

Cronisti in classe QN LA NAZIONE 2023



LA REDAZIONE

Studenti-cronisti Tutti i protagonisti

Ecco gli alunni redattori della classe terza B della scuola media Ser Lapo Mazzei che hanno realizzato la pagina che pubblichiamo qui a fianco nell'ambito del Campionato di giornalismo, dedicata ad un tema caro ai ragazzi come appunto quello dei videogiochi.

I ragazzi sono stati coordinati dalla dirigente della scuola Marco Polo Maria Ramunno con il prezioso aiuto della docente tutor Francesca Cappelli.

Ecco i nomi di tutti gli studenti della 3^B: Ahat Ahmed, Alamin Tanvir, Yasmin Azil, Oday Boulares, Andrea Bussotti, Sara Chen, Elena Dascal, Ali Gulzar, Susanna Hu, Francesca Li, Angelo Mao, Cristina Pan, Katia Rosa Martinez, Gabriele Shehu, Fatima Toumi, Yongliang Wu, Paolo Xia, Francesco Xu, Selina Xu

Scuola media Marco Polo (3B)

Videogiochi, ponte fra generazioni

Il dibattito da anni ruota attorno a pregiudizi e possibilità: usati con intelligenza possono arricchire

«**Smettila** di giocare a quei videogiochi, sono diseducativi!» Quante volte abbiamo sentito questa frase? Per molte persone, il videogiochi è sinonimo di perdita di tempo, se non di attività dannosa, addirittura.

Ma facendo esperienza diretta del mondo dei giochi, possiamo invece trovare numerosi aspetti positivi.

Uno di essi è la condivisione. Ci sono giochi a cui puoi giocare da solo, certo, ma molti altri sono fatti per giocare con gli amici, sia stando insieme di persona, che a distanza. E quest'ultima cosa può diventare molto importante, in certi momenti: quante persone hanno condiviso i videogiochi, quando il lockdown ci teneva lontani?

Un altro aspetto davvero valido è che possono far imparare nuove cose. Il gioco non è una cosa meccanica e ripetitiva e basta:

PLATEA VIRTUALE

**Non si è isolati
I giochi sono come
la Rete: fanno
da megafono**



Il disegno è stato realizzato dagli studenti non italo-foni della 3^B

c'è una storia, ci sono dialoghi, ci sono enigmi e meccanismi logici da capire. Si tratta di cose che possono arricchire, risvegliare la fantasia o allenare la testa. Fra i giochi più amati dai più giovani, per esempio, ci sono cose come Minecraft o Roblox, giochi dove bisogna esplorare e costruire mondi: si tratta di atti-

vià estremamente stimolanti. Infine, ovviamente, si gioca per divertimento, che è una cosa fondamentale per le persone. Potersi immergere in un altro mondo è davvero soddisfacente e rilassante. Naturalmente, bisogna giocare con consapevolezza. Giocando con altre persone, soprattutto

con quelle che non conosci, puoi scontrarti con molti problemi: conflitti, insulti, brutte esperienze, essere hackerati. Insomma, è un passatempo da vivere con attenzione.

Inoltre, come per tutte le cose, bisogna trovare il giusto equilibrio per quanto riguarda il tempo da spendere davanti a uno schermo, in modo che il gioco non ci faccia dimenticare tutte le altre cose belle della vita.

È molto importante parlare di videogiochi, perché si tratta di qualcosa che viene utilizzato e apprezzato da moltissime persone, giovani e anche adulte, e per questo è necessario esplorare bene questo mezzo espressivo: può diventare un punto di incontro fra generazioni diverse. Come tutte le novità tecnologiche è importante dare a chi lo utilizza gli strumenti giusti per comprenderne le potenzialità e comprendere eventuali rischi. Nato a partire dagli anni cinquanta del Novecento negli ambienti di ricerca scientifica e nelle facoltà universitarie americane, il videogiochi ha avuto il suo sviluppo commerciale a partire dagli anni settanta.

L'intervista all'esperto

Marco Spelgatti racconta la sua professione Scrittore e sviluppatore di game indipendenti

«Creare un videogiochi è un lavoro molto lungo. Talvolta servono anni per lanciare un prodotto»

Che tipo di lavoro svolgi?

«Lavoro a due progetti: il primo si chiama owof, e si occupa di sviluppo di giochi. Il secondo è un collettivo che lavora per educare il mondo videoludico riguardo ad alcuni temi importanti, in particolar modo la rappresentazione, ovvero far sì che nei giochi siano correttamente rappresentate persone di ogni tipo, genere e etnia».

Quanto tempo ci vuole per svi-

luppare un gioco?

«Dipende dal gioco: quelli creati da grandi case produttrici, con alti budget, hanno bisogno anche di 5-6 anni. Anche con i giochi indipendenti può volerci molto tempo, soprattutto perché difficilmente è il lavoro principale di uno sviluppatore. I giochi a cui lavoro io sono più semplici, più legati al testo e alla storia, che all'aspetto grafico, per cui in 3-4 mesi siamo riusciti a finirli. Una volta, addirittura, ho fatto un'esperienza di gioco creato in gruppo, in due giorni, disegnato a mano, dove con dei comandi vocali».

Cosa ne pensano el tuo lavoro?



«C'è molta curiosità, anche se l'Italia è ancora un po' chiusa. Ci sono ancora pregiudizi, nonostante studi ed esperienze dimostrino che i videogiochi possono avere un'influenza positiva. Anche la scrittura di videogiochi viene un po' snobbata».

Focus

Regole d'oro La costituzione dei giocatori

Piccoli ma utili consigli per vivere al meglio l'esperienza del gioco anche interattivo

Esiste una sorta di decalogo dei giocatori: regole che tutti gli adolescenti dovrebbero seguire.

1. Si gioca per divertirsi, non per primeggiare.
2. Non arrabbiarti se perdi, mantieni la calma e non distruggere la casa.
3. Non insultare gli sconosciuti online, anche se stai esplodendo dalla rabbia.

4. Ricordati che il gioco può essere un'occasione per fare una cosa insieme ai tuoi amici, o per conoscere gente nuova.

5. Sii saggio: non fidarti di qualsiasi persona incontrata online, e fai sempre attenzione.

6. Non barare, segui le regole, non hackerare e fai attenzione al rating del gioco.

7. Non passare tutta la tua vita davanti allo schermo.

8. Attento a chi vive intorno a te: non urlare quando giochi e tieni il volume basso, che disturbi tutto il quartiere!

9. Se un tuo amico è più scarso di te, aiutalo, e non prenderlo in giro perché non è tanto forte.

10. Se il gioco è collaborativo, non tradire gli amici, e non arrabbiarti con loro se qualcosa non va.

11. Se giochi online, e sai che la chat del gioco è particolarmente tossica, forse è meglio mutarla.