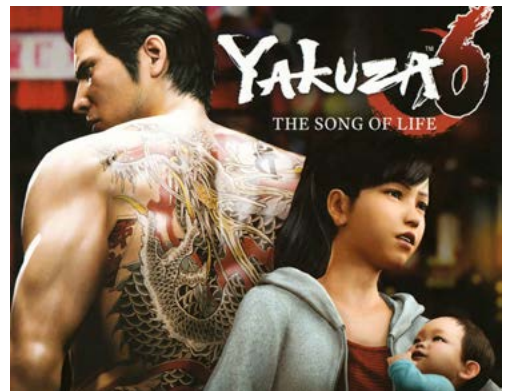




Copyright Epic Games



Copyright Ubisoft



Copyright Sega



Copyright Rockstar Games

'Giochiamo' ai videogiochi!

Interpretare gli stereotipi nei videogiochi



TOGETHER FOR CHANGE

Competenze



2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Tags

- Stereotipi
- Rappresentazioni
- Iconografia
- Teatro
- Fisicità

Durata

6 ore

Destinatari

Età: 11-18 anni

Panoramica

Questo itinerario intende affrontare il tema degli stereotipi. La parola “stereotipo” è un termine mutuato dal lessico tipografico. Inizialmente indicava l’invenzione di Monsieur Didot, che ideò un sistema per duplicare le lastre tipografiche: grazie a questa invenzione era possibile stampare molte volte la stessa pagina. Il termine viene usato poi in psicologia e in sociologia, per indicare un’idea preconcepita e rigida, in particolare rispetto ad un gruppo di persone. È facile immaginare come lo stereotipo riferito a determinate categorie di persone possa essere alla base del discorso d’odio. Molto spesso noi stessi non ci rendiamo conto degli stereotipi a cui siamo esposti e che inconsapevolmente “assorbiamo” nell’arco della nostra quotidianità.

Il percorso che qui proponiamo intende accrescere la consapevolezza e il senso critico dei partecipanti, attraverso un’analisi degli stereotipi presenti nell’iconografia video ludica. Il nostro intento, non è quello di “censurare” i video games, o di accusarli di favorire lo sviluppo di stereotipi o pregiudizi, ma di promuoverne un utilizzo più consapevole e critico da parte delle giovani generazioni. I personaggi scelti dai giocatori (gli avatar: in Internet, l’immagine o la rappresentazione grafica scelta da un utente per rappresentare se stesso all’interno di una comunità virtuale) assumono un ruolo centrale all’interno del percorso. Yee e Bailenson (2007) hanno definito “Proteus effect” il fenomeno per il quale le caratteristiche dell’avatar influenzano il nostro modo di agire nel mondo virtuale, secondo uno modello di comportamento stereotipato. L’utilizzo di tecniche teatrali, incentrate sulla caratterizzazione di personaggi mutuati dai

video games, è funzionale a far emergere stereotipi e pregiudizi estrapolandoli allo stesso tempo dall’ambiente video ludico.

Le tecniche teatrali si prestano a far emergere una maggiore complessità nella creazione dei personaggi. Nello stesso tempo, nel gioco teatrale, la fisicità assume un valore rilevante e porta i partecipanti a “sentire attraverso il corpo”.

Attraverso un percorso che investe la fisicità dei partecipanti, questi sono chiamati a mettere in discussione gli stereotipi presenti nelle rappresentazioni grafiche legate al contesto video ludico.

Contesto

Questa attività può essere proposta in ambienti educativi formali e non formali.

È necessario l’utilizzo di uno spazio in cui i partecipanti siano liberi di muoversi.

Obiettivi

Stimolare nei partecipanti la riflessione sugli stereotipi presenti nella nostra quotidianità, e in particolare quelli presenti nei video games.

Stimolare un processo creativo che, a partire dalla fisicità, metta in discussione e decostruisca gli stereotipi.

Supporti richiesti

- Immagini degli avatar dei video games preferiti dai partecipanti
- Immagini delle cover di alcuni video games scelte dall’animatore (v. link)

Metodologie

Questo itinerario si propone di passare dal gioco online al gioco teatrale per scardinare l'immaginario stereotipato relativo ai personaggi dei video games. Il training teatrale è finalizzato a decostruire gli schemi di movimento che ognuno di noi tende a riprodurre. Nello stesso tempo, i partecipanti sono portati a riflettere sull'immaginario stereotipato proposto da alcuni video games, mettendolo in discussione. La dimensione performativa permette di creare un contesto per cui si agisce sapendo di essere guardati. Ciò porta a sviluppare un "meta sguardo" che ci permette di osservare e mettere in discussione le nostre azioni e i nostri comportamenti.

I giochi teatrali favoriscono lo sviluppo di un clima di fiducia reciproca, che permette di mettersi in gioco, favorendo così lo sviluppo di soluzioni creative.

