

Giochi diversamente abili

Il progetto "Not equal" realizzerà e diffonderà nelle scuole il primo simulatore elettronico di disabilità, un videogame in cui l'utente interpreta il ruolo di un portatore di handicap alle prese con problemi e situazioni della quotidianità **di Paolo Tosatti**



La disabilità non è un gioco. Però è un videogioco. Il progetto Not equal intende realizzare e diffondere nelle scuole il primo simulatore elettronico di disabilità, un videogame in cui l'utente interpreta il ruolo e assume il punto di vista di un individuo diversamente abile alle prese con problemi e situazioni della quotidianità. Presentato nell'ambito del concorso

"Giovani idee cambiano l'Italia" del ministero delle Politiche Giovanili e dello Sport, Not equal è risultato tra i progetti vincitori e ora i suoi ideatori avranno un anno di tempo per realizzarlo. «Io sono un architetto ma mi occupo anche di cinema. Da alcuni anni organizzo rassegne per ragazzi diversamente abili e siccome ho un fratello matematico appassionato di videogiochi, abbiamo

avuto l'idea di provare a dar vita a un simulatore elettronico di disabilità», spiega Giuseppe Cecere, ideatore e portavoce del progetto.

«La nostra idea era quella di costruire una storia all'interno della quale inserire gli elementi legati alla disabilità e alla sua percezione. Abbiamo deciso che si tratterà di un'avventura grafica che avrà co-

me protagonista una ragazza sulla sedia a rotelle». Anche se è un videogame, non ci saranno alieni che tentano di distruggere il pianeta, complotti segreti, raggi laser o superpoteri. Il gioco mette i giocatori davanti a situazioni, dinamiche e interazioni che per le persone normodotate sono assolutamente ovvie e scontate, ma che possono invece presentare problemi per un portatore di disabilità. «Tutto è in apparenza molto semplice: una bambina dovrà ritrovare il suo gatto scappato di casa, girando per la città di Roma. Il fatto è che la protagonista deve muoversi in carrozzina», prosegue Giuseppe. «La domanda che poniamo provocatoriamente al giocatore è: sei abbastanza abile per essere disabile?».

Nella sua ricerca la protagonista avrà a che fare con autobus, metropolitane, sampietrini e ogni altro tipo di difficoltà urbana che si può incontrare in una città grande e sovraffollata come la Capitale. «Quando una persona in carrozzina si sveglia, come si veste, come va in bagno, come va a scuola? E dopo la scuola, cosa fa nel pomeriggio? Può andare al cinema o in biblioteca? Abbiamo provato a rispondere a queste domande. Insieme a me sono coinvolti nel progetto anche altri due architetti, specializzati nell'abbattimento delle barriere architettoniche». Un altro dei personaggi dell'avventura sarà un non vedente. «La nostra idea è quella di far rivivere al giocatore l'esperienza di una persona che non vede e di comunicargli il suo modo di relazionarsi con l'ambiente». Se ad esempio si entra a casa di uno sconosciuto, lo schermo del pc rimarrà nero e il giocatore non vedrà assolutamente nulla. «Un non vedente in questi casi

deve basarsi esclusivamente sul tatto e quindi alla vista sostituiranno un sistema punta e clicca con il mouse, che ovviamente non potrà riguardare l'intera area intorno al personaggio, ma solo quella parte di ambiente che è a portata del suo braccio». Infine l'avventura coinvolgerà anche un personaggio normodotato, affetto però da una disabilità temporanea. «Basta pensare a un bambino che si rompe il braccio cadendo

