



# Video game Education (Parte I)

a cura di Isabella Bruni



# Videogiochi: pregiudizi e luoghi comuni

I videogiochi sono un medium estremamente demonizzato, in particolare dalla retorica giornalistica.

“I videogiochi violenti inducono all'aggressività”

Fatti di cronaca come il massacro nella Columbine High School (1999) o l'attentato di Breivik in Norvegia (2011)

Indagine sulle teorie ingenuie: cosa succede se chiedete a un adulto (genitore, insegnante, educatore) di fare un'associazione di idee sui videogiochi? (cap.2)



## Videogioco è...

- devastante
- diseducativo
- pigrizia
- alienazione
- non avere più tempo per altro (difficile resistere!)
- dipendenza
- ipnotizzato

- sono fatti bene, incidenti a loro!
- divertenti
- danno dipendenza
- simulano una realtà solo apparente
- pubblicità
- un gioco per chi ne fa uso con giudizio
- ossessivo e patologico per chi abusa fino a farlo diventare una patologia
- il videogioco ti “prende”. Quanto più “riesci”, meno vorresti smettere!
- relax, a volte troppo lungo
- gioco interattivo (interfaccia è il video)
- gioco, tempo libero
- prontezza, divertimento, “ansia”
- un passatempo
- Nintendo... mettersi alla prova

- un gioco con il quale misurare alcune tue capacità
- stimola la fantasia, diverte, aiuta la socializzazione
- momento per rilassare il fisico vincendo
- videogioco è BELLO
- fantasia
- divertimento

- isolarsi
- solitudine
- causa di litigio (ancora cinque minuti!)
- li odio perché perdo sempre con le mie figlie

- uno strumento di gioco divertente, ma se usato male isola!

- unione, gruppo



La ricerca sulle possibili interazioni tra il mondo dei videogame e l'educazione sono ancora caratterizzate da:

-silenzio: la produzione scientifica italiana è piuttosto scarsa;

-maggmaticità: non si è raggiunta una chiarificazione degli obiettivi e dei campi di interesse.

Felini (2012) individua 5 possibili aree di lavoro scientifico:

1. Rapporto tra videogame e mondo giovanile: diffusione, pratiche, socializzazione;
2. Effetti dei videogiochi sui fruitori, sia positivi che negativi;
3. Tutela dei diritti dei minori: rispetto dei livelli di crescita;
4. Uso didattico dei videogame;
5. Videogame Education: videogiochi come oggetto di studio.

*“La Media Education è un’attività , educativa e didattica, finalizzata a sviluppare nei giovani una informazione e comprensione critica circa la natura e le categorie dei media, le tecniche da loro impiegate per costruire messaggi e produrre senso, i generi e i linguaggi specifici”*

MED – Associazione Italiana per l'Educazione ai Media e alla Comunicazione

[Www.mediaeducationmed.it](http://www.mediaeducationmed.it)

## Educazione alla cittadinanza

Competenze di base per la società del XXI secolo





## Media Education

Educare ai  
media

Educare  
con i media



E' possibile applicare i principi e gli obiettivi della Media Education al campo dei videogiochi.

Al momento, alcuni ostacoli:

- di ordine didattico-organizzativo: strumentazione tecnologica, organizzazione del tempo e dello spazio scolastico; competenze del personale;
- di ordine pedagogico-culturale: videogiochi come giocattoli, videogiochi come manifestazione della cultura popolare, mito dei “nativi digitali”

## Educare ai videogiochi

- Educazione alla **comprensione**

Percorsi didattici di analisi e decodifica dei videogiochi per conoscere linguaggio, tecnologie, generi, valori, processi di produzione e distribuzione (cap. 3 e 4).

- Educazione alla **fruizione**

Riflessione su tempi e modalità di consumo, preferenze, industria dei videogiochi e marketing (Primi passi nella Media Education, Erickson, 2006).

- Educazione alla **produzione**

Creazione di un videogioco, a partire dall'invenzione della storia, dei personaggi e delle regole fino al software di game authoring (cap. 8 e 9).



Analisi didattica dei testi: dai media tradizionali ai nuovi media.

3 apporti fondamentali a questa tecnica:

- Semiotica
- Cultural studies
- Narratologia



Tecnica di analisi:

- adeguata al contesto formativo
- adeguata all'oggetto digitale in questione

Nel caso dei videogiochi, al piano narrativo si associa il piano ludico, costituito dalle **meccaniche di gioco**

“insieme degli elementi del videogioco e piano delle regole che sovrintendono al loro comportamento e all'azione del giocatore sopra essi, definendo tutte le variabili dell'azione potenziale”

I comportamenti del giocatore determinano ogni volta un testo diverso dai precedenti e unico: analisi dei testi e analisi del consumo si integrano.

