



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE

# GIOCO COME MEDIA: STRUMENTO CULTURALE E EDUCATIVO

ROMINA NESTI





# **Il gioco è universale**

**Attraversa tempi, spazi, generazioni e età della vita.**

**Perché?**

**Il gioco è un fedele compagno della società che lo gioca**





# Il gioco è un media

*“I giochi [...] sono situazioni artificiali e controllate, estensioni della consapevolezza collettiva, che permettono una tregua dagli schemi consueti. Sono un modo attraverso il quale l'intera società parla a se stessa [...] I giochi sono situazioni escogitate per permettere la partecipazione simultanea di molte persone a qualche schema significativa delle loro vite collettive” (McLuhan, 2002, 259-260)*

**Il gioco serve alla società**

**Veicola i valori dominanti, i ruoli sociali ed è luogo di “sperimentazione” delle innovazioni**

**Ai membri giovani della società serve per comprendere la società stessa**





# *Gioco e media education*

Parlare di gioco all'interno della media education significa non solo studiare e usare le nuove forme ludiche per l'educazione mediale ma ricordarsi innanzitutto il ruolo del gioco nella società e studiare il gioco proprio in questa società.





Inoltre se il gioco è un media allora possiamo parlare di un'educazione al e per il gioco e non solo per i bambini ma per gli adulti, soprattutto per adulti educatori che da sempre usano il gioco.





# *Il gioco come strumento sociale*

Ricordiamoci che gioco e società da sempre si modificano a vicenda, si influenzano e si usano.

Arriviamo così a pensare il gioco e i suoi strumenti oggi nel 2017. Siamo di fronte a una situazione che ha radici lontane e che ha mostrato in tutta la sua “gloria” il rapporto tra gioco e tecnologia.

- Il gioco attraverso un processo transmediale e di convergenza che lega e intreccia vari media ha colonizzato (oppure è stato colonizzato?) i nuovi media tecnologici. Anzi possiamo dire che si “impara” a usare i new media proprio perché ci si gioca....

È il caso dei videogiochi e delle app





# *Ludoliteracy*

La ludoliteracy prevede lo riflessione e lo sviluppo di percorsi di educazione e alfabetizzazione al gioco.

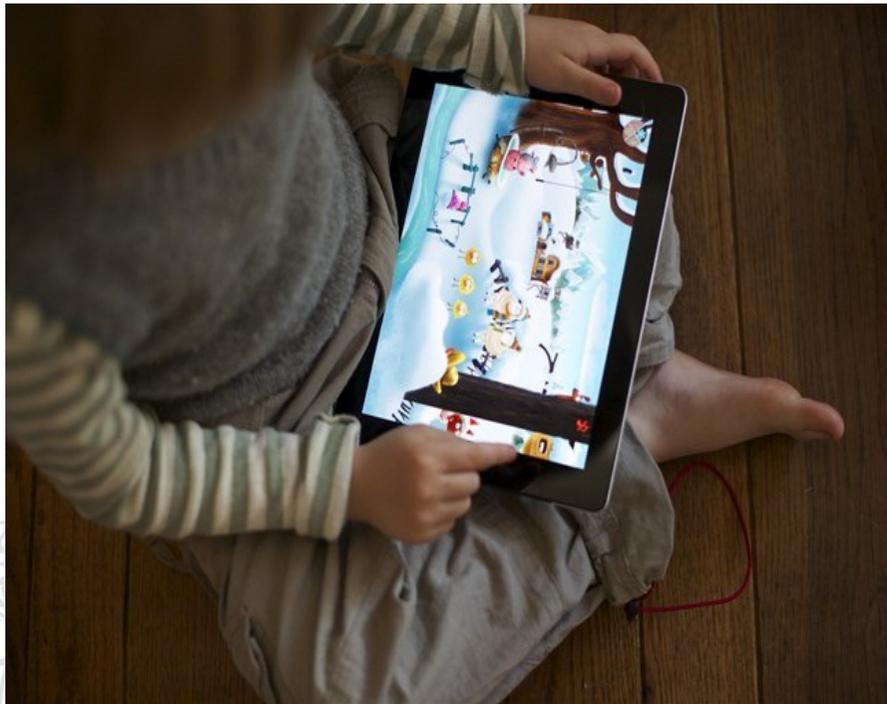
Perché?

Proprio perché il gioco e la sua ricchezza non venga a essere schiacciato e mal giudicato perché sia possibile guardare al gioco senza le lenti dei pregiudizi e stereotipi così da offrire ai bambini il miglior mondo ludico possibile.



# Tra Homo Videns e Homo Touch

La prima forma di avvicinamento alle nuove tecnologie che i bambini sperimentano è anche la forma di scoperta per loro più “naturale” quella attraverso il senso del tatto.



A cui si aggiunge nel mondo videoludico quello della vista e dell'udito

Ma i nuovi media hanno caratteristiche particolari  
Ad esempio l'alto livello di interattività e coinvolgimento



# *Tra rischi e opportunità*

L'attuale evoluzione e diffusione del mondo videoludico richiedono di affrontare nuovi problemi e questioni....

Ma sono davvero così nuovi?

Cosa ci fa così paura?





# Ripensando

Riprendendo il pensiero di Tysseron e di altri importanti autori della media education proponiamo di riflettere su tre parole chiave



Autoriflessione



Equilibrio/alternanza



Accompagnamento/  
responsabilità





# *Autoriflessione*

Quali pregiudizi, stereotipi e binomi circolano sul gioco e sui nuovi giochi?

Ancora tra serio e non serio; futile e utile; adulto bambino.

Esempi: Il gioco finalizzato all'apprendimento. Perché non possono semplicemente giocare?

La scomparsa del gioco libero.

I pregiudizi sulle forme videoludiche





Condanniamo l'uso delle nuove tecnologie da parte dei bambini. Ma cosa gli offriamo in cambio?

E soprattutto quale modello offriamo ai bambini?





# Accompagnamento/responsabilità

Formare l'adulto per formare il bambino.

La necessità di promuovere forme di media education per fare diventare gli adulti consapevoli, portatori di un sapere mediale da trasmettere alle nuove generazioni così da trovare un equilibrio tra rischi e opportunità.

Il gioco come strada per formare e formarsi...

