

Indice

Indice.....	1
Premessa.....	3
Introduzione.....	5
Obiettivi di ricerca.....	7
Capitolo I.....	8
 Storia del videogioco: la nascita dei videogiochi.....	8
Introduzione.....	8
1948 Algoritmi e prime sperimentazioni (Turing e Champernowne).....	8
1952 OXO, primi prototipi di gioco.....	9
1958 Tennis for Two, il primo intrattenimento.....	9
1962 Spacewar!, Il primo videogioco.....	10
Conclusione.....	11
 Capitolo II.....	12
 Cosa sono i videogiochi.....	12
Introduzione.....	12
La Percezione dei Videogiochi.....	13
Cosa è simile ad un videogioco?.....	16
Remake e Remaster differenze in altri media.....	18
Quanto dura un videogioco?.....	20
Videogiochi, gameplay e narrativa.....	22
Videogiochi e Arte, apprendimento e resilienza.....	24
Conclusione.....	26
 Capitolo III.....	28
 Erronee Credenze: Analisi e Stereotipi nel Contesto Contemporaneo.....	28
Introduzione.....	28
Idoneità e Classificazioni.....	28
La frenesia nei videogiochi e l'importanza del silenzio.....	29
Correlazione tra Violenza e videogiochi.....	31
Videogiochi e Social Network: Sono Davvero Così Pericolosi?.....	34
Videogiochi: Mezzo di Isolamento o Strumento di Socializzazione?.....	36
Il Roleplay come Strumento di Integrazione Sociale.....	39
Conclusione.....	40
 Capitolo IV.....	42
 Dati di ricerca Videogiochi e Apprendimento.....	42
Introduzione.....	42
Provenienza dei dati quantitativi.....	43
Tracciabilità dei Dati Quantitativi a Livello Continentale: Questionario Internazionale.....	43
Analisi del Genere e Generazioni.....	44

Dati quantitativi: Genere.....	45
Dati quantitativi: Generazioni.....	46
Commento.....	49
Analisi Relazione tra Grado di Istruzione, Tempo Medio Trascorso sui Videogiochi e Preferenze di Stile di Gioco.....	50
Dati quantitativi: Grado di istruzione.....	51
Dati quantitativi: tempo di gioco medio.....	53
Dati quantitativi: Preferenze dello stile di gioco.....	56
Commento.....	58
Analisi fra Videogiochi, Arte, Media e Esport.....	60
Dati quantitativi: Esplorazione delle Opinioni su Videogiochi e Arte.....	61
Dati quantitativi: videogiochi confronto altri media.....	63
Dati quantitativi: ESport come professione.....	65
Commento.....	67
Capitolo V.....	72
Videogiochi e Apprendimento.....	72
Introduzione.....	72
Dati Quantitativi: L'Impatto dei Videogiochi sull'Apprendimento Scolastico e Professionale.....	73
Dati Quantitativi: Arricchimento Storico e Mitologico attraverso i videogiochi.....	76
Dati Quantitativi: Videogiochi come strumenti didattici o formativi.....	79
Dati Quantitativi: L'Impatto dei Videogiochi nell'Incoraggiare l'Approfondimento di Conoscenze.....	82
Dati Quantitativi: Apprendere Nuove Lingue attraverso l'Esperienza Videoludica....	85
Dati Quantitativi: Come i Videogiochi Stimolano il Problem Solving.....	88
Commento.....	90
Conclusione.....	108
Ringraziamenti.....	110
Bibliografia, Sitografia e Ludografia.....	111
Bibliografia.....	111
Sitografia.....	112
Ludografia.....	113
Dati di Ricerca.....	116
Dati Quantitativi.....	116
Dati Qualitativi.....	116
Dati di ricerca studio Personale.....	117

Premessa

Nell'ambito di questo studio, il termine "gioco" sarà impiegato primariamente nel contesto del mondo videoludico, con specifiche divergenze delineate attraverso il contesto in esame. Poiché la bibliografia italiana relativa ai videogiochi non è estensiva al punto da aver consolidato una terminologia specializzata per ogni termine, specialmente per quelli più recenti, si preferisce l'adozione di termini tecnici in lingua inglese già consolidati nel campo degli studi sui videogiochi, quando manca un corrispondente riconosciuto in italiano. Tale approccio mira a evitare traduzioni *ad hoc* che potrebbero risultare oscure per il lettore e divergenti dal filone di ricerca.

Le interviste raccolte sono state tutte revisionate o confermate, con la relativa approvazione dello stesso intervistato. Alcune di esse sono pubbliche sul sito “press-start.xyz”¹, [GitHub](https://github.com), [Google Drive](https://drive.google.com) e nell'allegato A, per agevolare la consultazione. Per facilitare la comprensione, alcune interviste sono state tradotte dall'inglese all'italiano, e verrà segnalata la mia traduzione nel titolo dell'intervista. Tutte le interviste sono state condotte con esperti e professionisti di settori specifici, tra cui artisti, professori, medici, sviluppatori di videogiochi e altri.

Per quanto riguarda i dati raccolti, sono stati optati due metodi: i dati qualitativi, ovvero le suddette interviste, e i dati quantitativi, quest'ultimi sono stati ottenuti in modo completamente anonimo, cercando di coinvolgere un campione di utenti il più variegato e vasto possibile. A questo scopo, sono stati proposti quattro documenti, tre a livello nazionale, e uno internazionale. I dati raccolti sono di natura quantitativa e mirano a comprendere le opinioni pubbliche e le sensazioni, oltre ad includere dati più specifici come la generazione di appartenenza, la nazionalità e il tempo trascorso a giocare. I due documenti sono sostanzialmente identici, ad eccezione di un cambiamento relativo al continente di provenienza dell'utente che ha compilato il documento, gli altri due sono molto simili ma indirizzati con una collaborazione con due scuole, i dati ottenuti da quest'ultimi sono esigui ma ho deciso di inserirli ugualmente.

La tesi si concentra sui giochi non ideati per scopi didattici, detti serious game “[I serious game \(lett. "giochi seri"\) sono giochi che non hanno come scopo principale l'intrattenimento.](#)

¹ Press Start.xyz, URL: <https://press-start.xyz/> (consultato il 20/08/2024).

ma sono progettati soprattutto a fini educativi.”² Tuttavia, verranno presi in considerazione alcuni di essi. In particolare, la tesi si focalizza sui giochi commerciali, dagli *indie* “Un videogioco indipendente o videogioco indie (abbreviazione dell'inglese *independent*) è un videogioco spesso sviluppato da una singola persona o da piccoli gruppi di programmatore*, che lavorano senza l'ausilio economico di un editore.”³ fino ai giochi AAA “**AAA** (pronunciato e talvolta scritto **Tripla A**) è una classificazione informale utilizzata per i videogiochi prodotti e distribuiti da un editore di medie o grandi dimensioni, in genere con budget di sviluppo e marketing particolarmente elevati.”*

Infine, desidero evidenziare la mia impossibilità di approfondire ogni tema trattato in questa tesi, poiché ciascun argomento menzionato potrebbe costituire una tesi autonoma, data la sua complessità, varietà ed ecletticità. Inoltre, si precisa che, salvo diversa indicazione, la presente tesi non prenderà in esame le situazioni patologiche. Pertanto, laddove non specificato, si considererà che gli argomenti trattati riguardino esclusivamente contesti non patologici, poiché le condizioni patologiche rappresentano una minoranza dei casi.

I dati quantitativi relativi al presente progetto di tesi saranno resi disponibili online, mentre i dati qualitativi, comprensivi di tutte le interviste condotte, saranno riportati nell'Allegato A. Considerata l'ampiezza dei dati quantitativi, la loro integrazione diretta nel corpo del testo non è stata possibile. Pertanto, essi saranno accessibili tramite un link pubblico seguendo un principio simil FAIR (“findability, accessibility, interoperability, and reusability”⁴”) fornito al termine di questa pagina. Lo stesso link consentirà di consultare i dati qualitativi in formato digitalizzato, anch'essi corrispondenti all'Allegato A. I dati saranno organizzati in diversi formati, tra cui *Excel*, *PDF*, Google Fogli e altri formati, e verrà resa disponibile una versione compressa in formato *TAR* per agevolare il download.

Link google drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1J3pmnF-tnDjSTH2LJDYkh5LEKr1gtbEo?hl=it>

Link GitHub

<https://github.com/AndreaAlfonsi97/Data-for-Thesis-Videogiochi-e-Apprendimento-Il-Potenziale-Eclettico-del-Medium-VideoLudico>

²Serious game, *Wikipedia*, L'enciclopedia libera, URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Serious_game (consultato il 20/08/2024)

³Videogioco indipendente, *Wikipedia*, L'enciclopedia libera, URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Videogioco_indipendente (consultato il 20/08/2024)

⁴FAIR data, *Wikipedia*, The Free Encyclopedia, URL: https://en.wikipedia.org/wiki/FAIR_data (consultato il 16/12/2024).

Introduzione

La presente tesi si prefigge di esplorare l'apprendimento tramite l'utilizzo dei videogiochi anche nel contesto pedagogico-didattico, offrendo un'opportunità per comprendere appieno il potenziale eclettico di questo media. La ricerca trae ispirazione dalla mia personale esperienza, caratterizzata dall'utilizzo dei videogiochi sin dalla giovane età, nonostante le sfide derivanti da un Disturbo Specifico dell'Apprendimento (DSA), durante gli anni scolastici primari. Prima dell'entrata in vigore della Legge 170/2010⁵ “1. La presente legge riconosce la dislessia, la disgrafia, la disortografia e la discalculia quali disturbi specifici di apprendimento, di seguito denominati «DSA»”⁵, legge che ha introdotto misure per l'integrazione degli studenti con DSA, la tutela dei diritti era limitata, e spesso gli insegnanti rifiutavano di fornire un'adeguata formazione. Di conseguenza, ho dovuto ricorrere ad altri mezzi, come i videogiochi, per imparare a leggere. Ad esempio, giocando a *Pokémon Smeraldo* (*Game Freak, 16 settembre 2004*), ho sviluppato le competenze linguistiche, poiché la difficoltà nell'avanzare nel gioco mi ha spinto a leggere. Nel corso degli anni, ho continuato a trarre beneficio dai videogiochi, che hanno contribuito al mio sviluppo cognitivo e al mio apprendimento, dall'abilità di *problem solving* alla comprensione di concetti scolastici e artistici.

Durante gli studi universitari, ho notato che alcuni giochi, come *Hades* (*Supergiant Games, 17 settembre 2020*) e *God of War* (*SIE Santa Monica Studio, 20 aprile 2018*), riescano ad offrire una rappresentazione intrigante, per quanto romanzata, della mitologia greca e norrena, fornendo molte informazioni veritieri. Questo ha stimolato il mio interesse per queste tematiche e mi ha spinto a condurre ricerche approfondite per riscontrare tali informazioni. Inoltre, ho avuto l'opportunità di assistere a due lezioni del professor Andrea Sansone (docente di endocrinologia all'università di Tor Vergata), in cui ha utilizzato esempi tratti dai videogiochi per rendere più accessibili e coinvolgenti i concetti scientifici. Questi eventi mi hanno ispirato a esplorare il potenziale didattico dei videogiochi, anche per argomenti non strettamente legati alla storia o alla letteratura. Ad esempio, il gioco *Undertale* (*Toby Fox, 15*

⁵ Riconoscimento e definizione di dislessia, disgrafia, disortografia e discalculia, *Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana*, n. 248, 18 ottobre 2010, URL: <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2010/10/18/010G0192/sg#:~:text=note%3A%20Entrata%20in%20vigore%20del%20provvedimento%3A%200202%2F11%2F2010&text=2..e%20nella%20rapidita%20della%20lettura>. (consultato il 20/08/2024).

settembre 2015) affronta tematiche complesse, come il razzismo, in modo dolce, ma non delicato.

Nella mia tesi, presenterò solo alcuni videogiochi come esempio dell'uso potenziale di questi mezzi come materiale adatto all'apprendimento dell'individuo. Alcune parti della tesi presenteranno anche, a titolo esemplificativo, l'utilizzo didattico di alcuni giochi.

Obiettivi di ricerca

Il presente studio si propone di esplorare in modo approfondito il ruolo del Videogioco come forma di espressione e strumento di apprendimento. L'obiettivo primario della ricerca è analizzare la diversità e la complessità intrinseca del Videogioco come medium culturale contemporaneo. In particolare, si intende investigare il suo potenziale nell'ambito dell'apprendimento, prendendo in considerazione le evidenze empiriche già documentate in altri contesti. La tesi si concentra sulla comprensione del Videogioco non solo come un intrattenimento ludico, ma come una forma d'arte e di comunicazione che offre molteplici possibilità di espressione e di apprendimento.

Attraverso un'analisi approfondita delle caratteristiche e delle dinamiche intrinseche ai Videogiochi, si intende dimostrare il loro valore non solo come mezzi di svago, ma anche come strumenti efficaci per la trasmissione di contenuti educativi e culturali.

La ricerca mira a evidenziare come possano essere utilizzati in contesti didattici per promuovere l'apprendimento attivo e coinvolgente, facilitando l'assimilazione di concetti complessi attraverso un'esperienza interattiva e immersiva.

In sintesi, l'obiettivo della presente tesi è quello di contribuire alla comprensione del ruolo e dell'importanza dei Videogiochi come mezzi di espressione artistica e strumenti didattici, evidenziando le loro potenzialità e fornendo una base teorica e empirica per ulteriori studi e applicazioni pratiche nel campo dell'educazione e della cultura digitale.

Capitolo I

Storia del videogioco: la nascita dei videogiochi

Introduzione

Ritengo opportuno presentare un breve excursus sulla nascita del videogioco, partendo dalle prime forme sperimentali fino a giungere a quello che è generalmente considerato il primo vero videogioco, *Spacewar!* (*Steve Russell, febbraio 1962*). Non esplorerò l'intero sviluppo del medium fino ai giorni nostri, per quanto ciò sarebbe certamente interessante; mi limiterò invece a trattare i segmenti più significativi relativi ai primi prototipi. Sarò sintetico, poiché, nonostante il “videogioco ha già oltre cinquant’anni di storia”⁶, questo medium è caratterizzato da un rapido avanzamento tecnologico. Le sue molteplici forme e ramificazioni sarebbero complesse e rischierebbero di risultare tediose in un’analisi più estesa.

1948 Algoritmi e prime sperimentazioni (Turing e Champernowne)

Inquadrare esattamente la nascita del videogioco non è semplice, poiché vi sono varie ipotesi basate sulla filosofia di cosa costituisca un videogioco. Un punto di partenza significativo si trova nel lavoro di Alan Turing e David Gawan Champernowne. “Alan Mathison Turing (Londra, 23 giugno 1912 – Wilmslow, 7 giugno 1954) è stato un matematico, logico, crittografo e filosofo britannico, considerato uno dei padri dell’informatica”⁷. “David Gawan Champernowne FBA (9 July 1912 – 19 August 2000) was an English economist and mathematician.”⁸, suo collaboratore, è anch’egli una figura importante nel campo.

⁶ Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, dagli anni '50 a oggi, Nuova edizione, Carocci Editore, Roma, Settembre 2022, p. 14.

⁷ Alan Turing, *Wikipedia*, L’enciclopedia libera, URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Alan_Turing (consultato il 20/08/2024)

⁸ David Gawan Champernowne, *Wikipedia*, The Free Encyclopedia, URL: https://en.wikipedia.org/wiki/D._G._Champernowne (consultato il 20/08/2024).

Già nel 1948, Turing e Champernowne avevano scritto il primo algoritmo di scacchi “Il primo algoritmo risale al 1948 e si deve ad Alan Turing e David Gawan Champernowne (ancora non esistevano computer in grado di applicarlo)”⁹. Tuttavia, all’epoca non vi era la possibilità di far funzionare tale algoritmo, in quanto troppo complesso per i computer di quel periodo.

1952 OXO, primi prototipi di gioco

Uno dei primi e più primitivi esempi di videogioco fu la riproposizione del gioco del tris, chiamato *OXO*, che viene considerato il primo prototipo di videogioco con un output visivo. Tuttavia, questo prodotto rimase un esperimento e non venne mai distribuito al di fuori di Cambridge. La nascita di questo videogioco fu opera di Alexander Sandy Douglas “ed era parte della tesi di Douglas sull’interazione tra uomo e computer”¹⁰. È interessante che, già all’inizio, nei primi prototipi dei videogiochi, il gioco veniva utilizzato come strumento di analisi del rapporto di interazione tra esseri umani e computer.

1958 Tennis for Two, il primo intrattenimento

Facciamo un salto di sei anni per esaminare la nascita di uno dei primi videogiochi intesi come svago: “*Tennis for Two*”. Questo gioco rappresenta un passo significativo nello sviluppo dei videogiochi, anche se è spesso considerato più un prototipo che un vero e proprio videogioco, a causa della sua semplicità e delle limitazioni tecniche dell’epoca.

“*Tennis for Two*” fu sviluppato utilizzando materiali di laboratorio. Lo schermo era un oscilloscopio, mentre l’hardware consisteva in un computer analogico, il Donel Model 30 “Higinbotham”, con l’aiuto del collega Robert V Dvorak, sviluppa un simulatore di tennis sul computer analogico Donel Model 30, utilizzando come schermo un oscilloscopio.”¹¹.

Questa creazione, pur significativa, rimane estremamente rudimentale. Non vi era alcun sistema di punteggio, ma considerando i mezzi disponibili all’epoca, era straordinario vedere

⁹ Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, dagli anni '50 a oggi, Nuova edizione, Carocci Editore, Roma, Settembre 2022, p. 16.

¹⁰ Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, dagli anni '50 a oggi, Nuova edizione, Carocci Editore, Roma, Settembre 2022, p. 16.

¹¹Ibidem.

una simile realizzazione. Sebbene rozza, presentava una sorta di simulazione delle leggi fisiche: i giocatori dovevano capire la traiettoria della palla e farla superare la rete centrale tipica del tennis. Inoltre, erano presenti effetti sonori, un aspetto notevole per l'anno in cui fu creato.

Ovviamente, "Tennis for Two" non ebbe una diffusione e rimase principalmente un esperimento da laboratorio. Tuttavia, rappresenta un punto di riferimento importante nella storia dei videogiochi.

1962 Spacewar!, Il primo videogioco

Qui parliamo di uno dei primi veri videogiochi, ovvero "Spacewar!". Sebbene non fosse un prodotto commerciale, rappresenta un significativo passo avanti nello sviluppo dei videogiochi. Nato da un team di studenti e professori appassionati di elettronica, fu sviluppato utilizzando un "mainframe DEC PDP-I, giunto nell'autunno del 1961 e dotato di uno schermo come output visivo"¹². Questi sviluppatori non erano studenti, ricercatori e professori di una qualsiasi università, ma del prestigioso "MIT"(*Massachusetts Institute of Technology*).¹³

Lo sviluppo principale del gioco viene attribuito a Steve Russell "ideato dallo statunitense S. Russel, ricercatore del MIT."¹⁴. Il gioco era estremamente interessante: poneva due astronavi a combattere l'una contro l'altra, controllate da due giocatori diversi, configurandosi così come un gioco *multiplayer*.

Un aspetto particolarmente notevole del gioco era il tema della distorsione spazio-temporale "Un sole posto sullo schermo influenza realisticamente il movimento delle astronavi, simulando l'attrazione gravitazionale; in una successiva versione del gioco, sempre perseguiendo il fine del realismo, anche la posizione delle stelle sullo sfondo (semplici punti luminosi, inizialmente disposti a caso) viene modificata per riprodurre la realtà."¹⁵. Questo elemento dimostra come, sin dagli albori, i videogiochi potessero insegnare concetti complessi come la distorsione spazio-temporale.

¹² Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, dagli anni '50 a oggi, op. cit., p. 18.

¹³ Massachusetts Institute of Technology (MIT), *Massachusetts Institute of Technology*, URL: <https://www.mit.edu/> (consultato il 20/08/2024).

¹⁴ Videogioco, *Treccani*, L'enciclopedia italiana, URL: <https://www.treccani.it/enciclopedia/videogioco/> (consultato il 20/08/2024).

¹⁵ Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, dagli anni '50 a oggi, op. cit., p.19.

Anche se questi concetti erano astratti e di norma espressi in maniera numerica, nel contesto di un videogioco trovavano una forma comprensibile e facilmente assimilabile, rappresentando un esempio lampante di apprendimento attraverso il gioco, reso accessibile e non troppo complicato.

Conclusione

Il presente *excursus* sulle origini del videogioco rivela un processo evolutivo complesso e stratificato, in cui le prime sperimentazioni si intrecciano con avanzamenti tecnologici e riflessioni filosofiche. Attraverso l'analisi di esempi storici significativi come *OXO*, *Tennis for Two* e *Spacewar!*, si evidenzia non solo la nascita di un nuovo medium di intrattenimento, ma anche il potenziale educativo intrinseco dei videogiochi, in grado di facilitare la comprensione di concetti scientifici complessi. Queste prime forme ludiche, sebbene rudimentali, hanno posto le basi per l'emergere di un settore videoludico maturo, evidenziando come il videogioco non rappresenti un mero passatempo, ma un'importante forma di espressione artistico-culturale e strumento per l'apprendimento. La loro evoluzione sottolinea l'interazione tra tecnologia e creatività umana, anticipando le opportunità che caratterizzeranno il futuro del medium videoludico.

Capitolo II

Cosa sono i videogiochi

Introduzione

Come discusso nel capitolo "Storia del videogioco: la nascita dei videogiochi", il medium videoludico ha subito un'evoluzione significativa in un lasso di tempo relativamente breve. Fin dagli esordi, ogni videogioco si presentava con caratteristiche uniche e differenti rispetto agli altri, anche all'interno dello stesso periodo storico. Definire cosa sia un videogioco risulta complesso proprio a causa della sua continua evoluzione e stratificazione. Nonostante alcuni giochi appartengano allo stesso genere, presentano spesso notevoli differenze tra loro. Alcuni si avvicinano maggiormente ai giochi tradizionali, mentre altri si distinguono per essere più riflessivi, strategici o persino esperienze interattive più astratte. Per questo motivo, ritengo opportuno iniziare questo capitolo con una riflessione sul termine "videogioco", analizzandone l'etimologia.

Il termine "videogioco" è composto da due elementi: "video" e "gioco". Secondo il *Vocabolario Treccani*, "video" “video- [dal tema del lat. videre «vedere» (di cui è prapr. la forma del pres. indic.)]”¹⁶ mentre "gioco" “**gioco** (letter. **giuòco**) s. m. [lat. *iōcus* «scherzo, burla», poi «gioco»] (pl. *-chi*). – **1. a.** Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive”¹⁷ Tuttavia, la parola "gioco" è uno degli aspetti che tende a sminuire il medium racchiudendo in semplici “giocattoli” per bambini. Questo problema viene evidenziato anche dal Professor Accordi Rickards (Tor vergata) sul suo libro “Che cos'è un videogioco”, questo ci porta a riflettere su come il termine "videogioco" possa risultare fuorviante “Ciò che ci ostiniamo a chiamare videogioco non è in realtà neppure un gioco”¹⁸ e continua in una discussione sul prodotto videoludico in generale “Tra le diverse tipologie di esperienze interattive, tutte quante indiscriminatamente denominate con il termine “videogioco”, è

¹⁶ Video, *Treccani*, Vocabolario online, URL: https://www.treccani.it/vocabolario/video_res-55375924-0039-11de-9d89-0016357eee51 (consultato il 15/10/2024).

¹⁷ Gioco, *Treccani*, Vocabolario online, URL: <https://www.treccani.it/vocabolario/gioco/> (consultato il 15/10/2024).

¹⁸ Marco Accordi Rickards, *Che cos'è un videogioco*, Carocci Editore, Roma, Marzo 2021, p. 28.

dunque centrale quella dell'opera interattiva, che è un mezzo espressivo dal valore artistico-culturale.¹⁹ Infatti, spesso, nei videogiochi ci si ritrova a non divertirsi, talvolta addirittura ad annoiarsi; tuttavia, questa può essere una caratteristica intrinseca del medium. Concordo con il Professor Accordi Rickards nel suggerire che potrebbe essere più appropriato definirli opere interattive, "oggi è sufficiente usare il termine di "opera Interattiva" per riferirsi al videogioco-arte o al videogioco-cultura."²⁰, un termine che, in effetti, risulta molto più calzante e meno fuorviante. Non è raro riscontrare, anche ai giorni nostri, persone che non comprendono il valore culturale e artistico del videogioco. È importante sottolineare che non stiamo parlando di casi clinici; giocare a un videogioco non è dissimile dall'atto di leggere un libro. Tuttavia, come per i libri, il valore culturale dipende anche dal videogioco scelto. Ad esempio, giocare a *Candy Crush Saga* (*King, 12 aprile 2012*) come puro passatempo, non ha lo stesso valore culturale di un'opera come *Elden Ring* (*FromSoftware, 25 febbraio 2022*). Questo discorso può essere applicato anche alla letteratura: un libro più frivolo non può essere paragonato a un'opera imponente come *Il Silmarillion* di J.R.R. Tolkien.

La Percezione dei Videogiochi

Il precedente discorso ci permette di andare a focalizzare l'attenzione sul fatto che i videogiochi non sono prodotti esclusivamente destinati ai bambini; al contrario, il mercato si orienta sempre di più verso titoli con classificazioni 16 e 18+. Queste classificazioni sono indicate e certificate da enti come PEGI "**PEGI fornisce una classificazione dei videogiochi in base all'età in 38 paesi europei**"²¹. e ESRB "**ESRB ratings provide information about what's in a game or app so parents and consumers can make informed choices about which games are right for their family. Ratings have 3 parts: Rating Categories, Content Descriptors, and Interactive Elements**".²²", che fungono da metodi di classificazione per indicare l'età idonea per fruire di un gioco. È importante sottolineare che, sebbene nei giochi classificati 18+ non sia quasi mai presente nudità, queste opere possono affrontare tematiche molto forti e mature, il PEGI e il ESRB verranno analizzate dopo nel capitolo "Erronee Credenze: Analisi e Stereotipi nel Contesto Contemporaneo"

¹⁹ Ivi, p. 31.

²⁰Ivi, p. 35

²¹ PEGI Pan European Game Information, URL: <https://pegi.info/it> (consultato il 20/08/2024).

²² Entertainment Software Rating Board (ESRB), URL: <https://www.esrb.org/> (consultato il 20/08/2024).

Un esempio recente è *Alan Wake 2* (*Remedy Entertainment*, 27 ottobre 2023), un titolo che tratta tematiche di omicidio, in cui si impersona Saga Anderson, una detective dell'*FBI*, con elementi soprannaturali e *horror*. Questo gioco è estremamente maturo e, per alcuni versi, anche lento. Il giocatore è chiamato a riflettere e analizzare i misteri dietro agli omicidi in modo analitico, affrontando anche questioni delicate come depressione e suicidio. All'interno del gioco vi è una sola scena di nudo, legata all'autopsia. La trama è estremamente curata, con attori di alto livello e una narrazione che considero tra le migliori nel panorama *horror*.

Le produzioni sono di qualità elevata; per *Alan Wake 2* è stato investito un budget compreso tra 50 e 70 milioni di dollari “Stando alle informazioni in nostro possesso, il costo di *Alan Wake 2* dovrebbe attestarsi intorno a 50-70 milioni di dollari, marketing escluso²³”. Questo dimostra chiaramente che l'industria videoludica non è più un panorama di nicchia, ma si è evoluta in un settore significativo. Caratterizzato da produzioni sempre più costose e complesse, il settore tende a offrire contenuti variegati, adatti a un pubblico sempre più ampio.

Nel libro *Game Culture. Luoghi non comuni del videogioco*, il professor Francesco Toniolo, docente presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore e la NABA di Milano, evidenzia sin dall'introduzione un pregiudizio diffuso verso il videogioco.

“ il 21 Dicembre 2023, il giovanissimo Willis Gibson (13 anni) ha raggiunto un importantissimo traguardo: è stato il primo giocatore al mondo a «finire» tetris, [...] Un evento storico, per il mondo dei videogiochi. nessuno ci era mai riuscito. Gibson ha ricevuto complimenti da ogni parte del globo, tuttavia non sono mancate le persone che hanno sminuito la sua impresa. come Jayne Secker, giornalista di «sky news», che commentando la notizia ha invitato il tredicenne a «uscire di casa» e a «prendere un po' di aria fresca». Le parole della giornalista hanno suscitato, oltre a varie polemiche, anche più di una riflessione. Avrebbe detto lo stesso, a un giovanissimo campione di scacchi?²⁴

Come ha affermato il professor Toniolo, questa riflessione ci porta nuovamente a considerare la percezione errata che si ha del videogioco. Un titolo storico come *Tetris*, uno dei giochi più iconici e conosciuti al mondo, ha impiegato 40 anni prima che qualcuno riuscisse a "finire

²³ Max Payne 1 & 2 Remake ha lo stesso budget di *Alan Wake 2*: i costi di produzione sono coperti da Rockstar, *IGN Italia*, URL: <https://it.ign.com/max-payne-remake/209374/news/max-payne-1-2-remake-ha-lo-stesso-budget-di-alan-wake-2-i-costi-di-produzione-sono-coperti-da-rockst> (consultato il 20/08/2024).

²⁴ Francesco Toniolo, *Game Culture. Luoghi non comuni del videogioco*, Il Mulino, Trebaseleghe (PD), Agosto 2024, p. 7.

Tetris". Nonostante la sua popolarità e una base di utenti ancora notevole, sebbene talvolta attraverso rifacimenti e non nella sua versione originale, nessuno era mai riuscito a raggiungere questo traguardo. Ciò dimostra come il videogioco venga ancora spesso categorizzato come uno strumento privo di rilevanza culturale.

Ad esempio, in *Tetris* (*Aleksej Pažitnov, Vadim Gerasimov, Dmitrij Pavlovskij, 6 giugno 1984*) non è richiesta soltanto una rapida capacità di ragionamento, ma anche un eccellente coordinazione occhio-mano. In questo, il videogioco non è molto diverso dagli scacchi, come già osservato dal professor Toniolo, dove alcune partite si perdono a causa di un movimento errato di un pezzo, compromettendo l'intera strategia di gioco.

Generi videoludici

Un aspetto particolarmente interessante dei videogiochi è la varietà dei generi. Nel panorama videoludico, è estremamente difficile trovare categorie di appartenenza ben definite, e man mano che il *medium* si evolve, i generi tendono a ibridarsi, dando origine a nuove categorie. Questo fenomeno non rappresenta un problema per chi è esperto del settore, ma evidenzia quanto il videogioco sia ancora un *medium* giovane.

Molti giochi sono etichettati come *action*, *RPG (role-playing game)* o *adventure*; tuttavia, un singolo titolo può incorporare tutti e tre questi aspetti, oppure non includerne affatto. Inoltre, un gioco *action* può differire notevolmente da un altro, mancando di una linea guida chiara. Vi sono categorie intermedie che emergono frequentemente grazie agli utenti e successivamente vengono riconosciute ufficialmente.

Un esempio di questo è il termine *Doom-like*, che si è evoluto nel più ampio genere degli *FPS (first-person shooter)*. Sebbene in passato non ci fossero molti titoli in prima persona, il primo *FPS* riconosciuto è considerato *Wolfenstein* (*Id Software 5 maggio 1992*) e *Doom* ha acquisito un'importanza tale da dare origine a un nuovo genere: ogni titolo simile nel suo stile è diventato un *Doom-like*.

Un altro esempio recente è rappresentato dai generi *Rogue-like* e *Rogue-lite*. Mentre il termine *Doom-like* si è trasformato in *FPS (first person shooter)*, *Rogue-like* è rimasto invariato, trovando però una sua variante in *Rogue-lite*. Per riassumere, il *Roguelike* è un genere di videogioco procedurale che prevede meccaniche in cui, dopo la sconfitta, il

giocatore deve ricominciare il gioco dall'inizio. Invece, il *Rogue-lite*, pur essendo anch'esso procedurale, consente di sbloccare alcuni elementi anche dopo la sconfitta, offrendo al giocatore la possibilità di avanzare più facilmente nel gioco. Questa differenza può essere paragonata a un loop rispetto a una spirale: nel *rogue-lite*, si ricomincia ma si evolve.

Infine, vorrei concludere il discorso sui generi videoludici parlando dei *Souls-like*. Questo termine ha origine da *Dark Souls*, un gioco sviluppato da *FromSoftware* nel 2011. Sebbene il genere sia emerso con il suo *prequel* spirituale, *Demon's Souls* (*FromSoftware*, 5 febbraio 2009) , il suo successo è attribuito principalmente a *Dark Souls*. I giochi *Souls-like* sono caratterizzati da un alto livello di difficoltà e presentano un sistema di combattimento punitivo e impegnativo “I Soulslike sono caratterizzati dall'alta difficoltà, l'utilizzo del trial and error, l'assenza di una mappa consultabile, la presenza di un mondo giocabile interconnesso e l'uso di una narrazione silenziosa e frammentata”²⁵. Questo genere è difficile da definire, ma è senza dubbio uno dei più influenti nel panorama videoludico contemporaneo. Numerosi titoli recenti si sono allineati a questo stile, talvolta anche senza appartenere al genere *RPG(role play game)*. Ciò rende complesso spiegare questo fenomeno, poiché il genere potrebbe essere classificato come *action*, ma presenta caratteristiche uniche che possono essere comprese solo attraverso l'esperienza diretta con il *controller* in mano.

