



CAPITOLO SEI

**SOCIAL GAMES
PER
L'EDUCAZIONE
E FORMAZIONE**

Index

1. Educazione e social games	3
Introduzione	Error! Bookmark not defined.
Cambiamenti negli studenti	Error! Bookmark not defined.
Social casual games	5
Cos'è un casual game.....	6
Incentivi all'uso dei social casual games	Error! Bookmark not defined.
Perchè i social games possono essere efficaci strumenti di apprendimento_	9
Quali sono I giochi di facebook possono servire nel campo dell'insegnamento	10
È possibile usare I social casual games nell'educazione?	11
2. Video Games online, social games e sicurezza.	13
Obbiettivi di un malaware	13
Sicurezza sui social media	14
Decalogo di Sicurezza	15
3. Futuro	16

1. Educazione e social games

Introduzione

I videogiochi sono divenuti nel corso del tempo una delle fonti di intrattenimento più diffuse nella società moderna. Lo si può evincere dal crescente numero di user iscritti ai portali online e dalle ore trascorse a giocare che ora come ora sono in media 5.2 al giorno.

Anche il range di età dei videogiocatori ha subito un'espansione e ora come ora copre quasi tutte le fasce d'età, dai bambini agli adulti.

Questo fenomeno ha preso piede in tutt'Europa dove il numero delle persone che utilizzano videogiochi è cresciuto uniformemente.

Anche il tipo di piattaforme di gioco si è diversificato; mentre una decina di anni fa era necessario avere un pc o una console, oggi è possibile giocare anche su telefono o su tablet.

È importante sottolineare che il 32.2% degli utenti giocano prevalentemente online o attraverso i social network (Facebook, Google, Twitter, etc).

Oltre 400 milioni di persone partecipano ai cosiddetti "social games" su Facebook, My Space o altri social network. Questo è un nuovo modo di divertirsi, socializzare e anche di fare affari.

Analizzeremo di seguito il principale veicolo di diffusione dei social games: Facebook.

Facebook è universalmente riconosciuto come il social network per eccellenza, che dalla sua creazione nel 2004, ha aumentato esponenzialmente i suoi users passando da poche centinaia a 800 milioni di utenti. Il suo intento è quello di abbattere le barriere tra le persone creando legami via internet attraverso chat, immagini, condivisione di files e per l'appunto giochi, ponendo l'accento sulla dimensione sociale che questi giochi devono avere.

Dalla nascita di Facebook i videogiochi si sono evoluti, passando dall'essere più individualistici all'acquistare una dimensione di gruppo. Il miglior esempio di gioco sociale sono i cosiddetti MMO (Massive Multiplayer Online Games) dove centinaia di migliaia di persone da tutto il mondo competono tra loro.

Per avere un'idea della vastità del fenomeno, basta dare uno sguardo al più celebre dei MMO, Farmville, che conta più di 83 milioni di utenti in tutta la rete. (guardare [Annex – Guidelines to play Farmville](#)).

Una delle caratteristiche tipiche dei social games è per esempio, che non sono richieste capacità specifiche, basta solo un pò di attenzione, e nel caso in cui si riscontrino difficoltà nel completamento del gioco basterà chiedere aiuto agli altri utenti nella rete.

Ed è proprio qui che interviene la dimensione sociale. Si possono scambiare oggetti, informazioni, o denaro virtuale per aiutarsi a vicenda.

Mentre esistono molti studi sugli aspetti motivazionali che portano all'uso dei videogiochi nel campo dell'educazione, ce ne sono molto pochi riguardanti i social games.

Cambiamenti negli studenti

Una nuova generazione di studenti, la cosiddetta "NetGen" sta sviluppando un nuovo approccio ai giochi rispetto ai loro predecessori. I NetGen's tendono a:

- Preferire le attività di gruppo a quelle individuali
- Sviluppare la convinzione che è cool essere intelligenti
- Essere affascinati dalle nuove tecnologie.
- Rigettano gli stereotipi razzisti e sono più aperti al cambiamento

- I NetGen's preferiscono il lavoro di gruppo, la sperimentazione, e l'uso delle tecnologie. hanno capacità di multitasking, capacità di puntare e di raggiungere gli obiettivi prefissati, attitudine positiva e stile collaborativo.

All'interno di questo gruppo, il 20% inizia ad utilizzare il computer tra i 5 e gli 8 anni. il restante 80% lo fa almeno prima dei diciotto anni di età.

Un'altra statistica che rende il senso dell'ubiquità della tecnologia nella vita degli studenti moderni, è la percentuale di ragazzi che possiedono computers.