PARTE 1

Panoramica

La prima parte del laboratorio consiste nell'approfondimento del concetto di "Stereotipo". I partecipanti indagano sul significato di questa parola e sull'esistenza di stereotipi nel loro vivere quotidiano. Segue una riflessione sugli stereotipi presenti nei video games.

Tempo: 2-3 ore

Media

- videogiochi conosciuti dai partecipanti
- possibilità di inviare immagini al pc/tablet/cellulare dell'animatore

Attrezzature

- aula con la possibilità di disporsi in cerchio e di muoversi liberamente
- Cartelloni, pennarelli
- Cellulari con connessione a Internet
- Computer connesso a Internet e videoproiettore

Gioco di presentazione

I partecipanti sono disposti in cerchio. Ciascuno dice il proprio nome e mima una caratteristica che lo/la rappresenta (per esempio, se sono un tipo studioso, mimerò il gesto di leggere, se pratico uno sport, ne mimo il movimento, se ci vedo poco, farò un gesto che ricorda degli occhiali, se suono uno strumento farò lo stesso...). Gli/le altri/e imitano il gesto.

I raggruppamenti

Si chiede ai partecipanti di camminare liberamente nello spazio, senza parlare. L'animatore chiede ai partecipanti, mentre

Metodologie

camminano, di osservarsi attentamente e nomina un elemento, i partecipanti creano dei gruppi omogenei sulla base di quell'elemento. Ad esempio: l'animatore dice "capelli" e i partecipanti che pensano di avere i capelli fra loro simili si raggruppano, senza parlare. L'animatore passa fra i gruppi e chiede il criterio secondo i quali si sono suddivisi: può essere la lunghezza, ma anche il colore, la pettinatura ... L'attività si ripete per 4-5 volte. L'animatore propone di suddividersi sulla base di nuove categorie scegliendo un livello di maggiore o minore profondità, a seconda del gruppo che si ha davanti (potrà chiedere di raggrupparsi sulla base dei vestiti o delle calzature...)

Traccia per il debriefing

I gruppi erano omogenei? Sono sempre rimasti uguali? Una persona può essere simile ad un'altra per un aspetto e differente per un altro? I criteri sulla base dei quali vi siete raggruppati erano sempre gli stessi?

Si introduce il concetto di stereotipo: che cos'è? Che definizione ne daresti? Vi è mai capitato di essere oggetto di stereotipi? Di che tipo? Come vi siete sentiti? Vi è mai capitato, invece, di rendervi conto di avere un immaginario stereotipato rispetto ad un gruppo di persone? Quando? L'animatore trascrive su un cartellone le risposte dei partecipanti.

Gioco rompighiaccio di movimento:

Uno due tre stella "dei mostri".

Variante del classico gioco "uno due tre stella" in cui i partecipanti si avvicinano alla meta assumendo posizioni "mostruose".

Sono il mio avatar

L'animatore chiede ai partecipanti a quali video games giocano normalmente e che tipo di avatar utilizzano. I partecipanti inviano con il telefonino l'immagine del loro avatar - o, in alternativa, l'immagine di un personaggio di videogiochi che li attrae - all'animatore, senza condividere l'immagine con il resto del gruppo. L'animatore raccoglie le immagini in una cartella del PC.

I partecipanti camminano nello spazio sciogliendo i muscoli e facendo i movimenti che preferiscono.

L'animatore chiede ai partecipanti, gradualmente, di cominciare a camminare e a muoversi come il proprio avatar. Quando tutti hanno assunto la postura e gli atteggiamenti dell'avatar, il gruppo viene suddiviso in due: gli attori e gli spettatori. Gli spettatori si siedono, mentre gli attori continuano a muoversi in quello che viene identificato come spazio scenico. Nel frattempo, l'animatore proietta sulla parete le immagini degli avatar. Quando uno spettatore ritiene di aver identificato a quale attore corrisponda un avatar, lo segnalano. Se l'abbinamento è corretto, l'attore si ferma. Una volta che sono stati identificati tutti gli avatar, le parti si invertono.

Segue un piccolo de briefing. Possibili domande per guidare il debriefing: Gli avatar erano facilmente riconoscibili dalle vostre camminate? Come avete fatto a favorirne la riconoscibilità? L'agire in maniera stereotipata come "ci si aspetta che un personaggio si muova" ha favorito l'identificazione da parte del gruppo? Cosa hanno a che fare gli stereotipi con questo?

PARTE 2

Panoramica
in questa seconda parte i partecipanti lavorano sull'iconografia

Tempo: 2-3 ore

Media

- cover di video games

Attrezzature

- spazio ampio con possibilità di muoversi liberamente
- tappetini per sdraiarsi a terra
- immagini di copertine di video games

Momento di apertura con saluti.

I partecipanti, disposti in cerchio, dicono a turno il proprio nome e mimano qualcosa che li rappresenta. Gli altri restituiscono, imitando.

L'animatore chiede se c'è una differenza fra ciò che i partecipanti hanno mimato nell'incontro precedente e fa osservare come nessuno sia rappresentabile attraverso una sola caratteristica.

