

Al Liceo “Pertini” la caccia al tesoro si fa via internet.

1. L'idea del gioco

Il giorno 21/10/2000 sulla la prima pagina de “Il Secolo XIX” è comparsa una notizia in “taglio basso” che ha immediatamente destato l'interesse delle classi del corso A del Liceo Statale Pertini. Il titolo “riabilitati i videogiochi” era preceduto dall'occhiello “Ricerca dell'Università di Stoccolma” e seguito dal sottotitolo “aiutano i bambini a diventare più intelligenti”. Si trattava di una inversione di rotta di 180° rispetto alle teorie del “rincitrullimento elettronico”, in voga sino all'altro ieri. I dati erano avvalorati dal prestigioso Istituto di psicologia dell'Università di Stoccolma.

2. I primi sospetti

La notizia era stata “resa nota da Gamenetwork, una tv digitale interamente dedicata ai videogiochi”, una fonte quantomeno da verificare per evidenti ragioni. Inoltre, i dati percentuali sulle capacità intellettive riportati nell'articolo erano marcatamente a favore dei bambini manipolatori di console e “joystick”, rispetto a coloro che trascorrono i pomeriggi guardando cartoni alla tv.

3. Il metodo scientifico non è un'opinione

Le ricerche, per essere considerate scientifiche, debbono avere padre e madre noti, ovvero studiosi che si assumano la responsabilità di ciò che affermano e debbono essere corredate da una procedura chiara e replicabile, così da consentire anche a un gruppo di studenti liceali genovesi di verificare le affermazioni pubblicate. E così ci siamo messi in moto per saperne di più. Si fa un gran parlare di multimedialità e internet, questa ci è parsa una buona occasione per usare gli strumenti dell'Istituto in modo utile e per fornire un contributo al “Secolo XIX in classe” a cui abbiamo aderito per il secondo anno consecutivo.

4. Il piano d'azione

Grazie a internet, che ormai molti studenti possiedono, ci siamo suddivisi i compiti e abbiamo tenuto i contatti tramite posta elettronica. Il primo passo è stato quello di contattare la redazione del giornale, che ci ha indicato il lancio ANSA da cui ha tratto la notizia, fin qui nulla di difficile. Tramite il sito abbiamo recuperato l'indirizzo ANSA di posta elettronica e scritto per chiedere ragguagli, ma pare che l'agenzia di informazione sia più propensa a pubblicare notizie che non a risponderne. Abbiamo scritto anche a Gamenetwork, a cui rimandava Ansa nel testo del lancio d'agenzia, richiedendo dove avessero ricavato i dati, ci hanno risposto di star tranquilli che si sarebbero fatti vivi loro a giorni, questo un mese fa, poi più nulla. Infine, è stata la volta dell'università di Stoccolma. Trovare il sito non è stato facile, non c'era verso di scovare questo fantomatico Istituto di psicologia infantile, ma facendo leva sulla tenacia alla fine ce l'abbiamo fatta.

5. Ms. Eriksson, I suppose

Dall'Università di Stoccolma la risposta è stata velocissima e per questo forse ancora più shockante. “Dear sir, mi dispiace ma il Dipartimento di Educazione non ha la ricerca a cui voi accennate. Ho chiesto a uno dei nostri docenti Prof. Uif Janson, che si occupa di questi temi, ho altresì chiesto alla professoressa di psicologia sempre dell'università di Stoccolma Britt af Klinteberg e anch'ella non ne sa nulla....” Firmato, Anna Eriksson. Non contenti abbiamo riscritto inviando ulteriori dettagli letti nell'articolo, la risposta è stata secca: “Dear sir, non esiste nessun Istituto di psicologia infantile”.

6. Una fra le più autorevoli pediatre francesi

L'agenzia che ha dato il via alla caccia riportava anche pareri illuminati, il primo era quello di una delle più “autorevoli pediatre francesi” Edwige Antier, che suggerisce di estendere l'uso dei videogiochi ad età anche inferiori ai sette anni. Ecco una buona traccia, chi è famoso e studioso allo stesso tempo deve essere reperibile tramite la rete. Non è questo il caso. Allora ci siamo chiesti se tanta autorevolezza si fosse riversata in libri da poter consultare. Tramite la più grande libreria della rete abbiamo digitato il nome Antier e, sorpresa, appare un solo libro “Maemoires d'un nouveaunae”, ormai fuori stampa. Nient'altro a suo nome.

7. **Odore di bufala**

Questa storia dimostra che la ricerca pubblicata da Gamenetwork è inventata? Non ne siamo sicuri, ma una cosa è certa, le tracce che abbiamo seguito si perdono nel nulla. Crediamo sia difficile ipotizzare che nell'Università di Stoccolma si possa condurre una ricerca di tale portata senza che gli insegnanti della materia ne siano almeno a conoscenza, restiamo comunque in attesa di eventuali notizie. Organizzeremo altre cacce al tesoro su temi e materie inerenti ai nostri indirizzi "Liceo Sociopsicopedagogico" e "Liceo delle Scienze sociali" in cui il metodo scientifico è particolarmente importante.

Qui sono raccolti gli articoli dell'epoca. [Clic](#)

A disposizione anche il carteggio con L'Università di Stoccolma.