

VIDEOGAME VIOLENTI

A scuola di vita (e morte) davanti allo schermo del pc

Henry Jenkins, consulente del Congresso Usa dopo la strage di Columbine: stupido scaricare le colpe sui giochi elettronici. Che possono essere educativi

Per gentile concessione dell'editore, pubblichiamo uno stralcio di "La battaglia tra effetti e significati. Ripensare il dibattito sulla violenza dei videogame" di Henry Jenkins tratto dal volume appena uscito "Fan, Blogger e Videogamers" (Franco Angeli editore, pp. 288, euro 22). Il libro smonta molti luoghi comuni e stereotipi sulle "sottoculture" giovanili, in particolare i videogame. Il saggio che proponiamo fa il punto su un tema discusso in tutto il mondo: i videogame incitano alla violenza chi ne fa un uso poco consapevole? Jenkins mostra le principali posizioni sul tema, mettendo in luce il paternalismo (e la scarsa informazione in materia) di chi si limita a criminalizzare i videogiochi. D'al-

tro canto, Jenkins stesso auspica un approccio più attento da parte dei creatori dei giochi. Dopo la strage di Columbine (Usa, 1999), in cui due studenti massacrarono sedici compagni con armi da fuoco, Henry Jenkins è stato convocato dal Congresso degli Stati Uniti per una perizia su videogame e violenza. Gli assassini erano infatti adolescenti appassionati di giochi elettronici violenti. Inoltre Jenkins è direttore del Comparative Media Studies Program del Massachusetts Institute of Technology (MIT) di Boston. Ha scritto e curato molti volumi e saggi su vari aspetti della cultura popolare, tra cui "Cultura convergente. Dove collidono i vecchi e i nuovi media" (Apogeo, 2007).

*** HENRY JENKINS

David Grossman, psicologo militare in pensione e istruttore a West Point, sostiene che i videogame insegnano ai ragazzi a uccidere più o meno nello stesso modo in cui i militari addestrano i soldati. Egli identifica «brutalità, condizionamento classico e operativo e modelli comportamentali» come i meccanismi fondamentali tramite cui i centri d'addestramento preparano le reclute alla battaglia. Ciascuno di questi metodi, suggerisce, ha parallelismi nei modi in cui gli utenti interagiscono con i computer game. I ragazzi sono «brutalizzati» dall'eccessiva esposizione alla violenza in un'età in cui non possono ancora distinguere tra rappresentazione e realtà. Vengono «condizionati» tramite le ricompense continue per la violenza insita nei giochi.

Nei centri d'addestramento i soldati simulano (con appositi videogame, ndr) quel che dovranno fare sul campo di battaglia fino a quando ciò diventa una seconda natura.

Analogamente, sostiene Grossman, «ogni volta che un bambino gioca a un video game del tipo mira-e-spara, apprende esattamente gli stessi riflessi e movimenti condizionati».

Accuse agli sparatutto

Tali «pratiche» hanno contribuito a preparare gli autori delle sparatorie a scuola alla violenza che avrebbero poi commesso nel mondo, come a dire: «Questo ragazzo si comportò esattamente come era condizionato a fare: premette il grilletto come un riflesso automatico, sparando esattamente come tutte le volte che l'aveva fatto nel videogame. Si tratta di un processo straordinariamente potente e terrorizzante. Come conseguenza, ci sono sempre più pseudo-sociopatici casalinghi che uccidono in maniera automatica e non mostrano alcun rimorso. I nostri figli imparano a uccidere e imparano ad apprezzarlo». (...) Qual è dunque il significato, l'interpretazione, la valutazione o l'espressione del modello

di Grossman? Questi assume la pressoché totale inattività cognitiva cosciente da parte degli utenti, i quali hanno lo stesso livello di auto-coscienza dei cani di Pavlov. Il modello di Grossman funziona soltanto se assumiamo che gli utenti dei giochi non siano capaci di pensare in modo razionale, se ignoriamo differenze cruciali sulle modalità e le motivazioni che spingono la gente a giocare, e se rimuoviamo la didattica o l'addestramento da qualsiasi contesto culturale importante.

