

VIDEO GIOCHI E SCUOLA: UN'AREA DI APPRENDIMENTO COMUNE?

I video giochi possono essere ritenuti oggetti e strumenti di educazione poiché essi occupano già un posto importante nel quotidiano di numerose famiglie? Che siano le ultime mode di divertimento ad aver trovato un uditorio, un contenuto e un mercato utilizzando dei meccanismi di comportamento collettivo in degli universi di *fiction interattive*, che sperimentino la convergenza dei *media* classici, di *Internet* e dei *mezzi di comunicazione interpersonale* (cfr. S. Natkins “*Jeux vidéo et medias du XX siècle. Quels modèle pour les nouveaux loisirs numériques?*”, Vuibert, Collection Essais-Culture Scientifique, France 2004.), tutto ciò ci costringe a riflettere su cosa sono, ma anche su ciò che potrebbero diventare in campo educativo.

I video giochi basano la loro produzione su diverse discipline: la tecnologia (ricerca e sviluppo), il *game design*, ma anche l'economia. In effetti, quest'industria fiorente cresce in tutti e tre i campi appena citati. Tuttavia i video giochi non sono soltanto un'industria e una tecnologia. Essi hanno un ruolo reale in seno alla cultura, nel senso che dava Pierre Bourdieu alla parola “*habitus*” o “*campo di esperienze personali*”. In ragione dell'infatuazione irresistibile che essi suscitano, essi influenzano il modo di pensare e di essere di un numero sempre crescente di persone di qualsiasi età e di qualsiasi ambiente sociale.

Allo scopo di inserire questo fenomeno nel contesto dello sviluppo parallelo della società dell'informazione, è utile richiamare alla mente la *legge dei tre stati* che scinde il fenomeno stesso in tre grandi sfere:

- *La logo sfera* o età dell'orale;
- *La grafo sfera* o età della scrittura e del libro;
- *La video sfera*, prodotta dalla meccanizzazione dell'immagine e, oggi, dalla digitalizzazione.

A queste tre grandi sfere alcuni pensatori aggiungono *l'ipersfera*, legata a Internet e alla digitalizzazione dei messaggi. I video giochi sembrano far parte di questa era sia per i loro supporti, sia per i loro contenuti o i loro modi di consumo e di appropriazione.

Di fronte a questa evoluzione, il ruolo degli educatori e dei poteri politici dovrebbe essere quello di accompagnare il cittadino in questo passaggio dalla video sfera all'ipersfera. In effetti, grazie a questa sovrabbondanza che caratterizza l'ipersfera, il cittadino deve apprendere a quadrare i messaggi, a impadronirsi, ma anche a criticare i *media* che gli sono presentati. Egli deve anche interrogarsi sullo statuto privato e/o pubblico dei contenuti generati da altri o da lui stesso e prendere coscienza che gli oggetti, le credenze e la temporalità sono chiamati a integrarsi.

Il video gioco a scuola: stato dei luoghi

I video giochi possono avere il loro posto a scuola? Dappertutto nel mondo, un numero crescente di educatori integra il video gioco all'interno del processo d'acquisizione del sapere. Gli atti della conferenza promossa dall'*Organisacion para la Cooperacion y el Desarrollo Economico (OCDE)* presso l'Università Cattolica di Santiago del Cile nell'Ottobre 2007 (per maggiori dettagli accedere al sito www.enlaces.cl/seminariovideojuegos.), testimoniano che:

- A. I giovani d'oggi, poiché sono diversi dai loro fratelli maggiori, preferiscono un diverso modo di appropriazione delle conoscenze in seno alla quale la tecnologia è onnipresente, ivi compreso il video gioco. I sistemi educativi tradizionali sono poco adatti ad accogliere questo **“nuovo alunno”**;
- B. Al contrario, le imprese commerciali come gli editori di video giochi, vincono in ciò che Sefton-Green aveva definito come **“la competizione per accaparrarsi il cuore e lo spirito dei giovani”**;
- C. Per accompagnare la transizione verso la **società del sapere digitale**, i sistemi tradizionali dovrebbero provare a colmare il fossato fra la scuola e la vita reale.

