

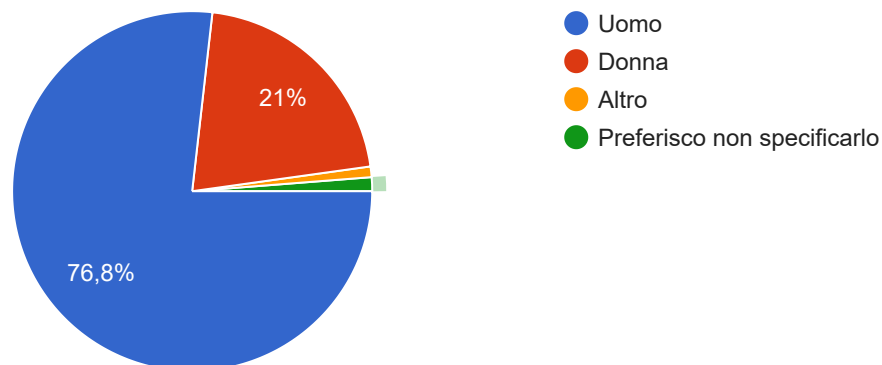
# Tesi videogiochi e apprendimento

1.362 risposte

## Genere

 Copia

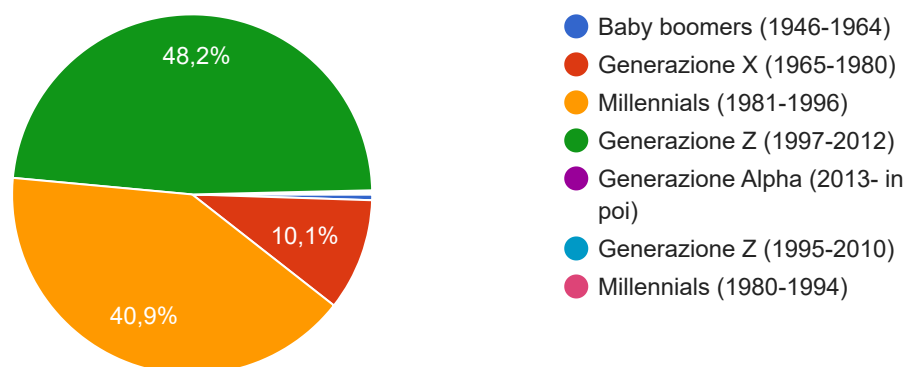
1.362 risposte



## Età

 Copia

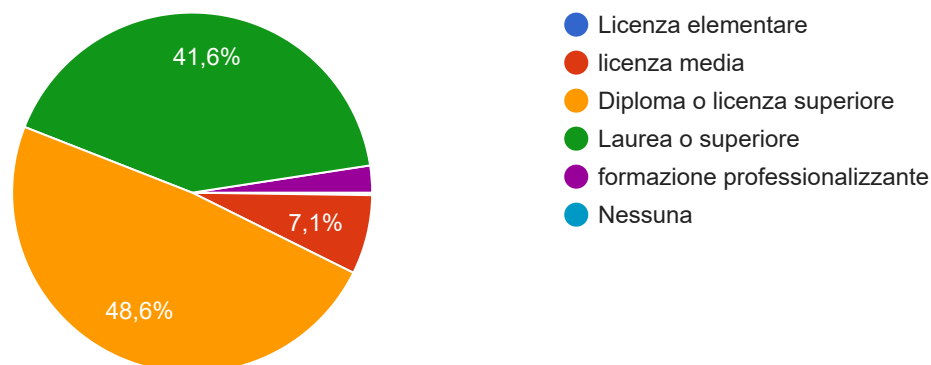
1.362 risposte



## Grado di istruzione

 Copia

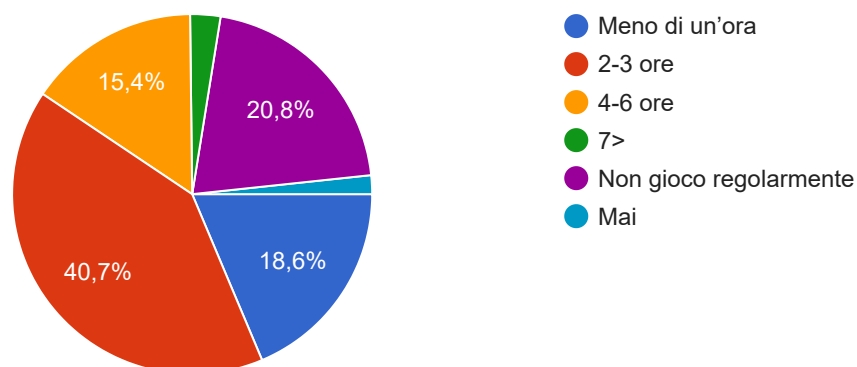
1.362 risposte



Quanto tempo trascorri in media giocando ai videogiochi ogni giorno?

 Copia

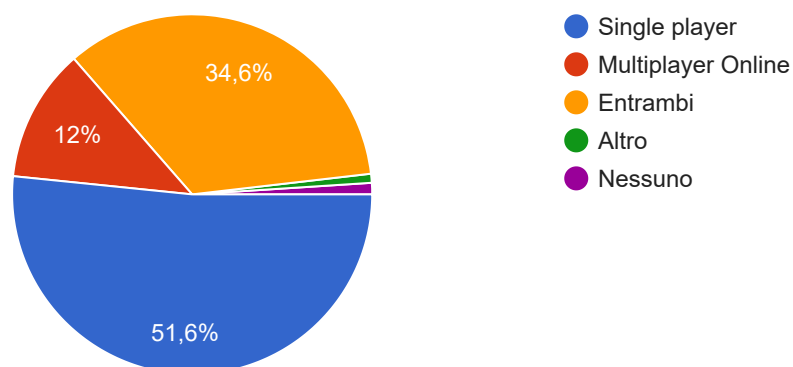
1.362 risposte



Quale stile di videogioco preferisci di più?

 Copia

1.362 risposte



Se hai premuto "Altro" rispondi qui

13 risposte

Couch multiplayer

no

Single player o multiplayer locale

coop

Coop PVE

entrambi Single player , Multiplayer Online

PVE-COOP

Rpg Coop locale

Strategia

Multiplayer in locale

Multiplayer asincrono

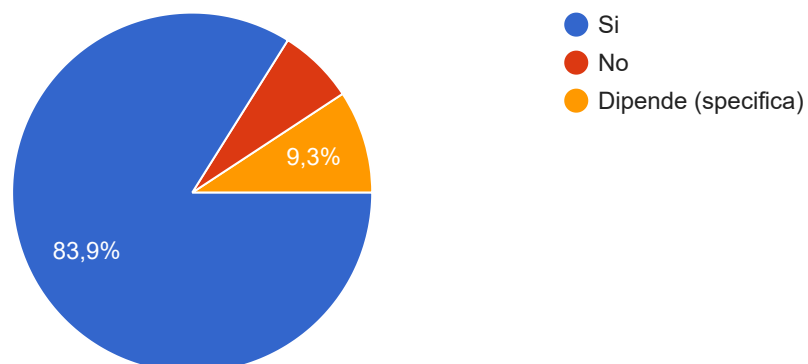
Co-Op, single player

Multiplayer in coop locale

Credi che i videogiochi siano una forma d'arte?

 Copia

1.362 risposte



Se hai premuto "Dipende" puoi specificare qui

112 risposte

no

Ritengo più che altro che il videogioco sia un insieme di varie forme d'arte

Dipende dal tipo di videogioco ovviamente

dipende dalla tipologia di gioco e lo scopo con cui è stato concepito

Le storie di alcuni giochi in single player possono essere paragonati a dei bei film

Molti sì, alcuni sono solo delle macchine per soldi uguali al predecessore

Sono prodotti che devono essere comprati ma hanno al loro interno vari tipi di espressioni artistiche

Molti sono vuote operazioni commerciali, ma il mezzo permette l'espressione artistica e ne esistono varie prove

Come per il cinema e la letteratura, ci sono sia prodotti più artistici, sia prodotti di intrattenimento. L'artistico sta, a mio avviso, nella volontà di comunicare un messaggio sfruttando o il semplice elemento narrativo o facendo leva su tutte le altre caratteristiche del videogioco, in particolar modo il gameplay, per trasmettere quel messaggio. Al contrario, un gioco come Fifa si limita al puro intrattenimento, non veicola alcun messaggio, e per questo non lo si può considerare un prodotto artistico.

I videogiochi incorporano molte categorie di media (disegni, musica, character design...) ed oramai farli è diventato anche più accessibile. Sono arte? Dipende: un quadro è arte solo perché è un quadro? Un film è arte solo perché è un film? No, ci sono film e quadri che oggettivamente fanno schifo, mentre ce ne sono altri che rappresentano qualcosa, che sono stati fatti con cura, che in alcuni casi hanno rivoluzionato il settore e che di conseguenza possono essere ritenuti arte. Questo ragionamento vale anche per i videogiochi, ci sono giochi fatti col culo ed altri che nel loro piccolo hanno un grande significato. (Ovviamente è la mia opinione, ci sta essere in disaccordo)

Dipende dal significato che dà la persona a "forma d'arte"

Se portano all'apprendimento o di fatti reali sì

Fatico a trovare l'arte nei titoli online pieni di monetizzazioni, forse arte economica

Penso che i videogiochi che lasciano spazio alla personalizzazione del personaggio, ambiente etc si possano definire arte, gli altri, purtroppo, sono arte solo per coloro che li sviluppano ma non per chi li gioca, insomma non vedo arte nei videogiochi sparattutto o picchiaduro ad esempio



I singoli elementi di un videogioco (come la musica, concept art, design dei personaggi, etc.) sono elementi artistici, ma il videogioco è un prodotto d'intrattenimento.

In alcuni caso possono esserlo

Come nel cinema c'è chi crea film al solo scopo di lucro e chi a un'opera d'arte così anche nell'industria dei videogame, abbiamo autori come Kojima che creano opere d'arte e studios come la Ubisoft (per citarne uno) in cui la maggior parte dei prodotti è evidente a guidarli c'è solo l'intento di fare soldi

Diversi giochi al giorno d'oggi non sono educativi

Ci sono titoli che come sviluppo della storia, le scelte di sviluppo del personaggio e livello di immersione sono considerabili opere d'arte.