I ricercatori hanno avanzato altresì l'ipotesi che i computer e i video game possano essere potenti strumenti pedagogici. (...) Kurt Squire ha studiato negli ambienti scolastici il tipo di cose che i giocatori possono imparare sugli studi sociali tramite **Civilization III** (il terzo episodio di Civilization, la serie di successi ideata da Sid Meier). Il suo lavoro

fornisce una vivida descrizione del modo in cui la didattica basata sui giochi rafforza le esistenti concezioni dell'utente e prenda forma all'interno di uno specifico contesto culturale. Gli studenti possono vincere in diversi modi: vittorie politiche, scientifiche, militari, culturali o economiche. I giocatori cercano risorse geografiche, gestiscono strutture economiche, pianificano la crescita della propria civiltà, avviano attività diplomatiche con altre nazioni. La ricerca di Squire si concentra su studenti le cui prestazioni scolastiche sono ben al di sotto della media del proprio livello. In gran parte, costoro odiavano gli studi sociali, li consideravano una sorta di propaganda. Alcuni studenti di varie minoranze non erano interessati a giocare - prima di rendersi conto che si poteva vincere impersonando una civiltà africana o dei Nativi Americani. Questi ragazzi presero a studiare con gioia eventi storici ipotetici, esplorando le condizioni sotto cui le conquiste coloniali potevano portare a sviluppi diversi. Lo studio di Squire ha dimostrato che gli

insegnanti svolgevano un ruolo importante nella didattica, dirigendo l'attenzione degli studenti, aiutandoli ad interpretare gli eventi. (...)

I giochi rappresentano importanti strumenti pedagogici. Il problema si pone quando facciamo considerazioni

semplicistiche su quel che si impara, osservando soltanto le caratteristiche superficiali dei giochi. Come nota Gerard Jones nel libro "Killing Monsters", i riformatori dei media tendono ad avere una mentalità che interpreta in modo letterale le immagini dei videogame,

mentre non è così per i giocatori. Scrive Jones: «Concentrandoci così intensamente sull'aspetto letterale, sottovalutiamo il significato emotivo di storie e immagini... I giovani che rifiutano la violenza, le armi da fuoco e gli atteggiamenti bigotti in ogni loro forma possono fare una cernita dei contenuti letterali di un film, di un gioco o un brano musicale e abbracciarne comunque il potere emotivo che ne è alla base». Non tutti gli utenti considerano profonde le proprie esperienze con i giochi, né tutti i game designer riflettono sui significati legati alla violenza dei propri lavori. La maggior parte dei giochi contemporanei fa poco per incoraggiare gli utenti a riflettere e discutere sulla natura della violenza. In ogni caso, l'assunto che i giochi siano qualcosa di insignificante tende a scoraggiare piuttosto che stimolare tale riflessione. Spesso quanti invocano la riforma di questi media non riescono a individuare neppure le distinzioni fondamentali fra i diversi tipi di rappresentazioni violente. Ad esempio, la American Academy of Pediatrics segnala che il 100 per cento di tutti i film d'animazione prodotti negli Stati Uniti fra il 1937 e il 1999 conteneva scene di violenza. Perché un simile dato sia vero, il ricercatore deve definire la violenza in maniera talmente ampia da farle perdere ogni significato. La violenza dei cacciatori che uccidono la madre di Bambi ha lo stesso signifi-

cato di quella che descrive la lotta distruttiva di giganteschi robot in un film di "anime" giapponesi, ad esempio? (...)

Un esame di coscienza

La sparatoria di Columbine e le sue ricadute hanno provocato un esame di coscienza nell'industria dei videogame - ben più di quanto possa apparire a qualcuno che ne osservi dall'esterno le trasformazioni dei contenuti. Dovendo fare i conti con le proprie responsabilità morali, i game designer hanno cercato sempre più di introdurre nei loro lavori un certo tipo di quadro etico o qualche accenno alle conseguenze delle azioni violente. Dato che costoro operano all'interno di limiti imposti dall'industria e da generi narrativi ben definiti, questi cambiamenti sono sottili, non necessariamente il tipo di trasformazioni che producono grossi titoli sui giornali o ottengono l'approvazione dei gruppi di riforma. Eppure provocano un certo impatto sulle modalità del gioco e hanno acceso il dibattito fra game designer, critici e giocatori.