Una ricerca ha recentemente evidenziato che l'84% degli studenti di college possiede un computer, e che il 24% ne possiede più di uno.

Non c'è da sorprendersi quindi se la tecnologia ha assunto un ruolo cruciale nella vita della Net Gen. Praticamente tutti gli adolescenti usano il Web per fare ricerche scolastiche (94%) e la maggior parte crede che Internet migliori il loro rendimento scolastico (78%). Forse la cosa più sorprendente è l'adozione di Internet come strumento di comunicazione preferibile al telefono. Tra i teenagers l'uso della messaggeria istantanea (chat) è divenuto perfettamente naturale e il 70% di loro le usano per tenersi in contatto.

Il 41% dichiara di usare e-mails e chat per contattare professori e compagni, ed una percentuale ancora più alta di loro usano le e-mail per stare in contatto con amici e parenti lontani (81%).

C'è anche un 56% di studenti che usano internet per telefonare (Skype).

Quando gli studenti raggiungono l'età di 13-17 anni, passano più tempo utilizzando i media digitali che guardando la televisione.

Le loro attività principali sono navigare in internet, comunicare, informarsi, approfondire, e giocare. Quando agli studenti (9-17) è stato chiesto quello che vorrebbero dalla rete, la maggior parte ha risposto che vorrebbe avere un migliore e più facile accesso alle fonti di apprendimento, educazione ed approfondimento.

Le esperienze di vita che danno forma agli studenti di oggi sono molto diverse da quelle delle epoche precedenti. Ogni generazione è definita dalle sue esperienze di vita, dando luogo a diversi atteggiamenti, credenze e sensibilità. Marc Prensky stima che prima del raggiungimento del ventesimo anno di età lo studente medio del ventesimo secolo avrà:

5000 ore di lettura

10000 ore passate davanti ai videogiochi

10000 ore al telefono cellulare

20000 ore a guardare la TV

Inoltre, si stima che avrà inviato circa 200.000 email.

Queste differenze (Tabella 1) sono esposte in modo da evidenziare come le diverse generazioni considerano i media all'interno della loro gerarchia di valori.

	TV Generation	PC Generation	Net Generation
Web	Cos'è?	Il web è uno strumento	Il web è l'ossigeno che respiro
Community	Personal	Extended personal	Virtuale
Prospettiva	Locale	Multi-nazionale	Globale
Carriera	Una carriera	Carriere multiple	Possibilità di reinventarsi
Lealtà	Al gruppo di appartenenza	A se stessi	Dimensione personale,libero arbitrio
Autorità	Gerarchia	Non specifica	Se stessi in quanto esperti

Tabella 1: Come le diverse generazioni vedono il web,la carrier lavorativa,la community e le autorità.

La possibilità di accedere a diversi tipi di contenuti attraverso questi strumenti,ha portato ad un aumento dell'interesse verso l'apprendimento non convenzionale.

Che consista in una ricerca web,in un tour virtuale di un museo o della visione di materiale su youtube i risultati sono assicurati.La scelta e lo stile del metodo di apprendimento spettano all'insegnante,che potrà decidere a seconda delle strutture a disposizione e dalle motivazioni degli studenti.

I giochi rappresentano uno strumento di apprendimento molto informale.

Non è raro che un giovane passi dalle 50 alle 70 ore in un particolare ambiente virtuale mentre usa un videogioco.lo stesso ammontare di ore potrebbe essere usato per leggere un romanzo delle dimensioni di "Guerra e Pace" ma solo un videogioco può offrire un approccio multisensoriale all'apprendimento,infatti,gli studenti sono coinvolti sia fisicamente che emotivamente,e, quindi, la memoria viene allenata,perché si è più interessati a ciò che accade. Un numero crescente di ricercatori e docenti stanno prendendo in considerazione il gioco come un mezzo per insegnare a questa nuova generazione di studenti.

Social casual games

La maggior parte dei giochi sviluppati per essere usati su Facebook,sono "browser games",ovvero giochi che si possono utilizzare direttamente sul browser senza bisogno di installazione.In ogni caso,a causa della cornice all'interno della quale sono sviluppati (facebook) si caratterizzano per avere una dimensione sociale.

Nel dicembre del 2008,208 applicazioni sono state organizzate in una lista delle migliori applicazioni presenti su facebook.

Di queste 208 applicazioni 100,ovvero il 44% possono essere definite come "social casual games"mentre le altre 116 sono state indicate come semplici casual games(un esempio di questo tipo di gioco è Hatchlings e chain Rxn).Queste applicazioni vengono chiamate "casual games" a causa dell'aspetto sociale praticamente inesistente (come nel caso del Solitario) e in queste applicazioni il numero di utenti attivi mensili supera raramente 600.000. In realtà, c'è ancora molta confusione in merito allo stato della maggior parte delle applicazioni di Facebook.

