

# Videogiochi in facoltà. Un'esperienza di analisi sociologica e mediologica attraverso due browser games

Alessio Ceccherelli, Emiliano Ilardi

[ceccherelli@scuolaiad.it](mailto:ceccherelli@scuolaiad.it), [ilardi@unica.it](mailto:ilardi@unica.it)

## Corpo dell'intervento

*Contesto:* Corso di Laurea triennale on line in Scienze della Comunicazione, presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Cagliari (a.a. 2009/2010)

*Modulo didattico:* Sociologia dei processi culturali e comunicativi

*Piattaforma utilizzata:* Moodle

## Struttura del modulo didattico

L'articolazione del modulo prevedeva un'introduzione teorica ai media e quattro approfondimenti tematici interconnessi su un medium specifico: mediologia dell'arte e della letteratura, l'immaginario americano, la storia della musica elettronica e i videogiochi. Ogni studente aveva il compito di studiare i materiali (videolezioni e SCORM) presenti in ogni unità didattica e poi approfondirne una a scelta in modo da avere quattro grandi esempi di che cosa vuol dire analizzare un processo culturale. Quest'anno, la parte sui videogiochi è stata impostata a numero chiuso: 16 studenti suddivisi in due gruppi da da 8 studenti ciascuno.

Ogni gruppo ha dovuto innanzitutto nominare il proprio capogruppo, il cui compito è stato quello di impostare il lavoro e di assicurarsi che nessuno rimanesse indietro con le consegne date; quindi scegliere o aderire ad un browser game gratuito.

Dopo una prima fase di benchmarking in Internet, sono stati infatti selezionati due browser games che potessero offrire diverse modalità di interazione tra i membri, in base al genere di appartenenza: *Ikariam*, appartenente al macrogenere dei videogiochi gestionali, è stato scelto da me (dal tutor?) in quanto conosciuto e testato; *Dungeons & Dragons on line* (d'ora in poi DDO), un classico Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, è stato scelto dal gruppo. Scopo del modulo è stato quello di:

- analizzare il videogioco secondo le indicazioni presenti nel corso (sottoforma di videolezioni, di pacchetti SCORM, e di eventuali testi da leggere);
- analizzare il videogioco in relazione alle altre unità didattiche del corso mostrando come a differenti media corrispondono differenti modalità di interpretazione dei processi culturali;
- analizzare le relazioni interpersonali tra i partecipanti al gioco, sia all'interno del gruppo che del gioco in generale, e illustrare dunque le gerarchie che si sono venute a creare (o che si è stati obbligati a creare), il tipo di comunicazione tra i giocatori, e i modi della comunicazione, non tanto tra gli

appartenenti al gruppo, quanto in special modo tra tutti coloro che risultavano on line al momento del gioco.

Ogni settimana, a turno, uno dei componenti del gruppo ha dovuto presentare una breve relazione di quanto accaduto nella settimana appena trascorsa, specificando la struttura del gioco, i progressi svolti, le novità in fatto di comunicazione e relazione (alleanze, battaglie, messaggi vari). Gli altri componenti potevano discutere questa relazione in un forum integrando, modificando, arricchendo quanto scritto. Questa fase di discussione non è stata impostata come obbligatoria, sebbene consigliata, al fine di consentirci una sorta di meta-analisi comunicativa e relazionale tra i componenti dei gruppi, non più all'interno del gioco ma avendo il gioco come oggetto di analisi.

Le settimane di gioco sono state 8, una per ogni componente, ma si è ovviamente lasciata la possibilità di andare oltre, in quanto per avere un'idea chiara su certe dinamiche, soprattutto in ottica evolutiva, c'era bisogno di almeno due mesi.

Alla fine del periodo di gioco, è stato programmato un incontro in presenza, per almeno tre motivi:

- conoscersi di persona, elemento fondamentale, laddove possibile, di un'esperienza formativa in e-learning specialmente in un contesto come quello universitario;
- impostare i punti da svolgere in una relazione finale da scrivere in modo collaborativo, attraverso il sistema di wiki presente in piattaforma;
- discutere dal vivo dell'esperienza svolta e cercare di mettere in risalto le criticità e i problemi venutisi a creare, in modo da avere elementi importanti per la riprogettazione futura; uno degli scopi di questa sperimentazione era infatti quello di vedere se un'impostazione simile, con numero chiuso, per gruppi, e con un lavoro immersivo, potesse essere riutilizzata il prossimo anno anche per gli altri approfondimenti tematici.

