



Maria Grazia Celentano

Violenza virtuale/ violenza reale

Film, programmi televisivi, videogiochi a contenuto violento possono accentuare o scatenare comportamenti violenti o antisociali in giovani adolescenti forse già affetti da qualche patologia? "Non dimostrabile" per alcuni, "indubbiamente" per altri ricercatori intenti a verificare con dati alla mano il nesso esistente tra eccessiva esposizione a forme di violenza nei mezzi di comunicazione ed episodi di delinquenza precoce o addirittura criminale.

Il mondo è una realtà complessa. Ricca di stimoli ma allo stesso tempo cosparsa di trabocchetti. Pronta a gratificare e a concedere opportunità di crescita e di sviluppo individuale e collettivo, ma allo stesso tempo esigente nel pretendere e severa nel punire. Una realtà sicuramente difficile da vivere per individui (adolescenti) forse poco adolescenti e troppo precocemente diventati adulti.

Per Fraschini (2000) il videogioco nasce come risposta a due necessità: *giocare*, essendo il gioco una forma di *ludus* e *moltiplicare la propria identità*. Questa necessità di voler vivere non una o due ma enne vite può allora essere interpretata come un mero tentativo di "dissociazione". Un voler prendere le distanze da quel mondo reale che in qualche modo ha "rubato" l'adolescenza per riappropriarsene a pieno titolo, reinventarsi, essere di volta in volta

il Robin Hood nascosto nella foresta di Sherwood che ruba ai ricchi per dare ai poveri sempre pronto a difendere chi in difficoltà è costretto a soccombere alle angherie del principe Giovanni, il mago adolescente Herry Potter intento a sperimentare nuove magie e stregonerie, l'Indian Jones instancabilmente pronto ad affrontare nuove e pericolose avventure, Frank Morris in fuga da Alcatraz. Il videogioco quale strumento di dissociazione è in grado di assolvere pienamente a questo compito proprio grazie all'alto grado di immersività ed impressionabilità che i recenti sviluppi tecnologici hanno reso possibile.

Ripensando alla storia dei videogiochi si osserva che in effetti questi hanno una vita alquanto recente. Nati intorno agli anni Settanta hanno conquistato il mercato mondiale negli anni Novanta con l'avvento di Internet, diffondendosi rapidamente tra un pubblico di ogni età, sesso, razza ed estrazione sociale. Chi più e chi meno, sotto forma di gioco da giocare su un cellulare, o tramite *console* collegata ad un televisione comodamente seduti sul divano di casa, o davanti ad un PC, tutti siamo stati giocatori, siamo stati protagonisti di una, dieci, cento storie.

Il vero problema, se di problema si può parlare, si è manifestato con l'avvento dei videogiochi a contenuto violento. Allettanti



prospettive di guadagno hanno presto indotto le case produttrici ad intraprendere la produzione di videogiochi sempre più ricchi di scene di sangue, violenza e sesso, perché "sangue, violenza e sesso" ovviamente vendono meglio.

I videogiochi in effetti si sono costantemente evoluti sia in termini di all'allocazione del gioco e tipo di situazione ambientale in cui il fruitore si trova rispetto al videogioco (dai videogiochi da sala/bar o da casa ai cosiddetti *rhythm game* capaci di coinvolgere l'intero corpo del giocatore impegnato in attività come il ballo, la corsa simulata, l'esecuzione musicale) sia in termini di "generi". Ritroviamo pertanto i generi¹: «azione e avventura» (*Monkey Island, Resident Evil, Metal Gear Solid, Space Invaders, Tomb Raider*); «sport» (*Match Bal, Proevolution Soccer*); «guida e gare» (*Pole Position*); «sparatutto in prima persona» (*Doom*); «piattaforme e puzzle» (*Mario Bros., Tetris*); «giochi di ruolo» (*Dungeons & Dragons* di Gary Gygax); «strategia» (*Metal Gear*); «simulazioni» (*Flight Simulator*); «*God game*» (*Sim City* o *Civilization*); «picchiaduro» (giochi di combattimento); ciascuno caratterizzato da meccaniche di gioco differenti, da differenti abilità richieste al giocatore, da un differente desiderio di essere e vivere anche se per breve tempo, la via del proprio eroe.

Più che di classificazione basata sulla tipologia di storia che il giocatore in quanto individuo estraniato dal mondo è chiamato a giocare, varrebbe la pena guardare al videogioco tenendo conto del tipo di svolgimento e della situazione fittizia in cui il videogiocatore si trova nell'andamento della sua partita (classificazione strutturalista di David Myers (1990)). Si tratta di una classificazione in cui la tematica, i personaggi e altri elementi del gioco sono considerati significativi esclusivamente per ciò che concerne le loro relazioni. Secondo tale visione "la determinazione delle caratteristiche fondamentali attorno alle quali ruotano le categorie dei videogiochi richiede la rappresentazione dei giochi stessi come una sequenza probabilistica di eventi e oggetti." (Myers 1990, citato in Carzo e Centorino 2002).

