proprio perchè vede la solitudine come una cosa negativa. I giovani d’oggi non faticano a trovare la solitudine ma semplicemente hanno paura di essa e per “riempire” temporaneamente questo buco, escono con i propri amici, giocano tante ore ai videogiochi e purtroppo, alcuni, prendono la brutta strada dell’alcool e del fumo. La solitudine per me è importantissima e cercare di vederla come una cosa positiva è un gesto assolutamente maturo e geniale che ti permette di creare le fondamenta per un carattere solido e aperto.