

Non solo giochi

Anselmo Roveda

Una pratica dei videogiochi se ben gestita ha significative ricadute sullo sviluppo e sull'educazione in età evolutiva

*“Il videogame svolge un ruolo cruciale
nel modellare le coscienze,
al punto che si dovrebbe parlare di v-ideogiochi,
videogiochi ideologici”*
Matteo Bittanti¹

Il rapporto tra videogiochi, età evolutiva ed educazione è ancora oggi un tema difficile, sovente affrontato con pregiudizio. Genitori e insegnanti tendono, più o meno consapevolmente, ad escluderlo dal proprio orizzonte educativo; tentati, a seconda delle situazioni, dal minimizzare, rimuovere o stigmatizzare, rinunciando, di fatto, ad interpretare e magari usare a proprio vantaggio il fenomeno videogiochi. Il più delle volte i genitori si limitano a utilizzarli, evocandoli senza conoscerli, nell'economia dei premi e delle punizioni utili a rinforzare o limitare certi comportamenti dei figli, talvolta con esiti ricattatori normativi piuttosto che educativi motivanti. Solo recentemente, con il lancio di piattaforme videoludiche per famiglie (con un alto livello di interattività fisica come *Wii* di Nintendo) o con videogiochi per dispositivi portatili che strizzano l'occhio ad un pubblico adulto (come *Brian Training* per Nintendo DS), gli over 30 sono portati a guardare in prima persona al fenomeno. Eppure sono passati quasi quarant'anni dall'irruzione di questo

medium sul mercato e, quindi, dalla conseguente, costante e crescente invasione videoludica nell'immaginario giovanile. Il radicamento presso bambini e ragazzi è risultato proporzionale alla qualità, in termini di giocabilità e godibilità estetica, dei videogiochi stessi. Nell'arco di qualche decennio si è passati dal rudimentale *Pong* (1972), una simulazione bidimensionale in bianco e nero del ping-pong, all'attuale sfavillante, colorata tridimensionalità di avventure come *Assassin's Creed II* (2009) o di simulazioni sportive come *2010 FIFA World Cup* (2010). Giochi dalle sequenze video non dissimili, per definizione, da quelle che vediamo nei film di animazione realizzati in computer grafica.

UNA FORMA NARRATIVO-LUDICA INDIPENDENTE

I videogiochi si sono conquistati nelle abitudini e nell'immaginario dei ragazzi un posto di rilievo, lo hanno fatto a fianco degli altri nuovi media. Ciononostante, il mondo adulto continua a guardarli con un sospetto che spesso cela solo una mancata conoscenza del linguaggio. Capita allora di inseguire le notizie in cronaca (gioco forza mai positive: liti famigliari, presunte crisi epilettiche, altrettanto presunte emulazioni di comportamenti violenti, eco delle tentazioni censorie in atto in alcuni stati degli Usa) affidandosi poi a frettolose analisi giornalistiche piuttosto che avviare un serio dibattito sul medium videoludico. Dico *medium* perché i *videogame* non sono soltanto gioco, attività ludica pura, offrono anche narrazioni e visioni del mondo. Altrove² scrivevo: *“Il videogioco è gioco, è intrattenimento, ma è anche uno dei new media, un fenomeno tecnologico e informatico, e - questo è quello che qui interessa - una delle forme contemporanee della narrazione. Un veicolo di narrazioni come il libro, come la letteratura e con questi non ha solo un rapporto di conflitto - a sottrarre fruitori - ma di dialogo, di arricchimento. Videogiochi e libri formano l'immaginario delle nuove generazioni ed escludere i primi dalle nostre riflessioni non ne arresta la pervasività”*.

