



Citation: B. Vagnetti (2022) Alla scoperta del contenuto emotivo dei videogiochi: un intervento di media education. *Media Education* 13(1): 141-146. doi: 10.36253/me-12644

Received: January, 2022

Accepted: April, 2022

Published: June, 2022

Copyright: © 2022 B. Vagnetti. This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.fupress.com/me>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Best Practices

Alla scoperta del contenuto emotivo dei videogiochi: un intervento di media education

Discovering the emotional content of video games: an activity by media education

BENEDETTA VAGNETTI

Istituto Comprensivo B. Bonfigli Corciano, Perugia
vagnetti-benedetta@outlook.it

Abstract. The article presents an activity carried out in a second class of a primary school in Perugia, the main purposes of which are related to the understanding of emotions and the inclusion of a child with disabilities, whose main interest is video-games. The proposed activity takes its cue from this interest of the pupil and from the study of the emotional content that this media conveys. Starting from these considerations, a media education activity was proposed to the class on the recognition of some emotions arising from some multimedia contents including the vision of trailers of two different types of videogames.

Keywords: inclusion, disability, video games, emotions, media education.

Riassunto. L'articolo presenta un'attività svolta in una classe seconda di una scuola primaria di Perugia, le cui principali finalità sono legate alla comprensione delle emozioni e all'inclusione di un bambino con disabilità, il cui principale interesse è i videogiochi. L'attività proposta prende spunto da questo interesse dell'alunno e dallo studio del contenuto emotivo che questo media veicola. A partire da queste considerazioni è stato proposto alla classe un intervento di media education sul riconoscimento di alcune emozioni scaturite da alcuni contenuti multimediali tra cui la visione di trailer di due differenti tipologie di videogame.

Parole chiave: inclusione, disabilità, videogiochi, emozioni, media education.

1. IL CONTESTO DEL PROGETTO

Questo progetto si colloca all'interno di un percorso di tirocinio previsto dal percorso di specializzazione per le attività di sostegno, svolto in una classe seconda di una scuola primaria di Perugia. La classe, composta da 22 bambini 9 maschi e 13 femmine, vede la presenza di molti alunni "cittadini non italiani", di prima e seconda generazione: 8 su 22 alunni. Come

si può facilmente immaginare un contesto così eterogeneo porta inevitabilmente con sé l'aumento di alunni con bisogni educativi speciali: oltre a due alunni per cui le insegnanti hanno predisposto un PDP, è presente un bambino affetto da disturbo ipercinetico della condotta e disturbo del funzionamento sociale con esordio specifico nell'infanzia. Queste patologie comportano una difficoltà nella concentrazione, nell'organizzazione e nella condotta che tende ad essere aggressiva o provocatoria. L'alunno mostra un'importante difficoltà nel mantenimento dell'attenzione, comportamenti oppositivi verso le richieste dell'insegnante, e difficoltà nella capacità di regolare l'emozioni, per cui frequentemente esplose in crisi di rabbia e diventa aggressivo al punto che le insegnanti faticano a contenerlo.

Tra i suoi principali e quasi esclusivi interessi vi è quello per i videogiochi. Questi costituiscono la principale occupazione del proprio tempo libero, finendo per occupare la quasi totalità dei suoi interessi: nel disegno tende a riprodurre unicamente i personaggi dei videogame preferiti, nel gioco ne riproduce le dinamiche e le movenze, infine l'attività video ludica diventa oggetto quasi esclusivo dei suoi discorsi.

2. MOTIVAZIONE DELLA PROPOSTA DIDATTICA

L'esigenza di un progetto da svolgere con la classe incentrato sulle emozioni prende le mosse innanzitutto dalla convinzione che per aiutare un bambino a crescere in modo equilibrato sia indispensabile dare la possibilità di esternare alcune difficoltà emotive, e fornire strumenti per autoregolare e affrontare le proprie emozioni. È necessario quindi, sviluppare competenze emotivo-affettive ed insegnare ai bambini come affrontare costruttivamente le difficoltà, mettendoli in grado di ridurre, il più possibile, l'insorgere di stati d'animo eccessivamente negativi e facilitare il potenziamento di emozioni positive. In secondo luogo ho pensato questa proposta, proprio nella classe in cui ho svolto il tirocinio, perché ho ritenuto questo tema di fondamentale importanza in relazione alle caratteristiche del bambino con disabilità, per il quale l'imparare a riconoscere e regolare le emozioni è un obiettivo irrinunciabile. Poiché il bambino mal tollera un intervento diretto ed esplicito su questa importante tematica, ho scelto di farmi guidare nella proposta didattica da alcuni mediatori quali immagini, narrazioni, audio e video. È stato inoltre determinante, per l'ideazione di questa attività, l'interesse quasi esclusivo e totalizzante del bambino con disabilità, cioè l'utilizzo di un videogioco di cui parla spesso (*Fortnite*) e del quale tende a riprodurre disegni, dinamiche di gioco e