All'inizio del modulo, con i gruppi già formati, è stato esplicitato il patto formativo, con particolare attenzione alla parte organizzativa del lavoro settimanale e alla parte docimologica. Tre sono stati gli indicatori comunicati agli studenti, sui quali poter dare un giudizio formalizzato dell'esperienza: le discussioni settimanali nel forum (valutazione individuale); la partecipazione al lavoro di gruppo (valutazione individuale); la relazione finale (valutazione di gruppo).

### **Prime osservazioni**

Il forum è stato l'elemento fondamentale per consentire una continuità comunicativa e creare, per quanto possibile, un senso di comunità. La partecipazione è stata infatti piuttosto attiva nei due mesi e mezzo di gioco, sicuramente più all'inizio e in prossimità di alcuni momenti critici (termine delle consegne settimanali), ma non è mai scesa troppo di intensità. Dopo l'iniziale Forum di servizio generale, sono stati creati altri due forum: uno dedicato alla discussione dei report settimanali, uno di servizio interno ai singoli gruppi. In generale, però, la suddivisione tematica decisa per indirizzare le discussioni non ha avuto un effetto positivo, e anzi ha creato in un paio di circostanze un po' di confusione. Oltre agli strumenti di comunicazione offerti dalla piattaforma didattica, gli studenti hanno poi sfruttato anche altri strumenti

presenti in Internet (Skype e Facebook su tutti) non disdegnando, laddove possibile, l'incontro in presenza.

Un elemento aggiunto durante il corso è stato la compilazione di un glossario tecnico di alcuni acronimi e termini tipicamente videoludici, glossario autolinkato alle occorrenze nei vari forum o report. Anche in questo caso, i gruppi hanno partecipato in modo abbastanza compatto, realizzando un buon prodotto finale. L'uso del glossario, emerso per necessità, ha consentito così la sperimentazione di un ulteriore strumento collaborativo e co-costruttivo, con un valore aggiunto nel complesso dell'esperienza di e-learning (Guasti 2002).

Salvo qualche contatto, i due gruppi hanno lavorato autonomamente, senza avvertire un'esigenza collaborativa né competitiva. Il motivo principale è dipeso probabilmente dalla diversa tipologia dei due videogiochi scelti, in quanto le finalità, l'organizzazione e le dinamiche di gioco si sono rivelate essere molto differenti. La mancanza di un obiettivo comune ha impedito la creazione di un senso comunitario. Forse due giochi simili, se non lo stesso gioco, avrebbero potuto instaurare una componente collaborativa più evidente o avrebbero potuto stimolare una salutare competizione per la realizzazione del lavoro migliore. L'altro elemento in comune, la compilazione del glossario terminologico, è stato utilizzato maggiormente da un gruppo, in quanto il gioco scelto prevedeva più termini tecnici dell'altro, e non ha pertanto fornito uno stimolo alla condivisione.

### **Ulteriori elementi emersi dai report finali dei gruppi**

Dai report finali, elaborati collaborativamente attraverso il wiki presente in piattaforma, sono risultate informazioni interessanti, soprattutto in relazione alla riflessione sull'esperienza svolta e al legame che si è venuto a stabilire tra i componenti del gruppo.

Per quanto riguarda il gruppo Ikariam, non tutti si conoscevano all'inizio, e l'interazione tra i membri ha avuto come collante solo il conseguimento dell'obiettivo. L'esperienza è stata vissuta in modo differente da ciascuno dei componenti. Qualcuno ha continuato a giocare anche oltre la fase di analisi, altri hanno invece interrotto il gioco. La diversità e la soggettività dei report settimanali hanno comunque lasciato il posto ad una negoziazione consapevole per la stesura del lavoro finale. Le dinamiche di gioco, nella loro evoluzione, non hanno portato alla costituzione di un legame amicale tra i componenti, e anzi si è venuta a creare una maggiore intesa con i componenti dell'alleanza di gioco che con i membri del gruppo di lavoro. Nel report viene esplicitamente detto che tale «tendenza potrebbe essersi verificata perché una volta entrato in contatto con la realtà del gioco, l'individuo immedesimandosi, avverte la necessità di aderire ad una comunità con valori condivisi che possa aiutarlo a crescere. Così facendo egli tralascia i suoi rapporti personali allontanandosene». Nonostante questo, la reciproca interdipendenza e il conseguimento degli obiettivi comuni non sono mai stati messi in dubbio dai diversi componenti.

Una particolarità emersa nell'analisi svolta da questo gruppo è stata quella relativa al genere sessuale del giocatore: è stato infatti notato un atteggiamento differente, sia in positivo (più conciliante e gentile) che in negativo (tendenze ad importunare), da parte dei giocatori maschi nei confronti del sesso femminile, tanto che le giocatrici

del gruppo hanno preferito celarsi dietro nickname maschili per evitare possibili derive comunicative o ludiche.

