

Indice

Indice.....	1
Introduzione.....	2
Premessa.....	3
Interviste.....	4
Intervista ad Andrea Sansone (professore) 20 luglio 2024.....	4
Intervista ad Annamaria di Ruocco (Artista Professionista) 5 Aprile 2024.....	5
Intervista a Andrew Shouldice (Tunic) Versione originale 2 Aprile 2024.....	8
Traduzione della Intervista a Andrew Shouldice a cura di Andrea Alfonsi.....	9
Intervista a Chantal Tosetto (Artista Professionista) 10 Aprile 2024.....	11
Intervista a Corrado Cozza (Dadobax) 30 agosto 2023.....	15
Intervista a Daniel Mullins (Daniel Mullins Games) Versione originale 27 Gennaio 2024..	20
Traduzione Dell'intervista a Daniel Mullins a cura di Andrea Alfonsi.....	21
Intervista a Daniele Ricciardi e Federica Soriano (arkadia caffè) 26 settembre 2024.....	21
Intervista a Cristiana Pieragnoli (Professoressa) 16 Novembre 2024.....	27
Intervista a Fabio Belsanti (Professore, Age Of Games) 14 Aprile 2024.....	27
Intervista a Fabio Salvador (Better Half) 25 maggio 2024.....	33
Intervista a Giulia Vidonis (Professoressa) 2 Aprile 2024.....	37
Intervista a Greg Kasavin (Supergiant Games) Versione originale 12 Ottobre 2024.....	39
Traduzione dell'intervista a Greg Kasavin a cura di Andrea Alfonsi.....	43
Intervista al IL TRONO DEL MUORI 3 gennaio 2024.....	47
Intervista a Lara Arlotta (Phenrir Mailoki) 4 settembre 2023.....	49
Intervista a Jay Baylis (Bytten Studio) 19 dicembre 2024.....	59
Traduzione a Jay Baylis a cura di Andrea Alfonsi.....	61
Intervista a Jonas Kyratzes (Talos Principle 2) 7 Aprile 2024.....	63
Traduzione a Jonas Kyratzes a cura di Andrea Alfonsi.....	64
Intervista a Massimiliano Stazi (Save a Gamer) 6 Maggio 2024.....	66
Intervista a Massimiliano Voccia e Valerio Macri (One O One Games) 20 maggio 2024.	68
Intervista a Michele Laurelli (Professore) 7 Settembre 2023.....	71
Intervista a Micaela Romanini (Professoressa) 30 Marzo 2024.....	79
Intervista a Paride Cardinali (The Pruld) 17 Aprile 2024.....	81
Intervista a Elena del Fante (Psicologa) 7 marzo 2024.....	86
Marco Accordi Rickards (Professore) 23 settembre 2023.....	90
Paolo Nicoletti (Fix-a-Bug) 20 febbraio 2024.....	95
Conclusione.....	96
Dati di ricerca.....	97

Introduzione

Il presente documento è allegato come *Allegato A* alla tesi sperimentale “*Videogiochi e Apprendimento: Il Potenziale Eclettico del Medium Videoludico*”. Esso raccoglie integralmente i dati qualitativi ottenuti durante la ricerca. L’obiettivo di questo allegato è garantire la massima trasparenza e fornire una base consultabile per eventuali studi futuri.

Le interviste sono state realizzate con esperti di diversi settori, tra cui professori, sviluppatori, psicologi, artisti e altri professionisti. Tutti i contenuti sono stati revisionati o/e approvati dagli intervistati.

Devo sottolineare che il livello di collaborazione ricevuto da alcuni sviluppatori è stato per me motivo di sorpresa. I dati qualitativi sono stati raccolti principalmente con un primo contatto tramite e-mail, con il supporto di piattaforme e siti web rilevanti, come *Presstart.xyz*, di cui faccio parte. Ad esempio, il team di *paladins.it* mi ha fornito contatti utili per entrare in comunicazione con sviluppatori, sebbene la maggior parte delle interviste sia stata organizzata autonomamente.

Inoltre, molti professori di altre università hanno dimostrato un vivo interesse per la ricerca e hanno contribuito con entusiasmo. Anche diversi uffici stampa hanno collaborato significativamente, invitandomi a eventi e fornendomi pass specifici per migliorare la qualità della tesi. Tra questi si segnalano:

- l’Ufficio Stampa di Roma Capitale,
- l’Ufficio Stampa del GameWeeks di Milano,
- l’Ufficio Stampa del Rome Videogame Lab.

Questi dati sono disponibili anche Su [Google Drive](#) e [GitHub](#). Spero che i dati raccolti possano rappresentare una risorsa utile per ricerche future.

Link-GitHub:<https://github.com/AndreaAlfonsi97/Data-for-Thesis-Videogiochi-e-Apprendimento-II-Potenziale-Eclettico-del-Medium-VideoLudico>

Link-GoogleDrive:<https://drive.google.com/drive/folders/1J3pmnF-tnDjSTH2LJDYkh5LEKr1gtbEo?hl=it>

Premessa

Questo documento non conterrà commenti o analisi, ma esclusivamente le interviste che ho condotto personalmente per la tesi.

Per ottimizzare lo spazio, data la mole delle interviste e la durata di alcune, estremamente lunghe (fino a due ore), ho adottato alcune soluzioni:

- Ho rimosso i nomi all'interno delle trascrizioni (mantenuto solo nel titolo).
- Ho utilizzato il **grassetto** per evidenziare le mie domande o interventi e il *corsivo* per le risposte degli intervistati.
- Il testo è impaginato con interlinea singola e la dimensione del carattere ridotta a 10 (anziché 12).

L'accordo generale con gli intervistati prevedeva che non avrei apportato modifiche dopo la loro revisione. Pertanto, eventuali errori o imprecisioni presenti non possono essere corretti.

Per le interviste in altre lingue (esclusivamente in inglese), ho riportato prima il testo integrale dell'intervista e successivamente la mia traduzione, opportunamente segnalata.

La struttura di ogni intervista è organizzata come segue:

- **Titolo**, contenente il nome dell'intervistato seguito da professione/casa di sviluppo/gioco/nome d'arte in fine e la data.
- **Eventuali micro commenti personali** dell'autore, inseriti tra parentesi quadre, ad esempio: *[commento]*.
- **Testo integrale dell'intervista.**
- **Eventuale traduzione** (per interviste in lingua inglese), riportata successivamente alla versione originale.
- **Conclusione dell'intervista**, segnalata con la dicitura "Durata" esempio: "Durata: 295 minuti e 1 secondo"

Interviste

Intervista ad Andrea Sansone (professore) 20 luglio 2024

Parli brevemente di lei e del suo lavoro. (nome cognome Professione ecc.)

Mi chiamo Andrea Sansone, sono un medico (laureato nel 2009), specializzato in endocrinologia (nel 2015). Nel 2019 ho ottenuto il titolo di dottore di ricerca (PhD) in scienze endocrinologiche. Da aprile 2020 lavoro presso l'Università di Roma Tor Vergata come ricercatore.

Quali esperienze ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito alla sua crescita personale ?

Dico sempre che ho imparato l'inglese "per colpa" dei videogiochi e della musica. In generale mi hanno fornito da sempre una valvola di sfogo e qualcosa cui dedicarmi nel tempo libero.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

I videogiochi, come ad esempio Minecraft e Terraria, in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

Ci sono studi che documentano alcuni miglioramenti in specifici aspetti cognitivi (memoria visuo-spaziale ad esempio). Ci sono fattori positivi associati all'energaming, cioè quella forma di intrattenimento videoludico associata al movimento (Dance Dance Revolution, Wii sports, Kinect eccetera). Tutte cose che ormai appartengono a 1-2 generazioni di console fa purtroppo e che non sono andate troppo avanti (salvo alcune eccezioni come Ring Fit Adventures per Switch, ad esempio).

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Musica, filmati, disegni, ma anche la narrativa. Faccio l'esempio di giochi visual novel (i vari Ace Attorney, giusto per fare l'esempio più semplice), ma anche giochi di ruolo in cui scoprire la lore del gioco è parte integrante dell'esperienza (Hollow Knight, Dark Souls)

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?

Come detto sopra: personalmente per me è stato un incentivo per capire i giochi. Serve un certo grado di iniziativa personale chiaramente e non è per tutti, ma è un modo per migliorare la propria competenza se uno ha già dei rudimenti.

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

Anche qui, ci sono degli studi che dimostrano come giocare in gruppo serva a migliorare il proprio team work anche fuori dell'ambiente ludico. Inoltre in molti casi rafforza il rapporto sociale fra gli individui.

In che modo i giochi online possono facilitare la connessione tra le persone e offrire un'alternativa alla socialità tradizionale?

Come sopra. Non sono del tutto sicuro siano un'alternativa, forse sono una diversa possibilità

Come strutturerebbe una sua lezione? Utilizzerebbe un videogioco durante la sua lezione? O almeno farebbe riferimento al mondo videoludico? In tal caso, utilizzerebbe un videogioco non ideato principalmente per l'apprendimento?

Faccio spesso riferimento al mondo videoludico :-). Per il resto no, non lo userei, perché diverse persone hanno aspettative ed esigenze diverse in termini di videogioco e non è possibile creare un'esperienza che sia simultaneamente adatta a tutti e capace di veicolare un messaggio didattico. Uno studente o una studentessa che non "si trova" con un videogioco non sarebbe invogliato/a a studiare l'argomento.

Secondo lei, dei videogiochi come metodi compensativi è una possibilità concreta per coloro che soffrono di DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) ?

Non ho esperienze in merito ma non credo.

In che modo la modulazione degli ormoni può influenzare le abilità cognitive durante il gioco?

Alcuni ormoni possono influenzare alcuni aspetti cognitivi (esempio: testosterone come stimolo per l'aggressività), altri possono influenzare aspetti motori (esempio: ormoni tiroidei e tremori), altri ancora possono essere coinvolti nella risposta allo stress (attivazione dell'asse ipotalamo-ipofisi-surrene), altri nei meccanismi di ricompensa (dopamina) o di stress post-sconfitta (prolattina). In molti casi mancano prove sperimentali ed è più interpretazione dei dati provenienti da altri setting.

Quali sono le prospettive future per la ricerca sull'interazione tra endocrinologia e videogiochi?

Ad esempio, studi mirati a individuare i punti appena citati. Come reagiscono i meccanismi dello stress a una partita a un gioco competitivo online? Come reagiscono a giochi più "cozy" (Stardew Valley o i vari Animal Crossing, per fare un esempio)? Come reagiscono a un gioco competitivo molto punitivo (Souls e Souls-like)?

Esistono metodi clinici o terapeutici che sfruttano l'ausilio di videogiochi o strutture tipicamente correlate (per esempio RV) per il trattamento di disturbi o patologie?

