

Il video game come strumento formativo

Gemma Fantacci

Corso di Laurea Magistrale in Arti, Patrimoni e Mercati

Facoltà di Arti, Turismo e Mercati

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM

gemma.fantacci@gmail.com

ABSTRACT

Dato il forte interesse riscontrato nello studio delle potenzialità che permettono al video game di porsi come medium formativo, questa ricerca ha lo scopo di rispondere al seguente quesito: perché ed in che modo i video games possono stimolare l'apprendimento? Per far ciò è stato necessario mettere in evidenza i motivi per cui questo strumento sia capace di veicolare conoscenza, esperienze valoriali e diversi altri tipi di contenuti (da argomenti di tipo scientifico fino a nozioni storiche). Uno dei punti di forza appartenenti al video gioco è quello di essere una simulazione composta da linguaggi e narrazioni che prendono spunto da media diversi per creare e veicolare esperienze formative che coinvolgono il giocatore da un punto di vista cognitivo ed esperienziale, fornendo insegnamenti in modo implicito. Per supportare la tesi secondo cui il videogame possiede le caratteristiche necessarie per essere visto come strumento utile alla formazione, sono state analizzate le caratteristiche proprie del *Game-based learning* e del *Cognitive Learning* che, insieme al concetto di *flusso* applicato all'apprendimento, si sono rivelate fondamentali per porre le basi di questo progetto. Come esempio dell'applicazione dei concetti recentemente menzionati, è stata condotta l'analisi di *This War of Mine*, video game pubblicato da *11 bit studios* nel 2014 ed ispirato agli eventi relativi all'assedio di Sarajevo avvenuto tra il 1992 e il 1996, che è stato scelto come caso studio per dimostrare come questo gioco possa essere indicato come strumento formativo.

Keywords

Video games, Game-Based Learning, Cognitive Learning

INTRODUZIONE

Ai fini di dimostrare in che modo il video game possa essere identificato come medium formativo, è stato necessario chiarire in quale accezione questo sia stato preso in considerazione all'interno dello studio. Il gioco si è da sempre rivelato un mezzo assai importante per far apprendere determinate abilità o conoscenze. È possibile osservare, ad esempio, come buona parte dei gesti e dei comportamenti che gli adulti rivolgono ai bambini sotto forma di azioni ludiche abbiano il doppio scopo di divertire e di veicolare insegnamenti che matureranno con il progressivo sviluppo dell'individuo. Allo stesso modo l'azione del giocare si rivela una strategia assai efficace poiché, catturando l'attenzione dell'individuo fornendogli una serie di obiettivi da raggiungere attraverso pratiche stimolanti, l'apprendimento risulta facilitato grazie allo sforzo positivo che in

Transactions of the Digital Games Research Association
DiGRA Italia 2017: Testi, Contesti e Pretesti Videoludici – Atti della conferenza

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution -- NonCommercial -- NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights.

generale si riscontra quando un individuo è indotto allo svolgimento di attività impegnative ma allo stesso tempo accattivanti.

Osservando i fatti secondo questa prospettiva è possibile intuire come mai lo studio del rapporto tra video game ed apprendimento suscita un interesse crescente. In questo ambito si parlerà di videogioco non come forma di divertimento, bensì come *forma di impegno* (Jenkins 2009): verrà interpretato come una forma di impegno attivo poiché, spronando il giocatore ad intraprendere un percorso di sperimentazione ed assunzione di rischi in un ambiente virtuale, stimola le sue capacità di *problem solving*. La relazione tra apprendimento e video game può essere inoltre esplicitata con più chiarezza se si pensa al gioco come *metafora attiva* (McLuhan 1964): *metafora* deriva dal greco *metaphérō*, che significa *io trasporto*, e grazie a questo punto di vista è possibile pensare al videogioco come ad un traduttore di esperienze in grado di veicolare e trasformare in termini più chiari la molteplicità delle esperienze e delle conoscenze che l'individuo si trova ad affrontare nel corso della sua esistenza. Grazie alla simulazione, dunque, si sottopongono al giocatore situazioni artificiali da esperire. Questo si esibisce in una sorta di performance all'interno della sessione di gioco che altro non è se non una forma di *problem solving* all'interno dell'ambiente che è stato creato. Dunque, la capacità di presentare forme di *problem solving* e l'abilità di tradurre e veicolare esperienze si pongono come i presupposti fondamentali per identificare il video game come un medium formativo con una elevata capacità di trasmettere i contenuti.

