

Ischia: Una serie di prodotti frutto della tecnologia, che possono aiutare a guardarsi dentro con più obiettività

Videodope. Quando il videogame fa finalmente bene ai giovani. E forse non solo a loro. A tutti sarà capitato di ascoltare/leggere/vedere una delle cosiddette "Pubblicità Progresso" dedicate all'irrisolto, drammatico problema della droga e, a molti, sarà maturata la consapevolezza, densa di amarezza, sull'inefficacia pressoché totale di questi spot, soprattutto quando questi si mostrano come dichiaratamente "ammiccanti" al mondo dei giovani, senza riuscire però minimamente a coinvolgerli né tantomeno ad acquisire autorevolezza verso di loro.

Stavolta invece qualcosa di nuovo sembra davvero esserci: il gruppo di ricercatori Luciano Gamberini, Luca Breda e Alessandro Grassi, del Laboratorio della Tecnologia Umana (Human Technology Lab) del Dipartimento di Psicologia Generale dell'Università di Padova, ha trovato probabilmente la giusta chiave di lettura: il videogame. Videodope è un ambiente digitale interattivo ideato per mostrare gli effetti a breve, medio e lungo termine delle sostanze psicoattive sull'organismo umano. L'obiettivo che si prefigge è quello di aumentare la conoscenza di questi effetti (poiché spesso questi sono ignorati in parte o del tutto e sovrastati da idee falsate e leggende metropolitane) come anche di fornire un rendiconto realistico del livello di informazione dei giovani, per poter lavorare sulla prevenzione. Questi tipi di giochi educativi offrono il vantaggio di essere maggiormente presenti, informativi, anonimi e multimediali e di poter essere ripetuti all'infinito. Semplicemente imparagonabili al "predicazzo" enunciato di volta in volta dall'autorità costituita, dai genitori, dagli insegnanti e così via. Occorre però che i videogame educativi posseggano anche numerosi requisiti che li rendano attrattivi agli occhi dei ragazzi: dovranno infatti essere percepiti come credibili e convincenti, in particolare perché l'utente di riferimento è spesso grande conoscitore della tecnologia e inoltre ritiene di esserlo anche dell'argomento cui il videogame è dedicato. Analizziamo ora un po' più da vicino Videodope. Si parlava prima dell'obiettivo legato all'acquisizione di una maggiore conoscenza sugli effetti delle droghe sull'organismo, a cui vanno aggiunte le conseguenze che queste sostanze provocano nella vita sociale e professionale. Perché riuscisse a catturare al massimo l'attenzione dei suoi utenti, i tre ricercatori hanno utilizzato il linguaggio interattivo dei videogame e dei siti web (grafica accattivante, interfacce interattive con pulsanti, icone e link, effetti audio e musica durante i vari livelli del gioco e nella fase conclusiva che contiene le domande per il punteggio finale). Ma come si svolge il gioco? L'inizio è decisamente attualissimo: si sceglie un avatar (i personaggi che animano il mondo di Second Life) maschio o femmina, ossia il proprio alter ego, e lo si abbina ad una sostanza stupefacente a scelta tra cocaina, ecstasy, eroina, Lsd, alcool, anfetamine, cannabis e altre. Nei sei minuti che Videodope mette a disposizione di ogni giocatore, bisogna raccogliere il maggior numero di informazioni sulla sostanza "adottata". E qui subentra un effetto di forte suggestione: mediante un modello 3D trasparente il proprio avatar subisce tutti gli effetti che quella sostanza provoca sul suo corpo. In alcuni casi compaiono anche dei consigli utili da seguire, per mitigare gli effetti

collaterali. Ad esempio, la cocaina provoca gravi disturbi a livello del sistema nervoso centrale (attacchi di panico, psicosi), la cannabis comporta gli stessi danni ai polmoni delle sigarette, oltre ad intaccare, col tempo, anche la memoria, la parola e l'attenzione, l'ecstasy può originare disidratazione e colpi di calore (e qui arriva il consiglio di bere molta acqua). Dopo aver ricevuto anche diverse notizie legate alle leggi in vigore e ai rimedi da adottare in casi di emergenza, si passa alle domande conclusive, che concorrono al punteggio finale. Da non trascurare, inoltre, il ruolo fondamentale giocato dalla musica, studiata ad hoc nell'ambito dei generi maggiormente seguiti dai giovani e abbinata sapientemente ad ogni tipo di droga (così l'ecstasy si accompagna alla techno, la "canna" al reggae, l'LSD alla psichedelica e così via). Lo scopo ultimo? Naturalmente di accrescere la consapevolezza dei gravi danni provocati dalle droghe, non escluse quelle considerate leggere, parlando la stessa "lingua" degli utenti a cui ci si rivolge, non bacchettandoli né facendoli sentire stupidi. Vista l'efficacia che sta mostrando, bisognerà chiedersi se non valga la pena di studiare un Videodope per fasce di età superiore, rivolgendosi così ad un'altra generazione, che comunque continua a fare un uso sempre maggiore di determinate droghe, soprattutto cocaina. Magari dovrebbe essere scaricabile tramite internet, il che garantirebbe quella riservatezza a cui l'adulto è molto più sensibile del ragazzo. Va anche detto che, fortunatamente, Videodope è solo uno dei cosiddetti "serious games" prodotti negli ultimi anni e nella maggior parte dei casi anche adottati dagli psicoterapeuti in molti tipi di trattamenti, tra cui quelli che affrontano gli attacchi di panico e le fobie in generale. Tra gli altri, un videogame che simula la guida di scooter e moto in un ambiente virtuale molto impervio, in cui il giocatore si trova di fronte a difficoltà notevoli da superare con grande tempismo e in pochissimi centesimi di secondo. Sembra promettere molto in termini di efficacia, poiché, oltre a rendere chiara l'importanza del rispetto del Codice Stradale, pone l'accento anche sull'attenzione da prestare al comportamento degli altri. Per concludere, il serious game "Global Conflicts: Palestine" punta a prese di coscienza che vanno ben oltre la salute o la sicurezza del singolo individuo. Il tema, di per sé aspro e sofferto, trova espressione nella regola del gioco che consiste nel trascorrere una giornata in una casa palestinese e un'altra in una casa israeliana. Il comportamento deve essere costantemente neutrale, evitando quindi di toccare la sensibilità dell'uno e dell'altro popolo. Un "gioco" capace di stimolare vero equilibrio psicologico, rispetto per le culture "altre" e visione del mondo che vada oltre il proprio campanile o tutt'al più rione. Se a Natale i regali bisogna proprio farli, se ne potrebbe allora scegliere uno con una funzione educativa e/o sociale come i serious game, così che forse avremo speso i nostri soldi in modo meno effimero e consumistico.