



COME FUNZIONA
Quattro schermate di Videopole: ogni giocatore sceglie un avatar maschile e poi si addentra nel gioco cliccando sui tipi di droga, effetti e danni all'organismo, legge la matricola, toglie per le emergenze. Al termine della raccolta di informazioni arrivano una serie di domande a cui risponde meglio ottenendo il punteggio più alto.

Contro la droga ora si gioca la carta del videogame

Ricercatori del Dipartimento di psicologia dell'Università di Padova hanno creato «Videopole». In cui vince solo chi dimostra di conoscere bene i danni provocati da cocaina, eroina, Lsd, ecstasy... E così, forse, impara a evitarle

[ALEX SARAGOSA]

La scena non è insolita: all'uscita di un concerto un gruppo di ragazzi in abiti hip-hop si affolla intorno a un nuovo videogame. Questa volta però niente corse o combattimenti virtuali. Per vincere a *Videopole* bisogna dimostrare di sapere tutto, ma proprio tutto, sulle droghe. Si comincia scegliendo un avatar (alter ego virtuale), maschile o femminile, o una sostanza stupefacente tra alcol, anfetamine, eroina, cannabis, Lsd, cocaina, ketamina (un anestetico pediatrico) ed ec-



NELLA MENTE DEI GIOVANI
Luciano Gamberini dirige il gruppo Human technologies del Dipartimento di psicologia dell'Università di Padova

stasy. Quindi si hanno a disposizione sei minuti per raccogliere più informazioni possibili sulla sostanza scelta. Grazie a un modello 3D trasparente del corpo dell'avatar, si possono verificare gli effetti delle varie sostanze su cervello, fegato, cuore e altri organi.

Qualche esempio? L'uso di amfetamine può sviluppare in modo patologico aggressività e paranoia, l'ecstasy può condurre a un colpo di calore e a disidratazione (per cui si consiglia di bere molta acqua), la cannabis danneggia i polmoni almeno quanto le sigaret-

te e, a lungo termine, produce danni a memoria, attenzione e produzione verbale, la cocaina aggrava soprattutto il sistema nervoso centrale (attacchi psicotici, panico), la ketamina porta allucinazioni... Non mancano informazioni sulle leggi e su cosa fare in caso di emergenza. Terminata la raccolta dati, il giocatore si sottopone a una serie di domande. Vince chi ottiene più punti.

L'idea di un *serious game* sulle droghe, cioè di un gioco che, intrattenendo, dà informazioni utili, è venuta al gruppo di Luciano



Gamberini, direttore dell'Human technologies laboratories (HTLab) presso il Dipartimento di psicologia dell'Università di Padova. Già nel 2004 il gruppo aveva creato *Play Safety*, un game in cui il giocatore guidava un'auto e, se decideva di assumere alcol o altre sostanze, cominciava a vedere l'immagine della strada alterata. Il gioco finiva quasi sempre con il protagonista in galera o spiacciato contro un muro.

«È la volta di Videopole, già testato l'estate scorsa in quattro raduni musicali e ora giunto alla messa a punto finale. Destinazione: scuole e ogni altro punto di incontro di giovani dove si possa fare prevenzione. Tocco finale, a quel sostanza è stata abbinata la musica più appropriata: techno per l'ec-

stasi» spiega Gamberini. «Si tratta quasi sempre di giovani in una fascia di età in cui i rapporti con gli adulti sono complessi e in cui si comunica soprattutto tra coetanei, gli unici di cui ci si fida veramente, ma dai quali si ricevono anche molte informazioni sbagliate».

Nella lotta alla droga fin qui è visto che i messaggi provenienti da istituzioni, scuole e genitori, sotto forma di discorsi educativi o depliant informativi, non hanno ottenuto grande effetto. Anzi, mentre restano diffusissimi spinelli ed ecstasy, si è allargato a macchia d'olio anche il consumo di cocaina e la «moda» del binge drinking, cioè lo sballo a base di quantità enormi di alcolici.

La soluzione può essere in un videogame? «I giovani sono abituati a cercarsi in modo autonomo divertimento e informazioni da media informatici dice Alessandro Grassi, programmatore di *Videopole*. «Per loro, usare un computer è più naturale che sfogliare un depliant o ascoltare una lezione». Insomma, il videogame diventa il cavallo di Troia per entrare nel loro mondo. Per funzionare però deve essere credibile. A partire dal linguaggio, semplice, accattivante, ma al tempo stesso rigoroso.

«In effetti abbiamo spesso più tempo negli studi «etnografici» che per la programmazione», spiega Luca Breda, che ha condotto le ricerche sul campo. «Ci siamo fatti spiegare il gergo e i ritmi usati nel consumo di droghe da giovani frequentatori di rave party e dagli operatori dei Sert. Poi, con la consulenza di farmacologi, avvocati e medici, abbiamo scritto, nel linguaggio di chi le droghe le usa, informazioni chiare e corrette sugli effetti e sui rischi delle sostanze». Tocco finale, a quel sostanza è stata abbinata la musica più appropriata: techno per l'ec-

SERIOUS GAME Titoli per battere le fobie o imparare a muoversi in Paesi difficili

ECCE LE ALTRE PARTITE DA PRENDERE SUL SERIO

Non solo droghe e alcol: dal sabato sera. I *serious game* vengono impiegati dagli psicologi in molti campi, per esempio nella cura delle fobie. Lo stesso Gamberini ha partecipato, con colleghi europei, a progetti

in cui si realizzavano ambienti virtuali per far muovere pazienti terrorizzati dai raggi o dalle altezze. E, sempre a Padova, è in fase di sperimentazione in alcune scuole un simulatore di guida per ciclistomotori finanziato dalla Honda Italia, e i ragazzi guidano un motorino

virtuale in un ambiente urbano lito di improvvisi, imparando così che tornarsi a casa sani e salvi non dipende solo dal rispetto del codice stradale, ma

anche dall'attenzione che si pone al comportamento altrui spiega Anna Spagnoli, coordinatrice della ricerca. Di tutt'altri pericoli tratta invece il game *Global Conflicts: Palestine*, realizzato dalla Qantara: il giocatore deve passare una giornata in una casa palestinese e ora in una casa israeliana, restando neutrale ma comportandosi in modo da non urtare le sensibilità. Creato per chi lavora in area mediorientale.

MISSIONI VIRTUALI
Una schermata del videogioco *Global Conflicts: Palestine*



stasy, reggae per l'hashish, psichedelica per l'Lsd e così via.

«I risultati della sperimentazione sono incoraggianti», dice Gamberini. «I giovani non solo si sono appassionati al videogame, ma hanno dimostrato di apprezzare davvero la possibilità di ricevere informazioni. Evidentemente, anche se ostentano sicurezza e noncuranza, sanno di corrette rischi, e vorrebbero saperne di più, ma senza moralismi. Il gioco può essere lo strumento giusto, perché lo fa senza la mediazione di esperti, lasciando autonomia».