

## La didattica partecipativa

### I videogiochi come risorsa nel cammino evolutivo dell'infanzia

Roberto Genovesi

Nel 2008 i videogiochi compiranno cinquant'anni di vita. È del 1957, infatti, il primo esperimento di tecnologia digitale al servizio dell'intrattenimento interattivo ad opera della Loral Electronics. Dunque, facendo due conti, i videogiochi hanno influenzato abitudini e tempo libero di almeno cinque generazioni. Qualcuno se n'è accorto, qualcun altro no, ma i videogiochi, magari in progressione geometrica sulla base della loro penetrazione di mercato, hanno influenzato anche personalità e stili di vita di tante persone.

Questo quadro ci consente di dire che i videogiochi non possono più essere considerati una novità, un elemento di disturbo, un *qualcosa* lontano da noi. E possiamo anche aggiungere che i videogiochi non possono più essere inseriti nella rosa dei cosiddetti nuovi media.

Ma i miti da sfatare prima di affrontare in modo sereno l'argomento sono ben altri. Per farlo ci servono alcune fotografie statistiche che andiamo a prendere dal sito internet dell'Aesvi, l'associazione delle aziende italiane che producono videogiochi.

Dai dati aggiornati al 2006 emerge che il 43% degli italiani è giocatore di videogiochi. L'età media del giocatore tipo è di 28 anni. Il 57% dei giocatori va dai 18 ai 44 anni mentre il 14% ha più di 45 anni. Solo il 29% del campione è sotto i 18 anni e solo il 13% addirittura sotto gli 11 anni. Tutto questo ci fa capire che il binomio videogiochi-bambini non è scontato: più della metà dei videogiocatori sono adulti e gran parte dei prodotti immessi sul mercato si rivolgono a questo target. Dunque non è affatto scontato che un bambino di fronte ad un *videogioco* sia in una condizione di sicurezza.

Ma andiamo avanti. Sempre dalle statistiche Aesvi emerge che il 39% dei giocatori preferisce i videogame sportivi, il 38% quelli avventurosi e il 34% quelli strategici. Solo il 9% ama i picchiaduro. Dunque i videogiochi *violenti* non sono quelli che dominano il mercato, tanto nelle vendite quanto nella produzione. Tuttavia, proprio per la loro necessità di aprire una breccia mediatica che conferisca visibilità, hanno bisogno di polemiche, di gesti e dichiarazioni eclatanti. E se queste manifestazioni vengono da personalità indiscusse del mondo della cultura, della Chiesa, della società civile, tanto meglio.

Per ricapitolare possiamo affermare alcuni concetti: i videogiochi non sono giocattoli ma prodotti creativi interattivi destinati a diversi target di pubblico. Il loro sistema di diffusione è sfaccettato e dunque sarebbe un'utopia pensare di bloccare o limitare la commercializzazione di quelli più problematici perchè troverebbero immediatamente canali alternativi in rete, sui mercati paralleli, attraverso il dvb-h.

Tutto ciò non significa che non esistano sistemi di difesa verso i videogiochi non adatti ai minori. Il codice PEGI è uno di questi. Nato nel 2003 come Pan European Game Information, il codice in questione prevede che su ogni confezione di prodotto originale distribuito sul mercato dell'UE sia apposta una indicazione grafica composta da un numero e da una serie di disegni racchiusi in quadratini. Il numero indica l'età consigliata per l'acquisto mentre i disegni rappresentano con simboli i temi affrontati nel gioco. Il codice è gestito a livello europeo da una serie di commissioni che vedono al loro interno rappresentanti di tutti i paesi europei aderenti, ha carattere di autoregolamentazione e si rivolge soprattutto alle famiglie. Purtroppo, ad oggi, questo strumento non ha potuto contare su mezzi di diffusione particolarmente efficaci mentre le istituzioni si stanno chiedendo se sia il caso di rafforzarne il messaggio con misure coercitive. In ogni caso tutte le nuove console (PlayStation 3, Xbox 360, Wii) sono dotate di un parental control in grado di leggere l'età PEGI raccomandata e di inibire la lettura del dvd corrispondente su input dell'adulto.

Tuttavia, dopo aver preso atto dei luoghi comuni, delle problematiche, delle criticità del fenomeno videogiochi, non è possibile affrontare la questione come fosse un ostacolo da superare. Soprattutto alla luce di cambiamenti che hanno reso il processo di alfabetizzazione informatica delle nuove generazioni e della relativa familiarizzazione con l'universo videoludico, un qualcosa di assolutamente irreversibile.