Il *Souls-like* è diventato un genere a sé stante, “ibridandosi” con altri generi. Questa situazione non è tanto una critica a tali categorizzazioni, quanto piuttosto una testimonianza della giovane età del *medium* e della mancanza di terminologie tecniche appropriate. Molti dei termini esistenti derivano da altre forme d'arte, come la letteratura, il cinema e il teatro.

Cosa è simile ad un videogioco?

Quando si analizza il medium videoludico, mi capita spesso di trovarmi a confrontarlo con i film, specialmente di fronte a persone che possiedono poca familiarità con questo universo. Tuttavia, dopo aver letto il libro *Che cos'è un videogioco*, ho avuto un'illuminazione. Come sottolineato da Marco Accordi Rickard “chi definisce a volte i videogiochi come "film

²⁵ Soulslike, *Wikipedia*, L'enciclopedia libera, URL: <https://it.wikipedia.org/wiki/Soulslike> (consultato il 21/08/2024)

interattivi" si potrebbe rispondere che, più che al cinema, l'opera interattiva tende a assomigliare al teatro, dove, ogni volta che l'opera va in scena, la prova attoriale può fortemente influenzare e condizionare l'esperienza di visione.²⁶. Il videogioco è più paragonabile a opere teatrali, in quanto richiede la partecipazione attiva di un giocatore, il quale vive l'esperienza del titolo in modo personale, soggettivo ma anche attore di esso.

Prendiamo ad esempio giochi come *Dishonored* (*Arkane Studios, 9 ottobre 2012*), che offrono una vasta gamma di possibilità per affrontare la "missione". Il giocatore può adottare approcci diversi: può essere irruento e diretto, oppure agire con cautela, cercando di muoversi furtivamente attraverso l'ambiente circostante. Si può anche optare per altre soluzioni alternative, come eseguire *parkour* sui tetti per eludere gli sguardi indiscreti "Come si diceva in precedenza, il videogiocatore che si interfaccia con il videogioco lo fa anche per la possibilità di incontrare un sistema che sia costante e familiare in modi che non sempre si presentano anche nella vita reale esterna all'interazione videoludica.

Il videogiocatore saprà che premendo un determinato tasto il suo personaggio salterà in una determinata maniera, oppure saprà che la morte del suo personaggio è solitamente reversibile attraverso i salvataggi di gioco precedenti. Una tale consistenza nelle risposte del videogioco può offrirsi come palestra per diverse esperienze, da un lato altrimenti inaccessibile, dal l'altro ottenibili senza particolari costi effettivi."²⁷

Un genere che ha preso piede nel panorama videoludico è l'*immersive sim*, consolidato da titoli come *System Shock* (*Looking Glass Studios, 22 settembre 1994*). Questo genere consente al giocatore di esplorare liberamente la mappa e di progredire nella trama senza dover seguire una sequenza di eventi prestabilita. In *System Shock*, ambientato in un futuro prossimo, il giocatore veste i panni di un *hacker* catturato da una corporazione. Questa, a sua volta, lo costringe a rimuovere i limiti etici da un'intelligenza artificiale, *SHODAN*. Dopo una serie di eventi, il protagonista si ritrova a dover affrontare questa IA, che minaccia di distruggere la Terra.

In questo contesto, il giocatore gode di una libertà d'azione completa: ci sono molteplici finali in cui SHODAN può prevalere. Il giocatore ha a disposizione diverse strategie per affrontarla, tentando di ostacolare i suoi piani di conquista o distruzione del pianeta.

²⁶Marco Accordi Rickards, *Che cos'è un videogioco*, Carocci Editore, Roma, Marzo 2021, pp. 65, 66

²⁷Manuel Maximilian Riolo, *L'esperienza del videogioco*, una riconoscione estetica del videogioco tra senso, arte e cultura, Eurolink University Press SRL, Roma, Agosto 2022, p. 227.

In qualità di recensore, ho avuto l'opportunità di testare in anteprima il remake di questo gioco e ho riscontrato che la guida fornita per completarlo in tempi rapidi era piuttosto confusa. Essa suggeriva di visitare determinati luoghi ben prima di quanto avrei fatto se avessi giocato autonomamente, costringendomi a raccogliere equipaggiamenti e risorse in anticipo senza comprendere appieno il loro utilizzo “quindi potresti esplorare le aree in ordine sparso, tanto che non c’è un’unica sequenza predefinita di azioni da compiere. Ci si può avvantaggiare facendo cose in un ordine diverso da quello previsto, e il gioco ti darà solo suggerimenti su cosa fare, lasciando a te la libertà di decidere come procedere.”²⁸. Questa esperienza pone interrogativi sulla libertà d’approccio: ad esempio, è possibile scegliere di fuggire dai nemici, soprattutto in situazioni di scarse risorse, oppure affrontarli direttamente. Anche nell'affrontarli, ci sono numerosi metodi a disposizione, come nascondersi dietro una porta in attesa che si avvicinino, ingaggiare un combattimento corpo a corpo, oppure aggirarli per colpirli di sorpresa.

Tutte queste scelte rappresentano solo alcune delle possibilità offerte, e nulla impedisce di mescolare approcci differenti o di scoprirne di nuovi. Sebbene i finali siano molteplici, alla fine esiste un solo vero finale (in molti giochi, pur avendo vari finali, vi è il così detto *True Ending* che spesso coincide con quello canonico in caso di un *sequel*); tuttavia, ciò che conta non è tanto la conclusione, quanto il viaggio intrapreso e il modo in cui viene affrontato. Queste riflessioni avvalorano la tesi secondo cui, sebbene si possa tentare di inquadrare il medium videoludico in categorie simili ad altre forme d’arte, esso appare più affine al teatro, in quanto la storia è una ma il giocatore (interpretazione) può scegliere l’approccio che vuole.

Remake e Remaster differenze in altri media

Nel contesto videoludico, le differenze tra *remake* e *remaster* risultano più difficili da inquadrare. Mentre per una pellicola è sufficiente incrementare la qualità visiva e audio “If a film or musical recording is remastered, a new recording is made of the old version, using modern technology to improve the quality.”²⁹, la rimasterizzazione di un videogioco implica considerazioni più complesse. È importante sottolineare che non intendo approfondire tutti gli

²⁸ Andrea e Paolo Alfonsi, Recensione System Shock, l’immersive sim per eccellenza, *Press Start*, URL: <https://press-start.xyz/recensione-system-shock/> (consultato il 27/10/2024)

²⁹ Remaster, *Collins English Dictionary*, URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english-word/remaster> (consultato il 17/10/2024).

aspetti di questo tema; il mio obiettivo è evidenziare l'immaturità dei termini associati a questo medium, ovvero i videogiochi.

Analizzando il concetto di *remaster*, possiamo notare che in un film è sufficiente migliorare la qualità video in termini di risoluzione e qualità audio. Tuttavia, nel caso dei videogiochi, la questione è più complessa. Anche se la struttura, la trama e la mappa rimangono invariate, un semplice aggiornamento delle *texture* “Una texture è un'immagine bidimensionale in formato raster che viene riprodotta su una o più facce di un modello poligonale tridimensionale.”³⁰ con elementi visivamente più accattivanti potrebbe far classificare il gioco come un *remake* piuttosto che una *remaster*.

In cinematografia, la creazione di un *remake* comporta spesso difficoltà nel mantenere la stessa qualità interpretativa, poiché gli attori cambiano. Nel caso dei videogiochi, invece, le animazioni e il doppiaggio rimangono invariati. È possibile parlare di *remake* nel contesto videoludico e, sebbene si faccia frequentemente riferimento a *reboot* “A reboot is a reimagining or re-launching of an existing television series, often updating its themes, characters, or storylines for a contemporary audience. This process can involve either a complete reworking of the original material or a continuation that acknowledges its predecessors while introducing new elements. Reboots serve to reinvoke interest in classic series, making them relevant in today's cultural context.”³¹, un *remake* vero e proprio anche solo a livello grafico e con piccole aggiunte di animazione è rappresentato dal celebre *Demon's Souls* per PS5 (*Bluepoint Games, 2 novembre 2020*), un rifacimento del famoso capitolo omonimo per PS3. In questo caso, vi è una significativa modifica estetica, pur mantenendo intatto lo scheletro del gioco “A remake is a film that has the same story, and often the same title, as a film that was made earlier”³².

Un'altra situazione che unisce le caratteristiche di *remake* e *remaster*, sebbene non abbia un nome specifico, userò il termine “*remaster plus*” per designare questa tecnica, che consente di cambiare in modo istantaneo la grafica del gioco. Un esempio calzante è rappresentato da *Halo: Combat Evolved Anniversary* (*343 Industries, Saber Interactive, 15 novembre 2011*), nella sua nuova edizione, che include un tasto dedicato per alternare la grafica in vecchia e

³⁰ Texture (grafica), Wikipedia, L'enciclopedia libera, URL: [\(consultato il 21/08/2024\).](https://it.wikipedia.org/wiki/Texture_(grafica))

³¹ Reboot, Fiveable, URL: [\(consultato il 17/10/2024\).](https://library.fiveable.me/key-terms/tv-writing/reboot)

³² Remake, Collins English Dictionary, URL: [\(consultato il 17/10/2024\)](https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english-word/remake)

nuova in modo istantaneo. In questo caso, il *remake* interviene principalmente sull'estetica del gioco senza influire sulla giocabilità, se non per quanto riguarda la visibilità e l'illuminazione. Un esempio analogo è fornito da *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 15 ottobre 1990), in cui il cambiamento grafico è ancor più marcato, permettendo anch'esso di passare in tempo reale tra le diverse estetiche del gioco.



Immagini di *Halo: Combat Evolved Anniversary* (pc) screenshot fatto il 14/11/2024

In conclusione, emerge chiaramente che il videogioco come medium non è affatto immaturo, ma è il lessico ad esso associato che fatica a tenere il passo con l'evoluzione dello stesso. Ho esaminato qui le terminologie di *remake* e *remaster*, ma si potrebbe condurre un'analisi ben più ampia. Tuttavia, un'analisi di questo tipo richiederebbe una trattazione separata; pertanto, mi limito a questa riflessione, utile per una comprensione più approfondita del medium videoludico.

Quanto dura un videogioco?

Uno degli aspetti che desidero spiegare e che potrebbe risultare estraneo a coloro che non sono familiari con il mondo dei videogiochi è la durata effettiva di un gioco. È importante comprendere come si calcoli questa durata e come funzioni. Esistono diversi supporti, tra cui cabinati (*arcade*), console casalinghe, console portatili e *PC*. In questa analisi, mi concentrerò sui giochi attuali per *PC* e *console*.

Suddividerò i giochi in diverse categorie per semplificare il concetto e rendere il discorso più scorrevole. Possiamo quindi classificarli in tre principali gruppi: *free-to-play*, giochi standard e giochi con abbonamento. I titoli *free-to-play* sono spesso giochi *multiplayer*, che possono

essere *PvP* (*player versus player*) o *PvE* (*player versus environment*). Tali giochi non hanno una durata fissa, poiché la loro vastità è tale che non basterebbe una vita intera per completare tutte le attività disponibili. Un esempio è *Fortnite*, dove i giocatori partecipano a partite di varia durata con l'obiettivo di vincere. In questi casi, la durata di gioco dipende dal singolo giocatore: quando un giocatore si annoia, può semplicemente smettere di giocare.

Desidero ora concentrarmi sui giochi a pagamento, precedentemente definiti come giochi standard. Questi titoli possono avere una durata più definita, ma è importante affermare che si tratta di una durata variabile che dipende dall'abilità del giocatore. Non si tratta di un timer che, una volta esaurito, preclude la possibilità di continuare a giocare. La durata di un gioco è piuttosto un'indicazione di quanto tempo si prevede che un giocatore impieghi per completarlo. Questo è particolarmente evidente nei giochi con una trama, siano essi cooperativi o *single-player*.

Un esempio emblematico è *Skyrim* (*Bethesda Game Studios, 11 novembre 2011*), un gioco pubblicizzato per avere una durata di circa 100 ore. Tuttavia, la *quest* principale si completa in un tempo significativamente inferiore

“A grandi linee, completare la main quest richiede all’incirca 33 ore, calcolando ben poche deviazioni dal percorso principale. Chi segue la storia e le missioni secondarie più importanti potrebbe impiegare almeno 110 ore per ritenersi soddisfatto. Infine, per coloro che vogliono sviscerare da cima a fondo ogni singolo elemento che le terre di Skyrim hanno da offrire, il viaggio sarà davvero imponente, con oltre 230 ore se non di più per arrivare al 100% di completamente.”³³,

La vera esperienza di *Skyrim* risiede nella possibilità di esplorare una mappa vastissima, e i giocatori spesso superano le 100 ore di gioco, considerando anche le molte quest secondarie. È fondamentale precisare che le ore indicate non si riferiscono a un tempo di gioco continuativo, ma rappresentano un totale complessivo. Pertanto, queste stime sono solo indicazioni e le variabili possono influire sul numero di ore giocate, senza limitare la libertà del giocatore di divertirsi quanto desidera.

A questo punto, si apre una riflessione sul costo di vendita di un gioco, che può essere confrontato con altre forme di intrattenimento, come il cinema. Infatti, un biglietto del cinema costa circa 10 euro (variabile a seconda del cinema) per una durata che si aggira tra i 90 e i 180 minuti. Al contrario, un videogioco che dura tra le 20 e le 100 ore può costare dai 10 ai

³³ *Skyrim: Vuole finire il gioco Bethesda, Everyeye.it*, URL: <https://www.everyeye.it/notizie/skyrim-vuole-finire-gioco-bethesda-530290.html> (consultato il 16/10/2024).

70 euro. È evidente che il rapporto costo/ora di esperienza è decisamente favorevole ai videogiochi. Questo tema è stato ampiamente discusso nel panorama videoludico ma non approfondirò ulteriormente questa riflessione, poiché non rientra nell'oggetto di questa tesi. Tuttavia, era doveroso farne menzione.

Videogiochi, *gameplay* e narrativa

Nel panorama videoludico si osserva una forte diversificazione da genere a genere, come già indicato in precedenza. In questo contesto, desidero approfondire il rapporto tra narrativa e *gameplay*. Esistono diverse filosofie al riguardo e, sebbene possa apparire poco elegante, desidero citare John D. Carmack: "Story in a game is like story in a porn movie. it's expected to be there, but it's not that important"³⁴. Tradotta, questa affermazione significa: "La storia in un gioco è come la storia in un film porno. Dovrebbe essere lì, ma non è così importante". A parte la volgarità di questa citazione, essa chiarisce efficacemente il pensiero di uno dei pionieri dell'industria videoludica, autore di giochi iconici come *Doom* (*id Software 10 dicembre 1993*). Inizialmente, durante lo sviluppo di *Doom*, era prevista una trama complessa, nota come la "Bibbia di *Doom*", che raccoglieva idee per rendere il gioco più profondo e articolato "Nonostante Tom Hall non fosse entusiasta come i colleghi di realizzare *Doom*, cominciò a proporre alcune idee che avrebbero reso il gioco ben più profondo e complesso di *Wolfenstein 3D*, raccogliendole in un documento chiamato *Doom bible* ("Bibbia di *Doom*")"³⁵

Tuttavia, Carmack non condivideva questa visione, preferendo concentrarsi principalmente sull'aspetto ludico del gioco. Già da queste diatribe interne ai team emergono le diverse filosofie che avrebbero strutturato il mercato videoludico.

Focalizziamoci ora sul Giappone e su uno degli autori di videogiochi più iconici degli anni '90, Hideo Kojima. Kojima è ancora attivo nel settore e ha fondato la sua casa di sviluppo, "Kojima Productions". Questo autore ha fortemente unito narrazione e meta-narrazione all'interno del *gameplay*, una scelta che ha influenzato profondamente l'intero panorama videoludico. La sua filosofia non si limitava a evidenziare la trama, ma la integrava

³⁴ John Carmack Biography, *Biographybase.com*, URL: http://www.biographybase.com/biography/Carmack_John.html (consultato il 16/10/2024).

³⁵ Doom, *Wikipedia*, L'enciclopedia libera, URL: <https://it.wikipedia.org/wiki/Doom> (consultato il 16/10/2024).

attivamente nell'esperienza di gioco. Infatti, in ogni custodia del famoso gioco *Metal Gear Solid* (*Konami, 3 settembre 1998*) era presente un codice che doveva essere inserito in un determinato momento. Per trovare questo codice, il giocatore era invitato a prendere la custodia e cercarlo “puoi contattare Meryl tramite codec: la sua frequenza (scritta dietro la custodia del CD nell'originale Metal Gear Solid)”.³⁶ Questa interazione è solo una delle numerose iterazioni simili che caratterizzano il gioco, mostrando come Kojima abbia saputo creare un'identità unica per i videogiochi, differente rispetto ad altri media. Voglio concludere il discorso citando proprio Hideo Kojima “all while playing together. Our experiences bind us and liberate us. To share our most valuable experiences, we create stories, invent tools, and evolve the art of play. Play has been our ally since the dawn of civilization.”³⁷ traducendo: Giocando insieme. Le nostre esperienze ci legano e ci liberano. Per condividere le nostre esperienze più preziose, creiamo storie, inventiamo strumenti e facciamo evolvere l'arte del gioco. Il gioco è stato nostro alleato sin dagli albori della civiltà.

Da questa affermazione, emerge chiaramente la filosofia di Hideo Kojima riguardo alla narrazione e al videogioco, così come la sua visione del gioco come forma d'arte.

Il presente discorso serve a evidenziare che i videogiochi non sono semplici giochi tecnologici; al contrario, presentano tematiche profonde, scelte morali, bivi narrativi complessi e una caratterizzazione ricca dei personaggi, grazie anche al contributo di attori e doppiatori.

Abbiamo già analizzato le visioni di Carmack e Kojima, rappresentanti di due estremi. Un altro esempio di narrazione silenziosa è offerto da *Shadow of the Colossus* (*Team Ico, 27 ottobre 2005*), ma anche *Outer Wilds* (*Mobius Digital, 28 maggio 2019*) così come da *Dark Souls*. Come anticipato, il medium videoludico si distingue per la sua ecletticità, rendendo difficile inquadrare un'unica tipologia narrativa. Le varie filosofie si diramano tra chi privilegia l'aspetto ludico e chi, invece, pone maggiore enfasi sulla narrativa o le unisce esperienza complessiva.

³⁶Metal Gear Solid: Soluzione Completa, *GameSource*, URL: <https://www.gamesource.it/trucchi/metal-gear-solid-soluzione-completa/> (consultato il 16/10/2024).

³⁷Company, *Kojima Productions*, URL: <https://www.kojimaproductions.jp/index.php/en/company> (consultato il 16/10/2024).

Videogiochi e Arte, apprendimento e resilienza

Nelle interviste che ho condotto per la tesi, consultabili online e nell'allegato A, quasi tutti i partecipanti concordavano nel considerare i videogiochi come Arte, non semplicemente come un insieme di arti combinate, in queste interviste vi erano alcuni artisti professionisti. Vorrei rafforzare questa tesi riflettendo su quanto espresso nel sito del *MoMA (Museum of Modern Art)*: “Are video games art? They sure are”³⁸ Sebbene questa risposta sia breve e poco argomentata, lascia intendere che per il *MoMA* sia evidente considerare i videogiochi come Arte. Probabilmente, la scelta di non argomentare ulteriormente mira proprio a stabilire questa posizione come un “dato di fatto.” Ora, in questa sezione di analisi, desidero approfondire ulteriormente questa idea.

Partiamo da una affermazione “In questo senso, la Game Art è forse l'espressione più diretta dell'influenza del videogame sulla produzione artistica contemporanea. In questo “termine-ombrello”, infatti, rientra «qualsiasi artefatto nei quali i giochi digitali hanno svolto un ruolo cruciale nella creazione, produzione e/o esibizione dell'artefatto stesso», includendo quindi «videogiochi, quadri, fotografie, suoni, animazioni, video, performance o installazioni».”³⁹ Si può affermare che il concetto dei videogiochi come forma d'arte sia ormai consolidato. Abbiamo analizzato la narrazione, il linguaggio specifico, le differenze rispetto ad altri media e, soprattutto, ciò che li distingue maggiormente: l'interazione. Sono stati inoltre studiati i possibili effetti positivi dei videogiochi, tra cui lo sviluppo della creatività e la capacità di *problem-solving*. “Rispetto ai videogiochi e all'*arousal* uno degli esperimenti più noti è quello in cui ai soggetti, dopo che erano stati sottoposti a un compito di riconoscimento di emozioni positive e negative, veniva proposto un videogioco, *Dance Dance Revolution*, che richiedeva di ripetere il movimento di un ballerino virtuale prevedendo una fatica lieve, media o massima, al termine veniva misurata la creatività dei soggetti tramite l' *Abbreviated Torrance Test for Adults*, noto test finalizzato a determinare il grado di pensiero divergente e creativo, valutato anche attraverso la capacità di utilizzare soluzioni non convenzionali e inusitate rispetto ai problemi proposti. I risultati avevano mostrato una forte

³⁸ Are Video Games Art?, *MoMA Magazine*, URL: <https://www.moma.org/magazine/articles/798> (consultato il 29/10/2024).

³⁹ Roberto Cappai, *Videogame cult*, formazione, arte, musica, Marcheschi Elena (a cura di), Edizioni ETS, Pisa, Aprile 2019, p. 82.

correlazione tra intensità di grado di attivazione del soggetto, e dunque *arousal*, creatività e utilizzazione dei videogiochi.”⁴⁰

Anche un videogioco non strettamente legato all'apprendimento, e privo di una componente narrativa, può contribuire a consolidare strategie o favorire l'acquisizione di nuove modalità strategiche applicabili alla vita quotidiana, all'ambito lavorativo e, perché no, anche a quello scolastico.

Vorrei concludere questo discorso trattando il concetto di resilienza. Molti videogiochi incorporano tale concetto, posizionando il giocatore in situazioni difficoltose che richiedono perseveranza per raggiungere l'obiettivo. In molti giochi, ci si trova di fronte a nemici molto più potenti del protagonista; un esempio emblematico è il già citato *Dark Souls*, in cui il giocatore affronta creature capaci di sconfiggerlo in pochi colpi, costringendolo a riapparire presso il falò (*bonfire*) un “*checkpoint*” che è divenuto simbolico di questo genere *souls like*. In questo contesto, il giocatore è chiamato ad adattarsi, a perseverare e a migliorare a ogni tentativo, affinando le proprie capacità di schivata e blocco con precisione, tempismo e creatività.

Un altro esempio di resilience nei videogiochi proviene da un genere del tutto diverso, il *platform 2D*, uno dei rappresentati è *Celeste* (EXOK, 25 gennaio 2018). In questo gioco, il protagonista non affronta veri e propri nemici, ma deve scalare una montagna, imparando gradualmente a muoversi con agilità. Nonostante l'apparente semplicità, il gioco è estremamente impegnativo anche per i giocatori più esperti, richiedendo possibilmente centinaia di tentativi “*tries*” per superare ogni livello. L'esperienza può risultare frustrante, poiché i fallimenti tendono a concentrarsi nei medesimi punti o derivano dagli stessi errori; tuttavia, i giocatori continua a provare fino a portare a termine l'impresa, per poi trovarsi, subito dopo, di fronte a una sfida probabilmente ancora più difficile...

Questi due giochi sono solo esempi; potrei citare molti altri titoli che presentano dinamiche simili.

Propongo una parte della mia intervista, condotta per la tesi, con la professoressa Michaela Romanini, in cui, pur non trattando direttamente questo argomento, viene esplorato il concetto generale di apprendimento e perseveranza dal suo punto di vista.

⁴⁰Maria Antonella Galanti, *Videogame cult*, formazione, arte, musica. Marcheschi Elena (a cura di), Edizioni ETS, Pisa, Aprile 2019, p. 21.

Andrea Alfonsi:

“Quali esperienze formative ha acquisito all’interno del mondo videoludico ?”

Professoressa Micaela Romanini:

“Ho studiato già all’università materie come storia e giornalismo dei videogiochi e poi, ovviamente, ho continuato a studiare durante tutti questi anni, sia materie più vicine al gaming, che siano appunto il marketing, studiando sempre i trend di settore, che ovviamente è fondamentale per chi lavora in questo campo, studiando la diversità, come viene approcciata nel gaming. Devo dire che nel settore del videogioco gli esempi più importanti sono proprio quelli dell’apprendimento continuo in generale. Non sono cose che ho proprio studiato attraverso il videogioco, ma che ho ritrovato tantissimo. Il concetto di imparare continuamente, e di essere curiosi al videogioco proprio per la sua caratteristica di essere uno strumento attivo e interattivo, non permette appunto una fruizione passiva come tantissimi altri media. Diciamo che è lo strumento per eccellenza che ci fa capire che per andare avanti bisogna continuare sempre a fare qualcosa, secondo me è l’insegnamento più utile che può dare il videogioco a una persona anche in età un po’ più avanzata. se pensiamo ai bambini oggi possono imparare attraverso il gaming l’inglese, altre lingue, appunto tantissime altre discipline come la storia, la geografia, praticamente tutto. Ma secondo me l’insegnamento proprio fondamentale è quello di continuare ad apprendere”⁴¹.

Conclusione

Abbiamo esaminato vari aspetti del videogioco, inclusi i nomi, i generi e il confronto con altri media, nonché la mancanza di termini propri specifici o l’inadeguatezza di alcuni termini utilizzati, come “remake” e “remaster”. Questa breve analisi serve a evidenziare l’unicità del medium videoludico. È importante notare che il termine “videogioco” stesso può risultare limitante, poiché banalizza la complessità e la varietà di esperienze che questo medium offre.

Inoltre, vi è la percezione errata che i videogiochi siano esclusivamente prodotti per bambini. Questa semplificazione è tanto inappropriata quanto dire che tutti i libri sono per bambini o che tutti i film di animazione sono destinati ai più giovani. È fondamentale affermare questa riflessione, poiché ho riscontrato una certa ignoranza in merito. Esistono, infatti, giochi di ogni tipo: alcuni si concentrano principalmente sul gameplay, altri sulla narrazione, mentre molti combinano in modo eccelso questi due elementi. Alcuni titoli possono affrontare

⁴¹ Andrea Alfonsi, Tesi: Videogiochi e Apprendimento Interviste, Micaela Romanini, *Press Start.xyz*, URL: <https://press-start.xyz/tesi-videogiochi-a-aprendimento-interviste-micaela-romanini/> (consultato il 31/10/2024).

tematiche profonde e complesse, mentre altri sono concepiti come semplici passatempi privi di un'intensa narrativa.

Le riflessioni e le opportunità che emergono da queste considerazioni rivelano che il videogioco ha conquistato un posto di rilievo nel panorama culturale contemporaneo. Esso non è solo un mero prodotto di intrattenimento, ma un'arte poliedrica in grado di unire ludicità, narrazione e esperienza personale. È fondamentale riconoscerne e valorizzarne le peculiarità per comprendere appieno il suo potenziale espressivo e comunicativo

“dal Ministro dei Beni Culturali Dario Franceschini, anche i videogiochi, infatti, alla pari di altri prodotti audiovisivi come film, videoarte e videoclip, possono godere dei benefici del tax credit riservati a queste forme d’arte. “I videogiochi sono frutto dell’ingegno creativo ed è giusto che, analogamente a quanto avviene per il cinema e l’audiovisivo, possano ricevere un sostegno, se riconosciuti come opere di particolare valore culturale”, ha dichiarato il Ministro Franceschini al momento della firma del decreto con le disposizioni applicative del credito d’imposta per le imprese di produzione di videogiochi, fatta di concerto con il Ministro dell’Economia Daniele Franco.”⁴².

In definitiva, il videogioco è un'arte poliedrica, in grado di unire ludicità, narrazione e esperienza personale, ed è fondamentale riconoscerne e valorizzarne le peculiarità per comprenderne appieno il potenziale espressivo e comunicativo.

⁴² Videogioco e tax credit: il nuovo progetto di Franceschini, *Artribune*, URL: <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/05/videogioco-franceschini-tax-credit/> (consultato il 18/10/2024).

Capitolo III

Erronee Credenze: Analisi e Stereotipi nel Contesto Contemporaneo

Introduzione

Nella mia esperienza ho riscontrato numerosi giudizi sui videogiochi, spesso provenienti dai media italiani, che evidenziano una significativa disinformazione in merito. Talvolta, tali giudizi sono privi di fondamento e dimostrano una chiara ignoranza di fondo, probabilmente dovuta al divario generazionale degli autori di certi servizi (tv o giornali). In questo capitolo, pertanto, mi propongo di sfatare alcuni miti riguardanti questo medium.

Idoneità e Classificazioni

Come accennato nel capitolo II, Cosa sono i videogiochi, vi sono enti ufficiali che categorizzano i videogiochi. In Europa, il principale è il "Pan European Game Information"⁴³ ("PEGI"), ma esistono anche altri enti come quello tedesco Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle⁴⁴ (USK) e quello statunitense Entertainment Software Rating Board⁴⁵ (ESRB). Sebbene vi siano molte altre classificazioni che non saranno qui menzionate per ragioni di sintesi, mi concentrerò principalmente sul PEGI, essendo il sistema adottato in Europa. Tuttavia, è importante sapere che i vari sistemi di classificazione sono in gran parte simili tra loro e sono piuttosto dei consigli all'acquisto.

Riporto direttamente dal sito del PEGI una descrizione del loro operato: "PEGI fornisce una classificazione dei videogiochi in base all'età in 38 paesi europei. La classificazione in base all'età conferma che il gioco è adeguato agli utenti di una determinata età. PEGI esamina l'idoneità di un gioco sulla base dell'età e non del livello di difficoltà"⁴⁶. È cruciale sottolineare che il PEGI non valuta la difficoltà del gioco, ma esclusivamente il contenuto. Questa classificazione si suddivide in due parti: "LE ETICHETTE PEGI IN BASE ALL'ETÀ"⁴⁷, che forniscono una prima indicazione sull'idoneità del gioco per diverse fasce

⁴³ PEGI, *Pan European Game Information*, URL: <https://pegi.info/it> (consultato il 17/10/2024).

⁴⁴ USK, *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*, URL: <https://usk.de/die-usk/> (consultato il 17/10/2024).

⁴⁵ ESRB, *Entertainment Software Rating Board*, URL: <https://www.esrb.org> (consultato il 17/10/2024).

⁴⁶ PEGI, *Pan European Game Information*, URL: <https://pegi.info/it> (consultato il 17/10/2024).

⁴⁷ PEGI, *Pan European Game Information*, URL: <https://pegi.info/it/node/59> (consultato il 17/10/2024).

di età (3, 7, 12, 16, 18 anni), e i “DESCRITTORI DI CONTENUTO”⁴⁸, che specificano gli elementi presenti nel gioco “violenza, linguaggio scurrile, paura, gioco d'azzardo, sesso, droghe, discriminazione, acquisti in-game”⁴⁹.

Questi strumenti permettono ai genitori o agli adulti che acquistano i giochi di valutare l'adeguatezza dei contenuti per i propri figli. Quando si sente parlare di bambini che giocano a videogiochi violenti, è importante verificare se tali giochi siano stati effettivamente valutati come inappropriati per la loro età e se non ci sia stata una negligenza da parte dei genitori nell'acquisto di tali giochi. I moderni dispositivi ludici sono dotati di vari sistemi di *parental control*. Quando sento di un ragazzino che gioca a *Grand Theft Auto V* (*Rockstar North, 17 settembre 2013*), classificato PEGI 18, mi domando sempre chi glielo abbia procurato. Non c'è nulla di intrinsecamente sbagliato nel giocare a *GTA* (*Grand Theft Auto*), un titolo spesso bersagliato ingiustamente dalla stampa, ma è fondamentale che venga giocato all'età appropriata. La trama di *GTA*, per esempio, è complessa e matura, e richiede un livello di comprensione non adatto ai bambini.

Un esempio di gioco meno violento ma comunque classificato PEGI 18 è *Alan Wake 2*, che ha ottenuto questa classificazione non per la presenza di violenza, linguaggio scurrile e acquisti *in-game*, elementi che solitamente giustificherebbero una classificazione PEGI 16. Sebbene i contenuti di *Alan Wake 2* possano sembrare adatti a una classificazione inferiore, la sua trama complessa da thriller psicologico ha giustificato la valutazione come PEGI 18, dimostrando come anche giochi con minore violenza esplicita possano essere inadeguati per i più giovani.

La frenesia nei videogiochi e l'importanza del silenzio

Spesso si tende a considerare i videogiochi unicamente come prodotti caratterizzati da dinamiche di “sparare” e da un *gameplay* immediato e frenetico. È indubbio che esistono titoli frenetici, come *Doom Eternal* (*id Software, 20 marzo 2020*), ma questa caratteristica non ne diminuisce il valore. Infatti, la trama di *Doom Eternal* è estremamente interessante, arricchita da ambientazioni suggestive, segreti e un ampio comparto di esplorabilità.

⁴⁸ Ibidem.

⁴⁹ Ibidem.

Tuttavia, vi sono anche numerosi giochi in cui non è necessario adottare un approccio aggressivo; anzi, esistono molti titoli in cui il silenzio gioca un ruolo centrale. *Shadow of the Colossus* rappresenta perfettamente questa sensazione. Il gioco è caratterizzato da una forte malinconia, in cui il protagonista intraprende un viaggio verso una terra proibita, portando con sé il corpo di una ragazza da consegnare su un altare con grande rispetto. Un'entità misteriosa ci comunica che per riportare la ragazza in vita è necessario affrontare dei colossi.

