

FORMARSI SUI VIDEOGIOCHI O PROGETTARLI? IL CASO DEL GIAPPONE

Giovanni Lombardi

Vi sentireste più sicuri se il pilota dell'aereo sul quale state viaggiando ha passato più tempo sui videogiochi o sulla *Divina Commedia*? Si domanda il saggio Maragliano. L'espedito retorico è elementare: la lettura dei classici non serve per accedere alle professioni che richiedono il saper maneggiare con sicurezza strumenti ad alta tecnologia. Molto meglio il videogioco. Un bel programma di simulazione di volo da far girare sul calcolatore in ogni scuola, e chiunque diventerà pilota senza passare attraverso le forche caudine di Dante e dell'algebra, perché a maggior ragione il videogioco sostituisce anche l'insegnamento scientifico. Il messaggio è: viviamo in un mondo in cui letteratura e matematica sono diventate anticaglie inutili. Il paradigma dello strumento di formazione adatto al mondo d'oggi è il videogioco, facile e divertente. Grazie alla televisione e al *computer*, ci ricorda Umberto Galimberti recensendo un libro di Raffaele Simone (*La terza fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*), dopo duemilacinquecento anni il pensiero umano è finalmente tornato ad essere generico, vago, globale e olistico, e non sarà più, se Dio vuole, analitico, strutturato, sequenziale e referenziale. La scuola si deve adattare se non vuol perdere contatto con i giovani, per l'appunto già educati al pensiero generico, vago, globale e olistico da televisione e *computer*.

I videogiochi sono il prodotto che impressiona di più i decantatori acritici delle nuove tecnologie annidatisi fra i saggi ministeriali, ma non sono nati per opera divina. Da qualche parte li costruiscono, e soprattutto da qualche parte vengono progettati. Tutti sappiamo che lo si fa in Giappone, come sottoprodotto della grande industria elettronica e informatica che ha cambiato il mondo negli ultimi decenni. Il Giappone è il paese della tecnologia d'avanguardia per eccellenza. Dunque la letteratura, la matematica e le altre scienze dovrebbero essere scomparse da tempo dai programmi delle scuole giapponesi, assieme al pensiero analitico e strutturato che sta alla loro base; la classe dirigente del paese si sarebbe formata attraverso prolungate e gioiose esperienze ludiche ai videotermini e alle *playstation*.

Le cose stanno invece diversamente. Nel corso dell'ultimo anno di scuola secondaria superiore (che dura un anno meno della nostra) gli studenti giapponesi affrontano l'esame nazionale di ammissione al sistema universitario pubblico. L'esame si svolge su due materie: lingua e letteratura giapponese e matematica. Superato questo, essi possono presentarsi all'esame di ammissione presso le singole Università statali. Esse non sono in libera concorrenza fra di loro (ci vuole l'Italia per inventare un controsenso simile) ma sono ufficialmente classificate secondo il loro rango; gli studenti che hanno riportato i risultati migliori all'esame nazionale possono candidarsi all'ammissione all'Università di rango più elevato, e così di seguito. Ogni Università accetta un numero fisso di iscritti, e i contributi richiesti agli studenti sono circa equivalenti ai nostri. Con questo sistema, ad esempio, l'Università di Tokyo, la prima del paese, accetta circa 5000 candidati ogni anno scelti fra i circa 15000 migliori studenti della nazione. Anche l'esame di ammissione alla singola Università si svolge sulla lingua e letteratura giapponese e sulla matematica. I candidati che non superano gli esami hanno la possibilità di ripresentarsi l'anno successivo, ma se falliscono non ne avranno altre. Chi fallisce per la seconda volta l'esame nazionale non potrà più accedere al sistema di istruzione superiore pubblico (quello privato esiste ma, come da noi, ha importanza tut-

to sommato trascurabile). Gli ammessi all'Università di Tokyo, i più bravi insomma, devono anzitutto frequentare un biennio comune (il cosiddetto *College of General Education*, che tradurrei come *Scuola di cultura generale*), che prevede essenzialmente lo stesso programma per tutti. La differenziazione vera fra chi studierà ingegneria o legge o medicina, e così via, comincia solo al terzo anno. Il programma comune prevede sempre: la lingua e la letteratura giapponese, la lingua e la letteratura inglese, un'altra lingua e letteratura europea (di solito francese, tedesco o russo), la storia giapponese, la storia universale, la filosofia, la matematica, la fisica, la chimica e le scienze naturali. Queste materie, che sono insegnate anche nelle scuole secondarie (come finora è avvenuto anche da noi) nel biennio vengono svolte ad un livello almeno pari a quello dei nostri corsi universitari ufficiali nei corsi di laurea rispettivi. Per intenderci, la matematica viene insegnata al livello di quelli professati nel biennio di ingegneria, fisica o matematica; la filosofia prevede sempre la lettura di Platone e di Cartesio, ecc.

Il risultato principale di questo sistema è di fornire al paese una classe dirigente dotata di una preparazione generale molto ampia. La preparazione scientifica solida fa sì che giuristi, medici, economisti, dirigenti dello stato, umanisti, filosofi siano a loro agio con le considerazioni scientifiche vere e proprie, cioè quantitative; quanto alla formazione degli ingegneri, sembra proprio che per progettare le *playstation* e i videogiochi (e i calcolatori, gli apparecchi elettronici, le macchine, le navi, e quant'altro) sia preferibile fare studiare ai ragazzi la letteratura giapponese e la filosofia, oltre che l'ostica matematica, piuttosto che farli divertire cliccando a mitraglia davanti ad uno schermo. Il risultato finale è che il Giappone, con 120 milioni di abitanti e nessuna materia prima, produce una ricchezza pari a quello di tutta l'Unione Europea nel suo insieme.