

Fumetti, videogiochi e prodotti ricreativi: influenze negative o strumenti di crescita personale? Un dibattito che dura da 70 anni

Le crociate contro i prodotti ricreativi, consumati a piene braccia da bambini e ragazzi, sono da sempre inflazionate. Tra la fine degli anni '40 e l'inizio dei '50 il dibattito italiano sulla lettura dei fumetti da parte dei minori fu acceso, alla vigilia della **"Mostra dei periodici per ragazzi"**, organizzata a Roma nel 1951 e poi itinerante, dal Fronte della Famiglia. La mostra stessa era stata organizzata per mettere in guardia le famiglie dalle insidie nascoste nei giornalotti. I più critici avevano come portavoce la deputata democristiana Maria Federici, fautrice della proposta di legge del 1949 "Vigilanza e controllo della stampa destinata all'infanzia ed all'adolescenza", destinata a non diventare mai legge a causa della fine della legislatura nel 1953.

Cosa che non successe negli Stati Uniti, dove la battaglia morale contro i fumetti portò nel '54 alla creazione del **Comics Code Authority**, organo dedicato alla censura di questi ultimi (1) -(2)Ma quali erano i presupposti "danni" arrecati ai ragazzi dalle storie con vignette?

Innanzitutto fornire esempi sbagliati, mostrando immagini violente o con riferimenti espliciti al sesso, rischiando di trasformare i ragazzi in potenziali omicidi e poi turbarne la tranquillità e i sonni con l'abbondanza di terribili creature mostruose. Queste accuse non ci ricordano quelle lanciate con frequenza da politici e non solo, contro i videogiochi? Non sono simili alle invettive lanciate negli Stati Uniti contro la musica rock e l'artista Marilyn Manson, dopo la terribile strage nella scuola di Columbine?

✘ E' dei primi giorni di novembre del 2018 la polemica scoppiata su Twitter tra **Carlo Calenda** e molti supporter e fruitori dei videogame. Calenda, rispondendo in merito a chi chiedeva politiche di sostegno per i giovani, ha infatti tirato in ballo i videogames dichiarando: *"Fondamentale prendersi cura di ogni ragazzo: avvio alla lettura, lingue, sport, gioco. Salvarli dai giochi elettronici e dalla solitudine culturale e esistenziale. Così si rifondano le democrazie"*(3). Si è forse espresso male? Voleva forse intendere che i giovani devono essere invece salvati da un uso eccessivo dei giochi elettronici? Considerando i suoi tweet successivi di risposta a chi pregava di non fare generalizzazioni sul tema, diventa chiaro che la sua posizione è pregiudiziale e non particolarmente informata. Prosegue infatti così: *"Sarà forte ma io considero i giochi elettronici una delle cause dell'incapacità di leggere, giocare e sviluppare il ragionamento. In casa mia non entrano"*(4). E qui apriti cielo! Calenda ha infatti raccolto critiche dal mondo di gamers che popola la rete, da genitori conoscitori della materia e da moltissimi ragazzi che attribuiscono all'uso dei videogiochi un percorso di arricchimento culturale. Grazie a questi, sostengono, hanno familiarizzato con l'inglese, migliorato riflessi e capacità di problem solving e multitasking e inoltre hanno avuto modo di

socializzare con persone di tutto il mondo.

Insomma se immaginiamo un bambino di terza elementare che gioca ad uno sparatutto con indicazione **“PEGI 18”**, che non riesce a prendersi una pausa dal gioco neanche per andare in bagno e che fa quindi i suoi bisogni in una bottiglia o nei propri pantaloni, ha sicuramente ragione Calenda. Ma anche servendosi di questa immagine grottesca, la posizione di Calenda sembra non tener conto del ruolo dell'adulto in questo contesto: la responsabilità non è del videogioco stesso, ma di chi ha permesso che un gioco, destinato agli adulti, finisse in mano ad un bambino così piccolo rivelandosi, allo stesso tempo, non in grado di imporre tempi e frequenza d'uso.