I giochi allora possono essere classificati in sei macro categorie ciascuna delle quali caratterizzata da una ben definita struttura di gioco e funzionalità interattiva. Il genere «Arcade» presenta allora una struttura del tipo stimolo-risposta e una interazione di tipo scoperta/apprendimento (*Space Invaders*), «Adventure» presenta una struttura logica, stimolando anch'esso una interazione di tipo scoperta/apprendimento (*Donkey Kong*), «Simulazione» presenta una struttura meccanica stimolando una interazione non solo di tipo scoperta/apprendimento ma anche manipolazione (*Pong*), «Giochi di Ruolo» presenta una struttura culturale e stimola una interazione tipo scoperta/apprendimento/manipolazione (*Final Fantasy*), «Wargame» genere di gioco basato sulla competizione con un avversario che stimola una interazione tipo scoperta/apprendimento/manipolazione/testo (*Force 21*), infine il genere «Strategia» basato sulla competizione con l'autore del gioco presenta funzioni interattive di tipo scoperta/apprendimento/manipolazione/testo (*Myst*).

Ma quale allora il nesso tra famiglie di videogiochi e sviluppo cognitivo dell'individuo?

Alcuni studi di tipo psicologico (Antinucci e Campiglio 1998; cfr. anche Strein 1987) hanno avanzato l'ipotesi che la suddivisione tipologica nelle tre principali famiglie di videogiochi (competizione, avventura e simulazione) possa corrispondere alla classica tripartizione piagetiana degli stadi evolutivi della psicologia cognitiva infantile (teoria vista da molti come principio fondante della teoria costruttivista).

Piaget (1968) osservando che l'apprendimento avviene tramite l'adattamento a interazioni con l'ambiente, ipotizza che lo sviluppo psichico proceda di pari passo con la maturazione dell'organismo, dalla nascita sino al compimento dell'età matura, in un processo che tende a porre l'individuo in equilibrio stabile con l'ambiente che lo circonda. Per Piaget l'organismo, attivo e interattivo, si modifica grazie agli scambi con l'ambiente. L'assimilazione di nuova esperienza e l'accomodamento di schemi mentali cognitivi rende possibile sequenze di adattamento nei bambini. È questo bisogno di porsi in equilibrio con la realtà e di controllare il mondo esterno che per Piaget sta alla base dell'apprendimento.

¹ Classificazione proposta da Berens e Howard (2002) con l'aggiunta di alcune osservazioni di Bittanti (1999) e Carlà (1993; 1996).



Vygotsky, invece, descrive l'apprendimento come un processo sociale, ricerca l'origine dell'intelligenza umana nella società e nella cultura, vede nell'interazione con gli altri, poi integrata nella struttura mentale dell'individuo un ruolo fondamentale nello sviluppo della cognizione, intuisce il potere che il linguaggio ha nello strutturare il pensiero, vede la dimensione informativa, colloquiale e conversazionale come la forma di interazione più efficace attraverso cui il sistema-uomo può pienamente realizzarsi (modello socio-costruttivista).

Per Vygotsky lo sforzo per ottenere la soddisfazione di un bisogno e lo sforzo per adattarsi alla realtà non sono separabili né opponibili (Casucci 2006).

Lo sviluppo del bambino pertanto non è qualcosa di scontato, non è solamente dovuto a maturazione ma conta, ai suoi fini, l'investimento che la società fa sul bambino perché ogni fattore socioculturale condiziona in varia misura il processo di sviluppo del bambino stesso.

All'adolescente a cui è stata rubata l'adolescenza, a cui la società chiede di crescere e di farlo in fretta perché il mondo non ammette lentezza e lascia indietro chi non tiene il passo, a colui che trova nel gioco lo strumento per frenare questa corsa inarrestabile, forse la comunità dovrebbe dar conto.