L'aver dichiarato entro quali canoni il video game è stato analizzato, ha portato a stabilire le linee guida che hanno aiutato a tracciare un possibile percorso per dare una risposta al quesito iniziale. La ricerca infatti è proseguita con l'analisi del *Game-based Learning*, ovvero l'apprendimento basato sul gioco, e del *Cognitive Learning* (Gee 2003), l'apprendimento cognitivo, due filoni di studi necessari al fine di individuare le proprietà del videogioco per analizzarne le potenzialità da più punti di vista. Questi presupposti sono confluiti nell'individuazione del concetto di *flusso*, detto anche *esperienza ottimale* (Csíkszentmihályi 1975), che si è rivelato un elemento decisamente utile per fare maggiore chiarezza sul legame tra video game ed apprendimento. I principi ed i meccanismi che stanno alla base dei due tipi di apprendimento sopra citati, possono essere racchiusi negli 8 parametri che descrivono gli effetti della realtà immersiva proposta all'interno del videogioco sul giocatore. All'interno della simulazione infatti si hanno una serie di compiti ed obiettivi da portare a termine, si ha il controllo delle proprie azioni e del mondo in cui agiamo, vengono forniti feedback in tempo reale, soprattutto vi è equilibrio tra l'impegno richiesto per affrontare le sfide e la sicurezza del giocatore nel sentirsi in grado di superarle attraverso errori e tentativi. Raccogliendo i dati emersi dall'analisi dei fattori sopra citati è stato possibile identificare in *This War of Mine* (11 bit studios 2014) un valido esempio di videogioco formativo, capace di fornire esperienze valoriali e di far sviluppare il pensiero critico. Inoltre, per avvalorare la tesi, sono state condotte ricerche anche attraverso il forum *Reddit* per analizzare i commenti dei giocatori a proposito della loro esperienza di gioco, allo scopo inoltre di verificare il modo in cui hanno deciso di approcciarsi al videogioco.

METODI

L'esperienza di gioco proposta all'interno del video game agisce in modo tale da porre questo nella condizione di trattare idee e contenuti non come argomenti da comunicare, bensì come un insieme di decisioni, azioni, regole e conseguenze da esperire direttamente. Il filone di studi focalizzato sul *Game-Based Learning* considera il videogioco una forma di *impegno esperienziale* in cui il giocatore attraverso un *corpo*

surrogato (Gee 2008), ovvero l'*avatar*, fa esperienza di un determinato argomento o ambiente attraverso azioni e comportamenti, retti da una serie ben precisa di regole. L'esperienza di gioco si rivela efficace poiché il giocatore apprende attraverso una serie di prove e fallimenti, fino a che non raggiunge la padronanza dei meccanismi propri del gioco.

Questa diventa evidente quando il giocatore si trova ad affrontare situazioni simili, ma non uguali a quelle precedenti, con un livello di difficoltà più elevato, che riesce a superare grazie alle abilità precedentemente apprese grazie alla pratica. Il contesto di apprendimento fornito dai videogiochi è molto efficace poiché permette al giocatore di effettuare operazioni che non hanno conseguenze effettive nel mondo reale, ma solamente all'interno del contesto che viene simulato. Ciò crea un ambiente di sperimentazione sicuro, in cui l'individuo può sentirsi libero di agire nel modo che ritiene più opportuno, sperimentare le conseguenze delle proprie azioni e ricevere feedback in tempo reale. Ma soprattutto viene messo nella condizione in cui sbagliare e fallire (ad esempio nel portare a termine una missione) non sono risultati negativi, bensì conseguenze stimolanti per provare strategie e soluzioni alternative. Grazie all'*avatar*, infine, è possibile sperimentare identità diverse, come accade nei giochi di ruolo, ed entrare anche in contatto con altrettante comunità di giocatori. Il *Game-Based Learning* è supportato dai seguenti principi e meccanismi, grazie ai quali è possibile analizzare nel dettaglio la relazione tra apprendimento e videogiochi.

