



Scheda di  
trasparenza 2020-20.



# UNICUSANO

Università degli Studi Niccolò Cusano - Telematica Roma

<b>Insegnamento</b>	Game studies
<b>Livello e corso di studio</b>	Corso di Laurea Magistrale in Comunicazione Digitale (LM-19)
<b>Settore scientifico disciplinare (SSD)</b>	SSD SPS/08
<b>Anno di corso</b>	2024-2025
<b>Numero totale di crediti</b>	6
<b>Propedeuticità</b>	Nessuna
<b>Docente</b>	Alessandro Samsa Nickname: alessandro.samsa Email: alessandro.samsa@unicusano.it Orario di ricevimento: (negli avvisi)
<b>Presentazione</b>	<p>Quello che viene proposto è il primo corso universitario in Italia interamente dedicato ai <i>Game studies</i>, 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 culturologico e scientifico, il corso si prefigge un'analisi del gioco a 360°, dalla ricostruzione della sua traiettoria storica nel susseguirsi dei millenni alla presa in esame degli aspetti teorici del comportamento ludico, all'insegna di una visione naturalizzante a carattere fortemente interdisciplinare, nella presa d'atto del carattere di <i>fatto sociale totale</i> del gioco - in ragione della sua estrema rilevanza all'interno della società, al pari di fenomeni tradizionalmente ritenuti di maggiore incidenza quali quelli economico, politico e religioso -, da cui scaturirà un viaggio nei meandri dello <i>humanhood</i> che ne rivelerà la sua natura fortemente ludica.</p> <p>All'interno dei tre macroambiti di analisi - storico-culturale, teorico-scientifico e semiotico-comunicativo - si prediligerà una didattica che prevedrà il coinvolgimento degli studenti durante lo svolgimento delle lezioni.</p> <p><b>È bene mettere in guardia chi intenda inserire l'esame di <i>Game studies</i> nel proprio piano di studi che, a differenza di quanto possa superficialmente apparire, si tratta di una materia di estrema vastità, con di conseguenza un programma ampio ed impegnativo, da affrontare con una forte passione per l'argomento e con il desiderio di addentrarsi nella conoscenza di uno degli ambiti più complessi del vivente</b> (il guadagno in termini di conoscenza ripagherà ad ogni modo gli sforzi profusi)</p>
<b>Obiettivi formativi</b>	<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 alla vista superficiale - cioè a dire la sfera dell'odierna ludicità, con il suo portato di aggregati economici e identitari - 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 (azioni non a caso possedenti il medesimo etimo: <i>gnarigàre</i>, dalla radice proto-italica <i>gnārāō</i>, da cui gnoseologia, a sua volta mutuato dal sanscrito <i>gnānam</i>, "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"><li>- fare in modo che venga adottata una precisa prospettiva analitica, quella antropologico-filosofica, giacché essa costituisce la migliore chiave di comprensione dei fenomeni umani, tanto individuali quanto 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</li></ul>