In questo contesto, il giocatore è accompagnato solamente dal proprio cavallo (*Agro*) e dal suono degli zoccoli che calpestano il terreno. Il gameplay di *Shadow of the Colossus* è profondamente riflessivo e non fornisce molte indicazioni sulla trama, al di là dell'ambientazione. Il protagonista rimane silenzioso e l'ambiente di gioco è vasto e desolato, lasciando spazio solo per l'esplorazione. Durante quest'ultima, l'assenza di musica contribuisce a creare un'atmosfera di profonda introspezione, offrendo al giocatore veri momenti di riflessione, come evidenziato nel libro di Giovanni Chimirri e Gennaro Cicchese, *Dalla parola al silenzio*. “Il silenzio, come la parola, è una dimensione costitutiva dell'uomo. Il suo recupero oggi, nella cosiddetta "civiltà del rumore", è assolutamente necessario. L'oblio fisico del silenzio e l'avvento del rumore nella nostra società, infatti, rinviano a un più profondo oblio metafisico, all'interno della stessa soggettività umana.”⁵⁰.

Ci sono numerosi videogiochi che utilizzano il silenzio per indurre il giocatore a riflettere o elaborare ciò che sta accadendo, spesso per sottolineare l'ambientazione circostante e permettere un'esperienza contemplativa. Questo espediente non serve soltanto a far riflettere sulle azioni compiute nel gioco, sia in senso positivo che negativo, ma anche per amplificare l'immersione nel mondo di gioco. Non mi riferisco ai giochi *horror* psicologici come *Penumbra Overture* (*Frictional Games*, 30 marzo 2007) o *Amnesia: The Dark Descent* (*Frictional Games* 8 settembre 2010), dove il silenzio è usato per generare tensione, ma a titoli che risultano estremamente evocativi.

Shadow of the Colossus è l'esempio emblematico di ciò, in cui un semplice momento come fermarsi davanti a un dirupo e osservare l'immensità dell'ambientazione che circonda il protagonista riesce a trasmettere un senso di meraviglia e introspezione. Pur non avendo un vero impatto sul *gameplay* diretto, questi momenti di silenzio riescono a suscitare emozioni

⁵⁰Giovanni Chimirri, e Gennaro Cicchese, *Dalla parola al silenzio*, antropologia e spiritualità, Chirico, Napoli, settembre 2014, p.35.

intense. Anche considerando che *Shadow of the Colossus* è stato originariamente sviluppato per *PlayStation 2*, con ovvi limiti grafici dovuti al tempo, il gioco continua a offrire un'esperienza emozionale molto forte, anche solo esplorando i vasti paesaggi. Potrei citare molti altri titoli simili come *The Vanishing of Ethan Carter* (*The Astronauts*, 26 settembre 2014), *Journey* (*Thatgamecompany*, 13 marzo 2012), *Firewatch* (*Campo Santo*, 9 febbraio 2016) *Inside* (*Playdead*, 29 giugno 2016), *Outer Wilds*, e il più famoso *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (*Nintendo*, 3 marzo 2017). Ma *Shadow of the Colossus* è spesso preso come simbolo di questa tipologia di narrazione che fa uso del silenzio per arricchire l'esperienza di gioco.

Ci sono molti giochi che, pur non essendo frenetici e risultando rilassanti, non usano il silenzio come momento di riflessione. Uno dei più importanti è *Animal Crossing: New Horizons* (*Nintendo EPD*, 20 marzo 2020), un gioco in cui devi gestire un villaggio. È rilassante, sì, ma ricco di informazioni, anche perché la saga di *Animal Crossing* si propone come un "simulatore di vita" e, in quanto tale, come affermano Chimirri, Giovanni e Gennaro Cicchese: "Uno dei drammi dell'uomo contemporaneo è quello di aver costruito un mondo che non è più a sua misura, e che lo costringe, di giorno in giorno, in una morsa senza scampo."⁵¹ Sebbene questa affermazione la ritenga un po' esagerata, c'è un fondo di verità che si riflette in giochi come *Animal Crossing: New Horizons*. In questo gioco, anche se in modo molto semplificato, ci si confronta con elementi della vita reale come tasse, inflazione, prestiti bancari e la necessità di guadagnare soldi per acquistare una casa. Tutto questo, pur semplificato, offre una versione ridotta delle dinamiche che regolano il nostro mondo reale. Questo ci porta a dire che, sì, esistono giochi meno frenetici, ma non tutti i giochi "rilassanti" contemplano il silenzio come elemento centrale.

Correlazione tra Violenza e videogiochi

Ho avuto l'opportunità di parlare con degli psicologi per affrontare questioni legate ai problemi dei videogiochi. troverete la mia intervista completa nell'allegato A. Durante l'intervista, ho chiesto specificamente dell'aggressività che potrebbe essere indotta dai

⁵¹ Giovanni Chimirri, e Gennaro Cicchese, *Dalla parola al silenzio*, op. cit., p.35.

videogiochi. Ovviamente, il discorso riguarda giochi frenetici, non giochi rilassanti come quelli citati nel capitolo precedente.

Esiste, infatti, un luogo comune o stereotipo secondo cui chi gioca frequentemente ai videogiochi sarebbe più aggressivo.

“Anche la questione della violenza andrebbe affrontata con più coraggio e con uno sguardo di maggiore complessità. Esattamente come per la narrazione, la pittura o il gioco in generale, infatti, la violenza è un elemento essenziale dei videogiochi e un ingrediente del loro fascino. Le tensioni aggressive e rabbiose fanno parte di ogni essere umano e solo l’elaborazione attraverso gli strumenti culturali rende possibile esprimerle in una maniera simbolica o metaforica che non sia di danno per gli altri né per se stessi. Reprimere questi sentimenti fisiologici avrebbe come risultato solo quello di rendercene ancora più schiavi e di determinare dei comportamenti aggressivi, impulsivi e involontari, molto più pericolosi delle simulazioni ludiche o narrative.”⁵²

A tal proposito, cito una parte della mia intervista alla Dottoressa Elena Del Fante, che ha spiegato la situazione in modo approfondito.

Andrea Alfonsi:

“Spesso si sente il luogo comune secondo cui i videogiochi possono avere effetti negativi, specialmente sui bambini, ma anche sugli adulti, influenzando comportamenti aggressivi. Ma è veramente così? giochi aggressivi sono dannosi, oppure si tratta solo di un pregiudizio?”

Dottoressa Elena del Fante:

“È un luogo comune, ma per fortuna oggi, se cerchi su Google “videogiochi fanno male?”, il primo risultato non è più negativo. Questo cambiamento mi rende molto contenta, perché fino a qualche anno fa non era così. Più che un luogo comune, si tratta di uno stereotipo. È vero che esistono situazioni in cui, soprattutto nei ragazzi più giovani, un’attività videoludica può portare a un aumento dell’aggressività.

Tuttavia, la domanda da porsi non è tanto se c’è un aumento dell’aggressività, ma quale peso abbia questa aggressività. Perdura nel tempo, diventando dannosa o sfociando in violenza? Oppure si tratta di un’aggressività circoscritta e fisiologica, legata a contesti di gioco competitivo? In questi casi, l’attivazione emotiva è funzionale all’attività stessa: vincere, raggiungere un obiettivo, ottenere un premio. Questo tipo di attivazione, però, non riguarda solo i videogiochi, ma qualsiasi attività competitiva.

Per esempio, durante i miei interventi, sottolineo sempre che i videogiochi non sono correlati a comportamenti violenti, né nel breve termine né in futuro. Immaginiamoci Cristiano

⁵²Maria Antonella Galanti, *Videogame cult*, formazione, arte, musica. Marcheschi, Elena (a cura di), Edizioni ETS, Pisa, Aprile 2019, p. 25.

Ronaldo: nessuno si chiede se il calcio crea violenza. Certo, se sbaglia un gol, non si mette a fare yoga in mezzo al campo, ma questo non significa che reagisca in modo violento, ad esempio aggredendo l'arbitro. È un adulto che ha imparato a gestire e regolare le sue emozioni.

Allo stesso modo, i videogiochi non fanno male, nemmeno quelli violenti, né alle fasce d'età più giovani. Tuttavia, è vero che alcuni giochi dovrebbero essere riservati a determinate fasce d'età. Questo non è legato alla violenza, ma al fatto che il cervello di bambini e ragazzi è ancora in fase di sviluppo. Per loro può essere difficile, se non impossibile, elaborare certi contenuti complessi.

Quindi, ciò che è fondamentale, soprattutto per i più giovani, è avere dei punti di riferimento, persone con cui confrontarsi sui contenuti che vivono nei giochi o anche nei film. È questo il nodo centrale: nella vita possiamo vedere e vivere molte esperienze, ma ciò che conta è come le gestiamo e se abbiamo qualcuno che ci aiuti a elaborarle.⁵³.

Come afferma la dottoressa Elena Del Fante, è banalmente normale che l'aggressività aumenti in determinati contesti. Vorrei aggiungere che anche negli sport si verifica un incremento dell'aggressività, ma questo è circoscritto all'ambito sportivo. Ritengo che una dinamica simile si possa osservare anche nel contesto videoludico.

Come abbiamo visto nella parte di Idoneità e classificazioni, anche il *PEGI* classifica alcuni videogiochi per fasce di età, non tanto in base alla difficoltà, quanto alle tematiche trattate. Prendiamo, ad esempio, un gioco molto noto: *Fortnite Battle Royale* (*Epic Games*, 26 settembre 2017), che ha un “*PEGI* di 12”⁵⁴ anni. In questo contesto, il gioco è uno sparatutto in terza persona privo di scene estremamente violente o simili; le tematiche sono piuttosto leggere e, alla fine, il gioco è competitivo, in cui i giocatori devono rimanere l'ultima squadra tra le diverse squadre presenti sulla mappa. Nel gioco non si muore realmente, ma si viene semplicemente eliminati per poi "ricomparire". È evidente che l'aggressività all'interno del gioco tenda ad aumentare, trattandosi comunque di un gioco competitivo in cui una squadra o un singolo si confronta con altre persone. Tuttavia, questo può accadere in molti altri contesti ed è soprattutto circoscritto a quell'ambito. Inoltre, è importante considerare che, trattandosi di un ambito legato alla “fantasia” o all’illusione, l’individuo è pienamente consapevole che, indipendentemente dal livello di violenza presente in un dato titolo, essa rimane comunque innocua.

“I videogiochi riguardano l'intelligenza emotionale proprio perché fortificano la capacità decisionale risvegliando, inoltre, anche possibili emozioni considerate negative come la

⁵³ Andrea Alfonsi, Intervista personale con Dott.ssa. Elena Del Fante, durata: 56 minuti e 18 secondi, 7 marzo 2024.

⁵⁴ Fortnite Battle Royale, PEGI, *Pan European Game Information*, URL: https://pegi.info/search-pegi?q=Fortnite+Battle+Royale&op=Search&age%5B%5D=&descriptor%5B%5D=&publisher=&platform%5B%5D=&release_year%5B%5D=&page=1&form_build_id=form-NjTAKCsRUxnNq2PxZCxPVhesqO7rULLfFtN-ZVyknUE&form_id=pegi_search_form (consultato il 19/10/2024).

rabbia e rendendo possibile al giocatore di esprimerele in forma paradossale, cioè come qualcosa di reale e non reale nello stesso tempo. L'aggressività, infatti, è spesso presente nei videogiochi e permette di fingere punizioni o vendette tanto cruenti quanto innocue perché realizzate sul filo dell'immaginazione e dell'illusione”⁵⁵.

Inoltre, vorrei concludere con una citazione tratta da una ricerca dell'Università di Oxford pubblicata il 13 febbraio 2019 “[Violent video games found not to be associated with adolescent aggression](#)”⁵⁶

Videogiochi e Social Network: Sono Davvero Così Pericolosi?

I videogiochi online sono spesso considerati pericolosi perché consentono l'interconnessione con un ampio numero di persone. Voglio sottolineare che ci sono stati sicuramente casi di “Catfishing” (“*In cybersecurity, catfishing refers to the fabrication of a false online identity by a cybercriminal for the purposes of deception, fraud, or exploitation. As the name implies, catfishing is most commonly used for romance scams on dating apps, websites, and social media platforms.*”⁵⁷) o “Phishing” (“*Phishing is a common type of cyber attack that targets individuals through email, text messages, phone calls, and other forms of communication. A phishing attack aims to trick the recipient into falling for the attacker's desired action, such as revealing financial information, system login credentials, or other sensitive information.*”⁵⁸) ma i rischi associati all'interazione online non sono esclusivi dei videogiochi, ma si estendono all'intero panorama di Internet. Per quanto riguarda la mia esperienza personale, che potrebbe non essere rappresentativa, non ho mai subito tentativi di truffa o simili all'interno di un videogioco online. I giochi online utilizzavano chat proprietarie per facilitare la comunicazione tra i giocatori. Successivamente, sono emerse chat integrate nel sistema delle console di videogiochi, come PlayStation e Xbox, fino all'adozione di piattaforme come Discord (che non è solo per i videogiochi).

⁵⁵Maria Antonella Galanti, *Videogame cult*, formazione, arte, musica. Marcheschi, Elena (a cura di), Edizioni ETS, Pisa, Aprile 2019, p.19.

⁵⁶University of Oxford, *Violent video games found not to be associated with adolescent aggression*, URL: <https://www.ox.ac.uk/news/2019-02-13-violent-video-games-found-not-be-associated-adolescent-aggression> (consultato il 14/12/2024).

⁵⁷ Catfishing, *Proofpoint*, URL: <https://www.proofpoint.com/us/threat-reference/catfishing> (consultato il 22/10/2024).

⁵⁸What Is Phishing?, *Proofpoint*, URL: <https://www.proofpoint.com/us/threat-reference/phishing> (consultato il 22/10/2024).

Una realtà che molti ignorano è che l'ambiente online può essere più protetto di quanto sembri. Facciamo un esempio, in un gruppo *Facebook*, gli amministratori e i membri del gruppo collaborano per mantenere l'ordine. Gli amministratori monitorano regolarmente le segnalazioni e intervengono durante i momenti di maggiore tensione, mentre i sistemi automatici eliminano messaggi contenenti *link* fraudolenti prima che vengano pubblicati. Un processo simile si verifica anche nei videogiochi, in particolare nelle comunità di *Discord*, dove esiste una complessa gerarchia di moderatori che vigilano sui server.

È vero che possono verificarsi episodi di cyberbullismo, ma spesso si riesce a ottenere supporto tempestivamente. Inoltre, è più facile documentare gli episodi di bullismo grazie alla possibilità di acquisire *screenshot* e altri tipi di prove. Negli ultimi anni, ho osservato una diminuzione dei cosiddetti “leoni da tastiera”, probabilmente a causa di una maggiore consapevolezza sull'uso responsabile di *Internet*.

Tali affermazioni non sono solo una mia opinione; sono sostenute anche dalla Professoressa Micaela Romanini. Vi citerò una parte dell'intervista che ho condotto con la professoressa Romanini per questa tesi.

Andrea Alfonsi:

“In che modo i giochi online possono facilitare la connessione tra le persone e offrire un’alternativa alla socialità tradizionale? “

Micaela Romanini:

“I videogiochi online permettono innanzitutto di accedere a dei mondi dove si possono incontrare, appunto, persone già con gli stessi interessi. Io ho parlato spesso di questo tema, anche parlando del videogioco come la piattaforma del futuro anche per il sociale, per la socializzazione. Proprio perché è vero, noi oggi tutti conosciamo i social media, li utilizziamo quotidianamente e li già possiamo, ovviamente, conoscere persone da tutto il mondo.

Però, conosciamo persone che hanno diverse caratteristiche e che non per forza possano essere, tra virgolette, simili a noi e avere i nostri stessi interessi. Mentre giocando a un gioco che ci appassiona e accedendo, appunto, a una community online, troviamo persone che già, in partenza hanno i nostri stessi interessi, le nostre stesse passioni e condividono quindi già qualcosa con noi. E questo è estremamente interessante, infatti si è visto anche durante la pandemia che il gaming, che all'inizio era visto come uno strumento quasi pericoloso, invece alla fine ha avuto delle menzioni positive anche da parte dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, come uno strumento utile per socializzare in un momento in cui non era possibile farlo.

Abbiamo visto che sono stati creati, non soltanto, dei concerti online, ma sono stati creati anche dei funerali di persone che giocavano a un gioco online, all'interno di questi mondi, da

parte, appunto, dei giocatori con cui condividevano questa passione. Quindi è uno strumento fortissimo che permette di creare davvero delle relazioni sociali molto strette, perché secondo me è anche molto tutelato. Vediamo che ci sono moltissime problematiche legate anche alla diversità, quindi se pensiamo alle donne che giocano online, pensiamo alle pro player, dove sono un po' discriminate per problemi di misoginia.

Ma diciamo che all'interno delle comunità virtuali solitamente c'è un controllo molto forte legato alla sicurezza, dato proprio dalle grandi case per il trust and safety. Pensiamo anche ai ruoli dei moderatori che ovviamente devono controllare che questi ambienti siano sicuri per i ragazzi per poterci accedere. Quindi è uno strumento davvero molto interessante e poi appunto pensiamo anche al metaverso che consente di immaginare anche degli sviluppi futuri ancora più interessanti.”⁵⁹

Videogiochi: Mezzo di Isolamento o Strumento di Socializzazione?

Un aspetto che non ho affrontato precedentemente riguarda il rischio di isolamento. In situazioni in cui una persona si trova isolata in una cittadina di pochissime persone o addirittura costretta in ospedale o a letto, la possibilità di incontrarsi *online* o di giocare un gioco in *single player* diventa particolarmente vantaggiosa “A proposito di videogiochi e intelligenza emozionale, occorre anche ricordare gli esperimenti tesi a mostrare la loro correlazione in base al raggiungimento di uno stato di maggiore benessere psicofisico”. Ciò non implica che una persona debba evitare di uscire di casa e socializzare in modo tradizionale; tuttavia, se qualcuno è costretto a rimanere in casa o desidera trascorrere del tempo su un videogioco con un'altra persona, questa modalità risulta più accessibile.

“Nei videogame affrontiamo numerose sfide, all'interno di un grande disegno epico.

In tempi recenti, non affrontiamo queste sfide da soli, ma insieme ad altre persone collegate con noi. Giocando, ci alleniamo a collaborare, a fare parte di un gruppo, ad inserirci in un progetto. Comprendiamo che possiamo acquisire nuove abitudini, più precise ed efficaci. E che ogni gesto, anche piccolissimo, fa la differenza.”⁶⁰

Voglio condividere un'esperienza personale: un mio caro amico (Simone M) spesso si trova a viaggiare per l'Italia per motivi di lavoro. A causa dei suoi impegni, che lo tengono occupato

⁵⁹Andrea Alfonsi, Tesi: Videogiochi e Apprendimento Interviste, Micaela Romanini, *Press Start.xyz*, URL: <https://press-start.xyz/tesi-videogiochi-a-aprendimento-interviste-micaela-romanini/> (consultato il 22/10/2024).

⁶⁰ Tommaso Ariemma, *Filosofia del gaming*, da Talete alla PlayStation, Edizioni Tlon, Città di Castello (PG), Marzo 2023, p. 14.

dalle 7 del mattino fino alle 18-19 di sera, non ha il tempo di socializzare di persona. La sua routine lavorativa lo porta dopo il lavoro a cena per poi tornare in albergo, rendendo quasi impossibile il contatto sociale diretto. Tuttavia, ogni sera ci sentiamo *online* per interagire e mantenere i legami, proprio come si faceva un tempo tramite il telefono. Inoltre, ci dedichiamo a sessioni di gioco insieme a un gruppo di amici su un titolo videoludico cooperativo. Quando torna a casa, ovviamente ci incontriamo di persona. In una occasione, ho fatto compagnia al mio amico fino alle 3-4 del mattino, mentre era costretto a tornare da Milano verso Roma. Per tenerlo vigile (e per restare sveglio anche io), gli raccontavo cosa stavo facendo nel videogioco che stavo giocando.

Oltre alla situazione limite che ho voluto raccontare, molte persone vivono esperienze simili (basti pensare, ad esempio, ai camionisti). È sempre più comune sentire parlare di amicizie nate online: ho diversi amici che si sono incontrati, pur vivendo all'altro capo dell'Italia, per fare una vacanza insieme. Spesso, queste persone provengono da contesti più isolati, come piccole città, o hanno avuto difficoltà a trovare qualcuno con interessi comuni. *Online*, è più facile trovare spazi virtuali dove ci si può connettere con persone che condividono le stesse passioni. nelle mie interviste ho trattato spesso questo argomento e vorrei citare sempre la dottoressa Elena Del Fante (Psicologa).

Andrea Alfonsi

“In che modo i videogiochi online possono facilitare le connessioni tra le persone e offrire un'alternativa alla società tradizionale?”

Dottoressa Elena Del Fante:

“Da gamer, lo sai: dall'esterno si parla spesso di “relazioni parasociali”. Tuttavia, queste relazioni sono in realtà sociali, perché includono scambi e interazioni con persone che magari non conoscevamo, oppure servono a rafforzare legami preesistenti. Ovviamente, in un contesto online non si possono fare tutte le attività possibili in presenza, come guardare un film insieme. Però esistono alternative: ad esempio, piattaforme come Netflix permettono di sincronizzare la visione di un film e commentarlo in tempo reale tramite chat. Questo dimostra come alcune mancanze del contesto fisico vengano compensate in quello online, spingendo anche a parlare di più e, in alcuni casi, meglio.

L'online offre spesso un ambiente di comfort che facilita l'espressione personale, creando un senso di sicurezza. Questo può essere un vantaggio per chi fatica a relazionarsi in contesti fisici, aiutandolo a coltivare legami autentici. Tuttavia, è importante che non diventi un

sostituto delle competenze sociali nel mondo reale, ma piuttosto un valore aggiunto, uno strumento complementare. Infatti, le interazioni online possono connettere persone che altrimenti non si incontrerebbero mai, superando barriere geografiche o differenze d'interessi. Questo è particolarmente utile in fasi della vita, come nel mondo del lavoro, dove è spesso più difficile costruire nuove relazioni rispetto a contesti come l'università.

Ad esempio, giocare a un videogioco online rappresenta un'attività sociale che permette di creare legami, simile ad altri hobby condivisi. Studi, tra cui alcuni a cui ho lavorato personalmente, evidenziano un fenomeno chiamato “shared attention”, il fatto di fare qualcosa insieme fisicamente migliora la concentrazione e le prestazioni. È lo stesso effetto per cui, in strada, vedendo qualcuno fermarsi e guardare in una direzione, istintivamente ci giriamo anche noi. Questo meccanismo, legato all'evoluzione, porta il cervello a concentrare più risorse su ciò che sembra saliente e condiviso.

Abbiamo analizzato questo effetto anche in contesti online, utilizzando strumenti come conferenze su Meet, visori di realtà virtuale e videogiochi. Uno studio specifico su un videogioco che ho sviluppato è ancora in revisione, ma dai dati raccolti emerge che, mentre la realtà virtuale e l'interazione verbale nei videogiochi mostrano un chiaro impatto sull'apprendimento e sulla presenza sociale, le semplici videochiamate non producono lo stesso effetto. Questo suggerisce che servano fattori aggiuntivi, come una maggiore immersione o un senso più forte di presenza sociale.

Infine, misurazioni oggettive con strumenti come l'elettroencefalogramma confermano che svolgere attività condivise online può aumentare l'attenzione. Non è solo una percezione soggettiva: l'interazione sociale, anche digitale, contribuisce realmente a migliorare l'apprendimento.⁶¹

In questa intervista si parla delle interazioni online, non solo quelle legate al videogioco. Tuttavia, ci riferiamo principalmente al videogioco: come afferma la Dottoressa Elena del Fante nell'intervista, alcune dinamiche, come la “*shared attention*” (attenzione condivisa), non sono presenti in altre esperienze online. Nei videogiochi, invece, questo tipo di attenzione è spesso presente e può facilitare l'interazione sociale. Un esempio è rappresentato da giochi come *Lethal Company* (Zeekerss, 23 ottobre 2023), un gioco *soft horror* dove i giocatori reagiscono collettivamente ai rumori, ad esempio voltandosi tutti nella stessa direzione quando si percepisce un suono sospetto. Inoltre, il gioco utilizza una chat vocale di prossimità, che permette di individuare con precisione i suoni prodotti da altri giocatori nelle vicinanze, migliorando l'immersione e il coordinamento. Svolgere le cosiddette “*task*” (mansioni) online, Questo è un esempio di come un gioco, attraverso l'immersione, possa favorire l'interazione sociale e migliorare l'attenzione degli utenti.

⁶¹Andrea Alfonsi, Intervista personale con Dott.ssa. Elena Del Fante, durata: 56 minuti e 18 secondi, 7 marzo 2024

Il *Roleplay* come Strumento di Integrazione Sociale

Come evidenziato nei paragrafi precedenti, “videogiocare” è pure un’opportunità di socializzare ed è meno alienante di quanto sembri (se presa nella giusta dose). Tuttavia, desidero trattare un argomento spesso trascurato: nei giochi interpretiamo un personaggio che può essere qualsiasi tipo di persona. Possiamo costruirci un avatar personalizzato che sia simile o meno a noi, oppure ci sono giochi in cui il personaggio non è modificabile e costituisce il fulcro della trama. In particolare, nel genere degli immersive sim già menzionato nel paragrafo "cos’è un simile ad un videogioco") il protagonista è silenzioso, ma ha una sua personalità.

Nel gioco, potremmo dover interpretare vari personaggi. Ad esempio, ci sono giochi in cui interpretiamo poliziotti, con azioni vincolate da regole precise, oppure pompieri, paramedici, soldati. In altri casi, invece, abbiamo la libertà di creare un personaggio completamente personalizzato. In questo contesto emerge chiaramente il concetto di *role play*, ovvero il gioco di ruolo. Anche Melanie Klein, psicoanalista austriaca nata il 30 marzo 1882, ha analizzato questa dinamica nei bambini, affermando: “Ho infine richiamato l’attenzione su uno dei meccanismi principali operanti nei giochi, quello dell’invenzione di “personaggi” e dell’attribuzione di ruoli da parte del bambino.”⁶²

Ovviamente, Klein si focalizza sul punto di vista infantile, ma il concetto di gioco di ruolo trova una prospettiva più interessante in George Herbert Mead, sociologo statunitense nato il 27 febbraio 1863, che ha esplorato questa forma di gioco dal punto di vista sociale.

“ la fase del gioco libero (play) e quella del gioco organizzato (game). Nel gioco libero il fanciullo non fa altro che assumere, l’uno dopo l’altro, i ruoli di persone e di animali che sono entrati, in un modo o nell’altro, nella sua vita. Si osserva qui, esplicitamente l’assunzione degli atteggiamenti altrui attraverso l’autostimolazione del gesto vocale, mentre negli anni successivi tali atteggiamenti risultano meno esplicativi e più difficili a scoprirsì. D’altra parte nel gioco organizzato uno diventa, per così dire, tutti gli altri implicati nell’attività comune; cioè deve racchiudere nel proprio sé l’intera attività organizzata in modo da svolgere brillantemente il proprio ruolo. In questo caso la persona non si limita ad assumere semplicemente il ruolo di un’altra persona specifica, ma quello di ognuno degli altri partecipanti alla comune attività; essa generalizza l’atteggiamento dell’assunzione di ruoli. Secondo uno dei termini più felici e dei concetti più fecondi usati da Mead, essa assume l’atteggiamento o il ruolo dell’altro generalizzato”. ”⁶³

⁶²Melanie Klein, *Scritti 1921-1958*, Armando Guglielmi (Traduzione di), Boringhieri, Torino, Gennaio 1978, p. 227. Contributions to Psycho-Analysis 1921-1945, The Hogarth Press, Londra, 1948, e Developments in Psycho-Analysis, The Hogarth Press, Londra, 1952 (Titolo originale).

⁶³George Herbert Mead, *Mente, sé e società*, Roberto Tettuccio (Traduzione di), Giunti, Firenze, 2010, p. 28. Mind, Self and Society, The University of Chicago Press, Chicago, Ill., 1966, 2010 Giunti Editore S.p.A. (Titolo originale).

Nel suo libro, Mead espone come l'essere umano abbia iniziato a considerare il gioco come un “autostimolazione” per apprendere gli spazi sociali. Questo fenomeno si riscontra anche nei videogiochi, poiché interpretiamo personaggi che compiono determinate azioni. Potrei osare affermare che questo aspetto non è dissimile dal punto di vista evolutivo dell'uomo. Come dimostrato nel libro *Cos'è la socializzazione*, l'evoluzione umana non è guidata esclusivamente dall'istinto, ma deriva anche dalla capacità di sviluppare il linguaggio.

“Si rilevava in precedenza come, dato il limitato corredo istintuale della specie umana, per esser membri attivi di una società se ne debbano apprendere i modelli di comportamento; cristallizzate in tali modelli vi sono sia le regole relative all'uso degli oggetti materiali che le modalità (pratiche e morali) grazie a cui relazionarsi agli altri. Si tratta di *saperi* che danno forma alla *cultura di senso comune* di una società e che, in quanto tale, ne rispecchiano le esperienze collettive.”⁶⁴

Il gioco, in ultima analisi, può essere considerato una forma di “linguaggio”, un mezzo attraverso cui si costruiscono relazioni e si esplorano dinamiche sociali che di per sé, come aggiunge il libro “Che cos'è la socializzazione” fa sì che sia atta ad apprendere.

Conclusione

Nel contesto videoludico emergono numerosi preconcetti e falsi miti che ne influenzano la percezione. Abbiamo inizialmente esaminato le classificazioni *PEGI*, evidenziando come queste offrano uno strumento accessibile e gratuito, particolarmente utile per i genitori. Queste classificazioni, chiaramente visibili sulle copertine dei giochi, includono simboli e indicazioni sull'età consigliata, permettendo un'analisi immediata dell'adeguatezza del contenuto rispetto al pubblico di riferimento.

Inoltre, il tema della presunta "freneticità" dei videogiochi è stato affrontato mostrando che il panorama videoludico è estremamente variegato. Esistono certamente giochi dinamici e veloci, ma altrettanti titoli invitano alla riflessione, sia sulle azioni compiute in gioco sia sulle implicazioni nella vita reale. Questo dimostra che i videogiochi non sono uniformi nella loro struttura, ma offrono esperienze diversificate.

Un altro punto significativo riguarda i rischi percepiti dell'interazione online nei videogiochi. Abbiamo riscontrato che, grazie a sistemi di sicurezza automatizzati e alla presenza di moderatori, il contesto online è spesso più controllato e sicuro di quanto comunemente si

⁶⁴Maurizio Ghisleni, Roberto Moscati, *Che cos'è la socializzazione*, Carocci editore, Roma, Giugno 2024, p. 23.

creda. Questi sistemi garantiscono che le interazioni siano regolate da norme di comportamento, riducendo significativamente i rischi.

In relazione alla socializzazione, è emerso come i videogiochi possano essere un'opportunità per ridurre l'alienazione. Nel mondo contemporaneo, caratterizzato da lavori spesso solitari, utilizzare un videogioco come passatempo con amici a distanza non è diverso dal comunicare al telefono, ma offre l'aggiunta di un'attività condivisa, che può rafforzare i legami sociali. Analogamente, l'uso equilibrato dei videogiochi può arricchire culturalmente l'individuo, senza necessariamente portare a isolamento.

Infine, abbiamo esplorato il potenziale del videogioco nel contesto sociale, richiamando il pensiero di Mead sull'evoluzione comunicativa. I videogiochi possono rappresentare un ambiente evolutivo, dove la comunicazione e l'interazione sociale sono centrali, favorendo lo sviluppo di competenze relazionali e culturali.

Questo studio evidenzia come il medium videoludico possa essere uno strumento poliedrico, con implicazioni educative, sociali e culturali, sfatando pregiudizi e promuovendo un utilizzo consapevole e arricchente.

È importante sottolineare che il videogioco non è privo di criticità, anche se non è questa la sede per analizzarle in dettaglio. Un esempio significativo riguarda i videogiochi che includono la possibilità di effettuare acquisti *in-game*. In tali casi, un controllo genitoriale insufficiente potrebbe non impedire che un minore effettui transazioni, spesso senza piena consapevolezza delle implicazioni economiche. Tali acquisti possono riguardare contenuti puramente estetici, che non incidono sull'esperienza di gioco, ma in alcuni casi risultano determinanti per il progresso del giocatore, offrendo vantaggi significativi, per aumentare le possibilità di vittoria di una partita. Sebbene questa pratica non sia diffusa in tutti i videogiochi, è maggiormente presente nei titoli *multiplayer online*.

Capitolo IV

Dati di ricerca Videogiochi e Apprendimento

Introduzione

Nel mondo videoludico, le sperimentazioni sono sempre state una costante, e questo è ancora evidente oggi. Un esempio significativo è rappresentato da Hideo Kojima, noto per il suo approccio innovativo nel corso della sua carriera. Un caso emblematico è l'introduzione di *Metal Gear Solid*, che affronta tematiche complesse come il nucleare e la deterrenza, offrendo anche spunti informativi sul disarmo nucleare.

Nel mio progetto di ricerca, ho deciso di seguire un percorso di sperimentazione, raccogliendo una vasta gamma di dati in un periodo che va dalla fine di febbraio 2024 fino al 16 giugno 2024, ottenendo ben 1363 risposte da partecipanti italiani. I dati provenienti dall'estero sono stati raccolti dal 2 marzo 2024 fino al 20 giugno 2024, raggiungendo un totale di 1028 risposte. Ho inoltre collaborato con due scuole per una raccolta dati supplementare attraverso altri due file. Purtroppo, questa iniziativa non ha avuto il successo sperato a causa della mancanza di tempo, poiché letteralmente mancavano pochi giorni alla fine dell'anno scolastico. Rispettivamente la scuola I.P. Cesare Musatti ha raccolto 46 dati fra professori e studenti, mentre ancor meno l'istituto ITCS Maria Lazzari con solo 16 dati sempre fra professori e studenti.