La scelta del gioco ha fatto sorgere qualche dubbio riguardo alla stesura dei report settimanali. In virtù delle sue caratteristiche, in cui il tempo "vero" ha un ruolo fondamentale, la poca distanza temporale tra l'inizio del gioco e l'inizio dell'analisi ha creato indecisione e confusione in chi ha dovuto stilare i primi report, mancando di una adeguata esperienza per poter comprendere le dinamiche profonde di gioco. In generale, il gruppo ha lamentato una mancanza di chiarezza, aspetto che verrà approfondito più avanti.

L'altro gruppo ha lavorato in modo più omogeneo e di squadra, sia perché la maggior parte dei componenti si conosceva già, sia perché il tipo di gioco richiedeva fortemente un'attività collaborativa: le diverse tipologie di personaggio, con caratteristiche e abilità differenti, assumono valore se integrate in un *team*. Tuttavia, nessuno ha continuato a giocare dopo la fase di analisi, in quanto il gioco è risultato stimolante dal punto di vista sociologico ma non altrettanto da quello ludico. Alcuni dei componenti, infatti, conoscevano la più nota versione da tavolo del gioco di ruolo, preferendola alla sua trasposizione virtuale e on line.

L'esperienza è stata vissuta in modo positivo, sia in quanto novità, sia come modalità di approfondimento e di analisi del medium. Non è emersa, però, almeno nel report finale, una visione autoriflessiva dell'esperienza svolta.

## **Le interviste**

Entrambi i gruppi hanno liberamente deciso di svolgere una o più interviste a giocatori incontrati nel corso del gioco, al fine di svolgere un'analisi più completa dal punto di vista sociologico. L'idea dell'intervista, più o meno esplicita, era stata posta come ipotesi, come eventualità, ma non è stata forzata più di tanto. La decisione è stata dunque presa in modo piuttosto spontaneo dal gruppo.

Il gruppo Ikariam ha elaborato una serie di domande sulla base dei punti principali che andavano analizzati nella relazione finale. I sei intervistati sono stati scelti sia tra i membri delle alleanze di appartenenza (alleanze di gioco), che al di fuori di esse con chi aveva avuto precedenti contatti derivanti sempre dalle dinamiche del gioco. Oltre ad una preliminare classificazione per età, occupazione e sesso, le domande hanno avuto come oggetto le modalità di avvicinamento al gioco, la ripercussione dell'esperienza videoludica sulla vita reale, lo sviluppo o meno di un senso di appartenenza comunitario, la rilevanza del genere sessuale nel modo di gioco. Seppure il numero degli intervistati sia stato non alto, i risultati emersi sono senz'altro interessanti (età media 31, 1/3 femmine, 2/3 maschi, 4 inseriti nel mondo del lavoro, 2 studenti), e hanno consentito al gruppo un approfondimento sociologico in aggiunta all'analisi del medium.

Il gruppo DDO ha invece preferito una singola intervista, più articolata, ad un giocatore che è stato accolto nel team di gioco. Studente messicano di 20 anni, è stato conosciuto per caso attraverso una conversazione informale che ha portato il gruppo a valutare l'idea di integrarlo con lo scopo di intervistarlo ufficialmente. Conosceva infatti il motivo per il quale quei giocatori giocavano, e si è reso subito disponibile a farsi intervistare.

L'intervista è stata impostata soprattutto sui legami relazionali e sociali che si possono stabilire on line, anche attraverso un videogame, in una sorta di metariflessione sull'esperienza svolta. Il rapporto di amicizia è rimasto confinato all'interno del gioco, ed è andato scemando man mano che l'esperienza di gioco volgeva al termine, ma sia il gruppo intervistatore che l'intervistato hanno concordato sul fatto che la possibilità di ampliare l'amicizia virtuale in amicizia reale è piuttosto alta, in quanto il legame nasce e si salda sulla base dell'obiettivo comune (Bauman 2004), evolve in quanto il clima amicale allena e migliora le capacità di cooperazione e di collaborazione dei vari membri, per poi eventualmente allargarsi ad altri aspetti relazionali, non più dipendenti dalla pratica ludica.