Come un divan, un'automobile o una serie tv, c'è quello che è studiato nei minimi termini di design, estetica, "experience" e quello da 9,99€ di largo consumo o addirittura usa e getta

C'è differenza tra arte e arte fatta solo per guadagnare

è un medium molto vario, ma può dare una grande risposta emozionale. alcuni videogiochi possono essere forme d'arte

dal tipo di fine cui essi sono destinati

dalla loro qualità

Ritengo che siano prevalentemente una forma di intrattenimento, ma alcuni recenti produzioni sono dal punto di vista della scrittura (soggetto, sceneggiatura, dialoghi. ricerca grafica) assimilabili a forme artistiche

Dipende dalle ambientazioni, le musiche, la storia utilizzata

Dipende dal soggetto e dalla cura posta dagli sviluppatori. Attualmente l'interesse economico non garantisce un buon prodotto (come nei film, ad esempio).

Sì\*

Come per i film, a nessuno verrebbe in mente di dire che l'ennesimo cinepanettone è arte. Così come per i giochi, qualche titolo è artistico e altri lo sono meno, puntando su altri aspetti

Dalla grafica e dalla narrativa, dalla trama e dall'impegno

credo che cose tutto quello che riguarda la grafica dei videogiochi sia un arte che va oltre il disegno, ma anche la costruzione di un mondo di gioco è un arte, visto che potrebbe essere facilmente considerata architettura

Se si modellano sulla base delle nostre scelte allora sì.



Credo che siano una modalità di svago

Dipende dal gioco.

Ci sono videogiochi artistici o con splendidi design e stili, ma non tutti

Se consideriamo i videogiochi nel loro complesso non tutti sono "artistici" dal mio punto di vista (non vorremmo di certe confrontare giochi come The Last of US o death standing, che hanno effettivamente una regia e goat simulator vero?)

non tutti i giochi lo sono alcuni sono semplicemente intrattenimento altri invece trasmettono vera e propria arte (es outer wilds)

Permettono agli sviluppatori di esprimere sé stesso in vari campi: la grafica, le colonne sonore, le animazioni e perfino il codice sono elementi con i quali si può esprimere la propria arte. Non tutti i videogiochi però sfruttano le capacità artistiche offerte dal settore.

Quando hanno l'interesse a approfondire un tema e non solo intrattenere

ci sono dei fattori da prendere in considerazione, come la narrativa, le tematiche, la tecnica che può enfatizzare i momenti significativi dell'esperienza di gioco ma soprattutto la capacità di intrattenere (perché si tratta sempre di un gioco)

Li vedo come uno sport, sono competizioni e ti fanno anche stringere rapporti umani come in una palestra o team. Sono costituiti da elementi artistici come musiche, grafiche, animazioni e narrazione, quindi il mio dipende si riferisce al fatto che il videogioco contiene forme d'arte

Dipende dal genere

Così come per letteratura, cinema e musica, anche i videogiochi possono arrivare ad esser forme d'arte. Ovviamente vi sono anche opere puramente commerciali e scontate, prive di inventiva e pigre. Dipende sempre dalla/e mente/i che vi sono dietro a tali opere.

Ho messo dipende perché ritengo forma d'arte i videogiochi con una trama e personaggi ben fatti oggettivamente (esempio The Last of Us)

Dipende se si fa un videogioco solo per monetizzare oppure se lo si fa a prescindere dai guadagni

Alcuni giochi sono puro intrattenimento, e non serve che siano altro, mentre altri puntano ad elevarsi a forma d'arte attraverso trama, gameplay o direzione artistica.

Sono un compromesso tra logiche commerciali ed espressione artistica, almeno a volte.

Molti videogiochi singleplayer e anche talvolta degli indie, possono essere considerati forma d'arte, ma giochi banalotti online come League of Legends o Fortnite proprio no.



Dipende se il gioco è bello, metà della monnezza su Steam non vale manco lo spreco di energia per scaricarli

Gli elementi singoli del videogioco, sono arte, nel complesso diventa uno strumento per l'utente

in alcuni casi si in altri per niente

Credo che solo pochi developers la considerino tale

Può essere, dipende dagli intenti di produzione

Il discorso è troppo ampio e il concetto di arte molto soggettivo. Sicuramente i videogiochi coprono tanti aspetti (stile grafico, narrativo, musica) che possono toccare vette artistiche

I titoli con una bella trama o quelli molto innovativi li definirei "forma d'arte"

I mondi creati per esempio negli RPG possono essere messi sullo stesso piano di mondi creati nei libri e nei film, come tanti altri aspetti. Senza dubbio hanno un impatto culturale paragonabile sia a film che libri che altre forme d'arte

Potremmo dire che lo sono ed in parte è vero in quanto il lato creativo c'è sotto più punti di vista, dall'altra quando sono prodotti senza alcuna passione non possono essere definiti tali

Dipende dalla profondità e messaggio che rappresenta un gioco. Se un gioco non offre ciò, si tratta di mero intrattenimento

Dire arte è un po' ambiguo, la parte creativa coinvolge figure a tutta scala dall'artista al designer fino al developer.

Elden ring si fifa no, domanda troppo generica.

Una forma d'arte deve essere autoriale. Ci sono molti prodotti nell'industria che sono unicamente commerciali

Solo i videogiochi curati, magari con una bella trama, un'ottima messa in scena e con elementi ispirati ( the last of us, a plague tale, halo, Mass effect ecc )

Solo quando la narrazione della storia del gioco avviene tramite elementi specifici del medium, come i dialoghi e scelte multiple, o lo scoprire tramite elementi di gameplay diegetici (i souls).

Lo sono se non hanno come finalità principale quella di lucro, bensì quella di trasmettere un messaggio e/o un insegnamento.

Come per qualsiasi altro mezzo multimediale, bisogna separare il prodotto artistico dal prodotto commerciale. Ci sono alcuni videogiochi che sono esplicitamente artistici (Journey, Scorn), altri creati appositamente per vendere (Fifa, Fortnite), altri ancora che riescono a unire



l'esigenza commerciale con la direzione artistica dei loro autori (Metal Gear Solid, Undertale, Dark Souls)

Dipende dal gioco, alcuni possono esserlo e altri no

Intendo giochi dall'elevato impatto morale o dalla direzione artistica eccezionale

Molti sì ma altri sono proprio inutili

Dipende dall'idea di sviluppo alla base di quel videogioco. Molti di essi purtroppo sono solo azioni commerciali per avere più profitto possibile, altri hanno una filosofia di sviluppo ed essa viene portata avanti e alimentata per tutte le fasi di sviluppo, fino alla pubblicazione. Questi ultimi sono assimilabili ad opere d'arte e come tali, posso trovare o meno il gradimento del grande pubblico, ma sono oggettivamente capolavori per uno o più aspetti. I videogiochi hanno svariate sfaccettature e sono prodotti complessi e molto difficilmente possono essere definiti capolavori su ogni aspetto, ma non per questo perdono di importanza o non meritano di essere definiti tali

solamente i giochi single player che vogliono portare agli occhi del videogiocatore un'esperienza (vedi Detroit Become Human, TLOU...)

Ci sono giochi che narrativamente e a livello di prodotto regalano un'esperienza spettacolare: return of the ombra dinn per esempio, per quanto interattivo è fenomenale a livello di storia e della maniera in cui viene piano piano svelata.

Dipende dall'intento del creatore

Come tutte le forme d'arte, è il contenuto che conta non tanto lo strumento o il contenitore

Alcuni giochi per storie, ambientazioni, personaggi e gameplay possono effettivamente rappresentare una forma d'arte

dipende dall'intento degli sviluppatori. ci sono giochi fatti solo per creare dipendenza e arricchire la casa produttrice con le micro transazioni e altri che sono vere e proprie opere d'arte (es: Dwarf Fortress)

Molte aziende al giorno d'oggi credono che i giochi ci siano solo per fare soldi approfittando della dopamina altrui, io credo invece che un buon gioco, compreso di cuore, sia un'interazione tra azienda e consumatore al fine di creare un'esperienza unica e inimitabile, una storia strappalacrime, un gameplay educativo e via così

Non sono considerabili arte, ma per esempio quello che fa Naughty Dog si avvicina molto ad un buon film o un buon libro che ti lascia qualcosa in più

Per alcuni l'intento artistico è evidente (da Disco elysium a Death stranding o Hellblade). Per altri "l'arte" non è un aspetto importante o ricercato, puntando invece su una formula consolidata che assicura popolarità e vendite (gli ultimi call of duty, fifa ecc).





I videogiochi senza una trama/storia e senza un evidente studio estetico non penso possano essere ritenuti arte

Giochi GDR con panorami mozzafiato e storie epiche lo sono, il resto discutibile

Alcuni videogiochi esprimono arte e creatività

Soprattutto o giochi come FIFA no... altri giochi open world che hanno anche una storia interessante alle spalle sì (vedi Red Dead Redemption)

Dipende se il videogioco è stato creato con questa ottica in mente, un Call of Duty è lontano dall'essere un'opera d'arte

dipende

L'arte è il voler comunicare un messaggio che serva di lezione per lo sviluppo della sensibilità nelle persone, alcuni videogiochi possono essere dei mezzi di comunicazione per l'arte

È un discorso abbastanza complesso ma interessante, quindi proverò ad essere sintetico. Per definire qualcosa un'opera d'arte penso (e non solo io) che il primo passo stia nell'intenzionalità di chi produce l'opera stessa. Non credo che tutti gli addetti ai lavori ricerchino necessariamente l'impronta artistica in senso accademico nei loro lavori. Mi incuriosisce osservare, però, che negli ultimi anni il binomio "arte-videogiochi" sia sempre più stretto (basti pensare a quante volte si utilizzino termini come "opera", "autore" ecc.), il che è affascinante. In sintesi, un videogioco può essere arte ma non è detto che debba esserlo (scusa, ho il vizio di saltare da un argomento all'altro, non odiarmi!)

Suppongo che i videogiochi competitivi non si possano considerare sempre come tali (ad esempio COD), mentre altri come le avventure grafiche o giochi story driven sì

Se c'è una colonna sonora o una grafica particolarmente ricercata, propendo più volentieri a definirla una forma d'arte. Vale lo stesso per il game design e la storia/trama.