La raccolta di dati quantitativi si è rivelata piuttosto semplice, mentre la raccolta di dati qualitativi, attraverso interviste, ha presentato alcune difficoltà; le trascrizioni delle interviste sono state laboriose e lunghe. Nel paragrafo successivo, inizierò a commentare e analizzare i vari dati raccolti per avvalorare la mia tesi. Inoltre, in questo capitolo metterò in evidenza alcuni giochi che potrebbero essere utilizzati efficacemente come strumenti didattici.

Ricordiamo che nella mia analisi intendo sottolineare il potere didattico di questo medium, spesso sottovalutato e considerato esclusivamente infantile o come perdita di tempo. Ho chiarito in precedenti capitoli che questa percezione è errata e spero che questa ricerca contribuisca a far riflettere su questo argomento e susciti interesse in chi la leggerà. non tutti i dati raccolti saranno analizzati, questo per contenere la lunghezza della manoscritto.

Ho inserito tutti i dati che ho ritenuto essenziali per la tesi. Per ulteriori dettagli, è possibile consultare i dati completi online o riportati nell'Allegato A.

Provenienza dei dati quantitativi

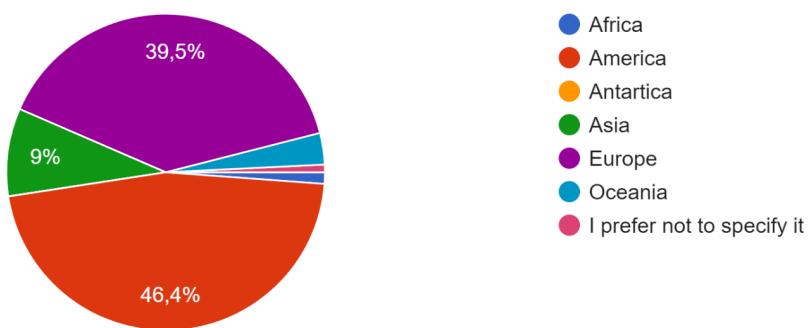
I questionari, sia nazionali che internazionali, sono stati diffusi tramite vari social media, tra cui *Facebook*, *Whatsapp*, *Telegram*, *Reddit* e *Twitter* (ora denominato *X*). Tuttavia, non sono disponibili le percentuali precise di risposte provenienti da ciascuna piattaforma. Inoltre, per quanto riguarda i questionari distribuiti in collaborazione con le due scuole, non sono noti i metodi di distribuzione utilizzati.

Tracciabilità dei Dati Quantitativi a Livello Continentale: Questionario Internazionale

La maggior parte dei dati raccolti proviene dall'Italia (58.10%), tuttavia, avendo condotto anche un questionario internazionale (41,90%) , ho tracciato, di quest'ultimo, anche la provenienza dei partecipanti inserendo una domanda specifica. Per semplificare l'analisi, ho deciso di raggruppare le risposte in macro categorie, utilizzando i continenti invece delle singole nazioni.

Which continent are you from?

1.026 risposte



America 476 (46.4%), europa 405 (39.5%), Asia 92 (9%), Oceania 33 (3.2%), Africa 12 (1.2%), Preferisco non specificare 8 (0.8%) Antartica 0 (0%).

Il questionario non prevedeva una risposta obbligatoria per questa domanda; pertanto, un partecipante ha omesso di rispondere, portando il totale a 1026.

La provenienza maggiore deriva dal continente americano successivamente quello europeo e infine quello asiatico, con un inaspettato 3.2% proveniente dall'Oceania. il resto rimane marginale.

Analisi del Genere e Generazioni

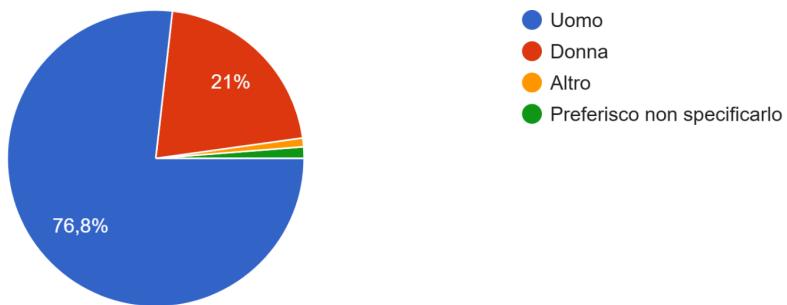
Da qui in avanti, presenterò i grafici dei dati raccolti. Ricordo che ho condotto quattro questionari, e le sequenze saranno sempre le seguenti:

1. Questionario nazionale italiano (1.362 risposte)
2. Questionario internazionale (1.027 risposte)
3. Questionario dell'I.P. Cesare Musatti (46 risposte)
4. Questionario dell'ITCS Maria Lazzari (16 risposte)

Per garantire inclusività, ho deciso di includere l'opzione "altro" nella scelta del genere. La scelta di utilizzare le generazioni invece di fasce d'età è stata fatta per semplificare l'analisi. Tuttavia, nel questionario nazionale c'è stato un piccolo errore: quattro risposte relative all'età non sono veritiere a causa di un bug nel sistema dovuto a un mio errore di digitazione nella sezione generazionale. Nonostante questo, posso affermare che questi quattro voti, rappresentando un errore dello 0,29% (Solo questionario nazionale italiano), non influenzano significativamente il campione totale di 1.362 risposte. L'errore riguarda solo la categorizzazione generazionale, mentre il resto dei dati non ha subito alterazioni. Gli errori presenti sono nelle categorie Generazione Z (1995-2010) e Millennials (1980-1994) del primo questionario. Inoltre, i due questionari realizzati in collaborazione con gli istituti I.P. Cesare Musatti e ITCS Maria Lazzari contengono alcune domande differenti. Pertanto, in questi casi, tali domande saranno escluse dal confronto generale.

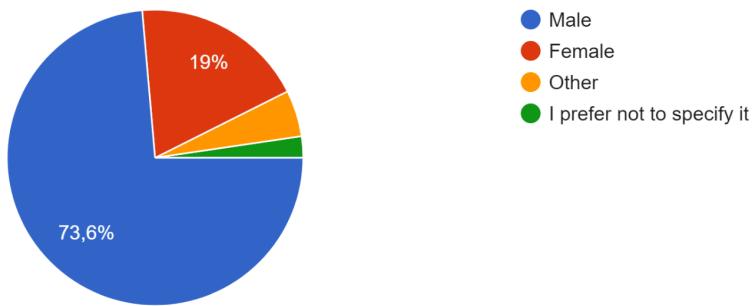
Dati quantitativi: Genere

Genere
1.362 risposte



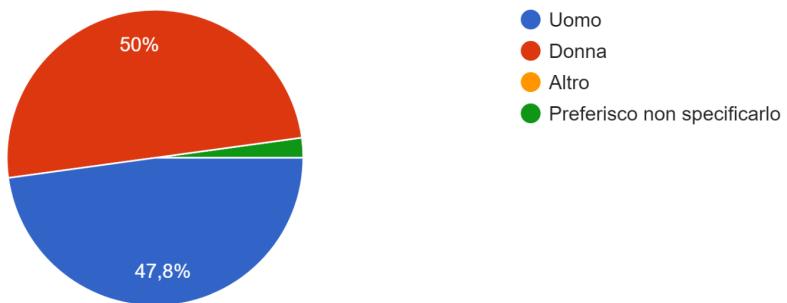
Uomo 1046 (76,8%), Donna 286 (21%), Altro 13 (1%), Preferisco non specificare 17 (1.2).

Gender
1.027 risposte



Uomo 756 (73,6%), Donna 195 (19%), Altro 52 (5.1%), Preferisco non specificare 24 (2.3%).

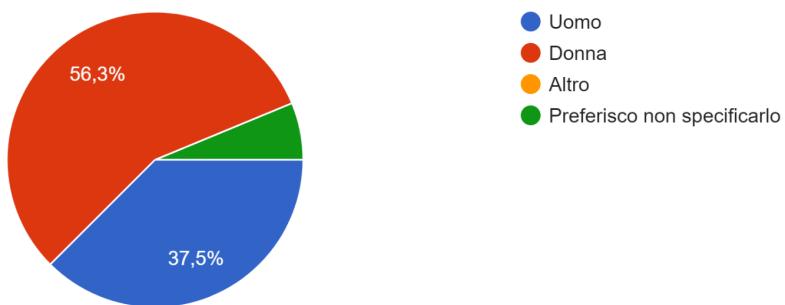
Genere
46 risposte



Uomo 22 (47.8%), Donna 23 (50%), Altro 0 (0%), Preferisco non specificare 24 (2.2%).

Genere

16 risposte



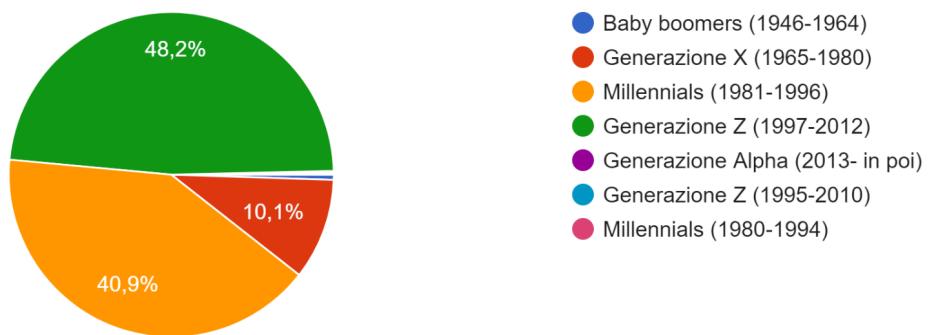
Uomo 6 (37,5%), Donna 9 (56,3%), Altro 0 (0%), Preferisco non specificare 24 (6.3%).

In quasi tutti i settori, il campione analizzato è prevalentemente maschile, mentre il campione femminile rimane comunque rilevante. Il campione "altro" e "preferisco non specificare" rimane marginale, con un leggero aumento nel questionario internazionale raggiungendo il 5.1%.

Dati quantitativi: Generazioni

Età

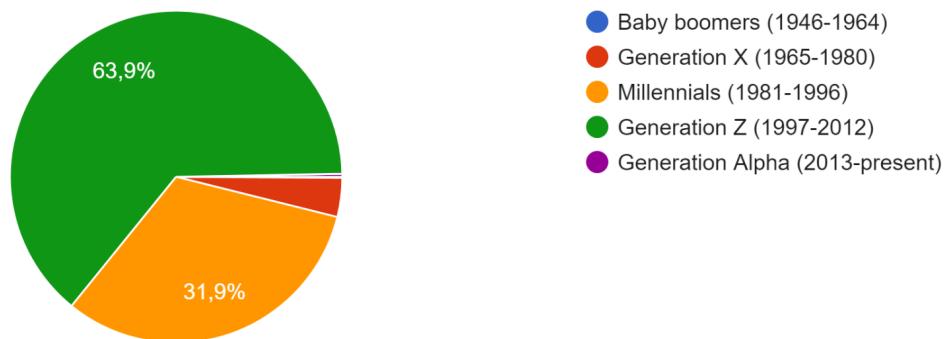
1.362 risposte



Generazione Z 656 (48.2%), Millennials 557 (40.9%), Generazione X 137 (10.1%), Baby Boomer 7 (0.5%), Generazione Alpha 1 (0.0734%), Errore di duplicazione su 4 persone su 1362: Generazione Z 2 (0.1468%), Millennials 2 (0.1468%) Errore totale 0.29%.

Age

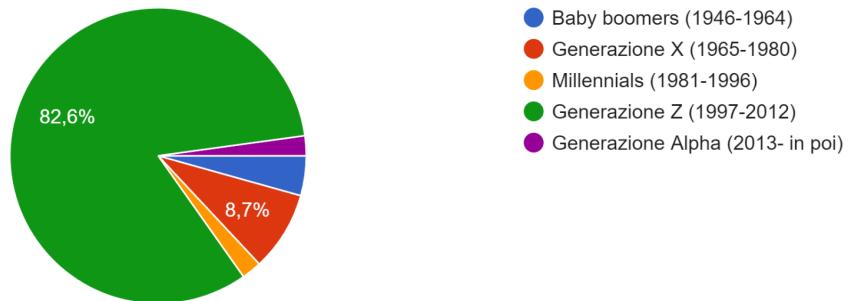
1.027 risposte



Generazione Z 656 (63.9%), Millennials 328 (31.9%), Generazione X 39 (3.8%),
Generazione Alpha 3 (0.3%), Baby Boomer 1 (0,0974%).

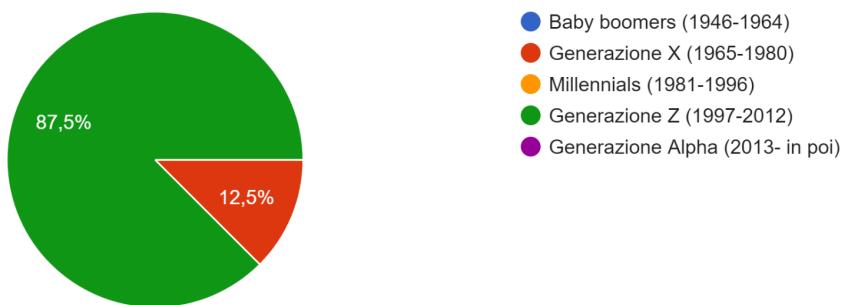
Età

46 risposte



Generazione Z 38 (82.6%), Generazione X 4 (8.7%), Baby Boomer 2 (4.3%), Millennials 1
(2.2 %) Generazione Alpha 1 (2.2%).

Età
16 risposte



Generazione Z 14 (87,5%), Generazione X 2 (12,5%).

Il campione analizzato è prevalentemente composto dalla Generazione Z, seguita dai Millennials e dalla Generazione X. Le categorie dei Baby Boomer e della Generazione Alpha risultano marginali.

È opportuno focalizzare l'attenzione sulla Generazione X, in quanto, rispetto al campione internazionale, essa rappresenta il 10,1% in Italia contro solo il 3,8% a livello internazionale. Questo dato, sebbene possa sembrare di scarso rilievo, riflette l'età media della popolazione italiana, che risulta essere leggermente superiore rispetto a quella internazionale. Analogamente, i dati relativi ai Millennials sono estremamente significativi: in Italia, essi costituiscono il 40,8% del campione, mentre a livello internazionale rappresentano il 31,9%. Tale differenza non sorprende, considerando il declino demografico

"Dal 2015, dice l'Istituto di statistica, il nostro Paese è entrato in una fase di declino demografico. Al primo gennaio 2018 si stima che la popolazione ammonti a 60,5 milioni di residenti, con un'incidenza della popolazione straniera dell'8,4% (5,6 milioni). La popolazione totale diminuisce per il terzo anno di fila di quasi 100mila persone rispetto all'anno precedente. Contemporaneamente, si accentua l'invecchiamento della popolazione, nonostante la presenza degli stranieri, che hanno un'età media più bassa degli italiani e una fecondità più elevata."⁶⁵.

Questa tendenza demografica è evidente anche in un campione ridotto come quello del presente questionario.

⁶⁵ Istat, L'Italia è il secondo Paese più vecchio al mondo, *Sky TG24*, consultato il 20/08/2024, URL: <https://tg24.sky.it/cronaca/2018/05/16/istat-italia-paese-vecchio>.

Commento

Partiamo dalla somma dei quattro questionari.

Genere

1. Uomo: 1830 (73.30%)
2. Donna: 513 (20.54%)
3. Preferisco non specificare: 89 (3.56%)
4. Altro: 65 (2.60%)

Generazioni

1. Generazione Z: 1364 (55.75%)
2. Millennials: 886 (36.21%)
3. Generazione X: 182 (7.44%)
4. Baby Boomer: 10 (0.41%)
5. Generazione Alpha: 5 (0.20%)

Nel campione analizzato, la maggioranza delle persone è composta da uomini, che rappresentano il 73,30%, mentre il 20,54% è costituito da donne. Questa discrepanza può suggerire che il questionario sia stato più appetibile per il sesso maschile.

Per quanto riguarda la distribuzione generazionale, vi è un equilibrio maggiore tra la Generazione Z e i Millennials, con il 55,75% appartenente alla Generazione Z e il 36,21% ai Millennials. Questo divario è significativamente meno marcato rispetto a quello di genere.

Questi dati preliminari forniscono una panoramica su chi ha partecipato al questionario e saranno utili per ulteriori analisi future.

Analisi Relazione tra Grado di Istruzione, Tempo Medio Trascorso sui Videogiochi e Preferenze di Stile di Gioco

L'analisi si propone di confrontare tre variabili chiave: il grado di istruzione, il tempo medio trascorso a giocare ai videogiochi ogni giorno e lo stile di videogioco preferito. Per quanto riguarda quest'ultimo, si è deciso di suddividere il panorama videoludico in cinque macro categorie. Questa scelta è stata fatta per semplificare l'analisi e rendere i dati più gestibili, data la complessità e la vastità delle categorie di videogiochi esistenti.

Le cinque macro categorie identificate sono:

1. *Single Player*: Giochi focalizzati principalmente sulla narrativa e sull'esperienza di gioco individuale.
2. *Multiplayer Online*: Giochi caratterizzati da un'azione immediata, a volte privi di una trama complessa, ma orientati all'interazione con altri giocatori in rete.
3. Entrambi: giocatori che non hanno preferenze fra *single player* che di *multiplayer*.
4. Altro: Giochi che non rientrano nelle categorie sopra descritte, ma che rappresentano nicchie specifiche o generi ibridi.
5. Nessuno: Persone che non fanno uso dei videogiochi.

Questa suddivisione permette di catturare l'essenza delle preferenze videoludiche dei partecipanti senza entrare nel dettaglio delle numerose sottocategorie che caratterizzano il mondo del *gaming*. Tale approccio consente di mantenere un equilibrio tra dettaglio analitico e chiarezza espositiva.

L'analisi incrociata di queste tre variabili consentirà di evidenziare eventuali correlazioni tra il grado di istruzione e il tempo dedicato ai videogiochi, nonché tra questi fattori e le preferenze di stile di gioco.

Nell'analisi del tempo dedicato all'uso dei media videoludici, il quantitativo considerato si riferisce al tempo giornaliero. Pertanto, per garantire maggiore scorrevolezza nel testo, ho deciso di omettere la specificazione "al giorno" in ogni descrizione dei grafici.

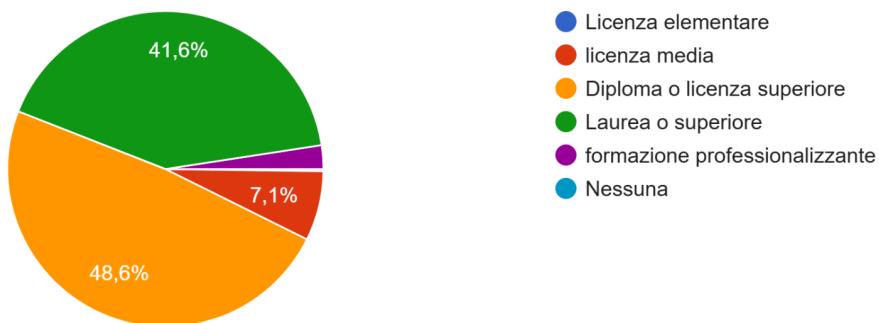
Per quanto riguarda l'analisi del grado di istruzione, non si prevedono difficoltà significative per i due questionari principali. Tuttavia, sarà necessario considerare anche i dati raccolti in collaborazione con le due scuole. In questo contesto, si presuppone che i docenti abbiano un

titolo di laurea o un grado di istruzione superiore, mentre gli studenti sono in possesso del diploma di scuola media. I dati relativi ad altre categorie di istruzione all'interno delle scuole, che non rientrano in queste due categorie specifiche, saranno trattati come errori di calcolo, poiché risulta difficile determinare con precisione la variabile di istruzione.

Dati quantitativi: Grado di istruzione

Grado di istruzione

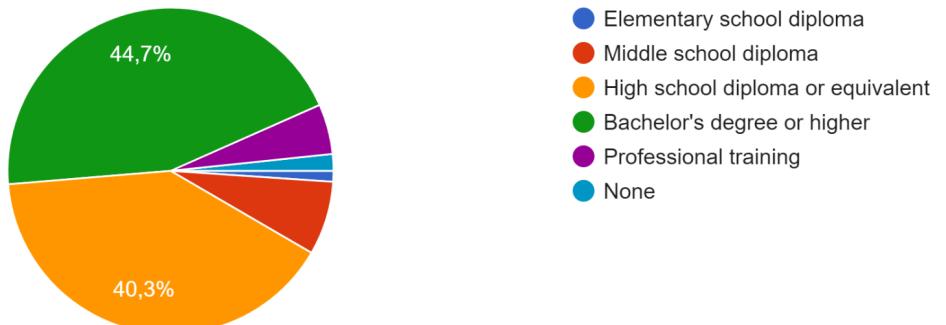
1.362 risposte



Diploma o licenza superiore 662 (48.6%), Laurea o Superiore 567 (41.6%), licenza media 97 (7.1%), formazione professionalizzante 33 (2.4%), licenza elementare 3 (0,22%).

Education degree

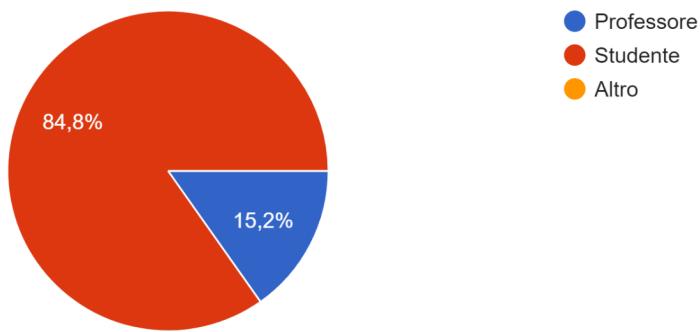
1.027 risposte



Laurea o Superiore 459 (44.7%), Diploma o licenza superiore 414 (40.3%), licenza media 75 (7.3%), formazione professionalizzante 51(5%), Nessuna 17 (1.7%), licenza elementare 11 (1.1%).

Ruolo al interno della scuola

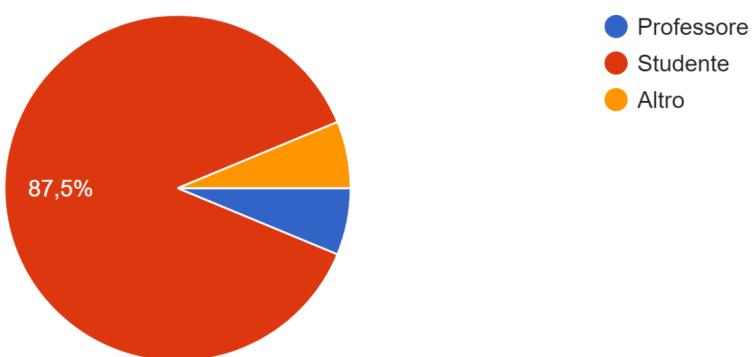
46 risposte



licenza media 39 (84.8%) , Diploma o licenza superiore 7 (15.2%).

Ruolo al interno della scuola

16 risposte



licenza media 14 (87.5%) , Diploma o licenza superiore 1 (6.3%) Errore di calcolo 1 (6.3%).

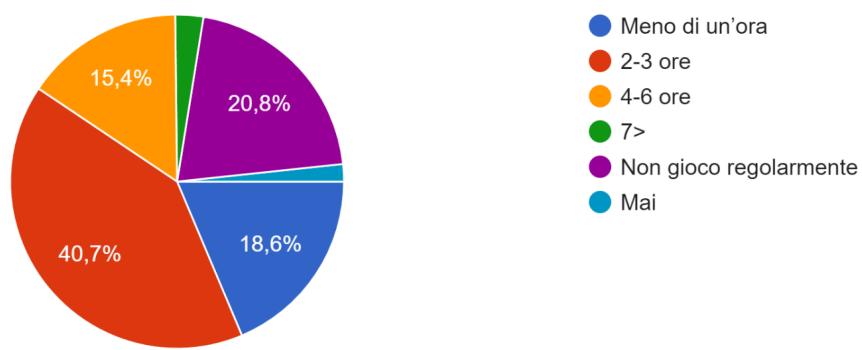
La combinazione dei dati rivela una chiara predominanza delle categorie di istruzione più elevate. In particolare, i totali per le categorie "Diploma o Licenza Superiore" e "Laurea o Superiore" indicano una popolazione con un alto livello di istruzione. Le categorie con minore frequenza, quali "Licenza Elementare" e "Nessuna Istruzione", suggeriscono che la maggior parte degli individui possiede un grado di istruzione medio-alto.

Sebbene in misura relativamente ridotta, il dato relativo alla categoria "Nessuna Istruzione" a livello internazionale. Solo l'1,7% dei dati trattati non ha alcun tipo di formazione scolastica o equivalente. Un'analisi incrociata tra provenienza e grado di istruzione di questi individui rivela che 8 provengono dal continente americano, 7 dal continente europeo, mentre 2 persone hanno scelto di non specificare il continente di provenienza.

Dati quantitativi: tempo di gioco medio

Quanto tempo trascorri in media giocando ai videogiochi ogni giorno?

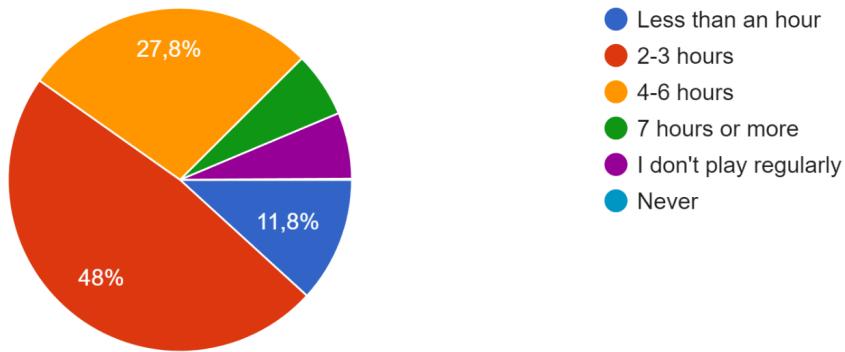
1.362 risposte



Due o Tre ore di gioco al giorno 555 (40.7%), Non gioco regolarmente 283 (20.8%), Meno di un'ora 254 (18.6%), Quattro - sei ore 210 (15.4%), Sette ore o più 37 (2.7%), Mai 23 (1.7%).

On average, how much time do you spend playing video games per day ?

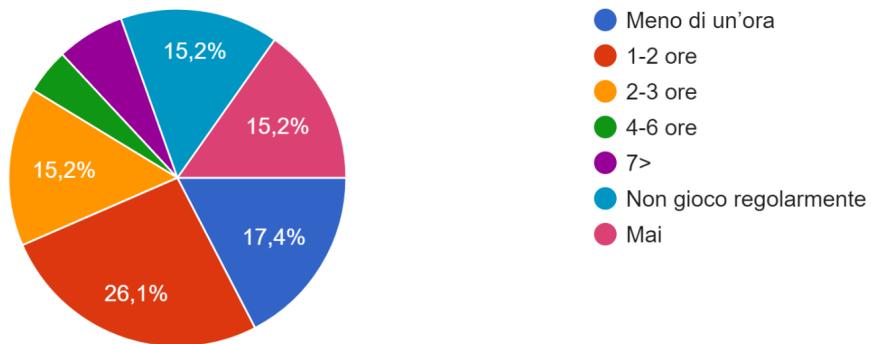
1.027 risposte



Due o Tre ore 493 (48%), Quattro - sei ore 285 (27.8%), Meno di un'ora 121 (11.8%), Non gioco regolarmente 64 (6.2%), Sette ore o più 63 (6.1%), Mai 1 (0.10%).

Quanto tempo trascorri in media giocando ai videogiochi ogni giorno?

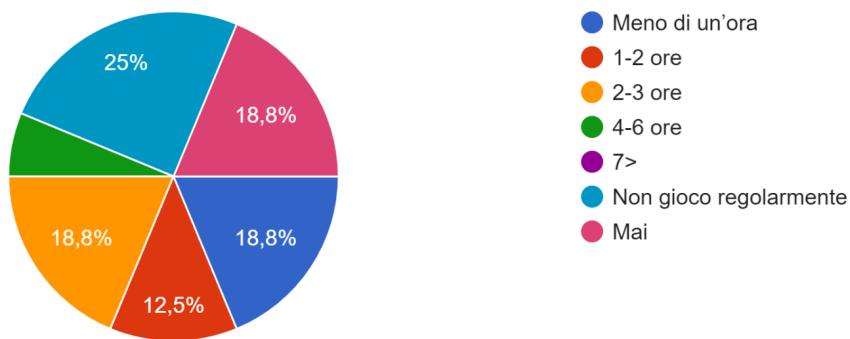
46 risposte



Una o due ore al giorno 12 (26.1%), Meno di un'ora 8 (17.4%), Due o tre ore 7 (15.2%), Non gioco regolarmente 7 (15.2%), Mai 7 (15.2%), Sette o più 3 (6.5), Quattro -Sei ore 2 (4.3%).

Quanto tempo trascorri in media giocando ai videogiochi ogni giorno?

16 risposte



Non gioco regolarmente 4 (25%), Due o tre ore 3 (18.8%), Meno di un'ora 3 (18.8%), Mai 3 (18.8%), Una o due ore 2 (12.5%), Quattro -Sei ore 2 (6.3%).

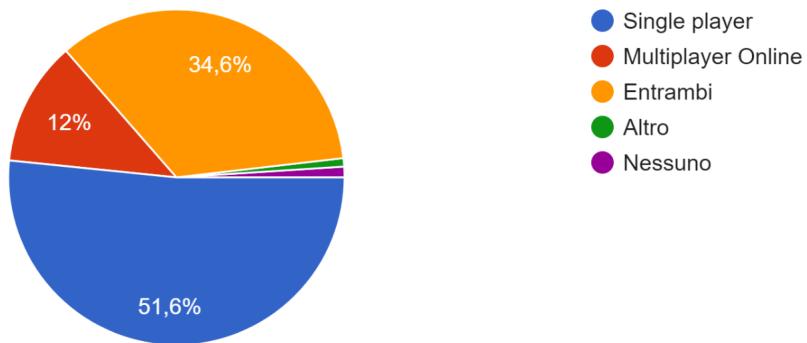
I dati quantitativi evidenziano una significativa variazione nel tempo dedicato ai videogiochi dai partecipanti. La maggior parte trascorre in media due o tre ore al giorno a giocare, rappresentando una fetta consistente dei rispondenti, seguita da coloro che giocano quattro-sei ore. È interessante che una percentuale più piccola gioca per sette ore o più, mentre una minoranza significativa non gioca regolarmente o afferma di non giocare affatto.

La tendenza internazionale mostra un aumento della durata del tempo dedicato ai videogiochi, con il 48% che gioca due o tre ore al giorno e il 27,8% che gioca quattro-sei ore, evidenziando un impegno mediamente maggiore rispetto ai dati italiani.

Dati quantitativi: Preferenze dello stile di gioco

Quale stile di videogioco preferisci di più?

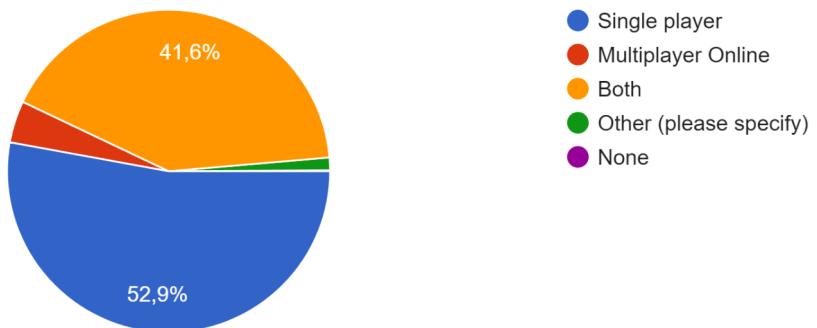
1.362 risposte



Single player 703 (51%), *Entrambi* 471 (34.6%), *Multiplayer online* 163 (12%), *Nessuno* 14 (1%),
Altro 11 (0.8%).

What style of video game do you prefer?

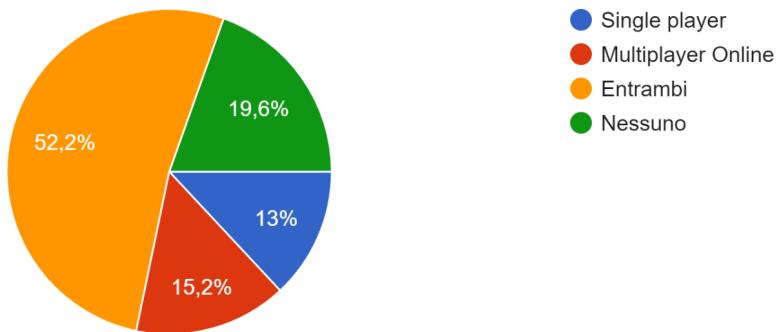
1.027 risposte



Single player 545 (52.9%), *Entrambi* 427 (41.6%), *Multiplayer online* 43 (4.2%), *Altro* 11 (0.8%), *Nessuno* 1 (0.10%).

Quale stile di videogioco preferisci di più?