Ci sono studi sull'applicazione della RV come trattamento dell'ansia da prestazione nei confronti delle disfunzioni sessuali. Ultimamente si sente anche parlare, nonostante non ci siano studi scientifici in merito, della possibilità di usare la RV e la RA per la "real-life experience" delle persone che stanno affrontando un percorso di transizione.

Durata intervista N/A (fatta tramite Email)

Intervista ad Annamaria di Ruocco (Artista Professionista) 5 Aprile 2024

[Attualmente Annamaria è una professionista. Al momento dell'intervista, stava completando gli studi presso Scuola Romana del fumetto e già lavorava nel campo artistico a livello professionale. Contattandola nuovamente, ha confermato che quanto espresso in questa intervista rimane tuttora valido.]

Parli brevemente di lei e del suo lavoro.

Sono Annamaria, conosciuta online e sui social come Skelvron. Nella vita cerco di essere una fumettista e un'illustratrice, e specifico CERCO perché sto ancora studiando per diventarlo. Negli ultimi anni mi sono dedicata all'illustrazione di manuali di gioco, e spero col tempo che diventi il mio lavoro. Oltre al disegno, che occupa gran parte del mio tempo libero e non, sono una master di DnD, ho un piccolo canale twitch dove gioco e disegno, dipingo miniature e faccio cosplay.

Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita personale?

Il mondo videoludico, parlando per fattori che riguardano me e il mio lavoro, mi ha aiutato tantissimo ha sviluppare uno stile artistico e spaziare nel concept art. Il mio percorso come artista nasce con i giochi Nintendo di Super Mario, dove cercavo di emulare il più possibile lo stile di disegno. Crescendo, e scoprendo l'esistenza degli Art Book, ho iniziato una vera e propria collezione per ogni videogioco che completassi. Vedere il lavoro antecedente al prodotto finito mi ha sempre appassionato sin da ragazzina, quando ad 11 anni mi avvicinai agli art book di Assassin's Creed, Metal Gear e Zelda.

In sostanza, se ho deciso di diventare una fumettista e di fare dei disegni la mia vita, lo devo ai videogiochi.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

Nel mio piccolo sviluppo personale, posso dire che concretamente i videogiochi mi hanno aiutato a capire quanto lavoro ci sia dietro un progetto. Prima di aprire un art book e vedere l'enorme quantità di idee scartate che c'è dietro magari un semplice design di un personaggio, non avevo idea del tempo che un artista impiegasse per arrivare al risultato finale. Siamo abituati a vedere i personaggi così come ci vengono rappresentati, ma sfogliare quelle pagine piene di alternative, ti fa capire quante ore di processo creativo ci siano volute per arrivare a quel risultato. Grazie a questo, sin da piccola ho appreso di non dar mai per buono un disegno al primo tratto, ma di valutare sempre come possa migliorare.

I videogiochi sandbox in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

Sono cresciuta con Animal Crossing e The Sims, che per quanto non siano dei veri e propri sandbox, mi hanno aiutato tantissimo con la crescita della mia creatività. Entrambi i giochi ti danno modo di spaziare a 360° con un tuo stile personale, dal vestiario all'arredamento, scoprendo anche cose che magari prima di allora non avevi mai valutato. Mi ricordo che The Sims non l'ho mai giocato veramente con l'intento di imparare a suonare il pianoforte o di riuscire a cucinare una frittata perfetta. Piuttosto passavo ore ed ore a creare case, spaziando in tipi di arredamento diversi, da quello country a quello futuristico. Avevo addirittura valutato di fare architettura al liceo per quanto mi divertisse creare case su The Sims, ma per fortuna ho capito in tempo che non fossero proprio la stessa cosa. Grazie a questi giochi però, ho avuto una visione più concreta di stile, sia artistico che estetico, che mi ha aiutato molto nel disegno e nel mio lavoro attuale.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Annamaria di Ruocco Io sono dell'idea che il videogioco in sé sia una forma d'arte, come lo è il cinema. Alla fine troviamo le stesse cose, dalla scrittura dei personaggi, allo studio della scenografia. Avendo avuto modo di lavorare a due piccoli giochi indie come artista, ho visto in prima persona quanto lavoro ci sia dietro, anche se in questo caso parliamo di progetti microscopici messi accanto a grandi nomi. Per me, personalmente, non esiste che giochi come Dark Souls, Metal Gear, Assassin's Creed non siano considerati arte, non limitandosi al pensiero di "Eh sì è un bel gioco" ma andando a studiare da vicino quanta attenzione ci sia stata nel loro sviluppo, per farli diventare dei giochi iconici.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?

Banalmente posso citare il caso di mia sorella più piccola, che all'età di quattro anni ha imparato a leggere e scrivere grazie al Nintendo DS, con Animal Crossing e Nintendogs. In questo caso parliamo di un soggetto direttamente inabile a parlare o capire anche la sua lingua madre, ma l'apprendimento di una nuova lingua è facilmente intuibile giocando online, come per esempio a League of Legends o Overwatch, che ti spingono a parlare con altre persone provenienti da tutto il mondo. Ci sono casi in cui magari delle citazioni ci entrano in

testa fino ad imparare il significato di quella parola, anche se detta in una lingua diversa dalla nostra, come per esempio potrebbe essere stato per qualche straniero alle prese con Assassin's Creed 2 e Revelation. Personalmente non posso citare questo caso specifico, poiché non mi viene in mente nessuna parola straniera appresa tramite i videogiochi, se non qualche esclamazione giapponese che però conoscevo già dagli anime.

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

Non ho mai testato l'esperienza di giocare in team in un'età dove l'apprendimento di questi fattori sarebbe stato utile, purtroppo. Ho iniziato a giocare in maniera cooperativa pochi anni fa con i miei amici ad Overwatch, ma prima ho sempre evitato, causa di brutte esperienze su league of legends ed overwatch stesso, alimentate anche dal fatto che sono una donna. Purtroppo questo argomento non è così scontato come magari si può pensare

In che modo i giochi online possono agevolare la connessione tra le persone, fornendo un'alternativa alla socialità tradizionale, soprattutto per coloro che affrontano problematiche o restrizioni nell'instaurare relazioni sociali tradizionali?

Molti dei miei amici della mia adolescenza vengono dall'ambiente videoludico. Io e il mio ragazzo abbiamo approfondito il nostro rapporto giocando in cooperativa insieme su Bloodborne, prima di metterci insieme quando eravamo al liceo. Praticamente tutte le persone che conosco e mi tengo stretta adesso per un motivo o per un altro le ho conosciute grazie ai videogiochi. Credo che il rapporto che instaura fra le persone che giochino ai videogiochi non sia diverso da persone che instaurino nuove amicizie attraverso lo sport. Alla fine ci si trova lì per fare qualcosa che appassiona entrambi, e già questo è motivo di connessione

Hai mai utilizzato i videogiochi come fonte di ispirazione per le tue opere d'arte? Se sì, quale gioco ti ha influenzato di più e in che modo?

Certo! La mia arte nasce grazie ai videogiochi. Quello che mi ha influenzato di più è stato senza dubbio Super Mario, di cui ancora oggi conservo qualche tratto grafico, come gli occhi dei personaggi. Mi sono fatta conoscere sui social con fan art di Bloodborne, Monster Hunter, Overwatch e molti altri giochi. Ancora adesso continuo a farmi strada su internet grazie alle fan art videoludiche

Quali videogiochi ritieni abbiano un impatto particolare sulla cultura popolare o siano importanti dal punto di vista artistico?

Senza alcun dubbio Metal Gear. Trovo sia un gioco completo sotto ogni punto di vista, dalla scrittura all'arte, fino al gioco stesso. È innegabile sia un pezzo di storia e che molti videogiochi successivi abbiano preso il suo esempio.

vorrei chiederle di esprimere la sua opinione sull'uso delle ROM (emulazione) e sulla pirateria, soprattutto riguardo al loro ruolo nella preservazione di questo patrimonio videoludico, specialmente per i retrogame.

La pirateria è un argomento molto delicato, poiché come citato fino ad adesso, dietro ai videogiochi vi è un enorme lavoro di sviluppo dietro. È anche vero però che è proprio grazie a questa sorta di "pirateria" che molti vecchi giochi è possibile giocarli anche oggi, ed in qualche modo si siano quindi preservati. Io personalmente non me la sono mai sentita di piratare un videogioco, proprio per non uccidere tutto l'enorme lavoro di sviluppo che si cela al suo interno. Piuttosto però, ho approfittato di questi download per rigiocare magari al pc vecchi giochi introvabili, come il signore degli anelli per PS2 o i vecchissimi giochi per PC di Scooby Doo

Cosa pensi dell'interazione tra l'arte tradizionale e i videogiochi? Come vedi l'evoluzione di questa relazione nel tempo?

Sarò monotona nel citare sempre Metal Gear, ma si rivela sempre essere l'esempio perfetto per queste domande. Metal Gear è la dimostrazione tangibile che l'arte tradizionale, in questo caso del maestro Yoji Shinkawa, può essere una delle colonne portanti di un titolo videoludico. Ormai l'arte e gli artisti si sono adeguati alle enormi possibilità che offrono i videogiochi, e molti si sono lanciati in questo nuovo ambiente lavorativo attualmente molto fiorente. Come dicevo prima, ormai i videogiochi sono diventati una forma d'arte a sé, e lo studio artistico di creazione che c'è dietro è una "Nuova" forma d'arte del tutto affermata, dal character design alla concept art d'ambiente di gioco.

Qualche titolo videoludico che consiglierebbe per arricchire il proprio bagaglio culturale e competenziale?

Personalmente consiglio sempre giochi poco conosciuti, quelli che magari vengono visti di meno dalle masse, ma hanno tantissimo da offrire. Un ottimo esempio sono Undertale e Hollow Knight, che sono un ottimo esempio che non servono grafiche mozzafiato e milioni di ore di gioco perché un prodotto del genere sia un piccolo capolavoro. Finanziare piccoli titoli come questi, ci garantisce che ci siano grandi titoli un domani.

Durata: 52 minuti e 34 secondi

Intervista a Andrew Shouldice (Tunic) Versione originale 2 Aprile 2024

Briefly introduce yourself and your work.

My name is Andrew Shouldice and I was the primary developer on TUNIC, an isometric action adventure released in 2022.

How can the design of gaming environments influence players' creativity and promote creative problem-solving?

In general, games offer a lot of opportunities to build a "playground" or problems and tools to solve them with. The relative low-stakes of video games encourages experimentation and the constraints of the environment make for more predictable outcomes than other contexts.

What elements and characteristics of video games bring them closer to the concept of art?

Any discussion of video games and art runs the risk of trying to define either, but here goes: Anything that communicates emotion can be considered art. Video games communicate emotion, but not through any individual component. Much like there's no element or characteristic of "watercolour" that brings it closer to the concept of art, video games are a medium in which art can be made.

What is your perspective on the importance of player learning and development through gaming experiences?

