

## Luddismo All'Inverso: Videogiochi & Pedagogia



Era presumibilmente il 1768 quando un operaio, passato alla storia sotto il nome di Ned Ludd, distrusse in un impeto d'ira uno dei telai meccanici simbolo di una rivoluzione industriale britannica che, anche per via della crisi che aveva colpito il paese, stava rimpiazzando i lavoratori con macchinari sempre più sofisticati all'interno delle fabbriche. Un atto che simboleggia la tendenza a rigettare il crescente asservimento alla tecnologia e alle sue manifestazioni, talvolta colpevoli di sottrarre impiego e meriti agli esseri umani in una determinata azione. Tuttavia, come in ogni campo dello scibile umano, occorre prestare attenzione a non incorrere in conclusioni affrettate, generate da oscurantistici pregiudizi rei di inquinare e confondere l'insieme dei pregi e dei difetti legati a un aspetto dell'esistenza: prendendo in esame il videogioco possiamo evincere come, dal suo avvento a cavallo degli anni 70', esso abbia preso piede all'interno della vita degli esseri umani al pari della radio, del computer e della televisione, espressioni fisiche del progresso compiuto a livello di comunicazione. La stessa che è alla base dei dibattiti legati all'educazione e all'insegnamento, assieme ai rispettivi metodi di diffusione; la lezione frontale, il pedissequo ripetersi di nozioni che raramente restano salde all'interno della memoria degli studenti, nati e cresciuti in un'epoca permeata da quello che Roberto Casati definisce "colonialismo digitale": la trasposizione su schermo di immagini, notizie, libri e progressivamente tutto ciò che ha e può avere una dimensione reale e fisica. Per alcuni un autentico scempio, per altri un orizzonte ricco di prospettive, riposte principalmente nell'aspetto "simulativo" proprio di tali mezzi. Il pregio principale è infatti l'educazione, l'apprendimento attraverso un'imitazione della realtà che va oltre le semplici parole udite o lette, una simulazione capace di cancellare tutte le conseguenze che potrebbero incorrere in caso di errori nel mondo reale: uno spazio sicuro dove il poter affinare le proprie capacità possa essere appannaggio anche delle persone caratterialmente più deboli, che di fronte all'irripetibile realtà potrebbero inibire il loro potenziale reale, soppresso dalle fragilità caratteriali. Il videogioco potrebbe rivestire un ruolo da comprimario nella formazione di un individuo, senza esautorare la modalità d'istruzione scolastica vigente. Un arricchimento dell'offerta formativa, in grado di massimizzare i risultati a vantaggio di un interesse spiccatamente più vivace e marcato verso un mondo, quello videoludico, che col passare del tempo sta conquistando un "senso" dopo l'altro: dalla sola interazione visiva (lo schermo) e tattile (il joystick), all'introduzione di marchingegni in grado aumentare il

grado di immersione all'interno di questi nuovi, multimediali confini. Per esempio il controller della console Nintendo Wii, commercializzata nel lontano 2006 ma già allora innovativa per le componenti che gli consentono di reagire alle forze vettrici e all'orientamento rispetto allo spazio tridimensionale: in altre parole, prende piede una simulazione assai accurata del movimento reale del nostro braccio (mentre impugna il controller), permettendo, a seconda del gioco, di colpire con una racchetta virtuale una palla da tennis piuttosto che vibrare un fendente con una spada, il tutto riprodotto fedelmente sullo schermo. Parlando del ruolo paideutico, nel corso degli anni numerosi scienziati, linguisti, psicologi ed altri esperti di varia natura hanno esaminato e confermato ripetutamente le indiscusse potenzialità di questo mezzo, che se adoperato in maniera attiva e critica mette l'utente nella condizione di apprendere dall'esperienza vissuta, di sviluppare capacità di risoluzione più o meno rapida dei problemi, di comprendere meccanismi sociali legati a un determinato contesto di pratiche ma soprattutto di incontrare dei gruppi di affinità; contrariamente a ciò che comunemente si sostiene, il contesto videoludico è tutt'altro che socialmente isolante. Numerosi infatti sono i giochi che proiettano in vere e proprie comunità, con i loro ideali e le loro leggi, dove un'assidua frequentazione permette non di rado di imparare a gestire un insieme complesso di variabili interrelate non meno forgianti di una camerata militare. Sono altrettanto formativi i cosiddetti videogiochi di ruolo, dove è prevista un'immersione totale in un mondo fittizio attraverso, in diversi titoli, la creazione di un avatar, un alter ego digitale al quale possiamo affibbiare a piacimento le nostre fattezze, e del quale guideremo la crescita e l'evoluzione nel corso della sue peripezie. Ciò è paragonabile al vivere un romanzo di avventura: investendo emotivamente sul nostro avatar, ci ritroveremo a proiettarci nelle sue scelte, affrontando incertezze e dilemmi di volta in volta dentro la cornice di un vero e proprio laboratorio etico. Che si tratti della serie di The Elder Scrolls, dove i confini sono delineati da un mondo fantasy dai tratti medievali permeati tuttavia dalla presenza di creature mitologiche, o di Fallout e dai suoi scenari tipicamente post apocalittici, l'utente si ritroverà a mettersi in gioco assumendo a sua discrezione le vesti di un individuo che può anche non rispecchiare affatto le proprie peculiarità morali e caratteriali, consentendo di vivere in prima persona le dinamiche sociali proprie di un mondo conoscendo, senza alcun rischio reale, le conseguenze di una determinata azione. Infatti uno dei concetti di fondo del videogioco è proprio quello di sperimentare, attraverso la formulazione di una modalità di pensiero dai tratti prettamente scientifici: costruzione interiore di un modello di regole, analisi delle possibili interazioni e collaudo di strategie risolutive. Dinamiche chiamate continuamente in causa durante il confronto con videogiochi strategici, il cui campionario è così immenso da poter accontentare qualsiasi velleità di natura gnoseologica, come Age of Empires ed altri simili che offrono la possibilità, tra l'altro, di apprendere conoscenze storiche vivendole "in prima persona", con modalità decisamente più coinvolgenti di quelle che possono offrire un libro o un documentario, che chiamano a raccolta un'attenzione di carattere passivo. Difatti videogioco è sinonimo di "interazione", connotazione che pone questo strumento in totale contrapposizione con un oggetto come la televisione, che invece è notoriamente "violenta" nei confronti dell'utente, costretto a subire il suo flusso di informazioni avendo come sola scelta quella di interromperlo bruscamente. Un'affermazione tipicamente Pasoliniana, che tuttavia rimarca ancor di più le potenzialità di questo multiforme strumento, il cui indiscutibile ingegno è tutt'altro che da abrogare in tema di apprendimento: come è noto, una varietà di individualità esige una varietà di approcci differenti, da imporre strenuamente in un mondo che anche nell'ambito didattico sta facendo del conformismo il suo ideale.

#### Bibliografia:

"What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy" - James Paul Gee - 2003

"Contro Il Colonialismo Digitale: Istruzioni Per Continuare A Leggere" - Roberto Casati - 2013

"Semiotica Dei Videogiochi" - Massimo Maietti - 2014

"Videogames Between Real Rules And Fictional Words - Jasper Juul – 2005

Davide Viarengo 5B Classico