Principi del *Game-Based Learning*:

- *Motivazione intrinseca*: giocare ai videogiochi è una azione volontaria e l'apprendimento condotto tramite questa fornisce risultati migliori se l'attività riesce a persuadere l'individuo, anziché risultare obbligatoria;
- *Apprendimento attraverso un divertimento intenso*: è stato riscontrato come i videogiochi siano uno strumento in grado di alimentare il *flusso* o *esperienza ottimale*, uno stato di coscienza in cui l'individuo è talmente assorbito dall'azione che sta eseguendo da ignorare l'ambiente circostante; • *Autenticità*: ciò significa dare maggiore priorità a quelle abilità che sono contestualizzate e messe in pratica in un ambito specifico, rispetto a fatti e nozioni affrontati in modo puramente teorico;
- *Fiducia in sé ed autonomia*: giocare ai videogiochi spesso incoraggia a cimentarsi in ricerche personali. Ad esempio l'interesse del giocatore può andare oltre il gioco stesso e permettere lo sviluppo di altri tipi di passioni connesse ad ulteriori aspetti che circondano il mondo del gaming, come ad esempio abilità artistiche o tecniche come la programmazione, oppure possono portare ad approfondire alcuni argomenti;
- *Apprendimento esperienziale*: il gioco offre un'alternativa conveniente al così detto *learning by doing* messo in pratica in contesti reali.

Ognuno di questi principi è valido solamente se vi si legano anche i seguenti meccanismi:

- *Regole*: un videogioco è formato prima di tutto da regole, più o meno complesse sulla base delle scelte che suggeriscono e le relative conseguenze. Possono infatti essere

semplici, se si compie questa azione accade ciò, oppure più complicate dovendo scegliere tra un ventaglio di opzioni diverse, ognuna con conseguenze più o meno imprevedibili;

- *Obiettivi chiari ma stimolanti*: la presenza di obiettivi da raggiungere spinge il giocatore ad intraprendere una serie di attività e verificare l'impatto delle proprie azioni;
- *Ambientazione fittizia*: questa permette al giocatore di esperire diverse personalità e abilità, all'interno di ambientazioni avvincenti, con la consapevolezza di poter agire in libertà senza serie conseguenze;
- *Progressivo aumento della difficoltà*: in un videogioco è possibile che i diversi compiti da portare a termine siano posti in ordine sempre crescente così il giocatore mette alla prova quello che ha appreso nei livelli più semplici, allo scopo di trovare soluzioni alle sfide successive;
- *Controllo*: la consapevolezza di avere il controllo sulle azioni e sul destino di un personaggio grazie alle proprie azioni porta a porre maggiore sforzo nell'affrontare la game experience;
- *Una dose di incertezza e imprevedibilità*: è importante che il giocatore senta di avere il controllo del proprio avatar e delle sue azioni, ma affinché la sua esperienza di gioco sia stimolante è necessario che le missioni da eseguire siano caratterizzate da una certa dose di imprevedibilità per stimolarlo a tentare strade diverse per portarle a termine;
- *Feedback immediati*: una delle maggiori potenzialità del video game è quella di fornire feedback in tempo reale, che agiscono anche come una guida all'interno della game experience e come valutazione dei risultati delle proprie azioni;
- *Elemento sociale*: oltre al video game è importante anche l'ecosistema che lo circonda, soprattutto dal punto di vista dell'educazione e dell'apprendimento, perché fornisce ai giocatori opportunità e contesti in cui condividere e discutere le proprie esperienze di gioco.

Dopo aver delineato i legami base della relazione tra video games e apprendimento, è stato esaminato più attentamente in che modo effettivamente i videogiochi riescono a veicolare esperienze valoriali e contenuti da apprendere. Ciò è possibile perché questi si pongono come supporto per migliorare il *Cognitive Learning* (Gee 2003), l'*apprendimento cognitivo*, un ampio concetto che racchiude un insieme di abilità diverse come per esempio quella di analizzare le informazioni, la capacità di ragionare, creare connessioni tra i dati a disposizione e dar loro un significato. Tra i vari principi che supportano questo tipo di apprendimento, ne sono stati identificati 6 che rispecchiano quelli sui quali sono stati costruiti i videogiochi:

- *Semiotic domains*: il dominio qui è definito da differenti modalità come immagini, parole, gesti, simboli, ovvero le diverse grammatiche che sono associate ad un dominio.