I videogiochi, nel corso degli anni, si sono, infatti, andati definendo come espressione di una vera e propria forma narrativo-ludica indipendente. Un linguaggio composito e complesso che si compone, oltre che delle consuete abilità richieste (memoria, rapidità, orientamento...) alla risoluzione dei giochi, anche di significativi elementi narrativi puri (protagonista, antagonista, ambiente, trama...). Elementi capaci di creare mondi immaginari, proprio come quelli suggeriti dalla lettura di un albo illustrato o di un romanzo per ragazzi; mondi nei quali far precipitare l'esperienza di gioco. Con un vantaggio, e un rischio, in più. Ovvero, l'esposizione a stimoli multimediali con relativa necessaria attivazione multisensoriale e fisica. In questo senso, l'esperienza videoludica vissuta dai bambini e dai ragazzi investe complessivamente tutta la persona, toccando la sfera emotiva (adesione alla narrazione e agli scenari del videogioco), quella cognitiva

(apprendimento di strategie e mappe utili alla risoluzione del gioco) e quella fisica (manualità e coordinazione visuo-motoria). È quindi normale che un linguaggio così articolato e pervasivo, così pregnante sul piano dell'esperienza e così diffuso nelle consuetudini di utilizzo del tempo libero abbia significative ricadute sull'educazione e sullo sviluppo di soggetti in età evolutiva. Che piaccia o meno agli adulti. Insomma, per quanto si possa escludere l'esperienza videoludica dallo spettro delle nostre proposte e delle nostre riflessioni di adulti attenti all'educare, i videogiochi sono un aspetto importante della crescita dei bambini e dei ragazzi, uno dei loro ambiti di percezione e comprensione del mondo. Stigmatizzare il medium videogioco o anche solo minimizzarlo, giustificandosi con "non sono cose che mi interessano", ci fa correre il rischio di rinunciare a parte considerevole del ruolo educativo nei confronti delle nuove generazioni. Anche perché le implicazioni sul piano evolutivo e formativo sono davvero molte. Vale la pena ricordare come l'esperienza videoludica abbia a che vedere anche con

l'individuazione di sé in ragione dell'identificazione profonda tra giocatore-bambino e personaggio protagonista. Come le fiabe per innumerevoli generazioni, così oggi alcuni *videogame* rappresentano cataloghi di destini possibili, quando non vere e proprie cosmogonie, suggerendo suggestioni archetipiche, riproponendo l'universale scontro tra bene e male. Il tutto amplificato dall'immersione totale in un mondo immaginario sospeso: una realtà virtuale. Virtuale sì, ma che interessa tutti i modi dell'esperienza (compresa la spossatezza fisica). Una sorta di vertigine psicologica che Ivan Fulco ha così descritto: "Il giocatore, avvolto nel videogioco, non annulla la sua personalità, ma la trasferisce in una differente realtà, laddove le sue facoltà di percezione e pensiero si esprimono in genere nella loro pienezza. È il concetto di traslazione del sé, di ingresso incondizionato in una nuova realtà che è il virtuale, ma che per alcuni istanti si trasforma nella realtà primaria".³

STRATEGIE D'USO

Sarà quindi bene guardare i videogiochi con attenzione, provando a capirne il linguaggio, valutandone attentamente criticità e opportunità. Educatori e genitori dovrebbero essere in grado di accompagnarne la scelta privilegiando quelli capaci di incontrare gusto e gradimento dei ragazzi senza scordarne l'idoneità in base all'età e all'uso. Esattamente come per i libri o l'abbigliamento: come esistono magliette di ogni foggia e colore o volumi di ogni genere e foliazione, così esistono videogiochi di ogni tipo. Essi non sono diseducativi in sé. Sono diseducativi nella misura in cui non sono idonei al ragazzo che ne fa esperienza; anche qui in modo non dissimile dai libri. Senza trascurare che ormai sono varie le applicazioni pedagogiche dei *videogame*: dai tutorial didattici per il recupero delle competenze a giochi come *Food Force* (www.food-force.com) e *Against all odds* (www.playagainstallodds.com), entrambi prodotti da agenzie dell'Onu per sensibilizzare a tematiche umanitarie. A riprova che con il medium videoludico si può davvero narrare di tutto.

Note

¹ Matteo Bittanti, *Gli strumenti del videogiocare*, Costa & Nolan, Milano, 2005.

² *Scuola e Didattica* (n. 12, anno LV, 15 febbraio 2010).

³ Ivan Fulco, "Lo zero ludico" in *Per una cultura dei videogames - Teorie e prassi del videogiocare*, a cura di M. Bittanti, Edizioni Unicopli, Milano, 2002, pp. 57-98.

Anselmo Roveda - Educatore, giornalista e scrittore, coordinatore redazionale del mensile *Andersen - Il mondo dell'infanzia*.

