

# Imparare con i videogiochi

## VIDEO 3: I progressi del giocatore

Una volta che il giocatore entra in un'esperienza di videogiochi, il gioco non è ancora finito per il designer.

Ma deve rimanere fino alla fine perché il successo sia totale. A questo punto, la gestione della difficoltà e la sua progressione da livello a livello è particolarmente ardua. Come garantire che l'esperienza rimanga sempre impegnativa durante il gioco? In questo modulo, vi propongo di prendere parte ad un'esperienza di gioco ottimale e sostenibile.

A tal fine, ci concentreremo sulla teoria dei flussi, che è un obiettivo che deve essere raggiunto sia dai progettisti di esperienze ludiche che di percorsi formativi.

### LA TEORIA DEI FLUSSI

La teoria dei flussi deriva dalla psicologia positiva e da Mihaly Cizenmihaly, il suo autore. In questo contesto, il termine flusso descrive l'esperienza di coinvolgimento ideale di un individuo. Può verificarsi sia in situazioni di lavoro che di svago e ha il vantaggio di aumentare nel tempo. Per capire meglio di cosa si tratta, tutto quello che dovete fare è osservare qualcuno, affascinato dal videogioco per ore e ore, con il controller in mano e l'occhio fisso sullo schermo. Non devi essere un giocatore per aver vissuto questa sensazione. Ognuno è portato a sperimentarla quando, immerso in un'attività, perde la cognizione del tempo o non sente la persona che gli parla, nonostante sia in piedi accanto a lui.

Poiché questo stato di concentrazione è sinonimo di coinvolgimento ed efficienza, i progettisti di videogiochi e percorsi educativi si sono interessati alle condizioni in cui si presentano.

Gli scienziati hanno identificato che il flusso sembra essere un equilibrio tra le capacità di un individuo e la sfida che deve affrontare. Se la sfida diventa troppo difficile per le sue capacità, allora egli rischia di diventare ansioso. Se le sue capacità superano la difficoltà della sfida, rischia di annoiarsi. In entrambi i casi, l'individuo esce dal flusso o non riesce ad entrarvi. Come potete vedere, questo passaggio è molto rischioso. Per non parlare del fatto che un giocatore, per esempio, che abbia poche abilità all'inizio del gioco, diventerà alla fine, un giocatore accurato. Quando le abilità di un individuo aumentano, è importante che le sfide che deve affrontare crescano in misura uguale. In generale, è compito del game designer assicurarsi che le abilità del giocatore seguano la stessa curva di progressione della difficoltà delle sfide che deve affrontare.

Immaginate lo shock se dopo aver affrontato nemici facili per mezz'ora di gioco, improvvisamente, un invincibile drago vi spunti davanti!

## **L'AUMENTO DELLE DIFFICOLTA'**

Uno sviluppatore di videogiochi, Jenova Chen, era interessato alle condizioni in cui il flusso si verifica nei videogiochi. Per portare a termine il suo esperimento, ha sviluppato Flow, in cui l'aumento di difficoltà è rappresentato da un'immersione sempre più profonda nell'abisso. Ogni volta che si sente pronto ad affrontare sfide più ardue, il giocatore si immerge al livello sottostante dove i mostri sono più grandi, più pericolosi, più difficili da sconfiggere.

Se ha acquisito delle capacità, può recuperarle in qualsiasi momento, ritrovare la forza, allenarsi, fino a quando non ci riprova. In questo modo, il giocatore si mantiene nel flusso, all'esatto livello di difficoltà corrispondente alle sue abilità.

Un modo per gestire l'aumento di difficoltà più tradizionale, è quello di superare ostacoli sempre più difficili nel percorso del giocatore. Se non riesce a passare il primo ostacolo, è perché non ha le capacità necessarie per affrontare il secondo. Tutto a tempo debito.

Il gioco 'Flow' permette di avvicinarci ad un altro criterio per la comparsa di questo stato di coscienza: l'autonomia del giocatore. Poiché il giocatore decide volontariamente di aumentare la difficoltà della sfida o di diminuirla si sente più coinvolto. Questa libertà di decisione può sembrare aneddotica ma è indicativa di una tendenza nel campo dei videogiochi. Il più delle volte, i progettisti di un videogioco decidono cosa il giocatore farà, sentirà, vedrà in ogni scena, ad ogni livello. Anche in mondi aperti ci si sente influenzati dalle intenzioni degli sviluppatori. È molto eccessivo, naturalmente, ma trovo che la mancanza di autonomia sia una caratteristica delle esperienze offerte ai giocatori. Questa è una riflessione che trovo interessante da perseguire nel contesto educativo. Cosa succederebbe se gli studenti avessero il controllo dei loro progressi? Sarebbe più facile per loro entrare nel flusso?

## **L'ALBERO DELLE ABILITA'**

Per concepire la progressione di difficoltà in un videogioco, è comune associarlo ad un albero delle abilità. Poiché il giocatore ha accumulato esperienza (XP) nei livelli precedenti, sarà in grado di migliorare un'abilità o sbloccarne una nuova. È un meccanismo che gli permette di accedere a sfide sempre più difficili e diverse. È comune lasciare che sia il giocatore a scegliere quale abilità migliorare per primo, che abbia un'influenza sul suo tipo di gioco. In Ori e la foresta cieca, ad esempio, che è un gioco di avventura, il giocatore può migliorare i suoi attacchi, strumenti o energie. Questi diversi percorsi gli permettono di scegliere tra una strategia aggressiva,

prudente o efficace. In Minecraft, l'albero delle abilità si concentra sulle risorse che ha imparato a produrre. La sua funzione è puramente informativa.

Uno studente che progredisce attraverso un percorso di apprendimento ha la stessa esperienza di un giocatore. Anche lui sta acquisendo nuove competenze che gli consentono di affrontare sfide più difficili e diversificate. È l'insegnante che è responsabile della creazione di un percorso corrispondente. Alcuni esperimenti sull'uso dei videogiochi in classe si concentrano sull'uso di un albero delle competenze per rendere gli studenti più consapevoli dei loro progressi. Per fare questo, gli insegnanti si affidano alla valorizzazione delle competenze acquisite con l'acquisizione del punto XP. Utilizzano anche mappe di apprendimento che forniscono agli studenti. In questo campo, applicazioni come Duolingo sono molto interessanti. La conoscenza si divide in nozioni con cui l'utente si avvicina ad una parte seguendo una progressione predefinita. Il vantaggio è quello di essere in grado di progredire al proprio ritmo e in modo indipendente. Tuttavia, resta da risolvere un problema: l'esistenza di un'unica traiettoria di apprendimento.

**Conclusioni:** Impostare una progressione di difficoltà in un videogioco significa porsi molte domande sul giocatore e sulle sue capacità. Cosa può fare all'inizio del gioco? A quale livello vogliamo portare a termine il gioco? Quanti passi intermedi? Ha la possibilità di scegliere tra diversi percorsi? Queste riflessioni mantengono tutto il loro valore nel campo educativo, soprattutto quando si concentrano sull'autonomia del giocatore. Giochi come Minecraft, chiamati giochi sandbox, non impongono obiettivi, nessuna curva di progressione. Il giocatore prende il potere e detta i propri obiettivi, che possono ricordarci le promesse di apprendimento adattivo.