PROGETTI EUROPEI

Gaming Horizons: un progetto sui videogiochi nella società e nell'educazione

Marcello Passarelli, Francesca Maria Dagnino, Jeffrey Earp, Flavio Manganello, Donatella Persico, Francesca Pozzi

Istituto Tecnologie Didattiche – Consiglio Nazionale delle Ricerche

marcello.passarelli@gmail.com

***Keywords**: Progetti europei, Gamification, Videogiochi*

Obiettivi del progetto

Il progetto "Gaming Horizons" è un progetto multidisciplinare iniziato a Dicembre 2016 e conclusosi a Gennaio 2018. Il progetto ha il principale scopo di analizzare il ruolo dei videogiochi e della *gamification* nella società, per evidenziarne potenzialità e punti critici e formulare proposte in merito alle future politiche della Comunità Europea nel settore dei giochi. A tal fine, il progetto adotta un approccio in linea con i principi della Ricerca e Innovazione Responsabile, che prevede metodi partecipativi ossia che comportano il coinvolgimento di tutti i soggetti direttamente interessati sia in fase di analisi sia in fase di formulazione di nuove proposte.

Gaming Horizons è stato finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma H2020. Coordinato dall'Università di Leeds, il progetto ha coinvolto l'Istituto per le Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche in Italia e la Breda University of Applied Sciences in Olanda.

Figura 1 – Logo del progetto

Il contesto

Nel corso degli ultimi anni, i videogiochi sono diventati sempre più diffusi, fino a poter essere considerati pervasivi: secondo l'ultimo rapporto dell'AESVI (l'Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani), il 45% della popolazione italiana tra i 16 e i 64 anni gioca ai videogiochi tutte le settimane, e due terzi dei genitori giocano con i propri figli[1]. Il fenomeno riguarda sempre più tutte le fasce di età, e non è limitato ai soli giovani: dallo stesso rapporto, risulta che il 27% dei giocatori rientra nella fascia d'età dai 45 ai 65 anni.

L'aumento di diffusione dei videogiochi è andato di pari passo a una loro espansione e diversificazione: oggi è possibile giocare su moltissime piattaforme, dalle *console* dedicate, con possibilità di realtà virtuale, agli *smartphone* usati tutti i giorni; e se un tempo il giocatore 'tipico' era una persona che dedicava al suo hobby una parte consistente del proprio tempo libero, oggi sono diffusi anche giochi pensati per un utilizzo occasionale e di breve durata.

La differenziazione dei videogiochi investe anche il loro contenuto: osserviamo giochi che non si presentano come pura esperienza ludica, ma che presentano un contenuto artistico o affrontano tematiche delicate o attinenti la sfera filosofica/etica spingendo alla riflessione o puntando a un forte coinvolgimento emotivo del giocatore.

I contesti d'uso dei videogiochi non si limitano più al solo intrattenimento: essi sono utilizzati anche nella riabilitazione fisica, nei luoghi di lavoro, nel *marketing* e, non ultimo, grazie all'evidente potenziale motivazionale, nelle scuole e nella formazione in generale. Inoltre, in questi contesti, oltre all'uso dei giochi, stanno prendendo piede forme di *gamification,* cioè di applicazione di elementi di *game design* (come, ad esempio, l'assunzione di ruoli da parte dell'utente, meccaniche di competizione, punteggi, elementi narrativi o sfide) al di fuori di un videogioco vero e proprio.

La crescente diffusione di giochi e *gamification* ha messo in evidenza alcune problematiche che originano dall'uso di elementi e meccaniche che possono dar luogo a comportamenti potenzialmente dannosi per i giocatori. Ne è un esempio la diffusione di meccaniche di gioco che influenzano il comportamento dei 'giocatori', portandoli a un uso compulsivo, o di altre che, mettendo l'accento sulla competizione

[1] http://www.aesvi.it/cms/download.php?attach_pk=1491&dir_pk=902&cms_pk=2898

tra gli utenti, rischiano di incoraggiare comportamenti aggressivi. Pertanto, sia lo sviluppo di un videogioco sia la programmazione di un sistema *gamificato* richiedono di prendere in considerazione potenzialità e criticità connesse al medium.

