Verbraucherzentrale Südtirol
Centro Tutela Consumatori Utenti
Die Stimme der VerbraucherInnen
La voce dei consumatori

**Centro Tutela Consumatori Utenti**

Via Dodiciville 2
39100 Bolzano
Tel. 0471 975597
info@verbraucherzentrale.it

# Pokémon, Gameboy & Co.

Situazione al
05/2014

**Mondi virtuali, desideri reali**

La crescita e lo sviluppo psicologico dei bambini sono stati spesso oggetto di studi in anni recenti. L'osservazione del mondo dell'infanzia ha indubbiamente i suoi vantaggi: nessuna coppia di genitori responsabili punirebbe oggi i propri figli perché si sono sporcati il vestitino nuovo o perché chiedono qualcosa con insistenza. Tuttavia non mancano i lati negativi, poiché i desideri conosciuti si vendono in modo eccezionale. Così, i bambini sono diventati i destinatari di campagne martellanti da parte dell'industria dei giocattoli. Non solo perché vantano fin da piccoli un conside-revole potere d'acquisto, ma anche per-ché influenzano in modo determinante le scelte degli adulti.

**Giocare con gli istinti primordiali**

La Pokémonmania è un fenomeno internazionale ormai dilagante. I 150 personaggi della serie spopolano ovunque e si presentano in tutte le forme: ci sono il Gameboy, la serie televisiva, i fumetti, le figurine, i puzzle, i pupazzi. Sul mercato mondiale esistono oltre 4.000 prodotti con il marchio Pokémon: i piccoli mostriciattoli ammiccano su lenzuola e coperte, sui pacchetti di gomme da masticare e su una miriade di articoli destinati ai più piccoli. Il segreto di questo straordinario successo consiste nell'avere associato il divertimento di un classico gioco di ruolo con istinti umani primordiali come quelli della raccolta e dello scambio di beni.

La curiosità individuale, il piacere della scoperta, lo sviluppo della personalità non sembrano però stare particolarmente a cuore ai responsabili commerciali.

Nel caso dei Pokémon, il fatto preoccupante è che i bambini non sono stimolati a fare una raccolta perché interessati a un certo argomento, ma solo per primeggiare in una gara a chi accumula di più, senza domandarsi cosa li appassiona veramen-te.

**Bando alla fantasia**

Una volta i bambini sapevano costruire da soli il loro mondo di eroi, arrangiandosi con quanto avevano a portata di mano. Ecco allora che un pezzo di legno qualsiasi diventava una spada magica o che le coperte si rivelavano ideali per costruire una tenda come quella degli indiani... Molti utensili domestici spariti misteriosamente rispuntavano come per incanto nella camera dei ragazzi.

I personaggi dei giochi moderni, con le lo-ro molteplici funzioni, non lasciano più alcuno spazio a questo tipo d'immaginazione e ciò sembra costituire una limitazione più che un arricchimento. È quanto dimostrano gli studi condotti da vari ricercatori che hanno osservato i bambini mentre giocano con pupazzi raffiguranti personaggi di serie televisive, d'avventura, ecc.

All'inizio i bambini sono entusiasti, gioca-no riproducendo scene e situazioni della serie cui il personaggio è legato. Dopo un po' il campo d'azione si restringe, riducendosi a una ripetizione passiva delle singole funzioni del personaggio in questione. Questa situazione di stallo termina solo quando si aggiungono nuovi accessori al pupazzo.

**Caro vecchio Lego ...**

Il Lego è un prodotto realizzato con plasti-ca di alta qualità e di lunga durata.

Chi non si è cimentato con i simpatici mattoncini e quei formati particolari che sparivano per primi dalla scatola? Con il Lego si costruivano graziose casette; i più fortunati possedevano persino le piastrine per il tetto. Oggi le scatole di Lego contengono un set di mattoncini atti a realizzare un oggetto e solo quello. Molti di questi "prefabbricati" sono difficili da assemblare e, non di rado, richiedono la collaborazione di un adulto, lasciando ben poco spazio alla fantasia e alla creatività dei bambini. La mancanza anche di un so-lo mattoncino può compromettere l'intera costruzione, poiché non è prevista la possibilità di variare dal modello prestabilito. I singoli set, tra l'altro, non sono quasi mai combinabili tra loro, a differenza di una volta.
Un marchio per i "giochi di qualità"

Un giocattolo sicuro non è necessariamente un buon giocattolo. Un aiuto per valutarne la qualità può venire dai marchi rilasciati dai gruppi di valutazione indipendenti dalle case produttrici (p.e. "gioco dell'anno", ecc.).

La mancanza di un'etichetta del genere non significa tuttavia che il gioco non sia apprezzabile.

Consiglio: cercate di valutare personalmente la qualità di un gioco o di un giocattolo. Leggete attentamente la descri- zione del gioco, se possibile provatelo voi stessi prima di regalarlo ai bambini! I regali fatti all'ultimo momento non soddisfano sempre le aspettative di chi deve riceverli (e questo vale non solo per i giochi...).

Indirizzi utili:

- VKE - Associazione campi gioco e ricreazione
Bolzano, v. Leonardo da Vinci 20/a
-Comitato italiano gioco infantile
27100 Pavia - v. S. M. alle Pertiche
-"Io gioco sicuro"
www.miniindustria.it.