

- Il/La candidato/a legga il testo seguente

### **Macché negativi. Nei videogiochi c'è il segreto della felicità**

Jane McGonigal, americana, 33 anni, è una ragazza bionda con due grandi occhi azzurri e un dottorato di ricerca in Performance Studies all'università di Berkeley. *Business Week* l'ha eletta tra le dieci persone innovative da tenere d'occhio e Oprah Winfrey l'ha inserita tra le 20 donne che possono cambiare il mondo, perché Jane è la più celebre game designer del pianeta. Giocare è il suo lavoro, la sua missione, il suo divertimento. Ha sviluppato giochi per l'American Heart Association, il Comitato internazionale olimpico, il Work Bank Institute e la New York Public Library. Oggi dirige il settore ricerca e sviluppo videogiochi del prestigioso Istituto per il futuro di Palo Alto, in California, e ha un obiettivo: smontare i pregiudizi sui videogame. Sul tema ha scritto un libro, già bestseller negli USA : *La realtà in gioco. Perché i giochi possono renderci migliori e come possono cambiare il mondo.*

**Signora Mc Gonigal, cosa c'è di così positivo nei videogame?** “ Ha mai pensato a quante ore giochiamo? Un giovane trascorre nella sua vita 10 mila ore davanti a una console. Lo stesso tempo che passa in classe studiando storia o matematica. Ma non è tempo perso: giocando diventa capace di superare ostacoli o di risolvere problemi. E impara la collaborazione quando affronta sfide importanti”.

**Lei sostiene che giocare ci allunga la vita e ci fa stare meglio.** “ Vero. Gli scienziati hanno dimostrato che i videogiochi stimolano emozioni positive come l'autostima, la creatività, l'orgoglio. Ci aiutano ad avere successo nel lavoro e nel privato, sviluppando i quattro ingredienti fondamentali per essere felici: un lavoro che ci soddisfa, una concreta speranza di successo, un forte legame sociale e la possibilità di diventare parte di qualcosa di più grande di noi. Ci pensi, in un videogioco c'è tutto questo: la sfida, il lavorare duro per passare di livello in livello. E quando si gioca online si combatte tutti uniti per uno scopo.”

**Ma perché i videogiochi fanno tanta paura ai genitori?** “Perché temono che i figli si isolino: Niente di più sbagliato: oggi il 65 per cento dei videogiochi è “social”, si gioca online o nella stessa stanza con gli amici. E giocare insieme migliora il rapporto con gli altri.”

**Ma gli spara-spara non sono troppo violenti?** “ Dipende: possono servire per scaricare l'aggressività, per ridurre lo stress.

Per me il gioco è una cosa seria. Quelli che creo si basano sulla collaborazione delle persone e sono progettati per risolvere i problemi della vita reale. *Evoke*, per esempio, è un game online che ho sviluppato dove bisogna trovare soluzioni in grado di sconfiggere la fame, l'obesità, i cambiamenti climatici.”

(Testo riadattato, estratto da *Donna Moderna*, maggio 2011)

1. Il candidato / La candidata sintetizzi il brano proposto (80-100 parole).
2. Il candidato / La candidata riutilizzi alcune delle informazioni del testo, scriva un dialogo fra un giovane che ama giocare con i videogame e i suoi genitori, assolutamente contrari (100-120 parole)
3. Un ragazzo passa in media 10 mila ore della sua vita davanti alla console. Pensa anche lei che giocare aiuti ad avere successo nel lavoro e nel privato, che stimoli la creatività e l'autostima? Esprima la sua opinione facendo riferimento anche alla sua esperienza personale. (180 – 200 parole)