Dell'influenza che ha il contesto socioculturale sul bambino ci parlano anche i dati presentati dall'AESVI (<http://www.aesvi.it>) e ancor più Toles (1985) in Mosco e Wasko (1985) e Frascini (2000). Secondo tali autori la struttura sociale e l'ideologia dominante sottesa al sistema sociale di un dato paese possono avere effetti rilevanti sulle scelte ludiche dei videogiocatori. Si scopre allora che in Giappone sono molto più venduti i giochi di gruppo, cioè quelli in cui c'è un'intera squadra di videogiocatori che deve giocare insieme per raggiungere uno scopo comune, mentre negli Stati Uniti sono molto più venduti i giochi che si affrontano in solitaria; pare invece scontato che in Italia i giochi più giocati e venduti siano quelli di guida e quelli sul calcio. Da tutto ciò ne deriva che qualsiasi videogioco, a un livello più o meno avanzato, più o meno cosciente, può influire sull'impianto ideologico e culturale del giocatore. Se allora i valori impliciti su cui il gioco è impostato sono già decisi a monte e la capacità di scelta del giocatore è limitata alle sole op-

zioni già previste, il giocatore non è altro che un burattino nelle mani di un burattinaio.

Ricordiamo però che il videogioco è pur sempre un mezzo di espressione creato dall'uomo. Nonostante nasconda nel bene e nel male, le mille pieghe della cultura contemporanea, è un luogo intellettuale ed emotivo di sperimentazione, di creazione di nuovi linguaggi, di interazione sociale e di esplorazione del mondo. Il videogioco coniuga arte, tecnologia, comunicazione di massa e intrattenimento; può rappresentare per il bambino la possibilità di trovare una soluzione a problemi irrisolti del passato, di gestire gli stress attuali e di sperimentare diversi ruoli e forme d'interazione sociale (Bettelheim 1987); è altresì uno strumento che spinge al ragionamento e anche se violento può educare il giocatore all'introspezione psicologica, al senso etico delle scelte, a sviluppare insospettabili sentimenti di profonda umanità.

Il piano su cui bisogna confrontarsi allora non è se un certo sito, un programma televisivo o un certo gioco, sono "buoni" o "cattivi" a prescindere, o se il loro utilizzo può essere visto meramente come un rifiuto della società, un volersi allontanare da ciò che non si riesce ad affrontare e se tale modalità di affrontare il mondo può generare o accentuare comportamenti violenti che dal cyberspazio facilmente mutano in comportamenti aggressivi nella realtà. Prima ancora varrebbe la pena chiedersi che cosa accade a noi ("noi" come singoli e "noi" in relazione con gli altri) e all'intero mondo in cui si è inseriti, quando usiamo quello strumento. "Buoni" o "cattivi" che siano i suoi contenuti, esso certamente ci cambia ma allo stesso tempo siamo noi che cambiamo noi stessi, la realtà che ci circonda, gli altri.

Bibliografia

- Antinucci F., Campiglio A. (1998) *I videogiochi nell'attività educativa*, Compuscuola, anno IV, n. 28.
- Berens K., Howard G. (2002) *La miniguide ai Videogiochi*, Milano, Hops.
- Bettelheim B. (1987) *The Importance of Play*, Atlantic Monthly, March.



- Bittanti M. (1999) *L'innovazione tecnologica. L'era dei videogiochi simbolici (1958 - 1984)*, Milano, Jackson Libri.
- Carlà F. (1993) *Space Invaders. La vera storia dei videogames*, Roma, Interaction Libri.
- Carlà F. (1996), *Space Invaders. La vera storia dei videogames*, Roma, Castelvechi (costituisce la ii ed., riveduta e aggiornata, della voce precedente).
- Carzo D., Centorrino M. (2002) *Tomb Raider o il destino delle passioni. Per una sociologia del videogioco*, Milano, Guerini & Associati.
- Casucci S. (2006) *Apprendere, comunicare e lavorare in gruppo*, Morlacci Editore Perugia.
- Fraschini B. (2000) *Strategie comunicazionali e linguistiche del videogame*, in Jaime D'Alessandro (2002) (a cura di), *Play. Il mondo dei videogiochi*, catalogo dell'omonima mostra, Roma, Palazzo delle Esposizioni.
- Myers D. (1990) *Computer Games Genres*, Play & Culture, issue 3.
- Mosco V., Wasko J. (1985) (eds.) *Critical Communications Review*, vol. iii: *Popular Culture and Media Events*, Norwood (Nj), Ablex.
- Piaget J. (1968) *La naissance de l'intelligence chez l'enfant*, Delachaux Niestlé Ed., Neuchâtel, Switzerland (trad. ital., Giunti e Barbera Ed., Firenze).
- Strein W. (1987) *Effects of Age and Visual-Motor Skills on Preschool Children's Computer-Game Performance*, Journal of Research and Development in Education, vol. 20, issue 2, Winter.
- Toles T. (1985) *Video Games and American Military Ideology*, in Vincent Mosco - Janet Wasko (1985) (eds.) *Critical Communications Review*, vol. iii: *Popular Culture and Media Events*, Norwood (Nj), Ablex.