

E il videogame salvò i giovani

DI LUCA GALLESÌ

Brutte notizie per i genitori e gli educatori che si sforzano di tenere i ragazzi lontano dai computer: sembra che le ore passate a giocare davanti allo schermo non solo non siano dannose, ma che addirittura favoriscano la diminuzione dei reati giovanili.

Secondo i dati di un recente studio del "Centre for European Economic Research", infatti, la considerevole diminuzione dei reati compiuti negli Usa nell'ultima decade - e parliamo della metà di quelli compiuti negli anni '90 - è proprio merito dei videogiochi, che hanno tenuto lontano dalla strada, e quindi dal crimine, molti potenziali delinquenti, che si sono limitati a compiere tali reati solo nei giochi virtuali, davanti alla tv e senza alcuna conseguenza penale: al massimo si perde e bisogna ricominciare il gioco daccapo.

Certo, sono dati da prendere con cautela, e soprattutto vanno inseriti in un contesto, quello statunitense, che è assai diverso da quello europeo in generale e quello italiano in particolare, ma sembra che la tendenza globale vada in quella direzione, come dimostra un altro luogo comune sfatato: di solito, chi passa ore a giocare davanti al computer è considerato una persona poco socievole, con degli insuperabili problemi di relazione, quello che in inglese si chiama un *nerd*. Ebbene, pare che, almeno negli Usa, sia vero esattamente il contrario: Jane McGonigal, autorevole mediatrice e apprezzata game-designer, ha appena pubblicato *La realtà in gioco* (Apogeo), un ponderoso saggio che dimostra come i giochi possano essere utilizzati per accrescere il nostro benessere aumentando il tasso di socialità - e socievolezza - dei giocatori.

L'autrice parte da lontano, addirittura da Erodoto, per dimostrare che i giochi migliorano la qualità della vita, come accadde ai Lidi quando, secondo lo storico greco, inventarono il gioco dei dadi per sopravvivere a una lunghissima carestia, alternando i giorni dedicati al cibo e quelli in cui si sfidavano con attività ludiche, che gli permisero di affrontare con successo i problemi reali. Oggi non è più la fame, ma la noia, l'angoscia, la solitudine o la depressione a rendere triste l'esistenza di molti individui, che nei giochi possono trovare sollievo o addirittura una soluzione alle loro difficoltà senza fuggire dalla realtà ma affrontandola con successo. Que-

sto è il punto di maggiore interesse del libro, che non si limita a teorizzare possibili scappatoie virtuali per lenire il disagio della realtà, ma propone un approccio diverso al mondo dei videogiochi, che lungi dall'estraniarci dalla realtà, potrebbero insegnarci ad affrontarla con maggiori probabilità di successo. Al rafforzamento delle virtù individuali, sempre secondo la studiosa americana, i videogiochi possono affiancare lo sviluppo di sensibilità sociali, come nel caso di *The Extraordinaries* o *World without Oil*, che invitano i giocatori - che sono tantissimi in tutto il mondo, a partecipare al mondo del microvolontariato, o a esplorare possibili alternative energetiche ai combustibili fossili. *The Extraordinaries* è un'applicazione web, utilizzabile anche dai cellulari di ultima generazione, che permette a chiunque di far del bene, e non solo virtualmente: infatti si può, in un paio di minuti, aiutare una reale organizzazione no profit a raggiungere i suoi obiettivi, trasformati in una specie di caccia al tesoro tanto appassionante quanto effettivamente utile. *World without Oil*, invece, immagina che, nel mondo reale, il petrolio stia esaurendosi; i giocatori, per sopravvivere, devono scambiarsi

informazioni inventando soluzioni ai problemi di tutti i giorni, dalle inevitabili difficoltà nei trasporti alle probabili insurrezioni rivoluzionarie. Finanziato dalla "Corporation for Public Broadcasting", il gioco ha immediatamente suscitato la curiosità di migliaia di giocatori, che hanno esplorato le più originali alternative, dalla coltivazione della propria verdura sui terrazzi dei condomini trasformati in orti alla diffusione di nuovi velocipedi, fino a enfatizzare quelle piccole attenzioni che possono cambiare le abitudini quotidiane come l'uso di borse di tela per fare la spesa o una maggiore, quasi maniacale cautela nell'evitare gli sprechi aumentando il riciclo. Certo, si tratta di giochi la cui partecipazione non vanta i numeri del fantasy game *World of Warcraft*, che ha 13.000.000 (tredici milioni) di iscritti pronti a uccidere orde di nemici con armi e sortilegi, ma in futuro, forse anche in Europa, le cose potrebbero cambiare: il gioco è una cosa dannatamente seria.



Matteo Bittanti

l'esperto

Bittanti: italiani tra i primi in Europa nei «social games» su Facebook

milioni di iscrizioni attive. La lingua italiana non è contemplata e abbiamo statistiche e dati attendibili sui giocatori italiani, che però sono tra i più numerosi in Europa con i social game su Facebook (soprattutto *Farmville* e *CityVille* di Zynga). Esistono anche in Italia comunità di giocatori che partecipano a giochi "socialmente utili", come ad esempio "World Without Oil", che insegna a risparmiare energia nella vita di tutti i giorni, o "The Extraordinaries", che incoraggia il microvolontariato?

«Per il momento, l'interesse per forme videoludiche non puramente commerciali è scarso; in Italia manca una vera e propria cultura del videogame anche perché l'offerta disponibile è in lingua inglese e controllata do-

minato dai grandi gruppi statunitensi ed europei che hanno interesse a promuovere videogiochi spettacolari sul piano della forma ma generalmente poveri su quelli dei contenuti».

La continua espansione del mercato dell'"hardware" per giochi (PSP/Wii etc...) è merito delle nuove tecnologie?

«Con l'introduzione di "Nintendo Wii" e con l'avvento dei social games, l'utenza videoludica - che è rimasta pressoché costante nelle due decadi precedenti - si è enormemente allargata ma oggi le cose più interessanti sono su smartphone, tablet e online e vengono distribuite spesso a costo zero o irrisori, mentre le con-

sole - specie quelle portatili, come PSP - arrancano. A proposito dell'espansione del mercato, le cifre ufficiali raccontano un'altra storia: in Italia, le vendite di videogiochi sono in netto calo: le console hanno perso l'8,9% a valore e - 7,4% a volume e i videogiochi per PC addirittura il 15,4% a valore e -19,9% a volume. Insomma, trend negativi su vari fronti e cifre ben lontane dal picco del 2008». Esistono applicazioni didattiche di giochi che potrebbero, in un futuro, essere adottate dalle scuole per insegnare divertendo?

Manca una cultura dell'online ma cresce il fenomeno

«Il videogiochi in quanto tale meriterebbe di entrare nelle scuole come oggetto di discussione e come strumento didattico complementare al libro, visto che simulazioni come *SimCity* e giochi strategici come *Civilization* presentano lo spessore intellettuale e culturale delle più celebrate opere letterarie e cinematografiche».

Luca Gallesì