

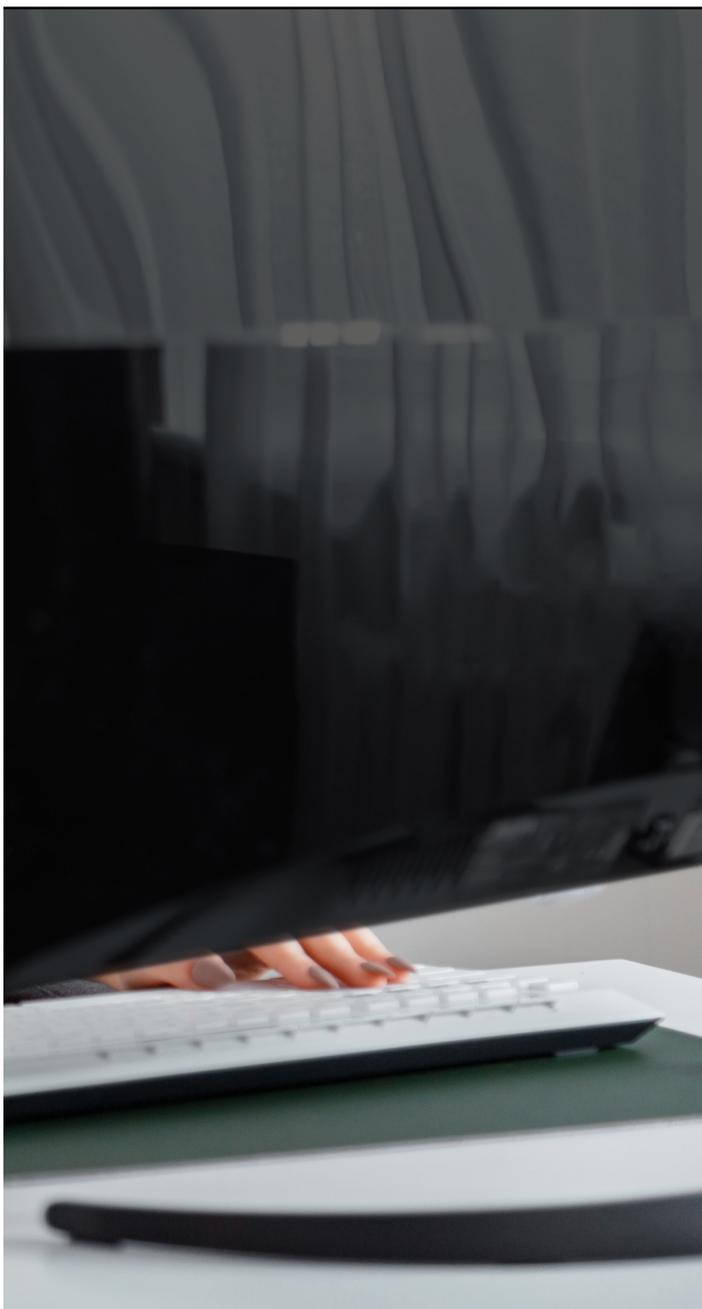


# Riscoprire Jane

## per scoprire i videogiochi nelle scuole

Il settore videoludico in Italia rappresenta ormai una realtà tanto consolidata quanto potenzialmente ancora consolidabile. L'ultimo rapporto annuale di IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association)

testimonia infatti che ormai una cospicua porzione di italiani fruisce dei giochi digitali<sup>1</sup>. Inoltre, fin dagli immediati inizi degli anni Zero, l'area accademica dei game studies italiani sta continuan-



do a vivere una continuativa fioritura grazie alla costante pubblicazione di monografie e/o curatele in collane editoriali dedite agli studi videoludici, così come sempre più spesso si notano articoli su riviste scientifiche

nate in Italia che si interrogano sui videogiochi con variegate metodologie.

Ciò nonostante, la generale comunità socio-culturale italiana fa ancora fatica a considerare il mondo videoludico meritevole di attenzione tanto quanto altri settori d'intrattenimento più anziani, specialmente quando si chiama in causa l'attività lavorativa in questo ambito: durante il mio periodo di Dottorato tra il 2015 e il 2019 (in cui svolgevo un progetto di ricerca principalmente videoludico), così come negli ultimi due anni in ho svolto vari insegnamenti a contratto, ho perso il conto delle volte in cui mi sono trovato di fronte ad espressioni strane quando, alla domanda "che lavoro fai?", rispondevo con un semplice ma puntuale "faccio ricerca universitaria sui videogiochi e insegno a scriverli".

Lo ammetto, certe volte ho detto quest'ultima frase proprio con la curiosità di osservare le reazioni dell'interlocutore di turno, sapendo in partenza che nella maggior parte dei casi mi sarei ritrovato a fare necessarie specificazioni, talvolta per l'interesse della persona che avevo di fronte (cosa che ovviamente mi faceva piacere), altre volte quasi per "giustificare la serietà" della mia professione. Insomma, stando quanto meno alla mia esperienza perso-

---

nale, il carattere scientifico del mondo videoludico sembra ancora non immediatamente comprensibile alla maggior parte della popolazione italiana.