Alcuni sono semplicemente intrattenimento/passatempo senza essere troppo elaborati, altri invece se molto curati come storia o grafica o simili possono essere considerati a pieno titolo arte

I videogiochi sono anzitutto una forma di intrattenimento, che tuttavia come ogni prodotto dell'ingegno e della creatività dell'uomo possono incorporare ispirazioni e suggestioni artistiche

Come in tutti i media, la stragrande maggioranza dei titoli sono prodotti, solo alcuni sono arte. In generale, i videogiochi sono una forma d'arte

Esistono videogiochi di molti tipi diversi, ma in molti casi sia la grafica che la storyline, la caratterizzazione dei personaggi e il doppiaggio si possono categorizzare come arte, secondo me (allo stesso modo in cui il cinema è un'arte)



Per chi lo crea sì

Credo che in ogni videogioco siano presenti aspetti artistici, ma credo abbia comunque una utilità fare una distinzione tra esperienze più artistiche e meno artistiche, ad esempio Outer Wilds è un'opera d'arte, mentre FIFA no

I videogiochi sono una trinità di elementi. Sono una forma espressiva, allo stesso tempo un software che si lega alla tecnologia e allo stesso tempo un prodotto di mass market.

Penso che alcuni possano contenere alcune caratteristiche narrative o estetiche che possano essere considerate artistiche

dipende dal tipo di gioco, alcuni sono puro intrattenimento, altri possono raggiungere vette artistiche

Dipende dal tipo di gioco, se giochi a dei fps o roba simile c'è poco d'arte...ma se giochi a vari souls like per esempio la trilogia di dark soul, quella è arte! Ds 1 ad esempio è tutt'ora a parer mio, il gioco che ha insegnato a tutti come si fa un gioco e cosa vuol dire level design...quella è arte!

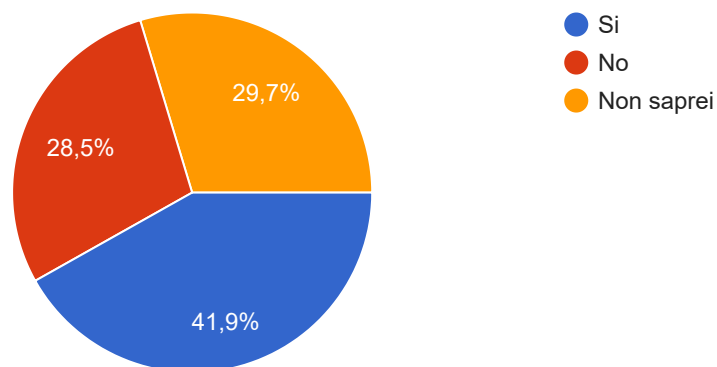
Giochi commerciali fatti uguali ogni anno solo per vendere, quali fifa, cod, battlefield non sono arte. I giochi indie, soprattutto se fatti da singole persone, sono arte

Altre 12 risposte sono nascoste

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

 Copia

1.362 risposte



Se hai premuto "Sì" scrivi quale videogioco ti è stato più utile

525 risposte

Minecraft

Minecraft

Assassin's Creed

Assassin's Creed

Assassin's creed

Dark Souls

Assassin's Creed 2

God of War

minecraft

World of Warcraft

Factorio

Assassin's Creed

Final fantasy 7

Europa Universalis IV

Age of Empires

Mass Effect

Ghost of Tsushima

Tetris

Bioshock

Metal Gear Solid

Ico



Fallout

Portal 2

Assassin's creed

Elden Ring

Halo

It takes two

Dai videogiochi ho imparato molte nozioni di cultura generale, termini specifici e tradizioni straniere che non credo avrei potuto imparare in altro modo.

Assassin's creed diverse versioni

Adventures of Lolo 2

World of warcraft

I videogiochi detti "Strategici in tempo reale" mi hanno permesso di comprendere attivamente l'importanza di una gestione ottimale delle risorse.

Valiant Hearts: The Great War

no

Direi qualsiasi gioco online, come League of Legends o Neverwinter MMO per accrescere la mia padronanza della lingua inglese, specie per quanto riguarda la sicurezza nel parlarlo

Assassin's Creed II

Minecraft-Inglese

Difficile dirne uno solo, da bambino giocavo molto a Pokémon e Zelda e in entrambi spesso si scopre qualcosa interagendo con oggetti/persone a caso, per esempio piazzando una bomba su un muro malridotto per scoprire un passaggio segreto. Mi hanno insegnato a provare sempre tutto, anche le cose impensabili, per trovare una soluzione a un problema.

Per fare un esempio, l'inglese dei giochi da piccolo mi è ancora utile. Stessa cosa ho fatto con il giapponese più avanti

minecraft, super mario saga (da nes a n64)

Assassin's Creed - Ezio saga



giochi in inglese così sono riuscito ad insegnarmelo

Ho imparato l'inglese con la serie di Zelda e con Chrono Trigger.

La conoscenza della lingua inglese

Qualsiasi videogioco in lingua inglese

Panzer General

Il gioco di squadra direi.

Ho imparato l'inglese giocando a fallout e final fantasy 7

GTA V, Molti degli Assassin's Creed

Tutti quelli con audio in Inglese

Fallout New Vegas

Comandi unix su hacknet

Killer7

Praticamente tutti aiutandomi nella coordinazione mano occhio e nella manualità in generale e facendo l'anestesista in sala operatoria e il rianimatore

FTL tutti i temi che ho mai scritto sono basati sulle mie partite a FTL

Ho imparato l'inglese con i videogiochi da bambino. Pochi erano in italiano.

Non un solo gioco ma tutti in generale giocandoli in inglese mi hanno aiutato con le lingue

GTA San Andreas/Vice City PC (facevo le mod)

Pokémon

Pianificazione, gestione del tempo e risorse, pensiero rapido

Skyrim

League of Legends

In generale ci sono molti videogiochi che hanno una narrazione interessante (sono videomaker). Partendo da "Another World" passando per Monkey Island fino a The Last Of Us



League of Legends sicuramente mi ha insegnato l'inglese, ma in generale tanti giochi l'hanno fatto

Gothic con l'inglese

Indovinelli, rompicapi per sviluppare abilità di logica

Final Fantasy (7-8-9-10)

Marvel's Spiderman

Limbus Company. Mi ha aiutato ad appassionarmi alla letteratura

Dark souls è stato utile come esperienza atta a generare un cambiamento rispetto all'interpretazione di errori e fallimenti, questo sia nella vita accademica sia in quella personale

FF IX

FIFA Sudafrica 2010 - Geografia

Giochi single player e multiplayer online , quasi tutti mi hanno insegnato qualcosa

un po' tutti con la lingua inglese

God of War accenni di mitologia greca, Jak 2 mi ha insegnato a leggere una mappa, Minecraft basi di logica/programmazione con la Redstone. In generale sono un 3D Artist e giocare sin da bambino mi dà molti riferimenti stilistici e artistici per quello che faccio.

Shenzhen IO, ma soprattutto gli strategici in tempo reale

Assassin's Creed per la storia, la trilogia sui dark souls per la filosofia, god of war, age of empire, civilization

Assassin's Creed Brotherhood

Tutti mi hanno dato una manualità e praticità nei micromovimenti e nella coordinazione occhio mano che mi è stata utile nel mio attuale lavoro

Zelda botw

Final Fantasy X mi ha insegnato l'inglese

Essendo studente di una accademia che ha come obiettivo insegnare a sviluppare videogiochi, qualsiasi prodotto può dare spunti di studio, dalla scrittura alla scultura, dalla programmazione alla regia. Se la domanda però vuole degli esempi più concreti di utilità nell'ambito lavorativo potrei citare Death Stranding, che mi è stato utile nel sopportare maggiormente il mio lavoro da portalettere e corriere, aiutandomi soprattutto da un punto di vista psicologico, facendomi sentire più "eroe" in una società che mi snobbava. Altri giochi come la prima trilogia God of



War e gli Assassin's Creed mi hanno permesso di assorbire passivamente cenni storici e mitologici che poi mi sono tornati utili in ambito scolastico.

Ho usato giochi come Zelda, Final Fantasy e Kingdom Hearts, The Last of Us ecc... per imparare sia l'inglese sia il giapponese

Resident evil

Star Citizen

Tetris e Pitfall, per imparare il posizionamento oggetti reali da incastrare

Kingdome kome deliverance, per le usanze medievali.

Nessun videogioco nello specifico, ma giocare in lingua inglese ha aiutato parecchio

Nello specifico non saprei, un po' tutti mi hanno insegnato qualcosa

La maggior parte dei videogiochi non localizzati in italiano o nemmeno in inglese mi hanno aiutata a sviluppare e migliorare le mie competenze linguistiche: inglese e giapponese, per l'appunto

Assassin creed

Ho imparato un ottimo inglese (C1), senza fare studi particolari

assassin's creed e cod per la storia

La calma nell' accettare la presenza di una sfida che a volte non si è pronti a fronteggiare

Assassin's Creed (storia/arte)

giochi come Assassin's Creed e God of war mi hanno dato nozioni storiche. giochi simulativi come car mechanic mi ha insegnato come funziona un more di un auto e i pezzi che lo compongono. i giochi multiplayer mi hanno permesso di imparare nuove lingue.

Assassin's Creed (1, 2, Brotherhood, Revelations) - mi ha insegnato la Storia più il gioco che la scuola stessa

vari, soprattutto le avventure grafiche tipo Syberia (utili perché ci giocavo in Inglese)

