

EDUCATIONAL E SERIOUS GAME: QUALI POSSIBILI CONFINI?

h 15.45 - 17.15, Cinema Lumière

FRANCESCO ANTINUCCI

È direttore di ricerca all'Istituto di Scienze e Tecnologie Cognitive del CNR. Ha insegnato a Roma a "La Sapienza", ed è stato affiliato al Dipartimento di Psicologia dell'Università di California a Berkeley e al Palo Alto Research Center (PARC) della Xerox. I suoi interessi scientifici si concentrano sui processi di elaborazione, comunicazione e apprendimento delle conoscenze collegate all'uso delle nuove tecnologie interattive digitali. Tra le sue pubblicazioni più recenti: *Musei virtuali. Come non fare innovazione tecnologica*, Laterza (2007); *L'algoritmo al potere. Vita quotidiana ai tempi di Google*, Laterza (2009).

MARCO ZANICHELLI

È art director di Onde Comunicazione, studio di Bologna che si occupa di comunicazione ed innovazione, unendo diversi linguaggi tra i quali le interazioni video ludiche

ELENA PACETTI

È ricercatrice in didattica e pedagogia speciale presso la Facoltà di Scienze della Formazione di Bologna. Fa parte del gruppo di ricerca di "tecnologie dell'educazione" e tra i suoi insegnamenti ha il corso "Modelli e strumenti del gioco e del videogioco"

All games are serious...?

Le pratiche videoludiche, oggi, travalicano i luoghi comuni che hanno dominato la scena critica fin dalla loro nascita, accusati di incitare alla violenza, di essere diseducativi, di far perdere tempo ai ragazzi. Sono, dunque, sempre più considerati media di **INFORMAZIONE** e **FORMAZIONE**, strumenti per comunicare... Prevedono un'interazione sempre più stretta tra settori apparentemente differenti sia a livello tecnico (videogame, cinema, televisione, animazione, arte) che sociale (educazione, intrattenimento, politica e divulgazione pubblica, tipo musei e culturale) e imprenditoriale (mondo pubblicitario, editoria tradizionale, piattaforme online, strumenti digitali eccetera). Analogamente, i videogame sono e saranno sempre più lontani dai primitivi esempi di battaglie e uccisioni epiche, per diventare invece situazioni complesse che richiedono un network collaborativo

e la creazione di comunità aperte e globali, integrando così l'aspetto "always on" del web sociale e strumenti mobili con le interazioni "reali" di tipo peer-to-peer.

Muoversi in ambienti come i Sims o World of Warcraft, ad esempio, è un'attività che non di rado coinvolge l'intera famiglia, almeno negli Stati Uniti, e va sostituendo tranquillamente la dama o altri giochi familiari, sociali. Insomma, è finita l'epoca del ragazzino che passa ore in garage o chiuso in camera tutto preso da videogame con sangue e violenza. Immagine poco veritiera anche anni fa a dire il vero, ma ancora troppo spesso usata come stereotipo.

E' necessario adottare un occhio critico per analizzare e capire il fenomeno, gli usi (gli abusi) le potenzialità che i cambiamenti di paradigma culturale e sociale cui le nuove tecnologie stanno conducendo

L' efficacia del videogame trascende la sfera del puro intrattenimento. Il videogame, infatti, ha un enorme potenziale trasformativo a livello individuale e collettivo.

Oggi i videogame avvicinano le famiglie, anziché dividerle: dopo tutto siamo animali sociali, e la tecnologia va **intesa come un mezzo, non un fine.**

Il videogioco è un mezzo potente per comunicare: talvolta lo fa anche al di là delle intenzioni dello stesso creatore e sviluppatore. I meccanismi, i materiali, la terminologia usata dai giocatori ci dicono molto della cultura in cui sono nati e praticati, delle persone che li hanno inventati e rielaborati, tanto che la storia presenta casi di censura del gioco. Un autore è in grado di sfruttare coscientemente questa caratteristica dei giochi ed esprimersi attraverso di essi. Può inoltre inserire volutamente nozioni o messaggi inserendoli nelle simulazioni presenti nei vari aspetti del gioco - dall'ambientazione alle meccaniche ai materiali scelti. Tanto più arrivano in maniera efficace al giocatore e gli restano impressi. Il gioco può così diventare rappresentazione poetica o analisi storica, ma anche strumento didattico, promozionale o di propaganda.

