

---

Book Review by  
ALEX TRIBELLI

---

## D. Felini (a cura di), *Video game education. Studi e percorsi di formazione*

Nei confronti di una trattazione scientifica dei videogame c'è tuttora qualche scetticismo. I pregiudizi, più volte denunciati, ancora hanno qualche sussistenza: persiste qualche analisi sociale che considera i videogame oggetti diabolici che provocano isolamento e comportamenti violenti nei teenager. Pur constatando una progressiva inversione di tendenza, *Video game education. Studi e percorsi di formazione*, curato da Damiano Felini, si propone di sgretolare la concezione che la società contemporanea ha dei videogame, dimostrando come questi oggetti mediali possono addirittura divenire uno strumento di formazione e crescita delle persone.

La pubblicazione è strutturalmente suddivisa in due parti: la prima, “Studi”, inquadra i videogame sotto diversi aspetti teorici legati tra loro dalla funzione pedagogica che tali oggetti incorporerebbero; la seconda, “Esperienze”, propone attività pratiche già attuate oppure nuovi percorsi possibili nel campo della *videogame education*. Nei primi capitoli, i diversi autori dei saggi proposti cercano di definire i motivi principali per cui si dovrebbe utilizzare il videogame come strumento di educazione: stimolare le capacità e abilità dei ragazzi; favorirne creatività e immaginazione; misurarsi con situazioni che, in seguito, ritroverebbero nel mondo reale; prendere decisioni; conoscere i valori che stanno alla base della società – siano essi positivi o negativi – ma anche favorire la socializzazione dei ragazzi. Sarebbe proprio lo stare al di fuori dei dibattiti che si creano attorno a questi nuovi oggetti che favorirebbe l'isolamento sociale.

Un pregiudizio comune che merita di essere sfatato è quello che riguarda la violenza: i videogiochi che ne fanno uso come strumento testuale rispondono a logiche di mercato: vengono prodotti perché agli utenti piacciono. Bisognerebbe interrogarsi sul perché giochi del genere hanno così successo fra gli utenti. Il punto, però, è un altro. La violenza può anche divenire oggetto di un videogioco (come lo è stata e lo è tuttora per il cinema) che può essere fruito da un utente, ma quest'ultimo dovrebbe acquisire consapevolezza che il videogame è un prodotto che genera un mondo fittizio, così come lo è la violenza rappresentata.

Damiano Felini propone una vera e propria griglia valutativa dei videogame, necessaria per farli comprendere agli utenti che li utilizzano. La necessità di comprensione deriva dal fatto che la gran parte dei fruitori utilizza i videogiochi in modalità passiva e non attiva come sembrerebbe: utilizzare un oggetto senza coglierne le dinamiche sottintese significa divenirne “schiavi”. Se lo si comprende, invece, lo si può padroneggiare e piegare alla propria volontà. La dipendenza nei confronti dei videogiochi che si crea negli adolescenti deriva proprio dal fatto che essi non conoscano i processi che sono alla base di un videogame, e che essi considerino i giochi digitali come dei semplici giocattoli, dotati di esclusiva funzione ludica. Da ciò deriva la necessità di educare ai videogame facendone cogliere la struttura narrativa; la meccanica di gioco; la dimensione spazio-temporale; l’interazione utente-interfaccia; gli aspetti tecnologici e il processo produttivo. Come si può ben capire, si tratta di oggetti mediali complessi formati dall’interazione di diversi linguaggi e media comunicativi.

Ma prima di educare i ragazzi bisogna educare gli adulti: perché essi considerano negativamente il videogioco? I videogiochi non sono poi così diversi dai giocattoli tradizionali, il fattore problematico è che sono entrati a far parte della vita degli adolescenti soltanto da qualche decennio. Un’esigenza che l’autore sottolinea è quella della vigilanza genitoriale sulle attività videoludiche dei propri figli: Felini individua molte falle nei sistemi di rating; non è l’indicazione del PEGI o dell’ESRB a bloccare un ragazzo nell’accedere a un videogioco controverso.

Nel complesso, *Video game education. Studi e percorsi di formazione* appare come un’interessante e utilissima pubblicazione: è agevole da leggere grazie ad una scrittura chiara e lineare e si rivolge non solo ad esperti del settore, ma anche a chi di videogame ne sa poco. Grazie alle numerose esperienze di laboratori effettuati sia tra i genitori che tra gli studenti universitari – proponendo la realizzazione di un videogame originale per far capire il processo di creazione e produzione che sta alla base come “pretesto” per discutere sull’oggetto mediale – che sono riportate nel testo, il libro diventa uno strumento indispensabile e un punto di partenza per chiunque intenda promuovere nuove esperienze di videogame education.

Resta, tuttavia, da capire come riuscire a inserire realmente i videogame nei percorsi educativi e didattici dei ragazzi, ad esempio nella realtà scolastica italiana, legata a modalità d’insegnamento fin troppo tradizionali, poco inclini ai new media. L’immagine ha ormai da molto tempo preso il sopravvento sulla parola, ma la scuola italiana non se n’è ancora accorta: è forse è necessario un ricambio generazionale, nella speranza che questo auspicio si compia rendendo il testo di Felini uno strumento utile per questo nuovo corso.