



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI GUGLIELMO MARCONI

FACOLTÀ DI SCIENZE POLITICHE

CORSO DI LAUREA IN SCIENZE POLITICHE E DELLE RELAZIONI
INTERNAZIONALI

Problematiche psicopedagogiche dei videogiochi

Relatore:

Chiar. Prof. Andrea Gentile

Candidato:

Dott. Mag. Vincenzo Longo

Matr. n. SPO00309/L36

Anno Accademico

2009/2010

Sessione Autunnale

Indice

Premessa	pag. 3
Capitolo 1. Il valore pedagogico e formativo del gioco	
1.1: Una insopprimibile esigenza umana	pag. 13
1.2: La creatività e il gioco	pag. 26
1.3: Dal gioco al videogioco	pag. 39
Capitolo 2. Il medium visivo	
2.1: Tv e videogioco per le nuove esigenze umane	pag. 50
2.2: Una interconnessione tra mondi	pag. 89
2.3: Strumenti e tecnologie per apprendere e per formare la personalità	pag. 103
Capitolo 3. Dalla realtà alla favola	
3.1: La percezione della virtualità e del fantastico	pag. 124
3.2: Strumenti per pensare e raccontare	pag. 144
3.3: Creatività e personalità	pag. 157
Capitolo 4. Dalla favola alla realtà	
4.1: Violenza e bullismo: aspetti educativi dei videogiochi	pag. 172
4.2: Educare tra il reale ed il virtuale	pag. 197
4.3: Globalizzazione ed immaginario fantastico	pag. 227
Capitolo 5. L'educazione dei genitori	
5.1: Il metodo andragogico per valorizzare le strategie di coping	pag. 255
5.2: L'utopia concreta delle agenzie educative sul territorio	pag. 272
5.3: La formazione nella società contemporanea: problemi e prospettive di ricerca	pag. 296
Bibliografia	pag. 335

“Problematiche psicopedagogiche dei videogiochi.”

L'elaborato sviluppa una prospettiva andragogica con la filosofia propria della mediaeducation allo scopo di promuovere concreti interventi educativi e formativi realizzabili dalle agenzie educative del territorio, partendo dallo studio -attraverso le antinomie del problematicismo- delle conseguenze psicologiche e pedagogiche dell'uso dei videogiochi, valorizzando le opportunità intrinseche che questi new-media offrono alle scienze umane, diffondendo agli adulti quelle competenze che spesso il paradosso dell'esperienza e la mancata consapevolezza di una inevitabile metamorfosi rendono scevre di efficacia.

Parlare di gioco nel terzo millennio riferendosi a qualcosa di diverso dal virtuale farebbe sorridere molti giovani. Per loro, infatti, l'orsacchiotto di pezza è ormai superato, poichè non soddisfa le loro esigenze ludiche. Dalla metà del 1980 i videogiochi sono diventati parte integrante della vita di bambini e adulti. Tale cambiamento non ha influenzato solo le modalità di passare il tempo libero, ma comporta anche un nuovo modo di pensare, conoscere e apprendere, che si definisce attraverso l'utilizzo costante e continuativo delle nuove tecnologie.

Ciò comporta un apprendimento non solo di contenuti, ma anche e soprattutto di processi cognitivi, caratterizzato da un elevato grado di coinvolgimento che si fonda sulla forte attrattiva che i videogiochi esercitano su chi li utilizza. Il gioco ha sempre più funzioni formative: è una attività socializzante, con valenze linguistiche, creative e nell'ottica dell'acquisizione dell'autonomia e si lega alle funzioni dei media con la prevalenza di attività ludiche puramente virtuali.

Di fronte a un tale quadro il videogioco, a casa ed a scuola, ben lungi dal produrre disadattamento alla realtà, può servire ad ampliare il campo di azione delle relazioni tra i genitori/figli e insegnanti/alunni, farsi conoscere meglio, creare legami più forti, aiutarli a stimolare la loro iniziativa permettendo all'immaginazione di essere propositiva e creativa. Andare, insomma, oltre il disincanto e favorire la creatività: uno strumento indispensabile per ogni persona e non una semplice dimensione del cervello ma legata al contesto socio culturale, agli ambienti di lavoro, alle politiche, ai comportamenti organizzativi. Non più un "risultato" ma un "processo".