Affinché un individuo produca significati attraverso l'interazione con i membri del proprio gruppo di riferimento, è necessario che conosca questi linguaggi ed i contesti in cui usarli;

- *Apprendimento ed identità*: i videogiochi, come i giochi in generale, permettono la creazione e lo sviluppo di identità alternative che permettono al giocatore di identificarsi meglio con l'ambiente in cui sta giocando;
- *Apprendimento situato*: i videogiochi permettono l'esplorazione di un mondo fittizio e di interagire con esso, apprendendo da questa interazione;
- *Apprendimento pratico*: i video game propongono un tipo di apprendimento che si basa su di un sistema di prove ed errori ed in cui si ricevono feedback immediati;
- *Modelli culturali*: i videogiochi forniscono modelli impliciti o esplicitivi della realtà;
- *Intelligenza collettiva*: tipo di conoscenza che si sviluppa all'interno di determinati spazi, ad esempio le community, che si rivelano importanti bacini di produzione e condivisione di conoscenza, al cui interno è possibile collaborare, entrare in contatto con background culturali diversi dal proprio, intraprendere forme di mentorship.

RISULTATI

L'analisi delle caratteristiche che stanno alla base del *Game-based Learning* e del *Cognitive Learning* ha evidenziato come questi due tipi di approccio siano entrambi fondamentali per trasformare lo studio da azione passiva ad una pratica attiva di ricerca ed acquisizione dei contenuti. In tal modo infatti si sprona l'individuo a cimentarsi nella ricerca di informazioni, nel fare domande, nel porsi dubbi e trovare risposte. Si forniscono quindi gli strumenti necessari per imparare *come* pensare e non *cosa* pensare. Entrambi i modelli hanno portato ad identificare nel concetto di *flusso*, o *esperienza ottimale* (Csíkszentmihályi 1975), i motivi per cui il gioco e soprattutto le realtà immersive offerte dai video games, riescano a far emergere il lato più coinvolgente dell'apprendimento. Questo concetto definisce uno stato di coscienza in cui l'individuo è così assorto nello svolgimento di una determinata attività da perdere la concezione del tempo, ignorando gli stimoli provenienti dall'ambiente circostante. Questo stato è definito attraverso 8 parametri:

- Presenza di un compito da eseguire;
- Abilità nel sapersi concentrare su un compito specifico;
- Chiari obiettivi legati al compito da eseguire;
- Feedback immediati
- Senso di controllo delle proprie azioni;

- Coinvolgimento intenso ma allo stesso tempo sostenibile;
- Perdita di interesse per sé stessi e l'ambiente circostante;
- Alterazione del senso del tempo.

Questi principi racchiudono i presupposti con cui operano i due modelli di apprendimento precedentemente analizzati, chiarendo in maniera più esaustiva il legame tra videogiochi ed apprendimento. La così detta *zona di flusso (flow zone)* si pone in un delicato punto di equilibrio tra il portare a termine compiti caratterizzati dalla giusta dose di impegno (tale da non portare il giocatore verso uno stato di ansia ed impedirgli così di portarli a termine) ed il livello delle abilità del giocatore, affinché abbia la sensazione di essere in grado di poter raggiungere gli obiettivi impegnandosi ma senza annoiarsi o arrendersi. Quando si è totalmente assorbiti in una attività di studio l'apprendimento risulta non solo stimolante, ma l'individuo è portato anche ad andare oltre le informazioni a disposizione, cercare altre fonti e ad approfondire addirittura l'argomento che sta affrontando. Questo stato ottimale di apprendimento può essere enfatizzato e stimolato grazie all'implementazione dei video games nei programmi di formazione, proprio perché il gioco predispone naturalmente il giocatore ad essere immerso in un flusso che lo porta a compiere azioni in uno stato mentale propositivo.

Di conseguenza associando agli obiettivi di un gioco nozioni, esperienze o valori che si vogliono trasmettere, traducendoli sotto forma di metafore all'interno della realtà virtuale, lo studente può avere la possibilità di mettere in pratica quello che ha appreso sentendosi coinvolto attivamente nel processo di apprendimento. Tale attività è percepita come coinvolgente, motivante e capace di rendere l'individuo più consapevole rispetto a quello che sta facendo all'interno della realtà virtuale in cui si trova.