In questo scenario in rapida evoluzione, è importante comprendere più a fondo l'impatto a livello sociale, culturale, psicologico ed educativo dei videogiochi. Il mondo dei videogiochi e della *gamification* si presenta come dinamico, innovativo e a elevato potenziale di penetrazione: per questi motivi ha suscitato ampio interesse in diversi settori, incluso quello della formazione. Tuttavia, l'adozione dei giochi per finalità didattiche va fatta all'interno di un processo di progettazione didattica in cui si tenga conto dei vincoli del contesto, degli obiettivi educativi, dei destinatari della formazione e, non ultimo, richiede una forte consapevolezza sia delle potenzialità dei diversi tipi di giochi, sia delle possibili criticità.

Metodo

Figura 2 - Video di presentazione di Gaming Horizons

Il progetto Gaming Horizons ha preso in considerazione il mondo dei videogiochi e della *gamification*, con l'obiettivo di esaminarne le implicazioni sul piano psicologico, educativo, etico e socioculturale/artistico. Il progetto ha visto una prima fase - *Landscape analysis* - di analisi ad ampio spettro delle politiche, delle conoscenze scientifiche e delle opinioni dei diversi stakeholder in relazione ai videogiochi e al loro impatto sulla società (a livello sociale e individuale). La seconda fase del progetto - *Cultural Expansion* - ha, invece, mirato ad andare 'oltre' l'analisi dell'esistente, coinvolgendo nuovamente gli stakeholder a vario titolo nel mondo dei giochi (sviluppatori di giochi, ricercatori, decisori politici, insegnanti, giocatori stessi e genitori di giovani giocatori) per costruire assieme una visione alternativa capace di superare i limiti delle attuali politiche di ricerca e di elaborare soluzioni alle problematiche evidenziate nella prima fase.

I principali risultati di Gaming Horizons sono stati diffusi al grande pubblico attraverso gli scenari, ossia brevi narrazioni che esemplificano situazioni realistiche per evidenziare aspetti positivi e criticità dei videogiochi e proporre approcci equilibrati al loro utilizzo, e un manifesto in cui si delineano proposte in merito alle politiche che l'Unione Europea potrebbe adottare per "correggere la rotta" nei confronti dei videogiochi, al fine di realizzarne le potenzialità e mitigarne gli effetti negativi.

Per gli addetti ai lavori, invece, le proposte di Gaming Horizons sono sintetizzate del Rapporto Finale del progetto.

Prima fase del progetto: Landscape Analysis

La prima fase del progetto si è articolata in tre azioni distinte, che hanno indagato il ruolo dei giochi nella società da diversi punti di vista:

1) Il punto di vista delle **istituzioni**: tramite un'analisi critica dei documenti e dei bandi prodotti dalle istituzioni europee, si sono evidenziati atteggiamenti e pregiudizi di partenza che hanno fin qui influenzato le politiche e l'opinione pubblica riguardo il ruolo dei videogiochi nella società. In particolare si è cercato di capire come, tramite le politiche di finanziamento di progetti di ricerca e sviluppo e il linguaggio utilizzato per descrivere videogiochi e *gamification*, le istituzioni abbiano favorito lo sviluppo e la diffusione delle diverse tipologie di gioco, in alcuni casi a discapito di altre.
2) Il punto di vista della **comunità scientifica**: tramite un'estesa ricerca bibliografica, si è cercato di ricavare una visione d'insieme dei principali risultati della ricerca accademica, in merito all'impatto dei videogiochi sul piano psicologico, educativo ed etico. A quest'analisi si è aggiunta una rassegna dell'evoluzione dei videogiochi sul piano artistico e narrativo, individuando alcuni videogiochi che hanno determinato una svolta nel settore, introducendo innovazioni che hanno avuto un impatto sul mercato, sull'opinione pubblica, sul potenziale e sulla natura dei prodotti che hanno seguito.
3) Il punto di vista e le esperienze degli **stakeholder**: intervistando più di 80 tra sviluppatori, educatori, giocatori, ricercatori e decisori politici coinvolti nel mondo dei videogiochi e della *gamification* si è cercato di fornire una sintesi delle principali pratiche, educative e non, nel campo dei videogiochi. Tramite le interviste sono state raccolte esperienze, opinioni e riflessioni di questi attori riguardo l'impatto dei giochi sull'individuo, la risonanza culturale dei giochi, il potenziale dei giochi per l'apprendimento o la riabilitazione, e le possibili problematiche etiche connesse all'uso dei giochi (quali il rischio di indurre comportamenti aggressivi o dipendenza).

