

LE REGOLE DEL GIOCO 2023

Gaming/gamification:
giochi e videogames e utilizzo a fini educativi

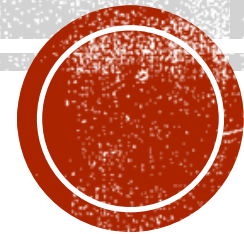
Rosy Nardone

Dipartimento di Scienze dell'educazione «G. M. Bertin»

r.nardone@unibo.it

CEMET – Centro di Ricerca su Media, Educazione e Tecnologie (Università di Bologna)

CSGE – Centro Studi su Genere ed Educazione (Università di Bologna)



GAMING IN EDUCAZIONE: ATTENZIONE AI PARADOSSI!

Gioco/giocare & Educazione

- Riconosciuto dalla Pedagogia e dalle Scienze umane come attività altamente formativa, educativa e «seria», **di per sé**, fondamentali per lo sviluppo della specie umana tanto quanto il nutrimento del cibo e dell'acqua.
- Non è un'attività solo per l'infanzia, ma anzi, caratterizza tutte le età umane e viene stimolata nelle varie forme anche nella vecchiaia
- C'è un dialogo, un interesse all'esperienza vissuta

«La maturità di una persona consiste nell'aver trovato di nuovo la serietà che aveva da bambino, quando giocava.» Nietzsche

Videogiochi & Educazione

- Procura sempre un certo tipo di «smarrimento»: sarà davvero come giocare?
- Maggior parte degli atteggiamenti censori o *demonizzanti* (e spesso da parte di chi **NON ha esperienza diretta** con questo *new media*)
- Vengono pensati un «passatempo» per bambini o, viceversa, «troppo pericolosi» dunque proibiti ai minori
- Non si chiede mai un feedback esperienziale, non si parla dei vissuti in gioco
- La dimensione «seria» si recupera SOLO nell'ambito dei «**serious game**»

Giocare è come vivere (Betthelheim)



MA...

«**I giochi sono dei mass-media?** la risposta dovrebbe essere affermativa. I giochi sono situazioni escogitate per permettere la **partecipazione** simultanea di molte persone a qualche schema significativa delle loro **vite collettive.**»

M. McLuhan

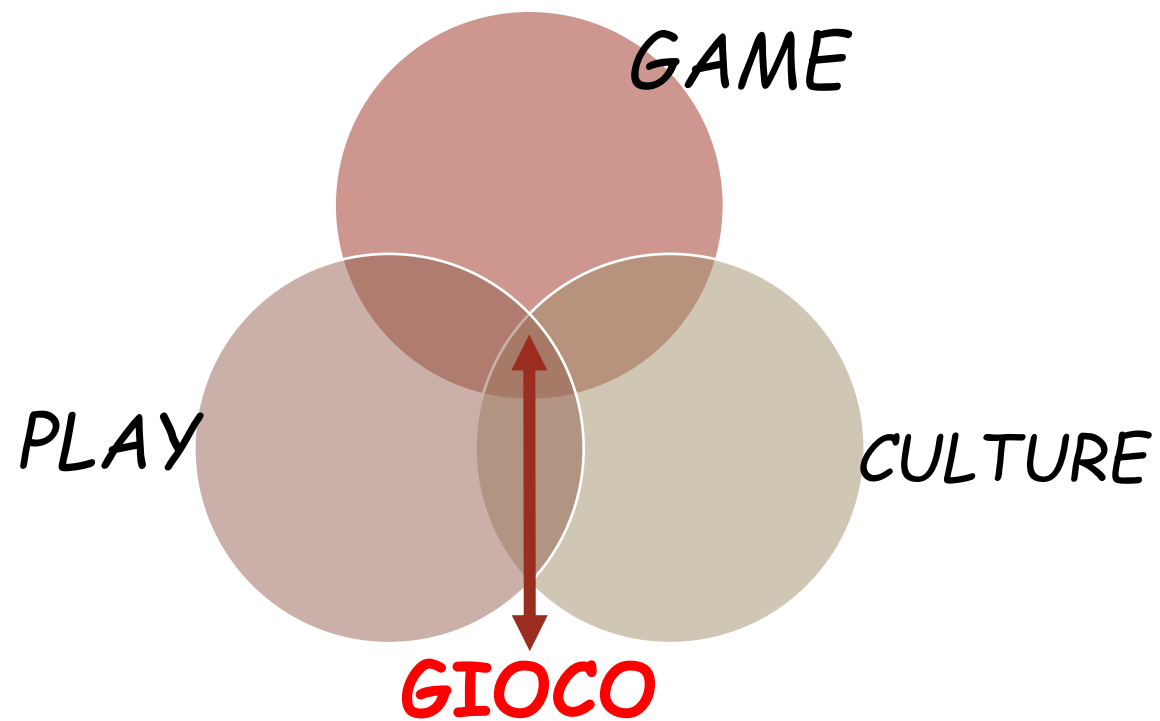
- ❏ Il gioco non può prescindere dalle **condizioni socio-culturali** e **storiche** in cui nasce e si sviluppa
- ❏ Capire il gioco in quanto tale significa andare oltre le regole e l'attività ludica e collocare il gioco all'interno del **contesto sociale**