In some sense, player learning is a fundamental part of any game. In a mechanically-oriented game, the player is developing an internal model of game's behaviour. Even in a story-forward, "decisionless" game, the player is motivated to find out what happens.

What are the main challenges your artistic team faces in the game development process?

The isometric perspective in TUNIC introduced a lot of opportunities and challenges. Learning how to communicate the intended feel of an environment while adhering to the isometric constraint was a challenge.

I would like to hear your opinion on the preservation of this video game heritage. What do you think about open source?

Video game preservation is an interesting case: software is infinitely and perfectly reproducible, but games are so complex and are often so riddled with dependencies that they can quickly become unplayable. Having the source be available for a game makes it far more likely that it will be possible to play that game in the far future. Even then, games built on closed-source engines or libraries will need that dependency to be preserved as well.

How did you balance the provision of information in the manual to avoid overwhelming players with too many instructions at the beginning?

At least in part, the manual's design was to overwhelm the player, just a little. The intent was to make the player feel like there was a complex world of possibility that they didn't have access to – something that was beyond them. However, because the manual pages are so inscrutable, the players can (hopefully) comfortably ignore anything that doesn't make sense. It's not until at least an hour into the game that information in the manual becomes critically important, at which point they will have garnered enough context to motivate scrutinizing the manual for more help.

In what ways did you consider the variety of players' learning styles during the development of "Tunic"?

Progress-critical information in the manual is often presented in a few ways. For example: with illustration, text, iconography, etc. It also often appears in a few locations. This was done to make sure we had a broad spread of "entry points" for different types of players to start noticing important information.

Did you notice a difference in the approach to learning between more experienced players and less experienced ones during playtesting?

More experienced players tended to read the design language of the game more readily than less experienced players. For example, a more experienced player would typically respond to tactical opportunities and subtle hints more readily than a new player.

Traduzione della Intervista a Andrew Shouldice a cura di Andrea Alfonsi

Presentati brevemente e parla del tuo lavoro.

Mi chiamo Andrew Shouldice e sono stato lo sviluppatore principale di TUNIC, un'avventura d'azione isometrica rilasciata nel 2022.

In che modo il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere la risoluzione creativa dei problemi?

In generale, i giochi offrono molte opportunità per creare un “parco giochi” di problemi e strumenti per risolverli. Il basso rischio dei videogiochi incoraggia l’esperimento e i vincoli dell’ambiente producono risultati più prevedibili rispetto ad altri contesti.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Ogni discussione sui videogiochi e l’arte corre il rischio di cercare di definire entrambi, ma ecco: Qualsiasi cosa che comunichi emozioni può essere considerata arte. I videogiochi comunicano emozioni, ma non attraverso un singolo componente. Allo stesso modo, non c’è elemento o caratteristica dell’“acquerello” che lo avvicini al concetto di arte, i videogiochi sono un medium in cui l’arte può essere realizzata.

Qual è il tuo punto di vista sull’importanza dell’apprendimento e dello sviluppo del giocatore attraverso le esperienze di gioco?

In un certo senso, l’apprendimento del giocatore è una parte fondamentale di qualsiasi gioco. In un gioco orientato alla meccanica, il giocatore sta sviluppando un modello interno del comportamento del gioco. Anche in un gioco orientato alla storia, il giocatore è motivato a scoprire cosa succede.

Quali sono le principali sfide che affronta il tuo team artistico durante il processo di sviluppo del gioco?

La prospettiva isometrica in TUNIC ha introdotto molte opportunità e sfide. Imparare a comunicare la sensazione desiderata di un ambiente rispettando il vincolo isometrico è stata una sfida.

Mi piacerebbe sentire la tua opinione sulla preservazione del patrimonio videoludico. Cosa ne pensi del codice open source?

La conservazione dei videogiochi è un caso interessante: il software è infinitamente e perfettamente riproducibile, ma i giochi sono così complessi e spesso così pieni di dipendenze che possono diventare rapidamente ingiocabili. Avere il codice sorgente disponibile per un gioco rende molto più probabile che sarà possibile giocare a quel gioco nel futuro. Anche in quel caso, i giochi costruiti su motori o librerie closed source dovranno avere quella dipendenza preservata.

Come hai bilanciato la fornitura di informazioni nel manuale per evitare di sovraccaricare i giocatori con troppe istruzioni all’inizio?

Almeno in parte, il design del manuale era quello di sovraccaricare il giocatore, solo un po’. L’intento era far sentire al giocatore che c’era un mondo complesso di possibilità a cui non aveva accesso, qualcosa che era oltre la sua portata. Tuttavia, poiché le pagine del manuale sono così incomprensibili, i giocatori possono (sperabilmente) tranquillamente ignorare tutto ciò che non ha senso. Non è fino ad almeno un’ora nel gioco che le informazioni nel manuale diventano criticamente importanti, momento in cui avranno raccolto abbastanza contesto per motivare l’esame del manuale per ulteriori aiuti.

In che modo hai considerato la varietà degli stili di apprendimento dei giocatori durante lo sviluppo di “Tunic”?

Le informazioni critiche per il progresso nel manuale sono spesso presentate in diversi modi. Ad esempio: con illustrazioni, testo, iconografia, ecc. Appare anche in diverse posizioni. Questo è stato fatto per assicurarci di avere una vasta gamma di “punti di ingresso” per i diversi tipi di giocatori per iniziare a notare le informazioni importanti.

Hai notato differenze nell’approccio all’apprendimento tra giocatori più esperti e meno esperti durante i playtest?

I giocatori più esperti tendevano a leggere più facilmente il linguaggio di design del gioco rispetto ai giocatori meno esperti. Ad esempio, un giocatore più esperto risponderebbe tipicamente alle opportunità tattiche e ai suggerimenti più sottili più prontamente di un nuovo giocatore.

Durata: 20 minuti e 52 secondi

Intervista a Chantal Tosetto (Artista Professionista) 10 Aprile 2024

Parli brevemente di lei e del suo lavoro.

Mi chiamo Chantal e sono un artista 3D. Ho iniziato il mio percorso nel campo del 3D e dei videogiochi da circa un anno e mezzo. Ho deciso di avventurarmi in questo mondo perchè mi piace il mondo videoludico, il raccontare storie nuove e creare nuovi mondi e rendere tutto questo più reale e tangibile tramite i giochi.

Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita personale?

Come 3D artist ho acquisito diverse esperienze formative nel mondo dei videogiochi attraverso una combinazione di corsi di studio e pratica sul campo. Ecco alcune delle mie esperienze: Corso di Grafica 2D/3D presso Vigamus: Ho frequentato un corso specialistico che mi ha introdotto ai fondamenti della modellazione 3D, disegno 2D, concept art, texturing, animazione e rendering. Questo mi ha fornito una solida base per iniziare a lavorare nel settore dei videogiochi. Corsi online e tutorial: ampliato continuamente le mie conoscenze partecipando a corsi online e seguendo tutorial su piattaforme come Udemy, YouTube, GameDev.TV, Domestika e ArtStation. Questi materiali mi aiutano a rimanere aggiornata sulle nuove tecniche e strumenti nel campo della grafica 3D e del game design. Collaborazioni a progetti indipendenti di sviluppo di giochi: Ho avuto l'opportunità di collaborare con piccoli team indipendenti per la realizzazione di giochi. Qui ho potuto applicare le competenze acquisite nel mondo reale e interfacciarmi con le varie aree di competenza del settore. Ho ottenenuto una comprensione pratica del processo di sviluppo di un gioco. Partecipazione a game jam: Ho partecipato ad una game jam, evento in cui i partecipanti sviluppano un videogioco in un breve periodo di tempo, spesso 48 ore. Questa esperienza mi hanno insegnato a lavorare sotto pressione, a prendere decisioni rapide e ad adattarmi rapidamente alle sfide che si presentano durante lo sviluppo di un gioco. Queste esperienze formative hanno contribuito in modo significativo al mio apprendimento e alla mia crescita personale nel mondo dei videogiochi. Mi hanno fornito non solo le competenze tecniche necessarie per creare arte per i giochi, ma anche abilità come il lavoro di squadra, la risoluzione dei problemi e la gestione del tempo. Inoltre, mi hanno aiutato a sviluppare una mentalità creativa e innovativa, essenziale per affrontare le sfide creative nel campo del game development.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

L'apprendimento attraverso i media videoludici si riferisce alla capacità di acquisire nuove conoscenze, competenze e abilità attraverso l'esperienza diretta nell'utilizzo di videogiochi. Si possono apprendere diverse cose dai videogiochi: Abilità pratiche: I videogiochi possono insegnare agli utenti una vasta gamma di abilità pratiche. Ad esempio, giochi di guida come Gran Turismo possono insegnare agli utenti le basi della guida sicura e delle tecniche di gara, mentre giochi di strategia come Civilization possono migliorare le capacità di pianificazione e gestione delle risorse. Risoluzione dei problemi e pensiero critico: Molti videogiochi richiedono ai giocatori di risolvere enigmi, affrontare sfide e prendere decisioni strategiche. Questo aiuta lo sviluppo del pensiero critico, della risoluzione dei problemi e della presa di decisioni informate e difficili. Apprendimento sociale e collaborativo: I videogiochi multiplayer, per esempio, offrono opportunità per l'apprendimento sociale e collaborativo. Gli utenti devono comunicare, cooperare e coordinarsi con altri giocatori per raggiungere gli obiettivi comuni, migliorando le loro capacità di lavoro di squadra e di gestione delle relazioni in luoghi relativamente sicuri, in quanto consci che si trovano dietro ad uno schermo. Esposizione a nuove idee e concetti: I videogiochi possono anche essere dei mezzi per esplorare nuove idee, culture e concetti. Ad esempio, giochi come Assassin's Creed possono offrire agli utenti una panoramica della storia e della cultura di epoche passate, mentre giochi di fantasia come Skyrim possono introdurre i giocatori a mondi immaginari ricchi di miti e leggende. Inoltre, è importante notare che l'apprendimento attraverso i videogiochi non si limita ai giocatori. Anche gli sviluppatori di giochi possono imparare attraverso la progettazione e lo sviluppo. Ad esempio, possono acquisire conoscenze su design di gioco, programmazione, grafica 3D e altro ancora mentre lavorano su progetti di sviluppo di giochi.