Questa prima fase di analisi ha avuto come esito l'identificazione di una serie di `aree di tensione' che riguardano videogiochi e *gamification*: argomenti in cui i punti di vista esaminati erano in contrasto o in cui le opinioni degli intervistati risultavano spesso divergenti (ad esempio, la competizione nei giochi: "buona" o "cattiva"?); o, in alternativa, problematiche aperte a cui non si è ancora trovata una soluzione (ad esempio, per quanto riguarda l'utilizzo di giochi per l'apprendimento, la presenza di difficoltà e resistenze all'integrazione dei videogiochi nella didattica scolastica).

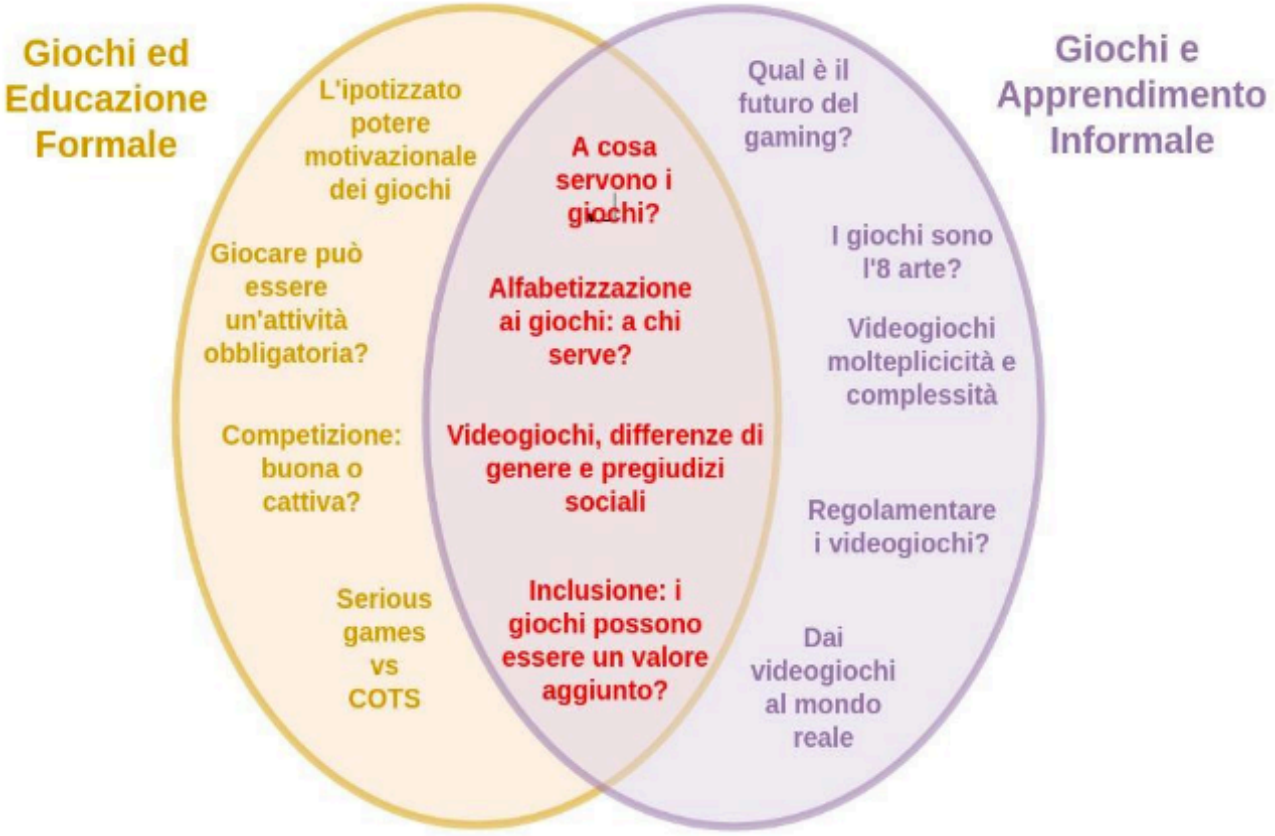

Figura 3 – Alcune delle aree di tensione evidenziate nella prima fase del progetto

Seconda fase del progetto: Cultural Expansion

Nella seconda fase del progetto si è proseguito il lavoro cercando di approfondire ulteriormente i risultati della fase precedente, costruendo riflessioni e soluzioni, sempre con il coinvolgimento degli attori direttamente coinvolti.

A tal fine, sono stati organizzati 10 *webinar* interattivi e 15 workshop focalizzati su aree di tensione individuate dall'analisi del contesto. I partecipanti sono stati spinti a riflettere sulle specifiche tematiche individuate nella precedente fase (le aree di tensione), invitandoli a confrontarsi e a delineare nel dettaglio gli aspetti più critici o influenti relativi a un determinato tema. Ad esempio, nel workshop