Domande per riflettere:

- ❏ Chi gioca? Come? Quando? Perché?
- ❏ Che significato riveste il gioco per chi gioca (e per chi non gioca)? È *accessibile*?
- ❏ Quali sono le rappresentazioni simboliche del gioco e come si rapporta al mondo?



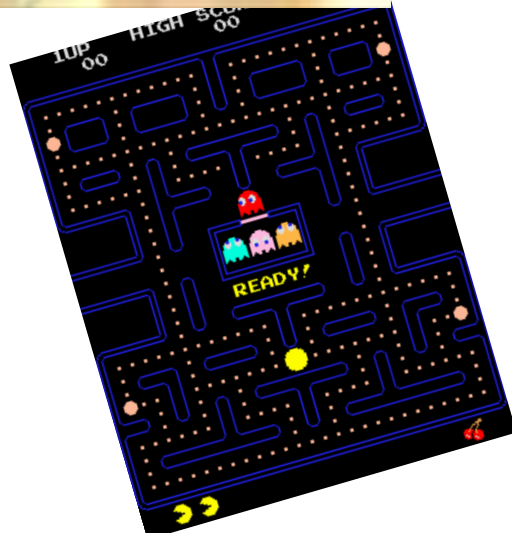
GLI STRUMENTI DEL [VIDEO]GIOCCARE



- Il videogioco è una **rimediazione** del gioco tradizionale («*giocare è come vivere*»); la ricerca della **simulazione** che non è sinonimo di verosimile)
- Gioco e videogioco condividono strutture *analoghe*...
- ...ma non *identiche*



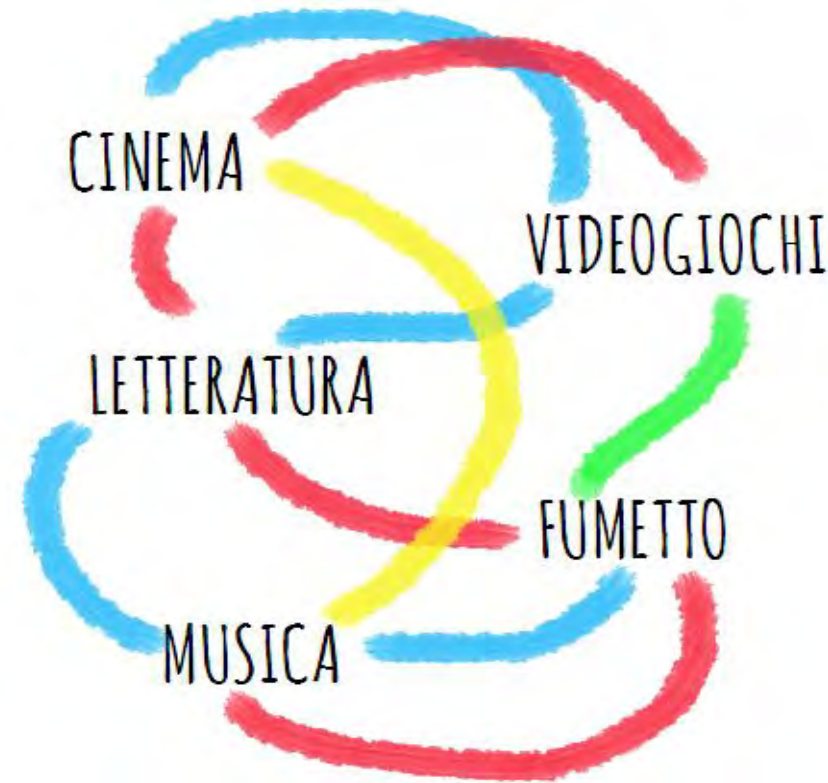
- ✓ Regole
- ✓ Strategie/competenze
- ✓ Fortuna/Rischio
- ✓ Vertigine (coinvolgimento emotivo)
- ✓ L'inatteso
- ✓ L'errore
- ✓ La creatività/l'immaginazione
- ✓ Tessuto narrativo
- ✓ Destrezza
- ✓ Ruoli
- ✓ Modalità (1 o più giocatori)
- ✓ Socializzazione/Condivisione