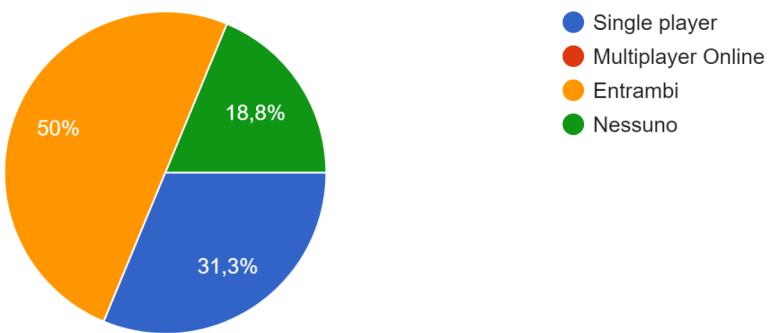
46 risposte



Entrambi 24 (52.2%), Nessuno 9 (19.6%), Multiplayer online 7 (15.2%) ,Single player 6 (13%).

Quale stile di videogioco preferisci di più?

16 risposte



Entrambi 8 (50%), Nessuno 3 (18.8%), Single player 5 (31.3%).

A livello nazionale italiano, il *Single player* è lo stile più popolare, con il 51% dei partecipanti che lo preferiscono, seguito da Entrambi con il 34,6%. Questa preferenza è riflessa anche a livello internazionale, dove il "*Single player*" raggiunge il 52,9%, mentre la combinazione "Entrambi" è leggermente più alta rispetto all'Italia (41,6%).

La modalità "*Multiplayer online*" è meno popolare in entrambi i contesti, con il 12% in Italia e solo il 4,2% a livello internazionale.

Mentre nel sondaggio nelle due scuole vediamo una preferenza più eterogeneo.

Commento

L'obiettivo di questo studio è analizzare il rapporto tra il grado di istruzione, il tempo dedicato ai videogiochi e le preferenze di stile di gioco. Per iniziare, consideriamo la distribuzione dei gradi di istruzione tra i partecipanti dei questionari:

1. Diploma o Licenza Superiore: 1084 (44.2%)
2. Laurea o Superiore: 1026 (41.9%)
3. Licenza Media: 225 (9.2%)
4. Formazione Professionalizzante: 84 (3.4%)
5. Nessuna: 17 (0.7%)
6. Licenza Elementare: 14 (0.6%)
7. Errore di Calcolo: 1 (0.04%)

I dati mostrano una predominanza di partecipanti con un elevato livello di istruzione, con una concentrazione significativa di diplomati e laureati. Questo è particolarmente interessante se confrontato con i dati sul tempo medio dedicato ai videogiochi:

1. Due o Tre Ore di Gioco al Giorno: 1058 (43.2)
2. Quattro - Sei Ore: 499 (20.4)
3. Non Gioco Regolarmente: 358 (14.6)
4. Meno di un'Ora: 386 (15.7)
5. Sette Ore o Più: 103 (4.2)
6. Mai: 34 (1.4)
7. Una o Due Ore al Giorno: 14 (0.6)

I risultati suggeriscono che non esiste una correlazione negativa evidente tra l'uso dei videogiochi e il livello di istruzione. In altre parole, le persone con un alto livello di istruzione sembrano dedicare tempo ai videogiochi senza che ciò comprometta

negativamente le loro conquiste accademiche. Inoltre, i dati successivi evidenziano un altro aspetto interessante

1. Single Player: 1259 (51.4)
2. Entrambi: 930 (37.9)
3. Multiplayer Online: 213 (8.7)
4. Nessuno: 27 (1.1)
5. Altro: 22 (0.9)

I dati indicano una chiara preferenza per i giochi *single player*. Come già indicato in precedenza, i videogiochi *single player* sono complessi dal punto di vista della trama e non devono essere considerati semplici passatempi. Essi offrono un arricchimento culturale e artistico. Ho precedentemente citato titoli come *Alan Wake 2* e *Metal Gear Solid*, entrambi riconosciuti per la loro profondità narrativa e la progettazione artistica. Altri giochi rilevanti sono *The Invincible (Starward Industries, 6 novembre 2023)* è tratto dall'omonimo romanzo di Stanisław Lem e presenta un'interpretazione della sua opera di *retro hard sci-fi* in un ambiente 3D esplorabile in modo diretto con una storia inedita avente tutti i caratteri interessanti della sua opera originale. come non citare anche titoli come *Papers, Please (3909, 8 agosto 2013)*, che affronta tematiche di estremismo politico attraverso il ruolo di un ispettore di frontiera, e *This War of Mine (11 bit studios, 14 novembre 2014)* rappresenta gli orrori della guerra dal punto di vista dei civili, ispirandosi all'assedio di Sarajevo. Quest'ultimo ricrea situazioni emblematiche di quel conflitto, come il "viale dei cecchini", una delle aree più iconiche dell'assedio, dove i civili temevano di uscire di casa a causa della costante minaccia dei cecchini. Durante l'assedio, “Anche le montagne che circondano la città sono state utilizzate per postazioni di tiro, fornendo una distanza di sicurezza e una buona visuale della città e del traffico urbano. Anche se la città era sotto costante assedio serbo, la popolazione doveva usare spesso la via di comunicazione, rischiando quindi la vita quotidianamente⁶⁶.”

⁶⁶Viale dei cecchini, *Wikipedia*, L'enciclopedia libera, URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Assedio_di_Sarajevo (consultato il 20/08/2024).

Considerando i dati relativi al tempo di utilizzo del media, emerge che il 44.2% dei giocatori con un Diploma o Licenza Superiore e il 41.9% di coloro che possiedono una Laurea o un titolo superiore dedicano in media due o tre ore al giorno al gioco, con il 20.4% che gioca da quattro a sei ore giornaliere. La preferenza per i giochi *single player* è evidente, con il 51.4% dei giocatori che li preferisce, mentre il 37.9% gioca a entrambi i tipi di giochi. Questi dati indicano chiaramente che i videogiochi *single player* sono apprezzati anche da una fascia di pubblico maturo e, oserei dire, non sembrano influire negativamente sul rendimento scolastico o accademico.

Analisi fra Videogiochi, Arte, Media e Esport

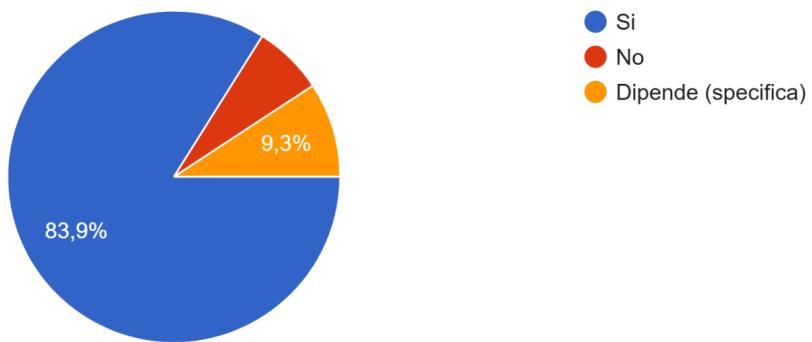
Nel discorso precedente si è evidenziato come alcuni videogiochi affrontino tematiche di rilevanza sociale e culturale. Per approfondire il dibattito sul riconoscimento dei videogiochi come forma d'arte, nel questionario è stata inclusa una domanda specifica. Oltre alle risposte affermative e negative, è stata prevista l'opzione neutra “dipende”, per favorire una maggiore libertà di espressione. I dati raccolti saranno confrontati con altre sezioni del questionario relative al confronto con i media tradizionali e i videogiochi, analizzando anche la percezione degli intervistati sugli *eSport*, “a multiplayer video game used as the basis for an organized competition,”⁶⁷ con particolare attenzione alla dimensione professionale.

⁶⁷ Esport, *Merriam Webster*, Dizionario online, URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/esport> (consultato il 20/11/2024).

Dati quantitativi: Esplorazione delle Opinioni su Videogiochi e Arte

Credi che i videogiochi siano una forma d'arte?

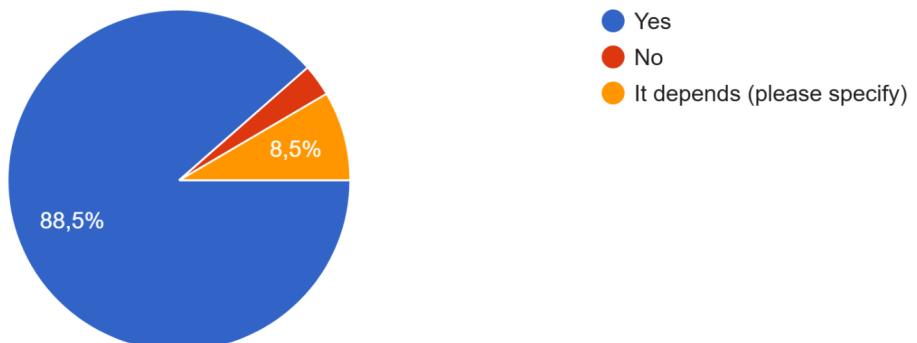
1.362 risposte



Si 1143 (83.9%), Dipende 126 (9.3%), No 93 (6.8%).

Do you believe video games are a form of art?

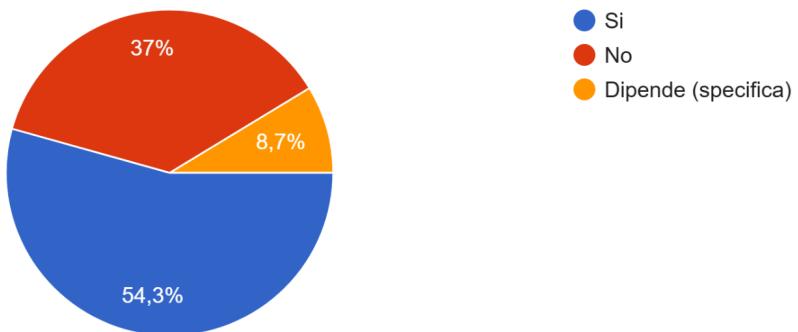
1.027 risposte



Si 909 (88.5%), Dipende 87 (8.5%), No 31 (3.8%).

Credi che i videogiochi siano una forma d'arte?

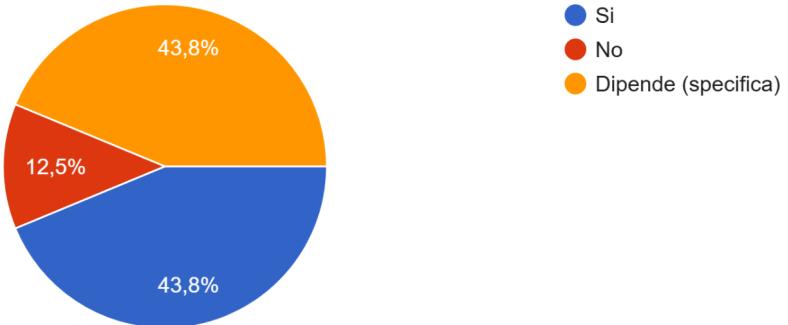
46 risposte



Si 25 (54.3%), No 17 (37%), Dipende 4 (8.7%).

Credi che i videogiochi siano una forma d'arte?

16 risposte



Si 7 (43.8%), Dipende 7 (43.8%), No 2 (12.5%).

A livello nazionale italiano, la maggioranza dei partecipanti (83.9%) considera i videogiochi una forma d'arte, e a livello internazionale la percentuale di risposte affermative è persino

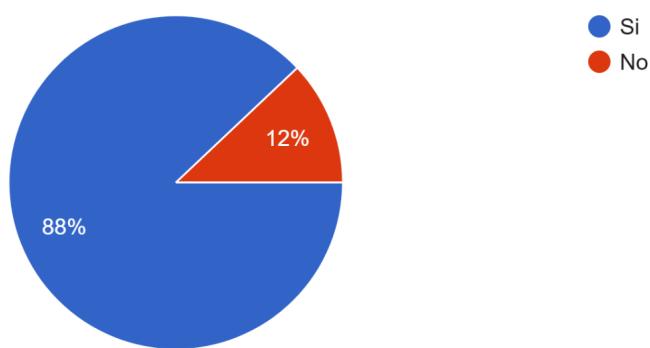
maggiori, raggiungendo l'88.5%. Tuttavia, i risultati ottenuti nelle due scuole superiori, I.P. Cesare Musatti e ITCS Maria Lazzari, mostrano una maggiore diversità di opinioni. Al Musatti, il 54.3% risponde "Sì", mentre il 37% si dichiara contrario, suggerendo una percezione più divisa. Al Lazzari, invece, le risposte sono bilanciate tra "Sì" e "Dipende" (43.8% ciascuna), evidenziando una visione più incerta.

La risposta "Dipende" richiedeva ulteriori specifiche. Nel contesto nazionale italiano, solo 112 delle 126 persone che hanno scelto questa opzione hanno fornito ulteriori dettagli. Analizzando tutte le risposte, si può concludere che ritengono solo alcuni videogiochi come forma d'arte. Analogamente, nel questionario internazionale, tra le 87 persone che hanno risposto "Dipende", 90 hanno voluto specificare, dichiarando anche loro che solo alcuni videogiochi possono essere considerati artistici. Questa tendenza si riscontra anche negli altri due questionari

Dati quantitativi: videogiochi confronto altri media

Secondo te, è possibile paragonare l'importanza narrativa di un videogioco a quella di media più tradizionali come libri, film o prodotti di animazione?

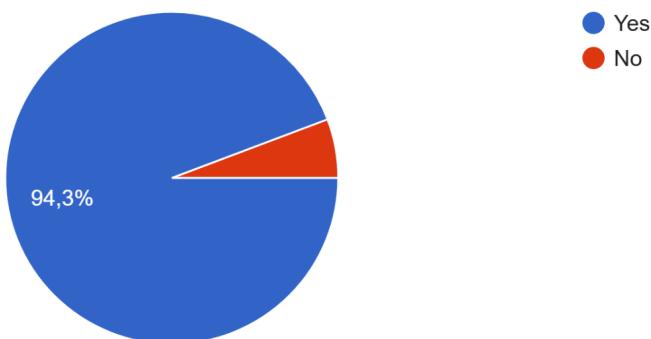
1.362 risposte



Si 1198 (88%), No 164 (12%).

In your opinion, is it possible to compare the narrative importance of a video game to that of more traditional media such as books, films, or animation products?

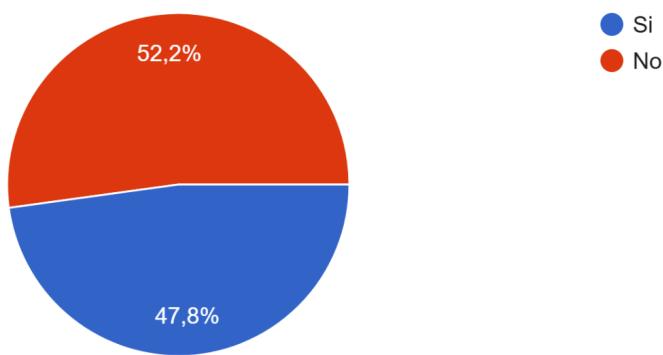
1.027 risposte



Si 968 (94.3%), No 59 (5.7%).

Secondo te, è possibile paragonare l'importanza narrativa di un videogioco a quella di media più tradizionali come libri, film o prodotti di animazione?

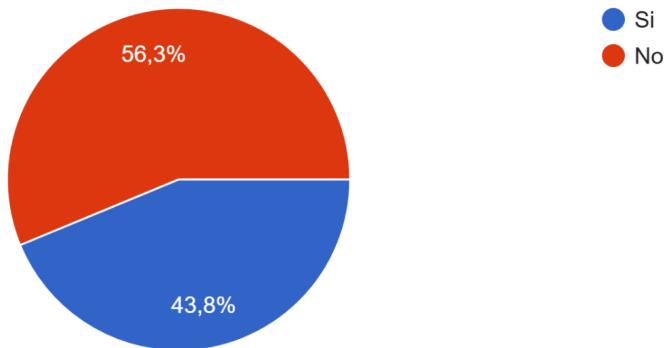
46 risposte



No 24 (52.2%), Si 22 (47.8).

Secondo te, è possibile paragonare l'importanza narrativa di un videogioco a quella di media più tradizionali come libri, film o prodotti di animazione?

16 risposte



No 9 (56.3%), Si 7 (43.8%).

I risultati mostrano una netta prevalenza di risposte positive nel questionario nazionale (88%) e internazionale (94,3%), indicando un forte consenso sull'equiparazione dell'importanza narrativa dei videogiochi ai media tradizionali. Tuttavia, nei due istituti scolastici, l'opinione appare ribaltata, con una maggioranza che non riconosce questa equivalenza (I.P. Cesare Musatti: 52,2% "No"; ITCS Maria Lazzari: 56,3% "No").

Questo contrasto potrebbe riflettere differenze di età o banalmente il contesto culturale.

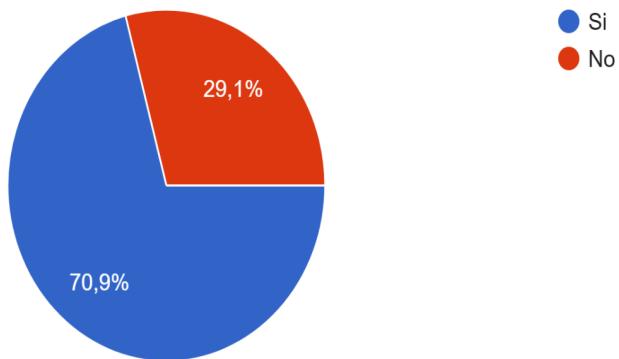
Dati quantitativi: ESport come professione

Ho posto ai rispondenti una domanda relativa alla percezione del *progaming* come possibile professione. Il termine "*eSport*" si riferisce ai videogiochi o ai giocatori che li utilizzano a un livello nettamente superiore alla media, tanto da poter essere paragonati a una sorta di "atleti". Tale domanda non mirava a esplorare l'aspetto sportivo del fenomeno, né a chiedere se gli *eSport* possano essere considerati uno sport in senso stretto. L'obiettivo era piuttosto indagare se il *progaming* possa essere percepito come una professione vera e propria. Personalmente, avendo avuto l'opportunità di osservare da vicino questo fenomeno, ho trovato interessante

analizzare come venga percepito dall'opinione pubblica. In questo caso non ho posto tale domanda alle due scuole.

Pensi che gli Esport (Sport elettronici) possano essere considerati una pratica professionale (ad esempio, league of legends, counter-strike, street fighter, StarCraft, Assetto corsa) ?

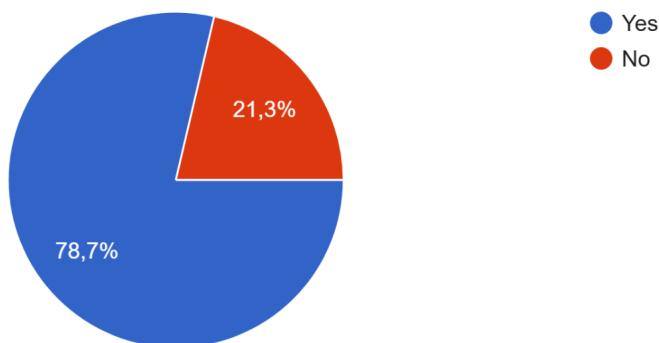
1.362 risposte



Si 965 (70.9%), No 397 (29.1%).

Do you think Esports (electronic sports) can be considered a professional practice (for example, League of legends, Counter-strike, Street fighter, StarCraft, Assetto Corsa)?

1.027 risposte



Si 808 (78.7%), No 219 (21.3%).

I risultati evidenziano un ampio consenso sull'idea che gli *eSport* possano essere considerati una pratica professionale, con percentuali significative sia a livello nazionale italiano (70%) sia internazionale (78,7%). Questo suggerisce che l'accettazione del *progaming* come professione è una tendenza globale, sebbene il dato internazionale mostri un consenso leggermente superiore rispetto al contesto italiano.

La differenza tra le due potrebbe essere attribuita a fattori culturali o al diverso grado di sviluppo e popolarità degli *eSport* nei vari paesi. A livello internazionale, la professione di *pro-player* è spesso consolidata, supportata da *sponsor*, tornei di alto livello e riconoscimento pubblico, elementi che potrebbero aver contribuito alla percezione più favorevole. In Italia, nonostante il crescente interesse verso gli *eSport*, è possibile che persistano preconcetti culturali o una minore familiarità con il fenomeno, il che potrebbe spiegare una percentuale inferiore di risposte positive.

Nel complesso, i dati indicano che il *progaming* sta acquisendo credibilità come carriera professionale, riflettendo l'espansione globale di questo settore e il suo crescente impatto economico e sociale.

Commento

Abbiamo analizzato tre categorie di domande che prendevano il senso comune dei rispondenti per valutare la loro idea su più questioni fra cui anche l'opinione artistica sul videogioco, infatti abbiamo visto come sia ben visto il videogioco come arte e anche molti artisti la reputano tale. Cito due mie interviste: tutte e due le persone interpellate sono artisti professionisti, ho posto la domanda in modo più neutro possibile. questa domanda è stata posta a tutti gli intervistati e posso dire che la maggior parte di loro sono quasi tutti d'accordo che il videogioco si reputi come arte, ho deciso di inserire degli artisti in quanto sono strettamente legati al mondo artistico.

Andrea Alfonsi:

“Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?”

Annamaria di Ruocco:

“Sono dell’idea che il videogioco in sé sia una forma d’arte, come lo è il cinema. Alla fine troviamo le stesse cose, dalla scrittura dei personaggi, allo studio della scenografia. Avendo avuto modo di lavorare a due piccoli giochi indie come artista, ho visto in prima persona quanto lavoro ci sia dietro, anche se in questo caso parliamo di progetti microscopici messi accanto a grandi nomi. Per me, personalmente, non esiste che giochi come *Dark Souls*, *Metal Gear*, *Assassin’s Creed* non siano considerati arte, non limitandosi al pensiero di “Eh sì è un bel gioco” ma andando a studiare da vicino quanta attenzione ci sia stata nel loro sviluppo, per farli diventare dei giochi iconici.”⁶⁸.

sempre sulla stessa domanda

Chantal Tosetto:

“I videogiochi sono dei media visuali con forte impatto emotivo, ciò che li avvicina al concetto di arte sono varie caratteristiche, come:

Estetica: I videogiochi spesso presentano una grande attenzione ai dettagli visivi e all’estetica. Gli ambienti di gioco, i personaggi e gli effetti visivi sono progettati con cura per creare mondi immersivi e coinvolgenti che possono essere apprezzati come opere d’arte visiva.

Storytelling: Molte volte, i videogiochi sono accompagnati da narrazioni complesse e coinvolgenti che si avvicinano al concetto di narrazione artistica. La trama, i personaggi e i dialoghi sono sviluppati con cura per trasmettere emozioni e trasportare il giocatore in mondi fantastici.

Libera espressione creativa: Come artista, ho la libertà di esprimere la mia creatività attraverso il design dei personaggi, degli ambienti e degli oggetti di gioco. Questa libertà permette di creare opere uniche e originali che riflettono la visione artistica e lo stile personale dell’artista.

In sintesi, i videogiochi condividono molte caratteristiche con le forme d’arte tradizionali e contemporanee. I offrono un’opportunità per gli artisti di creare opere d’arte che possono essere apprezzate da milioni di persone in tutto il mondo.”⁶⁹

Da queste interviste emerge chiaramente che l’idea del videogioco come espressione artistica è fortemente diffusa, tanto che viene confermata anche dai dati quantitativi.

⁶⁸Andrea Alfonsi, Videogiochi e apprendimento: tesi e interviste, Annamaria Di Ruocco, *Press Start.xyz*, URL: <https://press-start.xyz/videogiochi-e-apprendimento-tesi-intervista-annamaria-di-ruocco/> (consultato il 20/11/2024).

⁶⁹Andrea Alfonsi, Videogiochi e apprendimento: tesi e interviste, Chantal Tosetto, *Press Start.xyz*, URL: <https://press-start.xyz/tesi-videogiochi-e-apprendimento-interviste-chantal-tosetto/> (consultato il 20/11/2024).

Credi che i videogiochi siano una forma d'arte?

1. Sì: 2084 (85.1%)
2. Dipende: 224 (9.1%)
3. No: 143 (5.8%)

Si osserva una prevalenza delle risposte affermative (“Sì”). Inoltre, le risposte “Dipende” potrebbero essere incluse tra quelle positive, poiché la maggior parte dei rispondenti ha specificato che solo alcuni videogiochi, e non tutti, possano essere considerati forme d'arte. Le pochissime risposte negative sono veramente esigue risultando meno del 6% delle risposte totali.

Sul confronto tra la validità del *medium* videoludico e altri media tradizionali, i dati emersi sono particolarmente significativi. Si osserva infatti una netta maggioranza di risposte favorevoli che considera i videogiochi allo stesso livello degli altri media, contro una minoranza di risposte contrarie.

Secondo te, è possibile paragonare l'importanza narrativa di un videogioco a quella di media più tradizionali come libri, film o prodotti di animazione?

1. Sì: 2195 (89.6%)
2. No: 256 (10.4%)

Questi risultati suggeriscono che la maggior parte delle persone ormai riconosca la parità del *medium* videoludico rispetto agli altri. Potremmo affermare che si è ormai normalizzata una visione più equilibrata e inclusiva nei confronti di questo settore.

Un altro tema particolarmente interessante riguarda l'utilizzo dei videogiochi nell'ambito degli “*eSport*”. Come già evidenziato, i videogiochi stanno acquisendo lo stesso riconoscimento degli altri media tradizionali; inoltre, il fenomeno degli *eSport* esercita un'influenza significativa nel contesto sociale contemporaneo. Alcuni videogiocatori che eccellono nelle classifiche internazionali hanno l'opportunità di diventare una sorta di “atleti”. Sebbene non ci si addentri qui nell'analisi dei grandi eventi consolidati nel tempo, come i tornei di *League of Legends* (*Riot Games 27 ottobre 2009*), vale la pena sottolineare che tali competizioni riescono a riempire interi stadi con spettatori che assistono a partite in cui i

giocatori si sfidano a livello professionale. Questo non è poi così diverso dall'assistere a una partita di calcio, dove una squadra insegue un pallone sul campo.

Alla luce di questa realtà, è stata posta ai rispondenti una domanda specifica: se considerassero questa tipologia di giocatori professionisti come figure di una vera e propria professione.

Pensi che gli Esport (Sport elettronici) possano essere considerati una pratica professionale (ad esempio, league of legends, counter-strike, street fighter, StarCraft, Assetto corsa) ?

1. Si: 1773 (74.2%)
2. No: 616 (25.8%)

Voglio ricordare che la domanda non è stata posta agli studenti delle due scuole.

Analizzando i risultati ottenuti, emerge che il tema è considerato positivamente dalla maggioranza dei rispondenti, sebbene il 25,8% delle risposte negative rappresenti una percentuale significativa e meriti attenzione. La maggioranza si posiziona comunque a favore di questa prospettiva, con una interessante differenza tra il contesto internazionale e quello nazionale: i "Si" raggiungono il 78,7% (808 risposte) a livello internazionale, mentre in Italia scendono al 70,9%.

Desidero inserire qui una mia intervista a Bad Vices Games, un piccolo team composto da Cristian Gambadori ed Eleonora Vecchi, che affrontano questo argomento.

Andrea Alfonsi:

“Quali esperienze formative pensate che l’utente può acquisire all’interno del mondo dei videogiochi?”

Bad Vices Games:

“Crediamo che i videogiochi possano veramente essere un pozzo di conoscenza. Si può fare l’esempio degli e-sport, sparututto come Call of Duty o MOBA come League of Legends o ancora picchiaduro come Mortal Kombat, tutti giochi che presentano il multiplayer e che quindi permettono un confronto diretto e immediato con l’avversario e quindi anche sviluppo di sportività e lavoro di squadra. In poche parole: la sana competitività. Inoltre osservando una sfida in uno di questi giochi da parte di professionisti è proprio visibile la loro capacità di premeditare le mosse degli avversari, ma anche di come sono rapidi i loro riflessi.”

Questi dati suggeriscono che, sebbene ci sia una forte accettazione generale, persistono alcune perplessità, forse legate alla percezione culturale o alla conoscenza del fenomeno. È interessante che, proprio come per sport tradizionali come il calcio, il basket o la pallavolo, gli eSport richiedono un elevato livello di preparazione, dedizione e allenamento. Anche se non si volesse equipararli agli sport fisici, il confronto con discipline come gli scacchi sarebbe altrettanto appropriato, poiché entrambe implicano un notevole impegno mentale e strategico per eccellere a livello professionale.”⁷⁰

Queste domande erano poste più per vedere il tasso di apprezzamento del media videoludico e le opinioni generali.

I dati e le risposte delle interviste evidenziano un cambiamento significativo nella percezione dei videogiochi e degli eSport. Se un tempo considerati un’attività di nicchia e solo un divertimento, oggi i videogiochi sono sempre più visti come un mezzo culturale e una forma d’arte riconosciuta. L’inclusione degli eSport come professione è il passo successivo in questo processo di legittimazione, con la nascita di vere e proprie carriere legate al videogioco, che si consolidano ulteriormente con l’organizzazione di eventi internazionali e l’aumento degli spettatori e dei partecipanti.

Nonostante ciò, le resistenze culturali non sono del tutto superate. La differenza tra il riconoscimento internazionale e quello nazionale può riflettere una diversa comprensione del fenomeno, con l’Italia che potrebbe essere ancora in una fase di adattamento rispetto ad altre realtà globali. Ciò nonostante, i dati suggeriscono che la normalizzazione del videogioco come arte e professione stia diventando un processo inevitabile, che potrebbe presto essere accettato su larga scala.

⁷⁰ Andrea Alfonsi, Tesi sui videogiochi e l’apprendimento: interviste, Bad Vices Games, *Press Start.xyz*, URL: <https://press-start.xyz/tesi-videogiochi-e-apprendimento-interviste-bad-vices-games/> (consultato il 20/11/2024).

Capitolo V

Videogiochi e Apprendimento

Introduzione

Per quanto riguarda l'inizio del nuovo capitolo, esso rimarrà strettamente legato al capitolo precedente. Tuttavia, data la sua lunghezza e il diverso approccio, ho preferito inserire i contenuti argomentati in un capitolo a parte.

Il questionario include una serie di domande mirate a valutare se i videogiochi abbiano fornito “insegnamenti” utili alla propria formazione. Poi questa domanda sarà confrontata con altre domande poste in una fase successiva del questionario, per verificare la coerenza delle risposte. Questo aspetto è rilevante per il contesto italiano; infatti, sarà posto un confronto anche con una domanda pertinente all'apprendimento o al potenziamento di una nuova lingua, poiché numerosi videogiochi non sono localizzati in italiano. Per esempio, un gioco di grande impatto come *Final Fantasy VII* (*Square*, 31 gennaio 1997) è stato distribuito in Europa il 14 novembre 1997, ma non tradotto in italiano.

Quanto indicato sui giochi non localizzati in italiano stata raccolta una testimonianza di Massimiliano Stazi (in arte come *Save a Gamer*), intervistato per approfondire l'impatto della lingua nei videogiochi e il suo apprendimento su di essi. Questa intervista è stata condotta specificamente per la tesi.

Andrea Alfonsi :

“Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?”

Massimiliano Stazi:

“Ne sono un esempio concreto. Ho imparato l'inglese grazie ai videogiochi che ai miei tempi raramente erano tradotti in italiano quindi mi sono trovato di fronte a un bivio: non mi godo l'esperienza semplicemente per la mia pigrizia o prendo in mano il vocabolario e prendo due piccioni con una fava? Beh ho scelto la seconda.”⁷¹

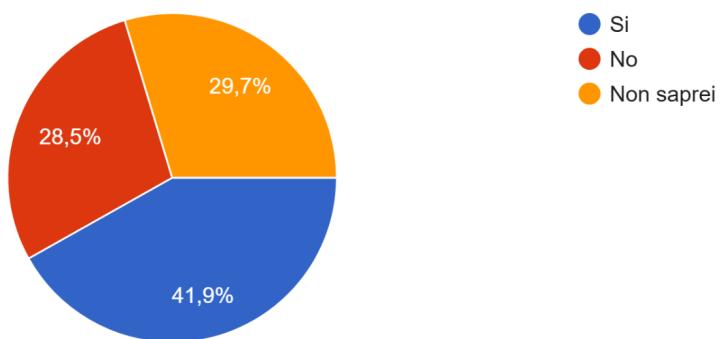
⁷¹ Andrea Alfonsi, Videogiochi e apprendimento: tesi e interviste, Massimiliano Stazi, *Press Start.xyz*, URL: <https://press-start.xyz/videogiochi-e-apprendimento-tesi-interviste-massimiliano-stazi-save-a-gamer/> (consultato il 31/10/2024)

Anche oggi molti giochi non sono localizzati in italiano. Dopo un aumento delle localizzazioni negli anni passati, sembra che le aziende abbiano perso interesse a tradurre i loro prodotti per il mercato italiano. Solo le grandi produzioni investono nella localizzazione, e nemmeno tutte: basti pensare a uno dei giochi più famosi e venduti di sempre, *GTA V*, offre solo i sottotitoli in italiano, ma non il doppiaggio.

Dati Quantitativi: L'Impatto dei Videogiochi sull'Apprendimento Scolastico e Professionale

C'è un videogioco che ti ha insegnato qualcosa di utile per la tua formazione scolastica e professionale?"