Commercializzati come i giochi generici fino a poco tempo fa, dall'inizio del 2008 i gestori di Facebook hanno introdotto la nuova categoria 'Just for Fun' per ospitare quelle applicazioni che non rientrano nella categoria 'Gioco'. Infatti, l'ambiguità che entrambe le categorie presentano spesso è stata risolta indicizzando le stesse applicazioni in diverse categorie. Per questo motivo non è raro trovare tipi molto diversi di applicazioni nella categoria giochi più popolari.

Cos'è un Casual game

I casual games sono una delle categorie preferite dagli utenti di internet. Ci sono diverse abbreviazioni del termine casual game fornite da diverse organizzazioni (IGDA, CGA, GDC).

Secondo il report della Casual games Association dell'anno 2007, i casual games sono sviluppati per il consumatore medio, anche per quelli che normalmente non comprerebbero un videogioco. Questa definizione vale anche per gli utenti di Facebook, infatti, secondo l'analisi della RAO questi sembrano rifiutare l'etichetta di "gamers" preferendo quella di semplici utenti di Facebook.

Più in generale, un casual game comporta comandi semplici e dinamiche meno complesse rispetto agli altri giochi online, rendendoli accessibili ad un gran numero di utenti.

Possono essere considerati come giochi che prediligono l'intrattenimento ed il relax rispetto alla complessità.

Mentre vi è la percezione che i giocatori occasionali non giochino frequentemente o per lunghi lassi di tempo, vi è un ampio gruppo di utenti che non rientrano in questo stereotipo.

Molti dei siti di giochi online casuali sono alcuni dei siti più frequentati su Internet. Ad esempio, sulla AOL Channel gli utenti passano in media dai 20 ai 40 minuti a giocare a card games e casino games.

Anche un gioco semplice come il solitario fa registrar una media di 40 minuti per sessione di gioco, e questo dato è particolarmente sorprendente se si pensa che una singola mano dura circa due minuti. Anche se questi tempi di gioco sono molto diversi da quelli MMORPG (in media, ogni utente spende circa 10 ore a WoW a settimana) sicuramente si distinguono per un cosiddetto approccio 'casual'.

Se confrontiamo questi dati con l'affermazione di cui sopra ovvero che i giocatori occasionali non si vedono come i giocatori, emerge uno scenario interessante.

Cos'è un social game?

Le persone sono alla costante ricerca di qualcuno con cui fare conoscenza e socializzare per condividere interessi, opinioni e dubbi.

'Perché effettuare ricerche sui giochi in questo momento?' Dmitri Williams spiega che ci sono ragioni sia tecniche che economiche per spiegare la popolarità dei social games, ma queste motivazioni non spiegano il motivo del boom degli online games gratuiti in generale. Appoggiando le idee di Robert Putnam, Williams contestò il fatto che questi giochi rappresentano una fuga dalla realtà in certi casi e se da un lato creano legami virtuali (che però sono più volatili di quelli reali), dall'altro impoveriscono i luoghi di socializzazione ortodossi, dedicati alla socializzazione, come scuole, biblioteche, etc.... Che si sia d'accordo o no con le obiezioni di Williams, l'emergere di una era dell'online social è ormai innegabile, e questa tesi è supportata anche dal progresso tecnologico che spinge in questa direzione.

Oltre a questo è possibile riscontrare un crescente senso di appartenenza alla comunità online dei social gamers.

Infatti il bacino d'utenza dei social games ricerca un'esperienza che li metta in contatto con altre persone e che li intrattenga al tempo stesso. Ricercano la competizione, il confronto, la collaborazione, la socializzazione e altre forme di interazione online.

Comunque vale la pena di notare che i giochi su facebook (e sugli altri social media) sono un tipo particolare di social game che si distingue per determinate caratteristiche.

Una caratteristica particolare di social casual games: gioco asincrono

I social media hanno introdotto la possibilità di avere conversazioni in modo asincrono e al di là di vincoli geografici, ma sono ancora limitate ad un gruppo abbastanza definito di partecipanti appartenenti ad una sorta di comune contesto sociale. L'asincronia stessa può essere trovata nei giochi sviluppati per Facebook.

Il concetto di gioco di gruppo asincrono è stato inizialmente introdotto da Bogost per designare quelle situazioni in cui gli utenti giocano "in sequenza" invece che simultaneamente. The concept of asynchronous multiplayer was first introduced by Bogost to designate situations in which players play a game 'in sequence, rather than simultaneously', e le interruzioni del gioco sono un modo per 'consentire di assolvere alle necessità della vita reale ed aumentare le aspettative di gioco'. Generalmente i giochi asincroni permettono agli utenti di giocare in sequenza, e non in tandem.