Uncharted

- Animal Crossing, Persona 5

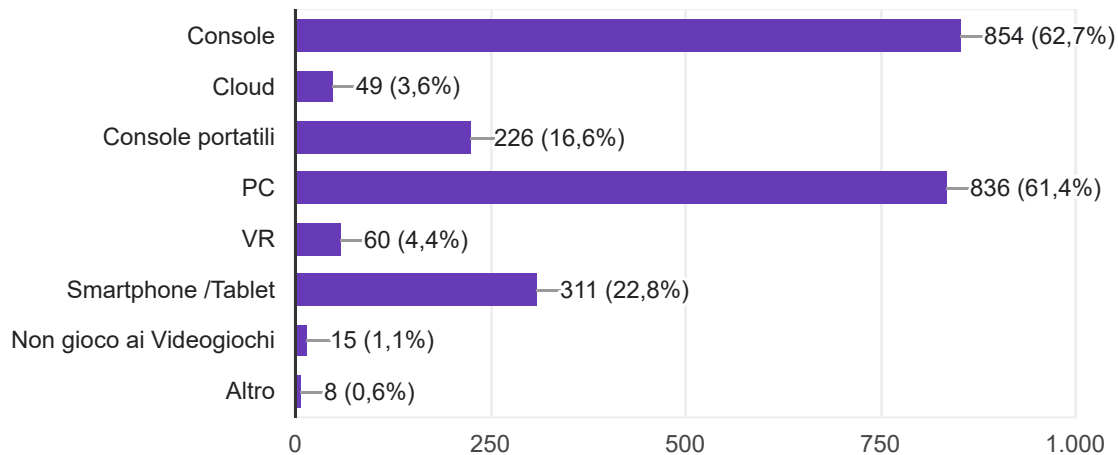
Altre 355 risposte sono nascoste





## Qual è il dispositivo che preferisci utilizzare per giocare?

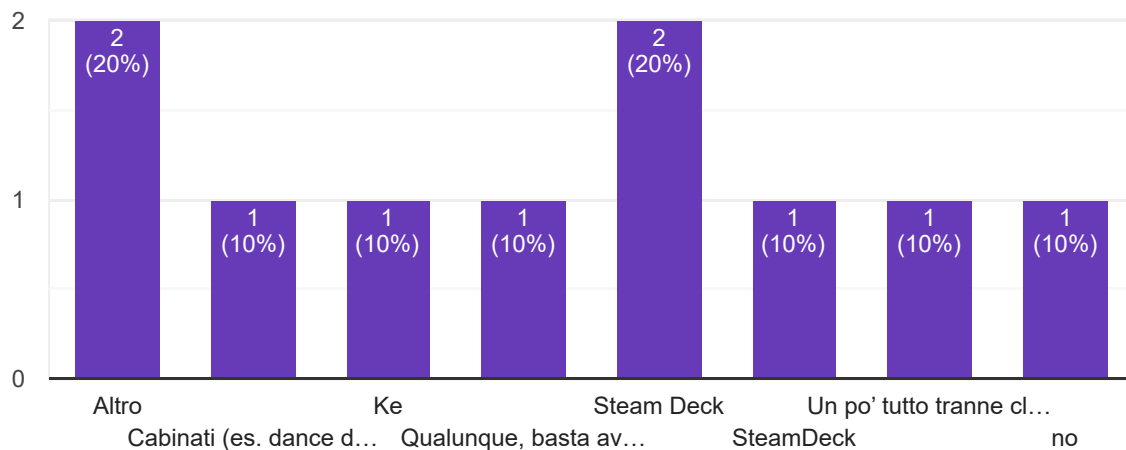
1.362 risposte



## Se hai premuto "Altro" rispondi qui

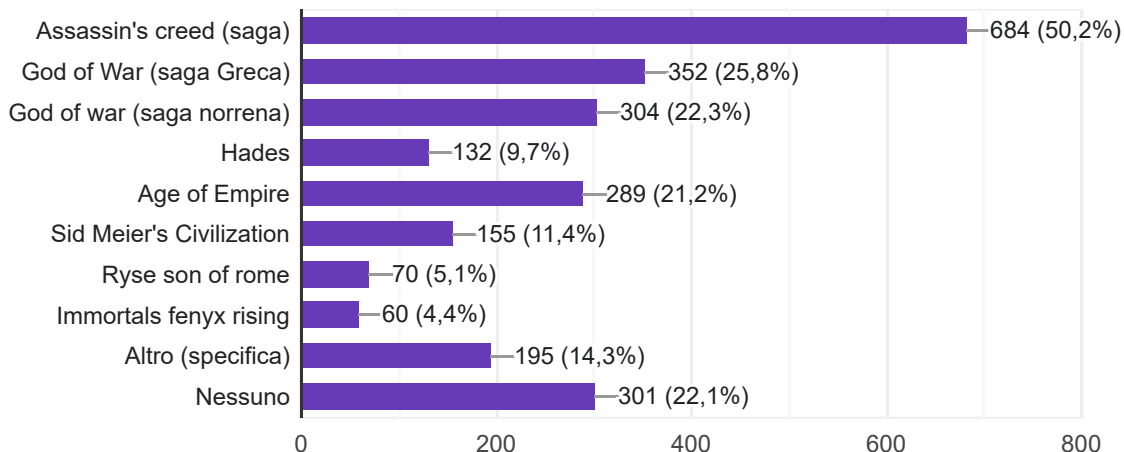


10 risposte



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

1.362 risposte





Se hai premuto "Altro" rispondi qui

196 risposte

Europa Universalis IV

Shin Megami Tensei

Pentiment

Metro 2033

Age of Mythology

Fate Grand Order

Empire Earth

RDR2

Smite

Sekiro

hoi4

La serie di giochi "imperium" e "stronghold"

The Battle of Olympus

I primi Call of Duty

no

Prince of Persia, The Sims, League of Legends, Death Stranding, Baldur's Gate III

Kingdom Come Deliverance

Hearts of iron 4

Panzer General

Battlefield 1, Red Dead Redemption 2

Rome Total War; Medievali Total War, Resistance



Life is strange, Skyrim, Dragon age, Mass effect saga

Call of Duty WWII, Battlefield 1

titan quest

Crusader's Kings 3

Ghostwire: Tokyo

RUSE

Elden ring

Caesar 3, age of empires, Tomb Raider

Kingdome kome deliverance

Shooter

Red dead redemption

Non li ho mai giocati :(

Hellblade: Senua's Sacrifice

Molti di questi si discostano parecchio dalla realtà storica/culturale, ma sono ottimi spunti per approfondire seriamente gli argomenti trattati: Black Myth Wukong (mitologia/letteratura cinese, "Viaggio a Occidente"); Bakumatsu Rock (Giappone 1853-1868); Kamigami no Asobi (aneddoti di mitologie varie: giapponese, greca, nordica ed egizia); Eternal Sonata (vita di Chopin); Koshotengai no Hashihime (letteratura giapponese nel 1920)

Rome total war / Medieval War 2 / Shogun 2 / Medal of honor

Fallout

Red Dead Redemption(1 e 2)

Age of Mythology, Titan Quest

Total War

Call of duty

Burraco

Non ho giocato a nessuno di questi, non sono il mio genere...



My child lebensborn

Age of mythology

Age of Mitology

Non gioco per arricchire le mie conoscenze.

Crusader Kings, Europa Universalis, Disney's Hercules

La serie Total War Rome

Total War

Saga di metal gear (escludendo la Fanta-politica)

Hearts of iron 4

Persona (mitologia soprattutto)

Prince of Persia, Red dead redemption 2, Battlefiel 1

"Atomic Heart" anche se ambientato in un mondo distopico insegna molte cose sulla Russia sovietica

I primi Tomb Raider

Hearts of Iron IV

Imperium Civitas

Stronghold crusader

Heart of Iron, anche se ero appassionato di storia già da prima

World of tanks

civilisation

Dinosaur King

EU4,CK

rdr2

Cesar III



Total war medieval 2 e altri giochi Total war

Final Fantasy, Nier, Kingdom Hearts

Naruto to boruto shinobi striker, si possono trovare alcune leggende giapponesi che raffigurano i personaggi come per esempio tsuande, jiraiya, Orochimaru, volpe a 9 code .

Tomb raider Egitto, Alessandria. Louvre la maledizione finale (Francia), omnia Explorer (gioco quiz dell'enciclopedia)

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Valiant Hearts, Crusader Kings, Total War saga

Imperium le grandi battaglie di Roma

Space engineer

Red Dead Redemption 2

Okami

Mafia

Europa universalis IV

Credo che alcuni non arricchiscano in quanto sono rivisitazioni e non raccontano la realtà

Aggiungerei anche un Ghost of Tsushima, attacco dei mongoli in Giappone.

Battlefield 1

persona e fortnite

Rome Total War

Dante's Inferno, Call of duty WWII, The Saboteur, Hellblade: Senua's Sacrifice (mitologia norrena)

non ho giocato quelli in elenco

Tutti i fantasy rpg (da, baldur, ben, the Witcher,...)

Caesar, Tropico

Europa universalis, Kingdoms come deliverance



Tomb Raider III e The Last Revelation su PS1

Ghost of tsushima , Persona 5 ecc...

Europa Universalis; hearts of Iron,

rdr2

I giochi Paradox (Europa Universalis, Crusaders Kings, ecc...)

Titan Quest, Fate/Grand Order

Hearts of Iron, Europa Universalis, Crusader Kings

Age of Mythology

Genshin impact

Serie Total war, Europa universalis

Altro

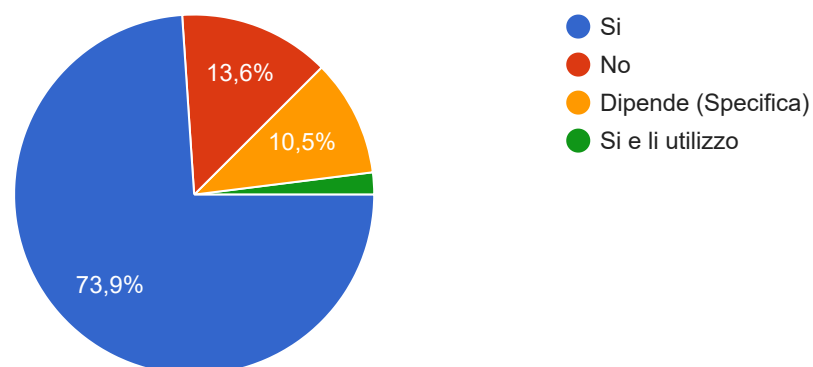
Rome: Total War

Altre 82 risposte sono nascoste

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

 Copia

1.362 risposte



Se hai premuto "Dipende" puoi specificare qui

131 risposte

no

Devono essere poco GAMEY e molto flessibili

Ambientazioni a tema storico, in alcuni casi sono accurate

Dipende dal videogioco. Per esempio Assassin's creed potrebbe essere utilissimo per gli studenti di Architettura/ Storia. Mentre i giochi come call of duty, secondo me, non hanno tanto valore culturale/istruttivo, tranne che la possibilità di socializzare con gli altri.

Bisogna assicurarsi che siano formativi correttamente, nel senso che potrebbero insegnare cose sbagliate. Se qualcosa è creato a scopo didattico, sarà quantomeno più probabile che insegni le cose correttamente.

I giochi che non hanno scopo formativo posso insegnare qualcosa ma l'efficienza con cui lo fanno è sicuramente inferiore a uno che ha questo scopo

Assassin's Creed II o Unity possono essere usati nelle materie come Storia(Rinascimento Italiano) o Arte(il Notre Dame in Unity è fatto benissimo)

Dipende dal gioco. Call of duty non sarà mai uno strumento formativo. Lego fortnite magari si

Dipende dal tipo di videogioco, se ha una morale oppure determinati elementi che stimolano il cervello

Dipende molto da gioco a gioco, poiché non essendo la didattica il fine ultimo dei giochi in questione bisogna valutare caso per caso quanto il gioco si presti a tale uso; in tal senso bisogna valutare il contenuto, il livello di approfondimento e precisione, l'affidabilità delle informazioni. Bisogna anche tenere in considerazione il gameplay ed il genere del gioco, poiché potrebbe distrarre l'utilizzatore dal fine didattico o distorcere informazioni/fatti al fine della godibilità del gioco in sé.

