



# Video game Education (Parte II)

a cura di  
Isabella Bruni



Come garantire l'accesso ai media da parte dei bambini rispettando la loro integrità psicologica e sviluppo armonico?

## **Forme di (auto)regolamentazione**

- Carta di Treviso (1990)
- Codice di autoregolamentazione TV e minori (2002)
- Codice di autoregolamentazione per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo (2014)
- Dichiarazione dei diritti in Internet (2015)

Si rivolgono agli adulti di riferimento.

Servono a orientare le scelte di acquisto e consumo, come supporto al ruolo genitoriale.

Possiamo distinguere 2 tipologie di classificazioni:

- *valutativa*: ha l'obiettivo di assegnare un giudizio circa l'appropriatezza di un certo contenuto rispetto a un dato pubblico;
- *descrittiva*: offre un insieme di informazioni più o meno dettagliate sulle caratteristiche essenziali del prodotto stesso.

Per i videogiochi, esistono dei sistemi di classificazione.

**PEGI** – Pan European Game Information

Applicato in 30 paesi

**ESRB** – Entertainment Software Rating Board

Applicato in Stati Uniti, Canada e Messico

Altri sistemi sono attivi in contesti nazionali come Iran, Brasile, Giappone, Nuova Zelanda...

I sistemi di rating sono finanziati dalle case di produzione dei videogiochi, anche se la realizzazione è affidata a enti indipendenti.

Hanno riempito un vuoto normativo, giocando d'anticipo.

I produttori ci hanno guadagnato:

- credibilità da parte del pubblico
- sistema unificato a livello europeo
- procedure snelle e sanzioni limitate (massimo 500.000 € di multa e sospensione titolo dal sistema PEGI)

La classificazione avviene in base a due categorie:

- età minima per cui un certo videogioco è consigliato
- contenuti negativi o potenzialmente pericolosi

**Linguaggio scurrile** - Gioco che contiene espressioni volgari

**Discriminazione** - Gioco che contiene scene di discriminazione o materiale che possa incoraggiarla

**Droghe** - Gioco che fa riferimento a o rappresenta l'uso di droghe

**Paura** - Gioco che può allarmare o spaventare i bambini

**Gioco d'azzardo** - Gioco che incoraggia o insegna a giocare d'azzardo

**Sesso** - Gioco che contiene scene di nudo e/o comportamenti sessuali o riferimenti sessuali

**Violenza** - Gioco che contiene scene di violenza

**Online** - Game can be played online

E' un'ibridazione tra sistema di rating valutativo e descrittivo.

1. Le aziende compilano un modulo online con 50 domande per accertare l'eventuale presenza di contenuti inadeguati

In base alle risposte, viene automaticamente calcolata l'età per cui il gioco è adatto

2. Il processo viene verificato dall'ente esterno

3. Vengono apposte delle icone di classificazione sulla confezione del gioco, che può essere commercializzato

Fronte e retro  
Confezione



Solo retro



- Valorizzare la capacità decisionale dei genitori, dando maggiori elementi descrittivi
- Analizzare tutti gli elementi del gioco (genere, abilità, tipo di divertimento) e non solo i contenuti negativi
- Vista la grande diffusione di giochi online: integrare i rischi da contenuto con quelli da contatto e di comportamento

Quali messaggi veicolano i videogiochi?

C'è un sottotesto?

Come tutti gli artefatti culturali, un videogame diffonde e rafforza valori, idee e visioni del mondo.

Alcuni esempi:

- [Civilization VI](#)
- [Assassin's Creed 3](#) trailer pubblicato il 4 luglio, in occasione dell'anniversario dell'Indipendenza degli Stati Uniti d'America

Videogiochi come “siti post-moderni di riproduzione ideologica” (Gottschalk, 1995) o veri e propri strumenti di propaganda.

Alcuni casi:

- [America's Army](#): gioco realizzato dal Pentagono per valorizzare l'esercito e attirare nuove reclute. Dal sito del gioco, si potevano scaricare i documenti per l'arruolamento
- [Grand Theft Auto Salil Al-Sawaren](#): versione modificata del celebre game a cura dell'Isis per attrarre aspiranti jihadisti
- [Games del PETA](#) – People for Ethical Treatment of animals

Per la sua natura partecipativa e interattiva, il videogame è come una **palestra decisionale**

Il videogame è un un **ambiente di sperimentazione protetta**: si possono mettere in campo scelte connesse a strutture valoriali diversificate, per vederne le conseguenze senza conseguenze reali.

E' possibile sviluppare riflessioni e discussioni sulle scelte etico-morali che ci guidano nel gioco

VALORI?

“convinzione su come ci si debba – o non debba – comportare o sulla desiderabilità di certe forme di esistenza” (Rokeach, 1968)

Individuazione degli scopi esistenziali e delle mete d'azione, delle modalità e dei mezzi per raggiungerli.

L'acquisizione dei valori non è un mero adattamento sociale, ma un processo di costruzione progressiva e autonoma, attraverso una serie di interazioni ed esperienze.

Scuola secondaria di primo grado (a.s. 2008/2009)

Educazione morale, in particolare sul tema della libertà

+ videogame education

## Obiettivi

- Fornire ai minori un insieme di strumenti utili alla corretta individuazione dei valori proposti all'interno dei media comunemente fruiti
- Supportare l'individuazione di valori propri e autentici, strutturati sulle esperienze personali e condivise

1. Questionario su abitudini medialiali
2. Questionario in ingresso
3. Introduzione alla tematica valoriale della libertà con visione di 2 f ilm in classe
4. Simulazione di situazioni in cui gli studenti devono scegliere tra opzioni valoriali differenti, attraverso l'uso di due videogame
5. Produzione di video e videogiochi per rielaborare l'esperienza
6. Questionario in uscita
7. Valutazione dei risultati e restituzione

Gli studenti hanno giocato in gruppi misti a due giochi

Black&White – god game in un'isola popolata da diverse tribù

The Sims – gioco simulatore di vita

- i membri del gruppo dovevano accordarsi sulle scelte di gioco
- le scelte dovevano essere appuntate e motivate sul diario di bordo
- infine, c'era una rielaborazione in plenaria

## Risultati rilevati:

- aumento dei valori citati dagli studenti
- individuazione di strategie efficaci per risolvere problemi valoriali: prima erano semplici, stereotipate e autocentrate
- maggior frequenza di comportamenti a tutela della collettività, intesa come gruppo di media dimensioni in cui c'è conoscenza reciproca (no umanità)
- aumento capacità di individuare (dis)valori proposti dai messaggi mediali



Grazie!

