



UNIVERSITÀ CUSANO

Insegnamento	<i>Diversità e inclusione di genere nell'industria del videogioco</i>
Livello e corso di studio	Corso di Laurea in Comunicazione Digitale e Social Media (L-20) – curriculum Industria dei giochi e gamification
Settore scientifico disciplinare (SSD)	SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi
Anno di corso	3
Anno Accademico	2025-2026
Numero totale di crediti	6
Propedeuticità	Nessuna
Docente	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
Presentazione	Il corso intende fornire un quadro teorico sull'evoluzione storica, sociale, culturale ed economica dell'industria dei videogiochi con un focus sui temi della diversità e dell'inclusione di genere . 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.
Obiettivi formativi	Il corso prevede i seguenti obiettivi formativi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizzare criticamente il videogioco come fenomeno culturale, sociale ed economico. 2. Sviluppare consapevolezza rispetto alle problematiche legate alla disuguaglianza di genere, alla discriminazione e alla sotto-rappresentazione di minoranze etniche, religiose, sociali e di persone con disabilità nell'industria dei videogiochi. 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. 4. Promuovere l'individuazione di strategie e soluzioni innovative volte a migliorare la rappresentazione e la partecipazione delle diversità nel settore videoludico.
Prerequisiti	Concetti di cultura digitale e media studies con riferimento al ruolo dei media interattivi e nozioni sui temi di genere e inclusione sociale.
Risultati di apprendimento attesi	<p>Conoscenza e capacità di comprensione Comprendere l'evoluzione storica, sociale ed economica del videogioco. Conoscere i principali approcci teorici su diversità, inclusione di genere e rappresentazione delle differenze.</p> <p>Applicazione delle conoscenze 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.</p> <p>Abilità comunicative 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.</p> <p>Capacità di apprendere Aggiornare e approfondire autonomamente le proprie conoscenze nel campo dei media e dell'inclusione. Integrare prospettive interdisciplinari (sociologiche, psicologiche, pedagogiche, culturali).</p>

Organizzazione dell'insegnamento	<p>Il corso si articola in lezioni preregistrate audio-video, integrate da slide, dispense e materiali di approfondimento disponibili sulla piattaforma didattica online.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
Contenuti del corso	<p>Modulo 1: Storia e contesto dell'industria videoludica 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>Modulo 2: Rappresentazioni, identità e inclusione nei videogiochi 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>Modulo 3: Gaming & Gamification 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>E-tivity 2 1. Progettazione di un videogioco educativo e/o riabilitativo 2. Analisi di videogiochi con finalità educative e/o terapeutiche</p>
Materiali di studio	<p>MATERIALI DIDATTICI A CURA DEL DOCENTE</p> <p>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>
Modalità di verifica dell'apprendimento	<p>L'esame finale prevede una prova scritta e/o orale finalizzata a verificare la capacità dello studente di analizzare, comprendere e rielaborare criticamente i concetti acquisiti durante il corso.</p> <p>La prova scritta consiste in un test composto da 30 domande a risposta chiusa, 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.</p> <p>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.</p> <p>Il voto finale sarà espresso in trentesimi, sulla base della somma ponderata dei punteggi ottenuti nelle diverse prove.</p>
Criteri per l'assegnazione dell'elaborato finale	<p>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</p>