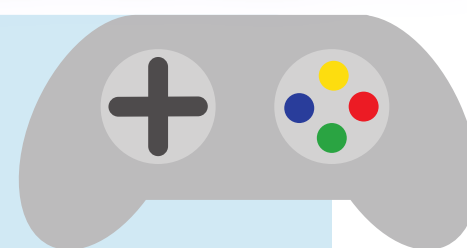


SAFER INTERNET DAY 2024

I **videogiochi** sono una risorsa molto utile per affrontare il tema dell'**information literacy**, della **disinformazione** e delle **fake news**, in classe, a casa o in aula (gruppi, extra-scuola, oratori). Questa **rassegna** si colloca nel progetto **YO-MEDIA - Youngsters' Media Literacy in Times of Crisis** (<https://yomedia.a-mcc.eu/>) a partire da tre snodi legati alla gestione delle informazioni in situazioni abituali(1), in **pandemia** (2) e in tempo di **guerra** (3). Tutti i giochi sono accessibili nel padlet indicato a fondo pagina. La rassegna è curata da Alessandra Carenzio.



1

Troll Factory

Realizzato dalla Finnish Broadcasting Company, ha come obiettivo di illustrare come le fake news, i contenuti definiti emozionali e i bot vengano utilizzati per agire sullo stato d'animo, sulle opinioni e sui processi decisionali, attraverso un gruppo di giornalisti esperti di web sociale e il ricorso a notizie realmente tratte dai social media (post, meme e commenti presi dalle pagine dei social e utilizzati nel gioco).

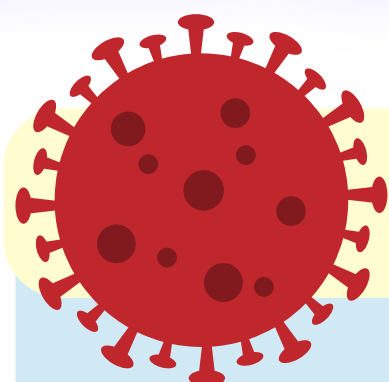
Influence Inc.

Gioco di strategia e simulazione dedicato alla propaganda e alla pubblicità contemporanee, dove il giocatore (assunto come collaboratore della Diamond Analytica) ha il compito di “influenzare i social media”, “creare contenuti virali”, “scoprire (o fabbricare) segreti”, “condividere informazioni con altri giornalisti”. Chi sta manipolando la nostra attenzione, e perché? Come vengono utilizzati i media per promuovere e combattere l'autoritarismo?

https://padlet.com/cremit/giochi_videogiochi_yomedia.



SAFER INTERNET DAY 2024



2

SARS Wars

Proposta ludica progettata all'interno dell'Università di Liegi, attraverso il team Interdisciplinary Risk Assessment Group e al Laboratorio di ricerca sui videogiochi (Liège Game Lab). Si tratta di un modo innovativo per tradurre l'epidemiologia in un linguaggio che può essere utilizzato nell'ambito della "citizen science".

La sperimentazione del gioco ha coinvolto l'intera comunità universitaria, prevenendo la diffusione del virus e imparando comportamenti utili per proteggere se stessi e gli altri, contrastando la diffusione di notizie false e, in ultima analisi, raccogliendo dati scientifici per studiare l'andamento del virus.

Go viral (COVID-19)

«Un gioco di 5 minuti che ti aiuta a proteggerti contro la disinformazione di Covid-19», imparando come la misinformazione legata al COVID-19 diventi virale. Il gioco assume la forma di uno smartphone e chiede di scegliere un avatar tra quelli proposti e di iniziare nel lavoro di disseminazione di informazioni false e tendenziose che hanno a che fare con il COVID-19. Sviluppato dal Social Decision-Making Lab dell'Università di Cambridge con classificazione 3 nel sistema PEGI presenta riferimenti a eventi reali, ma con scenari inventati.

https://padlet.com/cremit/giochi_videogiochi_yomedia.



SAFER INTERNET DAY 2024



3

Nota: i videogiochi che seguono non sono progettati per parlare di disinformazione e guerra, ma implicitamente possono fornire spunti preziosi per affrontare il tema per la loro struttura e origine.

Bury me, my Love

Gioco d'avventura di tipo testuale che ricrea il dialogo tra due fidanzati nel tentativo di uno di loro di emigrare per guadagnare una vita diversa e fuggire dalla guerra, attraverso la modalità comunicativa tipica dei sistemi di Instant Messaging come WhatsApp. Il giocatore deve leggere i messaggi e scegliere tra le opzioni di risposta, aiutando Nour - la protagonista - a superare gli ostacoli del viaggio.

Nour può essere accompagnata attraverso 50 località diverse con 19 finali diversi e risultati molto divergenti. Nel gioco intervengono cartine, mappe, eventi, informazioni che possono aiutare il giocatore a entrare nei luoghi, nelle attese, nelle logiche. Il videogioco è sviluppato da The Pixel Hunt a partire dall'articolo di Le Mond di Lucie Soullier .

Ukraine War Stories

Ambientato nei primi mesi della guerra, racconta le storie di civili intrappolati sul territorio occupato, tutte le immagini del gioco sono basate su eventi reali, testimonianze oculari e fotografie scattate sul campo. Sono incluse tre storie ambientate a Hostomel, Bucha e Mariupol. Il giocatore non è un combattente, ma un sopravvissuto che prova a stare al sicuro e a proteggere i propri cari per fuggire verso la salvezza.

https://padlet.com/cremit/giochi_videogiochi_yomedia