I videogiochi sandbox in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

I videogiochi sandbox hanno un forte impatto sulla creatività e sulla capacità di pensiero innovativo dei giocatori, questo si manifesta in diversi modi: Libertà creativa: I giochi tipo sandbox offrono ai giocatori un ambiente aperto e non strutturato in cui possono esplorare, costruire e creare liberamente. Questa libertà permette ai giocatori di esprimere la propria creatività senza restrizioni, incoraggiandoli a pensare in modo innovativo per realizzare le proprie visioni. Ad esempio, in Minecraft i giocatori possono costruire praticamente qualsiasi cosa dalla loro immaginazione, fino a creare complessi mondi virtuali. Problem solving non lineare: I giochi sandbox spesso presentano sfide e obiettivi aperti che richiedono soluzioni creative e non lineari. Questo incoraggia i giocatori a pensare al di fuori degli schemi e a sviluppare abilità di problem solving innovative. Ad esempio, in Terraria i giocatori devono affrontare diverse sfide e boss, e sono liberi di trovare molteplici modi per superarli utilizzando le risorse e strumenti disponibili. Collaborazione e condivisione: Molte volte i giochi sandbox incoraggiano la collaborazione tra giocatori e la condivisione delle proprie creazioni. Questo crea un ambiente sociale in cui i giocatori possono ispirarsi a vicenda, imparare dalle idee degli altri e costruire insieme progetti più grandi e complessi. Inoltre, l'interattività di questi giochi è essenziale per lo sviluppo della creatività dei giocatori. La capacità di manipolare l'ambiente di gioco, sperimentare con diverse combinazioni di elementi e vedere immediatamente i risultati delle proprie azioni incoraggia l'esplorazione e l'innovazione. Questa interattività offre ai giocatori un feedback istantaneo sulle loro scelte e azioni, permettendo loro di adattare e migliorare continuamente le proprie idee e creazioni.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

I videogiochi sono dei media visuali con forte impatto emotivo, ciò che li avvicina al concetto di arte sono varie caratteristiche, come: Estetica: I videogiochi spesso presentano una grande attenzione ai dettagli visivi e all'estetica. Gli ambienti di gioco, i personaggi e gli effetti visivi sono progettati con cura per creare mondi immersivi e coinvolgenti che possono essere apprezzati come opere d'arte visiva. Storytelling: Molte volte, i videogiochi sono accompagnati da narrazioni complesse e coinvolgenti che si avvicinano al concetto di narrazione artistica. La trama, i personaggi e i dialoghi sono sviluppati con cura per trasmettere emozioni e trasportare il giocatore in mondi fantastici. Libera espressione creativa: Come artista, ho la libertà di esprimere la mia creatività attraverso il design dei personaggi, degli ambienti e degli oggetti di gioco. Questa libertà permette di creare opere uniche e originali che riflettono la visione artistica e lo stile personale dell'artista. In sintesi, i videogiochi condividono molte caratteristiche con le forme d'arte tradizionali e contemporanee. I videogiochi offrono un'opportunità per gli artisti di creare opere d'arte che possono essere apprezzate da milioni di persone in tutto il mondo.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?

L'immersione in un ambiente videoludico può essere un metodo efficace per facilitare l'apprendimento di una nuova lingua, in quanto, durante l'interazione con il gioco il giocatore è costantemente esposto alla lingua utilizzata. Giochi online, comunità di giocatori e giochi single player non tradotti nella propria lingua forniscono un'opportunità unica per essere costantemente esposti alla lingua che si desidera imparare. Gli ambienti di gioco offrono un flusso costante di testo, dialoghi e comunicazioni scritte o verbali, che permettono ai giocatori di entrare in contatto con la lingua target in modo naturale e immersivo. I giocatori sono spinti a comprendere e utilizzare la lingua per superare sfide, interagire con altri giocatori e seguire la trama del gioco. Questo tipo di apprendimento pratico può essere più coinvolgente e motivante rispetto agli approcci tradizionali. Inoltre l'apprendimento attraverso i videogiochi è spesso divertente, questo approccio ludico può rendere l'apprendimento della lingua più piacevole e stimolante.

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

Videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può fornire una serie di abilità utili che possono essere trasferite con successo sia in ambito lavorativo che scolastico. Insegnando ai giocatori a fare teamwork. I giochi di tipo cooperativo richiedono una forte collaborazione e coordinazione tra i membri di un team per raggiungere gli obiettivi comuni. Questo promuove lo sviluppo delle abilità di teamwork, inclusa la capacità di comunicare in modo efficace, ascoltare gli altri, lavorare insieme per risolvere problemi e sostenersi a vicenda durante le sfide. Queste competenze sono essenziali sia in un ambiente lavorativo che in uno scolastico, dove il successo spesso dipende dalla capacità di lavorare bene in gruppo. Inoltre, questo tipo di giochi presentano spesso sfide complesse che richiedono soluzioni creative e strategiche. Affrontare queste sfide promuove lo sviluppo delle abilità di problem solving, inclusa la capacità di analizzare situazioni, individuare le migliori strategie e adattarsi rapidamente alle nuove circostanze. Queste competenze sono preziose sia nel mondo del lavoro che in quello scolastico, dove è necessario affrontare problemi complessi e trovare soluzioni efficaci.

In che modo i giochi online possono agevolare la connessione tra le persone, fornendo un'alternativa alla socialità tradizionale, soprattutto per coloro che affrontano problematiche o restrizioni nell'instaurare relazioni sociali tradizionali?

I giochi online possono svolgere un ruolo significativo nel facilitare la connessione tra le persone, offrendo un'alternativa preziosa alla socialità tradizionale, specialmente per coloro che affrontano problematiche o restrizioni nell'instaurare relazioni sociali tradizionali. I giochi online offrono un'opportunità di socializzazione accessibile a tutti, indipendentemente dalla posizione geografica o dalle limitazioni fisiche. Le persone possono connettersi e interagire con giocatori di tutto il mondo, superando le barriere fisiche e culturali che altrimenti potrebbero ostacolare la socializzazione tradizionale. Questo tipo di giochi ospitano comunità virtuali di giocatori che condividono interessi simili. Queste comunità possono diventare luoghi sicuri e accoglienti dove le persone possono trovare sostegno, amicizia e comprensione. Queste connessioni virtuali possono essere particolarmente preziose per coloro che si sentono isolati o soli nella vita reale. I giochi online incoraggiano la collaborazione e la competizione tra i giocatori. La collaborazione in giochi cooperativi può aiutare a costruire legami solidi e fiducia reciproca, mentre la competizione in giochi multiplayer può stimolare la socializzazione attraverso la sana competizione e la condivisione di interessi comuni.

Quali videogiochi ritieni abbiano un impatto particolare sulla cultura popolare o siano importanti dal punto di vista artistico?

Ci sono diversi videogiochi che hanno avuto un impatto significativo sulla cultura popolare e che sono considerati importanti dal punto di vista artistico. Alcuni esempi sono: Super Mario Bros.: Questo classico gioco platform ha avuto un'influenza enorme sulla cultura popolare, contribuendo a definire il genere dei platform e stabilendo il personaggio di Mario come icona dei videogiochi. The Legend of Zelda: Ocarina of Time: Questo gioco ha avuto un impatto duraturo sulla cultura dei videogiochi, stabilendo molti degli standard del genere action-adventure e offrendo un'esperienza narrativa e artistica memorabile. Final Fantasy VII: Questo gioco ha avuto un ruolo fondamentale nel portare i JRPG (Japanese Role-Playing Games) alla ribalta internazionale. Grazie alla sua trama complessa, ai personaggi memorabili e alla grafica all'avanguardia per l'epoca, ha lasciato un'impronta indelebile nella cultura popolare. Tetris: Anche se semplice nel concetto, Tetris ha avuto un impatto

enorme sulla cultura dei videogiochi, diventando uno dei giochi più giocati e riconosciuti al mondo. La sua semplicità e la sua capacità di catturare l'attenzione lo rendono un'icona del mondo dei videogiochi. Minecraft: Questo gioco ha rivoluzionato il concetto di creatività nei videogiochi, offrendo agli utenti un'esperienza di costruzione ed esplorazione completamente libera. È diventato un fenomeno culturale, influenzando la cultura popolare, l'istruzione e persino l'architettura.

Questi sono solo alcuni esempi di videogiochi che hanno avuto un impatto particolare sulla cultura popolare. Ci sono molti altri giochi che hanno contribuito in modo significativo alla cultura dei videogiochi e che continuano a influenzare e ispirare giocatori di tutto il mondo.

vorrei chiederle di esprimere la sua opinione sull'uso delle ROM (emulazione) e sulla pirateria, soprattutto riguardo al loro ruolo nella preservazione di questo patrimonio videoludico, specialmente per i retrogame.

Per quanto mi riguarda non sono contraria all'uso di emulatori, ma lo sono sulla pirateria. Penso che offrire la possibilità di giocare titoli di gioco su diverse piattaforme ora stia rendendo inutili gli emulatori, ma per i giochi del passato sono un importante mezzo per continuare a raccontare la loro storia e coinvolgere i giocatori ed insegnare loro. Penso dovrebbero essere direttamente le case fornitrici di videogiochi a dover fornire degli emulatori legali, riducendo così la pirateria e permettendo a tanti titoli di poter essere giocati ancora e non di essere perduti.

Cosa pensi dell'interazione tra l'arte tradizionale e i videogiochi? Come vedi l'evoluzione di questa relazione nel tempo?

Penso che l'interazione tra l'arte tradizionale e i videogiochi abbia visto una crescente convergenza nel corso degli anni. I videogiochi spesso incorporano elementi di arte tradizionale nel loro design, sia attraverso l'uso di grafica bidimensionale che tridimensionale, animazioni, composizione artistica e altro ancora. Molti giochi traggono ispirazione dalle forme d'arte tradizionale, come la pittura, la scultura, l'illustrazione e l'architettura, per creare mondi virtuali suggestivi e coinvolgenti. Nei videogiochi viene utilizzata una vasta gamma di stili artistici, che vanno dal realismo alla pixel art, dal fumetto allo stile minimalista. Questa varietà di stili artistici consente ai giochi di esprimere una vasta gamma di narrazioni visive e di offrire esperienze uniche e memorabili ai giocatori. Inoltre l'interazione tra artisti tradizionali e sviluppatori di videogiochi ha portato a numerose collaborazioni creative, in cui artisti di diversi campi contribuiscono alla creazione di opere d'arte interattive. L'arte dei videogiochi sta gradualmente guadagnando maggiore esposizione e riconoscimento come forma d'arte legittima. Gli eventi dedicati all'arte dei videogiochi, mostre museali e pubblicazioni stanno contribuendo a far emergere la complessità e la ricchezza artistica dei videogiochi come forma d'arte. In generale, l'interazione tra l'arte tradizionale e i videogiochi continua a evolversi, offrendo opportunità sempre nuove e stimolanti per gli artisti di esplorare nuove forme di espressione artistica.

Hai mai utilizzato i videogiochi come fonte di ispirazione per le tue opere d'arte? Se sì, quale gioco ti ha influenzato di più e in che modo?

Spesso gli artisti utilizzano opere pregresse come ispirazione per le proprie, quindi sì, ho sicuramente tratto ispirazione da altri videogiochi e lo faccio tuttora. Non penso di poterne specificare uno in particolare, in quanto ad ogni diversa opera si ha la sfida di utilizzare stili differenti e questo permette di spaziare molto sul prodotto finale. Per quanto mi riguarda, ad ogni nuovo progetto, traggio ispirazione da opere precedenti e ogni volta sono diverse.

