

The logo consists of a dark green speech bubble shape with the word "TEMA" written in white, bold, uppercase letters inside it.

TEMA

# Educare ai videogiochi

**Damiano Felini**

Università degli Studi di Parma

Insegnare i videogiochi ai ragazzini, che li sanno già usare perfettamente, può sembrare un obiettivo strano: non lo è, se si pensa che ciò che i giocatori sanno dei loro game preferiti è, in una certa misura, la "superficie" dei giochi stessi. Non sanno, per esempio, quali sono le tecniche di progettazione e programmazione di un video game, o le tecniche di marketing, o il significato delle scelte grafiche e narrative. Domanda: non riteniamo che, nell'attuale società dei linguaggi multimediali, conoscere un po' di più anche questa parte del nostro mondo possa essere utile e interessante? Non è anche questa una parte di quella "competenza digitale" che l'Unione Europea ci addita quale obiettivo strategico?

Sulla base di questo presupposto, un gruppo di ricercatori delle università di Parma, Torino e Cattolica di Milano ha lavorato per quasi tre anni riflettendo sulle possibilità della *video game education* e sulle modalità della sua realizzazione, anche sperimentando dei percorsi con bambini, adolescenti, genitori e insegnanti. Il frutto di questo lavoro è ora racchiuso nel volume **Video game education: studi e percorsi di formazione**, appena uscito per le Edizioni Unicopli di Milano ([www.edizioniunicopli.it](http://www.edizioniunicopli.it))

a cura di Damiano Felini (180 pagg., € 15).

Ciò che si evince dal testo è che educare alla comprensione e all'uso critico dei videogiochi può essere effettuato per vie differenti. Per esempio, si può riflettere sui valori e sugli stereotipi che i giochi elettronici veicolano, immagine di quanto l'intero nostro patrimonio culturale propone alle giovani generazioni; oppure, si può educare al senso estetico – una cosa dimenticata nella scuola di oggi! – riflettendo insieme sulle scelte iconografiche; oppure ancora, si può comprendere l'architettura logica della narrazione ludica, costruendo in gruppo, con un software apposito, un vero (anche se piccolo) video game. Allo stesso modo, si può lavorare su questi temi con i genitori, sempre più affamati di sapere come scegliere i giochi da regalare e di comprendere cosa fanno i figli quando sono davanti a uno schermo; oppure con insegnanti e educatori, desiderosi di motivare maggiormente i ragazzi in attività che, però, abbiano anche un valore didattico ed esperienziale.

Il libro offre la possibilità di riflettere su tutto questo, accompagnati da chi ha già fatto questo percorso di esplorazione di un mondo nuovo. Ci sono studi, resoconti di esperienze didattiche, materiali da usare in classe, spunti e proposte di attività, sia sul versante dell'analisi dei video game, sia sul versante della produzione digitale.

La video game education, infatti, è esattamente questo: il tentativo – paradossale, ma non troppo – di far conoscere ai ragazzi quei videogiochi che pure usano quotidianamente, cioè di stimolarli a comprenderli più a fondo, a fruirne consapevolmente e a capire come sono progettati e costruiti.



## Antonio Fini intervista Damiano Felini

***Cosa s'intende, esattamente, per video game education? Che differenza c'è rispetto all'uso didattico del video game in ambiente scolastico e formativo?***

La differenza, in realtà, è molto intuitiva: da un lato, l'uso didattico dei videogiochi – che oggi va così di moda, almeno nelle parole degli esperti – è l'utilizzo dei videogiochi per insegnare un certo contenuto disciplinare. Per esempio, insegno la storia usando *Civilization*, o altri software specificamente educational. Dall'altro lato, invece, la *video game education*, costola della più nota media education, considera i videogiochi come degli oggetti culturali sui quali si può insegnare qualcosa; e questo, non in termini professionalizzanti, cioè per formare i futuri designer o programmisti

di software videoludici, ma come insegnamento rivolto a tutti, considerato il fatto che i videogiochi, e più in generale i media, sono oggi parte del nostro mondo, e non possiamo viverci se non lo conosciamo.

Su questo principio, applicato appunto ai videogiochi, si può dubitare: davvero c'è bisogno di insegnare ai ragazzi a giocare ai videogiochi? Ma la questione è che i ragazzi sanno le tecniche per vincere le partite, ma non conoscono cosa c'è dietro un videogioco; non sempre comprendono i meccanismi attraverso i quali si produce il divertimento; non sempre sanno fruire dei videogiochi con senso critico.

Ecco, è su questo che la video game education incentra i suoi obiettivi.