✘ Anche il presidente Trump si era scagliato contro i “videogiochi violenti” lo scorso marzo, in occasione del meeting con i vertici americani del settore (5) e anche dopo la sparatoria avvenuta in una scuola a Parkland in Florida. Ha infatti dichiarato: *“Sto sentendo sempre più persone affermare che il livello di violenza dei videogiochi sta davvero plasmando i pensieri dei giovani”*(6). Trump non si è fermato ai prodotti videoludici, criticando anche la violenza dei film e chiedendo una regolamentazione più dura, per impedire l'accesso ai minori a contenuti non adeguati alla loro età.

Queste dichiarazioni hanno contribuito ad alimentare il dibattito tra favorevoli e contrari in America. Un dibattito che si riaccende periodicamente e che non ha confini geografici.

Tuttavia, che si parli del medium o del suo contenuto, il popolo della rete che gioca dispone ormai di molte ricerche scientifiche che supportano - con dati incoraggianti - la loro passione e di giochi progettati per sensibilizzare i fruitori, con contenuti capaci di coinvolgerli positivamente sul piano etico. Nel saggio **“Video games and the future of learning”** (7) tra i più citati a proposito, gli autori, tra i quali **James Paul Gee**, professore alla Arizona State University, sostengono che i videogiochi sono in grado di porsi ad un tempo su un piano etico-epistemologico (sviluppo di valori condivisi), sociale (sviluppo di un insieme di effettive pratiche sociali), esperienziale (sperimentazione di diverse ed intense identità) e ricco di significatività (sviluppo della comprensione situata) (8). Anche per gli studi sugli effetti negativi dei videogiochi sui più piccoli, soprattutto per quanto riguarda l'esposizione prolungata a contenuti violenti, la distinzione tra gli effetti positivi del medium, rispetto a quelli negativi dei contenuti rimane chiara. Videogiocare migliorerà le capacità di coordinare gli occhi con le mani, renderà il giocatore più rapido nel prendere decisioni, migliorerà le sue abilità mnemoniche e nel caso dei giochi collaborativi, lo renderà più capace di lavorare in gruppo. Dal punto di vista del contenuto, la fruizione di titoli violenti, invece, ha un effetto di desensibilizzazione alla violenza stessa, di forte eccitazione fisiologica, promuove comportamenti sbagliati e rappresentazioni sessiste della donna. I tempi smodati di uso dei videogame, invece, incidono sulla resa scolastica e possono produrre fenomeni di fobia sociale e dipendenza (9).

✘ Quindi i videogiochi, indipendentemente dai loro contenuti, ci rendono “smart” affinando

molte nostre abilità; ma anche i contenuti sono importanti, come sembrano aver realizzato i fondatori della piattaforma **“Games for Change”**, fondata nel 2004, che ha come missione quella di creare e distribuire giochi digitali e non, con impatto sociale ed educativo. Sul loro sito è possibile navigare tra più di 170 giochi, per la maggior parte gratuiti, con obiettivi insolitamente edificanti. Qualche esempio?

Sicuramente **“Foldit”** (10), creato da vari dipartimenti dell’Università di Washington, gioco che consente ai biologi di aiutare la ricerca, aiutando a costruire delle proteine. Nel 2011 i giocatori riuscirono a ricostruire la struttura di un virus che causa l’AIDS nelle scimmie e nel 2014 ridisegnarono una proteina usata in chimica (11). Un altro prototipo di gioco, **“A closed world”** (12), realizzato da Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, trasforma il protagonista in un personaggio dal genere indefinito, che deve andare a sconfiggere i demoni della foresta, che lo attaccano con i loro pregiudizi. Il protagonista dovrà rimanere calmo e far capire ai demoni che l’amore può avere molte forme. Il gioco è stato realizzato per far conoscere i diritti della comunità LGBT.

Quello dei videogiochi è un universo che richiede grandi esplorazioni, oggetto di grandi passioni ed infinite polemiche.

E voi, allora, come la pensate sui videogiochi? E i vostri genitori ed insegnanti?

Articolo di Adele Pontegobbi

Fonti immagini:

Calenda

Trump

Games for change