

**Insegnamento** Critica videoludica

**SSD** L-ART/06

**CFU** 6

**Eventuale articolazione in moduli** -

**Anno di corso** 1° anno

**Semestre** 1°

**Docente/i** Marco Accordi Rickards

**e-mail** marcoaccordirickards@gmail.com

**Ricevimento** al termine delle lezioni o per appuntamento da concordare tramite e-mail

### **RISULTATI DI APPRENDIMENTO**

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

- 1. CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** lo studente avrà una conoscenza delle principali teorie e nozioni della critica videoludica e ha la capacità di distinguere con efficacia l'identità del videogioco.
- 2. CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** lo studente avrà le capacità di elaborare queste conoscenze per analizzare e interpretare criticamente le opere interattive
- 3. AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** lo studente acquisirà capacità di esprimere criticamente le nozioni fondamentali relative agli argomenti trattati a lezione e ai volumi obbligatori.
- 4. ABILITÀ COMUNICATIVE:** gli studenti acquisiranno la padronanza del linguaggio specialistico della materia e matureranno la capacità di argomentare ed esporre adeguatamente gli argomenti trattati attraverso un lessico tecnico.
- 5. ABILITÀ AD APPRENDERE:** gli studenti dimostreranno le capacità di apprendimento necessarie per intraprendere ulteriori studi o sviluppare una carriera professionale nel settore delle opere multimediali interattive, applicando le conoscenze e le competenze acquisite in aziende, enti e organizzazioni del settore videoludico.

### **PROGRAMMA DETTAGLIATO**

Partendo dall'ambito della critica videoludica, il corso accompagna gli studenti nella formazione di un pensiero critico specificamente legato alle opere interattive, che possa essere esplicitato attraverso i canali di riferimento della stampa videoludica, specializzata e generalista. Scopo del corso è fornire un'impostazione mentale per gli studenti, promuovendo un'analisi profonda del mondo videoludico enfatizzando le capacità retoriche e dialettiche degli studenti, mettendoli in grado di inquadrare criticamente e storicamente i prodotti con i quali entrano in contatto nonché i fenomeni che si verificano all'interno dell'industria.

Studiando l'identità del videogioco e l'evoluzione del medium videoludico, soffermandosi anche sulla frammentazione dell'esperienza interattiva, il corso affronta i gradi di interazione che il fruitore ha nei confronti del videogioco, analizzando le sue sfaccettature nel dettaglio (legittimazione del medium, dimensione politica, scena degli indie e nuove avanguardie) e osservando l'industria del videogioco attraverso lo sguardo del critico videoludico.

- L'identità del videogioco
- Un medium in rapida evoluzione
- La sindrome di Asteroids
- L'esperienza interattiva
- L'OMI: matrice umanistica e autorialità

- Multimedialità e interazione qualificata
- Esperienza e sfida
- Opere narrative, non narrative e semi narrative
- I gradi di interazione
- Le tipologie di narrazioni interattive
- La contaminazione dei generi e il peso delle parole
- La critica delle opere interattive e il modello classico
- Il Manifesto Kara
- Il Conscious Gamer
- La dimensione politica

### **EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE**

Nessuna. Il corso fornisce le basi per la comprensione della materia, partendo da zero fino ad arrivare a un livello avanzato.

### **METODI DIDATTICI**

Le attività didattiche saranno condotte attraverso...

### **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME**

L'esame finale consiste in un colloquio orale progettato per valutare l'acquisizione da parte degli studenti della conoscenza teorica del corso.

### **CRITERI DI VALUTAZIONE**

Nel colloquio orale la/o studente dovrà dimostrare:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** l'esame finale valuterà la capacità dello studente di collegare i diversi temi trattati e la capacità di analizzare contenuti con occhio critico e consapevole.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** di aver maturato una capacità di comprensione delle evoluzioni, i principali modelli e i campi di applicazione, sviluppando un approccio critico e analitico.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** l'esame finale valuterà, oltre ai contenuti delle risposte, anche la capacità di valutare con appropriatezza i termini del linguaggio culturale del videogioco e di esporre efficacemente gli argomenti studiati.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** la propria capacità di utilizzare gli strumenti concettuali e metodologici appresi durante il corso.

### **CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE**

Il voto si attribuisce in trentesimi. Nell'attribuzione del voto finale si terrà conto dell'esito del

colloquio orale. Tali criteri possono essere così delineati:

- 1) inferiore a 18, in caso di conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente;
- 2) tra 18 e 20, in caso di conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici;
- 3) tra 21 e 23, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice;
- 4) tra 24 e 25, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato;
- 5) tra 26 e 27, in caso di conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta;
- 6) tra 28 e 29, in caso di conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta;
- 7) 30/30 e lode, in caso di conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione.

### **MATERIALE DIDATTICO**

Gli studenti sono tenuti a completare la preparazione per l'esame integrando i materiali didattici

discussi durante le lezioni presenziali con i seguenti volumi obbligatori:

1. Accordi Rickards, M., Che cos'è un videogioco, Carocci, 2021
2. Accordi Rickards, M., Storia del Videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi. Nuova ediz., Carocci, 2020

### **CONSIGLI DEL DOCENTE**

Si consiglia la frequenza delle lezioni. Si suggerisce agli studenti afferenti alla categoria 'part-time/lavoratori' o impossibilitati a prendere parte alle lezioni in maniera continuativa di prendere contatto con il docente per esaminare insieme necessità formative specifiche.