

L'intervista

# Augé: "Fragile e simile a noi andrebbe insegnato a scuola"

FABIO GAMBARO

PARIGI  
 «Più il personaggio è semplice, più è facile il processo d'identificazione.» L'antropologo Marc Augé lo ricorda di fronte al successo planetario di Super Mario, l'idraulico baffuto che da oltre vent'anni appassiona schiere di giocatori di tutto il mondo. Per lo studioso francese - autore di molti saggi tra cui L'antropologia del mondo contemporaneo (Eleuthera) - «nell'universo dei videogiochi il giocatore tende ad identificarsi con l'eroe, agendo sulla sua avventura come un narratore che crea la storia. Naturalmente, non può fargli fare tutto ciò che vuole, visto che deve rispettare le regole e la sceneggiatura del gioco. Il fatto che Super Mario sia un personaggio comune e che la struttura del gioco non sia troppo elaborata, rende più facile l'identificazione. Non è un supereroe e in lui ritrovia-

mo la nostre fragilità e i nostri limiti. Nei videogiochi, ciò che più conta è proprio l'impressione di guardare noi stessi nello schermo. E' un meccanismo d'identificazione simile a quello che agisce nei confronti di certi personaggi televisivi. Solo che guardando la televisione siamo del tutto passivi, mentre di fronte alla console abbiamo l'impressione di essere gli autori attivi dell'avventura. E' se i videogiochi hanno tanto successo, è anche perché nella vita quotidiana quest'impressione ci manca sempre di più».

**C'è chi denuncia l'eccessivo utilizzo dei videogiochi che monopolizzano l'attenzione dei più giovani. Che ne pensa?**

«Il videogioco, come ogni gioco, è un'attività positiva che stimola l'ingegno, la fantasia e molte capacità. Il rischio però è la confusione tra reale e virtuale. Conosciamo tutti i casi di certi giovani giapponesi totalmente prigionieri dei

mondi virtuali prodotti dalla tecnologia. Per fortuna, sono episodi abbastanza isolati. A questo proposito, più che i bambini, sono gli adolescenti ad essere più esposti. Come ricordava Freud, i bambini sanno fare sempre la distinzione tra mondo immaginario e mondo reale. Durante l'adolescenza la frontiera tra questi due mondi diventa invece più fragile e l'adolescente distingue con maggior difficoltà i suoi fantasmi dalla realtà. Naturalmente, l'eventuale rischio dipende molto dal contesto, dall'educazione e dalle relazioni con gli adulti. E comunque i videogiochi mi sembrano meno pericolosi della televisione, dato che il ruolo attivo del giocatore introduce sempre una distinzione tra il reale e la finzione.»

**Dal punto vista dell'antropologo, il successo dei videogiochi ci dice qualcosa sull'evoluzione della società?**

«Assistiamo a una frattura radicale che separa la genera-

zione che è cresciuta a contatto dell'immagine e delle nuove tecnologie dalle generazioni precedenti. Per il momento però non sappiamo ancora cosa produrrà questa frattura, come pure non sappiamo quale tipo d'ideologia può nascere dal contatto continuo con il mondo virtuale. E' possibile che finisca per mettere in discussione il rapporto dei giovani con il reale, facendo dimenticare il principio di realtà.»

**E' un rischio che si può evitare?**

«Non si tratta certo di un destino fatale. Per evitarlo sarebbe bene però che i videogiochi diventassero materia d'insegnamento nelle scuole, come la letteratura, il cinema o la musica. C'è infatti bisogno di un'educazione alla lettura dell'universo e dei meccanismi della creazione virtuale, in modo da conoscere dall'interno il funzionamento dei videogiochi. Ciò consentirebbe un approccio più critico e più attivo.»

**"A differenza della tv davanti alla console ci sentiamo attori, non passivi"**

**"Il videogioco è un'attività positiva che stimola il nostro ingegno"**

