



Quali sono le rappresentazioni dei migranti e della violenza nei videogiochi?

Questa scheda didattica vuole evidenziare come certe rappresentazioni dei migranti e della violenza nei videogiochi potrebbero influenzarne la percezione da parte dei giovani giocatori ed alterare la comprensione della violenza e delle motivazioni delle migrazioni. Attraverso queste attività gli studenti sono invitati ad analizzare due rappresentazioni della migrazione, nonché a discutere criticamente ulteriori, e alternative, rappresentazioni dei migranti.

Introduzione (20 min)

L'insegnante introduce due videogiochi: il primo è GTA4, un videogioco d'azione e avventura sviluppato dall'azienda Rockstar North, il secondo è un videogioco educativo prodotto dall'Alto Commissariato delle Nazioni Unite per i rifugiati (ACNUR).

Nota 1*

Grand Theft Auto IV (GTA 4)



Fonte: Grand Theft Auto IV, Rockstar Games, 2008.

In GTA4 il giocatore interpreta il ruolo di un immigrato che, persuaso dalle promesse di una vita migliore, si è trasferito dall'est Europa a Liberty City negli USA dove dovrà affrontare alcuni strozzini Albanesi e la mafia Russa.

Nota 2*

Against All Odds



Fonte: Against All Odds, UNHCR (United Nations Human Rights Council), 2005.

Against All Odds è un videogioco educativo online in cui i giocatori si mettono nei panni di un rifugiato.

Attività (1 ora)

L'insegnante divide la classe in quattro gruppi di quattro o cinque studenti, distribuisce le note sui videogiochi agli studenti e spiega come utilizzare la scheda di analisi dei videogiochi. In gruppo gli studenti si cimentano con l'analisi comparativa dei due videogiochi. Per rispondere alle domande della scheda di analisi, gli studenti leggono le note distribuite dall'insegnante e giocano online con *Against All Odds* (www.playagainstallodds.ca/) e guardano un breve trailer di *Grand Theft Auto IV* su YouTube.

Conclusione (40 min)

Ciascun gruppo riporta le risposte scritte su una scheda di analisi comune visualizzata dall'intera classe. L'insegnante invita gli studenti a commentare ed elaborare ulteriormente alcune risposte. Il docente guida una discussione collettiva in cui

Scheda di analisi

1. Questo videogioco intende essere realistico? Quali caratteristiche lo rendono realistico e/o non realistico?
2. Il videogioco vuole offrire un punto di vista oggettivo sul tema migrazione? Come cerca di sembrare autentico?
3. In che modo il videogioco rappresenta particolari gruppi sociali? Tali rappresentazioni sono accurate?
4. Il videogioco offre un proprio punto di vista sulla migrazione e sulla violenza? Cerca di trasmettere valori morali o politici?
5. Il videogioco ha influenzato la tua opinione su particolari gruppi sociali o su questioni come la migrazione e la violenza?

agli studenti viene chiesto di raccontare alcuni esempi di narrazioni mediali o biografie di loro conoscenza in cui i migranti non giochino necessariamente i ruoli (esclusivi) di vittime o criminali.

Che cos'è MEET

Il progetto Europeo MEET è una ricerca-azione attraverso la quale alcuni scenari media-educativi di apprendimento sono stati adattati in contesti interculturali al fine di promuovere equità e tolleranza. Questa ricerca-azione ha consentito di produrre un toolkit, disponibile online, comprensivo di:

- 4 video che documentano le pratiche didattiche
- 6 scenari di apprendimento pronti per l'utilizzo in classe
- Linee guida per gli insegnanti finalizzate all'integrazione della media education in contesti interculturali.

Questa scheda è un estratto dello scenario di apprendimento MEET "Sfida la violenza e metti in gioco i tuoi diritti"

Scopri l'intero toolkit su
www.meetolerance.eu/toolkit



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

I partner di MEET

Un progetto coordinato da con



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE
DIPARTIMENTO DI SCIENZE
DELLA FORMAZIONE E PSICOLOGIA

SCIFOPSI

medien bildung.com



Mirovni Institut
Institut za sodobno družbeno in politično študije
The Peace Institute
Institute for Contemporary Social and Political Studies



universität
wien

MEDIA
animations
COMMUNICATION & CULTURE