This War of Mine: un videogioco produttore di metafore valoriali

Lo studio si è soffermato infine sull'analisi di un videogioco che si è rivelato un ottimo esempio di video game formativo, capace di fornire esperienze valoriali e sviluppare il pensiero critico ed etico. Un videogioco, dunque, che racchiude gli elementi precedentemente analizzati e che lo rendono uno strumento di produzione di significati. *This War of Mine* è un gioco di guerra e sopravvivenza sviluppato da *11 bit studios*, team di sviluppatori di Varsavia, e pubblicato nel 2014. Al suo interno il giocatore controlla un gruppo di civili che tenta di sopravvivere durante l'assedio di una città fittizia chiamata *Pogoren*, che ha le sembianze della Sarajevo devastata dall'assedio avvenuto tra il 1992 e il 1996. L'obiettivo del gioco è quello di sopravvivere alla meschinità e alle atrocità che la guerra porta con sé avendo a disposizione pochi personaggi ed un esiguo numero di provviste ed utensili. Il tempo del gioco è scandito dall'alternanza di due fasi: una chiamata *Giorno*, in cui il giocatore guida i personaggi all'interno della casa/rifugio affinché possano ristorarsi e costruire il necessario per la sopravvivenza (armi, utensili di vario tipo); l'altra è denominata *Notte*, durante la quale è possibile scegliere un personaggio dal gruppo dei sopravvissuti e mandarlo in esplorazione di alcuni edifici della città per trovare ulteriori provviste e materiali. Questo rappresenta anche il momento più drammatico perché durante le perlustrazioni può capitare di imbattersi in imboscate in cui si sopravvive o si viene uccisi, oppure di non riuscire a portare a termine una perlustrazione e tornare quindi al rifugio a mani vuote, aggravando le condizioni di salute dell'intero gruppo. Una delle peculiarità che hanno contribuito alla scelta di questo

videogioco come caso studio è la prospettiva adottata dagli sviluppatori: spesso in un video game di guerra il giocatore impersona un soldato, questa volta invece si vestono i panni di un gruppo di civili. *This War of Mine* permette infatti di esperire lo stato di guerra da un punto di vista molto diverso, non quello del campo di battaglia, ma attraverso gli occhi delle vittime che devono cercare di sopravvivere, senza sapere fino a quando ne avranno la possibilità. Questo aspetto permette al giocatore di riflettere sulla condizione di sopravvissuto ed inoltre di stabilire un rapporto di empatia con il gruppo. L'esperienza di gioco si fa ancora più empatica quando si comprende che non esistono né una fine del gioco né un tempo massimo entro cui portare a termine una sessione. Lo scorrere del tempo vissuto dal giocatore è una metafora per lo scorrere dei giorni della vita dei personaggi, che si trasforma in un conto alla rovescia dei giorni che li separano dalla morte.

Una delle caratteristiche più interessanti di questo videogame è l'unicità ed irripetibilità di ogni sessione. I personaggi sono assegnati casualmente dal sistema e, soprattutto, ogni giocatore ha la possibilità di agire come ritiene più opportuno. In questo modo l'andamento della sessione di gioco dipende da come il giocatore ha scelto di agire al suo interno. Ciò permette lo sviluppo di due diverse narrazioni: quella generale, una macro storia, fornita inizialmente dal gioco stesso; e quella del giocatore, una storia dunque più personale data dall'insieme delle decisioni ed azioni che questo decide di intraprendere. Si è scelto così di analizzare *This War of Mine* perché al suo interno non esiste un codice di regole secondo cui comportarsi, ma il giocatore è obbligato a decidere autonomamente come agire e pensare, e soprattutto a sfidare il proprio ragionamento critico ed etico, essendo posto davanti alla libertà di esercitare il proprio libero arbitrio. Il videogioco permette infatti di comportarsi in modi diversi.

Ad esempio come uno sciacallo, derubando gli altri civili dei propri averi o uccidendoli, interpretando il gioco come una gara per la sopravvivenza senza scendere a compromessi, tenendo l'empatia sotto chiave. Oppure affrontando la game experience come una grande metafora di uno dei molteplici stati di guerra con cui oggi si ha a che fare, cambiando così punto di vista sul gioco poiché spinge il giocatore a chiedersi come si comporterebbe in una situazione simile. Giocare a *This War of Mine* in modo etico non è un'attività semplice perché l'eticità delle azioni è costantemente messa in dubbio.

Inoltre il gioco si fa ancora più complicato perché entrambi i tipi di condotte, quella più etica e quella da sciacallo, non garantiscono una lunga sopravvivenza al gruppo: nel primo caso è molto probabile essere aggirati o addirittura uccisi dai personaggi generati dal sistema cercando di fare "la cosa giusta"; nel secondo caso il giocatore potrebbe dover fare i conti con le conseguenze delle proprie scelte perché alcuni personaggi possono cadere in depressione vergognandosi di aver ucciso una vittima innocente, oppure possono deprimersi per la morte di un compagno e lasciarsi morire perché incapaci di agire.