Questo fossato, il Progetto **“Teaching with Games”**, benché limitato ad alcune scuole nel Regno Unito, l'aveva già identificato nel corso della sua realizzazione nell'anno 2006 (per maggiori dettagli accedere al sito <http://www.futurelab.org.uk/projects/teaching-with-games>).

Centrato sull'utilizzo in classe del video gioco, esso aveva permesso di osservare che gli alunni sono sempre più influenzati dai loro pari e che l'introduzione in classe del video gioco aumenterebbe la loro motivazione e la loro autonomia. (i video giochi utilizzati in questa fase sono **Sims2, Roller Coaster, Tycoon3 e Knights of Honor**).

L'inchiesta **Mediapro** è sulla stessa lunghezza d'onda. Questo studio ha analizzato più di 10.000 questionari rivolti ai giovani da 12 A 18 anni, appartenenti a nove Paesi Europei (Inghilterra, Belgio, Danimarca, Estonia, Francia, Grecia, Italia, Portogallo Polonia) oltre al Québec. (per completezza d'informazione si può accedere al sito <http://www.mediapro.org>).

I giovani interrogati nell'ambito di questo studio finanziato dalla Commissione Europea, hanno rilevato il fossato che separa la scuola dal loro ambiente preferito; di conseguenza, è al di fuori dell'universo scolastico che essi fanno apprendimento delle nuove tecnologie. Ora, al di fuori della scuola, la prima preoccupazione dei genitori riguardo ai video giochi riguarda il tempo che i loro figlioli vi dedicano piuttosto che il tipo di video gioco utilizzato o la tipologia di relazioni sociali instaurate grazie alla sua utilizzazione. La scuola, invece che interdire o limitare l'accesso ai contenuti in linea, deve aiutare i giovani a farne il miglior uso possibile e a trarre il meglio dalla cosiddetta **società dell'informazione**, a condizione, ovviamente, di avere le attrezzature e delle competenze adeguate alla bisogna. Poiché bisogna rispondere alle attese dei giovani identificate dalle ricerche citate: essi auspicano che i genitori e gli insegnanti li aiutino a comprendere come queste tecnologie che li affascinano s'iscrivano nel mondo che li attende. L'educatore preoccupato di rispondere a questa domanda di significato deve accettare il ruolo di **coach**. E' la tesi che sviluppa Simon Egenfeldt-Nielsen nella sua opera **“Beyond edutainment”** (consulta anche il sito <http://www.seriousgames.dk>).

Ben più che i giochi di società, il video gioco permette un'esperienza ricca e concreta. Senza presa di coscienza di un contesto più vasto, resterà un semplice divertimento il cui valore educativo non sarà sfruttato pienamente. Infatti, da un punto di vista cognitivo, ci troviamo di fronte ad una banalizzazione del saper-fare da parte dei giocatori, e a un timore di non saper-fare da parte dei non-giocatori, che sono molto spesso i genitori e gli educatori. Come il *coach* sportivo allena la sua squadra a superare le regole di base e il saper-fare tecnico per integrare il contesto di ogni partita e mettere in opera le strategie più adatte alle forze e alle debolezze specifiche degli avversari, l'educatore deve decifrare il contesto, renderlo intellegibile ai giovani la cui domanda di senso sarà così soddisfatta. Facendosi autori di un'interpretazione di un mondo che riserva una larga parte a queste tecnologie, essi avranno così restaurato la loro autorità.

