



UNICUSANO

Università degli Studi Niccolò Cusano - Telematica Roma

Insegnamento	Game studies
Livello e corso di studio	Corso di Laurea Magistrale in Comunicazione Digitale (LM-19)
Settore scientifico disciplinare (SSD)	SSD SPS/08
Anno di corso	2021-2022
Numero totale di crediti	6
Propedeuticità	Nessuna
Docente	Alessandro Samsa Nickname: alessandro.samsa Email: alessandro.samsa@unicusano.it Orario di ricevimento: (negli avvisi)
Presentazione	<p>Quello proposto è il primo corso universitario interamente dedicato ai <i>Game studies</i> in Italia, venendo abitualmente privilegiato il filone del <i>game design</i>, più settoriale e tipicamente appannaggio delle facoltà tecnico-scientifiche.</p> <p>Adottando un approccio di tipo ludologico e culturologico, il corso avrà per oggetto precipuo i videogames, all'analisi dei quali giungerà però ricostruendo l'intera traiettoria del gioco nel susseguirsi dei secoli, focalizzando in particolare l'attenzione sulla dimensione funzionale dell'attività ludica, all'insegna di una visione naturalizzante a carattere fortemente interdisciplinare, nella presa d'atto del carattere di <i>fatto sociale totale</i> del gioco, nonché della sua estrema rilevanza all'interno della società, al pari di fenomeni tradizionalmente ritenuti portanti quali quello politico e quello religioso.</p> <p>Ciò che ne risulterà sarà un viaggio nei meandri dello <i>humanhood</i>, che avrà per esito quello di consentire la comprensione del presente, relativamente alla dimensione ludica ma non solo, nonché di inoltrarsi nell'abbozzo di possibili scenari futuri.</p> <p>All'interno dei tre macroambiti di analisi - storico, cognitivo-antropologico e socio-comunicativo - si prediligerà una didattica il più possibile orizzontale, che prevedrà il coinvolgimento degli studenti attraverso lo strumento delle lezioni in presenza, delle etivities e di uno specifico forum.</p>
Obiettivi formativi	<p>Scopo principale del corso è quello di ingenerare, o di accrescere laddove presente, una visione organica ed estesa dell'attività ludica, in grado di disvelare i meccanismi che sottendono il comportamento, in particolare nella rapporto con la dimensione tecnologica e nella sfera relazionale, nella considerazione del gioco come di una variante filogenetica culturale - ma, in quanto tale, con solide basi naturali - che, a fronte di distintive peculiarità, si trova in un rapporto di sostanziale analogia con altre manifestazioni adattive dell'essere umano.</p> <p>In virtù di ciò, fondamentale sarà la capacità di mettere in relazione ciò che affiora superficialmente alla vista - cioè a dire la sfera dell'odierna ludicità, con il suo notevole portato di aggregati economici, identitari e financo sovrastrutturali - con l'essenzialità di una propensione ancestrale assommabile alla categoria del <i>ludus</i>, da intendere come un'innata inclinazione verso la prassi del calcolo e delle facoltà logiche, dell'esperire, del competere e del cooperare, del narrare/conoscere (non a caso possedenti il medesimo etimo: gnarigàre, dalla radice proto-italica gnārāō, da cui gnoseologia, a sua volta mutuato dal sanscrito gnānam, "cognizione"), del comunicare, le quali verranno analizzate scomponendone i vari elementi costitutivi, partendo dalla prospettiva etologica.</p> <p>L'obiettivo è pertanto quello di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fare in modo che venga adottata una precisa prospettiva di analisi, quella antropologico-filosofica, giacché essa costituisce la migliore chiave di comprensione dei fenomeni umani, sia individuali che collettivi. La disciplina del ragionamento e del pensiero per antonomasia è infatti la filosofia, in particolare nella sua componente saliente costituita dalla logica, l'assimilazione del cui punto di vista fa sì che il livello analitico generale e la trattazione di qualsiasi disciplina umanistica ne risultino accresciuti. - condurre lo studente a collocarsi nel paradigma epistemologico dell'interdisciplinarietà, facendo in modo che ne faccia proprie le pratiche e ne interiorizzi la relativa forma mentis, cosa che richiede un'adeguata flessibilità per transitare da un ambito disciplinare a un altro mantenendo immutato l'oggetto di indagine, aspetto, questo, che la distingue dalle altre disciplinarietà plurime (trans-, multi-,