Cambia il modo in cui si sviluppa la cultura stessa: oggi ruota attorno al concetto filosofico di intelligenza collettiva dell'umanità che si rivolge al virtuale per mettere a frutto e condividere le esperienze di ognuno.

È nel considerare il videogame come medium contemporaneo che si gioca la grande scommessa, non solo commerciale ed editoriale del prossimo futuro, ma quella decisamente più ampia che riguarda lo sviluppo culturale ed educativo della nostra società, senza sminuirlo e relegarlo alla sfera del "tempo perso", del giocattolo pericoloso, della "cosa da ragazzini". Una sfida rappresentata dall'assumere, come punto di partenza, la realtà virtuale non come deprivazione dello spazio-vita, ma come realtà aggiunta, come potenziamento della vita stessa.

Il nuovo impianto educativo della Media Education suggerisce come l'educazione mediale si possa concepire come partecipazione ad una comunità di pratiche, che coinvolge la mente in azione: una mente che apprende in interazione con gli altri e con i media all'interno di un sistema di attività. Una educazione non solo "ai media" ma "con i media".

I mondi finzionali che esperiamo con i videogiochi offrono al nostro *avatar* la possibilità di migliorarsi costantemente, fornendogli nuovi spazi in cui muoversi, nuove capacità, nuove conoscenze, con un efficace sistema di gratificazione, molto più che nella vita reale. L'*avatar* rappresenta la presenza del giocatore all'interno dell'ambiente ludico: è attraverso il suo corpo che avvengono le azioni, che si sviluppano le emozioni che ricadono, poi, sul videogiocatore, che rimane fisicamente al di là dello schermo, ma che viene condotto dal suo *alias* all'interno del gioco. Non è necessario che la rappresentazione di sé nel gioco debba essere un personaggio vero e proprio, con sembianze umane e tanto meno ben visibili. Il virtuale non ha nulla a che vedere con la falsità, di cui si usa erroneamente come sinonimo, ma è piuttosto potenzialità in fieri, è uno dei possibili modi di essere, è la rappresentazione concreta della possibilità. Il virtuale diviene lo spazio per eccellenza del fare educativo, che agisce in un qui ed ora, ma il cui sguardo è orientato alle potenzialità del soggetto, il cui fine è collocato in un tempo e uno spazio trasposto, che esiste, anche se può non avere una consistenza materiale e concreta.

Il modello videoludico offre l'esperienza di travestirsi, nel fingere di essere un individuo diverso da quello che si è, non è uguale in tutti i videogiochi, ma assume forme differenti a seconda dei casi. Il corpo arriva sì a perdere il riferimento con lo spazio-tempo cartesiano e con lo spazio-tempo biofisico ma la cosa rilevante che l'interazione importante non è quella tra l'uomo e la macchina, ma tra l'uomo e l'uomo, mediata dalla macchina. Il corpo, in quanto tale, non perde centralità ma al contrario l'acquista: non è un semplice concetto biologico ma un concetto culturale.

Il videogioco può essere quindi considerato un potenziale strumento meta-cognitivo per la creazione della personalità nel binomio autonomia-creatività in una rete di interazioni. Favorisce l'identificazione delle caratteristiche di ciò che si sta per affrontare; la consapevolezza delle proprie strategie e delle possibili applicazioni; la pianificazione delle strategie; il controllo e la supervisione dell'esecuzione; la valutazione dei risultati.