movenze. Appare evidente come i videogiochi veicolino emozioni, perché allora non agganciarsi, a questo interesse del bambino, ma più in generale dei bambini, per proporre un'attività didattica sul riconoscimento delle emozioni?

3. L'EMOZIONE NEI VIDEOGIOCHI

Uno degli elementi da prendere in considerazione per comprendere meglio il successo dei videogiochi è la capacità che questi hanno di suscitare emozioni. Se sono così apprezzati da bambini, e non solo, è perché offrono divertimento, fanno ridere, permettono di assaporare momenti particolarmente piacevoli, caratterizzati da una sensazione di benessere. D'altro lato, è pur vero che a volte portano a perdere la pazienza e innervosirsi. In ogni caso è particolarmente interessante indagare i meccanismi che fanno scaturire queste emozioni.

In primo luogo ritengo sia importante chiarire cosa si intende con il termine emozione. In letteratura si trovano moltissime definizioni, ma è comunque possibile individuare degli aspetti su cui vi è generale accordo: l'emozione è una risposta multidimensionale ad uno stimolo ambientale che provoca cambiamento a diversi livelli: fisiologico (modificando ad esempio la respirazione o il battito cardiaco), comportamentale (modificandola propria postura, la mimica e più in generale le reazioni), psicologico (modificando le percezioni soggettive dell'ambiente e le proprie capacità cognitive e il controllo di sé) (Balconi, 2004 citato in Pallavicini 2020).

Per rispondere alla domanda sulla capacità che hanno i videogiochi di emozionarci, trovo sia utile riflettere sulle diverse funzioni che il gioco svolge, a questo proposito Roger Callois (Callois 1958 citato in Semprebene & Viganò 2017), sociologo francese, ha distinto quattro tipologie di gioco: *agon* che riguarda tutti i giochi che si ispirano alla competizione, *alea* che riguarda quei giochi il cui esito dipende dal caso, *mimicri* che riguarda i giochi di finzione e *ilinx* che riguarda quei giochi in cui il piacere è dato dalla ricerca di un senso di vertigine. Ad ognuno dei contesti considerati corrisponde la possibilità di vivere particolari emozioni: rabbia, allegria, ansia, tristezza, paura, orrore, gioia o esaltazione. Il gioco, e il videogioco, crea un contesto in cui queste emozioni possono essere vissute in sicurezza, la conseguente consapevolezza di aver provato queste emozioni, senza aver rischiato conseguenze reali, ci fa vivere in uno stato simile all'euforia. In questo senso il videogioco permetterebbe di vivere quella che Callois chiamava *ilinx*, cioè vertigine. Il videogioco conduce il giocatore in quello che viene definito uno stato di "flow", flusso, cioè

una condizione in cui si è talmente concentrati sull'attività che si sta svolgendo da non curarsi degli stimoli esterni. Un coinvolgimento così intenso da la sensazione entusiasmante di avere il pieno controllo della situazione, offrendo in questo modo un'elevata gratificazione e appagamento (Semprebene & Viganò 2017).