E DI COSA PARLIAMO QUANDO PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI...?

Sfera domestica/privata
Sfera pubblica
Sfera mobile



INTERATTIVITÀ
SIMULAZIONE
IMMERSIVITÀ
MULTIMEDIALITÀ
ITERATIVITÀ

I giochi sono sia oggetto che processo; non possono essere letti come testi o ascoltati come musica, devono essere giocati. Giocare è un’esperienza completa, non casuale, come un lettore o un ascoltatore attento. Il coinvolgimento creativo è un ingrediente necessario negli usi dei giochi. [...] Nei videogiochi le abilità sociali sono necessarie o devono essere sviluppate.
(Espen J. Aarseth, 2001)



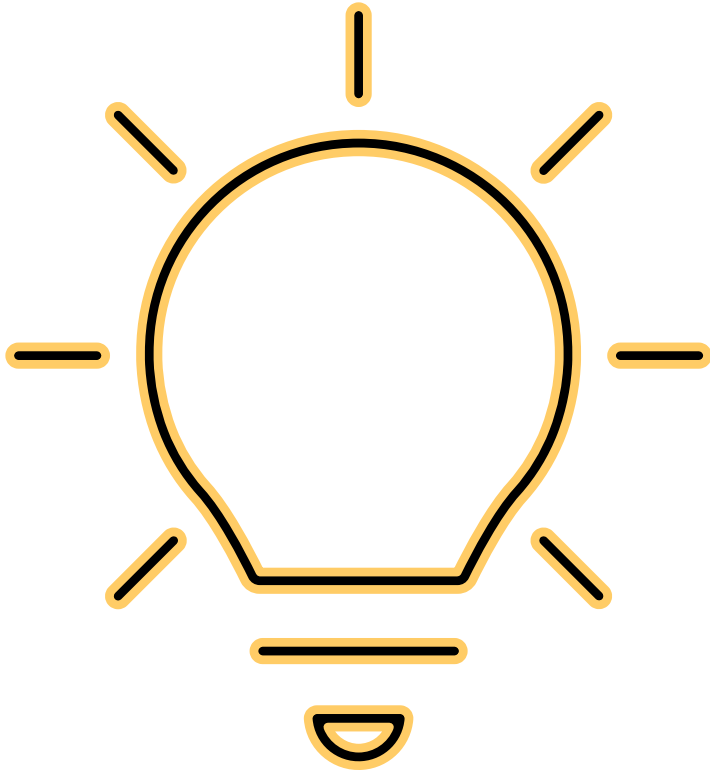
➔ Quello che appare come il loro più grande limite -
e cioè **l'essere altro dalla realtà - rappresenta
invece un punto di forza**

(Henry Jenkins)

- ➔ Un'esperienza **emotiva e cognitiva** che coinvolge **tutti i sensi**
- ➔ **Problem solving** (spesso collaborativo, es: community online, video tutorial, ecc.)
- ➔ Per utilizzarlo, procedere, **devo «imparare» mentre lo uso** e più è complesso e impegnativo, più è coinvolgente. «**COME PALESTRE DI APPRENDIMENTO [...] I videogiocatori sono produttori, non solo consumatori. Sono scrittori e non solo lettori. Anche al livello più semplice, i videogiocatori co-progettano i giochi tramite le azioni che compiono e le decisioni che prendono.**» (Gee: 2013)
- ➔ Videogioco come un **laboratorio etico**, in cui chiedersi ed approfondire con la pratica del pensiero critico «**perché il cattivo è buono? [...] Cosa rende buono ciò che definiamo buono?** » (Gee: 2013) Contiene spesso tematiche educative «scomode» o dei «tabù»...
- ➔ **Pensiero posizionale** (M. Nussbaum 2001), ovvero il sapersi mettere dal punto di vista dell'altro, comprendendone la posizione pur senza il dovere di dividerla.

