

Autore: Stefano Laffi
Titolo originale: Ragazzi e videogiochi. <i>Chi gioca e chi fa sul serio?</i>
Data: 24 novembre 2010
Intervento al convegno: Il gioco che verrà. Identità e futuro delle ludoteche tra tradizione e innovazione. Carpi (Mo)
Parole chiave: Adolescenza, gioco, videogiochi

I ricercatori e le ricercatrici di Codici sostengono la libera circolazione delle idee e dei prodotti intellettuali, consapevoli che il libero accesso consente la diffusione e l'aumento della conoscenza. Codici autorizza l'utilizzo dei propri testi a scopi non commerciali e con citazione della fonte. Chiediamo di comunicarci l'eventuale impiego dei materiali scaricati. Grazie

Ragazzi e videogiochi. *Chi gioca e chi fa sul serio?*

Stefano Laffi – Agenzia di ricerca sociale CODICI www.codiciricerche.it

1. Nascere negli Anni Zero

Si è figli del proprio tempo e del proprio luogo, e a volte, quando incorre un cambiamento, forse una rivoluzione, uno dei due genitori prevale sull'altro. Lo sapremo dopo, ma certo questo tempo ha scandito i suoi passi in modo molto netto e ha generato figli suoi. Un ragazzo di oggi ha visto nella sua infanzia più spie luminose che finestre, si è alzato in piedi ad un anno aggrappandosi a manopole di lavatrici e lavastoviglie con display luminosi, ha tenuto in mano telecomandi a due anni, una volta eretto è stato in posa non meno di 100 volte all'anno per una foto digitale scattata da oggetti via via diversi, ha visto comandare a distanza un'infinità di cose, ha visto sparire di casa molti fili e diventare gli schermi "touch"... La domanda è: in un mondo così, ammesso che sia così per i più, quanto conta il posto in cui nasce?

Scriveva nel secolo scorso il poeta francese Francis Ponge: "I re non aprono le porte. Non conoscono questa felicità". Senza volerlo, quel ragazzo ha visto comparire cellule fotoelettriche in tutti i cancelli e in molte porte, è stato a volte incoronato bambino-re senza chiederlo, la tecnologia è stata la sua servitù, di certo ha pensato un modo meno meccanico e più elettronico, meno analogico e più digitale. I suoi genitori forse sono a cavallo di due ere, lui certamente è figlio di questo tempo, vedrà il computer come loro vedevano una forchetta, la genetica come quello che per loro era la biologia. Se seguiamo Ponge potremmo dedurre che sicuramente farà meno fatica, e non conoscerà esperienze significative. Ma altre ne farà, di nuove. Di certo per lui la "distinzione fra reale e virtuale" non ha senso – tutto è reale – e l'espressione "nuove tecnologie" non identifica nulla se non la sua normalità, perché nel digitale lui ci è nato dentro, ci è cresciuto insieme. E forse la stessa distinzione fra videogioco e gioco dice poco, come forse avrebbe avuto poco senso per i suoi genitori quando erano piccoli distinguere fra giocattoli a batteria o senza pile. Non per tutti, non ovunque, ma per molti è stato così. Dobbiamo probabilmente cambiare occhiali e stare attenti alle parole per entrare in risonanza con loro.