I meccanismi che guidano le attivazioni emotive sono innumerevoli e variano a seconda dei diversi giochi, passando dall'identificazione con i personaggi e l'immedesimazione nella storia, agli aspetti grafici e di intrattenimento, per concludere con la dimensione di sfida. Per meglio comprendere tali meccanismi è utile farci guidare in questa riflessione da alcune teorizzazioni della psicologia positiva che, a differenza della psicologia tradizionale, che si è sempre concentrata sulle tematiche della patologia e riabilitazione, orienta il proprio interesse allo studio del benessere personale. La psicologia positiva ha indagato le emozioni positive attraverso due approcci: quello edonico e quello eudaimonico. Il primo fa riferimento alla sfera del piacere, cioè a tutte quelle esperienze che sono riconducibili ad un'emotività di stampo positivo, il secondo richiama ad un benessere frutto dello sviluppo di preferenze personali, che se soddisfatte, portano alla felicità, intesa come la possibilità di "divenire padroni del proprio destino". I videogiochi sono promotori di questo tipo di sensazioni infatti possono sostenere la ricerca del benessere e del piacere attraverso esperienze interattive. Giochi in cui l'attività da svolgere non è particolarmente complessa, in cui la grafica risulta accattivante e il completamento della sfida è studiato per motivare il soggetto, sono sicuramente gratificanti per il giocatore che, vedendo premiati i propri sforzi, è incentivato a progredire nel gioco. Questo tipo di attività sono quindi promotrici di un'emotività positiva (Tiberti & Argenton 2019). A dimostrazione di quanto detto, Tiberti e Argenton (2019) riportano una ricerca di Koepp e collaboratori in cui per monitorare gli effetti del video giocare sull'attività cerebrale hanno registrato i livelli di dopamina, un neurotrasmettitore che è frequentemente coinvolto in esperienze piacevoli. I ricercatori hanno notato un aumento di questo neurotrasmettitore, che durante l'attività video ludica, raggiungerebbe livelli simili a quelli derivati dall'assunzione di anfetamine (Koepp et al. 1998 in Tiberti & Argenton 2019).

Secondo i due autori il benessere che i videogiochi producono può, in un certo senso, essere ricondotto anche al citato approccio eudaimonico: i giochi più complessi, che richiedono un alto coinvolgimento e l'identificazione dei soggetti nella storia narrata, favoriscono questi stati elevati di 'benessere' durante l'esperienza videoludica. In questo senso l'attività del video giocare può

dunque diventare un tramite per il benessere individuale, evocando la sensazione di far parte di una realtà più grande, le cui azioni, che sovente assumono caratteristiche epiche o leggendarie, portano a sentirsi protagonisti della storia. In un certo senso quindi i videogame possono costituire una sorta di "palestra" dove l'individuo può imparare ad esprimere sé stesso e a sperimentare le proprie emozioni (Tiberti & Argenton, 2019).

Riassumendo, da quanto emerso finora, è possibile individuare tre principali dimensioni attraverso cui è veicolata l'emozione nei videogiochi. Da una parte c'è la possibilità di sentirsi totalmente assorbiti da un'attività che offre la possibilità di sperimentare e vivere emozioni intense in sicurezza; dall'altra c'è la dimensione del piacere, inteso come la possibilità di vivere esperienze gratificanti; infine c'è quella dello sperimentare di essere protagonisti di esperienze epiche. I videogiochi veicolano questi contenuti attraverso una grafica e delle musiche accattivanti, attività non troppo complesse opportunamente ricompensate e, in alcuni casi attraverso la proposta di storie leggendarie e di interazione con altri utenti. Ritengo interessante per concludere questa trattazione la classificazione delle emozioni trasmesse dai videogiochi elaborata da Tan (1996 citato in Gargaglione 2018). Secondo l'autore i videogame suscitano nei giocatori tre tipi di emozioni: *fiction emotions*, *artifacts emotion*, *gameplay emotions*. Le prime sono legate al mondo immaginario e a tutto ciò che scaturisce al suo interno, hanno una natura empatica che porta ad immedesimarsi nelle preoccupazioni e/o negli interessi dei personaggi protagonisti del gioco. Il secondo gruppo di emozioni fa riferimento a tutte quelle manifestazioni emotive che derivano dall'estetica del videogame, come ad esempio una grafica curata che favorisce l'immersività, suscitando nei giocatori emozioni più forti e realistiche. Le *gameplay emotions* sono l'aspetto cruciale delle emozioni comunicate dai videogiochi. Con questo termine si fa riferimento a tutte emozioni suscitate dalle azioni che il videogiocatore compie nel mondo immaginario in cui è immerso e dalle conseguenti reazioni del gioco alle sue mosse (Gargaglione 2018).