Vanno spiegati da qualcuno che li conosce a fondo

Non tutti i giochi sono adatti per la formazione, ma in certi casi riconosco che hanno avuto un impatto positivo sul mio apprendimento di certe abilità e sapere generale.

Dipende dal target demografico, dai temi presenti nel videogioco, ecc. Soggetti già avvezzi agli sparattutto potrebbero sfruttarli per allenare le competenze spaziali e di coordinazione. Per dei bambini avversi alla violenza, questo tipo di videogiochi non sarebbe adeguato.

Dipende da quanto sia accurato il titolo riguardo le tematiche che si intendono prendere in esame



Ci vuol buon senso e ragionevolezza ma non è impossibile

Dipende ovviamente in che modo e che età hanno le persone che vengono istruite in questo modo. Sicuramente ritengo che tutti i giochi sopra indicati siano più utili come stimoli ad approfondire l'argomento che vere e proprie fonti a cui attingere per la conoscenza

Non tutti sono adattabili all'insegnamento di qualcosa, dipende molto dal programma previsto. Inoltre, secondo la mia opinione non professionale, le lezioni che comprendano videogiochi non didattici vanno preparate in modo da andare a sottolineare l'elemento didattico che viene estrapolato, altrimenti si rischia di perdere il focus dell'insegnamento distraendo con la parte puramente dedicata all'intrattenimento. Non sempre è possibile con tutti i videogiochi ma secondo me si può fare.

Dipende da che tema tratta il videogioco, ad esempio non si può utilizzare per insegnare o mostrare un momento storico preciso un gioco come god of war che spiega invece la mitologia invece che la storia

Credo di sì, ma con alcune riserve. Ogni gioco ha un pubblico di riferimento, e delle fasi che sono concepite e studiate per sessioni di puro intrattenimento, spesso non adatte ai bambini. Sconsiglierei dunque a qualsiasi insegnante di scuole primarie di proporre ai suoi studenti di giocare alla saga greca di God of War, perché sì, potrebbero trarne beneficio appassionandosi alla mitologia e alla storia greca, ma sarebbero anche soggetti a scene di sesso e violenza che non tutti potrebbero reggere serenamente.

Dipende dall'accuratezza dei contenuti

Alcuni giochi sono dettagliati a livello tecnico (esempio Assetto Corse)

I videogiochi andrebbero bene come strumento per formare il carattere di una persona

Dipende da come è stato concepito il videogioco e da quello che tratta. Ci sono alcuni giochi che possono essere utilizzati come strumenti formativi e invece altri giochi che di formativo non hanno nulla.

Se modificati in maniera appropriata con mod

Ovviamente dipende dagli scopi didattici, puoi imparare il world building di un gioco non creato per essere a scopo didattico, o come scrivere una storia partendo dalla storia di un videogioco

Serve enfasi sul superamento di certi livelli come metodo per ragionare sul superamento delle avversità e per famigliarizzare con il concetto di fallimento

Come nelle scuole si usano i film per insegnare delle nozioni si potrebbero usare anche i giochi laddove sia pertinente

Chiaramente dipende dal contesto di ogni gioco preso individualmente. Ricordo ancora quando alla scuola media feci un'interrogazione di storia che cascava proprio a fagiolo con la



trama di quello che stavo giocando ai tempi, ovvero Call of Duty 3... ma a parte saper nominare le fazioni non ho saputo dire molto altro.

Dipende dalla tipologia di gioco

Bisogna sempre discernere le nozioni giuste da quelle arbitrarie, esattamente come si dovrebbe fare con libri e film

Dipende perché solitamente il videogame è un prodotto legato all'intrattenimento e quindi il discorso didattico passa in secondo piano.

contestualizzandoli... restano comunque romanizzati ma possono essere utili a catturare l'attenzione

Dipende da quanto sia perseguibile un certo scopo didattico con quel determinato videogioco, ma se fosse abbastanza evidente lo userei

Dubito che un gioco tipo GTA possa essere adatto allo scopo

Bisogna essere attenti regolandone l'uso per evitare che diventino una fonte di distrazione

Dipende dall'uso che ne si fa e dallo scopo che ne si vuole dare

Dipende dal tipo di gioco, dal tipo di formazione e a chi e quanti ci stiamo rivolgendo. Potrebbe forse funzionare in un rapporto 1:1 insegnante-studente o poco più, non in un contesto strettamente scolastico.

Dipende dal gioco ovviamente. Più possibile con un single player con trama articolata che con uno soprattutto multiplayer con personaggi cartoon.

Dipende dal videogioco e dall'accuratezza dei fatti storici riportata. Sicuramente un Assassin's Creed sarebbe terribile in quanto distorce la storia in maniera anche ridicola

Dipende dall'accuratezza dei temi trattati

il design, sia interattivo che visuale oltre che la capacità narrativa, sono ottimi punti di aggancio per l'insegnamento di molte discipline

Se il videogioco offre una prospettiva unica sull'argomento sì. Per esempio poter osservare i borghi italiani in Assassin's Creed 2 è valido in quanto non esiste un modo diverso per fare quel tipo di esperienza tranne andarci lì direttamente, ma spiegare la mitologia greca con Hades è abbastanza ridicolo.

dal fine del gioco e da cosa si voglia insegnare con lo specifico videogioco

Dipende qual è il focus del gioco e nei panni di chi si immerge il giocatore.

Dipende tutto dal come viene veicolato un messaggio e dal target a cui è rivolto. Ad esempio, di recente mi è capitato di seguire dirette su "Pokemon Mystery Dungeon: Esploratori del Cielo"





e mi sono ritrovato di fronte a tematiche comunque forti, come la morte, ma rese in una maniera da essere comprensibili anche ai più piccini (a cui è principalmente rivolto il gioco) senza però perdere di significato anche se vissute da persone adulte.

non deve essere troppo violento tipo gta o inutile come fortnite

Drome Racers

Se un videogioco non è concepito per uno scopo didattico andrà ovviamente filtrato per estrapolare solo i contenuti utili all'apprendimento

Si può consigliare di giocare nel tempo libero, ci sono modi migliori per impiegare il tempo didattico

I videogiochi sono come i quadri, qualcuno ci vede tante cose mentre altri pochissime. Insegnare con un videogioco sarebbe bellissimo ma stando molto attenti al videogioco scelto. Per esempio facile che un gioco come Dark Souls non venga capito veramente ma che venga visto solo come "che figo uccidi tutti"

Il gioco deve avere una struttura ispirata a fatti ed eventi reali (o per lo meno verosimili). Il già citato Civilization è un buon esempio di quello che intendo

Dipende dall'uso che ne fa il/la professore/professoressa

Non lo so

Sì\*, ma solo alcuni

Dal tipo di gioco, caratteristiche e se la story line non è stata troppo cambiata dalla realtà

Assassin's Creed, GOW o AoE sì....Fortnite o Minecraft decisamente no

Potrebbero essere utilizzati in più, come incentivo, per accattivare e creare interesse per gli argomenti trattati, cosicché un ragazzo voglia poi approfondire. Sicuramente non da prendere come verità assoluta ecco.

Dipende , ad esempio ( e solo un esempio, ce ne sono tanti altri )Fortnite lo puoi utilizzare per fare mappe che possono essere usate per imparare, ma molti altri no

Dipende da gioco a gioco, alcuni giochi sono fatti per essere diseducativi, poi dipende molto dallo scopo formativo e in che ambito, dipende molto da situazione a situazione

Dipende dal gioco e dal docente.

Forse non ho ben capito la domanda, ma il VR potrebbe avere delle potenzialità interessanti

Non è impossibile, basta specificare il livello di accuratezza da voler raggiungere, ma comunque moddare un gioco per questo obiettivo può essere complicato. Ho visto un video interessante, il creator è Gneiss Name, dove ha recensito la education edition di Minecraft che



si poneva di informare le persone di basilari nozioni di scienze naturali/geologiche. La premessa era interessante, l'esecuzione molto meno dato che molte informazioni, a detta dello YouTuber (da quel che ho capito è proprio geologo), sono quasi tutte sbagliate in qualche misura. E stiamo parlando di Minecraft, non di un gioco qualunque

Ritengo che i videogiochi vadano tenuti separati rispetto all'attività formativa normale, fornendo invece più un'assistenza passiva. In essenza, tenere le realtà separate ma che si complementino a vicenda.

Dipende dal accuretezza di quest'ultimo.

Dalla metodologia, dal prof, dal tipo di materia e più che per insegnare parlerei a livello magari di realizzare qualche progetto

Solo alcuni giochi possono essere formativi. Uno soprattutto frenetico non insegna molto. Un videogioco di ruolo ben strutturato è formativo quanto un ottimo film o libro.

Non penso sia possibile con tutti, con qualcuno in qualche campo dovrebbe quasi sempre funzionare, come fotografia e composizione sono presenti e ben curati (solitamente) durante le cutscene, però a parte alcuni argomenti strettamente legati come questi in generale non li userei

Sono a favore MA: questo metodo di studio rischia di essere più ricreativo che formativo per le nuove generazioni, rischia di inibire il rilascio di dopamina dovuta dall'attività ludica e a non impartire il corretto metodo di studio. Se ciò avvenisse in futuro potremmo facilmente prevedere una perdita di stimolo, felicità e concentrazione dai videogiochi e in più una totale inettitudine al metodo di studio tradizionale venuto meno se non rimpiazzato del tutto. Anche riducendo di un'ora a settimana lo "studio su piattaforma ludica", ad esempio, svolgerebbe la stessa funzione dell'ora di ginnastica, presa dai più come ricreazione e dai restanti come una tortura. A casa l'esercizio pratico è dovuto per stimolare le zone neuronali o sviluppare una memoria muscolare quindi sí, si potrebbe applicare solo in alcuni compiti a casa, ma poi questi diventerebbero i preferiti dagli studenti che tralascerebbero gli altri. Il metodo di per sé potrebbe essere interessante per gli studenti odierni (per massimo una generazione) ma ai riscontri generazionali successivi creare una moltitudine di persone infelici, sconcentrate e destimolate dovute alla mancanza di rilascio di dopamina nell'organismo, dovuta a sua volta dall'assuefazione dei videogames.