Qualche titolo videoludico che consiglierebbe per arricchire il proprio bagaglio culturale e competenze?

Un gioco che mi ha colpito molto e che adoro è Journey di Thatgamecompany. Questo gioco indipendente ha una grafica semplice, ma vibrante, la sua colonna sonora è delicata ed emozionante e la sua narrazione incredibile. In Journey non ci sono parole, istruzioni, nemici o altro, è un gioco puramente visuale, in cui il messaggio, la storia è raccontata solo dalle immagini. Riuscire a trasmettere tante emozioni, a raccontare una storia, a coinvolgere qualcuno senza dire una parola è una sfida enorme, richiede molto studio. Ho apprezzato molto questo titolo e lo consiglio vivamente.

Fine intervista. Durata: 27 minuti e 30 secondi

Intervista a Corrado Cozza (Dadobax) 30 agosto 2023

Parli brevemente di lei e del suo lavoro.

Mi chiamo Corrado Cozza e sono laureato in Ingegneria Informatica, ho completato il mio dottorato nel 2015. Attualmente, il mio lavoro principale è essere uno YouTuber.

La mia avventura su YouTube è iniziata nel 2012, quando sono uscito fuori corso all'università. Inizialmente, caricare video era un modo per riempire le giornate. Essendo un ingegnere informatico di formazione, inizialmente avevo l'ambizione di sviluppare videogiochi. Tuttavia, a un certo punto, ho realizzato che parlando su YouTube e analizzando i videogiochi, anche in modo amatoriale, ho iniziato a guadagnare un seguito. Il mio pubblico era interessato alle mie analisi videoludiche.

Dopo aver conseguito la laurea, ho deciso di focalizzarmi completamente sull'analisi dei videogiochi anziché sulla loro produzione. Quel che era inizialmente un canale YouTube nato per passione è diventato il mio lavoro a tempo pieno. Mi sono specializzato nel campo delle analisi videoludiche, trasformando la mia passione in una professione.

Pur non definendomi un critico, poiché la mia formazione è diversa da quella dei critici videoludici, i quali spesso provengono da studi giornalistici, mi considero comunque un professionista. Non ho la qualifica di critico, ma con oltre 11 anni di esperienza in questo settore e un approccio misto tra ingegneria e analisi videoludica, posso affermare di aver acquisito una certa competenza. Le mie analisi non solo hanno un ampio pubblico e numeri interessanti per le aziende, ma sono anche riconosciute come di un certo livello nel panorama italiano. In definitiva, questo è ciò a cui mi dedico

Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita personale?

Questa domanda la prenderò come un'introduzione a concetti che approfondirò successivamente. Trovo che abbia un filo logico molto interessante per l'intervista. Per ora, rimango un po' sul vago, ma nelle prossime domande scenderò nei dettagli. Riguardo alle esperienze formative nel mondo del videogioco, posso dire che, a livello personale, non sono state direttamente utili in senso pratico. Tuttavia, le considero più come forma mentis che ho potuto applicare in altri contesti.

Ad esempio, quando gioco a un gestionale come SimCity, anche se le decisioni nel gioco non avranno un impatto reale sulla mia vita, questa esperienza mi ha fornito una mentalità di gestione e una visione d'insieme. Questa prospettiva, anche se specifica per il contesto di costruzione di una città nel gioco, è trasferibile ad altre situazioni che ho incontrato nella mia vita. È un esempio di come il videogioco possa influenzare la mia forma mentis in termini di strategia e visione, aspetti che potrebbero rivelarsi utili in altre circostanze.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

Ho un esempio che considero particolarmente rilevante nella mia vita, e riguarda Dark Souls. Spesso, quando si discute di apprendimento attraverso i media videoludici, si fa riferimento a esempi come Assassin's Creed, dove si esplora la Firenze del 1400. Tuttavia, secondo me, limitare il concetto di apprendimento a questi contesti è riduttivo.

L'apprendimento attraverso i videogiochi riguarda anche concetti applicabili nella vita quotidiana. Un esempio lampante è Dark Souls, un videogioco che utilizza il fallimento come mezzo per raggiungere il successo. Quando ho giocato a Dark Souls durante i miei anni universitari, ho attraversato un periodo difficile: dopo una carriera accademica generalmente positiva, sono stato bocciato all'ultimo esame, ho affrontato una crisi personale e ho terminato una relazione.

Dark Souls, con la sua struttura di gioco che integra il concetto di "game over" nelle meccaniche stesse, mi ha insegnato che il fallimento non segna la fine del percorso, ma è un passo necessario verso il successo. Questa lezione si è rivelata applicabile nella mia vita. Paradossalmente, Dark Souls non ha influenzato solo il mio

approccio al gioco, ma ha anche avuto un impatto significativo sulla mia crescita personale. Mi ha fatto capire che i “game over” nel gioco migliorano le tue abilità come giocatore, così come i fallimenti nella vita reale migliorano te come persona.

Con questo nuovo punto di vista, sono riuscito a superare l’esame che mi era stato negato, ho completato la mia laurea, e anche se non ho intrapreso la carriera di ingegnere come inizialmente previsto, ho seguito la mia passione diventando uno YouTuber. In definitiva, Dark Souls è un esempio tangibile di come l’apprendimento nei videogiochi possa essere trasferito e applicato ad altre sfaccettature della vita.

I videogiochi sandbox in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l’interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

Secondo me, questa è una delle considerazioni più personali e rilevanti per me. Quando si parla del rapporto tra videogiochi e apprendimento, ritengo che l’aspetto più interessante sia come i videogiochi possano essere utilizzati per insegnare ai bambini. Mi concentro soprattutto su quella fascia d’età che va oltre l’infanzia. Personalmente, Dark Souls ha avuto un impatto significativo sulla mia vita quando avevo 20 anni, un’età in cui ero già abbastanza formato.

L’aspetto più intrigante, a mio avviso, è l’utilizzo dei videogiochi sandbox come Minecraft, Terraria e Zelda per l’apprendimento dei bambini. I sandbox, in generale, consentono ai bambini di esprimere la loro creatività, offrendo una visione del videogioco spesso non rappresentata dai media, che tendono a presentare i videogiochi in una luce negativa per i bambini, facendo spesso riferimento a giochi come GTA, che è giustamente pensato per un pubblico adulto.

Particolarmente, Minecraft e anche Zelda, che incorpora molte caratteristiche sandbox, sono ideali per i bambini per imparare manipolando. C’è un proverbio cinese che dice: “Ascolto e dimentico, guardo e ricordo, faccio e imparo”. I bambini imparano attraverso la manipolazione, e in un’era digitalizzata, i videogiochi offrono un mezzo per la manipolazione, consentendo ai bambini di gestire il videogioco come se stessero maneggiando oggetti nella realtà, simile a come i nostri genitori comprendevano il valore educativo dei Lego.

Spesso, le generazioni più anziane dovrebbero capire che giochi come Minecraft hanno un potere educativo simile, se non superiore, perché permettono ai bambini di esprimere la loro creatività in un ambiente estremamente flessibile. I bambini non sono legati a una storia già scritta, come nei giochi che consideriamo capolavori per adulti. Invece, possono scrivere la loro storia, creando una sorta di narrativa emergente, un concetto intrigante che si manifesta in giochi sandbox. La fantasia del bambino, giocando a fare il cowboy, il pirata o qualsiasi altro personaggio, si traduce nella narrativa emergente che per i videogiochi sandbox è perfetta, e questa è una cosa che trovo affascinante.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Non tutti i videogiochi aspirano ad essere opere d’arte, proprio come non tutti i libri rientrano automaticamente nella categoria artistica. Ovviamente, la definizione di arte può essere soggettiva e dibattuta. Tuttavia, così come esistono libri scritti da figure pubbliche, ad esempio, il libro di Andrea Pirlo, che non è considerato letteratura nel senso tradizionale, esistono anche giochi come Red Dead Redemption 2. Questi videogiochi, anche se eccezionali e sviluppati da artisti, non mirano a essere considerati opere d’arte, ma piuttosto ad offrire un’esperienza videoludica di alta qualità.

D’altra parte, alcuni videogiochi sono creati da veri autori con l’intenzione di essere opere d’arte nel senso più stretto del termine. Un esempio notevole è Dark Souls. Tuttavia, per evitare di essere troppo ripetitivo, opterò ancora una volta per l’esempio di Dark Souls. Mentre giochi come The Last of Us o Red Dead Redemption potrebbero essere trasposti con successo nel mondo cinematografico, esistono giochi come Dark Souls che sfidano tale trasposizione. Non puoi semplicemente scrivere un romanzo basato su Dark Souls, ma puoi scrivere un libro che analizza il gioco o racconta la storia del suo mondo.

Questi videogiochi, come Dark Souls, offrono esperienze uniche e inimitabili attraverso il loro gameplay. A differenza di adattamenti cinematografici, non puoi replicare la forma d’arte che emergerebbe dall’interazione diretta del giocatore. In particolare, Dark Souls consente al giocatore di esprimere sensazioni attraverso il gameplay, e ogni partita è unica. Questo aspetto li avvicina al concetto di arte.

Paragonando i videogiochi al linguaggio musicale, possiamo notare una similitudine. Come nella musica, in cui esiste uno spartito scritto da un autore, l'interprete chi suona lo strumento e il fruitore chi ascolta la musica il videogioco segue una struttura simile. I videogiochi artistici, come Dark Souls, vedono il codice di gioco come uno spartito, l'interprete come il giocatore che dà vita al gioco, e il fruitore come chi osserva o partecipa attraverso video e streaming. Questa interazione unica crea un'opera d'arte dinamica e partecipativa. Dunque, ciò che avvicina il concetto di arte nei videogiochi è l'interpretazione dell'opera da parte del giocatore. Guardando un artista suonare un pezzo musicale, siamo emozionati; nello stesso modo, osservando le interpretazioni individuali di Dark Souls su YouTube, ci emozioniamo. Questa capacità di produrre emozioni attraverso l'interpretazione personale rende il videogioco un'opera d'arte, proprio come il suono di un musicista può affascinare e commuovere.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?

