



00. BRAINSTORMING

Numerose sono le polemiche e gli interrogativi sull'uso dei videogiochi da parte di bambini, ragazzi e adolescenti.

Hanno toccato anche noi?

2

00. BRAINSTORMING

Pedagogisti e psicologi si interrogano sulla positività di un rapporto così stretto e ripetuto dei ragazzi con i videogiochi.

E noi insegnanti, educatori e genitori?

3

00. BRAINSTORMING

C'è chi condanna l'uso dei videogiochi e chi, invece, li riconosce come valido strumento educativo.

Qual è la nostra posizione?

4

00. BRAINSTORMING

Per i primi: videogioco =

- * isolamento
- * ricadute negative sulla salute
- * contenuti violenti

Per i secondi: videogioco =

- * grandi potenzialità educative

E per noi, cosa sono i videogiochi?

5

00. BRAINSTORMING

Il primo passo è farsi un'idea precisa di quanto che ci troviamo di fronte. Dei videogiochi appunto.

6

00. BRAINSTORMING

L'invito rivolto ai genitori è: non possiamo essere sprovvisti di fronte ai nostri figli che mangiano pane e tecnologia!

7

00. BRAINSTORMING

Da qui gli obiettivi di questo incontro:

- saperne di più per agire con > consapevolezza
- conoscere per prevenire
- prevenire per promuovere
- saper scegliere e usare in maniera autonoma e ragionata

8



01. UN PO' DI STORIA

Nel 1962 presso il M.I.T. (*Massachusetts Institute of Technology*) Steve Russell crea *Spacewar*: per alcuni il primo, per altri il secondo videogioco della storia.

10

01. UN PO' DI STORIA

La grafica era essenziale, con dei puntini luminosi che si muovevano sullo schermo: un puntino era l'astronave, il cui scopo era abbattere altri puntini che rappresentavano gli alieni invasori, tramite l'uso di puntini-proiettile (Poole, 2001).

11

01. UN PO' DI STORIA

Nel 1977 l'Atari, fondata da Bushnell, lancia VCS (*Video Computer System*): questo sistema offriva l'opportunità al consumatore di videogiocare comodamente in casa, senza doversi recare nelle apposite sale gioco. L'idea viene accolta con entusiasmo.

12

01. UN PO' DI STORIA

Accanto allo sviluppo del mercato del videogioco si registra un miglioramento delle tecniche grafiche dei *videogames*.

13

01. UN PO' DI STORIA

Nel 1978 Richard Garriot crea *Akalabeth*, il precursore di *Ultima*: nasce il primo gioco di ruolo!

14

01. UN PO' DI STORIA

Ancora all'Atari si deve la realizzazione di *Asteroids*, il primo videogioco in cui era possibile segnare il punteggio in una classifica.

15

01. UN PO' DI STORIA

Il 1980 segna un ulteriore passo in avanti: dopo l' "invasione" di giochi con astronavi e motociclette, il Giappone impazzisce per *Pac-man*, videogioco che cattura anche il pubblico femminile. È un gioco di riflessi, ma allo stesso tempo di strategia.

16

01. UN PO' DI STORIA

Nel 1987, dopo un periodo di crisi si registra una ripresa, grazie alla diffusione sempre più capillare del *personal computer* (PC).

17

01. UN PO' DI STORIA

I '90 sono anni in cui si assiste a una nuova crescita nel mercato dei videogiochi, dovuta soprattutto al passaggio dalla sala giochi ad un consumo sempre più domestico.

18

01. UN PO' DI STORIA

Tra il 1993 e il 1995 i *videogame* divengono un fenomeno di massa a pieno titolo, grazie anche all'introduzione sul mercato della *PlayStation* di Sony Computer Entertainment, console a 32 bit. È un cambiamento epocale. I videogiochi in 3D hanno una grafica coinvolgente e favoriscono l'immedesimazione completa del giocatore.

19

01. UN PO' DI STORIA

La contemporanea diffusione del sistema operativo progettato dalla Microsoft di Bill Gates, *Windows*, e l'avvento di *Internet* aprono le frontiere della comunicazione e dei videogiochi. Si diffonde il gioco online (Poole, 2001).

20

01. UN PO' DI STORIA

Il fenomeno del *multiplayer* permette ai giocatori di tutto il mondo di sfidarsi dal divano di casa propria; inoltre l'interazione fa approfondire i metodi di approccio ai *videogame* preferiti.

21

01. UN PO' DI STORIA

Quindi anche se distanti, le persone interagiscono tra loro ed emergono le caratteristiche fondanti del gioco: «la cooperazione, il senso del viaggio e dell'avventura, la collaborazione narrativa, la creazione di uno spazio immaginativo comune e la ricostituzione dei legami primari, il senso del gruppo e dell'identità collettiva» (D'Andrea, 1998; cit. in Mencarelli, 2007, parte I).

22

01. UN PO' DI STORIA

Il presente vede protagonisti PS3, X-Box 360 di Microsoft, GameCube e GameBoy di Nintendo con una diffusione sempre maggiore di hardware portatili (MP3, telefonia cellulare e altro).

23

01. UN PO' DI STORIA

La nuova avanguardia è la simulazione totale. In apposite sale adatte allo scopo, monitor, mouse e tastiera sono sostituiti da occhiali, sofisticati controller e "armi" la cui interazione con il nostro corpo è tale da permetterci di essere in tutto e per tutto il nostro alter-ego virtuale.

24

01. UN PO' DI STORIA

Inoltre, giochi come *Ultima Online*, non solo permettono un'immersione totale, ma "escono" dallo schermo irrompendo nella vita reale, magari tramite SMS che compaiono sul nostro cellulare (Piccoli, 2006).

25

01. UN PO' DI STORIA

I videogiochi sono costantemente in evoluzione. È difficile star dietro a tutti i cambiamenti e capire come orientarsi. Quando vediamo una pubblicità o captiamo qualche informazione è buona regola documentarsi per capire di cosa si sta parlando. *Internet* può essere un'ottima risorsa in tal senso.

26

01. UN PO' DI STORIA

Sapere a cosa videogiocono i più giovani significa non solo conoscerli meglio, ma anche essere più consapevoli di cosa implica dire «sì, te lo compro».

27