	<p>si che il livello analitico complessivo e la trattazione di qualsivoglia disciplina ne risultino notevolmente accresciuti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- condurre lo studente a collocarsi nel paradigma epistemologico dell'interdisciplinarietà facendo in modo che ne faccia proprie le pratiche e ne interiorizzi la relativa <i>forma mentis</i>, cosa che richiede un'adeguata flessibilità per poter transitare da un ambito disciplinare a un altro mantenendo immutato l'oggetto di indagine</li> <li>- 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</li> </ul>
<b>Prerequisiti</b>	<p>Non sono richieste particolari conoscenze previe, confidando nel fatto che, giunti al secondo anno del corso di laurea magistrale, si sia in possesso di una preparazione sufficiente a trattare ogni aspetto del corso.</p> <p>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>
<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<p>Al termine del corso, ci si attenderà che si sia acquisito:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il possesso di una compiuta autonomia di giudizio in merito al fenomeno ludico e agli aspetti ad esso correlati</li> <li>- 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</li> <li>- la capacità di mettere in relazione tali conoscenze per mezzo di un'acquisita prospettiva interdisciplinare, che si rivelerà un bagaglio di valore inestimabile per ogni ventura eventuale attività di ricerca o di semplice analisi, anche nel contesto ordinario della quotidianità</li> <li>- l'acquisizione di una capacità maggiormente spiccata di assimilazione delle conoscenze, ergo un'ottimizzazione dell'attività di studio e delle facoltà di apprendimento, in virtù di un'accresciuta abilità di connessione concettuale tra ambiti disciplinari anche molto distanti tra di essi</li> <li>- l'attitudine ad applicare il giudizio critico ad ogni contesto con un'adeguata competenza comunicativa</li> </ul>
<b>Organizzazione dell'insegnamento</b>	<p>Il corso si struttura secondo le modalità abituali dell'Ateneo, articolandosi in videolezioni preregistrate (36), un congruo numero di pagine raccolte in dispense e in test di autovalutazione inseriti in ogni lezione, a cui si aggiungono le e-tivity.</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>
<b>Contenuti del corso</b>	<p>MODULO 1 (lezioni 1-5): Le teorie sul gioco: la tradizione filosofica e pedagogica</p> <p>MODULO 2 (Lezioni 6-9): Le teorie sul gioco: la tradizione psicologica ed etno-antropologica</p> <p>MODULO 3 (lezioni 10-15): Le funzioni del gioco in ottica interdisciplinare: etologia e neuroscienze</p> <p>MODULO 4 (lezioni 16-18): La storia: il gioco tradizionale ed elettromeccanico</p> <p>MODULO 5 (lezioni 19-24): La storia: il gioco elettronico e il videogioco</p> <p>MODULO 6 (lezioni 25-27): Estetica del digitale, ontologia del virtuale: <i>game design</i>, AI, empatie incarnate</p> <p>MODULO 7 (lezioni 28-30): Del senso: ludologia-narratologia, playing-gaming, dimensionalità</p> <p>MODULO 8 (lezioni 31-33): La <i>game culture</i></p> <p>MODULO 9 (lezioni 34-36): Dal faceto al serio: <i>gamification</i> e <i>serious games</i></p>
<b>Materiali di studio</b>	<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"> <li>- R. Caillois, <i>Les jeux et les hommes</i> (varie edizioni dal 1958)</li> <li>- J. Huizinga, <i>Homo ludens</i> (varie edizioni dal 1938)</li> <li>- F. Mäyrä, <i>An introduction to game studies</i>, SAGE Publications, London, 2008</li> <li>- B. Perron, M. Wolf (a cura di), <i>The Video Game Theory Reader 2</i>, Taylor&amp;Francis Group, New York, 2009</li> <li>- M. Wolf, B. Perron (a cura di), <i>The routledge companion to video game studies</i>, Taylor&amp;Francis Group, New York, 2014</li> </ul> <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, trattandosi di classici della ludologia e dei <i>Game studies</i>, scritti da, o contenenti testi di, autori di spicco della materia</p>
<b>Modalità di verifica dell'apprendimento</b>	<p>L'esame di profitto, sia nella modalità della prova scritta che di quella orale, sarà finalizzato ad accertare la conoscenza del programma, nonché un adeguato livello di comprensione della materia di studio, in particolare attraverso 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</p>

	<p>rispondere contrassegnando la risposta ritenuta esatta fra quelle indicate.  La prova orale si articolerà in tre momenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) un'esposizione libera di un argomento dei moduli teorici (1, 2, 3)</li> <li>2) un'esposizione libera di un argomento dei moduli storici o semiotico-comunicativi (per la quale si può optare anche per la descrizione della storia e l'analisi semiotico-narratologica. di un videogioco)</li> <li>3) una o più domande del docente finalizzate a verificare la preparazione dello studente sugli argomenti non toccati dall'esposizione libera, oppure a mettere a fuoco alcuni aspetti emersi nel corso di quest'ultima</li> </ol> <p>Il fine didattico 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, proponendo analisi e interpretazioni in grado di stimolare l'interesse altrui, del docente compreso</p> <p><b>N.B. - l'esposizione libera non va confusa con la tradizionale domanda a piacere</b>, posta seduta stante dal docente in sede di esame senza preavviso, ma va concepita come un'opportunità da cogliere. Si concede infatti allo studente la possibilità di preparare in autonomia un argomento, sapendo in anticipo di esporlo all'esame, per valutare la sua capacità di effettuare una ricerca secondo i canoni accademici e i relativi collegamenti analitico-concettuali, i quali possono tradursi anche in approfondimenti al di fuori del programma</p>
<p><b>Criteri per l'assegnazione dell'elaborato finale</b></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 di livello accademico</p>