Sì, certo, questa risposta è piuttosto diretta poiché, in sostanza, è una conseguenza naturale. Quando si gioca a un videogioco che ti piace, c'è il desiderio intrinseco di comprenderlo meglio, e quindi si impara la lingua associata. Posso condividere un breve aneddoto per illustrare questo concetto. Quando ero bambino e avevo appena imparato a leggere, mi ritrovavo già a giocare ai videogiochi, anche prima di padroneggiare completamente la lettura. Poiché all'epoca c'era DOS, forse mio padre mi aiutava a far partire i giochi o mi aveva insegnato la sintassi necessaria per farli partire. Successivamente, quando ho imparato a leggere completamente, ho anche appreso la sintassi del computer per avviare i giochi. Nei videogiochi stessi, leggevo ciò che accadeva. Quando incontravo testi più lunghi, chiedevo a mia madre di tradurli per me. Per i giochi con testi più brevi, invece, ricordo di aver imparato concetti in inglese; ad esempio, in un gestionale, il termine "woodcutter" significava taglialegna e "sawmill" era la segheria. Anche parole come "barracks" che indicava le caserme le ho apprese per intuito; inizialmente, forse non conoscevo la traduzione esatta, ma capivo il contesto ogni volta che vedevo la parola. Man mano che crescevo, ho compreso le traduzioni precise di queste parole. La mia conoscenza dell'inglese si è sviluppata naturalmente anche giocando

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

Lavorare in team quando si partecipa a videogiochi online è essenziale, poiché la collaborazione è fondamentale, proprio come in un gioco di squadra nella vita reale. Ad esempio, in League of Legends, ogni persona assume un ruolo specifico, e la squadra meglio organizzata, a parità di abilità individuali, ha maggiori probabilità di vincere. Questo principio si applica anche agli sparatutto online, sebbene io preferisca i giochi single player. Tuttavia, anche in quest'ultimo caso, è importante giocare in modo collaborativo. Nel contesto degli sparatutto online, un giocatore che cerca di ottenere un punteggio personale elevato senza contribuire al successo della squadra potrebbe compromettere la vittoria complessiva. Quindi, la capacità di giocare insieme non solo migliora le competenze individuali, ma sottolinea anche l'importanza di lavorare in gruppo per raggiungere obiettivi comuni. Questo concetto, a mio parere, non è limitato al contesto videoludico; è una dinamica generale che si applica anche a giochi di gruppo come la pallavolo o altri contesti ludici. Pertanto, ritengo che questa risposta, in un certo senso, sia ovvia, poiché riflette una dinamica comune nei giochi di gruppo, indipendentemente dal fatto che siano online o nella vita reale.

In che modo i giochi online possono agevolare la connessione tra le persone, fornendo un'alternativa alla socialità tradizionale, soprattutto per coloro che affrontano problematiche o restrizioni nell'instaurare relazioni sociali tradizionali?

Sì, assolutamente. Parlando di videogiochi online, ci sono aspetti che possono essere sia positivi che potenzialmente rischiosi. È importante considerare il contesto specifico, come ad esempio gli MMORPG o i videogiochi online persistenti, distinguendoli dalle partite online occasionali, come quelle di FIFA.

Il videogioco può rappresentare una risorsa preziosa per coloro che, in mancanza di alternative, trovano un modo di connettersi con il mondo esterno. Un esempio personale che posso condividere riguarda il periodo di lockdown durante la pandemia, in cui il videogioco è stato un mezzo fondamentale per mantenere un contatto virtuale con il mondo esterno e prevenire un senso di isolamento e depressione.

Tuttavia, è cruciale fare distinzione quando una persona ha alternative e sceglie di isolarsi giocando online per periodi prolungati. In questo caso, c'è il rischio di perdere opportunità sociali e di creare una situazione alienante. Il discorso si complica ulteriormente quando si parla di fasce di età più giovani, come i quattordicenni o i quindicenni, che possono rischiare di isolarsi dalla vita reale a favore del mondo virtuale del gioco online.

È fondamentale comprendere che il gioco online può offrire preziose opportunità di interazione e divertimento, ma è altrettanto importante saper bilanciare il tempo trascorso online con altre attività nella vita quotidiana. Ciò evita il rischio di isolamento e assicura che il videogioco rimanga un piacere, senza trasformarsi in un impegno che compromette le dinamiche sociali e le opportunità di crescita personale.

Un esempio concreto di questo equilibrio è il mio interesse verso Starfield, un gioco atteso da tempo. Sebbene io scelga di dedicare del tempo al gioco, lo faccio volontariamente e in modo consapevole, mantenendo un equilibrio con altre attività

In qualità di esperto e professionista nel campo della divulgazione mediatica dei videogiochi, come ritiene che un gameplay di un videogioco possa avere un potenziale formativo, e come potrebbe essere integrato all'interno di istituzioni educative?

Capisco bene il punto che vuoi affrontare. Quando si parla di istituzioni educative, penso principalmente alle scuole elementari, medie e superiori, escludendo gli ambiti universitari. Nel contesto delle scuole elementari, le materie tradizionali come l'italiano possono risultare difficili da insegnare attraverso i videogiochi, ma ci sono discipline come la geografia, la geografia astronomica e la storia che potrebbero trarre vantaggio da questa modalità.

Il videogioco offre un ampio spettro di possibilità, e se si decidesse di integrarlo nelle materie, potrebbero essere considerate le ricostruzioni storiche o gli aspetti geografici presenti nei videogiochi. Ad esempio, in ambito astronomico, la legge di gravitazione universale potrebbe essere illustrata giocando a un gioco spaziale come Outer Wilds, evidenziando il movimento di un corpo in assenza di attrito nello spazio.

Gli insegnanti possono sfruttare la creatività per selezionare giochi che mostrino concetti basilari di fisica e astrofisica, come il moto dei pianeti. Alcune ricostruzioni storiche, come quelle di battaglie nell'antica Roma attraverso giochi come Rome Total War, possono essere utilizzate per trasmettere informazioni in modo coinvolgente.

La chiave sta nell'abilità del docente nel selezionare le informazioni più rilevanti. Ad esempio, Sim City può essere utilizzato per far comprendere ai ragazzi i concetti di costruzione della città e gestione finanziaria. La gestione delle tasse in Sim City può essere correlata alla realtà, spiegando come le decisioni finanziarie influiscano su vari aspetti della città e il morale della popolazione.

Il videogioco può essere uno strumento efficace per far riflettere sugli aspetti della vita reale. Ad esempio, in Civilization, che simula la gestione di una nazione, le scelte possono influenzare diversi ceti della popolazione. Questo collegamento tra scelte e conseguenze può essere più evidente e coinvolgente nei videogiochi rispetto alla realtà.

Il docente deve essere abile nel saper identificare le caratteristiche educative dei videogiochi e presentarle in modo efficace. Nessun videogioco è formativo di per sé, ma possono essere utilizzati in modo educativo, evidenziando le lezioni che possono offrire.

Con la sua vasta esperienza nel campo della storia dei videogiochi e considerando il fatto che questo medium è ancora relativamente giovane, come valuta l'attuale evoluzione dei videogiochi e il ruolo della preservazione nell'ambito storico-videoludico? in oltre vorrei chiederle di esprimere la sua opinione sull'uso delle ROM (emulazione) e soprattutto riguardo al loro ruolo nella preservazione di questo patrimonio videoludico, specialmente per i retrogame.

Sì, certamente... Stavo menzionando un aspetto specifico, ovvero la pirateria, che in alcuni casi ha contribuito a preservare le ROM, ad esempio. Poi, riguardo alla domanda successiva, chiedo scusa per l'interruzione. Sicuramente, il medium videoludico è giovane; certo, cosa sono 50 anni nella storia dei videogiochi rispetto a secoli di letteratura e teatro? Anche se il cinema è più maturo rispetto al videogioco, entrambi sono nati nel Novecento.

Parlando di preservazione, ci sono casi in cui alcune aziende, nel momento in cui falliscono, chiudono alcuni giochi, che giustamente non sono più di nessuno e diventano abandonware. Quando un videogioco diventa abandonware, qualche appassionato potrebbe prendere il codice e metterlo su internet per preservarlo. È importante precisare che l'abandonware non equivale alla pirateria; quando un videogioco non è più in vendita, diventa abandonware e può essere giocato. Mi sembra che 50 anni non sia una cattiva stima, ma potrei sbagliarmi.

Ci sono chiaramente videogiochi abbastanza recenti che, giustamente, non si trovano da nessuna parte. È un peccato, ad esempio, per giochi come Driver San Francisco della Ubisoft del 2009, che non è più in vendita e quindi non può essere acquistato. Quanto alla preservazione, sarebbe giusto conservare tutto. Tornando alla questione delle ROM, secondo me c'è una differenza tra caricare la ROM su internet per preservare il videogioco e poi utilizzarla. Anche se può sembrare assurdo, essere a favore della preservazione del codice non implica necessariamente il suo utilizzo; sono due cose separate.

Nel mio caso specifico, mi fa piacere sapere che ci sono persone nel mondo che conservano e danno la possibilità di ritrovare i codici, anche se in realtà si tratta degli eseguibili di alcuni videogiochi del passato. D'altro canto, non utilizzo la pirateria da anni. Da bambino negli anni '90, come molti, la utilizzavo, ma quando sono diventato adulto e ho cominciato a comprare videogiochi da solo, ho smesso. L'innocenza di un bambino è diversa dalla consapevolezza di un adulto, e da anni non faccio più uso della pirateria.

Il discorso sulle ROM è un po' diverso dal punto di vista della ricerca o dell'utilizzo legittimo. Ad esempio, è legale utilizzare una ROM e un emulatore ammettendo di possedere il gioco originale e la console di riferimento. Come content creator, posso decidere di giocare un gioco come The Legend of Zelda su Nintendo Switch o Wii U con un emulatore su PC per registrare il gameplay a 4K, anche se non l'ho fatto. Questo è un discorso diverso rispetto a chi scarica la versione pirata senza possedere la console e sta effettivamente utilizzando la pirateria.

In sostanza, sono argomenti diversi. La preservazione delle ROM, la possibilità di conservare gli eseguibili di determinati videogiochi del passato, mi rassicura, ma ciò non implica necessariamente che debbano essere utilizzati. Quando un videogioco è in vendita, come nel caso di Super Mario Bros. 3 su Nintendo, può essere acquistato sull'emulatore direttamente dallo store di Nintendo che lo offre in emulazione. In quei casi, se una persona vuole giocarlo, deve farlo da lì. Altri videogiochi che sono abandonware non sono più disponibili per l'acquisto. Ad esempio, l'altro giorno ho giocato a King of Beach, un videogioco del 1989, che è abandonware. Avevo voglia di giocarlo e, non potendolo acquistare, l'ho trovato e giocato direttamente nel browser. Fortunatamente, era possibile recuperarlo così.

Considerando la sua esperienza come content creator, vorrei chiederle come il suo rapporto con la community che ha costruito si è evoluto. Secondo lei, l'interazione con numerose persone ha arricchito la sua esperienza? Crede che la sua community abbia sviluppato legami significativi tra i suoi membri?

Sicuramente il mio rapporto con la community si è evoluto insieme a me. Sono cresciuto sia come persona che come content creator, inteso anche in termini numerici e professionali. La mia community è cresciuta parallelamente a me; alcuni ragazzi sono diventati adulti, mentre nuovi utenti si sono uniti nel 2023, evolvendosi insieme all'era di internet. Una persona che si avvicina oggi ha una maturità diversa rispetto a chi lo faceva nel 2012, testimoniando una profonda evoluzione.