	<p>pluri-);</p> <ul style="list-style-type: none"> - contribuire ad alimentare il filone naturalizzante dei <i>Games studies</i> in un'ottica culturologica, abbinamento terminologico solo apparentemente ossimorico, campo precipuamente incentrato sull'analisi degli aspetti tecnologici
Prerequisiti	<p>Non sono richieste particolari conoscenze previe, confidando nel fatto che, giunti al secondo anno del corso di laurea magistrale, si sia in possesso della sufficiente preparazione atta a trattare ogni aspetto del corso. L'unico invito è quello di farsi trovare pronti ai rapidi passaggi analitici tra discipline, cosa che suggerisce di consigliare il ripasso delle nozioni fondamentali, acquisite durante il percorso universitario o nel periodo dell'istruzione secondaria, della filosofia, della teoria psicologica, dell'antropologia culturale, della semiotica, della sociologia, della storia. Relativamente a quest'ultimo ambito, si consiglia in particolare di avere chiare le fasi caratterizzanti il dopoguerra, costituendo tale fase l'alveo di nascita e di sviluppo dei videogiochi e della <i>game culture</i>.</p>
Risultati di apprendimento attesi	<p>Al termine del corso, ci si attenderà che si sia acquisito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il possesso di una compiuta autonomia di giudizio in merito al fenomeno del gioco e agli aspetti ad esso correlati; - un accresciuto bagaglio di conoscenze relative ai diversi ambiti di ricerca, in grado di trascendere la mera dimensione nozionistica, per situarsi in un'organica visione di tipo antropologico; - la capacità di mettere in relazione tali conoscenze per mezzo di un'acquisita prospettiva interdisciplinare, che si rivelerà un bagaglio preziosissimo per ogni ventura eventuale attività di ricerca e di semplice analisi, anche nel contesto ordinario costituito dalla vita quotidiana; - l'acquisizione di una più spiccata capacità di assimilazione delle conoscenze, ergo un'ottimizzazione dell'attività di studio e delle facoltà di apprendimento, in virtù di una maggiore abilità di connessione concettuale tra ambiti disciplinari distanti; - l'attitudine nell'applicare il giudizio critico ad ogni contesto, con la relativa competenza comunicativa.
Organizzazione dell'insegnamento	<p>Il corso si struttura secondo le modalità abituali dell'Ateneo, articolandosi in videolezioni preregistrate (36, per un totale di 18 ore), un congruo numero di pagine raccolte in dispense e in test di autovalutazione inseriti in ogni lezione. A ciò si aggiungono le Etivity e un apposito forum.</p> <p>È auspicata l'integrazione di tale materiale con i testi sotto indicati, nonché con ogni altro tipo di fonte atta a coadiuvare nello studio dell'argomento e a far sì che lo studente non sia una mente recipiente bensì un'entità elaborante.</p>
Contenuti del corso	<p>MODULO 1 (lezioni 1-5): Le teorie sul gioco: la tradizione filosofica e pedagogica MODULO 2 (Lezioni 6-9): Le teorie sul gioco: la tradizione psicologica ed etno-antropologica MODULO 3 (lezioni 10-15): Le funzioni del gioco in ottica interdisciplinare MODULO 4 (lezioni 16-18): La storia: il gioco tradizionale ed elettromeccanico MODULO 5 (lezioni 19-24): La storia: il gioco elettronico e il videogioco MODULO 6 (lezioni 25-27): Estetica del digitale, ontologia del virtuale: <i>game design</i>, AI, empatie incarnate MODULO 7 (lezioni 28-30): Del senso: ludologia-narratologia, playing-gaming, dimensionalità MODULO 8 (lezioni 31-33): Verso un'ecologia del complesso: <i>game culture(s)</i> MODULO 9 (lezioni 34-36): Dal faceto al serio: <i>gamification</i>, comunità, <i>serious games</i></p>
Materiali di studio	<p>Oltre al materiale didattico sopra citato, si consiglia la consultazione dei seguenti testi, tutti presenti in rete:</p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Caillois, <i>Les jeux et les hommes</i> (varie edizioni dal 1958) - J. Huizinga, <i>Homo ludens</i> (varie edizioni dal 1938) - F. Mäyrä, <i>An introduction to game studies</i>, SAGE Publications, London, 2008 - B. Perron, M. Wolf (a cura di), <i>The Video Game Theory Reader 2</i>, Taylor&Francis Group, New York, 2009 - M. Wolf, B. Perron (a cura di), <i>The routledge companion to video game studies</i>, Taylor&Francis Group, New York, 2014 <p>Nessuno di tali testi è esauriente, in quanto solo il materiale del corso è in grado di fornire gli strumenti idonei all'adozione del punto di vista richiesto dalla cattedra, sufficiente a garantire una preparazione adeguata e a consentire l'ottenimento della massima votazione, laddove se ne dimostri la perfetta assimilazione, in sede di esame. Essi costituiscono tuttavia un strumento di approfondimento assai valido, essendo dei classici della ludologia e dei <i>Game studies</i>, scritti da, o contenenti testi di, autori di rilievo della materia.</p>
Modalità di verifica dell'apprendimento	<p>L'esame di profitto consiste nello svolgimento di una prova scritta e di una prova orale, entrambe tendenti ad accertare la conoscenza e un adeguato livello di comprensione della materia di studio, nonché la capacità di rielaborazione dei concetti acquisiti.</p> <p>La prova scritta prevede la somministrazione di 30 domande a risposta chiusa, alle quali lo studente dovrà rispondere contrassegnando la risposta ritenuta esatta fra quelle indicate. Potranno comunque essere oggetto dell'esame finale di profitto anche gli argomenti proposti nelle e-tivity: saranno verificati nelle sessioni di esame di settembre-ottobre-novembre i temi delle <i>e-tivity</i> inserite nel precedente trimestre giugno-luglio-agosto, e dunque nelle sessioni di dicembre-gennaio-febbraio quelle inserite nel trimestre settembre-ottobre-novembre, di marzo-aprile-maggio quelle inserite nel trimestre dicembre-gennaio-febbraio, di giugno-luglio quelle inserite nel</p>

