



<b>Insegnamento</b>	<i>Diversità e inclusione di genere nell'industria del videogioco</i>
<b>Livello e corso di studio</b>	Corso di Laurea in Comunicazione Digitale e Social Media (L-20) – curriculum Industria dei giochi e gamification
<b>Settore scientifico disciplinare (SSD)</b>	SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi
<b>Anno di corso</b>	3
<b>Anno Accademico</b>	2025-2026
<b>Numero totale di crediti</b>	6
<b>Propedeuticità</b>	Nessuna
<b>Docente</b>	Giulia Padovani Dipartimento: Scienze Economiche, Psicologiche, della Comunicazione, della Formazione e Motorie Corso di Studio: Corso di Laurea in Comunicazione Digitale e Social Media (L-20) Nickname: giulia.padovani Email: giulia.padovani@unicusano.it Orario di ricevimento: consultare calendario videoconferenze
<b>Presentazione</b>	Il corso intende fornire un quadro teorico <b>sull'evoluzione storica, sociale, culturale ed economica dell'industria dei videogiochi con un focus sui temi della diversità e dell'inclusione di genere</b> . Il percorso formativo analizzerà il videogioco come fenomeno complesso di interazione e apprendimento. Tra gli obiettivi principali vi è quello di sviluppare una consapevolezza critica riguardo alle rappresentazioni di genere, disabilità e identità all'interno dei videogiochi. Il corso affronterà le principali teorie e ricerche sull'impatto dei videogiochi nei processi di sviluppo cognitivo, emotivo e sociale, dall'infanzia all'adolescenza. Verrà, inoltre, analizzato il concetto di <i>gamification</i> e le modalità con cui il gioco digitale può diventare strumento di cooperazione, partecipazione e trasformazione personale e collettiva.
<b>Obiettivi formativi</b>	Il corso prevede i seguenti obiettivi formativi: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Analizzare criticamente il videogioco come fenomeno culturale, sociale ed economico.</li><li>2. Sviluppare consapevolezza rispetto alle problematiche legate alla diseguaglianza di genere, alla discriminazione e alla sotto-rappresentazione di minoranze etniche, religiose, sociali e di persone con disabilità nell'industria dei videogiochi.</li><li>3. Individuare il videogioco come medium educativo, culturale e sociale, capace di favorire la cooperazione, l'empatia e l'apprendimento interculturale attraverso esperienze di gioco partecipative.</li><li>4. Promuovere l'individuazione di strategie e soluzioni innovative volte a migliorare la rappresentazione e la partecipazione delle diversità nel settore videoludico.</li></ol>
<b>Prerequisiti</b>	Concetti di cultura digitale e media studies con riferimento al ruolo dei media interattivi e nozioni sui temi di genere e inclusione sociale.
<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<b>Conoscenza e capacità di comprensione</b> Comprendere l'evoluzione storica, sociale ed economica del videogioco. Conoscere i principali approcci teorici su diversità, inclusione di genere e rappresentazione delle differenze.  <b>Applicazione delle conoscenze</b> Analizzare criticamente contenuti e pratiche videoludiche in ottica inclusiva. Proporre strategie e soluzioni per migliorare l'equità e la rappresentazione nel settore. Inoltre, sono previste dell'E-tivity che prevedono l'applicazione delle conoscenze teoriche a casi di studio.  <b>Abilità comunicative</b> Comunicare in modo chiaro e appropriato concetti e analisi sui game studies e sull'inclusione. Presentare e discutere progetti o casi studio in contesti accademici e professionali.  <b>Capacità di apprendere</b> Aggiornare e approfondire autonomamente le proprie conoscenze nel campo dei media e dell'inclusione. Integrare prospettive interdisciplinari (sociologiche, psicologiche, pedagogiche, culturali).

<b>Organizzazione dell'insegnamento</b>	Il corso si articola in <b>lezioni preregistrate audio-video, integrate da slide, dispense e materiali di approfondimento</b> disponibili sulla piattaforma didattica online. Oltre alle lezioni sono previsti test di autovalutazione asincroni, finalizzati a verificare la comprensione e il livello di conoscenza dei contenuti affrontati in ciascun modulo. La didattica interattiva si svolge all'interno del forum della classe virtuale, attraverso attività di confronto e collaborazione tra studenti e docente. Sono inoltre previste due e-tivity, finalizzate all'applicazione delle conoscenze teoriche acquisite alla risoluzione di casi pratici e alla riflessione critica sui temi trattati nel corso.
<b>Contenuti del corso</b>	<p><b>Modulo 1: Storia e contesto dell'industria videoludica</b> Il modulo affronta l'evoluzione storica dei videogiochi, analizzandone i principali sviluppi tecnologici, culturali ed economici. Viene esplorato il ruolo del videogioco come fenomeno sociale globale e industria creativa in continua trasformazione.</p> <p><b>Modulo 2: Rappresentazioni, identità e inclusione nei videogiochi</b> Il modulo analizza in modo integrato le rappresentazioni del genere, della disabilità e della diversità culturale nei videogiochi, mettendo in luce come personaggi, narrazioni e meccaniche di gioco possano riprodurre stereotipi oppure favorire processi inclusivi.</p> <p><b>Modulo 3: Gaming &amp; Gamification</b> Analizza la differenza e la relazione tra gaming e gamification come strumenti educativi, sociali, utili a promuovere cooperazione, partecipazione e cambiamento. Si esaminano casi di applicazione in ambito interculturale e nei processi di apprendimento collettivo.</p> <p><b>E-tivity 2</b> 1. Progettazione di un videogioco educativo e/o riabilitativo 2. Analisi di videogiochi con finalità educative e/o terapeutiche</p>
<b>Materiali di studio</b>	<p><b>MATERIALI DIDATTICI A CURA DEL DOCENTE</b> Il materiale didattico presente in piattaforma ripercorre gli argomenti dei 3 moduli, ciascuno di essi contiene dispense, slide e videolezioni in cui il docente commenta le slide. Tale materiale contiene tutti gli elementi necessari per affrontare lo studio della materia.</p>
<b>Modalità di verifica dell'apprendimento</b>	<p>L'esame finale prevede una <b>prova scritta e/o orale</b> finalizzata a verificare la capacità dello studente di analizzare, comprendere e rielaborare criticamente i concetti acquisiti durante il corso.  <b>La prova scritta consiste in un test composto da 30 domande a risposta chiusa</b>, da completare in 30 minuti. A ciascuna risposta corretta viene attribuito un punto (1). Le domande potranno riguardare anche i contenuti trattati nelle e-tivity svolte durante il corso.  Le e-tivity concorrono alla valutazione finale con un punteggio compreso tra 0 e 3 punti ciascuna, secondo i criteri indicati nelle relative schede disponibili tra i materiali del corso.</p> <p>La valutazione complessiva tiene conto:  dei risultati della prova scritta, che verificano la conoscenza e la comprensione dei contenuti e la capacità di applicarli; delle e-tivity e della partecipazione ai forum, attraverso cui vengono valutate le abilità comunicative, la capacità di trarre conclusioni e l'autonomia di apprendimento.  <b>Il voto finale sarà espresso in trentesimi</b>, sulla base della somma ponderata dei punteggi ottenuti nelle diverse prove.</p>
<b>Criteri per l'assegnazione dell'elaborato finale</b>	L'assegnazione dell'elaborato finale avverrà a seguito di un colloquio con il docente, durante il quale lo studente potrà esprimere i propri interessi specifici e proporre un tema di approfondimento coerente con i contenuti del corso. Non è richiesta una media minima per poter accedere all'elaborato finale