Certamente, il confronto con il pubblico è stato per me una motivazione di crescita. Sapere come interagire con il pubblico è una competenza che copre diversi aspetti. Nel mio caso specifico, anche se può sembrare strano a vedermi, sono sempre stato abbastanza popolare. Fin dalla scuola superiore, avevo una natura esibizionista, e quindi ero conosciuto in diversi gruppi. Facevo parte del gruppo teatro, dove ero uno degli attori più giovani. Conoscevo ballerine, scenografi e facevo da ponte per far conoscere persone. Questo mi ha insegnato che più una persona si interfaccia con gli altri, impara a gestire relazioni interpersonali e cresce.

Questo vale anche per la community online. Se sai gestire una certa popolarità, può essere un modo per crescere. Ovviamente, non tutti devono seguire questa strada; si può crescere anche da persone più timide.

Tuttavia, per coloro che creano contenuti su internet, è importante gestire la community, che fa parte del nostro lavoro e offre una grande opportunità di crescita. Questo non significa che debba essere fatto necessariamente; ci sono persone timide che crescono in modi diversi. Ma per chi ha una dose di esibizionismo, come coloro che creano contenuti online, la gestione della community è un aspetto significativo.

Interagire con la community è importante perché le reazioni, sia positive che negative, sono una fonte di crescita. Ricevere feedback negativo è inevitabile quando sei in vista, come avveniva anche a scuola. Sul web, le persone possono reagire in modo negativo ai video, fare risposte o critiche, ma anche questo è un motivo di crescita. In generale, ho arricchito la mia esperienza e capito che interagire con gli altri, che sia attraverso internet o nella vita reale, è una motivazione di crescita. Impari a gestire situazioni in cui non piaci a tutti, a come affrontare diplomaticamente ciò che dici e fai.

Qualche titolo videoludico che consiglierebbe per arricchire il proprio bagaglio culturale e competenziale?

Guarda, su due piedi mi viene in mente Civilization. Credo che sia uno dei giochi che ha aperto di più i miei occhi, offrendo una prospettiva ampia sul funzionamento del mondo. Nel gioco, sei al comando di una nazione, guidando il tuo popolo dall'età della pietra fino al futuro. Questa esperienza virtuale simile a un gioco da tavolo ti permette di comprendere molti aspetti della storia umana mentre giochi.

Naturalmente, ci sono molti titoli che possono essere più specifici, ma a pelle, considero Civilization uno dei giochi più educativi disponibili. Per un bambino, invece, consiglierei forse Minecraft.

fine intervista durata 89 minuti e 50 secondi

Intervista a Daniel Mullins (Daniel Mullins Games) Versione originale 27 Gennaio 2024

[L'intervistato, a causa dei suoi numerosi impegni, ha concordato con me di limitarsi a rispondere a una sola domanda]

How can the design of game environments influence players' creativity and promote creative problem-solving?

In my opinion the considerations when designing a game's environment are similar to the broader considerations of designing games in general. How can games promote creative problem-solving then? As a basic prerequisite, their systems must allow it. Consider the difference between Go and Snakes & Ladders. The rules for Snakes & Ladders are so rigid and resilient to player agency that creative problem-solving is impossible. If a game's systems allow it, how can it be promoted? Some approaches might be having open-ended objectives, and creating mechanics that when combined produced unexpected or emergent results. To return to the question of game environments, these open-ended objectives could be built into an environment: a high mountain peak to reach, or a river to ford.

Traduzione Dell'intervista a Daniel Mullins a cura di Andrea Alfonsi

Come può la progettazione degli ambienti di gioco influenzare la creatività dei giocatori e promuovere la risoluzione creativa dei problemi?

A mio parere, le considerazioni nella progettazione dell'ambiente di un gioco sono simili alle considerazioni più ampie legate alla progettazione dei giochi in generale. Come possono i giochi promuovere la risoluzione creativa dei problemi, allora? Come requisito di base, i loro sistemi devono consentirlo. Considera la differenza tra il Go e il gioco dell'Oca. Le regole del gioco dell'Oca sono così rigide e resistenti all'azione dei giocatori che la risoluzione creativa dei problemi è impossibile. Se i sistemi di un gioco lo consentono, come può essere promossa? Alcuni approcci potrebbero includere obiettivi aperti e la creazione di meccaniche che, quando combinate, producano risultati inaspettati o emergenti. Tornando alla questione degli ambienti di gioco, questi obiettivi aperti potrebbero essere integrati in un ambiente: una vetta di montagna da raggiungere o un fiume da guadare.

Durata N/A Fatta tramite Email.

Intervista a Daniele Ricciardi e Federica Soriano (arkadia caffè) 26 settembre 2024

Parli brevemente di voi e del vostro lavoro

Siamo Daniele Ricciardi e Federica Soriano, ci stiamo per laureare alla magistrale di Italianistica (Lettere) e insieme gestiamo Arcadia Café, un progetto social in cui ci concentriamo sul lato culturale dei videogiochi, cercando di valorizzarne i contenuti e mettendoli a paragone con letteratura ed altre arti.

Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita?

I videogiochi sono uno spunto di riflessione molto importante, e spesso ci aiutano a pensare e vivere le cose da punti di vista diversi. Le esperienze videoludiche ci hanno aiutato anche a vivere meglio il "mondo vero", per il loro modo di metterci alla prova in una grande varietà di situazioni.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

I videogiochi, come ad esempio Minecraft e Terraria, in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

Non siamo degli scienziati, quindi per l'argomento "apprendere con i videogiochi" possiamo rimandarti ad esempio ad Elena del Fante, che si occupa di psicologia del gaming, oppure a Rosy Nardone e Andrea Dresseno, due professori che hanno portato i videogiochi a scuola all'interno del progetto "Press Start to Learn". Detto questo, sicuramente i mondi videoludici come Minecraft e Terraria offrono tutta una serie di stimoli che incentivano lo sviluppo di abilità come il problem solving, il pensare fuori dagli schemi (ad esempio trovare nuovi utilizzi per oggetti convenzionali per risolvere enigmi), o ancora incentivano la curiosità e la propensione all'esplorazione (intesa non solo come esplorazione di spazi fisici, ma anche di spazi intellettuali). Sono titoli che mettono a disposizione degli strumenti e che lasciano via libera a chi gioca per utilizzarli in modi pressoché infiniti.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

I videogiochi sono dei media complessi, perché sono un conglomerato di vari altri media (c'è la parte audiovisiva, quella interattiva, quella di scrittura, di programmazione, ecc.). Posto che definire il concetto di cosa sia arte e cosa no è molto difficile, molti titoli videoludici sono in grado di veicolare delle immagini e della situazioni fortemente impattanti, sia dal punto di vista visivo grafico (esempio: giochi con ambientazioni ispirate ad opere d'arte o a racconti, giochi con uno stile grafico particolarmente ingegnoso) sia dal punto di vista narrativo (esempio: titoli che ci fanno vivere da angolazioni inconsuete la realtà della guerra - Bury me my Love, This war of mine -, del disagio psicologico - Hellblade: Senua's Sacrifice, Indika, Omori -, di eventi storici realmente accaduti, - Valiant Hearts, Verdun - di storie che, seppur inventate, stimolano l'empatia con fare quasi poetico come Gris o Undertale). Se una caratteristica dell'arte è quella di impattare - in qualsiasi modo, dal più blando al più forte - allora sì, i videogiochi sono impattanti e coinvolgenti come qualsiasi altra opera artistica.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?

Di sicuro giocare un titolo in una lingua che si sta imparando aiuta l'apprendimento a livello dei sottotitoli in film o serie tv, ma il videogioco come medium può fare anche di più. In generale la componente ludica dell'apprendimento è un qualcosa che viene sottovalutato, ma che anche in questo caso gioca un ruolo fondamentale. Apprendere facendo - pure in un ambiente simulato e virtuale - è molto efficace e dà la possibilità di vivere le conseguenze di ogni interazione, mandando subito feedback positivi o negativi. Un esempio particolare è il gioco Chants of Sennaar, in cui vengono forniti dei glifi - inventati - ed un contesto a cui ricolleghere tali simboli. Il compito del videogiocatore sarà quello di codificare una lingua intera, di fatto, cominciando ad impararne i meccanismi morfologici, lessicali e sintattici. Altri titoli simili sono Tunic o Baba is You che riflettono proprio sul linguaggio.

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

Un esempio perfetto è Overcooked - un cooking game in cui dovremo gestire una brigata in cucina - in cui ogni giocatore ha un ruolo ben preciso come in un vero ristorante, ma in cui per superare i livelli serve una coordinazione praticamente perfetta e tanta comunicazione, nonché una buona divisione dei ruoli all'interno della brigata. Un altro esempio è It Takes Two, gioco interamente basato sulla cooperazione locale (sullo stesso device) in cui per superare sfide e puzzle dovremmo comunicare costantemente col nostro partner, per sincronizzarci al meglio. It Takes Two racconta così facendo anche il trauma per una persona giovane della separazione dei genitori, che trasformati nei due protagonisti dovranno affrontare delle sfide per mettere alla prova il loro legame. Altri titoli simili sono Brothers: a Tale of Two Sons e A way out, degli stessi autori di It Takes Two.

In che modo i giochi online possono facilitare la connessione tra le persone e offrire un'alternativa alla socialità tradizionale? [Team work e problem solving]

Giocare online con la giusta compagnia può dar modo di connettersi con persone di tutto il mondo, favorendo lo scambio culturale e può aiutare anche le persone più chiuse e timide a socializzare in un ambiente che li fa sentire più a loro agio. Inevitabilmente le dinamiche online non sono prive di pericoli e di lati negativi, ma sono cose che riguardano tanto il virtuale (che è uno spazio reale, solo smaterializzato in pixel e dati) come il reale.

Pensa che l'ambiente videoludico l'abbia aiutata a sviluppare un pensiero utile per il suo lavoro?

Guardare i videogiochi con gli occhi del letterato e guardare la letteratura con gli occhi del giocatore è una fonte inesauribile di riflessioni, temi, spunti e ci ha permesso di scavare a fondo in entrambi i campi

scoprendone lati inediti. Inoltre pensiamo che avere uno sguardo obliquo, crossmediale e non a comparti stagni sia un modo bellissimo ed efficace per studiare ed appassionarsi al mondo (lavorativo o meno che sia).

domanda extra se volete dire qualcosa di specifico nel vostro campo potete farlo

Ci piacerebbe che più videogiocatori leggessero e più lettori videogiocassero.

Durata: 45 minuti e 17 secondi

Intervista a Cristian Gambadori ed Eleonora Vecchi (Bad Vices Games)

Parli/parlate brevemente di lei e del vostro lavoro.