dedicato all'uso di giochi in adolescenza, genitori e giovani giocatori hanno analizzato la regolazione (e autoregolazione) dei tempi di gioco, l'accesso a videogiochi con contenuti inadatti ai minori, e il ruolo dei giochi nello sviluppo della socialità e del senso di identità in adolescenza.

Le informazioni raccolte in questa fase sono state utilizzate per sviluppare i prodotti finali del progetto.

Figura 4 – Foto da uno dei workshop di Gaming Horizons.

Prodotti finali del progetto

Oltre a dettagliati report che illustrano le diverse fasi di lavoro e i risultati ottenuti, i principali risultati del progetto sono sintetizzati in tre prodotti finali:

- una collezione di scenari online,
- un manifesto,
- un rapporto finale.

Gli **scenari**, navigabili interattivamente, presentano le aree di tensione delineandone gli aspetti più rilevanti, evidenziando le potenziali fonti di conflitto e fornendo riflessioni su come risolverle, ipotizzando possibili soluzioni. Gli scenari sono pensati per essere letti da un pubblico eterogeneo, inclusi i giocatori stessi. A questo scopo, includono delle 'vignette' (sia nel testo che tramite fumetti; vedi Figure 5 e 6) che presentano situazioni immaginarie, ma realistiche, per evidenziare concretamente le implicazioni del problema trattato.

Figura 5 – Vignetta di accompagnamento allo scenario "Games at home: guiding children in the world of games" - Fumetti di Chris Bailey