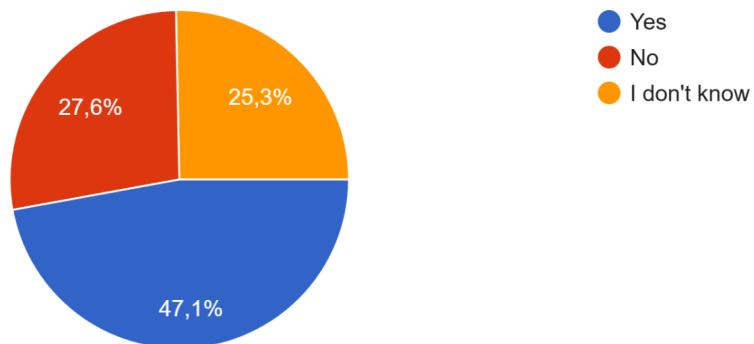
1.362 risposte



Si 570 (41.9%), Non saprei 404 (29.7%), No 388 (28.5%).

Is there a video game that has taught you something useful for your academic or professional education?

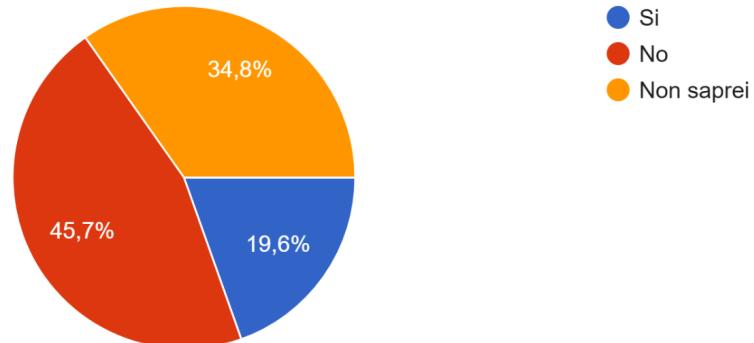
1.027 risposte



Si 484 (47.1%), Non saprei 260 (25.3%), No 283 (27.6 %).

C'è un videogioco che ti ha insegnato qualcosa di utile per la tua formazione scolastica e professionale?"

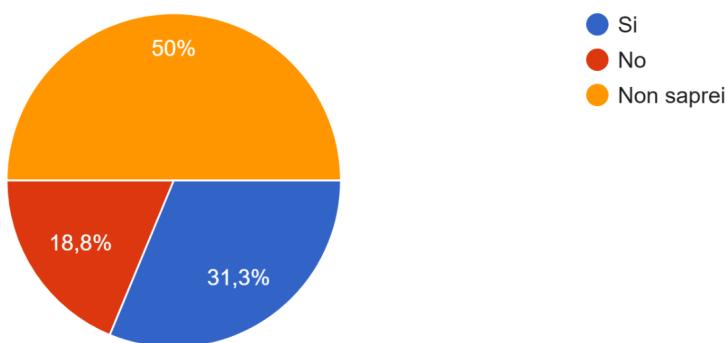
46 risposte



No 21 (45.7% %), Non saprei 16 (34.8 %), Si 9 (19.6 %).

C'è un videogioco che ti ha insegnato qualcosa di utile per la tua formazione scolastica e professionale?"

16 risposte



Non saprei 8 (50 %), Si 5 (18.8 %), No 3 (31.3%)

Dopo questa domanda era prevista una risposta aperta. Sebbene sarebbe interessante analizzare ogni singola risposta, in questa sede non verrà effettuata tale analisi approfondita; tuttavia, tutti i dati raccolti sono consultabili Online. Posso affermare che nessuno ha indicato i serious games (giochi creati appositamente per l'apprendimento e l'insegnamento); al contrario, titoli come *Assassin's Creed (Ubisoft Montreal 13 novembre 2007)* sono stati citati numerose volte. Nel contesto italiano, molte risposte non facevano riferimento a un gioco specifico, ma sottolineavano come giocare a videogiochi in inglese o online favorisca la comprensione della lingua inglese. Nel contesto internazionale, invece, numerose risposte indicavano giochi di tipo *puzzle*, ritenuti utili per lo sviluppo delle abilità logiche.

Nel contesto nazionale italiano, le risposte sono equilibrate. Una percentuale significativa (41.9%) afferma che i videogiochi hanno insegnato loro qualcosa di utile, mentre un'altra parte uguale non riconosce tale valore. Quasi il 30% degli intervistati si trova in una posizione di incertezza, suggerendo che molti potrebbero non avere un'opinione chiara sull'impatto dei videogiochi nella loro formazione.

A livello internazionale, la situazione è più positiva rispetto all'Italia, con il 47.1% dei partecipanti che afferma di aver appreso qualcosa di utile dai videogiochi. La percentuale di chi non sa rispondere è ridotta al 25%, mentre il 27% dei partecipanti afferma di non aver ricevuto alcun insegnamento. Questo indica una maggiore consapevolezza e un'adeguata riconoscenza del valore educativo dei videogiochi a livello globale.

Nei questionari delle scuole superiori, emerge una chiara predominanza di risposte negative: il 45.7% degli studenti dell'I.P. Cesare Musatti e l'ITCS Maria Lazzari dichiarano di non aver appreso nulla di utile dai videogiochi. Solo il 19.6% dei partecipanti ha indicato di aver tratto insegnamenti utili, mentre una parte considerevole si è espressa con un "Non saprei" (34.8% per il Musatti). Questo può suggerire che gli studenti delle scuole superiori potrebbero essere meno inclini a vedere il valore educativo nei videogiochi o potrebbero non avere esperienze sufficienti per esprimere una valutazione chiara.

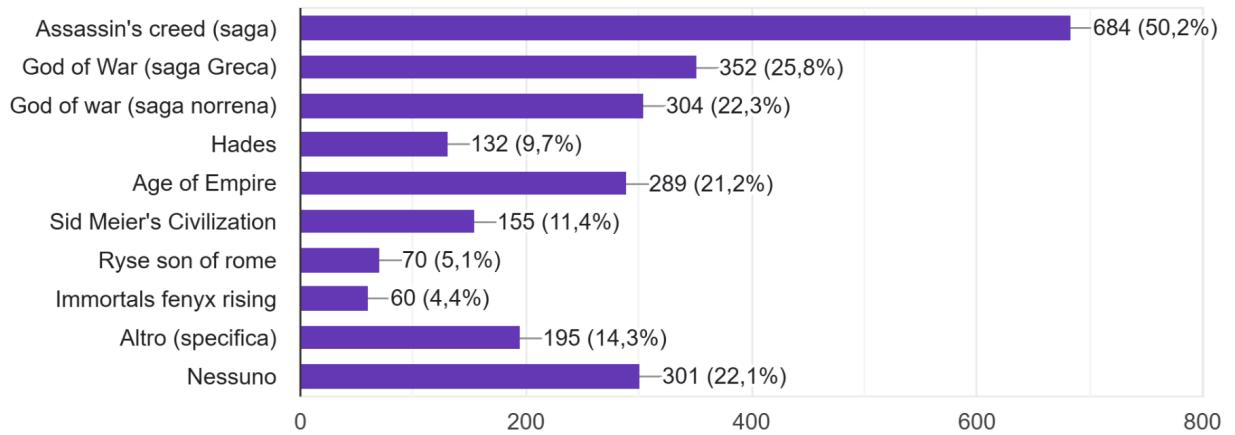
Dati Quantitativi: Arricchimento Storico e Mitologico attraverso i videogiochi

In questo caso, ho scelto di proporre una serie di risposte multiple, consentendo ai partecipanti di selezionare più opzioni contemporaneamente. Ho incluso alcuni videogiochi noti nel contesto videoludico che affrontano tematiche storiche e mitologiche, offrendo anche la possibilità di inserire manualmente altri titoli tramite una risposta aperta; tuttavia, quest'ultima non sarà oggetto di un'analisi approfondita.

È importante sottolineare che tutti i giochi selezionati sono prodotti commerciali, nati con lo scopo principale di intrattenere piuttosto che di fornire un'accuratezza storica rigorosa. Nonostante ciò, alcuni di essi includono elementi informativi o geografici di valore, come ad esempio la serie *Assassin's Creed (Ubisoft)*, un franchise celebre che ha ambientato almeno due capitoli in Italia, in luoghi iconici come Roma, Firenze e Venezia. Questi giochi sono prevalentemente ambientati in epoche passate (esempio nel Rinascimento italiano) e, sebbene presentino ricostruzioni storiche, queste sono spesso romanzzate.

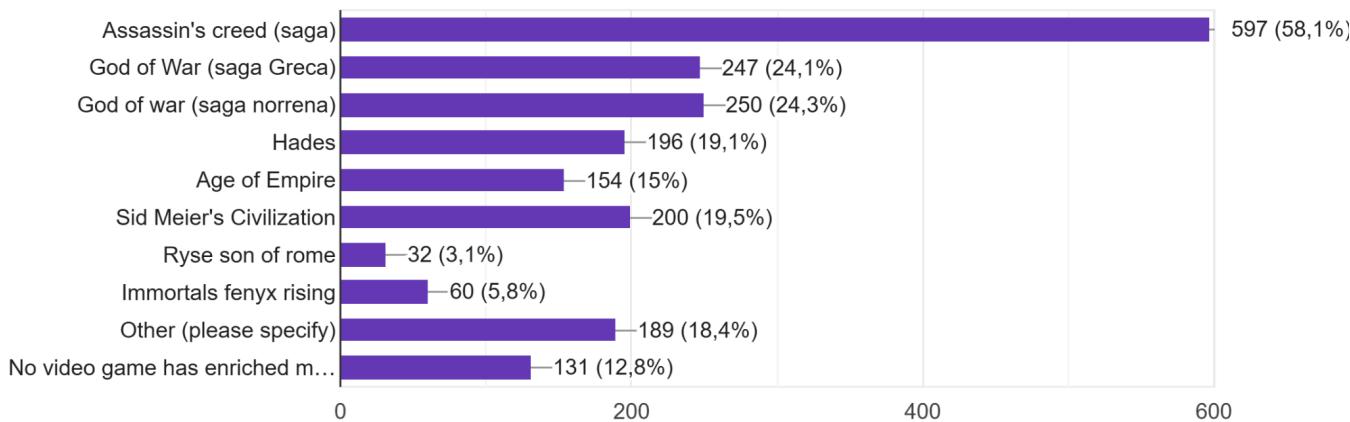
Quali videogiochi ritieni ti abbiano arricchito culturalmente riguardo alla mitologia o alla storia?

1.362 risposte

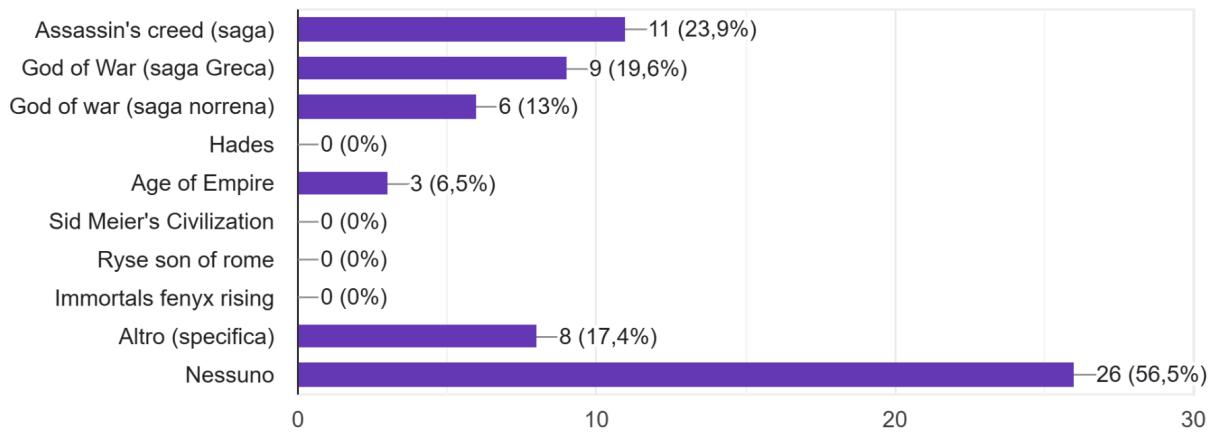


Which video games do you believe have enriched you culturally regarding mythology or history?

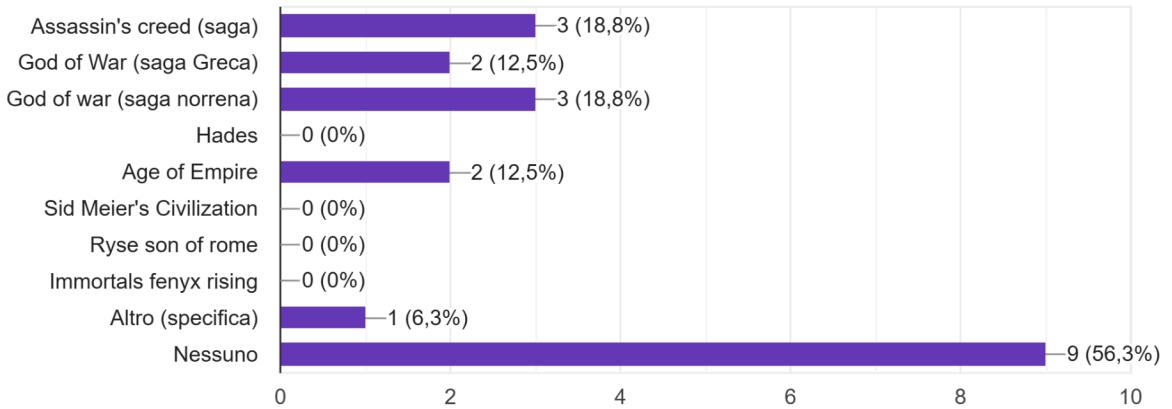
1.027 risposte



Quali videogiochi ritieni ti abbiano arricchito culturalmente riguardo alla mitologia o alla storia?
46 risposte



Quali videogiochi ritieni ti abbiano arricchito culturalmente riguardo alla mitologia o alla storia?
16 risposte



I risultati complessivi rivelano un interesse significativo per il potenziale culturale ed educativo dei videogiochi, in particolare nelle aree di mitologia e storia. Tra i titoli indicati, spiccano *Assassin's Creed* e i *God of War*. Questi due giochi emergono chiaramente come i più influenti, grazie alla loro capacità di creare narrazioni immersive ambientate in epoche storiche o mitologiche che permettono ai giocatori di "vivere" in scenari culturalmente ricchi. I dati delle scuole rivelano una percezione meno entusiasta dei videogiochi come fonte di arricchimento culturale per l'ambito storico e mitologico, con una preferenza significativa per

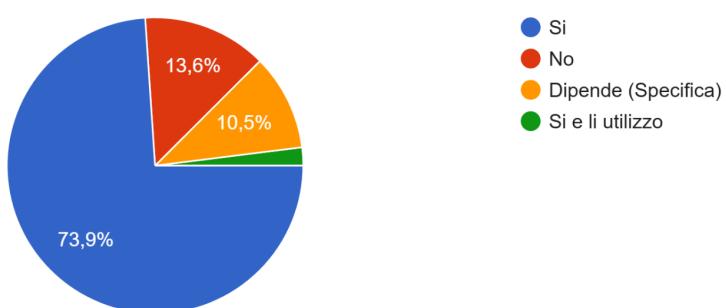
l'opzione "Nessuno". Questo potrebbe riflettere differenze nelle aspettative culturali o nell'esposizione ai contenuti di gioco.

Anche per queste domande era prevista una risposta aperta. Dato l'elevato numero di risposte molto differenti tra loro, un'analisi esaustiva risulterebbe complessa e dispendiosa in termini di tempo. Nonostante una buona conoscenza dei videogiochi, sarebbe infatti necessario esaminare ogni singolo titolo menzionato. Questo fenomeno evidenzia la diversificazione e l'ampiezza del contesto videoludico attuale. Durante la raccolta dei dati, è stato osservato che molti dei giochi indicati appartengono ai generi tattico e strategico "Questi giochi sono caratterizzati da uno stile in cui il giocatore esercita diretto controllo su unità individuali, raccolta risorse, costruzione della base e delle unità, sviluppo tecnologico e micro-gestione di un'economia produttiva."⁷², I giochi strategici si suddividono in due principali macro-generi: quelli a turni, come *Advance Wars 2: Black Hole Rising* (*Intelligent Systems*, 24 giugno 2003), e quelli in tempo reale, come *StarCraft* (*Blizzard Entertainment*, 31 marzo 1998). Si tratta di un aspetto particolarmente interessante, poiché questo genere videoludico richiede un'elevata capacità di pianificazione. Non sono giochi "mordi e fuggi"; al contrario, si distinguono per la loro complessità, dovuta non solo alla necessità di pianificazione strategica, ma anche alla natura stessa dello stile di gioco.

Dati Quantitativi: Videogiochi come strumenti didattici o formativi

Pensi che sia possibile utilizzare i videogiochi che non sono stati concepiti per scopi didattici come strumenti formativi?

1.362 risposte

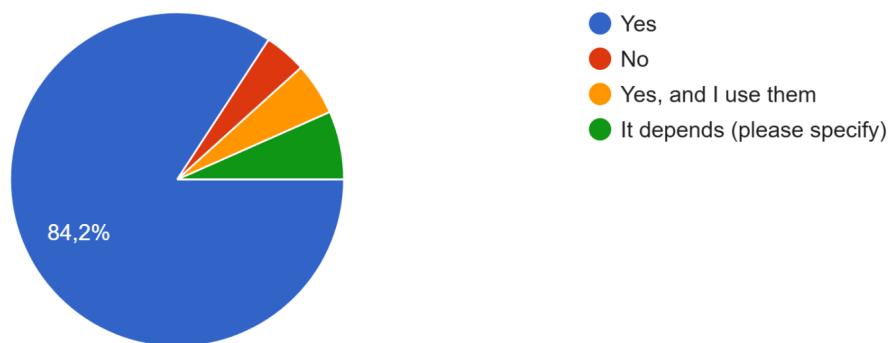


⁷²Videogioco tattico in tempo reale, *Wikipedia*, L'enciclopedia libera, URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Videogioco_tattico_in_tempo_reale (consultato il 07/11/2024).

Si 1007 (73.9%), No 185 (13.6%), Dipende 143 (10.5%), Si e li utilizzo 27 (2%).

Do you think it's possible to use video games that have not been designed for educational purposes as educational tools?

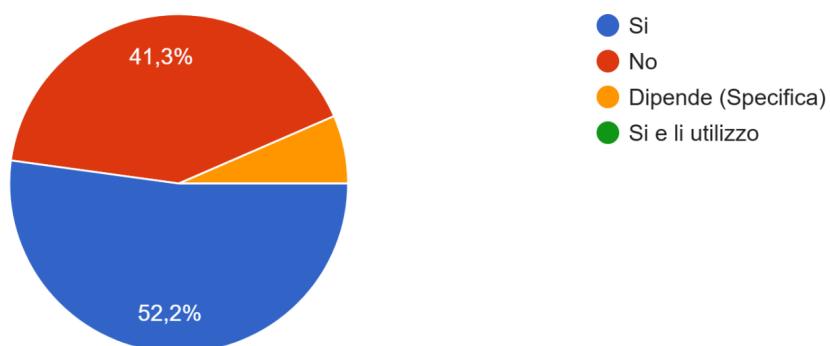
1.027 risposte



Si 865 (84.2%), Dipende 68 (6.6%), Si e li utilizzo 52 (5.1%), No 42 (4.1%).

Pensi che sia possibile utilizzare i videogiochi che non sono stati concepiti per scopi didattici come strumenti formativi?

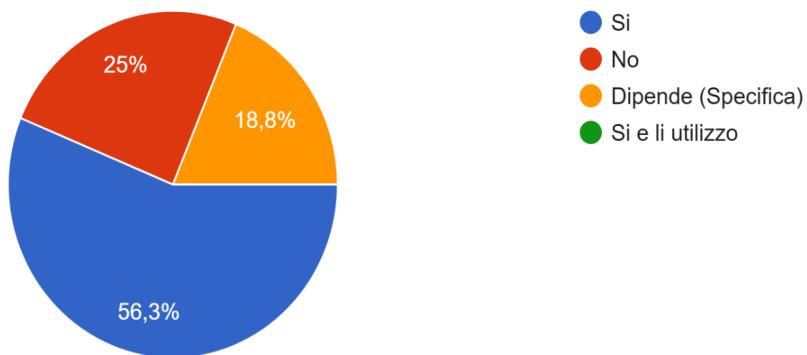
46 risposte



Si 24 (52.2%), No 19 (41.3%), Dipende (6.5%), Si e li utilizzo 0 (0%).

Pensi che sia possibile utilizzare i videogiochi che non sono stati concepiti per scopi didattici come strumenti formativi?

16 risposte



Si 9 (56.3%), No 4 (25%), Dipende 3 (18%), Si e li utilizzo 0 (0%).

Dai risultati del questionario emerge una generale apertura all'idea di utilizzare videogiochi non concepiti specificamente per scopi didattici come strumenti formativi. Nel questionario nazionale italiano, una larga maggioranza (73,9%) ritiene che sia possibile usare questi giochi a fini educativi. Un approccio simile è riscontrabile nel questionario internazionale, dove l'84,2% dei partecipanti si dichiara favorevole a questa possibilità e una percentuale più alta (5,1%) afferma di farne già uso, segno di una mentalità ancora più aperta a livello globale verso l'uso formativo dei videogiochi.

In ambito scolastico, i dati mostrano una percezione meno convinta. Al Musatti, il 52,2% degli studenti vede i videogiochi come potenziali strumenti formativi, mentre il 41,3% è contrario, e nessuno dichiara di usarli già a tale scopo. Anche al Lazzari, il 56,3% degli studenti ritiene possibile un uso formativo dei videogiochi, ma senza un'applicazione pratica (0%). Questa variazione potrebbe essere spiegata dalla minore esperienza o da una visione più rigida del ruolo dei videogiochi tra gli studenti più giovani.

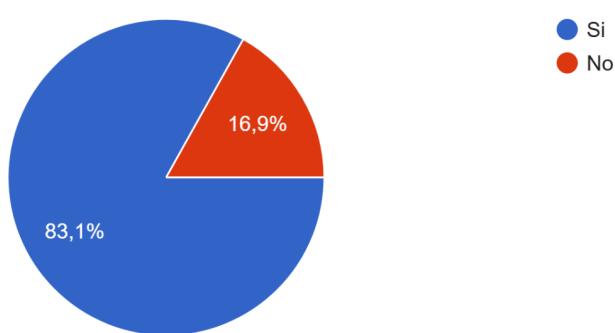
In sintesi, sebbene vi sia un consenso generale sull'utilizzo potenziale dei videogiochi come strumenti educativi, l'applicazione pratica di questa idea sembra più diffusa tra chi ha un'età e

una formazione più avanzate, come indicato dalle risposte nei questionari nazionali e internazionali.

Dati Quantitativi: L'Impatto dei Videogiochi nell'Incoraggiare l'Approfondimento di Conoscenze

Pensi che un videogioco ti abbia ispirato ad approfondire conoscenze su un argomento (per esempio letterario, culturale, storico, sociale, scientifico, artistico, o ecc.) ?

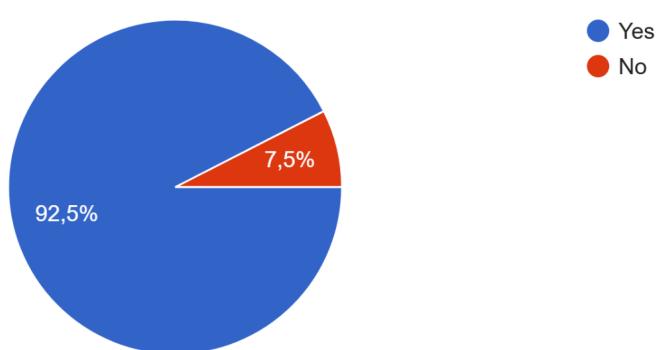
1.362 risposte



Si 1132 (83.1%), No 230 (16.9%).

Do you think a video game has inspired you to deepen your knowledge on a subject (for example, literary, cultural, historical, social, scientific, artistic, etc.)?

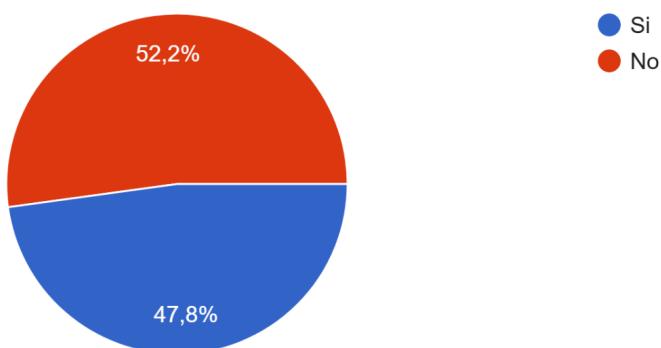
1.027 risposte



Si 950 (92.5%), No 77 (7.5%).

Pensi che un videogioco ti abbia ispirato ad approfondire conoscenze su un argomento (per esempio letterario, culturale, storico, sociale, scientifico, artistico, o ecc.) ?

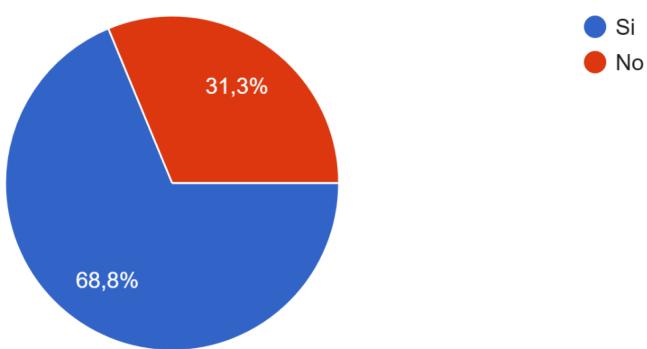
46 risposte



No 24 (52.2%), Si 22 (47.8%).

Pensi che un videogioco ti abbia ispirato ad approfondire conoscenze su un argomento (per esempio letterario, culturale, storico, sociale, scientifico, artistico, o ecc.) ?

16 risposte



Si 11 (68.8%), No 5 (31.3%)

Dai dati del questionario emerge chiaramente un interesse più diffuso e profondo nell'approfondire tematiche introdotte nei videogiochi nei contesti più ampi.. Questo è particolarmente evidente nel contesto internazionale, dove ben il 92% dei partecipanti ha risposto "Sì" alla domanda, un dato che suggerisce una forte propensione a considerare i videogiochi come stimolo culturale ed educativo. È interessante notare che in entrambi questi contesti l'età media e la formazione accademica dei partecipanti sono più alte, fattore che

potrebbe contribuire a una maggiore consapevolezza del valore culturale o educativo dei videogiochi.

Nel contesto scolastico italiano (questionari I.P. Cesare Musatti e ITCS Maria Lazzari), i risultati sono invece più variabili: solo il 47,8% degli studenti del Musatti ha dichiarato di essere stato ispirato dai videogiochi, mentre la percentuale sale al 68,8% tra gli studenti del Lazzari. Questa variabilità può essere legata a una minore presenza di videogiocatori tra i rispondenti

Inoltre, nelle interviste fatte per la tesi è emerso come alcuni videogiochi abbiano ispirato i giocatori a tal punto da influenzare le loro scelte professionali. Un esempio è il Professor Michele Laurelli, che racconta come specifici videogiochi gli abbiano fornito una motivazione per esplorare più a fondo temi che si sono rivelati rilevanti nella sua carriera professionale. Questo sottolinea come l'impatto dei videogiochi possa estendersi ben oltre l'ambito ludico, fino a diventare un fattore di sviluppo personale e professionale.

Andrea Alfonsi:

“-Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita?”

Professor Michele Laurelli:

“Sono da sempre un appassionato di videogiochi e credo che essi rappresentino una forma d'arte. Per me, i videogiochi sono un mezzo per raccontare storie e esprimere punti di vista, costituendo quindi una forma di espressione artistica. Gioco fin da quando ne ho memoria, ed è stato attraverso il videogioco che ho avuto il mio primo approccio all'informatica. Fin da piccolo, l'idea di poter interagire con i computer tramite i giochi mi stimolava e incuriosiva. È stata una via attraverso cui ho iniziato a comprendere il mondo dell'informatica. Ricordo chiaramente che il BASIC, sebbene già anacronistico quando ero bambino (sono del '91), è stato il linguaggio di programmazione che ho appreso per creare semplici giochi. Questa esperienza è avvenuta durante le scuole medie e l'ho affrontata autonomamente, trovandola molto divertente.”

Nonostante la sua datata natura, il BASIC mi ha insegnato i fondamenti della programmazione, contribuendo significativamente alla mia formazione. Questa esperienza ha influenzato notevolmente il mio percorso, poiché la mia passione per i videogiochi si è naturalmente tradotta in una passione per l'informatica. I miei genitori hanno sempre sostenuto questa passione, garantendomi l'accesso a console e videogiochi che mi interessavano.”

Un momento significativo è stato quando ho affrontato Final Fantasy VII, il primo titolo della saga, nonostante non parlasse inglese all'epoca. Questa sfida mi ha portato a navigare nei

forum online, alla ricerca di soluzioni. In uno di questi forum ho scoperto che qualcuno era riuscito a creare una mod per la versione PC di Final Fantasy VII, che aggiungeva il supporto alla lingua italiana. Ero riuscito a modificare il gioco nella sua versione per computer al fine di aggiungere la lingua italiana, e questa situazione aveva aperto nuove prospettive. Per la prima volta, avevo ottenuto una visione dettagliata della struttura e del funzionamento di un sofisticato software come il videogioco complesso di quell'epoca, ovvero Final Fantasy VII. Questo momento segnò una svolta significativa per me, poiché mi fece rendere conto dell'entusiasmante mondo che si celava dietro e decisi fermamente di approfondire questa passione.⁷³.

Dati Quantitativi: Apprendere Nuove Lingue attraverso l'Esperienza Videoludica

Hai mai imparato un'altra lingua o migliorato le tue competenze linguistiche grazie ai videogiochi, sia online che in modalità single player?

1.362 risposte



Ho potenziato le conoscenze di un'altra lingua 946 (69.5%), Si ho imparato un'altra lingua 231 (17%), No non ho imparato un'altra lingua 156 (11.5%), No non gioco ai videogiochi 18 (1.3%), Altro 11 (0.8%).

⁷³Andrea Alfonsi, Videogiochi e apprendimento: tesi e interviste, Michele Laurelli, Press Start, URL: <https://press-start.xyz/tesi-universitaria-videogiochi-e-apprendimento-interviste-michele-laurelli/> (consultato il 20/08/2024).

Have you ever learned another language or improved your language skills through video games, both online and in single-player mode?

1.027 risposte



Ho potenziato le conoscenze di un'altra lingua 498 (48.5%), No non ho imparato un'altra lingua 366 (35.6%), Si ho imparato un'altra lingua 141 (13.7%), Altro 21 (2%) No non gioco ai videogiochi 1 (0.10%).

Hai mai imparato un'altra lingua o migliorato le tue competenze linguistiche grazie ai videogiochi, sia online che in modalità single player?

46 risposte



Ho potenziato le conoscenze di un'altra lingua 19 (41.3%), Si ho imparato un'altra lingua 11 (23.9%), No non gioco ai videogiochi 8 (17.4%), No non ho imparato un'altra lingua 7 (15.2%), Altro 1 (2.2%).

Hai mai imparato un'altra lingua o migliorato le tue competenze linguistiche grazie ai videogiochi, sia online che in modalità single player?

16 risposte



Ho potenziato le conoscenze di un'altra lingua 12 (75%), No non gioco ai videogiochi 2 (12.5%), Si ho imparato un'altra lingua 1 (6.3%), No non ho imparato un'altra lingua 1 (6.3.%), Altro 0 (0%).

I dati mostrano che i videogiochi rappresentano un'opportunità significativa per migliorare le competenze linguistiche, soprattutto in contesti di apprendimento informale. Nel questionario nazionale italiano, ben il 69,5% dei partecipanti ha potenziato le proprie conoscenze in un'altra lingua attraverso i videogiochi, mentre un ulteriore 17% dichiara addirittura di aver imparato una nuova lingua. Solo l'11,5% afferma di non aver tratto alcun beneficio linguistico, il che suggerisce che i videogiochi sono percepiti come un mezzo efficace per l'apprendimento linguistico, soprattutto tra i giocatori che interagiscono in altre lingue.

Nel contesto internazionale, i risultati confermano questa tendenza, sebbene con percentuali leggermente diverse: il 48,5% ha migliorato le competenze linguistiche, mentre il 13,7% ha appreso una nuova lingua. Tuttavia, la percentuale di chi non ha imparato nulla è più alta (35,6%), forse per via, come detto nell'introduzione di questa sezione, delle localizzazioni più frequenti nelle lingue dei partecipanti, considerando che molti utenti provengono dal continente americano (476 persone, pari al 46,4%).

Nei contesti scolastici italiani (I.P. Cesare Musatti e ITCS Maria Lazzari), i risultati sono più diversificati. Al Musatti, il 41,3% ha potenziato una lingua, e il 23,9% ha imparato una nuova lingua, mentre un buon 17,4% dichiara di non giocare ai videogiochi. Al Lazzari, il 75% ha

potenziato le conoscenze linguistiche grazie ai videogiochi, ma solo il 6,3% afferma di aver imparato una lingua nuova. La tendenza a utilizzare i videogiochi per migliorare la comprensione linguistica è quindi presente, ma in modo meno marcato rispetto ai contesti più ampi, forse per minore interazione *online* o motivazione all'apprendimento linguistico.