## 2 momenti

1. analitico-scompositivo: applicazione al testo della griglia, che permette di analizzare in maniera metodica i diversi elementi che compongono il videogioco
2. sintetico-interpretativo: a partire dagli elementi portati alla luce nell'analisi, è possibile ricostruire un senso complessivo del videogioco ed esprimere un giudizio sintetico

Approfondisce 4 aspetti in 10 sezioni

Videogioco  
come testo

Videogioco  
come gioco

Interazione  
videogioco-giocatore

Fruizione videogioco  
e discorsi sociali

## Dati anagraf di

- genere
- destinatari
- data di uscita
- sviluppatore/editore
- prezzo
- lingua originale
- piattaforma
- Interazione con altri giocatori

## Sezione 1 – Perché gioco a questo videogioco?

- Per divertirmi
- Per riempire il tempo
- Per sfogarmi
- Per distruggere
- Per sviluppare abilità mentali
- Per imparare qualcosa
- altro

## Sezione 2 – Questo videogioco cosa mi propone di fare?

- Agon - Competizione
- Mimicry - Mascheramento, prova di sé nei panni di un altro
- Alea – misurarmi con la fortuna
- Ilinx – vertigine, esperienza particolare dal punto di vista sensoriale

Categorie di giochi individuate da Caillois (1981), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano

## **Sezione 3 – Quali abilità questo videogioco mi chiede di utilizzare?**

- Strategia
- Manualità/velocità
- Pazienza
- Precisione
- Memoria
- Osservazione
- Concentrazione
- altro

## Sezione 4 – La storia e i suoi personaggi

Qual è la narrazione entro cui il gioco si sviluppa? E' semplice o complessa? E' realistica o no?

La storia si ispira a f ilm, libri ecc?

La storia è esplicitata all'inizio? C'è un narratore?

I personaggi sono umani o forme graf iche? Hanno una psicologia def inita? Quanto approfondita?

Quali abilità possiede il protagonista?

Come sono rappresentati i buoni e i cattivi?

Come giocatore, ti senti rappresentato dal tuo personaggio?

## **Sezione 5 – Il fattore spazio/ambientazione**

Dove si svolge il gioco? Ci sono diversi ambienti?

Come è rappresentato l'ambiente?

Com'è la grafica del videogioco? 2D,3d,realistica,  
cartoon

## **Sezione 6 – L'audio**

Quali effetti sonori sono presenti? In quali fasi di gioco?

Ci sono effetti sonori in campo? E fuori campo?

In che modo il sonoro influenza il giocatore? Incide sui  
suoi stati d'animo?

Ci sono voci di personaggi famosi?

## **Sezione 7 – La meccanica di gioco**

In cosa consistono i seguenti elementi:

Stato iniziale

Stato obiettivo

Strumenti: elementi e azioni che il giocatore ha a disposizione

Condizioni: regole del gioco

Pattern: sequenza di azioni che il giocatore deve eseguire per raggiungere l'obiettivo

## Sezione 8 – Il fattore tempo

Narrazione=tempo complessivo del videogioco

Scansione=tempo delle sessioni di gioco

Fruizione= tempo che il giocatore dedica al videogioco  
in ciascuna sessione

Durata= tempo complessivo che il giocatore dedica al  
videogioco

## **Sezione 9 – Interfaccia**

Quali strumenti uso per giocare?

Quali strumenti di gioco vedo sullo schermo?

Quali informazioni mi sono utili e quali mi distraggono?

## **Sezione 10 – Sviluppo senso critico**

Consigliaresti questo videogioco? Perché?

Cosa cambieresti? Perché?

Conosci altri videogiochi di questo tipo che secondo te sono migliori?

# Per una griglia di analisi dei videogiochi

## Videogioco come testo:

- Dati anagrafici (autore, data di Uscita, genere...)
- Storia e personaggi
- Ambientazione e tempo
- Audio

## Videogioco come gioco:

- Motivazioni
- Tipo di divertimento
- Abilità richieste

## Interazione videogioco-giocatore:

- Meccanica di gioco
- Interfaccia

## Fruizione videogioco e discorsi Sociali:

- Fattore tempo
- Senso critico



Grazie!