4. L'ATTIVITÀ SVOLTA IN CLASSE

Prima di presentare l'attività ai bambini ho fatto loro ascoltare una canzone che introducesse al tema li ho invitati ad associare un'emozione due colori contrastanti e due musiche molto diverse. Ho realizzato questo percorso attraverso una presentazione Power Point in cui ho inserito i vari contenuti da mostrare agli studenti. Abbiamo iniziato con l'ascolto della canzone: "Pren-



Figura 1. Tele riferite al brainstorming sui colori.



Figura 2. Tele riferite al brainstorming sulle canzoni.

di un'emozione" perché, in accordo con le insegnanti di classe, non volevo appesantire il bambino con disabilità parlando esplicitamente di quella che è una sua fragilità. Dopo questo ho mostrato ai bambini una slide completamente nera e chiesto loro di concentrarsi sulle sensazioni che questa gli suscitava. Ho poi dato la parola ad ognuno e registrato le risposte, precedute dal loro nome, sui post-it di una tela realizzata con *Linoit* con sfondo nero. Ho ripetuto la stessa procedura con una slide di colore giallo e riportato le risposte degli alunni su una tela di *Linoit* su sfondo giallo. Riporto di seguito le due tele con le risposte dei bambini.

Nelle due slide seguenti si potevano ascoltare due brani: il primo una canzone di Benny Goodman "Sing sing sing", il secondo un brano tratto dalla colonna sonora del film "Profondo Rosso". Ho lasciato lo sfondo delle slide volutamente anonimo e non ho dato alcun riferimento ai bambini circa la provenienza dei due brani musicali, a cui ha fatto seguito la libera espressione delle emozioni provate, trascritte poi su un'altra tela di *Linoit*. Di seguito i commenti dei bambini dopo l'ascolto dei due brani musicali.

Nelle ultime slide, avevo incorporato un breve video di presentazione di due videogiochi molto diversi tra loro: *Hollow Knight* e *Animal Crossing*. Ho fatto seguire un brainstorming dei bambini sulle emozioni che i video avevano loro suscitato. Di seguito le due tele con le sensazioni espresse dai bambini.

Ho terminato l'attività con la spiegazione del percorso fatto, di cosa sia un'emozione e la creazione insieme alla classe di una mappa concettuale che riassume quanto emerso dalle attività svolte insieme.

5. CONSIDERAZIONI SULLO SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Pur consapevole dell'importanza di una proposta didattica che affrontasse il tema delle emozioni ero preoccupata per la reazione del bambino con disabilità che, come detto, fatica ad accettare interventi diretti a quella che è una sua fragilità e a parlare esplicitamente di emozioni. Nella scelta dei video da proporre, ho tenuto conto delle caratteristiche del videogioco preferito dal



Figura 3. Tele riferite al brainstorming sui trailer dei videogiochi.



Figura 4. Mappa concettuale realizzata con i bambini.

bambino con disabilità: uno sparatutto caratterizzato da contenuti piuttosto violenti tanto che il sistema di classificazione PEGI lo identifica come vietato ai minori di 12 anni. Non volendo però rafforzare questo interesse del bambino, ho scelto un videogioco che avesse caratteristiche simili senza però veicolare contenuti eccessivamente violenti. Ho anche invitato i bambini a riflettere sulle caratteristiche degli elementi analizzati: i colori e la musica. Il videogioco sparatutto (Hollow Knight) aveva una predominanza di grigio e nero mentre l'altro (Animal Crossing) era caratterizzato da colori più luminosi: giallo e verde.

Nonostante l'attività si sia svolta nelle ultime ore della giornata dopo una mattina intensa, i bambini hanno partecipato con attenzione mantenendo un buon clima di confronto. Lo stesso bambino con disabilità, che

all'ascolto della canzone "Prendi un'emozione", aveva mostrato segni di fastidio e atteggiamenti oppositivi, quando ho proposto le slide colorate, e il successivo brainstorming, ha partecipato con modalità adeguate. Come poteva essere facilmente immaginabile i bambini hanno faticato ad esprimere le sensazioni suscitate da un colore. Interessante è stata la reazione del bambino con disabilità quando ho proposto il video: nonostante fosse pronto per andare a casa (il bambino esce circa un'ora prima) quando ha sentito la musica della Nintendo ha subito sollevato gli occhi e non è più riuscito a concentrarsi nel chiudere lo zaino. Avrei potuto immaginare che il suo commento di fronte al video fosse che lo trovava divertente, invece ha detto che la sensazione suscitata era la morte. Il video successivo lo ha guardato con minor interesse e ha commentato dicendo che era "orri-

bilissimo”. Ho accettato questa risposta più che altro per premiare la partecipazione del bambino che non sempre è così attiva.