2. Occhi giganti

Sono cambiati i campi di esperienza dell'infanzia e degli anni della preadolescenza. Il rapporto fra il dentro e il fuori ad esempio, ovvero il primato dello spazio domestico o comunque dello spazio privato/protetto rispetto a quello pubblico. E poi le sollecitazioni sensoriali, le abilità indotte, gli schemi mentali di attenzione. È come se il romanzo di formazione sensoriale ed emotivo passasse per altre cose. Un bambino oggi può essere già stato in aereo ma mai sul triciclo, può aver visto e può riconoscere animali esotici visti nei documentari ma aver terrore di una gallina "live", può chiamare gli animali direttamente coi nomi dei personaggi Disney prima che con il loro vero nome, può aver misurato la sua potenza non con la distanza che raggiungeva di anno in anno nel lancio di un sasso ma nei livelli superati ad un certo videogioco... Nel suo romanzo di formazione è cresciuto adeguando il suo corpo alle esperienze cui era esposto: i suoi occhi giganti hanno già visto tanto, esposti ad una densità di oggetti e soprattutto di sollecitazioni visive inedite, perché ogni schermo davanti al quale si è trovato è come fosse per lui una "macchina sparamondi", realtà che ruotava a 24 fotogrammi al secondo, non oggetti immobili da fissare e toccare coi tempi della scoperta infantile ma loro rappresentazioni vorticosamente proposte e rigenerate, una ginnastica impressionante per i suoi occhi e il suo cervello. E le sue dita, che pure non sanno fare nodi come quelli ai lacci delle scarpe - che gli sembreranno un inutile rompicapo di quell'oggetto paleolitico che sono per lui le calzature senza velcro - quanti pulsanti hanno già schiacciato, quante cose sanno già comandare e come si muovono a loro agio sugli schermi touch... Occhi giganti, dita lunghissime e velocissime eppure un po' impacciate, ma forse una bocca "piccola" perché l'attenzione collettiva all'igiene - secondo un'idea di igiene molto orale e poco visiva - alle ingestioni pericolose e agli alimenti hanno ridotto molto le possibilità di scoperta per via orale. E piccoli probabilmente anche i piedi, che hanno fatto meno corse, non hanno toccato la terra, si sono sporcati poco, sono stati molto protetti da scarpe, ciabattine, calzini antiscivolo,... Insomma, quel bambino, quando arriverà a sedersi davanti ad una consolle o ad un pc, non avrà nostalgia del movimento fisico, non sarà a disagio coi pulsanti, non sarà disorientato dalla velocità delle immagini, non sarà spiazzato dalle cose strane che deve fare nel gioco. Sia chiaro, quel senso di continuità con l'esperienza sensoriale infantile l'abbiamo costruita noi adulti.

3. Alieni?

Tutto questo suscita, a ragione, parecchie domande, e alcune paure. Una volta che riconosciamo che l'esperienza infantile è mutata, dobbiamo dire che sono mutati anche i ragazzi? Che la tecnologia li sta portando via?

Se si assolutizza l'esperienza del videogioco ma più in generale della mediazione tecnologica col mondo, i rischi si vedono, e sono evidenti. Se da bambino cresci esclusivamente con l'idea che tutto passi da un governo elettronico della realtà del mondo e degli altri, il tuo romanzo di formazione si allontana parecchio da quello dell'umano per come l'abbiamo vissuto e per quanto lo abbiamo caro: non conosci la

fatica e il dolore, non conosci il limite e la morte, perdi l'empatia con gli altri, pensi che il tempo non scorra ma scada, diventi insofferente per ogni attesa, sei a disagio con le parole, pensi possibile ogni cambiamento. Ma forse un destino simile toccherebbe anche all'adulto che stia chiuso in casa perennemente davanti alla televisione, ovvero è la cattività domestica ad alta intensità tecnologica a fare danni. E, se proprio vogliamo, un *broker* finanziario di 30 anni che in un giorno col suo pc sposta milioni di euro e in pochi minuti crea o brucia ricchezze immense svilupperà un delirio di onnipotenza non da meno.

Il problema è che un bambino capisce e decide di meno, tutto questo gli è offerto come un gioco e con il potere seduttivo del gioco, e quel tempo è un tempo di formazione irreversibile, 12 mesi a 3 anni valgono 10 anni a 40. Capire cosa fare da genitori in fondo è semplice – desaturazione di stimoli, esperienze diversificate, distinzione vigile fra rappresentazione e realtà, comprensione dei limiti, ecc. – anche se farlo davvero può non essere semplice.