È più corretto parlare di "rappresentazione collettiva" del multiplayer piuttosto che di semplice interazione tra giocatori diversi, in quanto gli spazi di gioco non sono condivisi. Ad esempio in Farmville l'utente deve gestire la propria fattoria allevando gli animali e gestendo il raccolto, ma nonostante la dimensione "sociale" del gioco (possibilità di scambiare semi, piante ed animali con altri giocatori), il giocatore potrà gestire solo la sua fattoria. (consultare [Annex – Guidelines to play Farmville](#)) La stessa cosa accade in Happy Aquarium dove l'utente si prende cura dei suoi pesci e li vende. Gli spazi di interazione per gli altri giocatori (acquaria) sono limitati, ma bastano a trasmettere al giocatore una sensazione di "presenza sociale".

Allo stesso modo, quando un giocatore vuole sfidare un altro potrà inviargli una notifica dove l'avversario viene informato della sfida e dell'eventuale ricompensa in caso di vittoria, tuttavia la sfida non avviene all'interno della partita in corso ma in una nuova partita. Solo in casi molto rari facebook adotta un approccio puramente collaborativo. Ad esempio in Mobster 2, per completare una particolare missione, molti giocatori devono essere online nello stesso momento e si devono quindi coordinare per portare a termine questo compito. In questo senso, la presenza degli amici, sembra più una rappresentazione simbolica, con l'obiettivo di dare un senso di comunità e di partecipazione senza effettiva co-presenza o interazione. In ogni caso questo fittizio senso di presenza, diventa più realistico a causa dell'ambiente di gioco.

Questo perché gli altri giocatori con cui si può interagire sono selezionati tra gli amici di facebook e quindi si crea un senso di appartenenza. Inoltre la maggior parte dei giochi condivide alcune caratteristiche comuni, ad esempio, quando un giocatore visita la fattoria o l'aquario di un altro giocatore, questa "visita virtuale" può essere resa pubblica e visualizzata dagli altri utenti, rendendo noto il tipo di aiuto fornito all'altro giocatore. Anche se si gioca a questo tipo di giochi una singola volta, i risultati ottenuti vengono mostrati permanentemente nell'information box del profilo di facebook e nelle classifiche di gioco, contribuendo così alla loro persistenza nell'identità del giocatore.

L'aspetto privato di questi giochi è altresì importante. Ad esempio se lo si vuole, è possibile nascondere agli altri i progressi di gioco e i trofei vinti. Questo contribuisce a creare un senso di sicurezza e privacy utile a non esasperare i giocatori con richieste e notifiche. Riassumendo: Lo spazio di gioco su facebook può essere visto sia come privato che come pubblico. Lo stesso vale per le azioni di gioco, che possono essere annunciate o nascoste sulla bacheca di facebook. Inoltre il tempo di gioco è sempre "asincrono".

Incentivi all'utilizzo dei social casual games

Dopo aver definito cos'è un "social casual game", è utile spiegare il perché si debba giocare a questo tipo di giochi.

Nei suoi lavori, Murray, descrive molte categorie di "necessità psicogene" (esigenze di base dovute alla personalità).

È nostra opinione comune che i giochi su Facebook abbiano successo proprio perché rientrano nelle categorie descritte da Murray.

Questa affermazione è supportata dai risultati di Bogost nella ricerca sui giochi per computer. Tuttavia diversi elementi non sono forniti direttamente dal gioco (come è successo nei giochi analizzati da Bogost).

Al contrario, l'appello ai bisogni psicologici, viene creato dal mix di elementi di gioco, elementi di contesto (l'ambiente Facebook) e a volte, dagli elementi esterni (come nel caso di bisogno di informazioni).

Di seguito è riportato un elenco parziale dei bisogni identificati da Murray e dai suoi colleghi.

Bisogni materiali

- Aquisizione: Obtaining things.
- Costruzione: Creating things.
- Ordine: Making things neat and organized.
- Conservazione: Mantenere le cose

Bisogni di potere

- Redenzione: Confessare e scusarsi.
- Autonomia: indipendenza e resistenza.
- Aggressione: attaccare o ridicolizzare gli altri.
- Prevenirsi dalla colpa: Seguendo le regole ed evitando la colpa
- Deferenza: Obbedire cooperando con gli altri.
- Dominio: controllare gli altri.