In particolare c'è un ambito dei videogame che vengono chiamati **SERIOUS GAME**. In Italia lo strumento "Serious game" non gode ancora di una considerevole attenzione nella letteratura e di conseguenza su questo tema non sono stati condotti un numero consistente di studi, per capirne la specificità o meno, gli aspetti costitutivi.

Vengono definiti come Simulazione virtuale interattiva con l'aspetto di un vero e proprio gioco, ma con finalità serie.

Da wikipedia "Il **serious game** è una simulazione virtuale interattiva con l'aspetto di un vero e proprio gioco, ma con finalità di training aziendale, campagne di educazione e di sensibilizzazione, attività promozionali e campagne sociali, riproducendo situazioni reali

nelle quali raggiungere un obiettivo mediante l'impiego di conoscenze e l'attuazione di strategie. Le informazioni e le sensazioni vissute rimangono fortemente impresse e permettono in questo modo al giocatore di affinare percezione, attenzione e memoria favorendo modifiche comportamentali attraverso il **learning by doing**, con il vantaggio, però, di agire in ambito protetto, quello, appunto, di un software di simulazione. Interiorizzare qualcosa che si è fatto di persona, quindi attivamente, risulta molto più semplice rispetto all'apprendimento di contenuti veicolati durante lezioni frontali, apprendimento cosiddetto passivo. Rendendo la simulazione molto vicina alla realtà si riduce la paura del nuovo aumentando la fiducia dell'utente nel mettersi in gioco e si aumenta l'esperienza pratica. L'elemento ludico aumenta il coinvolgimento e permette di agire più spontaneamente, senza sentirsi giudicati. La possibilità di poter ripetere l'esercizio innumerevoli volte permette di giungere alla totale padronanza della dinamica "esplorata" aumentando la serenità con la quale si utilizza lo strumento e con la quale si affronterà la situazione reale."

Ma il GIOCO non è forse di per sé un'attività libera, consapevole, dentro e fuori la vita "ordinaria", appartenente a tutte le età dell'uomo ["l'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare" di G. B. Shaw]?

Ragioniamo sulle **FINALITA'**... I Serious Game vengono solitamente utilizzati per simulare contesti di vendita face-to-face e telefonica, interazioni in occasione di colloqui o di riunioni, dinamiche legate all'ambito della salute e, in generale, tutte quelle situazioni in cui si renda necessaria un'esperienza diretta per assimilare contenuti e comportamenti.

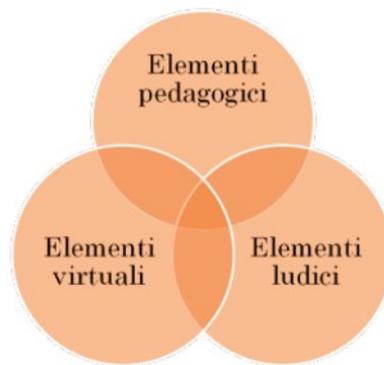
Dunque dire "**serious game**" non è forse una "**ripetizione**"? Il termine **educational** è da intendersi un sinonimo di serious?

Dove sta l'EDUCATIONAL nei videogiochi?

Possono esserci degli elementi che rendono i giochi serious o piuttosto, portando all'estremo la riflessione (e anche in provocatoriamente) è l'uso che se ne fa, il contesto che si crea e il parlarne successivamente dell'esperienza video ludica, che rende un videogame serious ed educational?

Quali sono gli aspetti che prevalgono: l'elemento ludico, l'elemento formativo o la simulazione/multimedialità (il gameplay)?