Will Wright, il programmatore del videogioco **The Sims**, sostiene che i giochi sono forse l'unico mezzo espressivo che ci consenta di provare il senso di colpa rispetto alle azioni di personaggi di fantasia. In un film, dove non siamo noi a controllare quanto avviene, possiamo sempre prendere le distanze e condannare il personaggio o l'artista quando infrangono dei tabù sociali, ma in uno di questi giochi siamo noi a decidere cosa succede ai personaggi. Nelle circostanze ideali, possiamo essere incoraggiati ad analizzare i valori personali osservando fino a dove siamo disposti ad arrivare in uno spazio virtuale. Il contributo di Wright è stato quello di introdurre la retorica del cordoglio nel video game. In **The Sims**, se un personaggio muore, quelli che gli sopravvivono diventano tristi per la perdita subita. Simili immagini ci ricordano in modo preciso che la morte ha degli effetti. (...)

Oggi gli utenti usano **The Sims** come laboratorio psicologico, mettendo alla prova i limiti della simulazione (spesso esplicitando fantasie violente fra i residenti), ma an-

che ricorrendo alla simulazione per imitare le interazioni sociali del mondo reale. Trasferitosi online, **The Sims** è divenuto uno spazio sociale dove i giocatori dibattono le diverse concezioni della vita quotidiana. Alcuni ritengono che quel mondo di fantasia li liberi da limitazioni e conseguenze. Altri considerano il gioco online una comunità sociale che deve definire e preservare il contratto sociale. Queste tematiche hanno acquisito centralità quando alcuni giocatori si sono riuniti in famiglie dedite al crimine spartendosi i territori d'attività, mentre altri sono diventati poliziotti che tentano di proteggere le nascenti comunità.

Grand Theft Auto è uno dei giochi più controversi oggi presenti sul mercato per via delle vivide rappresentazioni di atti violenti. Eppure costituisce anche un'importante innovazione tecnica nel design di questi giochi che potrebbe condurre a rappresentazioni più significative della violenza. Il protagonista è scappato dalla prigione. Che tipo di vita può mettere insieme? Il giocatore si trova a interagire con oltre 60 personaggi diversi e deve scegliere tra una serie di possibili alleanze con varie gang e gruppi criminali. Ogni oggetto reagisce come farebbe nel mondo reale; il giocatore esercita una enorme influenza su dove possono andare e cosa possono fare gli oggetti in quest'ambiente. Parte di quanto accade è indecente e offensivo, ma una simile struttura aperta pone l'onere sull'utente, consentendogli di fare le proprie scelte e di esplorarne le conseguenze. Ogni rischio che si prende comporta un costo. La violenza lascia dei segni fisici. All'inizio i giocatori vanno in giro per vedere quanto danno e distruzione possono seminare, ma gli utenti più esperti mi dicono che spesso vedono quanto riescono ad andare avanti senza infrangere alcuna legge, considerando ciò una sfida ben più difficile e interessante.

Videogames "etici"

Peter Molyneux progetta giochi che incoraggiano la riflessione etica. In **Black & White**, il giocatore opera come una sorta di dio, con-

trollando il fato delle creature inferiori. Le decisioni morali di aiutare o danneggiare queste creature sono essenziali per ritagliare il loro spazio nel mondo del gioco: le azioni maligne rendono l'ambiente scuro e contorto; quelle virtuose fanno rifiorire e luccicare il mondo. Per la maggior parte dei giocatori è difficile essere completamente buoni o cattivi; molti entrano in aree grigie a livello etico, e in tal modo iniziano a porsi domande cruciali in ambito filosofico e teologico. Il suo nuovo gioco, **Fable**, segue il protagonista dall'adolescenza alla vecchiaia, e ogni scelta lungo la strada produce conseguenze nel tipo di persona che si diventerà e di mondo che si abiterà. Passando per questa vita accelerata nel mondo del gioco, gli adolescenti hanno modo di vedere l'impatto a lungo termine delle loro scelte sulla propria vita e di quelli che li circondano.

LA PASSIONE DEI KILLER

Sopra, un'immagine tratta dal videogioco "Grand Theft Auto", accusato di essere fra i più violenti e diseducativi in commercio. Nella foto a fianco, una scena di "Elephant" (2003), il film di Gus Van Sant ispirato alla strage nella high school di Columbine, avvenuta negli Usa 1999. Nel corso della carneficina morirono 16 studenti. I due ragazzi responsabili del massacro Eric Harris (18 anni) e Dylan Klebold (17, a fianco rappresentati nel film di Van Sant mentre giocano al computer) erano entrambi fan dei videogiochi detti "sparatutto" - (Webphoto)

