

Videogame: un medium valoriale (versione integrale)

Insegno geostoria in una seconda classe di liceo scientifico e lo ammetto: quest'anno a lezione i miei studenti hanno giocato con i videogame. La cosa ha suscitato non poche perplessità: negli studenti, nelle loro famiglie e chiaramente tra i colleghi. E devo ammettere che io stessa inizialmente ero piuttosto scettica. Tuttavia ho dovuto ricredermi. Con la geostoria al liceo scientifico non si scherza! La faccenda è seria, come ricordano le Indicazioni Nazionali dei Nuovi Licei. Trattare i "fattori fondamentali per gli insediamenti dei popoli e la costituzione degli Stati in prospettiva geostorica" è di per sé un obiettivo arduo da raggiungere, anche per il solo fatto che difficilmente si armonizza con il modello liceale tradizionale che contempla la suddivisione canonica in storia e geografia, tempo e spazio.

"La scuola è una cosa seria!" commenta con disappunto una cara collega, mentre sbircia nel mio "Programma degli argomenti svolti", in cui ho riportato con esattezza i videogame giocati durante l'anno scolastico e la loro collocazione rispetto al programma: "Caesar III" appartiene alla storia romana; "Age of Empires II" riguarda l'alto Medioevo. "Proprio perché la scuola è una cosa seria, ho pensato fosse il caso di giocare" ribatto io alla cara collega.

Quando ho comunicato agli studenti la mia intenzione di videogiocare a scuola per motivi didattici, sono stati contenti. Secondo la loro ottica, la scuola è noia, per cui il gioco rappresenta un'uscita di sicurezza valida e divertente. Ergo: "giocare" significa "non fare scuola". Errore: giocare può servire a imparare divertendosi. Ma questo è un punto di arrivo, nel senso che solo videogiocando se ne può sperimentare l'utilità. La prima difficoltà che si incontra in questi casi è la scelta del videogame. Considerando gli argomenti del programma, ci serviva la simulazione della città romana, un modello che riproponesse il sistema complesso dell' "urbs". Gli studenti, esperti di videoludica, hanno immediatamente individuato alcune possibilità. Dopo vari confronti sui vantaggi/svantaggi dell'uno o dell'altro, la scelta è caduta su "Caesar III", un classico tra i giochi di strategia. E il punto di vista dei genitori? Valga per tutti la dichiarazione soddisfatta di una madre, che di fronte al disimpegno scolastico della figlia, mi ha confessato: "Le ho levato il computer e tutti i giochi, così può dedicarsi solo allo studio!". Queste sono le mie giornate! Porto tenacemente avanti la mia convinzione che videogiocare permetta il raggiungimento di diversi obiettivi di apprendimento. Già Henry Jenkins recentemente ha ribadito la funzione educativa del gioco, perché lo considera "come strumento per esplorare e trattare la conoscenza e il problem solving" [1]. Già altri in passato hanno sottolineato l'importanza della narrazione e della simulazione digitale dei videogame, in particolare nell'apprendimento della storia [2], per di più con preciso riferimento a "Caesar III". Contemporaneamente la "videogame education" si va affermando come propaggine pedagogica della ricerca educativa [3]. Tuttavia la concezione tradizionale dell'imparare, al di là di

ogni fondamento scientifico, contrappone lo studio al piacere, per cui non trova strada facilmente il principio dell'apprendere divertendosi. Di fatto, l'esperienza condotta con la classe 2.0 del mio liceo dimostra proprio che è possibile imparare giocando. Come fa un videogioco a insegnare? E soprattutto cosa può insegnare? Il videogioco trasmette un modello, con cui si misura il giocatore. Vince chi ha compreso il modello e rispetta le sue regole. "Caesar III" è un gioco d'intrattenimento RTS (Real Time Strategy), non è un "serious game". Tuttavia propone come modello un vero e proprio sistema di valori. Videogiocare vuol dire allora: innanzi tutto accettare le regole del sistema proposto, poi interagire tramite scelte strategiche con il modello, in modo da raggiungere degli obiettivi concreti. Alla fase dell'esplorazione (che coincide con le prime 2/4 ore di gioco) segue quella gratificante della padronanza di gioco. A quel punto le scelte strategiche adottate dal giocatore sono più rapide ed efficaci. "Caesar III" insegna che l'obiettivo fondamentale è costruire e poi estendere la propria città, difendendola dai nemici, che aumentano in modo proporzionale rispetto al benessere della "civitas"; a sua volta, il benessere dei cittadini è assicurato dal perdurare della Pace (conseguenza della vittoria sui nemici), dallo sviluppo di un'economia produttiva (agricola, ma anche commerciale) e dalla diffusione della Cultura (grazie alla costruzione di poli culturali, come biblioteche e scuole); infine, l'ordine politico è garantito dalla Benevolenza dell'Imperatore, sollecitata dal versamento di regolari tributi, proporzionali alla Prosperità della "civitas".