L'approccio problematico mette poi in evidenza le molteplici sfaccettature del videogioco, contro l'enfasi del fattore d'isolamento del videogame. Molte ricerche individuano che i videogiochi, in termini di tempo, producono effetti di dipendenza molto inferiori rispetto alla televisione, mettendo anzi il giocatore in una posizione attiva, di interattività e non di completa passività. Sono state pubblicate moltissime cose sugli effetti della violenza nei videogiochi. Le preoccupazioni degli adulti, genitori, insegnanti sono legittime, ma al tempo stesso non si deve confondere la violenza iconografica del medium videoludico con quella reale. C'è una rilevante

differenza se l'azione violenta è in qualche modo socializzata, ovvero se viene compiuta fine a se stessa, in ambienti in cui non è richiesta o se avviene in contesti in cui è funzionale e regolamentata. Interessante è l'esito di una ricerca sull'uso protratto nel tempo dei videogiochi e per lunghi periodi: video abuso (oltre un'ora di esposizione) e video fissazione (una prolungata esposizione ad un videogame, senza pause e completamente assorbiti dal gioco in silenzio e, spesso, in una stanza poco illuminata per oltre tre ore). È necessario inquadrare il problema della violenza, per dargli il giusto peso e non permette di dilagare attraverso anche l'amplificazione data dalla stampa in forma allarmistica all'uscita di un nuovo videogioco.

Occorre riprendere la teoria ecologica dello sviluppo umano come cornice teorica globale: l'ambiente interpersonale circostante si articola in modo complesso e c'è una multicausalità del comportamento aggressivo. Parlare oggi degli effetti del videogioco senza considerare tali aspetti è segno di una svista grossolana. È l'azione e non la violenza in sé ad attrarre i bambini davanti allo schermo.

Per poter videogiocare non si è costretti a scegliere ad ogni costo un gioco sparattutto, o di guerra, o di horror. Vi sono diversi i tipi di videogiochi: di azione; di pazienza e abilità, di orrore; di avventura, di simulazione. Ci sono anche di *edugames*, i giochi di ruolo, i Massively Multiplayer Online Game -MMOG o MMO o MMORPG – (un gioco per computer che è capace di supportare moltissimi giocatori contemporaneamente e si gioca in Internet) ed i MOD – modification – (modifiche estetiche e funzionali ai videogiochi, solitamente create senza fini di lucro da giocatori appassionati con appositi programmi tool).

Emerge sempre più la rilevanza pedagogica del gioco anche in ambiti della responsabilità morale dei genitori e delle altre agenzie educative derivante dall'immettere il soggetto in un contesto di interazione sociale, basata sulla simpatia e sul rispetto reciproco. Da parte dei genitori sarebbe utile acquisire l'abitudine di vagliare attentamente i videogame, senza cedere alle pressioni dei ragazzi, ed è quindi indispensabile la funzione dell'educazione permanente come esigenza primaria di una società soggetta a grandi trasformazioni demografiche, tecnologiche, culturali. L'abuso non esclude l'uso.

Il modello di utilizzo del videogioco deve basarsi sull'imparare a "imparare a giocare", con un possibile collegamento tra insegnamento e apprendimento, tra docente e studente, tra conoscenze e contenuti, tra individuo e gruppo. La sfida per l'agenzia educativa è rendere il soggetto consapevole di ciò che avviene nella sua mente durante il gioco, la capacità raggiunta nell'analisi delle situazioni, nel compiere valutazioni, nel ponderare le alternative e nel fare scelte può essere applicata anche ad altri contesti. Un ripensare il curriculum con esperienze realizzate fuori e dentro il contesto scolastico e che muovono dal presupposto che i videogiochi presenti nel mercato rappresentano un'opportunità per l'insegnamento se il loro utilizzo è mirato e consapevole.

Utile a questo processo è la metodologia andragogica con i principali riferimenti alla diversità tra la pedagogia dei bambini e quella degli adulti: è diverso il bisogno di conoscere, vi è indipendenza del concetto del sé, è predominante il ruolo dell'esperienza, varia la disponibilità ad apprendere in relazione all'efficacia reale e, infine, la motivazione all'apprendimento ha una diversa dimensione.

Rovigo, 30 ottobre 2010 Dott. Mag. Vincenzo Longo (matr. SPO 00309-L36)