L'intento di *11 bit studios* è stato quello di realizzare un'opera che riuscisse a trasmettere l'inutilità della guerra attraverso la costruzione di un forte legame con i personaggi del gioco. Purtroppo la descrizione delle principali dinamiche all'interno del videogame non rende giustizia alla profonda esperienza empatica che propone, ma fa senz'altro capire come uno strumento del genere sia in realtà un vaso di Pandora in attesa di essere aperto per coinvolgere il giocatore in una esperienza emozionante e deprimente al tempo stesso. Giocare a *This War of Mine* significa intraprendere due viaggi: uno metaforico che porta a fare i conti con la realtà circostante poiché il gioco è una simulazione dietro cui si cela

lo stato del mondo contemporaneo, in cui guerre e persone che fuggono da morte e disperazione sono le storie che dipingono la quotidianità. L'altro è un viaggio personale, che porta a riflettere su quello che si sta per compiere e sulle conseguenze che le azioni possono avere sugli altri. Attraverso la simulazione proposta è possibile esperire alcuni dei problemi e delle conseguenze che lo stato di guerra porta con sé, sebbene questo non sia assolutamente paragonabile alla realtà e neanche vuole provare ad esserlo: un conto infatti è vivere certe esperienze in prima persona ed un altro è averne un assaggio attraverso altri tipi di media. Tuttavia, già l'atto di dover pensare a che cosa fare in quelle determinate situazioni e a come agire vestendo i panni delle vittime, rappresenta un importantissimo passo avanti per sollecitare gli individui ad essere più riflessivi, attenti a ciò che accade attorno a loro e più predisposti alla comprensione delle esperienze altrui.

L'esperienza di gioco è stata confrontata con i commenti che alcuni giocatori hanno rilasciato su *Reddit* a proposito della propria esperienza in *This War of Mine*. Gli utenti hanno affermato di aver attraversato diversi stati d'animo durante le sessioni di gioco, ma dai commenti emerge una caratteristica molto importante: diversi utenti hanno scritto di aver giocato assumendo un comportamento da sciacallo nei confronti di civili inermi, ma l'osservare i propri personaggi cadere in depressione ed uccidersi per le azioni che hanno compiuto, li ha portati a riflettere sul proprio operato e a provare un senso di colpa nei confronti di coloro che hanno "ferito" nella simulazione, e soprattutto nei confronti dei propri avatar. Molti hanno anche raccontato che osservare un personaggio lasciarsi morire o guardarlo uccidere con ferocia un innocente, li ha portati in seguito a giocare nuovamente al gioco per cercare di trovare una condotta più civile ed etica per evitare di sentirsi miserabili alla fine della propria sessione.

CONCLUSIONI

Questa ricerca è iniziata cercando di dare una risposta ad un determinato quesito, ovvero se il video game possa essere qualificato come un medium formativo ed in che modo. Alla luce dei risultati raccolti, sia in seguito all'analisi dei principi che stanno alla base del *Game-based Learning*, del *Cognitive Learning* e del concetto di *flusso*, sia dopo aver analizzato il video game *This War of Mine*, è emerso che il significato che un videogioco propone attraverso la simulazione dipende fortemente dall'approccio del giocatore, dall'utilizzo che ne viene fatto e dalla sua interpretazione. Come soprattutto si evince dalle sessioni di gioco di *This War of Mine*, il video game in sé è uno strumento che necessita dell'attivazione del giocatore per essere utilizzato poiché è grazie al legame tra questi due soggetti che si crea un processo di *mutua interazione* (Felini 2012) che lega l'uomo alla macchina. L'interazione è infatti una caratteristica supportata dalla tecnologia ma la *partecipazione* è propria dell'uomo. È in virtù di questa unione che il video game diventa metafora esperienziale e traduttore di contenuti.

Il giocatore che decide di partecipare all'interazione uomo/macchina diventa inizio e fine del rapporto con la realtà simulata e ciò permette a questa di avere significato. L'analisi del videogioco *This War of Mine* è stata fondamentale per delineare i due possibili approcci che un giocatore può assumere davanti ad un videogioco. Nel caso del case study preso in considerazione egli può agire come *agente reattivo*, comportandosi quindi da sciacallo e pensare solamente al proprio tornaconto poiché la game experience diventa una gara per rimanere in vita più giorni possibile e padroneggiare le regole del gioco; dall'altro si può decidere invece di vedere questa come una sorta di percorso di uscita dalla "caverna di Platone" per andare incontro alla conoscenza, accedendo al livello

semantico che si cela dietro al videogioco. Ma è proprio questo approccio che permette di andare oltre la simulazione fine a se stessa, portando così l'esperienza di gioco ad essere una metafora dentro cui si trova ad agire il giocatore.