Lo stesso, purtroppo, vale anche quando si chiama in causa il connubio tra la fruizione videoludica e il suo potenziale socioeducativo. Del resto, in una nazione tendenzialmente tradizionalista come la nostra, c'è da aspettarsi qualche ostacolo nel momento in cui si avanza l'idea che giocare con i videogiochi possa avere potenzialmente e concretamente dei risvolti positivi sulla vita personale e sociale dell'utente. Tali ostacoli non devono però rappresentare un blocco all'attività degli studiosi, specialmente quelli incentrati su approcci interdisciplinari che coinvolgono studi mediali ed educativi, bensì uno stimolo a continuare ad andare avanti.

Ecco che qui entra in causa una caratteristica embrionale al medium videoludico fin dall'alba dei suoi tempi, che i videogiocatori (a prescindere che siano anche studiosi o meno) hanno sempre imparato a conoscere: la stimolazione a non arrendersi mai di fronte agli ostacoli, sapendo che ogni fallimento è solo una porzione di un processo di crescita destinato a giungere, prima o poi, al successo.

Quest'ultima asserzione, per quanto l'abbia imparata sulla mia pelle da videogiocatore fin da quando ero bambino, è stata al centro di numerosissimi studi<sup>2</sup>. In una vastissima bibliografia potenzialmente citabile, mi limito a chiamare brevemente in causa un volume che proprio quest'anno giunge al suo decennale, e che può ancora rappresentare un primo consiglio di lettura agli scettici (ma con mentalità aperta), anche grazie a una prosa molto divulgativa che lo caratterizza, ovvero *La realtà in gioco – Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo* di Jane McGonigal<sup>3</sup>.



L'autrice, nella prima parte del libro, dedica ogni capitolo all'approfondimento di caratteristiche embrionali dei **videogiochi**, sottolineandone il loro **potenziale benevolo per la mente** e più in generale per la vita dell'individuo videogiocatore. Tra i

---

vari punti evidenziati da McGonigal, ce n'è uno in cui afferma: «i giochi costruiscono legami sociali più forti e portano a reti sociali più attive. Quanto più tempo passiamo interagendo nelle nostre reti sociali, tanto più è probabile che generiamo un insieme di emozioni positive»<sup>4</sup>.

L'autrice evidenzia quest'affermazione focalizzandosi giustamente sulla fruizione di quei titoli che prevedono la possibilità di essere giocati con altre persone, sia nello stesso luogo che a distanza. Del resto, fin dall'alba dei tempi, il settore videoludico ha sempre avuto una predisposizione alla collettività, come dimostrano già i primissimi cabinati dotati di più postazioni o le piattaforme casalinghe con più di una porta per inserire le periferiche di controllo. Nonostante la fondamentale sperimentazione e l'importante crescita delle potenzialità espressive del medium che hanno condotto i videogiochi ad assumere anche a una vocazione più prettamente singola, con moltissimi titoli realizzati per essere fruiti da un solo giocatore, la spinta verso la condivisione delle prassi di fruizione non si sono mai esaurite, anzi.

Tutto ciò vale anche se proviamo a spostare lo sguardo all'indietro nella filiera produttiva di un videogioco, che ancor prima di uscire sul merca-

to e incontrare un'eventuale fruizione condivisa, nasce spesso da un lavoro coeso e coordinato da parte di più di una singola persona. Per quanto alcuni programmi odierni possano anche consentire con relativa semplicità a un singolo autore talentuoso di realizzare interamente un videogioco, è d'uopo sottolineare che la crescente varietà espressiva del medium ha reso necessaria la creazione e organizzazione di team di sviluppo con persone specializzate in ambiti eterogenei e integrabili tra loro, specialmente nei confronti di produzioni ingenti<sup>5</sup>.

Tralasciando le innumerevoli specificazioni che ci sarebbero da svolgere sullo sviluppo videoludico, in questa sede vorrei recuperare la sopracitata frase di McGonigal e applicarla a un caso empirico che mi sono trovato ad affrontare agli inizi del 2020, quando sono stato titolare dell'insegnamento di laboratori di game writing in alcune scuole medie in Friuli-Venezia Giulia nell'ambito del Catalogo Regionale Digitale, di cui ho fatto parte come esperto formatore per circa un anno e mezzo. Per me quei laboratori rappresentavano in partenza una sfida, perché l'obiettivo era quello di far comprendere ad alunni/e dagli 11 ai 13 anni tutti gli stimoli e le difficoltà che si possono incontrare dedicandosi per l'ap-

---

punto al game writing, sfera dello sviluppo che in estrema sintesi riguarda la scrittura dettagliata della narrazione e le strategie per la sua corretta integrazione con le fasi ludiche di un videogioco.

Chiaramente, sapevo che un obiettivo formativo del genere per essere trasmesso e compreso da bambini/e avrebbe necessitato una cospicua semplificazione in vari tratti. Ciò nonostante, volevo comunque metterli di fronte non solo alla teoria (sia perché avevo in carica dei laboratori, sia perché dei corsi di tante ore esclusivamente teorici li avrebbero annoiati a morte), ma anche e soprattutto alla pratica, facendo loro scrivere a grandi linee una storia e delle dinamiche implementabili in un loro videogioco ideale.