Elementi che s'intersecano:



Nell'interattività dei videogame potremmo sostenere che c'è sempre Il **learning by doing**, l'aspetto virtuale dell'apprendimento laboratoriale ed esperienziale, con le caratteristiche della possibilità libera di compiere scelte nelle strategie di gioco; prendere decisioni basate sulle proprie esperienze; sviluppo di capacità di problem solving e di saper apprendere; la **ripetizione** e anche l'**errore** come **elementi pedagogici** fondanti e costitutivi delle strutture video ludiche; il videogame come media/strumento per sviluppare conoscenze che altrimenti non si esperirebbero e condividerle

⇒ **Videogioco come testo**

⇒ **Videogioco come gioco [REGOLE – GAMEPLAY]**

Particolare forma di simulazione (accento sulle regole) – anche l'hardware ci porta a considerare i luoghi di interazione, dunque le DINAMICHE DELL'APPRENDIMENTO LEGATE ALLA SOCIALIZZAZIONE

C'è anche l'aspetto divertente dell'elemento ludico. Inoltre nei videogame così come nelle pratiche educative, c'è un forte aspetto emozionale. L'immersività nel mondo virtuale consente la possibilità di vivere emozioni, di viverci anche in aspetti divergenti da sé senza sentirsi giudicato: ma questo non è forse caratterizzante di ogni processo educativo, inteso nella complessità del suo significato e non secondo i luoghi comuni o il pensiero diffuso che vuole la parola EDUCAZIONE come sinonimo di "perbenismo", buon comportamento, che sta alle regole, ecc...

È anti-pedagogico ritenere che possano esistere principi, pratiche e comportamenti che possano avere valenze positive o negative o giuste in modo assoluto, al pari di un dogma. I principi pedagogici si possono ritenere tali quando non sono dogmatici.

In tal senso è necessario affermare, per quanto riguarda le nuove tecnologie e, in modo particolare i contemporanei e controversi videogiochi, l'inutilità di sostenere e inseguire, da un punto di vista formativo ed educativo, la logica binaria valore positivo e negativo, della censura o del permissivismo. L'atteggiamento ansiogeno è anti-pedagogico; l'irrazionalità è anti-pedagogica; la stereotipia e la riflessione chiusa in se stessa sono anti-pedagogiche, e la critica al videogioco è spesso vittima di un irrazionalismo che intrappola la riflessione piuttosto che fornire strumenti capaci di orientare le nuove generazioni (e non solo) nell'utilizzo di questi moderni mass media.

Ciò che va, infine, promosso, è l'uso cosciente e consapevole, rispetto al tempo e alle emozioni che si provano nell'utilizzo personale o di gruppo del videogioco: è tale prospettiva didattica, ovvero, dell'agire, che rende pedagogica l'esperienza videoludica.

Spingendo oltre la riflessione, potremmo affermare, provocatoriamente che **anche un videogame come "grand theft auto" un educational game**: non ci presenta, forse situazioni di scenari metropolitani reali, con violenze e discriminazioni esistenti?

E' possibile e a senso pensare ad una tassonomia dei SERIOUS GAME?

Esperienza educativa nel videogioco è anche quella del capovolgimento di prospettiva e dello stravolgimento degli stereotipi. Ovvero il giocatore ha la possibilità di mettersi nei panni di colui a cui non si avvicinerebbe mai nella realtà (es.: il senza fissa dimora; l'immigrato; il punk; il rasta; il tatuato; il carabiniere; il buono o il cattivo; il maschio o la femmina; ecc...) ed avere la possibilità di scoprire quali sono i meccanismi cognitivi che formano i pregiudizi sulle persone. Ecco, dunque, l'importanza di prevedere :

- la possibilità di scegliere più di un personaggio e di un ruolo da personificare con il proprio avatar;
- oppure l'attribuire un ruolo da protagonista a chi normalmente non ce l'ha nella società, o ce l'ha in modo stereotipato negativo o di sfiducia.
- La possibilità di diversificare i vissuti emotivi del proprio avatar, dando la possibilità di esperire le zone d'ombra del proprio personaggio (ad es. passa dall'essere diffidente verso tutti al riconquistare la fiducia, o viceversa, estremamente altruista perché ha bisogno di gratificazioni alla scoperta dell'essere razzista contro gli zingari...) e/o di vivere la pulsione della morte (vedi livello trattato sull'emozioni e gli affetti come catarsi)