Ciò ha permesso di rispondere in modo affermativo al quesito iniziale e di identificare così nel caso di *This War of Mine* l'esempio di un videogioco che propone un tipo di apprendimento che permette l'esplorazione di mondi che, attraverso un *avatar*, propongono al giocatore un apprendimento di tipo esperienziale dal momento che questo è libero di agire nell'ambiente del gioco come vuole, dando vita alla propria storia perché libero di creare il proprio universo decisionale e misurarsi con esso. Molti videogiochi lasciano al giocatore la facoltà di libero arbitrio e di poter sperimentare quali strategie sia meglio utilizzare all'interno dell'ambiente di gioco, di sbagliare e riprovare, assumendo così un ruolo attivo per padroneggiare le regole e piegarle ai propri scopi. Decidere come affrontare determinate azioni sta però alla personalità ed alla coscienza di chi gioca. Il video game, dunque, si presenta come una *palestra di sperimentazione valoriale e decisionale* (Rosa 2012) in grado di arricchire, supportare e stimolare il percorso di formazione personale di un individuo.

BIBLIOGRAFIA

- 11 bit studios. *This War of Mine*. [PlayStation 4, Android, Xbox One, iOS, Microsoft Windows, Classic Mac OS, Linux]. 11 bit studios, 2014.
- All A., Nunez Castellar E.P., Van Looly J. *Measuring eFFECTIVENESS in dIGITAL gAME-based Learning: A Methodological Review*. International Journal of Serious Games [Online]. Aprile 2014, volume 1, numero 2.
- Egenfeldt-Nielsen S. *Overview of research on the educational use of video games*. [Online]. 2006.
- Felini D. *Video game education. Studi e percorsi di formazione*. Milano: Edizioni Unicopli, 2012.
- Ferrari D., Traini L. *Assassins's Creed. Art (R)Evolution*. Milano: Skira Editore, 2012.
- Gee J. *What Video Game Have to Teach Us about Learning and Literacy*. [Online]. 2004.
- Gee J. *Video Game and Educational Value*. [Online]. 2007.
- Gee J. *How Games Create Good Learning*. [Online]. 2008.
- Gee J. *Learning Theory, Games and Popular Culture*. [Online]. 2008.
- Gee J. *Situated Learning and Games*. [Online]. 2008.
- Gee J. *DeepmLearning Properties of Good Games*. [Online]. 2009.
- Gee J. *Literacy, Games and Popular Culture*. [Online]. 2009.
- Gee J. *Serious Games For Learning*. [Online]. 2009.
- Gee J. *Evidence for Games and Learning*. [Online]. 2011.
- Gee J. *Semantic Frames and Video Games*. [Online]. 2011.
- Gee J. *Games For Learning*. [Online]. 2013.
- Gee J. *What are Video Games Good for?.* [Online]. 2014.

- Gee J. *Games as Well-Designed Teaching and Learning Systems*. [Online]. 2015.
- Jenkins H. *Cultura convergente*. Santarcangelo di Romagna (RN): Maggioli s.r.l., 2007.
- Jenkins H. *Fan, blogger e videogame. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*. Milano: Franco Angeli, 2009.
- Jenkins H. *Culture partecipative e competenze digitali*. Milano: Edizioni Angelo Guerini e Associati SpA, 2010.
- Mcluhan M. *Gli strumenti del comunicare*. Milano: il Saggiatore, 1967.
- Pavlas D. *A model of Flow and Play in Game-based Learning: The Impact of Game Characteristics, Player Traits, and Player State*. [Online]. Tesi di dottorato di ricerca in Philosophy in Applied Experimental and Human Factors Psychology. Orlando: University of Central Florida, 2010.
- Schrier K. *Learning, Education & Games. Volume One: Curricular and design consideration*. Carnegie Mellon University: ETC Press, 2014.
- Schrier K., Gibson D. *Ethics and Game Design: Teaching Values Through Play*. IGI Global : Information Science Reference, 2010.