La *cameretta* è ormai una vera e propria isola crossmediale. I bambini adoperano i videogiochi come strumento di socializzazione perchè attraverso la quotidianità del loro uso sono in grado di creare mode, abitudini, linguaggi. Perfino nuovi, inediti luoghi di aggregazione. Sorta di

*muretti virtuali* che vedono come boe le consolle, i virtual world, i programmi di comunicazione online, i telefonini.

In questo scenario i videogiochi possono avere un ruolo determinate per numerosi fattori di crescita tra cui vanno individuati soprattutto lo sviluppo psicomotorio, lo sviluppo congiuntivo, l'alfabetizzazione tecnologica e l'integrazione sociale.

Per le loro peculiari caratteristiche i videogiochi aiutano il bambino nel percorso di percezione della realtà attraverso il coordinamento di azione motoria, di vista e di intelletto. Si passa dal pensiero lineare della didattica classica al pensiero in parallelo in cui le informazioni giungono al cervello del minore attraverso più fonti contemporaneamente. Il risultato di tutto questo è sicuramente una maggiore padronanza della sensorialità.

Sul fronte dello sviluppo cognitivo, il dinamismo visivo di un videogioco favorisce un apprendimento più rapido perchè produce interesse ed eccitazione. La crescita cognitiva avviene attraverso cinque diverse sensazioni: la competizione tra pari (videogiochi sportivi), la ricerca del traguardo (giochi di ruolo, sportivi), la padronanza del sistema (simulatori di volo), la spettacolarizzazione (fantasy e horror), il raffronto con l'altro (avversario o intelligenza artificiale).

L'alfabetizzazione informatica o tecnologica è sicuramente accelerata dall'uso costante di strumenti ludici interattivi. Ma sarebbe più opportuno parlare di alfabetizzazione *tout court* perchè non sfuggono le implicazioni didattiche dalla gestione a scopo ludico di conversazioni scritte o orali con personaggi reali o immaginari che, con l'obiettivo stressato di ottenere indizi, portano il ragazzo ad assorbire quasi naturalmente regole di sintassi e nuove lingue nonché una particolare capacità di sintesi.

Ancora più interessante appare l'aspetto dell'integrazione sociale provocato dall'uso di alcuni videogiochi. Un processo che può essere simulato e sperimentato grazie alla gestione di modelli etici di società e macroeconomie (Sin City). Il bambino si confronta con scenari che comportano la valutazione di scelte politiche, economiche e sociali la cui interrelazione porta a risultati ed obiettivi virtuali che però restano nella mente come format comportamentali. La simulazione aiuta a gestire l'archetipo ma impedisce errori o fallimenti irreversibili.

Insomma, ciò che i videogiochi portano in dote al percorso di formazione del minore è principalmente un sistema di didattica partecipativa. Il bambino controlla storia e personaggi, sperimenta processi decisionali e, al contempo, è incoraggiato dal sistema di gioco interattivo a sperimentare perfino errori e a ripetere comportamenti e azioni come se si allenasse alla crescita.

Dunque un videogioco, se realizzato con cura e scelto con cura, può essere vettore di valori e cultura attraverso un immaginario *estheticamente e moralmente eccellente* e una sana partecipazione all'esempio.

In questo scenario il ruolo delle agenzie educative non può essere marginale. I compiti della famiglia, della scuola e delle parrocchie appaiono chiari. Educare i bambini ad essere selettivi nelle scelte attraverso il vincolo del connubio tra estetica e valori è il passo più immediato ma la vera svolta educativa deve essere rappresentata dall'introduzione di una formula didattica che integri le formule classiche di insegnamento con l'uso creativo della sintassi dei videogiochi.

Per ottenere questo gli adulti hanno bisogno di una energica formazione culturale e tecnologica alla quale non si può abdicare rifugiandosi dietro la consapevolezza di essere portatori di una sana dottrina. Oggi più che mai i valori hanno bisogno di una cornice estetica accattivante e i videogiochi rappresentano l'involucro più appetibile per le giovani generazioni.. Formazione dunque, informatica, videoludica ma accompagnata da un progetto che attrezzi i luoghi di aggregazione con postazioni e collegamenti in rete per impedire che i bambini, di fronte ad una famiglia ignorante in materia, si rifugino nei pericolosissimi internet point dove spesso transitano figure che hanno bisogno di mantenere l'anonimato per i loro sporchi traffici online. La parrocchia può dunque diventare il reparto difensivo di una squadra in cui il centrocampo - scuola e famiglia - fa purtroppo ancora acqua.