Bisogni affettivi

- Affiliazione: Stare con altre persone.
- Allevamento: Prendersi cura di un'altra persona.
- Play: Divertirsi con gli altri.
- Rifiuto: Rifiuto delle altre persone.
- Soccorso: Essere aiutati o protetti da altri.

Bisogni di ambizione

- Realizzazione: Successo, realizzazione, e superare gli ostacoli.
- Esposizione: scioccare o emozionare le altre persone.
- Riconoscimento: Visualizzazione di risultati e ottenimento dello status sociale.

Esigenze di informazione

- Conoscenza: Ricerca di conoscenze facendo domande.
- Esposizione: Varie Formazione.

Perchè i social games possono essere efficaci strumenti di apprendimento

È importante enfatizzare che il motivo per il quale i giochi sono così efficaci nel campo dell'apprendimento non è il fatto che essi siano divertenti, bensì il fatto che siano coinvolgenti, e che richiedano che il giocatore adotti frequentemente decisioni difficili e cruciali.

I social games hanno molte caratteristiche in comune che sono associate all'apprendimento, eccone alcune: ¹

Social

I social games coinvolgono comunità molto ampie e proprio questa caratteristica concorre ad arricchire il gioco.

È la rete sociale, il contesto di valori che arricchisce il gioco e di riflesso il giocatore.

Ricerca.

Quando un giocatore inizia una nuova partita deve farsero degli errori commessi nella partita precedente per non commetterli nella successive, questo rappresenta un esercizio mentale non indifferente in quanto richiede l'elaborazione e l'analisi di molte informazioni. Spesso i videogiocatori dovranno informarsi prima di giocare al fine di massimizzare i risultati.

Problem solving.

La necessità di sviluppare tecniche diverse per risolvere problem diversi allena le capacità di problem solving. Questo accade anche al livello della comunità, dove diversi giocatori si confrontano su quali sono i migliori approcci per risolvere un determinato problema.

Trasferimento.

Il gioco richiede un trasferimento di conoscenze da altri ambiti, (scuola, vita, altri giochi) e la loro applicazione al gioco per risolvere una determinate situazione.

Sperimentazione.

I giochi sono sperimentali per definizione.

Chi gioca ai videogiochi sa che questi coinvolgono diversi sensi, ad ogni azione corrisponde una reazione, le ipotesi sono testate e i giocatori imparano dai risultati. Dall'unione delle diverse abilità e intelligenze dei vari giocatori nasce una collaborazione volta a ricercare informazioni necessarie a risolvere un problema.

Queste sono tutte qualità molto richieste oggi nel mondo del lavoro.

¹ "Simulations, Games, and Learning", By Diana Oblinger. May 2006
<http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI3004.pdf>

I giochi di facebook per l'insegnamento. CityVille

CityVille² è una delle ultime creazioni di Zynga (stessi creatori di FarmVille).is one of the latest creations of Zynga,CityVille è un gioco di simulazione che ai più appassionati ricorderà sicuramente Theme Hospital,un gioco degli anni novanta dove si doveva costruire e poi gestire un'ospedale.In CityVille invece si deve costruire e amministrare una vera e propria città,connettendola con strade,ponti,sviluppando l'agricoltura e investendo nella comunità per rendere la gente felice aumentandone la popolazione.

Una volta che si inizia il gioco,questo diventa subito molto coinvolgente,subito ci vengono assegnati degli obiettivi(risparmiare 1000,costruire un quartiere residenziale).Il gioco ha successo per diversi motivi.

E proprio il successo dei social games lascia pensare che facebook sotto diversi aspetti si stia evolvendo in una "Gaming platform".Facebook non è più un social network dove ci si limita a postare status,guardare foto o fissare per uscire con gli amici,ma è anche un luogo virtuale dove si ha un'ampia scelta di giochi a cui giocare con gli amici.Zynga è stata molto astuta nello sfruttare questo cambiamento di facebook,intessendo in breve tempo una fitta rete di giocatori sul social network. And Zynga have been very clever in weaving the genetic code of Facebook, namely the desire to add more friends, into the very fabric of the game.

In CityVille il giocatore si troverà subito a dover superare alcuni ostacoli dovuti principalmente alla mancanza di liquidità che impedisce ai giocatori di sbloccare gli edifici o le attività migliori.

Se non si resiste alla tentazione c'è la possibilità di acquistare i soldi del gioco con denaro reale(tramite carta di credito),oppure si possono invitare gli amici nellam propria città per guadagnare soldi di gioco.Allo stesso modo si possono visitare le città degli amici per ottenere favori in futuro ed instaurare così una collaborazione.Questa è una parte molto affascinante del gioco in quanto visitando le altre città è possibile confrontare il proprio lavoro con quello di altri per valutarne il livello di efficienza.