dalla bicicletta. Per un certo periodo avrà l'arto ingessato e dovrà cavarsela così. Lo scopo è quello di far capire come anche una piccola difficoltà come la rottura di un polso o di una gamba è in qualche modo associabile, anche se solo lontanamente, a una vera disabilità». Nella realizzazione del progetto saranno direttamente coinvolti soggetti diversamente abili. «Faremo in primo luogo un mappatura della città di Roma, in cui l'avventura è ambientata, facendoci aiutare da persone disabili per scoprire quelli che sono gli ostacoli e le principali barriere architettoniche che si incontrano nel cammino». Inoltre saranno registrate una serie di videointerviste con portatori di disabilità: sarà sulla base delle loro esperienze e dei loro racconti che prenderanno vita i personaggi e l'avventura. «Vogliamo che tutte le situazioni cui ci si troverà davanti nel gioco siano una fedele ricostruzione di circostanze reali: a questo scopo abbiamo già contattato alcune organizzazioni che si occupano di disabilità.

Davanti ad alcuni problemi un giocatore diversamente abile saprà come cavarsela meglio di un giocatore normodotato che non ha mai dovuto affrontare situazioni analoghe». Una volta realizzato il videogioco sarà distribuito nelle scuole. «Pensiamo che ci debba essere un test su ampia scala, e la scuola ci è sembrato il posto più adatto. Inoltre proprio perché si tratta di un videogioco, normal-

mente associato allo svago e al divertimento, ci è parsa più indicata la promozione all'interno degli edifici scolastici, per sottolinearne il valore pedagogico», conclude Giuseppe. «Vorremo creare

un'empatia tra il giocatore e il mondo della disabilità: speriamo che dopo aver giocato i bambini possano essere in qualche modo più vicini a questa realtà e rendersi meglio conto del fatto che i diversamente abili non devono essere compatiti, ma che piuttosto si deve ammirare il loro sforzo nel risolvere situazioni che per altri non presentano nessun problema, mentre per loro possono essere non facilmente gestibili». ■

Il videogioco sarà distribuito nelle scuole

IL CONCORSO

Giovani idee

Si chiama "Giovani idee cambiano l'Italia" il concorso del ministero delle Politiche Giovanili e dello Sport rivolto ai progetti presentati dai giovani tra i 18 e i 35 anni in materia di innovazione tecnologica, sviluppo sostenibile, utilità sociale e servizi urbani e territoriali. «L'iniziativa è nata per dare spazio ai ragazzi e ai giovani, in una società che di spazio ne lascia molto poco», spiega Roberto Marino, capo dipartimento del ministero per le Politiche giovanili e lo Sport. «L'obiettivo era quello di fare uscire allo scoperto e di valorizzare la creatività e il talento dei giovani, non limitandosi però a premiare le idee, ma incoraggiando i ragazzi a metterle in pratica». Dei 3.600 progetti presentati ne sono stati selezionati 64, che riceveranno un finanziamento fino a 35mila euro per la loro realizzazione. Tra i più innovativi, quello presentato da tredici ragazzi tra i 20 e i 30 anni, studenti di scienze politiche e lettere all'Università di Messina: dar vita a un periodico con e per i ricoverati dell'ospedale psichiatrico giudiziario di Barcellona Pozzo di Gotto. «L'idea è nata perché nel dicembre 2006 avevamo avuto contatti con l'ospedale realizzando un primo periodico culturale che si intitolava *La galleria*», spiega Clara Sturiale, portavoce del progetto. «In quell'occasione eravamo entrati in contatto con i pazienti del reparto di minima sicurezza. Quando abbiamo saputo del bando del ministero ci è venuta l'idea di dar vita a un progetto stabile: un mensile, affiancato da una radio e da un sito internet, con contributi audio e video». I contenuti saranno collegati alla realtà dell'ospedale psichiatrico giudiziario. «Gli opg sono figure ibride e questo è chiaramente percepibile al loro interno. Quando abbiamo conosciuto i pazienti della struttura di Pozzo di Gotto ci siamo accorti che ognuno aveva un suo percorso, una sua storia. Vorremo far uscire queste esperienze, questi racconti dalle mura dell'ospedale, raccontarli e farli ascoltare. Si tratta di realtà che non sono molto conosciute, al di là di specifici momenti di interesse». p.t.