Ho terminato l’attività rileggendo con i bambini le loro risposte, facendogli notare come alcuni colori musicali e video tendono a suscitare in noi emozioni spiacevoli mentre altri provocano in noi sensazioni di benessere.

Chiaramente l’intento di questa attività non era quello di produrre un cambiamento comportamentale o l’acquisizione di particolari competenze emotive nei bambini. È stato per me molto importante essere riuscita a coinvolgere il bambino con disabilità in un’attività con la classe senza necessità di prevedere personalizzazioni di alcun tipo.

6. LETTURA DEI RISULTATI

Credo sia interessante analizzare quanto emerso dalla libera espressione dei bambini. Come osservato sopra, per gli studenti non è stato facile esprimere le sensazioni suscitate da un colore. Senza scendere nel dettaglio di ogni elemento su cui i bambini sono stati invitati a riflettere, vorrei focalizzare l’attenzione su quanto emerso dalla libera espressione degli alunni alla visione del trailer dei videogiochi.

Le risposte date dai bambini, in seguito alla visione del trailer di *Hollow Knight*, sono state sicuramente più pertinenti di quelle riferite ai colori. Per 7 bambini il video ha suscitato ansia, per 4 paura, per 2 morte e tristezza. La cosa interessante è che molte sono state anche le sensazioni positive che i bambini hanno avuto guardando questo video. Nel dettaglio, 2 bambini hanno espresso una sensazione legata all’avventura, 2 all’interesse, 2 al divertimento e altri 2 al coraggio e allo stupore. Più sinteticamente, potremmo dire che il 64% degli alunni ha avuto sensazioni di tristezza, ansia e paura, mentre il 34% ha espresso sensazioni positive legate all’interesse al coraggio e all’avventura.

Una così elevata percentuale di emozioni che rimandano sia a sensazioni di curiosità e interesse, che a emozioni spiacevoli, quali la paura e la tristezza, semplicemente vedendo il trailer di un videogioco appartenente alla categoria “sparatutto”, ritengo sia in linea con quanto teorizzato circa il contenuto emotivo veicolato dai videogiochi, ed in particolare alla possibilità che questi offrono di vivere emozioni forti in sicurezza.

Analizzando i dati emersi dall’espressione degli alunni circa le sensazioni provocate dalla visione di un genere completamente diverso di videogame, possiamo notare che queste rimandano in misura maggiore ad

emozioni piacevoli quali: tranquillità, felicità, libertà, divertimento e desiderio di avventura. Solo un bambino ha dichiarato che la visione del trailer lo ha annoiato, oltre al bambino con disabilità, che come già detto, ha affermato che il video era “orribilissimo”. Sintetizzando i risultati si può evincere che per 52% degli alunni la visione del trailer ha suscitato felicità, per il 29% interesse e avventura, per il 9% tranquillità e soltanto per il 5% noia.

In questo caso, facendo riferimento agli studi della psicologia positiva precedentemente illustrati, si può dedurre che i videogiochi siano promotori della ricerca del benessere e del piacere attraverso una grafica accattivante e colori vivaci promuovendo quelle che Tan definirebbe *gameplay emotions* e invogliando l’utente a giocare.

Scopo di questa analisi non era quello di esaltare un videogioco a discapito di un altro, quanto quello di prendere consapevolezza che i videogame comunicano emozioni modificando l’umore della persona che ne usufruisce.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Gargaglione, G. (2018 20 Giugno) *Emozioni nei videogiochi: che cos’è l’affective gaming?*. Retrieved from <https://www.idego.it/gaming/emozioni-nei-videogiochi-che-cos-e-l-affective-gaming/>
- Pallavicini, F.(2020). *Psicologia della realtà virtuale*. Mondadori.
- Semprebene, R. &Viganò, D. E. (2017). *Videogame: una piccola introduzione*. Luiss University Press.
- Tiberti, S. & Argenton, L. (2019). *Psicologia dei videogiochi*. Maggioli Editore.