Agentività «Il potere appagante di intraprendere azioni dotate di significato e vedere i risultati delle nostre decisioni» (Janet Murray, *Hamlet and the Holodeck*)





- 🎮 Nuovi modelli narrativi stanno prendendo forma a livello di genere e queer
- 🎮 Meno invisibilità, più possibilità di esserci e sentirsi riconosciuti
- 🎮 Sempre maggiore sensibilità nel proporre storie antistereotipate, inclusive per ogni *diversity*
- 🎮 Giocatrici e giocatori possono sperimentare nuovi ruoli, punti di vista di genere
- 🎮 Immaginario più ampio, sfaccettato, complesso
- 🎮 Nuove relazioni tra i generi (rottura delle gabbie del test di Bechdel)



MA SOPRATTUTTO COME NE PARLIAMO?

stacca la
SPINA
sembri **1**
ZOMBIE

**NON ANDARE IN TILT, STOPPA IL VIDEOGIOCO
CONNETTITI ALLA VITA**

Campagna realizzata dai bambini e dalle bambine delle scuole primarie Carlo Chiosso / Istituto Comprensivo 10 di Bologna nell'ambito del progetto di contrasto e prevenzione alle dipendenze GAME FACTOR, promosso dal Dipartimento Welfare e Benessere di Comunità del Comune di Bologna

SMETTILA
o si
FREDDA
la **cena**

**NON ISOLARTI, STOPPA IL VIDEOGIOCO
CONNETTITI ALLA VITA**

Campagna realizzata dai bambini e dalle bambine delle scuole primarie Carlo Chiosso / Istituto Comprensivo 10 di Bologna nell'ambito del progetto di contrasto e prevenzione alle dipendenze GAME FACTOR, promosso dal Dipartimento Welfare e Benessere di Comunità del Comune di Bologna

adesso
BASTA!
lo regalo
al **PRIMO**
che passa

**ASCOLTA I CONSIGLI, STOPPA IL VIDEOGIOCO
CONNETTITI ALLA VITA**

Campagna realizzata dai bambini e dalle bambine delle scuole primarie Carlo Chiosso / Istituto Comprensivo 10 di Bologna nell'ambito del progetto di contrasto e prevenzione alle dipendenze GAME FACTOR, promosso dal Dipartimento Welfare e Benessere di Comunità del Comune di Bologna

è da
2 ORE
che
dici **5**
MINUTI

**PRENDITI UNA PAUSA, STOPPA IL VIDEOGIOCO
CONNETTITI ALLA VITA**

Campagna realizzata dai bambini e dalle bambine delle scuole primarie Carlo Chiosso / Istituto Comprensivo 10 di Bologna nell'ambito del progetto di contrasto e prevenzione alle dipendenze GAME FACTOR, promosso dal Dipartimento Welfare e Benessere di Comunità del Comune di Bologna



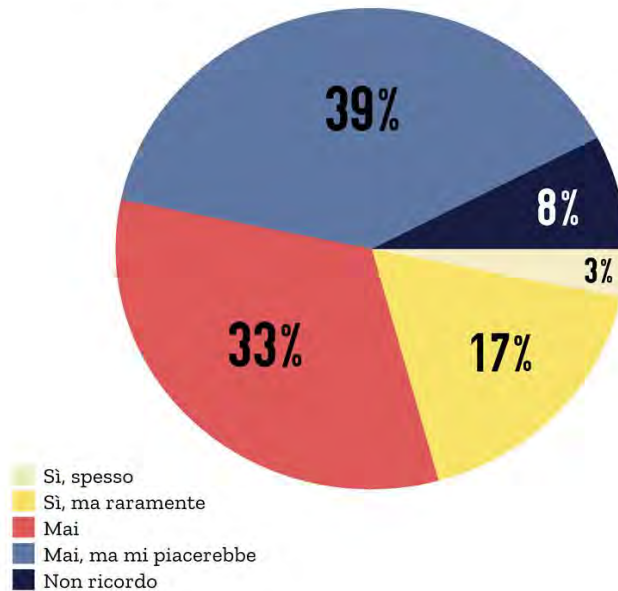
È UNA QUESTIONE DI «SGUARDO»...