Nelle classi in cui ho insegnato in quel periodo, dopo una breve introduzione teorica, dividevo gli alunni in gruppi eterogenei tra maschi e femmine, per poi seguirli passo dopo passo nella più ampia sezione laboratoriale in cui avrebbero dovuto mettere nero su bianco le loro idee condivise.

I risultati sono stati sorprendenti: non solo tutti/e (e sottolineo tutti/e) gli alunni erano costantemente felici nell'affrontare un progetto simile in classe, ma molti/e di loro spontanea volontà si rivedevano in gruppo per



continuare a lavorare da casa andando oltre a ciò che avevo chiesto. Alcuni gruppi si presentavano alle lezioni successive con dei bozzetti dei personaggi da implementare nel loro videogioco ideale, altri si presentavano con dei prototipi di documenti di design più avanzati di ciò che mi

---

sarei aspettato, altri ancora mi chiedevano di insegnare loro le basi di programmazione. Tutto questo ha provocato ancora più complicità tra i bambini e le bambine che già coltivavano amicizie al di fuori degli orari scolastici ma, soprattutto, ha portato ad aprirsi alcuni di loro tendenzialmente un po' chiusi e riservati.

Questo aneddoto della mia carriera da insegnante ha evidenziato che la complicità di cui parla McGonigal nel suo volume non è solo relativa alla fruizione dei videogiochi, ma anche a tutte le pratiche che portano alla loro creazione, a partire proprio fin dall'infanzia. Tutti i bambini e le bambine hanno avuto un approccio gioiale ai loro progetti, al punto che si sono divertiti/e come se stessero effettivamente giocando nonostante stessero facendo attività didattiche.

Lungi dal volermi addentrare in un territorio enorme come quello dei limiti e dei confini che possono avere le pratiche ludiche, è d'uopo sottolineare che non solo i bambini e le bambine sono stati felici/e di queste attività, ma anche i tanti docenti di classe che mi facevano assistenza durante le mie varie ore d'insegnamento, dicendomi spesso che non si aspettavano così tanta ricchezza e potenzialità espressive nel settore

videoludico. Uno di questi in particolare mi ha chiesto di fare 'ripetizioni' al figlio di nove anni per avvicinarlo a questo mondo, e anche in tal caso l'entusiasmo del piccolo Nathan durante le lezioni private che gli ho svolto è stato immenso (a tal proposito, caro Nathan, se un giorno leggerai questo articolo, ti auguro sempre il meglio per la tua carriera in età adulta, sperando di vedere il tuo nome tra i crediti finali di qualche importante videogiochi!).

Queste attività hanno sottolineato che, evidentemente, nel nostro Paese a conti fatti non c'è ostracismo comune nei confronti del mondo videoludico, bensì un po' di scetticismo iniziale ad accoglierlo nel mondo scolastico, ma soprattutto che tale scetticismo può essere progressivamente limato grazie alla presenza di sempre più cospicue attività extra-didattiche videoludiche a partire dall'infanzia. Così facendo, i videogiochi potranno crescere sempre di più come parte integrante della cultura italiana, arrivando speranzosamente a una futura situazione in cui attività laboratoriali videoludiche possano costituire materie didattiche al pari delle altre più tradizionali, o quanto meno che determinati videogiochi possano essere utilizzati dai docenti per accompagnare lo studio di concetti e avvenimenti relativi a

---

materie tradizionali quali la storia, la letteratura e altre ancora.

Con questo breve articolo e aneddoto personale mi rendo conto di non poter illuminare la considerazione di una nazione intera verso un medium, ma spero che qualsiasi studioso o insegnante come il sottoscritto alla lettura possa essere stimolato a farsi avanti e proporre progetti videoludici da integrare come attività extra-didattiche in qualsiasi scuola: così facendo, e strada facendo, i videogiochi potranno essere considerati anche nel gergo comune degli strumenti meritevoli di studio.

**Matteo Genovesi**  
**Dottore di Ricerca in Studi Storico-Artistici e Audiovisivi**

## **BIBLIOGRAFIA**

Accordi Rickards, Vannucchi (2013)  
Accordi Rickards Marco, Vannucchi Francesca, *Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori*, Milano, Mondadori, 2013.

IIDEA (2021)  
IIDEA, IIDEA presenta il nuovo rapporto annuale sul mercato dei videogiochi in Italia, 23 marzo 2021, <https://iideassociation.com/notizie/in-primo-piano/rapporto-annuale-mercato-2020.kl> (ultima consultazione: 24 giugno 2021)

Juul (2013)  
Juul Jesper, *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge MA, London: The MIT Press, 2013.

McGonigal (2011)  
McGonigal Jane, *La realtà in gioco – Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*, Milano, Apogeo, 2011.

Nohr (2012)  
Nohr Rolf, *Restart after death: self-optimizing, normalism and re-entry in computer games*, In "The Game Culture Reader", a cura di Ouellette M. e Thompson J., Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2012, p. 66-83.