- Un'attenzione particolare alla prospettiva di genere, ovvero quali ruoli dare e come caratterizzarli ai personaggi femminili. Rischi pedagogici:
 - Alimentare gli stereotipi delle donne come sesso debole da difendere e ruolo maschile sempre coraggioso e salvifico;
 - La posizione contraria che alimenta un altrettanto stereotipo della donna capace di tutto perché ha caratterizzazione maschile del carattere e della modalità di azione [es. tomb rider]
 - Ruolo attivo tra i personaggi, potrebbe essere il centro delle interazioni sociali e dialettiche più significative..... Attenzione anche al look
 - Attenzione di *genere* anche per quanto riguarda le potenziali videogioatrici: nella dinamica del gioco comprendere fasi narrative, storie, tematiche che possano coinvolgere e interessare anche un'utenza femminile di giocatrici.

Punto di discussione: EDUCATIONAL GAME e ETA' dei videogioicatori

Nel contesto pedagogico italiano gli studi attuali sui videogiochi e sulle tecnologie in generale, sono rivolti, in modo particolare, all'analisi delle implicazioni didattiche nell'apprendimento scolastico, spesso sottolineandone l'importanza e i risultati positivi. È presa maggiormente in analisi, dunque, la relazione videogiochi e infanzia, a discapito di una riflessione educativa più ampia in una logica di educazione permanente.

Pur comprendendo e analizzando le posizioni di critica da parte di studiosi - la cui posizione è spesso legata alla denuncia dei rischi legati ai videogiochi quali l'alienazione, la deprivazione di momenti di socializzazione, la simulazione di atteggiamenti violenti, la dipendenza patologica dallo schermo, ecc. - lo sguardo che si vuole qui proporre è uno sguardo rivolto alle potenzialità formative dello strumento videogioco, sia come oggetto esso stesso di formazione, sia come strumento formativo, come contenitore di informazioni.

Possono contribuire a rispondere ad un panorama sempre più complesso di bisogni formativi dell'attuale società, andando sempre più nella direzione di una pedagogia della complessità, che offra sempre più interrogativi e sempre meno "risposte attese", andando oltre ad una mera dualità tra bene e male, tra positivo e negativo, assumendo piuttosto la consapevolezza delle potenzialità di un altro uso del pensiero convergente, che rifiuta

l'azione di un "pensiero unico", omologante e bianchificante. L'ipotesi di una didattica dei videogiochi, dunque, si muove verso una direzione di senso che ha al centro l'*idea di persona*

per poter promuovere una logica multiforme e problematica attraverso cui l'individuo (inteso in formazione continua) possa orientarsi autonomamente, nella capacità, quindi, *"di porsi da punti di vista differenti in rapporto ad argomenti ed attività differenti, con l'elasticità necessaria ad adattarsi al 'diverso', la prontezza richiesta dalla percezione del 'nuovo', la flessibilità indispensabile ad un mutamento incessante di prospettive e valori quale un mondo in rapida trasformazione socioculturale presenta oggi in tutte le sue direzioni"*.¹

Ci auguriamo, dunque, sempre più, che il mondo degli sviluppatori, dei creatori dei videogiochi, dei linguaggi delle nuove generazioni si intrecci con il mondo della ricerca delle scienze della formazione, per collaborare alla costruzione di possibilità culturali e di pensiero che portino verso pluralità di espressione e di competenze, piuttosto che verso un pensiero unico e omologante.

La pedagogia parla i linguaggi contemporanei per dare la possibilità ai cittadini e delle cittadine di ogni età di formare un pensiero critico, divergente, plurale e dunque addentrandosi anche nelle zone ritenute buie, scomode, dal pensiero diffuso...

Di trovare i confini per poi poterli mettere "in gioco", in discussione e ribaltarli: in questo le pratiche videoludiche possono rappresentare una sfida interessante, per esplorare i nostri

CONFINI PORTATILI.

¹ G.M. Bertin, *Educazione alla ragione*, Armando Ed., Roma, 1975, pp. 183-184