Le risposte a quelle domande iniziali sospese, una volta scaricate a terra, sciolgono i dubbi e fanno respirare. Le indagini sulle esperienze ottimali in preadolescenza e adolescenza svolte seguendo la teoria del flow (www.codiciricerche.it) dimostrano che ragazzi e ragazze non sono alieni, vivono e sentono le situazioni più stimolanti e piacevoli oggi come ieri quando hanno modo di esprimersi, di muoversi, di stare in relazione, di lasciare il segno – e quindi quando fanno sport, quando svolgono attività espressive come suonare o danzare, quando viaggiano, quando stanno insieme, quando fanno volontariato – e non traggono particolare soddisfazione dallo stare fermi o dalla servitù tecnologica. Non c'è confronto fra il piacere di suonare e quello di ascoltare musica, le indagini lo attestano, ma soprattutto non c'è confronto fra pc e televisione, perché l'esperienza di un videogioco o dell'uso in generale del pc è vissuta in modo infinitamente più interessante rispetto allo stare davanti alla tv.

4. Il problema

Facciamo il punto. Prima di tutto, sviamo una demonizzazione sempre latente intorno ai giochi: si gioca da sempre, il gioco accomuna le culture, giocare fa bene, giocare serve a crescere e ad entrare in relazione con gli altri. E fra i giochi da tempo ci sono anche i videogiochi, con pieno diritto di cittadinanza. Con la stessa lucidità aggiungiamo però una considerazione, essenziale a capire il tempo presente: giocare non significa avere giocattoli, anche se è sempre più difficile ricordarselo. Fra i bambini e il diritto al gioco il mercato ha messo in mezzo un oceano di giocattoli, cioè delle merci, che sono oggetto di marketing e di pubblicità, continui. E in questo modo ha rubato loro il desiderio, gli ha dato forma con una velocità e una potenza incommensurabili a quelle di elaborazione di un bambino, che non fa più a tempo a sognare e desiderare, perché gli è già stato detto cosa sognare e cosa desiderare. Come altri giocattoli i videogiochi sono quindi una merce, ma una merce particolare, molto cara, perché hanno costi di produzione superiori a quelli di un film, hanno un'industria formidabile alle spalle, e devono quindi

essere spinti in modo pressante per poter reggere le richieste della macchina produttiva.

I videogiochi, inoltre, sono tantissimi e assai diversi, e come per i giochi e i libri occorre scegliere. Ci sono applicazioni didattiche o professionali, straordinarie e quasi poco "ludiche", esistono un'infinità di giochi vari, più o meno divertenti e coinvolgenti, capaci di rispondere a tantissimi interessi, ma ci sono casi limite, come America's army, diffuso dall'esercito statunitense per reclutare soldati e simulare realisticamente l'uso delle armi. E quella straordinaria esperienza in soggettiva che solo il videogioco può dare – lo schermo è il prolungamento del tuo corpo, quel volante o quella pistola le hai in mano tu - e che cinema e letteratura hanno solo potuto mimare può metterti nei panni di un giocatore di tennis così come di un assassino. Chi vuoi essere?

Qui forse sta la questione. E' un problema di videogiochi? Cosa dovremmo dire allora di American Girl, in fondo solo bambole di plastica, in realtà negozi di quattro piani dove le bambine e le loro bambole si fondono in un unico giocattolo, vestito e acconciato allo stesso modo, con un apparato di abitini, accessori, cure e strumenti creati in parallelo per bambine e bambole, dove ogni possibile parte del corpo, ogni desiderio o gesto è stato tradotto in merce?

Ecco allora il nodo di fondo. Se là fuori ci sono la guerra e il mercato, questi entrano nelle famose "camerette", senza molta pietà, giochi e videogiochi sono i loro cavalli di Troia, e arruolano chi possono. Dentro un'apparente cultura dell'infanzia e a vent'anni dalla convenzione di New York abbiamo capito che non possiamo salvare l'infanzia se il resto non funziona, il nostro mondo sgocciola fino a lì. Il vero scandalo non è la violenza del videogioco "sparatutto" ma quella delle istituzioni e della guerra vera, e le bambine-bambole sogneranno di esserlo perché sono cresciute nella plastificazione della realtà. Come sta succedendo per molte altre cose, forse i videogiochi sono un altro alibi degli adulti, per dirsi attenti e preoccupati delle sorti dei giovani. Rendiamo la realtà uno spettacolo più istruttivo, creiamo delle esperienze cui valga la pena prendere parte e forse potremo stare più tranquilli sui giochi, possibilmente liberi, dei ragazzi.