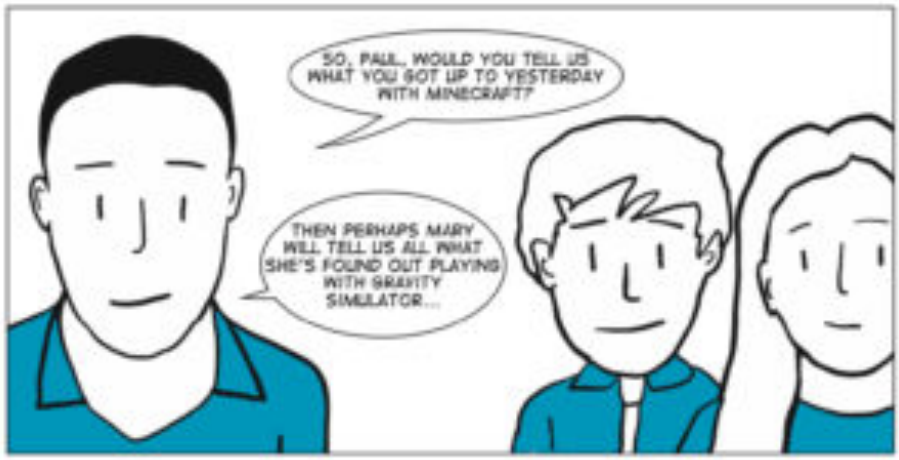

Figura 6 – Vignetta di accompagnamento allo scenario "Games and formal education: one size doesn't fit all" - Fumetti di Chris Bailey

Il **manifesto**, invece, è destinato principalmente a decisori politici, insegnanti, ricercatori e sviluppatori. Il manifesto delinea cinque Fondamenti su cui poggia il progetto Gaming Horizons, e nove Azioni che dovrebbero essere intraprese per migliorare, nel senso del bene comune, l'impatto dei videogiochi nella società. Il manifesto si pone a metà tra un documento scientifico e un documento politico: è una sorta di "libro bianco", basato sui risultati del progetto, che offre raccomandazioni operative.

Il **rapporto finale** è destinato soprattutto ai ricercatori e sintetizza i metodi e i risultati del progetto in termini accademici.

Figura 7 – Copertina del Manifesto di Gaming Horizons

Conclusioni

Il progetto Gaming Horizons aveva l'ambizioso obiettivo di indicare nuove prospettive per il ruolo dei giochi digitali nella società, nuove direzioni di ricerca, e di influenzare le politiche comunitarie in tal senso. Per fare questo, si è esplorato 'a tutto tondo' l'impatto dei videogiochi a livello di società e di individui con l'attivo coinvolgimento di persone portatrici di un interesse per il settore specifico. La sua peculiarità è stata proprio quella di porre i ricercatori che l'hanno condotto nella posizione complessa di osservatori, facilitatori e, al contempo, attori di una riflessione su un tema ampio che, come spesso avviene, è caratterizzato da visioni controverse e da 'posizioni estreme'. La natura multidisciplinare del *team*, composto da ricercatori con competenze nel campo delle scienze sociali, in educazione e nello sviluppo stesso dei videogiochi, ha garantito una molteplicità di punti di vista che hanno poi trovato corrispondenza nei diversi stakeholder coinvolti. I prodotti finali riflettono tutta la ricchezza delle diverse fasi del progetto e la visione 'alternativa' maturata nel gruppo di ricerca.

Sintetizzare le proposte formulate da Gaming Horizons in poche righe non è facile, perché porta inevitabilmente con sé il rischio di banalizzazione. Tuttavia, vale la pena di menzionare che il progetto ha messo in discussione alcune convinzioni diffuse come il potere motivazionale incondizionato dei videogiochi, la disposizione positiva dei ragazzi nel loro uso in contesto scolastico, l'opportunità di finanziare esclusivamente giochi esplicitamente finalizzati a scopi "seri"; ha inoltre proposto di incoraggiare politiche volte a promuovere una industria dei giochi più libera e creativa, capace di sviluppare giochi che tocchino le corde della sensibilità individuale, sociale, etica ed artistica degli individui e della collettività.

Sitografia del progetto Gaming Horizons

- **Sito del progetto**
- **Rapporti di progetto (Deliverables)**
- **Scenari**
- **Manifesto**
- **Workshops**
- **Rapporto Finale**
- **Gaming Horizons Final Event video**
- **Su Facebook**
- **Su Twitter**