Se ritenuti ideali nella completezza o in parte, a scopo didattico (magari in argomenti specifici) assolutamente sì.

Credo che sotto questo punto di vista sia necessario un insegnante favorevole e aperto a questo tipo di eventualità

In università ho visto utilizzare Minecraft education per interagire con i ragazzi delle superiori che facevano l'open day. Magari si può fare qualcosa di simile ma più strutturato

Alcuni giochi possono essere un supporto alla didattica, un po' come possono esserlo film o libri. Tuttavia la loro fruizione non sempre è altrettanto immediata, poiché i giochi necessitano di supporti specifici non immediatamente rinvenibili nelle scuole e, in particolare, il saper



giocare ai videogiochi è una skill altamente variabile che precluderebbe a molti studenti la possibilità di partecipare con facilità all'attività.

Dipende dalla materia applicata (ipoteticamente un GTA può far capire i pericoli e il funzionamento dietro al narcotraffico)

Dipende dal gioco ovviamente

Servono casi molto specifici, ma molti videogiochi possono insegnare importanti virtù come la pazienza, analisi ecc ecc

Dipende dal tipo di videogioco. Chiaramente un GTA è ben diverso da un City Skyline

Se l'argomento è corretto si possono utilizzare

Dipende perché è sempre un video gioco... più sarebbe bello fare come in assassin's creed fare un tour didattico fatto a videogioco

Dipende dal genere e dal contesto

In questo caso la figura di un tutor è quanto più fondamentale, dato che il gioco non gestisce l'attenzione e le azioni del giocatore a scopo educativo/formativo

Per far sì che ciò avvenga è necessario che venga espresso in modo esplicito che gli avvenimenti ritratti sono tratti da una storia vera, sennò si finisce tipo Age of empires 3 dove la storia è campata in aria al contrario del 2 che è abbastanza accurato storicamente

I giochi NON nati con finalità didattiche penso possano offrire un ruolo di supporto, incoraggiamento o "incuriosire" i ragazzi e dare nozioni extra. Per una vera e propria didattica servono giochi nati con quel preciso scopo.

dipende sempre dalla tipologia/categoria di gioco

Se non sono stati concepiti con scopi didattici è difficile tirare fuori nozioni che non hanno, ma un videogioco può sempre allenare skill trasferibili più generali come abilità logiche, coordinazione occhio mano etc.

Credo dipenda da cosa si voglia insegnare: per quanto i titoli sopracitati come GoW o AC siano basati su eventi storici questi sono modificati per adattarsi alla trama. Penso che non sia possibile utilizzarli come unico strumento didattico, serve un effettivo studio della storia anche per apprezzare i riferimenti in game. Ciò non toglie che un eventuale titolo costruito ad hoc con fini didattici e accurato sia fattibile

Se non sono stati concepiti per scopo didattico difficile trovargli un'area di competenza per rendere il prodotto formativo

Giochi single player principalmente



Videogiochi non concepiti per scopi didattici presentano molto spesso (giustamente) inesattezze storiche o avvenimenti romanzati ai fini della trama. Bisogna quindi fare un attento controllo per evitare di contribuire alla diffusione di "falsi miti" storici o informazioni poco esatte.

Se il professore è competente sì, le ricostruzioni architettoniche di assassin's creed sono molto accurate

credo che ci siano videogiochi come the last of us che possano aiutare a capire la psicologia di un parente che ha perso un figlio o una figlia

Possono esserlo se innanzitutto possiedono contenuti formativi, e se questi vengono trasmessi tramite il videogioco in modo efficace, immediato e coinvolgente, senza risultare tediosi (come invece accade coi libri di testo). Se un'attività è piacevole, i suoi contenuti vengono recepiti e ricordati più facilmente e velocemente.

Le variabili in gioco sono troppe. Ma non lo escluderei a priori

Esattamente come nella letteratura e storia dell'arte, anche in questo caso certi videogiochi passeranno alla storia e spero verranno studiati come materia parallela a quelle precedentemente citate

Al massimo a livello linguistico. A livello di nozioni/storia mi sembra difficile.

Dipende dalla serietà degli studenti

Dipende dal genere di videogioco

Dipende se hanno una modalità che possa servire per questo scopo, come la modalità esplorazione degli assassin's creed

alcuni giochi come Minecraft possono essere ottimi strumenti formativi anche se non propriamente concepiti per tali scopi, altri non tanto

Si può imparare da tutto, se si cerca abbastanza a fondo, ciò che deve trasparire è la voglia di insegnare, non l'interpretazione che uno può trarre da ciò che uno crede sia un insegnamento

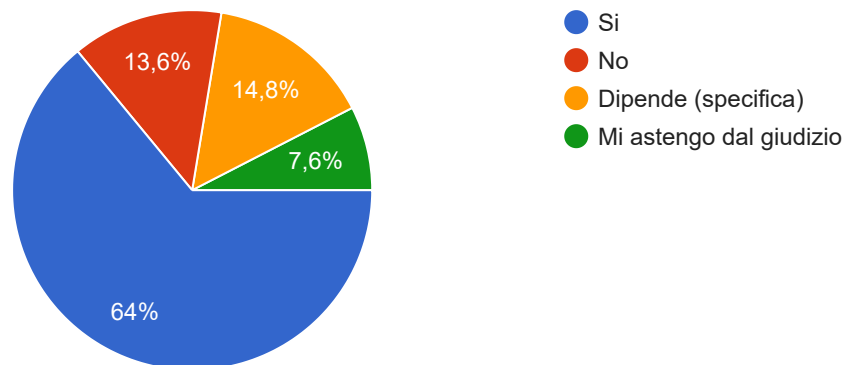
Altre 31 risposte sono nascoste





Credi che i videogiochi online possano facilitare la connessione tra le persone e offrire un'alternativa alla socialità tradizionale?

1.362 risposte



Sei hai premuto "Dipende" puoi specificare qui

200 risposte

Non deve mai sostituire però quella che é la realtà. Perchè ricordiamoci che siamo comunque su internet, e sappiamo quanto possa essere pericoloso affidarsi completamente a gente conosciuta lì.

Può essere un'alternativa ad una serata con amici di presenza, ma non è certo il modo migliore per conoscere persone.

Nel mio caso hanno creato legami di amicizia a distanza molto forti, ma la socialità tradizionale e più in generale il passare il tempo all'aperto sono aspetti importanti nella quotidianità, che non andrebbero esclusi

Credo che possano facilitare la connessione con gli altri, ma non rappresentino una valida alternativa alla socialità tradizionale, anzi ne diventano spesso un surrogato

no

In misura equilibrata, sì.

Ok facilitare la connessione tra le persone anche perché, personalmente, ho conosciuto parecchie persone online con cui è nata un'amicizia, ma la socialità tradizionale è un'altra cosa, non si può cambiare

Tendono ad essere relazioni più effimere di quelle di persona. Partite preparati

Videogiochi no, le comunità che si formano attorno ai VG sì

Buono per iniziare amicizie ma il contatto umano è necessario

Alcune community con il tempo diventano tossiche, vedi ad esempio League of Legends

Possono sì facilitare la connessione tra le persone, ma sicuramente non costituiscono in toto un'alternativa alla socialità tradizionale, soprattutto perché si tratta di due modi di far socialità molto differenti

Aiutano a conoscere persone nuove ma nulla sostituisce la vita reale

Che non comprometta la connessione sociale con la vita reale

Sicuramente sviluppano delle capacità verbali e altre capacità di team building, coordinazione e gestione...ma resta un confronto non filtrato che non tiene conto di tutta la comunicazione non verbale e sicuramente manca di varietà di contesti

La socialità in rete non può sostituire quella fisica. Molto dell'interazione è linguaggio non verbale, prossemica, contatto fisico con l'altro. È sicuramente meglio di niente, ma non è



sostitutiva.

In caso di impossibilità di contatto fisico sì, altrimenti diventa controproducente

Spesso i rapporti tramite multiplayer sono tossici

Potrebbe, ma purtroppo il multiplayer online spesso porta ad essere offesi dall'altro giocatore

Non deve essere sostitutivo

Tra adulti sì, tra ragazzi sicuramente c'è bisogno di qualcuno che supervisioni anche se in minima parte le comunicazioni

Sì ma non deve essere un'alternativa che va a soppiantare del tutto la socialità tradizionale. Come mezzo di incontro di nuove amicizie è ottimo ma è bene che si cerchi di portare l'amicizia online anche dal vivo quando possibile o comunque avere anche delle amicizie distinte, nella realtà di tutti i giorni

Anche qui dipende. Giochi molto competitivi potrebbero causare l'effetto opposto. Sono molte le comunità online cosiddette "tossiche", basate sull'offendere gli avversari, ed incolparli per i propri insuccessi. Ci sono però giochi come Animal Crossing e Death Stranding in cui non c'è competizione, bensì il videogioco ti spinge alla cooperazione e alla generosità. Questi prodotti quindi, in assenza di alternative più concrete, possono offrire una buona connessione tra le persone, e incentivare all'accettazione e alla collaborazione. Trovo però che essendo noi una specie sociale nulla possa sostituire la tradizionale compagnia e amicizia.

Dovrebbero essere un'aggiunta, non un rimpiazzo

Dipende cosa si intende per "alternativa alla socialità tradizionale". Ci sono alcune cose nella società tradizionale che ancora non possono essere un'alternativa.

Dipende dal gioco, perché se è molto tattico non hai molto tempo socializzare

I giochi di tipo PvP tendono a creare tossicità e contrasto. Giochi multiplayer non PvP invece credo possano essere un ottimo ambiente per sviluppare contesti di collaborazione.

Diciamo che molta gente tossica distrugge questa connessione

Facilitare la connessione sì, ma non offrirà un'alternativa alla socialità tradizionale.

Non può sostituire totalmente la socialità tradizionale, può integrarla

Credo possano aiutare a cominciare una connessione da portare avanti di persona

A mio parere non potranno mai sostituire i rapporti che si instaurano nella vita vera MA possono permettere di creare amicizie che possibilmente potranno consolidarsi in vita reale (tratto da una storia vera)



Ci sono tante persone, alcune positive altre negative.