La valutazione delle attività condotte sui videogame ha obbedito a indicatori diversificati: accanto a quelli previsti dalle competenze degli Assi Culturali, si è prestata grande attenzione all'atteggiamento della comunità di apprendimento dei giocatori. La presenza del gioco in aula, in effetti, scatena una serie di dinamiche relazionali che altrimenti restano sotterranee: ad esempio, lo spirito di competizione di alcuni può sfociare nella violazione segreta delle regole; altri soggetti in situazioni di gioco rispondono positivamente, maturando un forte senso identitario, che li conduce ad atteggiamenti collaborativi nei confronti del gruppo, a momenti di intraprendenza e persino di creatività. Tuttavia in ogni fase è stato attivato il processo di riflessione consapevole sulla relazione tra i sistemi valoriali del passato e quelli del presente. E ora il quesito che arrovella di più: perché videogiocare invece di leggere il libro di testo o ascoltare la lezione frontale? Perché il gioco mette in moto una mole enorme di: motivazione, concentrazione, desiderio di raggiungere l'obiettivo, passione, superamento del limite, complicità. Ricordo bene la risposta di una studentessa, dopo i miei ripetuti inviti a spegnere il pc: "Prof... non posso! Ho la città in fiamme!". In quel momento ho capito quanto i ragazzi fossero coinvolti dall'ambiente simulato del videogame. E se la modalità di gioco "single player" scivola su dinamiche solipsistiche? Niente paura... si gioca in squadre. È l'esperienza da noi condotta su "Age of Empires II". Qui il sistema valoriale non è articolato come quello di "Caesar III". L'Impero Romano d'Occidente è andato distrutto, inizia un'epoca buia e tormentata. Obiettivo del gioco è riuscire a sopravvivere attraverso scontri armati e spostamenti strategici di truppe e fronti. La Pace è un sogno lontano ormai, non c'è un unico Imperatore garante dell'ordine politico, ma diverse civiltà in competizione tra loro. Lo scopo ultimo del videogioco è sconfiggere i

propri nemici o farseli alleati. A pensarci bene... non era più o meno così l'Europa agli albori del Medioevo?

[1] H. Jenkins, Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo, Milano, Edizioni Guerini 2010, p. 101.

[2] Sempre Jenkins segnala l'intervista a John Seely Brown di Seth Kahan, che risale al lontano febbraio 2003, disponibile sul web:

<http://visionaryleadership.com/free-resources/innovation-interview-of-john-seely-brown-narrative-knowledge-sharing.php>.

[3] Assai utile si rivela il manuale curato da Damiano Felini, Video game education, Milano, Unicopli, 2012.

BIBLIOGRAFIA:

- Antoniazzi, A., Labirinti elettronici. Letteratura per l'infanzia e videogame, Milano, Apogeo, 2007
- Felini, D. (a cura di), Video game education. Studi e percorsi di formazione, Milano, Unicopli, 2012
- Jenkins, H., Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo, Milano, Edizioni Guerini, 2010
- Staccioli, G., Il Gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica, Roma, Carocci, 2008.

SITOGRAFIA:

- Sito ufficiale in lingua italiana del gioco: <http://www.caesar3.it/> (ultima consultazione agosto 2012)
- "Teachers' Handbook on how to use digital games in schools", scaricabile in lingua italiana sul sito: http://games.eun.org/2009/09/teachers_handbook_on_how_to_us_1.html#more (ultima consultazione: agosto 2012)
- Il sito di "Ludologica. Videogames d'autore", la collana di studi videoludici in lingua italiana: <http://www.ludologica.com/> (ultima consultazione: luglio 2012)
- Intervista a J. S. Brown: <http://visionaryleadership.com/free-resources/innovation-interview-of-john-seely-brown-narrative-knowledge-sharing.php> (ultima consultazione: agosto 2012).

Silvia Di Paolo