La meccanica di quest'apprendimento innovativo

Numerosi ricercatori hanno sezionato gli elementi di questa nuova forma di appropriazione che assomiglia sempre più alla pratica di uno sport: impegno personale e parzialmente ludico (*hard fun*) che combina obiettivi chiari e *feedback* istantaneo; senso di padronanza nato dalla capacità di rilevare delle sfide; accettazione delle regole e del vantaggio di applicarle; apprendimento di tecniche caratteristiche di una professione. Byron Reeves, nel suo articolo "*Leadership's online Labs*" (consulta <http://hbr.harvardbusiness.org/2008/05/leaderships-online-labs/ar/1>) sottolinea che molti impiegati dell'IBM, giocatori in linea, ritengono che la loro esperienza all'interno di un gioco è importante allorquando utilizzano alcuni dei principi che vi hanno appreso applicandoli alla loro attività professionale. Secondo quest'autore, i video giochi in linea permettono ai giocatori di acquisire e di sperimentare i migliori metodi di leadership, come pure altri modelli di collaborazione o d'innovazione.

Le virtù educative proprie del video gioco saranno esaltate grazie ad un metodo pedagogico specifico. John Dowell pensa che "*se si gioca, si è probabilmente sul punto di apprendere*". Per andare più lontano, egli suggerisce di porre l'alunno al centro del dispositivo di apprendimento (*child-centered* contro *teacher-centered*) e di completare il sapere dispensato dall'insegnante con tre diversi approcci:

- a. "*learning by doing*", cioè l'acquisizione di competenze attraverso l'esperienza virtuale di situazioni reali;
- b. "*learning as a social process*", I pari diventano tante risorse con le quali negoziare la condivisione del sapere;
- c. *la valorizzazione delle emozioni*, al posto dell'apprendimento a memoria.

L'**Interactive Software Federation of Europe** (ISFE), insieme a *European Schoolnet*, tenta oggi di rispondere a questa domanda in seno al progetto *Games in School*. Una delle prime conclusioni rimarca che i docenti che utilizzano i video giochi in classe sono quelli che appaiono più liberi di

#

proporre delle iniziative nuove in seno ai programmi scolastici e che operano nei paesi in cui le politiche di educazione ai media sono implementate in maniera efficiente all'interno di questi programmi (Danimarca e Inghilterra). L'educazione ai media sarebbe una soluzione insuperabile?

L'educazione ai video giochi: una soluzione durevole o un'utopia?

L'educazione ai media è una problematica ineludibile della società attuale e di quella di domani. I video giochi si rivelano essere dei supporti molto efficaci che permettono agli educatori e agli alunni di comprendere l'incidenza dei loro comportamenti sulla cultura contemporanea. Essi consentono, nello stesso tempo, di avvicinare l'educazione al mondo che circonda concretamente il giovane. Sono da mettere in conto parecchie piste educative: la produzione di video giochi, l'analisi e la decostruzione e l'insegnamento delle teorie da essi sottese, la presa di coscienza della dimensione psicoaffettiva e l'elaborazione di attività ludiche. I differenti attori che possono raccogliere questa sfida dell'educazione ai media sono beninteso i responsabili politici, il corpo docente e le strutture della scuola, la società civile, l'industria e i cittadini stessi.

Mi piace terminare questa riflessione affermando che tanto i video giochi quanto l'educazione ai media sono dei campi in cui la ricerca scientifica, che sia teorica o empirica, è necessaria ma ancora troppo poco presente. Gli sforzi attuali, insufficienti ma promettenti, invitano ad aumentare le sinergie, a moltiplicare i progetti fra industria, poteri pubblici e società civile.

Quanto all'avvenire della riflessione critica riguardo ai video giochi, sono abbastanza ottimista. Infatti, la prima generazione di giocatori è diventata adulta, essa conta oggi numerosi genitori e insegnanti (l'età media dei giocatori in Europa è di ventotto anni e di trentatré anni negli USA). Riteniamo che costoro guarderanno in maniera diversa i comportamenti dei loro bambini e, probabilmente, potranno comunicare meglio con loro su quest'argomento. E' dunque ragionevole pensare che le problematiche dei video giochi e dell'educazione saranno esaminate in un contesto sdrammatizzato, più sereno, più obiettivo e, quindi, più fecondo.

Andrea Torrente

#