Dipende se il gioco è conosciuto per la sua "tossicità" o meno

Sicuramente offre un'alternativa per gli introversi come me che stanno meglio a casa loro, ma di certo non può sostituire la socialità tradizionale in quanto i rapporti con le persone online non sono classificabili "reali" poiché ci si ritrova in un contesto in cui ci si diverte, e non ci sono problemi relazionali come ci può essere nella realtà. Provato sulla mia pelle, online grandi amici, offline non avevamo niente in comune.

L'uomo è un animale sociale e quindi è normale che ogni interazione col prossimo crei possibilità di far maturare una relazione sociale, ma se i soggetti sono abituati solo ad instaurare un tipo di rapporto sociale (virtuale in questo caso), mancano comunque esperienze con quelle dal vivo che hanno dinamiche molto diverse. Potrebbe succedere che una volta completato il gioco che si gioca assieme ci si abbandoni per sempre, rendendo l'amicizia creata effettivamente transitoria e di comodo.

Solo se si tratta di giochi collaborativi e non competitivi

I videogiochi online possono fare da collante tra persone con la stessa passione che poi possono socializzare in maniera più classica

Se usato nel modo giusto si

Dipende dall'utilizzo effettivo. Penso che possa essere una buona alternativa per persone timide che magari hanno timore nell'esprimersi nella realtà, ma penso che una volta stabilita una connessione o un'amicizia online, debba essere poi portata avanti anche nella vita vera

Dipende perché credo si senta comunque il bisogno di interazione in presenza, seppur magari minima

Se il gioco è PVE e collaborativo riesce a connettere, mentre il PvP crea sempre un ambiente tossico, come Kojima lucidamente indica la competitività tira fuori il peggio dai giocatori, come in ogni campo ed aspetto umano, quando prevale l'io, si inquina fino a distruggere il senso di comunità

Se viene fatto un abuso del multiplayer online, i ragazzi hanno la tendenza a non socializzare

A volte diventano un'alternativa altamente disfunzionale

Dal tipo di gioco

La pandemia e la quarantena hanno mostrato la potenza in tempo di crisi del mezzo videoludico. In tempi normali non sono un'alternativa valida alla socializzazione, poiché limitati da molteplici fattori, tra cui la mancanza di contatto e vicinanza fisica e il focus relativo al gioco.

Facilitare sì, offrire un'alternativa no.





Andrebbe rivisto il modo di interazione. Attualmente troppo mordi e fuggi

Facilitare la connessione fra persone sì, rappresentare un'alternativa alla società proprio no

Dipende se io gioco funge da sostituto di un rapporto a tu per tu (in tal caso trovo che possa essere anche dannoso) o se si tratta di una semplice alternativa

Spesso le fanbase o community fanno ottenere l'esatto opposto

Il "mi astengo" significa che non ne ho esperienza quindi non me la sento di giudicare.

Penso possano costituirlo se ci si pone a questa socialità in maniera sana e non si riduce la propria sfera sociale al solo ambito virtuale. Però ritengo che avete una community di videogiocatori che condividono la stessa passione, giocano insieme e costruiscono relazioni a livello virtuale (ed eventualmente anche fisico, incontrandosi di persona) possa arricchire.

Può essere un modo per socializzare ma d'altra parte può rendere le persone troppo attaccate a quel tipo di comunicazione facendo fatica ad avere un rapporto sociale dal vivo.

Creano nuovi modi di socializzare e passare il tempo insieme, ma non diventando sostitutivi/alternativi alla realtà

possono facilitare la connessione SÌ - offrire un'alternativa alla socialità tradizionale NO: la vera relazione è sempre dal vivo

Nei giochi online anche se in contatto con gli altri si è sempre da soli dietro uno schermo. I LAN party, quelli sì che sono un modo vero di socializzare grazie ai videogiochi!

Da quanto tossico sia l'ambiente fi chat etc

Dipende dal livello della community che si trova online, e da quanto tempo lo si utilizza

Dovrebbe essere un modo per aggregare. Trovarsi insieme per giocare. Poi certo se c'è troppa distanza tra i conoscenti, aiuta a tenersi in contatto

Sì se l'amicizia online può essere traspostata (quando possibile ovviamente) anche dal vivo

Dipende dal tipo di gioco e dal tipo di interazione. Secondo me i collaborativi (giochi di ruolo) sì, altre tipologie più competitive no.

Sì\*

Dipende dal tipo di socializzazione che offrono

Non si deve mai tralasciare l'interazione diretta con altre persone

A volte mi è capitato di accendere un videogioco solo per sentirmi e parlarmi con un ragazzo conosciuto online, altre volte ho abbandonato il videogioco nella sua versione online proprio



per via della community

Da tanti fattori (educazione, supporto genitori in età a rischio, ecc...)

Co-op sì, non versus

Dipende dal gioco.

Sì ma non bisogna eccedere a mio parere

Potrebbe essere così, ma per la mia esperienza le community di giocatori online sono perlopiù tossiche, zeppe di persone che posseggono verità assolute e che credono che eccellere nel tale videogioco e farne un'ossessione sia una condizione essenziale e di vitale importanza. Purtroppo queste persone rendono spesso spiacevole e anche difficile avere esperienze serene online.

Possono facilitarla ma renderebbe più complicata la socialità reale. Dovrebbe aiutarla ma senza sostituirla

Dipende da chi si incontra e dalla capacità di discernere personaggi positivi da quelli da evitare

Dipende se si vuole relazionare con qualcuno o no, se fai il tossico o il tuo compagno di squadra lo è, la vedo difficile (ma comunque non sempre impossibile)

Sì perché l'hobby crea spunto di conversazione essendo un interesse comune, ma non lo considererei alternativo all'incontrarsi di persona. Meglio come primo passo per una futura amicizia. Consolidamento di persona

Sì in modo virtuale ma No in modo "Tradizionale", in genere qualsiasi tipo di dispositivo elettronico tende a connettivizzare le persone in modo virtuale

Se lavori, vivi fuori dal tuo paese e non ti sei fatto ancora degli amici, puoi trovarne anche tramite videogiochi online

Non sono un'alternativa alla socialità tradizionale ma una possibile aggiunta. La considererei una alternativa alla socialità tradizionale solo tra persone che non hanno modo di incontrarsi dal vivo frequentemente.

dipende da una sacco di cose community del gioco la singola persona il gioco stesso, credo che se una persona è timida difficile che fa amicizie online.

Una non deve sostituire l'altra

Dipende dal videogioco e dall'educazione delle persone

Online non esclude lo stringere rapporti nella realtà. Possono essere sicuramente uno strumento che ci rende più vicini ma sarebbe bello poi consolidare queste conoscenze anche



dal vivo

Rendono possibile la connessione tra persone lontane, ma non devono essere visti come un'alternativa all'incontrarsi di persona

Possono favorire la socialità ma non devono sostituire la socialità dal vivo. Se usati con moderazione la favoriscono sicuramente.

Secondo me può facilitare ma non mi "accontenterei" solo di socializzare online

Dipende come si comporta un utente se è aperto a dialogare con gli altri in modo maturo o non.

I giochi online connettono la propria comunità di giocatori, per chi non li pratica è difficile pensare di far parte della comunità

Siamo tutti diversi, io mi trovo nel mio regno ma ci sono persone che non vogliono nemmeno parlare in call. Se da un lato abbatterebbe le barriere linguistiche, estetiche, generazionali e sessuali da un altro non ci si rende conto che si sta parlando con un altro essere umano. Trasformandoci tutti in NPC le relazioni sociali vengono meno. Non puoi fare ghosting o bloccare o silenziare un compagno di presenza. Nella mia esperienza tante persone che mi stavano sul cazzo sono diventate i miei migliori amici secolari parlandoci anche quando non volevo. Abbiamo bisogno della presenza umana più di quel che vorremmo.

Purché si tenga un atteggiamento rispettoso e disposto ad ascoltare pareri contrari

Sì finché non ci si vede sempre e solamente online

Possono facilitare, ma in soggetti sensibili (vedi ansia sociale) facilitare un ulteriore allontanamento/isolamento ed essere controproducente.

Ne abbiamo avuto prova durante il periodo di pandemia del 2020. Io personalmente ho fatto nuove amicizie e passato bellissimi momenti di solitudine. Le persone introversive hanno un modo alternativo per creare legami con più facilità. Vi sono tanti vantaggi, ed è un modo di socializzare come altri, né migliore, né peggiore.

Dipende dalle persone con cui giochi; alcuni, hanno meno educazione e rispetto delle norme sociali

Ritengo che i rapporti che si vengono ad instaurare online e "irl" siano fondamentalmente differenti, perciò non è possibile considerarla una vera alternativa

La socialità tradizionale non può essere sostituita da nessuna variante. La socialità tradizionale andrà sempre salvaguardata dallo sviluppo tecnologico. WALL-E insegna!

Lo possono fare ma

Dipende dalle circostanze: durante la quarantena il gruppo di gioco online che si è creato con i miei amici mi ha praticamente mantenuto sano di mente. Ancora oggi sono in stretto contatto



con chi ho conosciuto in questo modo. Ovviamente, data la distanza e gli impegni di ognuno, la socialità online rimane il 90% del tempo che passiamo insieme, anche se gli incontri dal vivo rimangono l'opzione preferita quando possibile.

Sì facilitano connessione tra persone, ma non sono un "alternativa" alla socialità tradizionale ma un aggiunta

Dipende dalle comunità, oramai parecchie che ne ho sperimentato personalmente sono tossiche

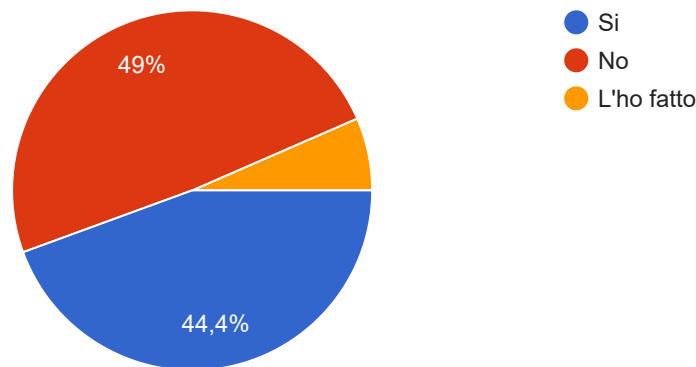
Facilitano la connessione, ma non è possibile fondarci una società. Per essere belli i giochi devono rimanere giochi, passioni

Altre 100 risposte sono nascoste

Hai mai pensato di creare un gioco?