	<p>trimestre marzo-aprile-maggio.</p> <p>La prova orale si articolerà in quattro momenti, di durata limitata ma nei quali è richiesta capacità di sintesi: i primi due costituiti da un'esposizione libera, il terzo e il quarto da due domande poste dal docente.</p> <p>L'esposizione libera dovrà constare di due argomenti estrapolati da moduli diversi, con l'unica condizione che uno di essi appartenga ai moduli teorici (1 e 2) o al modulo 3 (<i>Le funzioni del gioco in ottica interdisciplinare</i>), e che vengano effettuati dei collegamenti analitico-concettuali tra l'argomento scelto e una o più tematiche incluse nell'altra tipologia di moduli (ovvero: se si opta per un argomento dei moduli 1 e 2, si faranno dei collegamenti con argomenti del modulo 3 e viceversa). Relativamente al secondo argomento, è possibile anche optare per la scelta di un videogioco, o più di uno, illustrandone la storia e proponendone un'analisi semiotico-narratologica.</p> <p>Ciò può avvenire anche nelle due domande finali poste dal docente, le quali sono finalizzate o a verificare la preparazione dello studente sugli argomenti non toccati dall'esposizione libera, oppure a mettere a fuoco degli aspetti emersi nel corso di quest'ultima.</p> <p>Il principio alla base di tale strutturazione dell'esame orale è quello di consentire allo studente di dimostrare appieno il raggiungimento del proprio livello di conoscenza della materia, attingendo con creatività alle tematiche di sua preferenza, nell'ottica del porsi quale entità elaborante nel contesto di una didattica il più possibile orizzontale, proponendo analisi e interpretazioni in grado di stimolare l'interesse degli altri, docente compreso.</p>
<p>Criteri per l'assegnazione dell'elaborato finale</p>	<p>Sono ben accette eventuali richieste di assegnazione dell'elaborato finale, per le quali si procederà col fissare un colloquio atto a valutare il progetto di ricerca e a stabilirne i termini di fattibilità o ponderarne un'eventuale calibratura.</p> <p>Non esistono preclusioni relative al punteggio o allo spettro di proposte, venendo esclusivamente richiesto un sincero interesse per la materia, nonché un'adeguata attitudine per il lavoro.</p>