Alcuni giocatori adotteranno un sistema molto centralizzato in stile sovietico che punti a massimizzare la forza lavoro e la densità della popolazione.Altri preferiranno un sistema di stampo capitalista.Ci sono giocatori più esperti,che rinunciano alle fattorie in favore dell'industria tecnologica,e che scambiano il cibo di cui hanno bisogno con altri giocatori.

L'organizzazione urbanistica della città è sicuramente l'aspetto più creativo del gioco,e con il support di materiali extra,di esperti e con l'ausilio di istruttori,City Ville potrebbe essere uno strumento perfetto per spiegare ad esempio la rivoluzione industriale.

Gli studenti in questo modo prenderebbero il controllo del progresso e sperimenterebbero sulla loro pelle la complessità del fenomeno industriale,e della sua integrazione con l'urbanistica.

Inoltre City Ville grazie al suo caratteristico "approccio collaborativo" stimolerebbe gli studenti a collaborare per ottenere risultati che altrimenti da soli non raggiungerebbero.La tesi centrale della teoria di Vygotsky è che gli studenti imparano di più quando sono coinvolti in un compito da portare a termine,e la presenza di una persona che li aiuta,li guida e li stimola non fa altro che aumentare il coinvolgimento.Questi giochi e la possibilità di utilizzarli su diverse piattaforme,aprono nuovi orizzonti sul mondo dell'insegnamento.

Visto in una certa maniera CityVille è solo un gioco per gente annoiata che passa le giornate al computer,visto in un'altro modo è solo un gioco per passare il tempo.

Comunque si veda la questione, questo gioco rappresenta una grande risorsa per l'apprendimento.Il gioco e la sua dimensione strategica stimolano molto le abilità di chi lo usa.

² <http://apps.facebook.com/cityville/>

Ultimamente questi giochi stanno cominciando a essere sempre migliori, I programmatori aggiungeranno sempre più parametric portandoli ad un livello di realismo sempre maggiore, allo stesso modo la dimensione collaborativa che per ora è molto rudimentale, si svilupperà.

È possibile usare I social casual games nell'educazione?

Il caso dei serpenti e delle scale. Studio effettuato nel Maggio del 2011.

Serpenti e scale è un casual game molto popolare, prende nomi diversi da paese a paese, in Grecia ad esempio, è conosciuto come "piccolo serpente" in Canada "ups and downs" negli stati uniti "jungle run" e nel regno unito "steps and chutes" etc... è risaputo che il gioco in questione si basa sul lancio di dadi, e quindi sulla fortuna, la durata media di una partita di snake and ladders è stata analizzata matematicamente.

Il gioco mantiene le tipiche caratteristiche dei giochi da tavolo classici, la variante principale è che i giocatori devono rispondere a delle domande per poter proseguire e quindi lanciare i dadi., Se la risposta è sbagliata il giocatore rimane nella posizione corrente La valutazione del gioco è stata condotta da quattro insegnanti; e a ciascuno è stata affidata la supervisione di un gruppo di studenti. La prova si è svolta alla fine del maggio 2011 durante un ora di insegnamento in classe. Dopo una breve presentazione del gioco è stato permesso di giocare tutte le volte che volevano nei 20 minuti che avevano a loro disposizione e alla fine è stato chiesto di rispondere alla seconda parte del questionario che si riferiva al gioco. Agli insegnanti è stato assegnato il compito di creare dei giochi per i loro studenti nelle rispettive materie di insegnamento, nella tabella sottostante è possibile consultare i risultati dello studio::

Teaching Subject	Group	Age	Boys	Girls	Total
Physics, Secondary School 3 rd Grade	A	14	7	4	11
Informatics, Secondary School 3 rd Grade	B	14	7	9	16
Physics, Secondary School, 6 th Grade (technological direction)	C	17	6	6	12
Multimedia Applications, Vocational Training School, 6 th Grade	D	17	7	12	19
			27	31	58

I dati forniti dallo studio portano a pensare che:

Attualmente I giochi per Pc, console, oppure cellulare, costituiscono una fonte di intrattenimento per milioni di persone in tutti I paesi sviluppati.

I Casual games evidenziano come il loro sviluppo dinamico li abbia portati a distinguersi dai più avanzati hardcore games (commerciali ad alto budget) grazie al loro facile utilizzo e ai limitati costi di produzione e distribuzione.

Anche se non si può paragonare un casual game ad un hardcore videogame (appartengono a due categorie molto differenti e I secondi sono qualitativamente superiori) lo studio prova che I casual games possono offrire alternative interessanti nel campo dell'educazione.