QUESTIONARIO STUDENTI

Ingresso

? *Ti è mai stato proposto di usare un videogioco a scuola o come compito a casa?*

184 risposte



Curiosità

L'11% degli studenti che hanno risposto al questionario dichiara di non videogiocare

QUESTIONARIO STUDENTI

Ingresso e uscita

? *Pensi che usare i videogiochi a scuola possa aiutarti nello studio?*

In ingresso	In uscita	Spiegazione
27%	33%	Sì, perché fa concentrare, tiene sveglia la mente, allena le capacità logiche e di risoluzione dei problemi etc.
26%	34%	Sì, perché ti diverte, ti emoziona, ti appassiona, ti motiva, etc.
16%	26%	Sì, perché fa socializzare con compagni e insegnanti
10%	27%	Sì, perché posso imparare cose che non potrei imparare altrimenti
20%	18%	No, perché distrae e non favorisce la concentrazione
16%	14%	No, perché studio e gioco sono cose diverse
12%	14%	No, perché non è utile allo studio
6%	6%	No, perché utilizzarli troppo fa male
4%	4%	No, perché non so usarli
19%	9%	Non so



QUESTIONARIO STUDENTI

Uscita



Il progetto ha introdotto il videogioco in una prospettiva di insegnamento e apprendimento, e ha sdoganato molti pregiudizi che in generale si hanno sui videogiochi

Sì, tanti giochi non li conoscevo o non li avrei mai considerati basandomi sui generi che di solito gioco

Non pensavo che i videogiochi e la scuola potessero essere collegati

Prima di questo percorso non avevo mai ragionato sul fatto che molti giochi insegnano molte cose accadute in passato e soprattutto spiegano in modo coinvolgente molti argomenti che a scuola sono abbastanza noiosi

Penso ancora che i videogiochi non siano da utilizzare troppe ore al giorno, però ho imparato che possono veramente stimolare lo studio e che siano molto utili per far socializzare insegnanti e studenti tra di loro

I videogiochi sono la nona arte, sviluppata da molti professionisti eccellenti. Giocare le loro opere mi ha alleviato molto stress nella vita e a volte mi chiedo se posso anche creare un gioco del genere

5

QUESTIONARIO DOCENTI

Uscita

? Perché?

« Sono un linguaggio appartenente ai giovani e quindi ci possono consentire di costruire con loro dei ponti di comunicazione altri e significativi »

« Per evitare separazioni tra l'ambiente di vita quotidiano dei ragazzi e l'esperienza di apprendimento, per farli sperimentare in un campo dove sono sicuramente competenti, per generare apprendimento reciproco, per facilitare il loro apprendimento con strumenti a loro conosciuti e soprattutto al passo con i tempi, per cercare di fare acquisire loro (se già non l'hanno) una capacità di lettura critica degli strumenti »

C'è chi ha già iniziato a utilizzarli

« L'ho già fatto! Abbiamo fatto due ore di Papers, Please all'interno di un modulo di educazione civica su cittadinanza e diritti »

E chi sottolinea problematiche "tecniche"

« Difficile far installare videogiochi sulle macchine dell'istituto. In alcuni casi sarebbe possibile, ma per la maggior parte dei giochi è un grosso ostacolo. Li userò come possibile compito a casa »



ALTRI SPUNTI PER CONTINUARE AD APPROFONDIRE...

- VIDEOGAME – MOLTO DI PIÙ IN GIOCO – podcast a cura di Emilio Cozzi
<https://www.radio24.ilsole24ore.com/conduttori/emilio-cozzi/podcast-originali/videogame-molto-di-piu-in-gioco>



ED ORA TOCCA A VOI!...

let's

PLAY