 Copia

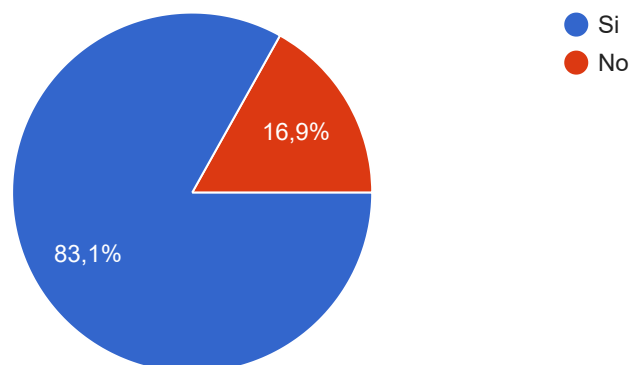
1.362 risposte



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

 Copia

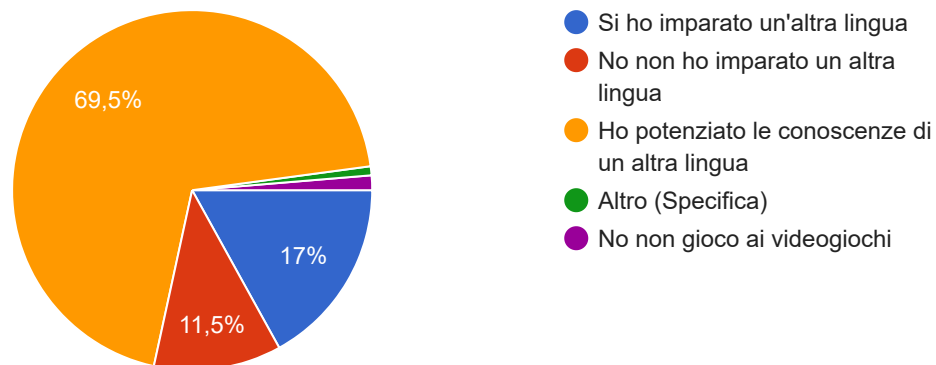
1.362 risposte



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

 Copia

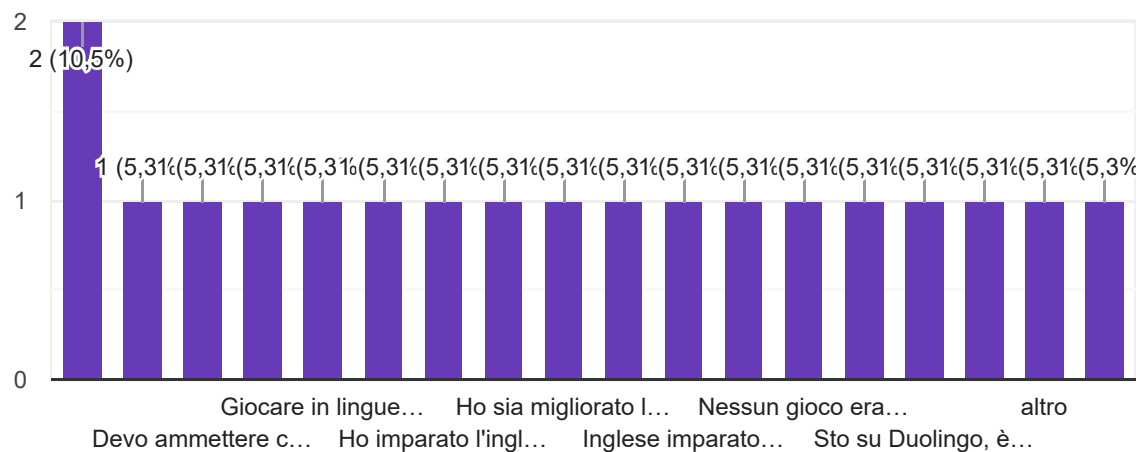
1.362 risposte



Sei hai premuto Altro specifica qui

 Copia

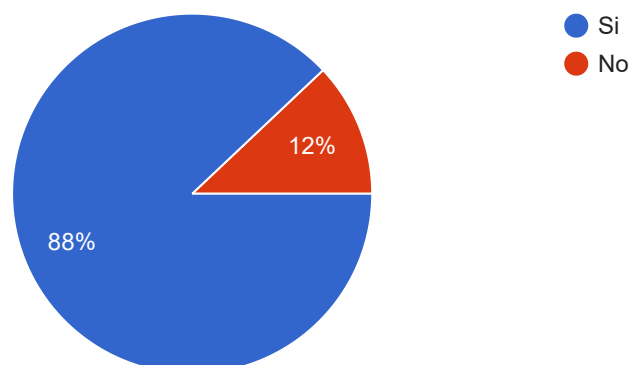
19 risposte



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

 Copia

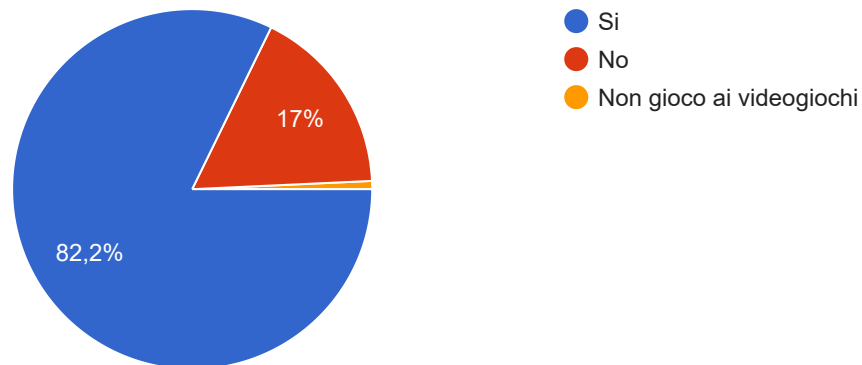
1.362 risposte



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

 Copia

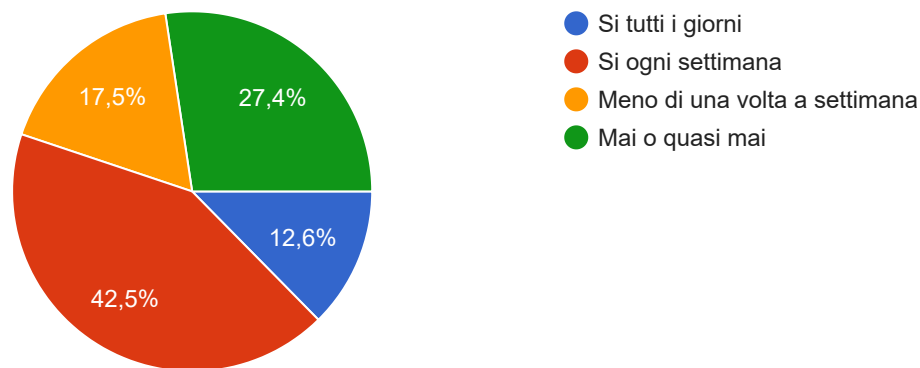
1.362 risposte



Pratichi attività fisica ?

 Copia

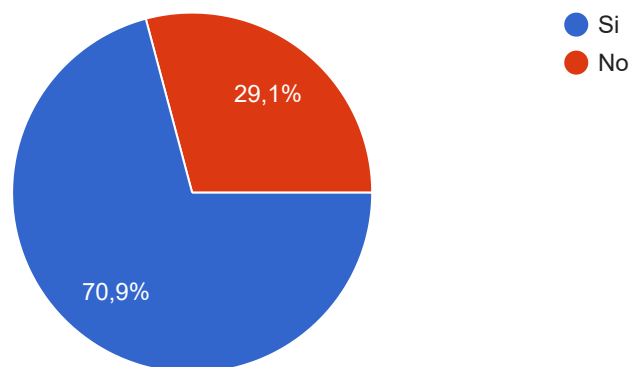
1.362 risposte



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

 Copia

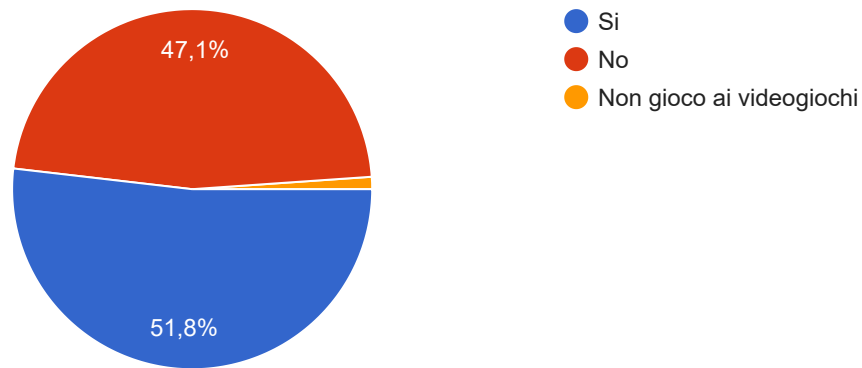
1.362 risposte



Hai migliorato le tue abilità sociali grazie ai videogiochi? (ad esempio comunicazione, espressione, empatia ecc.)

 Copia

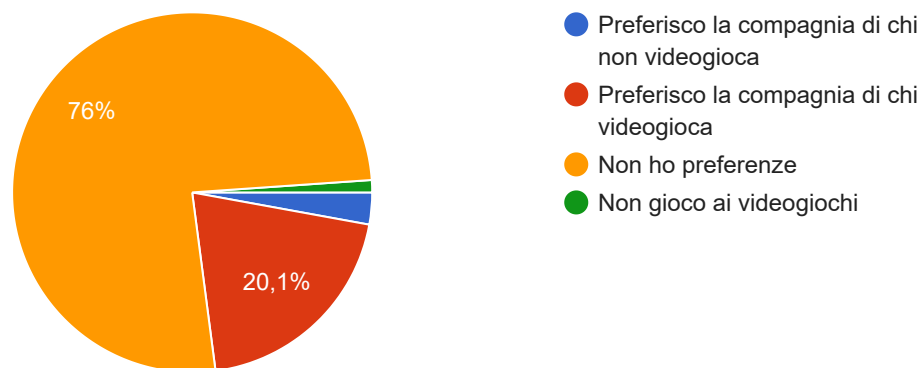
1.362 risposte



Frequenti amici che non usano videogiochi o preferisci la compagnia di chi condivide come te questa passione?

 Copia

1.361 risposte



Questi contenuti non sono creati né avallati da Google. - [Termini di servizio](#) - [Norme sulla privacy](#)

Does this form look suspicious? [Segnala](#)

Google Moduli