Ritornando alla domanda iniziale; c'è un posto per I casual games nell'educazione? La risposta è senza ombra di dubbio affermativa, ma solo se questi giochi vengono usati in modo da massimizzarne i vantaggi (sono semplici, veloci da usare, ragazzi di tutte le età possono usarli e possono essere usati ovunque). Possono essere usati come strumenti di autovalutazione, oppure per progetti di apprendimento più mirati (a patto che gli studenti siano consci del fatto che stanno studiando e non giocando). Vista la possibilità di riutilizzare questi giochi cambiando domande e parametri, gli insegnanti saranno molto facilitati nell'uso di questi strumenti come supporto alle loro attività.

I casual games possono essere impiegati (con impostazioni per uso scolastico) come "passatempo" nel senso buono del termine, ovvero come momento ricreativo al termine di una lezione tradizionale e intensa, fungendo al contempo da strumenti di valutazione. La frequenza dell'uso di questi giochi è una questione che deve essere discussa e stabilita dagli insegnanti, in base all'età degli alunni e alla materia di studio.

2. Video Games online, social games e sicurezza.

I giochi online comportano maggiori rischi rispetto ai giochi locali, questo è dovuto alla natura stessa di internet.

La varietà di dispositivi che possono essere usati per giocare è molto ampia, e anche se la piattaforma dominante è il Pc, sono molto diffuse anche le console, i cellulari, tablet etc.... Questa varietà di dispositivi ha spinto i creatori di malware a spostare le loro azioni criminali su diversi fronti.

Ora come ora quasi tutte le piattaforme di gioco sono vulnerabili a qualche tipo di malware, quindi è utile sapere quali sono i pericoli a cui un giocatore può andare incontro nella rete

Obbiettivi dei malware

Consideriamo quali potrebbero essere gli obiettivi di un malware:

Soldi virtuali

Oggi giorno molti giochi implementano un sistema di "soldi virtuali" grazie al quale i giocatori possono acquistare oggetti nel gioco o sbloccare obiettivi e potenziamenti.

Visto che accumulare soldi virtuali richiede molto tempo, e spesso i giocatori vogliono un dato oggetto subito, si è sviluppato il fenomeno del "gold farming", dove alcuni giocatori passano intere giornate ad accumulare soldi virtuali, per poi scambiarli con altri giocatori in cambio di danaro vero.

Questo fenomeno è particolarmente diffuso nel gioco World of Warcraft.

Furto dell'account

Per un hacker è molto semplice rubare l'account di un giocatore piuttosto che generarne uno nuovo per se. Lo fanno per risparmiare tempo e fatica e la tecnica più diffusa è il phishing, che spinge la vittima a fornire i propri dati con l'inganno attraverso pagine di login controllate dall'hacker.

Un'altra tecnica è quella di distribuire falsi programmi per controllare i computer delle vittime.

Trappole online

Uno degli obiettivi più diffusi tra gli hacker è quello di ottenere vantaggi sugli altri giocatori attraverso l'inganno. Come nel caso di Mario Kart, un gioco uscito due anni fa per Wii dove alcuni giocatori potevano modificare il gioco per ottenere vantaggi sugli avversari questi giocatori prendono il nome di "cheaters" e la Nintendo per arginare il fenomeno è stata costretta a restringere l'accesso ai giocatori producendo e diffondendo copie modificate del gioco.

Questo sistema crea problemi quando viene introdotto, ad esempio, nei casinò, dove l'alterazione di un normale gioco può causare enormi perdite economiche per i proprietari o per i giocatori.

Il più celebre esempio di frode nei giochi dei casinò online è il caso di Absolute Poker, dove un hacker esperto poteva riuscire a vedere le lettere delle carte degli altri giocatori.

Furto di dati

Nella maggior parte dei giochi online, è necessario creare un account per salvare i progressi raggiunti. Solitamente in questo account sono contenuti molti dati sensibili forniti dal giocatore come ad esempio data di nascita, nome, età, indirizzo e-mail. Tutti questi dati possono essere usati da un hacker per portare attacchi multipli alla mail della vittima, sotto forma di spoofing phishing oppure spamming.

Furto del numero della carta di credito.

Su alcune piattaforme online, oltre ai dati anagrafici e alla mail può essere richiesto un numero di carta di credito (per acquistare col danaro i potenziamenti di gioco). Per gli hacker, il furto dei numeri di carta è l'attività più redditizia e c'è un vero e proprio mercato nero per questo tipo di informazioni.