Riscaldamento teatrale

I partecipanti si sdraiano sui tappetini disposti a terra e l'animatore guida il rilassamento. I partecipanti rilasciano il proprio corpo concentrandosi su un pezzo alla volta, a partire dalle punte dei piedi per arrivare alla testa.

Successivamente, l'animatore chiede ai partecipanti di cominciare a muovere una parte del corpo alla volta, cercando di compiere movimenti per loro non

abituati. I movimenti diventano sempre più ampi, finché i partecipanti si trovano in piedi, continuando a muovere il proprio corpo nello spazio in modo da "stupirsi". Mentre i partecipanti si muovono nello spazio, l'animatore dice "freeze" ad alta voce e i partecipanti si immobilizzano. L'animatore invita i partecipanti ad osservarsi l'un l'altro nelle posizioni in cui sono e poi a ripartire. La sequenza si ripete alcune volte. Lentamente, i partecipanti rendono i loro movimenti sempre più piccoli, fino a che non cominciano a camminare normalmente nello spazio.

L'animatore chiede ai partecipanti di formare delle coppie. Gioco dello specchio: all'interno di ogni coppia, i partecipanti si dispongono uno di fronte all'altro e stabiliscono chi conduce e chi segue. Il conduttore esegue dei movimenti, l'altro lo imita come fosse uno specchio. Dopo qualche minuto, gradualmente, i partecipanti si scambiano i ruoli. Le coppie si separano e se ne vanno a formare altre.

Questa volta il gioco è quello della statua di creta. Lo scultore "modella" il corpo dell'altro come se fosse fatto di creta. Dopo qualche minuto, si scambiano i ruoli.

Breve debriefing: cosa è successo? È stato più facile condurre o essere condotti?

L'animatore fornisce ai partecipanti alcune immagini di cover di video games.

Metodologie

Divisi in gruppi, i partecipanti, scelgono un'immagine e la ricreano. A turno, uno "scultore" modella i corpi degli altri componenti del gruppo, in modo da riprodurre la cover scelta.

Una volta che il risultato è soddisfacente, lo scultore fotografa l'immagine ottenuta.

Debriefing: quali tipologie di personaggi sono rappresentate? Quali posizioni assumono i personaggi? Le differenti tipologie vengono rappresentate in modi diversi? Riscontrate degli stereotipi in queste rappresentazioni?

L'animatore chiede di trasformare le sculture viventi in modo da ribaltare gli stereotipi. La consegna è, in questo caso, molto libera, in modo da lasciare spazio alla creatività dei partecipanti.

Ogni gruppo mostra in plenaria il passaggio dalla scultura originale a quella in cui gli stereotipi vengono ribaltati. Gli altri partecipanti suggeriscono modifiche e intervengono finché tutti non sono soddisfatti dell'immagine finale. Si scatta una foto anche di questa scultura.

Debriefing: Come vi siete sentiti? Come stava il vostro corpo nelle differenti posizioni? Ci sono relazioni di potere nella grafica delle cover dei videogiochi?

E mentre giochiamo ai video games? Quali stereotipi incontriamo?

Conclusione: proiezione in plenaria dell'immagine originale delle cover, della riproduzione "fedele" da parte dei partecipanti, dello stereotipo "ribaltato"

In sintesi

Attraverso un percorso teatrale, i partecipanti “giocano” e decostruiscono gli stereotipi presenti nell’iconografia video ludica, acquisendo maggiore consapevolezza e senso critico.

Altre possibilità / Variazioni

A partire dalla proposta qui presentata, è possibile far riprodurre ai partecipanti delle vere e proprie sequenze di gioco che possono essere filmate e riviste.

Fonti e link

Alcune copertine di videogames:

- Far Cry 4 www.ubisoft.com/it-it/game/far-cry-4/
- Yakuza 6 www.thecoverproject.net/view.php?cover_id=16769
- Fortnite techthoughts.altervista.org/wp-content/uploads/2017/11/Fortnite-Copertina-800x445.jpg
- League of Legends dm.r1-it.storage.cloud.it/covers/mac/League-of-Legends.jpg
- GTA VI pinimg.com/originals/d4/e7/c1/d4e7c168370dc38ad0de1dfce8ca980b.png
- SuperMario upload.wikimedia.org/wikipedia/it/5/58/Super_Mario_3D_World_cover.png

Per approfondire:

- Nick Yee & Jeremy Bailenson *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behaviour*, Department of Communication, Stanford University, Stanford, CA 94305, 2007 web.stanford.edu/~bailenso/papers/proteus%20effect.pdf
- Video sulla rappresentazione dei neri nei video games (lingua inglese): www.youtube.com/watch?v=l-xEABBlk_8
- Colour Coded: Race, Gender, and Representation in Video Games (lingua inglese): www.youtube.com/watch?v=yGl4kWJWdl0
- *Are Games Racist?* | Game/Show | PBS Digital Studios (lingua inglese): www.youtube.com/watch?v=brnpRhjJl8w