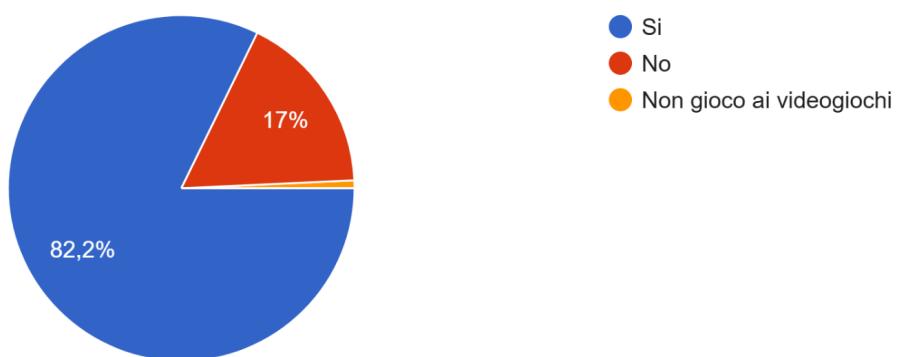
Questi dati suggeriscono che i videogiochi possono essere un supporto potente per lo sviluppo delle competenze linguistiche estere, e tale impatto è particolarmente riconosciuto dai giocatori più adulti e con una maggiore formazione accademica.

Dati Quantitativi: Come i Videogiochi Stimolano il Problem Solving

In questo caso, abbiamo solo due questionari: quello internazionale e quello nazionale italiano. Questo è dovuto al fatto che ho dovuto rielaborare ciascun questionario. Gli altri due questionari, come indicato nell'introduzione di questo capitolo, contengono domande differenti che analizzerò successivamente.

Credi che i videogiochi ti abbiano insegnato a risolvere problemi in modo creativo e originale (problem solving)?

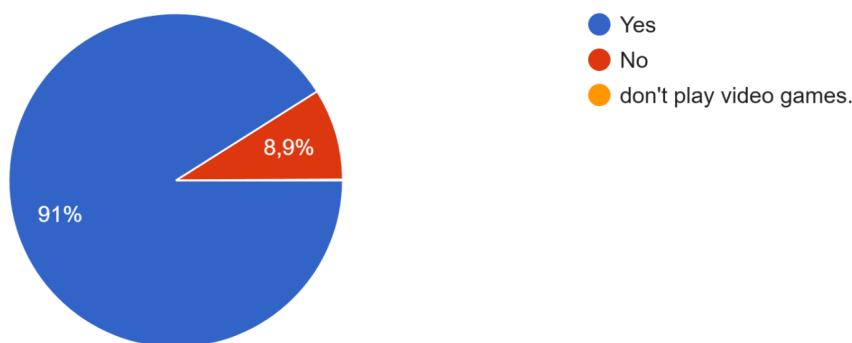
1.362 risposte



Si 1120 (82.2%), No 232 (17%), Non gioco ai videogiochi 10 (0.7%),

Do you believe that video games have taught you to solve problems in a creative and original way (problem solving)?

1.027 risposte



Si 935 (91%), No 91 (8.9%) , Non gioco ai videogiochi 1 (0.0974%).

I dati raccolti indicano una percezione ampiamente positiva riguardo all'impatto dei videogiochi sullo sviluppo del problem solving creativo, sia nel campione italiano che in quello internazionale. La maggioranza dei rispondenti in entrambi i gruppi ritiene che i videogiochi abbiano contribuito a migliorare questa capacità, con una percentuale particolarmente alta nel campione internazionale (91%). Le risposte negative sono presenti in misura minore, suggerendo che i videogiochi siano generalmente riconosciuti come strumenti utili per potenziare le abilità di problem solving in modo creativo e originale. Abbiamo anche visto in precedenza nel capitolo IV cosa sono i videogiochi nella fattispecie nella sezione Videogiochi e Arte, apprendimento e resilienza che un videogioco come *Dance Dance Revolution* (Konami, 21 novembre 1998) aiuta nello sviluppare “il grado di pensiero divergente e creativo.”⁷⁴ Il gioco consiste nel seguire una serie di passi di danza mostrati sullo schermo, premendo i comandi al ritmo e nella sequenza indicata dal gioco.

⁷⁴ Maria Antonella Galanti, *Videogame cult*, formazione, arte, musica, Marcheschi Elena (a cura di), Edizioni ETS, Pisa, Aprile 2019, p. 21

Commento

Iniziamo con l'analisi della prima domanda, formulata per valutare l'autoconsapevolezza iniziale dei partecipanti. Successivamente, queste risposte verranno confrontate con le risposte a domande successive per osservare eventuali variazioni.

La domanda posta era: “*C'è un videogioco che ti ha insegnato qualcosa di utile per la tua formazione scolastica e professionale?*” Questo quesito è stato intenzionalmente formulato in modo vago per verificare se risposte più specifiche a domande successive potessero influenzare la consapevolezza iniziale dei rispondenti. L'obiettivo era esplorare il livello di autoconsapevolezza dei partecipanti riguardo all'influenza dei videogiochi sul loro apprendimento e sviluppo professionale.

1. Si: 1068 (43.6%)
2. Non saprei: 688 (28.1%)
3. No: 695 (28.3%)

Dalle risposte emerge una prevalenza di risposte affermative: il "Sì" ha ottenuto il 43,6% delle risposte, indicando che una buona parte dei partecipanti ritiene di aver appreso qualcosa di utile tramite i videogiochi. Tuttavia, anche le altre due opzioni presentano percentuali significative: il "No" raccoglie il 28,3%, suggerendo che quasi un terzo dei rispondenti non percepisce alcun beneficio formativo dai videogiochi. Un elemento interessante è rappresentato dalla risposta "Non saprei", scelta da una percentuale consistente di partecipanti. Questa incertezza potrebbe indicare una difficoltà di autovalutazione e una mancanza di autocritica rispetto all'argomento. Vorrei citare un'intervista con Paride Cardinali, cinematic designer presso l'azienda Jyamma Games,

Andrea Alfonsi

“Quali esperienze formative a livello competenziale ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita personale?”

Paride Cardinali:

“In modo abbastanza banale, ritengo che alcuni videogiochi possano contribuire allo sviluppo di competenze specifiche. Ad esempio, i giochi gestionali possono insegnare a gestire risorse nella vita reale. Spesso non ci rendiamo conto, ma titoli come Frostpunk, in cui devi gestire il morale delle persone e le risorse come il cibo, ci insegnano che ogni risorsa è fondamentale. Questo gioco, che è anche molto punitivo, ci insegna che alcune risorse vanno gestite in modo ottimale per ottenere risultati ottimali. Quindi, questa potrebbe essere considerata una sorta di competenza.”

Altre competenze possono essere sviluppate in campi più artistici, come ad esempio Rocksmith, un videogioco che consente di collegare una vera chitarra elettrica alla PlayStation o al computer tramite un cavo apposito. Rocksmith è una combinazione di videogioco e programma di apprendimento per suonare la chitarra. Ti mostra le note sulla tablatura e richiede di suonarle fisicamente sulla chitarra. Questo gioco intelligente ti insegna a suonare gradualmente, iniziando con note semplici e progressivamente passando a brani più complessi. Quindi, ci sono giochi che possono aiutare a sviluppare determinate competenze. I videogiochi non sono solo un passatempo.

Alcuni giochi ti lasciano effettivamente anche nel tempo qualcosa che puoi riproporre nella vita di tutti i giorni.”⁷⁵

Come indicato dal Signor Paride, spesso non ci accorgiamo di queste abilità apprese ma come anticipato, si procederà ora a intrecciare i dati analizzati con altre risposte, con particolare attenzione all'apprendimento delle lingue straniere. La questione della localizzazione dei videogiochi in italiano, infatti, rappresenta un tema rilevante. Sebbene possa essere percepita come una limitazione, questa carenza di traduzioni si rivela, al contrario, una preziosa opportunità di apprendimento linguistico, incentivando l'esposizione. Come previsto, una domanda più specifica porta a risultati differenti. È importante ricordare che, nel contesto scolastico e lavorativo italiano, la conoscenza di una seconda lingua, specialmente l'inglese, è fondamentale. Per il momento, ho riassunto tutti i dati relativi all'Italia, tralasciando quelli di contesto internazionale.”

Ambito italiano

1. Ho potenziato le conoscenze di un'altra lingua: 977 risposte (68.6%)
2. Sì, ho imparato un'altra lingua: 243 risposte (17.1%)
3. No, non ho imparato un'altra lingua: 164 risposte (11.5%)
4. No, non gioco ai videogiochi: 28 risposte (2.0%)

⁷⁵Andrea Alfonsi, Videogiochi e apprendimento: tesi e interviste, Paride Cardinali, Press Start, URL: <https://press-start.xyz/videogiochi-e-apprendimento-tesi-paride-cardinali-the-pruld/> (consultato il 27/11/2024).

5. Altro: 12 risposte (0,8%)

Come si può osservare, sommando le risposte “Ho potenziato le conoscenze di un’altra lingua” e “Sì, ho imparato un’altra lingua”, si ottiene un 85,1% di risposte affermative. Questo valore è nettamente superiore rispetto al 41,0% ottenuto con la domanda più generica “C’è un videogioco che ti ha insegnato qualcosa di utile per la tua formazione scolastica e professionale?”, mentre il “Non saprei” raggiunge un’alta percentuale del 30,1%.

Questi dati suggeriscono che molti percepiscono l’apprendimento attraverso i videogiochi come poco serio o non direttamente applicabile al contesto scolastico o lavorativo. Anche se hanno acquisito competenze linguistiche, potrebbero non averle ricollegate al mondo scolastico e professionale, dato il contesto informale in cui sono state apprese.

Resta comunque il fatto che, su questo specifico aspetto dell’apprendimento linguistico, molte persone riconoscono di aver avuto un riscontro positivo.

Ambito internazionale

1. Ho potenziato le conoscenze di un’altra lingua: 498 (48,5%)
2. No, non ho imparato un’altra lingua: 366 (35,6%)
3. Sì, ho imparato un’altra lingua: 141 (13,7%)
4. Altro: 21 (2,0%)
5. No, non gioco ai videogiochi: 1 (0,10%)

Nonostante la presenza di una percentuale minore di non videogiocatori (0,10%), tale situazione appare meno rilevante all’estero. È significativo notare che la maggior parte dei dati internazionali proviene dal continente americano (46,4%, pari a 476 rispondenti), dove si parlano lingue molto diffuse e frequentemente localizzate nei videogiochi, come l’inglese, lo spagnolo, il portoghese e il francese. La diffusione e la localizzazione di queste lingue riducono la necessità di un impegno attivo nella comprensione linguistica durante il gioco.

Sebbene i dati internazionali siano complessivamente favorevoli, con il 62,2% di risposte positive, il tasso rilevato in Italia è significativamente più alto, pari all'85,1%. Questo distacco di circa 22 punti percentuali è comprensibile, poiché riflette le diverse condizioni culturali e linguistiche tra i paesi. Nonostante ciò, la percentuale del 62,2% a livello internazionale rimane un risultato significativo, indicando che molti utenti hanno effettivamente affermato di aver appreso o potenziato una lingua diversa dalla propria lingua madre attraverso i videogiochi.

Unendo tutti i dati quindi quelli internazionali e nazionali.

vediamo quanto detto sopra:

1. Ho potenziato le conoscenze di un'altra lingua: 1,475 (60.2%)
2. No, non ho imparato un'altra lingua: 530 (21.6%)
3. Sì, ho imparato un'altra lingua: 384 (15.7%)
4. Altro: 33 (1.3%)
5. No, non gioco ai videogiochi: 29 (1.2%)

In sintesi, a causa non interesse da parte di alcune aziende nell'adattamento linguistico, o della mancanza di budget da parte degli sviluppatori indipendenti per tradurre i propri giochi (sia in forma scritta che mediante doppiaggio), oppure per mere scelte di design, i videogiocatori si trovano spesso a interagire con contenuti in lingue straniere. Questo fenomeno si estende anche all'ambiente online, dove è comune ascoltare e leggere lingue diverse, principalmente l'inglese, sebbene non esclusivamente. L'uso frequente di videogiochi in lingua inglese, combinato con la resilienza e la motivazione necessarie per avanzare nel gioco cercando di comprendere il contenuto scritto o audio, favorisce l'apprendimento della lingua stessa. Tale dinamica è particolarmente evidente nel contesto italiano, ma potrebbe essere estesa anche ad altri paesi in cui le lingue sono meno diffuse e quindi non coincidono con quelle dei contenuti videoludici. Desidero sottolineare che la prima domanda, ovvero "*C'è un videogioco che ti ha insegnato qualcosa di utile per la tua formazione scolastica e professionale?*", è stata posta molto prima rispetto a quella sull'apprendimento di una nuova lingua, che, di fatto, figura tra le ultime domande del questionario questo per non influenzare troppo le due domande.

Un altro aspetto interessante riguarda la domanda: "*Pensi che un videogioco ti abbia ispirato ad approfondire conoscenze su un argomento (per esempio letterario, culturale, storico,*

sociale, scientifico, artistico, o altro)?" I videogiochi sono spesso ricchi di contenuti che si intrecciano con realtà e teorie scientifiche, come nel caso del concetto di "multiverso". Un esempio emblematico è *Bioshock Infinite* (*2K Games, 26 marzo 2013*), che esplora temi relativi alla teoria del multiverso, un argomento che già era stato trattato, seppur in modo diverso, nel videogioco *Half-Life* (*Valve, 19 novembre 1998*). Inoltre il già citato *Spacewar!*, uno dei primi videogiochi della storia, affrontava tematiche relative alla distorsione spazio-temporale.

ho posto questa domanda anche a Jonas Kyratzes

Andrea Alfonsi:

“Come pensi che i giochi possano essere usati come strumento per stimolare l’interesse per argomenti o settori specifici tra i giovani?”

Jonas Kyratzes: (Traduzione a cura di Andrea Alfonsi)

“Anche se i giochi possono certamente farlo, e lo hanno fatto (sappiamo di molte persone che sono diventate scienziati grazie a *The Talos Principle*), questo non è lo scopo dell’arte. Lo scopo dell’arte è essere se stessa, esplorare idee, perseguire una visione che potrebbe non essere facile da articolare in altro modo. Se queste idee influenzano le persone, è eccellente, ma non è la ragione per creare arte. Creare arte con l’intenzione deliberata di spingere le persone a lavorare in un settore specifico sarebbe semplicemente pubblicità o propaganda.”⁷⁶

Ma i videogiochi non si limitano solo alla scienza; anche la storia e la cultura sono temi ricorrenti. La saga di *Assassin’s Creed* (*Ubisoft*), ad esempio, pur essendo romanzata, si basa su eventi storici autentici, integrando accuratamente informazioni e contesti reali. Nel secondo capitolo, così come nei successivi, l’ambientazione è la Firenze rinascimentale, Venezia e Roma, offrendo un’esperienza immersiva che riproduce luoghi e monumenti storici. Un esempio particolarmente significativo è *Assassin’s Creed Unity* (*Ubisoft, 11 novembre 2014*), che si svolge durante la Rivoluzione Francese, permettendo ai giocatori di esplorare in modo dettagliato il contesto storico. La peculiarità di questi giochi, inoltre, è la possibilità di esplorare liberamente l’ambiente, utilizzando il parkour come principale mezzo di movimento, il che consente di accedere a prospettive impossibili nella realtà per osservare monumenti o le città da punti di vista impossibili nella vita reale.

⁷⁶Andrea Alfonsi, Videogiochi e apprendimento: tesi e interviste, Jonas Kyratzes, Press Start.xyz, URL: <https://press-start.xyz/videogiochi-e-apprendimento-tesi-jonas-kyratzes/> (consultato il 25/11/2024).

Sono riuscito a entrare in contatto con il creative director di Supergiant Games, azienda nota per il celebre gioco *Hades*, e a condurre un'intervista con lui. Sebbene il contenuto dell'intervista sia estremamente interessante, non sarà possibile includerla integralmente nel corpo principale del progetto; tuttavia, (sarà riportata integralmente nel libro extra). Considerati i suoi numerosi impegni e il fatto che abbia rifiutato molte altre interviste, anche relative alla promozione del suo videogioco, proprio per darmi questa opportunità, la disponibilità concessami rappresenta un valore inestimabile.

Andrea Alfonsi:

“Come pensi che i giochi possano essere usati come strumento per stimolare l’interesse per argomenti o settori specifici tra i giovani?”

Greg Kasavin: (Traduzione a cura di Andrea Alfonsi)

“I giochi che sono ben progettati e trattano argomenti specifici stimolano naturalmente l’interesse verso quegli argomenti specifici. Non credo che sia più complicato di così.

Il nostro gioco *Hades* trae ispirazione dalla mitologia greca e probabilmente ha spinto alcuni giocatori a interessarsi di più al materiale originale. Tuttavia, vale la pena notare che abbiamo sviluppato *Hades* partendo dal presupposto che non fosse necessario alcun interesse o conoscenza previa della mitologia greca.

Un esempio classico per me è la serie di giochi strategici *Age of Empires*. Non credo che le persone si siano avvicinate a *Age of Empires* perché avevano già una grande passione per la storia... semplicemente avevano sentito che era un gioco davvero bello. Poi, all'improvviso, iniziano a ricercare i giannizzeri turchi o gli antichi chu-ko-nu cinesi.

Personalmente, ho imparato molto dai giochi. Un’esperienza formativa per me è stata giocare ai giochi di ruolo per computer *Ultima IV* e *Ultima V*. Questi giochi ruotavano attorno al diventare l’Avatar di particolari virtù: Compassione, Onestà, Onore, Valore, Spiritualità, Giustizia, Sacrificio e Umiltà. Avevo circa otto anni quando ho giocato per la prima volta a *Ultima IV*, quindi non conoscevo nemmeno il significato di alcune di queste parole. Ma *Ultima* è andato oltre e ti ha fatto compiere queste azioni, non solo comprenderne le definizioni. *Ultima* non è stato progettato per insegnarmi nulla, ma mi ha insegnato cose che ricordo ancora dopo circa 40 anni.”⁷⁷

⁷⁷Andrea Alfonsi, Intervista personale con Greg Kasavin, durata: 57 minuti e 30 secondi, 12 ottobre 2024.

Ricordiamo che ritengo particolarmente interessante in relazione alla curiosità suscitata è *Hades*, che ha introdotto numerosi personaggi della mitologia greca, alcuni dei quali meno conosciuti. Questo gioco mi ha spinto, come accennato nell'introduzione, a intraprendere delle ricerche sui personaggi mitologici rappresentati per scoprire le loro storie "reali".

Per queste ragioni, ho deciso di inserire la domanda "*Pensi che un videogioco ti abbia ispirato ad approfondire conoscenze su un argomento (per esempio letterario, culturale, storico, sociale, scientifico, artistico, o altro)?*" al fine di verificare se la mia ipotesi fosse corretta.

Anche in questo caso si osserva una leggera differenza tra i dati italiani e quelli internazionali. Sommando i dati italiani, il "Si" raggiunge quota 1165, corrispondente all'81.8%, mentre a livello internazionale il "Si" si attesta a 950, rappresentando un significativo 92.5%. Questo risultato, decisamente marcato, conferma già in parte la mia ipotesi. Osservando i dati riassunti

1. Si 2115 (86.3%)
2. No 336 (13.7%)

osserviamo che la percentuale di risposte positive è estremamente alta. In una domanda posta precedentemente, chiedo: "Quali videogiochi ritieni ti abbiano arricchito culturalmente riguardo alla mitologia o alla storia?" Sebbene questa domanda non sia direttamente collegata al 100% alla precedente, è comunque interessante analizzare le risposte fornite in questo contesto. Va ricordato che tale domanda consentiva risposte multiple, ampliando così le possibilità di espressione da parte degli intervistati e offrendo uno sguardo più dettagliato sulle loro preferenze e percezioni in ambito culturale.

1. Assassin's Creed (saga): 1295 risposte (52.8%)
2. God of War (saga greca): 610 risposte (24.9%)
3. God of War (saga norrena): 563 risposte (23.0%)
4. Nessuno: 467 risposte (19.1%)
5. Age of Empire: 448 risposte (18.3%)

6. Altro (specifica): 393 risposte (16.0%)
7. Sid Meier's Civilization: 355 risposte (14.5%)
8. Hades: 328 risposte (13.4%)
9. Immortals Fenyx Rising: 120 risposte (4.9%)
10. Ryse Son of Rome: 102 risposte (4.2%)

L'elenco proposto non includeva tutti i videogiochi esistenti, ma ho selezionato i titoli più conosciuti. È stata inoltre inserita l'opzione "altro", che ha permesso di raccogliere risposte contenenti titoli interessanti, come *Age of Mythology* (*Ensemble Studios, 31 ottobre 2002*), uno spin-off di *Age of Empires* (*Ensemble Studios, 15 ottobre 1997*). Tra i titoli menzionati, spicca anche il già citato *Assassin's Creed*, sviluppato dalla casa transalpina *Ubisoft*. Un altro gioco di rilievo è *God of War* (*SCE Studios Santa Monica, 22 marzo 2005*), una saga videoludica di grande importanza per la console PlayStation, che si svolge nell'antica Grecia. Anche i seguiti della serie, che vedono il protagonista Kratos immerso nella mitologia norrena, meritano attenzione per il lavoro svolto non solo in termini di regia, ma anche nella rappresentazione dell'immaginario legato a tale ambientazione.

A livello narrativo, *God of War* (*SIE Santa Monica Studio, 20 aprile 2018*) si distingue per l'assenza di caricamenti tra le diverse aree del gioco, una caratteristica che invece è comune in molti altri titoli. Per risolvere questo problema, sono stati introdotti viaggi interattivi in barca, durante i quali i personaggi raccontano storie legate alla mitologia norrena. Sebbene queste narrazioni siano romanze e non aderenti alla realtà mitologica, i concetti vengono espressi in modo efficace, offrendo al giocatore un'interessante interpretazione di tale mitologia che anche solo per fissare nella mente i vari personaggi va più che bene. Ovviamente, l'impatto di un videogioco è limitato e non può essere paragonato a quello di un libro di scuola o di letteratura. Tuttavia, esso può comunque insegnare diverse cose. L'aspetto più evidente che ho esaminato riguarda l'influenza sulla lingua, ma vorrei ora portare l'attenzione anche su un altro punto di vista.

Abbiamo esaminato l'ambito delle competenze linguistiche, autovalutative e, infine, quelle relative alla curiosità, alla storia e alla mitologia. Ora, desidero approfondire un altro aspetto, quello del *problem solving*. Sebbene questo tema sia stato trattato in misura minore all'interno di questa tesi, ho comunque posto una domanda specifica nei sondaggi, ossia: "Credi che i videogiochi ti abbiano insegnato a risolvere problemi in modo creativo e originale (problem

solving)?"'. Ritengo che questo aspetto sia estremamente importante e facilmente osservabile nei videogiochi.

Come anticipato, i questionari specifici per le due scuole non sono stati inclusi, poiché la domanda non era presente in tali indagini. Inoltre, si evidenzia una differenza tra i dati raccolti in Italia e quelli ottenuti a livello internazionale. A livello internazionale, la risposta affermativa "Si (935)" è stata data dal 91%, mentre in Italia, il numero di risposte affirmative è stato di "Si (1120)", pari all'82,2%. Sebbene la percentuale italiana sia inferiore, si tratta comunque di un tasso molto elevato. Per completezza e per semplificare il discorso, unirò i dati.

1. Sì: 2055 (86.0%)
2. No: 323 (13.5%)
3. Non gioco ai videogiochi: 11 (0.5%)

Nei videogiochi, spesso si incontrano piccoli enigmi che possono essere ambientali (un'analisi dell'ambiente), logici, matematici o una combinazione di questi elementi. Un gioco molto famoso della famiglia dei Puzzle Game è *Portal: Still Alive* (*Valve Corporation, 9 ottobre 2007*), in cui il giocatore possiede una sorta di "arma", la *Portal Gun*, e deve avanzare nei livelli utilizzando dei portali collegati tra loro, simili a dei teletrasporti. L'obiettivo è saper posizionare correttamente i portali, anche in velocità, sfruttando la gravità e la fisica del gioco. Il gioco è estremamente complesso e richiede una buona dose di flessibilità mentale oserei dire anche "l'insight" (termine tradotto in italiano con "intuizione" nel senso di "vedere dentro", "illuminazione")⁷⁸. Nel secondo capitolo della serie, *Portal 2* (*Valve Software 19 aprile 2011*), vengono introdotte nuove variabili, come i campi antigravità e i gel, ma soprattutto si aggiunge la possibilità di giocare in modalità cooperativa, collaborando con un amico in un'avventura personalizzata per due giocatori che ne aumenta ulteriormente la complessità avente quattro portali. Come nel già citato *Dishonored*, è fondamentale capire come progredire senza attirare l'attenzione (se si sceglie un approccio più discreto), cercando di adottare la strategia migliore in base alla situazione. ho parlato con molti sviluppatori ed

⁷⁸Silvestro Paluzzi, *Manuale di psicologia*, Urbaniana University Press, Città del Vaticano, novembre 2003, p. 69.

esperti proprio per la tesi a cui ho posto proprio domande sulla risoluzione creativa ai problemi

Andrea Alfonsi:

“In che modo il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere la risoluzione creativa dei problemi?”

Andrew Shouldice (Traduzione a cura di Andrea Alfonsi):

“In generale, i giochi offrono molte opportunità per creare un “parco giochi” di problemi e strumenti per risolverli. Il basso rischio dei videogiochi incoraggia l’esperimento e i vincoli dell’ambiente producono risultati più prevedibili rispetto ad altri contesti.”⁷⁹

Andrew fa riferimento anche al mondo di gioco che ha creato: Tunic (*Isometricorp Games 27 settembre 2022*) è letteralmente un mondo esplorabile, ma noi giocatori non verremo nemmeno introdotti a nessuna meccanica del gioco. Saremo noi, tramite l’esplorazione non solo della mappa ma anche dei tasti, a capire cosa e come dovremmo fare. Inoltre, servirà moltissimo una buona memoria spaziale o, sarebbe più corretto dire, una ““mappa cognitiva”, ossia quella mappa mentale dell’ambiente che si viene a creare nell’individuo tramite la ripetizione sistematica di un compito.”⁸⁰.

Un esempio di “mappa cognitiva” “può essere quello di percorrere mentalmente l’itinerario delle strade per arrivare da casa all’Università che si frequenta, ossia tenere a mente l’intero percorso come una sorta di mappa geografica.”⁸¹. Nel videogioco si allena proprio questo fattore. Un esempio che potrei fare è il seguente: troviamo uno scrigno di cui però non abbiamo la chiave. La chiave la ritroveremmo molto più avanti nel gioco e noi dovremmo, innanzitutto, ricordarci dello scrigno ma anche come arrivarci.

Questo esempio è banale, ma nel già citato *Dark Souls* serve veramente una buona idea di dove e come andarci, essendo un’intricata mappa tridimensionale. Toccherà non solo ricordarsi, ma anche trovare dei modi per oltrepassare determinate zone incolumi.

⁷⁹Andrea Alfonsi, Videogiochi e apprendimento: tesi e interviste, Andrew Shouldice , *Press Start.xyz*, URL: <https://press-start.xyz/intervista-a-finji/> (consultato il 15/11/2024).

⁸⁰Silvestro Paluzzi, *Manuale di psicologia*, op. cit., p. 61

⁸¹Ibidem1

Andrea Alfonsi:

“In che modo il tuo gioco incoraggia la risoluzione dei problemi e lo sviluppo delle capacità cognitive dei giocatori?”

Jonas Kyratzes(Traduzione a cura di Andrea Alfonsi) fa riferimento al suo videogioco in questa intervista:

“Per sua natura, essendo un gioco basato sui rompicapi, le abilità di risoluzione dei problemi e la cognizione sono componenti necessarie del gameplay, quindi giocando al gioco si incoraggia senz’altro l’utilizzo di queste abilità. Inoltre, fanno parte dei temi della storia, quindi il giocatore potrebbe diventare più consapevole a causa di ciò.”⁸²

Desidero citare anche un’altra intervista, che però non riporterò integralmente, poiché risulta piuttosto prolissa. Mi limiterò a includere la parte più interessante. ad un certo punto apparirà un riferimento a Scaccia Rischi, un progetto ideato per la sicurezza. Si tratta, in breve, di un videogioco educativo incentrato proprio su questo tema.

È importante sottolineare che, pur avendo dato la sua approvazione, Fabio Belsanti tiene a precisare di non aver avuto la possibilità di revisionare l’intervista.

Andrea Alfonsi:

“Come il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere la risoluzione creativa dei problemi?”

Fabio Belsanti:

“Questo è un punto cardine molto importante perché, ad esempio, prendiamo Minecraft. È un esempio eloquente di come il videogioco possa offrire una piattaforma creativa simile ai Lego, consentendo ai giocatori di costruire i propri mondi e risolvere i problemi che essi stessi si pongono.

Oltre alla semplice meccanica di gioco, che può anche evolversi in simulazioni VR come un’operazione chirurgica, il vero valore dei videogiochi risiede nell’esperienza che si porta con sé dopo aver giocato. È il valore simbolico che conta di più. Ad esempio, gli

⁸²Andrea Alfonsi, Videogiochi e apprendimento: tesi e interviste, Jonas Kyratzes, Press Start.xyz, URL: <https://press-start.xyz/videogiochi-e-apprendimento-tesi-jonas-kyratzes/> (consultato il 25/11/2024).

Scacciarischi possono essere paragonati a un Super Mario con elementi più action, ma è l'esperienza di gioco complessiva che conta. Questo è qualcosa che spesso i docenti e le istituzioni non comprendono appieno e che richiede spiegazioni, poiché tendono a focalizzarsi sull'aspetto educativo che si manifesta nei quiz tra un livello e l'altro.”⁸³

Si potrebbe discutere anche degli *ARG* (*Alternate Reality Games*), definiti su *Wikipedia* come: “Un gioco di realtà alternativa è un gioco che collega internet al mondo reale. Solitamente si sviluppa attraverso numerosi strumenti web (blog, e-mail, minisiti) e presenta al giocatore una storia misteriosa con indizi che puntano al mondo reale (per esempio a monumenti o a veri e propri oggetti nascosti in determinate località)”⁸⁴.

Oltre a favorire un forte senso di comunità, questi giochi sono spesso caratterizzati da un'elevata complessità, richiedendo competenze multidisciplinari per essere completati. Tali competenze spaziano dall'informatica alla geografia, rendendo la risoluzione degli enigmi un'esperienza che si estende oltre l'ambiente di gioco, coinvolgendo internet e il mondo reale.

Uno degli *ARG* più celebri è quello legato al gioco Indie *Inscryption (Daniel Mullins Games, 19 ottobre 2021)*. Questo titolo, caratterizzato da elementi *soft-horror*, culmina in un finale enigmatico che lascia allo spettatore numerosi interrogativi. Nel corso del gioco, i giocatori hanno individuato una serie di indizi nascosti che li hanno condotti a ulteriori enigmi, alimentando una collaborazione globale tra i membri della comunità. In alcuni casi, le coordinate presenti in determinate scene del gioco hanno guidato i giocatori verso specifiche località reali, dove hanno persino scavato per scoprire la soluzione finale dell'enigma.

In conclusione vorrei finire con questo argomento ovvero l'analisi della domanda “Pensi che sia possibile utilizzare i videogiochi che non sono stati concepiti per scopi didattici come strumenti formativi?”

1. Si: 1905 (77.6%)
2. No: 250 (10.2%)
3. Dipende: 220.5 (9%)
4. Si e li utilizzo: 79 (3.2%)

⁸³Andrea Alfonsi, Videogiochi e apprendimento: tesi e interviste, Fabio Belsanti, *Press Start.xyz*, URL: <https://press-start.xyz/videogiochi-e-apprendimento-tesi-interviste-fabio-belsanti/> (consultato il 27/11/2024).

⁸⁴Alternate reality game, *Wikipedia*, L'enciclopedia libera, URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Alternate_reality_game (consultato il 15/11/2024).

Un'analisi più approfondita dei dati mostra una predisposizione più favorevole nel contesto internazionale, con un margine di distacco pari a circa il 10%. In particolare, dal questionario internazionale emerge una percentuale di risposte affermative "Si (865)" pari all'84,2%, rispetto al 73,9% registrato in Italia "Si (1007)".

Nel contesto dell'apprendimento linguistico o del potenziamento delle competenze linguistiche, si sono riscontrati risultati molto positivi in ambito italiano e un impatto meno marcato, ma comunque favorevole, a livello internazionale. È stato inoltre esaminato l'apprendimento di concetti storici attraverso l'utilizzo dei videogiochi. In questo caso specifico, si potrebbe considerare utile l'affiancamento di una guida in grado di indicare eventuali elementi romanzzati o inesatti presenti nei contenuti videoludici.

Va sottolineato, tuttavia, che la decisione sull'utilizzo dei videogiochi a fini didattici spetta all'insegnante, che dovrebbe valutare le modalità di applicazione. Questo aspetto presenta una sfida significativa, soprattutto per docenti che non siano videogiocatori. I videogiochi, infatti, possono risultare complessi per un neofita, poiché i comandi di utilizzo variano notevolmente da un gioco all'altro. Anche giochi simili possono presentare differenze significative nei *layout* dei comandi, complicando l'approccio iniziale, inoltre servono dispositivi notevolmente potenti per l'utilizzo o una buona connessione in caso di utilizzo via *cloud* “cloud computing; in particolare, l'insieme delle risorse hardware o software presente in server remoti e distribuito in rete, contenente i dati e i programmi di un utente”⁸⁵ Nonostante i recenti miglioramenti, in Italia questa situazione continua a rappresentare un problema. Tali difficoltà costringerebbero il docente a investire in modo significativo in apparecchiature elettroniche nonché anche in tempo.