Controllo del dispositivo dell'utente

Infine, non dobbiamo scordarci che molto spesso l'obiettivo di un malware è quello di prendere il controllo del computer della vittima per usarlo a scopi criminali. Ad esempio infettando la macchina con una botnet, che è una rete di dispositivi zombie che agiscono secondo le istruzioni del controller. Come visto nel caso della Wii e della Playstation 3 un dispositivo può essere oggetto di attacchi che ne precludano l'utilizzo a milioni di utenti, e questo prova che anche le console sono vulnerabili.

Sicurezza sui social media.

I social media sono diventati anche un business per gli sviluppatori di giochi, specialmente quando diversi network hanno i mezzi per sviluppare giochi collaborativi pubblicizzandoli con annunci sulle bacheche dei social network con i cosiddetti "API" (Application programming interface)

Un esempio calzante di questi giochi è Farmville, uno dei tre giochi con il maggior numero di utenti su Facebook. Il gioco prevede che l'utente gestisca una fattoria virtuale prendendosi cura degli animali e annaffiando il raccolto. Nel gioco è possibile invitare i tuoi amici di Facebook ad essere tuoi vicini di fattoria nel gioco, in questo modo sarà possibile aiutarsi a vicenda nel gioco. Farmville (guardare [Annex – Guidelines to play Farmville](#)) all'inizio era anche uno dei primi giochi che riportava sulla bacheca dei giocatori i loro progressi di gioco. Ad esempio, la figura in basso mostra un post dove un giocatore offre un oggetto di gioco in regalo al primo che clicca sul link:



La diffusione di questo fenomeno ha portato nel tempo a ritenere perfettamente normale l'invasione di post sulle bacheche. Col tempo tuttavia ci si è accorti che alcuni di questi post erano invece virus (Trojan e scams), come nel caso del finto gioco di Mario Kart:



Una volta che l'utente clicca sul post, viene reindirizzato su una pagina web che gli richiede di installare un plugin. Ovviamente non c'è nessun plugin, ma un bel virus che prende controllo del

pc infettandolo e inviando il post infetto sulla bacheca dei suoi amici di facebook. Spesso questi virus si diffondono anche attraverso la messaggeria privata:



Decalogo di Sicurezza

1. Avere un computer protetto non garantisce che i dati dei giocatori siano sicuri.
2. Modificando il sistema operativo delle console, queste diventano più vulnerabili ai malware.
3. Disattivando le restrizioni imposte dal produttore su un dispositivo di videogiochi, che sia una console o altro, le misure di protezione vengono rimosse.
4. È necessario proteggere ogni dispositivo che può avere accesso a giochi online.
5. Diffidare di tutte le notifiche ricevute che ci chiedono di inserire il nostro nome utente e password.
- 6 Giochi scaricati da siti non ufficiali sono un pericolo per la sicurezza dei giocatori: è meglio scaricarli dai siti ufficiali.
7. Dovremmo stare attenti a messaggi sospetti inviati da altri utenti nei social network, in quanto potrebbero essere un virus.
8. Si consiglia vivamente di installare un buon antivirus su computer e su dispositivi mobili.
9. Si consiglia di non inserire il numero di carta di credito se non è strettamente necessario.
10. La consapevolezza della sicurezza è molto importante: tutti gli utenti sono potenziali vittime di attacchi.

3. Futuro

Tutti si chiedono se i social games siano una mania o una moda, e se ci sarà un futuro per questo tipo di applicazioni. Alcuni esperti affermano che la Bolla dei social games è destinata ad esplodere molto presto, altri invece affermano che i social games sono il futuro.

Gli esperti dicono dei social games:

Il mercato dei social games sarà molto più competitivo. Qualche anno fa, Zynga è diventata leader nei giochi sociali, alcune aziende, quali Playdom e Lolapps, cominciarono a comparire sulla scena. Ora, grandi aziende come Electronic Arts intuiscono le possibilità di questo genere e stanno producendo social games.

Si svilupperanno su piattaforme diverse. Fino ad ora Facebook è la piattaforma dominante per il social gaming. Ma Google e altre piattaforme stanno diventando sempre più popolari quindi aspettatevi una maggiore integrazione con i social media in futuro.

Sarà sviluppato per le piattaforme mobili. Non ci sono molti giochi sociali per i dispositivi mobili –per ora.

Avrà modelli di monetizzazione nuovi e aggiornati. L'innovazione nel settore della monetizzazione probabilmente si espanderà oltre l'acquisto di beni virtuali.

Avrà Nuove formule di gioco. I giochi sociali tendono a seguire la stessa formula. Alcuni giochi commerciali stanno iniziando a rilasciare delle loro versioni sociali, come The Sims Online.