## Considerazioni

La sperimentazione effettuata in questo modulo ha evidenziato le molte potenzialità di un'analisi "immersiva" e prolungata nel tempo (in tutto circa due mesi e mezzo), abbinata agli strumenti comunicativi, collaborativi e valutativi di una piattaforma e-learning. I report settimanali sono stati generalmente di livello medio-alto, mentre quelli finali hanno dimostrato un'ottima capacità di lavorare in gruppo, presentando un lavoro di sicuro interesse che dimostra, in entrambi i casi, capacità di analisi, di contesto, di riflessione. La scelta del videogame on line come campo d'indagine è legata innanzitutto al medium stesso, che consente più di altri un'analisi dal di "dentro"; quindi anche al suo mettere in campo una serie di variabili complesse molto importanti dal punto di vista sociologico, sia per l'aspetto relazionale che per quello comunicativo (Johnson 2006).

Ovviamente, ci sono state criticità e problematicità, ed è su questo che preferiamo porre l'attenzione. Nel caso di un gruppo, come detto, è stata esplicitamente lamentata una mancanza di chiarezza iniziale, soprattutto sulle modalità del lavoro e sui compiti da svolgere. Questo, nonostante le indicazioni fossero ben presenti in piattaforma, e senza che questa mancanza venisse stata segnalata attraverso gli strumenti di comunicazione predisposti; segno forse di altre due mancanze: di una cultura dell'e-learning più adeguata, e di un legame più partecipato tra gli studenti e il tutor.

Per quanto riguarda il primo aspetto, va detto che una cognizione di quanto l'e-learning abbia tra le sue possibilità, quella di un continuo e costante *labor limae*, avrebbe probabilmente spinto gli studenti in difficoltà a manifestare subito la propria "sofferenza", al fine di porvi rimedio con degli aggiustamenti in corso. Nel caso specifico, poi, si trattava dichiaratamente di una sperimentazione, che doveva inevitabilmente migliorare le proprie caratteristiche e le proprie specifiche di lavoro *in progress*.

Per il secondo aspetto, invece, il fatto di aver posto l'incontro in presenza alla fine del percorso è stato voluto proprio per verificare quanto il rapporto tra presenza e distanza possa essere modulato. Se solitamente l'incontro in presenza è quello iniziale, volevamo sperimentare in maniera diretta l'importanza di collocare l'incontro all'inizio e non alla fine. In effetti, almeno in questo caso, e per un gruppo più di un altro, questo iniziale vuoto "emotivo" (più che didattico) tra le parti ha condizionato in qualche misura la fruizione e la percezione dell'esperienza videoludica e del modulo nel suo complesso. Direttamente dal report di questo gruppo: «Il coinvolgimento nel mondo virtuale e nei rapporti con l'alleanza ha forse fatto un po' perdere la cognizione di quello che è la materia di studio, e forse se ci fossero stati più incontri

per cercare punti di incontro e conciliare il gioco con gli Scorm, sarebbe stato diverso». Ad ogni modo, dal punto di vista dell'apprendimento, i risultati non sono stati negativi: «Tuttavia abbiamo potuto sperimentare quanti aspetti di natura sociale e non meramente ludica, possano esserci dietro un videogame. È sicuramente stato utile per stimolare ed esercitare le nostre capacità di riconoscere i processi culturali che si celano dietro questo strumento d'intrattenimento, di cui prima del corso avevamo una concezione, positiva o negativa che fosse, in ogni caso diversa e quantomeno più semplicistica».

L'indispensabile "immersione" richiesta dal medium videoludico ha, da un lato, consentito una conoscenza più raffinata e complessa del medium stesso ma dall'altro ha fatto perdere di vista il legame tra questa esperienza e il resto del modulo. Si tratta di elementi di feedback importantissimi, che verranno presi in considerazione nel prossimo anno, quando si valuterà l'opportunità di applicare una struttura analitica simile anche agli altri approfondimenti (cinema, fiction TV, letteratura, comunicazione on line dei beni culturali, etc.).

## **Bibliografia**

BAUMAN Z. (2004), *Amore liquido*, Laterza, Roma-Bari

GUASTI L. (2002), *Apprendimento e insegnamento. Saggi sul metodo*, Vita e Pensiero, Milano

JOHNSON S. (2006), *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti*, Mondadori, Milano

## **Preferenze di collocazione del contributo in categorie :**

contestualizzazioni, esperienze ed applicazioni (best practice, contesti applicativi, modelli e strategie, soluzioni integrate)

## **Preferenze di collocazione del contributo in topic:**

1° preferenza: Collaborative Virtual Learning e ambienti di e-learning cooperativi

2° preferenza: Technology Enhanced Learning

3° preferenza: E-learning e blended learning nella formazione istituzionale

## **Parole chiave:**

1° key word: videogiochi

2° key word: collaborative learning

3° key word: sociologia

4° key word: didattica

5° key word: e-learning