### ***Ci racconti la genesi del volume?***

Il volume è frutto di quasi tre anni di lavoro, portato avanti da un'équipe di una decina di persone. Abbiamo cominciato a ragionare su questi temi e, parallelamente, a compiere alcune sperimentazioni nelle scuole, nei centri di aggregazione giovanile, in università, nei corsi di formazione per insegnanti e educatori e in molte serate rivolte ai genitori di bambini e adolescenti.

Questa attività è stata l'occasione per chiarire le idee e, soprattutto, per mettere a punto il "come si fa" della videogame education: è soprattutto questo, infatti, che ci mancava. E credo sia questo il contributo maggiore che il nostro libro cerca di dare.

### ***Puoi descriverci sinteticamente lo stato della ricerca su pedagogia e video game in Italia?***

Non c'è forse molto da dire. Molti entusiasmi, credo, un po' di pubblicazioni "agit-prop" e poca seria ricerca scientifica. L'entusiasmo mi fa piacere ma, devo dire, a volte pecca di faciloneria, almeno in questo campo. Molti propongono di insegnare tutto portando a scuola i videogiochi, ma non si rendono conto che materialmente nelle scuole italiane, oggi, questo è assai difficile; ammesso che sia auspicabile. Ci sono, però, alcuni progetti interessanti: vedremo che sviluppo avranno.

### ***L'analisi del video game è una pratica tutt'altro che semplice, eppure viene tradizionalmente equivocata con la mera "recensione" del prodotto: come superare l'impasse?***

Mah, l'analisi "scientifica" del video game è cosa assai complessa. A noi, però, ciò che premeva è l'analisi *didattica* del videogioco, ovvero

creare un modello di analisi che fosse nello stesso tempo "profondo" e semplice da applicare in un contesto scolastico o extrascolastico, con un insegnante/educatore non necessariamente super-esperto di videogiochi. Per questo, abbiamo ragionato molto, soprattutto con l'aiuto di Max Andreoletti e Ivan Venturi: abbiamo elaborato una griglia, che presentiamo nel libro, che spero possa essere utile. Si incentra su un lavoro che, come modalità, assomiglia un po' a quello che fanno gli insegnanti di Lettere su qualunque testo: analisi dei personaggi, la struttura della trama, la caratterizzazione degli ambienti, e così via. In un prodotto multimediale, però, c'è anche l'analisi delle dinamiche "logiche" che sottostanno al procedere all'interno del mondo virtuale: quando si vince e quando si perde, tanto per intenderci, nell'interazione tra regole del videogioco e comportamenti dell'utente.

### ***L'analisi si sofferma solo sugli aspetti grafici?***

No, gli aspetti grafici sono importanti ma, in ottica educativa, ha senso lavorarci solo se si sposano con l'educazione estetica, la grande dimenticata dell'istruzione occidentale oggi. Su questa, che è una questione all'avanguardia, Angela Castelli credo proponga delle riflessioni interessanti. Inoltre, nel volume proviamo a ragionare sull'analisi degli aspetti narratologici e di contenuto: qui penso soprattutto al contributo di Alessia Rosa, che ha sperimentato dei percorsi nella scuola media sui valori e gli stereotipi presenti nei video game, nella consapevolezza che i valori dei videogiochi sono i valori che tutta una società esprime. Per questo, abbiamo verificato che la video game education può efficacemente collegarsi alla riflessione su temi morali e, quindi, ai compiti dell'educazione alla cittadinanza e dello sviluppo del senso critico.

### ***Le vostre sperimentazioni hanno toccato solo l'infanzia e l'adolescenza?***

No, due contributi, stesi da Michele Aglieri, Giulio Tosone e Anna Rago, sono dedicati anche al mondo degli adulti. Per fare video game education, infatti, bisogna formare gli insegnanti e gli educatori. E i genitori, visto che poi i ragazzi usano i videogiochi soprattutto a casa.

### ***E cosa devono sapere i genitori?***

Anzitutto, direi che devono interessarsi a quello che fanno i ragazzi davanti alla consolle, esattamente come a quello che leggono o dei programmi che vedono in Tv: conoscere un po' le trame o i meccanismi dei

video game preferiti può anche servire a essere un po' più "complici" dei propri figli – tanto per usare una parola di moda. E poi, specie per chi ha figli piccoli, è utile sapere come funziona il sistema PEGI, con cui i videogiochi sono classificati proprio per facilitare il momento dell'acquisto da parte degli adulti. Molti pensano che il PEGI funzioni come le indicazioni stampate sulle confezioni di altri giocattoli, invece non è così: il PEGI non è calcolato sulla difficoltà del gioco, ma solo sulla presenza di eventuali contenuti negativi (violenti o sessualmente espliciti o razzisti...). Di conseguenza, un videogioco senza contenuti negativi, ma molto difficile, sarà indicato come "per tutti", anche se un bambino piccolo non è in grado di giocarci. Queste sono cose che è bene sapere.