Ho avuto modo di confrontarmi con Cristina Pieragnoli, docente di Storia dell'Arte, la quale ha condiviso la sua esperienza nell'utilizzo dei videogiochi come strumento didattico in aula.

⁸⁵ Cloud, *Treccani*, Vocabolario online, URL:
[https://www.treccani.it/vocabolario/cloud_res-4be66515-8996-11e8-a7cb-00271042e8d9_\(Neologismi\)}/](https://www.treccani.it/vocabolario/cloud_res-4be66515-8996-11e8-a7cb-00271042e8d9_(Neologismi)/)
(consultato il 18/11/2024).

Andrea Alfonsi:

“hai mai usato un videogioco a lezione?”

Professoressa Cristiana Pieragnoli:

“Avevo usato Assassin's Creed per spiegare l'arte del 1400 e l'architettura di Leon Battista Alberti e Michelozzo, in particolare Palazzo Rucellai e Palazzo Medici Riccardi. Questi edifici sono stati presi come modello per la casa di Ezio Auditore.

La lezione è iniziata mostrando un gameplay di Assassin's Creed, nei primi livelli in cui Ezio esplora Casa Auditore. Ho poi chiesto agli studenti di identificare tutte le caratteristiche architettoniche che notavano, creando un elenco alla lavagna: il cortile a pianta quadrata, il materiale simile alla pietra, la facciata divisa in cornicioni. Dopo aver analizzato Palazzo Auditore, ho mostrato i modelli di Michelozzo e Leon Battista Alberti, evidenziando le somiglianze. Da qui, ho introdotto la lezione sull'architettura del '400 fiorentino, collegando arte e ispirazione per il videogame.

Quando spiego l'Acropoli di Atene, utilizzo Assassin's Creed Odyssey e faccio fare agli studenti il Discovery Tour. Durante l'esplorazione, annotiamo alla lavagna gli elementi architettonici osservati, come un tempio con colonne doriche, la presenza di un naos, o una loggia con statue femminili al posto delle colonne. Successivamente, passo a illustrare l'arte greca del quinto secolo attraverso libri o slide, approfondendo l'architettura dell'Acropoli dopo averla esplorata nel gameplay.”⁸⁶

Come possiamo notare da tale intervista, il videogioco viene utilizzato come strumento per una lezione. Non vuol dire che si debba sostituire il libro in aula, ma che è possibile affiancare il gioco come mezzo alternativo per interagire meglio con gli alunni. Come ho già indicato, *Assassin's Creed* si presta bene a questo concetto, mentre altri giochi risulterebbero più difficili da utilizzare in ambito didattico, salvo l'impiego di segmenti appositamente selezionati per una dimostrazione specifica.

È evidente che l'applicazione di un videogioco al contesto scolastico presenta numerose difficoltà, che risultano complesse e stratificate. Una delle principali barriere è rappresentata dalla varietà degli approcci che possono essere adottati, i quali dipendono in larga misura dalla sensibilità e dalle competenze del docente.

Ad esempio, la professoressa Giulia Vidonis, docente di matematica e scienze nelle scuole secondarie di primo grado, nella mia intervista ha evidenziato alcune difficoltà nell'integrare i videogiochi durante le lezioni, forse a causa della natura della sua materia, che potrebbe rappresentare un ulteriore elemento di complessità.

⁸⁶Andrea Alfonsi, Intervista personale con Prof.ssa Cristiana Pieragnoli, durata: 2 minuti e 39 secondi, 16 novembre 2024.

Andrea Alfonsi:

“Come strutturerebbe una sua lezione? Utilizzerebbe un videogioco durante la sua lezione? O almeno farebbe riferimento al mondo videoludico? In tal caso, utilizzerebbe un videogioco non ideato principalmente per l'apprendimento?”

Professoressa Giulia Vidonis:

“Utilizzare videogiochi durante le lezioni scolastiche non è affatto semplice, sia a causa della mancanza di risorse, sia per la limitata disponibilità di tempo, considerando il programma scolastico da completare. Tuttavia, sarebbe interessante introdurre un laboratorio dedicato che permetta agli studenti di approfondire i concetti trattati in classe. Attualmente, per favorire il ripasso degli argomenti, mi avvalgo di piattaforme come Kahoot e Quizizz, che sfruttano l'approccio ludico e le tecnologie digitali. Al momento, non ho identificato videogiochi non concepiti specificamente per l'apprendimento che potrei integrare nel mio insegnamento, ma sono aperta a ricevere consigli e a valutare nuove proposte da testare in classe.”⁸⁷

La docente in questione, come già menzionato, insegna matematica e scienze ed ha difficoltà a trovare un videogioco che potrebbe essere utile alle sue lezioni. In realtà videogiochi fanno ampio uso della matematica. Un esempio emblematico è *Monster Hunter World* (*Capcom, 26 gennaio 2018*), un titolo in cui l'obiettivo principale è, come suggerisce il nome, cacciare mostri. Il concept del gioco è apparentemente semplice: cacciare un mostro, raccogliere risorse e utilizzare queste ultime per affrontare creature più imponenti.

Tuttavia, questa dinamica risulta tutt'altro che semplice, soprattutto se si considerano le meccaniche legate alle armi, che sono estremamente complesse e stratificate. Per semplicità, in questa analisi mi concentrerò esclusivamente sul concetto di "danno". Le armi, nel gioco, non sono progettate solo per infliggere il massimo danno possibile: esistono diverse variabili e strategie da considerare.

Un esempio interessante è il colpo critico, ossia un aumento semi-casuale del danno inflitto, che si attiva in base a una determinata probabilità. Ad esempio, un'arma che infligge normalmente 100 punti di danno potrebbe infliggerne 130 in caso di colpo critico. Pertanto, potrebbe risultare più vantaggioso utilizzare un'arma che infligge meno danni di base, ma che beneficia di una maggiore probabilità di attivare il critico. Se, ad esempio, un'arma ha il 90% di probabilità di attivare il critico, potrebbe risultare preferibile rispetto a un'altra con danni di base superiori ma una probabilità inferiore di attivare il bonus.

⁸⁷ Andrea Alfonsi, Intervista personale con Giulia Vidonis, durata: 26 minuti e 31 secondi, 2 aprile 2024.

Questa è solo una delle molteplici variabili che il gioco considera. Vi sono infatti ulteriori fattori come gli status degli avversari, le difese specifiche, e gli effetti speciali, tutti basati su calcoli matematici precisi e spesso complessi. Questi calcoli interagiscono con l'abilità del giocatore, creando un sistema stratificato che può essere analizzato anche in un contesto didattico.

Includere un esempio pratico tratto da questo gioco in una lezione di matematica potrebbe essere un'opportunità interessante per esplorare concetti come la probabilità o altri calcoli avanzati, mostrando come la matematica sia alla base di sistemi apparentemente ludici. Ad esempio, si potrebbero analizzare tali parametri in una sezione tranquilla del gioco per evidenziare il ruolo dei numeri nelle decisioni strategiche.

Durante il mio tirocinio, ho sperimentato l'uso di un videogioco come metafora per affrontare tematiche complesse, quali il razzismo e l'ossessione contrapposta alla speranza. Attraverso delle slide ispirate al videogioco *Undertale*, molto noto nel panorama indipendente, ho proposto una lezione che mirava a esplorare queste tematiche da diversi punti di vista. Per supportare l'attività, ho utilizzato delle slide esplicative che guidavano la discussione.

Nonostante il contesto limitato del mio esperimento, l'esperienza è stata apprezzata: gli studenti si sono mostrati coinvolti, partecipando attivamente e condividendo i propri punti di vista sui temi trattati. Tuttavia, è importante sottolineare che non costituiscono un vero e proprio dato in quanto sono troppo esigui per trarre conclusioni generalizzabili. Risultati simili potrebbero variare significativamente in base al livello scolastico o al contesto specifico di altre scuole oltre che l'esperienza del professore.

Ciò che sto cercando di analizzare attraverso questi dati non si limita a un approccio scolastico che integra l'apprendimento con i videogiochi, ma abbraccia una prospettiva più ampia. I videogiochi, infatti, si sono rivelati efficaci nello sviluppo di diverse competenze, tra cui abilità linguistiche, conoscenze di carattere mitologico e storico (anche se talvolta in modo non approfondito), e capacità trasversali come il problem solving, l'analisi critica, la creatività e molte altre.

Infine, vorrei citare un videogioco che trascende la definizione tradizionale di "gioco": *Minecraft* (*Mojang, 18 novembre 2011*). Definirlo semplicemente un videogioco sarebbe riduttivo; si tratta di un sistema complesso con regole proprie.

Minecraft è difficile da spiegare in poche parole perché è caratterizzato da una libertà pressoché totale. Non esiste un vero obiettivo o una fine prestabilita: i giocatori sono liberi di creare storie, obiettivi personali o semplicemente di esplorare e divertirsi. Il gioco, in termini semplici, potrebbe essere paragonato ai LEGO: i giocatori possono posizionare, distruggere e riassemblare blocchi per costruire ciò che desiderano. Tuttavia, questa descrizione non rende giustizia alla profondità di Minecraft.

Il mondo di gioco è una rappresentazione stilizzata della realtà, composto interamente da blocchi. I giocatori iniziano senza risorse e devono imparare gradualmente a sopravvivere. Ad esempio, una delle prime azioni è abbattere un albero per ottenere materiali con cui costruire un tavolo da lavoro, utile per creare strumenti più avanzati. Questo processo, apparentemente semplice, si intreccia con meccaniche molto più sofisticate, come i circuiti elettrici realizzati con la Redstone.

L'ingegnosità dei giocatori ha portato alla creazione di opere incredibili all'interno del gioco. Un esempio emblematico è la realizzazione di un computer completamente funzionante utilizzando esclusivamente le risorse e le meccaniche di Minecraft “I built a 1Hz Redstone Computer...⁸⁸”. Addirittura “computer virtuale” sono persino in grado di eseguire una versione semplificata dello stesso Minecraft, Forse chi non è familiare con il mondo dei videogiochi potrebbe non comprendere appieno la portata di un'opera di questo tipo, ma vi assicuro che è estremamente sorprendente.“I made Minecraft in Minecraft with redstone!⁸⁹”.

Oltre al puro divertimento, Minecraft è stato protagonista di numerosi progetti educativi e creativi. Ad esempio, uno studente ha utilizzato il gioco per ricreare la città di Ferrara come parte della sua tesi universitaria, dimostrando il potenziale di Minecraft per promuovere il patrimonio culturale attraverso un'esperienza immersiva. “This project was born as a product of my university thesis in which I researched how videogames can be used effectively for the marketing of cultural places, among other things.⁹⁰”

Esistono progetti ancora più nobili che mirano a combattere la censura, come ad esempio la mappa di gioco The Uncensored Library.

⁸⁸ I built a 1Hz Redstone Computer..., *YouTube*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tDxKhiJfgYk>

⁸⁹ I made Minecraft in Minecraft with redstone! *YouTube*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-BP7DhHTU-I> (consultato il 18/11/2024).

⁹⁰ Ferrara: A Minecraft Recreation, *Planet Minecraft*, URL: <https://www.planetminecraft.com/project/ferrara-a-minecraft-recreation/> (consultato il 18/11/2024).

“In many countries, websites, social media and blogs are controlled by oppressive leaders. Young people, in particular, are forced to grow up in systems where their opinion is heavily manipulated by governmental disinformation campaigns. But even where almost all media is blocked or controlled, the world’s most successful computer game is still accessible. Reporters Without Borders (RSF) uses this loophole to bypass internet censorship to bring back the truth – within Minecraft.”⁹¹

Questo progetto di vasta portata è particolarmente interessante. In *Minecraft*, infatti, è possibile scrivere libri (che possono essere anche autoconiunti), e, oltre a un design straordinario, questa mappa rappresenta un'iniziativa che va ben oltre il concetto di semplice gioco. Non mi soffermerò su questo progetto in particolare, poiché potrebbe essere oggetto di una tesi a sé stante, ma volevo solo evidenziare la poliedricità di questo sistema. L'aspetto che ci interessa maggiormente riguarda l'ambito dell'apprendimento, poiché *Minecraft* potrebbe essere utilizzato in ogni scuola, soprattutto grazie alla versione dedicata, *Minecraft Education Edition*, già ampiamente impiegata in ambito educativo “See how schools are using Minecraft Education to transform the learning experience.”⁹².

Questo gioco sarebbe di facile utilizzo in classe, sebbene, come già evidenziato, ci si scontri spesso con le limitazioni delle infrastrutture odierne. Nonostante *Minecraft Education Edition* sia progettato specificamente per scopi educativi, l'accesso a dispositivi adeguati e a una connessione internet stabile non è sempre garantito in tutte le scuole. Inoltre, come accennato

in precedenza, non tutti i docenti potrebbero essere in grado di utilizzare efficacemente questo sistema. Ciò dipende dalla familiarità con le tecnologie digitali o dalla resistenza al cambiamento di metodi tradizionali di insegnamento. Per questo motivo, l'adozione di *Minecraft* in ambito scolastico potrebbe non essere universale, nonostante i suoi numerosi vantaggi nel facilitare l'apprendimento interattivo e la creatività.

Tuttavia, anche solo la versione originale di questo gioco può portare benefici significativi. In *Minecraft*, infatti, è necessario sviluppare un'analisi ambientale e capacità progettuali (ad esempio, se si vuole costruire una casa o altri oggetti) e si richiede un forte senso di esplorazione e risolvere ostacoli con creatività e improvvisazione. Inoltre, il gioco stimola l'uso della logica per costruire nuovi strumenti in base ai materiali a disposizione.

Ho scelto *Minecraft* come esempio finale perché dimostra come un videogioco possa promuovere l'apprendimento continuo e pratico. Non esiste esempio migliore di questo gioco

⁹¹ The Uncensored Library, URL: <https://www.uncensoredlibrary.com/en> (consultato il 18/11/2024).

⁹² Minecraft Education Edition, URL: <https://education.minecraft.net/en-us> (consultato il 18/11/2024).

Conclusione

La presente tesi ha esplorato e legittimato il videogioco come strumento educativo, evidenziandone le potenzialità in contesti formativi e culturali. L'elaborato è stato suddiviso in due sezioni principali: una prima parte teorica, dedicata alla comprensione del medium videoludico e delle sue caratteristiche evolutive, e una seconda parte empirica, focalizzata sull'analisi dei dati raccolti per indagare le percezioni e le applicazioni del videogioco in ambito educativo.

Nei primi capitoli, è stata tracciata una panoramica sull'origine e sull'evoluzione del videogioco, analizzandone la trasformazione in un medium complesso e stratificato. Si è riflettuto sulla terminologia associata al videogioco, evidenziando come essa non riesca sempre a tenere il passo con l'innovazione del settore, come dimostrano i concetti ancora poco definiti di remake e remaster. Inoltre, sono stati analizzati alcuni falsi miti, come quelli relativi alla presunta relazione tra videogiochi e violenza o alla loro scarsa utilità educativa. Al contrario, il videogioco è stato presentato come uno strumento capace di favorire la socializzazione e di agire come mezzo di comunicazione e apprendimento innovativo.

La seconda parte della tesi si è concentrata sui dati raccolti, con l'obiettivo di riflettere sull'attuale percezione del videogioco e sul suo utilizzo in ambito formativo. L'analisi dei questionari ha evidenziato come molti giocatori abbiano sviluppato competenze linguistiche e capacità di problem solving attraverso l'uso dei videogiochi, anche al di fuori dei contesti scolastici. Questo è particolarmente evidente in Italia, dove l'apprendimento linguistico tramite videogiochi è stato indicato come un beneficio ricorrente. Nonostante tali risultati positivi, è stato rilevato che l'introduzione del videogioco nella didattica tradizionale presenta ostacoli significativi, come la necessità di infrastrutture adeguate, la formazione dei docenti e la selezione di titoli adatti. Tuttavia, l'uso metaforico o complementare dei videogiochi, ad esempio con giochi commerciali come *Assassin's Creed* e *Minecraft* potrebbe rappresentare un primo passo per avvicinare il mondo dell'educazione agli interessi degli studenti, migliorando l'attenzione e la partecipazione in classe.

La ricerca ha dimostrato che il videogioco può essere considerato molto più di un semplice passatempo: è un medium capace di favorire l'apprendimento, stimolare la riflessione artistica

e potenziare lo sviluppo personale. Anche gli esperti intervistati, provenienti da ambiti diversi, hanno sottolineato la crescente consapevolezza delle potenzialità educative del videogioco, evidenziando un interesse trasversale e un'apertura verso il suo utilizzo in contesti innovativi.

Questa tesi rappresenta un punto di partenza per ulteriori riflessioni e approfondimenti. Il lavoro svolto, che ha richiesto un anno di impegno tra ricerca teorica e raccolta dati, ha contribuito a mettere in luce come il videogioco possa essere integrato in ambiti educativi e culturali per stimolare l'apprendimento e la creatività. Pur riconoscendo le sfide operative che accompagnano questo processo, il valore del medium videoludico come strumento educativo emerge con chiarezza, aprendo la strada a nuove possibilità di ricerca e applicazione pratica. Si segnala, inoltre, che non è stato possibile includere tutti i dati all'interno di questa sezione; essi saranno disponibili in forma completa online o nel documento “allegato A” della presente tesi.

Ringraziamenti

Desidero innanzitutto ringraziare i miei genitori, Mara e Luigi, che mi hanno sempre sostenuto e accompagnato con il loro amore e incoraggiamento lungo tutto il corso della mia vita. Senza il loro supporto, non avrei potuto raggiungere questo importante traguardo.

Un ringraziamento speciale va a Eliana Castro, che mi ha dato un aiuto prezioso nella stesura dei questionari e nella conduzione della prima intervista. Un sincero grazie anche a Eddy (Press Start.xyz) e a Davide e Hermann (Paladins.it) per il loro supporto nella ricerca di interviste e per lo spazio che mi hanno dedicato.

Non posso non esprimere la mia gratitudine a tutti gli intervistati, i rispondenti e gli uffici stampa che hanno contribuito a questo lavoro. Sebbene non sia possibile citarli tutti, il loro supporto è stato fondamentale per la realizzazione di questa tesi.

Un grazie particolare va a Luca Santini, Simone Mazzi e Anna Manfreda, che mi hanno fornito un prezioso aiuto nel rivedere e perfezionare la tesi, migliorandone la qualità e la chiarezza. un grazie a Rick che sta dentro ogni possibile link.

Un grazie di cuore va inoltre al Professor Luca Pasquale per avermi offerto l'opportunità di intraprendere questo percorso e per la guida fornita lungo il cammino.

Vorrei dedicare un ringraziamento, piccolo ma significativo, a Game Freak: il loro gioco Pokémon Smeraldo è stato la scintilla iniziale che ha acceso in me il desiderio di studiare.

Infine, un ringraziamento speciale va a mio fratello Paolo Alfonsi. Durante tutti gli anni di università, è stato il mio pilastro: mi ha sostenuto e aiutato nello studio, e il suo supporto mi ha permesso di affrontare e superare questa grande sfida in così poco tempo. La sua presenza è stata fondamentale non solo per il mio percorso accademico, ma anche per tutta la mia vita.

Bibliografia, Sitografia e Ludografia

Bibliografia

1. Elena Marcheschi (a cura), Videogame cult, formazione, arte, musica, Edizioni ETS, Pisa, Aprile 2019.
2. Francesco Toniolo, Game Culture, Luoghi non comuni del videogioco, Il Mulino, Trebaseleghe (PD), Agosto 2024.
3. George Herbert Mead, Mente, sé e società, Roberto Tettucci (Traduzione di), Giunti, Firenze, 2010, p. 28. Mind, Self and Society, The University of Chicago Press, Chicago, Ill., 1966, 2010 Giunti Editore S.p.A. (Titolo originale).
4. Giovanni Chimirri e Gennaro Cicchese, Dalla parola al silenzio, antropologia e spiritualità, Chirico, Napoli, settembre 2014.
5. Manuel Maximilian Riolo, L'esperienza del videogioco, una ricognizione estetica del videogioco tra senso, arte e cultura, Eurolink University Press SRL, Roma, Agosto 2022.
6. Marco Accordi Rickards, Che cos'è un videogioco, Carocci Editore, Roma, Marzo 2021.
7. Marco Accordi Rickards, Storia del videogioco, dagli anni '50 a oggi, Nuova edizione, Carocci Editore, Roma, Settembre 2022.
8. Melanie Klein, Scritti 1921-1958, Armando Guglielmi (Traduzione di), Boringhieri, Torino, Gennaio 1978. Contributions to Psycho-Analysis 1921-1945, The Hogarth Press, Londra, 1948, e Developments in Psycho-Analysis, The Hogarth Press, Londra, 1952 (Titolo originale).
9. Maurizio Ghisleni e Roberto Moscati, Che cos'è la socializzazione, Carocci editore, Roma, Giugno 2024.
10. Silvestro Paluzzi, Manuale di psicologia, Urbaniana University Press, Città del Vaticano, novembre 2003.
11. Tommaso Ariemma, Filosofia del gaming, da Talete alla PlayStation, Edizioni Tlon, Città di Castello (PG), Marzo 2023.

Sitografia

1. Artribune, *Artribune*, Arte e Cultura Contemporanea. [Online], Disponibile: <https://artribune.com>.
2. BiographyBase, *BiographyBase*, Biografie di personaggi famosi. [Online], Disponibile: <https://biographybase.com>.
3. Collins English Dictionary, *Collins English Dictionary, Definizioni, significati e sinonimi*, [Online], Disponibile: <https://collinsdictionary.com>.
4. Minecraft Education, *Minecraft Education*, [Online], Disponibile: <https://education.minecraft.net/en-us>.
5. Everyeye, *Everyeye*: Videogiochi, cinema, serie TV e tecnologia, [Online], Disponibile: <https://everyeye.it>.
6. ESRB, *Entertainment Software Rating Board*, [Online], Disponibile: <https://www.esrb.org>.
7. Fiveable, *Fiveable*: Risorse per gli studenti, [Online], Disponibile: <https://fiveable.me>.
8. GameSource, *GameSource*, Videogiochi e recensioni, [Online], Disponibile: <https://gamesource.it>.
9. Gazzetta Ufficiale, *Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana*, [Online], Disponibile: <https://gazzettaufficiale.it>.
10. IGN, *IGN*, Videogiochi e intrattenimento, [Online]. Disponibile: <https://ign.com>.
11. Kojima Productions, *Kojima Productions*, Official Website, [Online], Disponibile: <https://kojima-productions.jp>.
12. Merriam-Webster, *Merriam-Webster Dictionary*, [Online], Disponibile: <https://merriam-webster.com>.
13. MIT, *Massachusetts Institute of Technology*, [Online], Disponibile: <https://mit.edu>.
14. MoMA, *The Museum of Modern Art*, [Online], Disponibile: <https://moma.org>.
15. PEGI, *Pan European Game Information*, [Online], Disponibile: <https://pegi.info>.
16. Planet Minecraft, *Planet Minecraft*, [Online], Disponibile: <https://planetminecraft.com>.
17. Press Start.xyz, *Press Start.xyz*, News e recensioni sui videogiochi, [Online]. Disponibile: <https://press-start.xyz>.

18. Proofpoint, *Proofpoint*: Soluzioni per la cybersecurity, [Online], Disponibile: <https://proofpoint.com>.
19. Sky TG24, *Sky TG24*, Notizie e attualità. [Online], Disponibile: <https://tg24.sky.it>.
20. Treccani, *Treccani*, Enciclopedia italiana. [Online], Disponibile: <https://treccani.it>.
21. Uncensored Library, *The Uncensored Library*, [Online], Disponibile: <https://uncensoredlibrary.com/en>.
22. University of Oxford, [Online], Disponibile: <https://www.ox.ac.uk>.
23. USK, *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*, [Online], Disponibile: <https://usk.de>.
24. Wikipedia, *Wikipedia*: L'enciclopedia libera, [Online], Disponibile: <https://wikipedia.org>.
25. YouTube, *YouTube*, Video online. [Online], Disponibile: <https://www.youtube.com>.

Ludografia

1. *Advance Wars 2: Black Hole Rising* (*Intelligent Systems*, 24 giugno 2003)
2. *Age of Empires* (*Ensemble Studios*, 15 ottobre 1997)
3. *Age of Mythology* (*Ensemble Studios*, 31 ottobre 2002)
4. *Alan Wake 2* (*Remedy Entertainment*, 27 ottobre 2023)
5. *Amnesia: The Dark Descent* (*Frictional Games*, 8 settembre 2010)
6. *Animal Crossing: New Horizons* (*Nintendo EPD*, 20 marzo 2020)
7. *Assassin's Creed* (*Ubisoft Montreal* 13 novembre 2007)
8. *Assassin's Creed 2* (*Ubisoft*, 17 novembre 2009)
9. *Assassin's Creed Odyssey* (*Ubisoft*, 5 ottobre 2018)
10. *Assassin's Creed Unity* (*Ubisoft*, 11 novembre 2014)
11. *Bioshock Infinite* (*2K Games*, 26 marzo 2013)
12. *Candy Crush Saga* (*King*, 12 aprile 2012)
13. *Celeste* (*EXOK*, 25 gennaio 2018)
14. *Dance Dance Revolution* (*Konami*, 21 novembre 1998)
15. *Demon's Souls* (*FromSoftware*, 5 febbraio 2009)
16. *Demon's Souls per PS5* (*Bluepoint Games*, 2 novembre 2020)
17. *Dishonored* (*Arkane Studios*, 9 ottobre 2012)

18. *Doom* (*id Software*, 10 dicembre 1993)
19. *Doom Eternal* (*id Software*, 20 marzo 2020)
20. *Elden Ring* (*FromSoftware*, 25 febbraio 2022)
21. *Final Fantasy VII* (*Square*, 31 gennaio 1997)
22. *Firewatch* (*Campo Santo*, 9 febbraio 2016)
23. *Fortnite Battle Royale* (*Epic Games*, 26 settembre 2017)
24. *God of War* (*SCE Studios Santa Monica*, 22 marzo 2005)
25. *God of War* (*SIE Santa Monica Studio*, 20 aprile 2018)
26. *Grand Theft Auto V* (*Rockstar North*, 17 settembre 2013)
27. *Hades* (*Supergiant Games*, 17 settembre 2020)
28. *Halo: Combat Evolved Anniversary* (*343 Industries*, *Saber Interactive*, 15 novembre 2011)
29. *Immortals Fenyx Rising* (*Ubisoft*, 3 dicembre 2020)
30. *Inside* (*Playdead*, 29 giugno 2016)
31. *Inscryption* (*Daniel Mullins Games*, 19 ottobre 2021)
32. *Journey* (*Thatgamecompany*, 13 marzo 2012)
33. *League of Legends* (*Riot Games*, 27 ottobre 2009)
34. *Lethal Company* (*Zeekerss*, 23 ottobre 2023)
35. *Metal Gear Solid* (*Konami*, 3 settembre 1998)
36. *Minecraft* (*Mojang Studios*, 18 novembre 2011)
37. *Monster Hunter World* (*Capcom*, 26 gennaio 2018)
38. *Outer Wilds* (*Mobius Digital*, 28 maggio 2019)
39. *OXO* (*Alexander Sandy Douglas*, 1952)
40. *Papers, Please* (3909, 8 agosto 2013)
41. *Penumbra Overture* (*Frictional Games*, 30 marzo 2007)
42. *Pokémon Smeraldo* (*Game Freak*, 16 settembre 2004)
43. *Portal 2* (*Valve Software*, 19 aprile 2011)
44. *Portal: Still Alive* (*Valve Corporation*, 9 ottobre 2007)
45. *Ryse Son of Rome* (*Crytek*, 22 novembre 2013)
46. *ScacciaRischi!* (*Age of Game*, 2021)
47. *Shadow of the Colossus* (*Team Ico*, 27 ottobre 2005)
48. *Sid Meier's Civilization* (*Sid Meier*, 4 settembre 1991)
49. *Skyrim* (*Bethesda Game Studios*, 11 novembre 2011)
50. *StarCraft* (*Blizzard Entertainment*, 31 marzo 1998)

51. *System Shock* (*Looking Glass Studios*, 22 settembre 1994)
52. *System Shock* (*remake*) (*Nightdive Studios*, 20 maggio 2023)
53. *Tennis for Two* (*William Higinbotham*, 1958)
54. *Tetris* (*Aleksej Pažitnov, Vadim Gerasimov, Dmitrij Pavlovskij*, 6 giugno 1984)
55. *The Invincible* (*Starward Industries*, 6 novembre 2023)
56. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (*Nintendo*, 3 marzo 2017)
57. *The Secret of Monkey Island* (*LucasArts*, 15 ottobre 1990)
58. *The Talos Principle 2* (*Croteam*, 2 novembre 2023)
59. *This War of Mine* (*11 bit studios*, 14 novembre 2014)
60. *Tunic* (*Isometricorp Games*, 27 settembre 2022)
61. *Undertale* (*Toby Fox*, 15 settembre 2015)
62. *Wolfenstein* (*id Software*, 5 maggio 1992)

Dati di Ricerca

Dati Quantitativi

1. **Questionario Tesi Videogiochi e Apprendimento, I.P. Cesare Musatti**
Tipo: Questionario Google Forms
Date: 03/06/2024 - 06/06/2024
Autore: Andrea Alfonsi
2. **Questionario Tesi Videogiochi e Apprendimento, ITCS Maria Lazzari**
Tipo: Questionario Google Forms
Date: 05/06/2024 - 17/06/2024
Autore: Andrea Alfonsi
3. **Questionario Tesi Videogiochi e Apprendimento (Italia)**
Tipo: Questionario Google Forms
Date: 28/02/2024 - 16/06/2024
Autore: Andrea Alfonsi
4. **Questionario University Thesis on Video Games and Learning (Internazionale)**
Tipo: Questionario Google Forms
Date: 02/03/2024 - 20/06/2024
Autore: Andrea Alfonsi

Dati Qualitativi

Interviste personali

1. **Intervista ad Annamaria di Ruocco (Artista Professionista)**
Data: 5 Aprile 2024, Durata: 52 minuti e 34 secondi
2. **Intervista a Andrew Shoudice (Tunic)**
Data: 2 Aprile 2024, Durata: 20 minuti e 52 secondi
3. **Intervista a Chantal Tosetto (Artista Professionista)**
Data: 10 Aprile 2024, Durata: 27 minuti e 30 secondi
4. **Intervista a Cristian Gambadori ed Eleonora Vecchi (Bad Vices Games)**
Data: 14 Aprile 2024, Durata: 48 minuti e 30 secondi

5. **Intervista a Cristiana Pieragnoli (Professoressa)**
Data: 16 Novembre 2024, Durata: 2 minuti e 39 secondi
6. **Intervista a Fabio Belsanti (Professore, Age Of Games)**
Data: 14 Aprile 2024, Durata: 27 minuti e 30 secondi
7. **Intervista a Giulia Vidonis (Professoressa)**
Data: 2 Aprile 2024, Durata: 33 minuti e 18 secondi
8. **Intervista a Greg Kasavin (Supergiant Games)**
Data: 12 Ottobre 2024, Durata: 57 minuti e 30 secondi
9. **Intervista a Jonas Kyratzes (Talos Principle 2)**
Data: 7 Aprile 2024, Durata: 42 minuti e 10 secondi
10. **Intervista a Massimiliano Stazi (Save a Gamer)**
Data: 6 Maggio 2024, Durata: 34 minuti e 57 secondi
11. **Intervista a Michele Laurelli (Professore)**
Data: 7 Settembre 2023, Durata: 78 minuti e 13 secondi
12. **Intervista a Micaela Romanini (Professoressa)**
Data: 30 Marzo 2024, Durata: 35 minuti e 20 secondi
13. **Intervista a Paride Cardinali (The Pruld)**
Data: 17 Aprile 2024, Durata: 83 minuti e 32 secondi
14. **Intervista a Elena del Fante (Psicologa)**
Data: 7 Marzo 2024, Durata: 56 minuti e 18 secondi

Dati di ricerca studio Personale

1. **Intervista ad Andrea Sansone (Professore)**
Data: 20 Luglio 2024, Durata: N/A (fatta tramite email)
2. **Intervista a Corrado Cozza (Dadobax)**
Data: 30 Agosto 2023, Durata: 89 minuti e 50 secondi
3. **Intervista a Daniel Mullins (Daniel Mullins Games)**
Data: 27 Gennaio 2024, Durata: N/A (fatta tramite email)
4. **Intervista a Daniele Ricciardi e Federica Soriano (Arkadia Cafè)**
Data: 26 Settembre 2024, Durata: 45 minuti e 17 secondi
5. **Intervista a Fabio Salvador (Better Half)**
Data: 25 Maggio 2024, Durata: 46 minuti e 12 secondi

6. Intervista a IL TRONO DEL MUORI

Data: 3 Gennaio 2024, Durata: N/A (fatta tramite email)

7. Intervista a Lara Arlotta (Phenrir Mailoki)

Data: 4 Settembre 2023, Durata: 122 minuti e 11 secondi

8. Intervista a Jay Baylis (Bytten Studio)

Data: 19 dicembre 2024, Durata: 20 minuti e 24 secondi

9. Intervista a Massimiliano Voccia e Valerio Macrì (One O One Games)

Data: 20 Maggio 2024, Durata: 37 minuti e 14 secondi

10. Intervista a Marco Accordi Rickards (Professore)

Data: 23 Settembre 2023, Durata: 37 minuti e 27 secondi

11. Intervista a Paolo Nicoletti (Fix-a-Bug)

Data: 20 Febbraio 2024, Durata: 12 minuti e 36 secondi