Il nostro team di sviluppo è Bad Vices Games ed è composto da due persone, Cristian Gambadori ed Eleonora Vecchi. Sviluppiamo videogiochi dal 2020, ufficialmente dal 2021. Dopo un corso privato di modellazione 3D della durata di 3 anni abbiamo deciso di proseguire e tentare la pubblicazione del nostro primo gioco "Hippocampus" sulla piattaforma Steam, imparando molto da questa nostra prima esperienza abbiamo continuato poi con un gioco per adulti "Sexual Void" che ci ha permesso economicamente di continuare questo lavoro e di poter sviluppare quindi il nostro terzo gioco "Ravenous Devils". Quest'ultimo ha raggiunto le 200.000 copie vendute e siamo riusciti a pubblicarlo non solo su computer ma anche su console (Playstation, Xbox e Nintendo Switch). Attualmente stiamo lavorando sul nostro quarto progetto: "While We Wait Here"

Cristian ricopre il ruolo di programmatore e animatore, mentre Eleonora gestisce la parte di modellazione e texture. Tutti gli altri aspetti come per esempio design e trama vengono invece gestiti insieme.

Come il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere la risoluzione creativa dei problemi?

Il level design di un videogioco è fondamentale per creare dinamiche di gioco divertenti e coinvolgenti per il giocatore. In fase di sviluppo e concettualizzazione del gioco è importante partire il prima possibile con la progettazione di dove e come si muoverà il giocatore nel livello. Questo si fa in un processo che solitamente è chiamato grey boxing o blockout, molto comune in tutti gli ambienti di sviluppo. Questo processo mira a far visualizzare con modelli primitivi e velocemente realizzabili il livello nella sua interezza in modo tale da cominciare subito il playtest dell'ambiente per vedere se certe idee di design funzionano. Grazie alla direzione artistica, che varia da progetto a progetto, si comincia a fissare delle regole visive che gli sviluppatori devono seguire nella costruzione del livello, in modo tale che gli oggetti presenti all'interno di esso e altre particolari dinamiche siano facilmente intuibili al giocatore. Si possono ad esempio usare forme specifiche per tutte le strutture o gli ambienti che hanno un certo tipo di utilità; utilizzare le luci per trasmettere delle emozioni; o creare punti, magari immediatamente non accessibili, che magari indicano la necessità di ottenere un certo oggetto per proseguire. Il level design può anche non avere per forza un'utilità a livello di gameplay ma potrebbe semplicemente avere una funzione di narrazione silenziosa, in cui il giocatore esplorando viene a conoscenza di nuove informazioni sulla storia del posto che sta visitando.

Quando ci muoviamo nel mondo, che sia virtuale o reale, siamo circondati da problemi: una strada interrotta mentre si va a lavoro, una macchia sopra un vestito prima di un appuntamento importante, una frattura per un atleta. Tutto ciò va a bloccare il nostro tipo di percorso, ma è poi la voglia e il bisogno di proseguire che ci fa arrivare alla soluzione. Nei videogiochi di certo non si può andare a riproporre ogni possibile soluzione, anzi spesso l'azione "corretta" è solo una, ma si cerca di spingere il giocatore verso quella più logica.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Per rispondere a questa domanda partiamo dal presupposto che un'opera d'arte sia qualcosa che riesca a suscitare delle emozioni, che possono essere anche contrastanti. Un videogioco è sviluppato da decine di figure lavorative diverse e alcune di esse sono strettamente lavori artistici. Scrittori, disegnatori e musicisti creano opere originali che di per sé possono essere considerate opere d'arte a sé stanti, come può essere una sceneggiatura, un disegno o una traccia musicale. L'assemblamento di tutte queste parti produce il videogioco, che però potrebbe non essere considerato un'opera d'arte, poiché questo dipende dalla corretta unione di tutte le singole parti precedenti e in più c'è il concetto di interazione che distingue in maniera forte il videogioco da

altri prodotti di intrattenimento. Quindi, facendo un esempio, la copertina di un videogioco è facilmente considerata un'opera d'arte, perché disegnata da un artista, ma il videogioco rappresentato da quella copertina potrebbe essere fallace in altre parti o l'interazione all'interno di esso potrebbe non essere ben progettata. Un videogioco che sfrutta sapientemente il concetto di interazione e la corretta unione di tutte le sue parti artistiche è considerabile un'opera d'arte. Va anche considerato che non tutte le persone che disegnano vengono inserite tra i grandi pittori che si studiano a scuola. Di libri ne sono stati scritti tanti ma sono pochi quelli che consideriamo "grandi classici". Anche per i videogiochi è così, non tutti possono essere arte.

Qual è la vostra visione sull'importanza dell'apprendimento e dello sviluppo dei giocatori attraverso l'esperienza ludica?

Non siamo dell'idea che un videogioco, o più in generale qualsiasi forma di intrattenimento debba per forza avere un insegnamento al suo interno, ma possa anche solo essere, appunto, intrattenimento. Secondo noi questo ragionamento è supportato dal fatto che la fetta più grande del gaming mondiale è occupata dal mercato mobile, in cui quasi la totalità dei giochi ha l'unico fine di passatempo.

Detto questo, nel nostro modo di vedere le cose però crediamo che un'opera di intrattenimento che riesca a far riflettere il fruitore su una qualsiasi tematica oltre ad avere comunque il fine di divertire sia più di valore rispetto alle altre. Questo è anche il motivo principale dietro il perché noi stessi decidiamo di sviluppare giochi che possono far sorgere delle domande nel giocatore piuttosto che semplici antistress.

Come il vostro gioco/i vostri giochi incoraggiano la risoluzione dei problemi e lo sviluppo delle abilità cognitive dei giocatori?

A livello di design con i titoli che abbiamo sviluppato fino ad oggi tendiamo a non progettare giochi il cui scopo è la risoluzione di problemi sempre più complessi, bensì preferiamo costruire delle esperienze in cui non è necessario mettere a dura prova il giocatore. In questo modo il gioco risulta più vendibile ed accessibile ad un pubblico più ampio, è anche una nostra necessità per sopravvivere in un mercato in cui è difficile emergere. Questa decisione è dovuta al fatto di voler mantenere la barra di ingresso nei nostri giochi molto bassa in modo che più giocatori possibili possano trovare il gioco piacevole e divertente, ma mai frustrante. Spesso la difficoltà del gameplay dei nostri recenti giochi rilasciati ruota intorno al corretto abbinamento di alcuni oggetti per produrne altri, quindi c'è il concetto di fabbricazione seguendo una procedura. Il nostro primo titolo, invece, era un gioco di combattimento, quindi la difficoltà risiede nell'avere dei riflessi pronti ed eseguire corrette combinazioni di tasti per sconfiggere i nemici. Vedendo molte persone giocare al titolo dopo il rilascio abbiamo visto che la curva di difficoltà non era stata ben pensata da parte nostra, era troppo ripida, e il giocatore a fatica riusciva a procedere nel gioco. Abbiamo imparato molto dagli errori di design commessi nel nostro primo titolo e il più grave tra tutti era proprio il concetto di progressività. Bisogna stare molto attenti a non riempire di informazioni il giocatore fin da subito che altrimenti si sentirà sopraffatto e frustrato. L'esperienza di un gioco complesso deve essere pensata come una lunga marcia, in cui il giocatore inizia l'esperienza con pochi concetti di gioco per progredire e man mano ne acquisisce sempre di più ma sempre a piccole dosi, in modo da dargli tempo di testare e diventare padrone delle nuove meccaniche acquisite.

Quali sono alcuni esempi di giochi che hanno avuto un impatto positivo sulla creatività o sulla capacità di problem solving dei giocatori?

Probabilmente il genere dei city-building che ha cominciato a spopolare negli ultimi anni. Gli esempi più grandi sono Minecraft e The Sims, che praticamente sono quasi più degli editor che veri e propri giochi. In questo genere di giochi non è presente un obiettivo preciso ma vengono dati ai giocatori una serie di tool con cui possono costruire elementi dello scenario o modificare i biomi del gioco. Il giocatore quindi da sfogo alla sua creatività e fa il designer in dei mondi virtuali.

Come gestite le dinamiche sociali all'interno dei vostri giochi e come pensate che possano influenzare lo sviluppo delle abilità sociali dei giocatori?

Nei nostri giochi, dove possibile, ci piace inserire interazioni tra i vari personaggi, pensiamo sia molto divertente vederli comunicare tra di loro proprio come in una scena di vita reale.

Tendiamo spesso ad inserire personaggi un po' dannati, persone ubriache, pazze, malati, ma che possono condividere alcuni nostri pensieri. Preferiamo l'antieroe perché il giocatore, come noi tutti, è imperfetto. Se invece dovessimo pensare allo sviluppo di un gioco multigiocatore il design del gioco dovrebbe essere mirato a collaborare con gli altri (o avere la meglio se si tratta di un contesto di rivalità) per raggiungere ogni obiettivo del gioco. Oggi è affascinante vedere come i giochi E-Sports sono trattati come normali giochi sportivi, in cui si

sviluppa l'abilità di comunicare con i compagni di squadra e la sportività verso l'avversario, proprio perché il design dei giochi in questa categoria è pensato per una squadra di persone che gioca insieme e non per un singolo.

In che modo tenete conto della fascia d'età dei giocatori nel design dei vostri giochi e come influisce sul loro apprendimento e sviluppo?

In realtà non è un fattore che teniamo molto in considerazione (anche se dovremmo). Tendenzialmente ci avventuriamo in progetti che ci piacciono, quindi che più o meno rispettano la nostra fascia di età cioè 24/25 anni. Osservando qualche dato infatti vediamo che più o meno l'età media dei nostri giocatori si aggira tra i 20 e i 30 anni, probabilmente i gusti sono comuni. Ciò nonostante i nostri ultimi giochi sono estremamente accessibili, non vengono tarati sulle capacità di un venticinquenne esperto nel videogiocare, ma anzi cerchiamo di far sì che chiunque possa giocarlo. Per fare un esempio spesso facciamo dei piccoli test con l'aiuto della mamma di Eleonora, lei non ha la minima esperienza in campo videoludico ma se riesce a compiere comunque il tutorial per noi è un successo. Questo significa che chiunque, o in ogni caso la maggior parte delle persone non si troverà di fronte a un problema talmente insormontabile da fargli abbandonare il gioco. A livello di complessità un bambino potrebbe tranquillamente farcela ma poi le tematiche del gioco spesso horror e adulto, li allontanano un po'. Di conseguenza con i nostri ultimi due giochi non vai a sviluppare più di tanto una capacità "motoria", come per esempio i riflessi se si gioca ad uno sparatutto, ma più che altro una capacità "emotiva" e quindi comprensione, empatia ma anche ragionamento.

Come pensate che i giochi possano essere utilizzati come strumento per stimolare l'interesse per certi argomenti o settori specifici tra i giovani?

Generalmente crediamo che per avvicinare i giocatori verso un mondo diverso da quello che conoscono, quindi generare curiosità che porta all'approfondimento, serva "semplicemente" un prodotto ben realizzato e che diventi popolare. Ovviamente queste due cose non sono semplici da raggiungere, perché è necessaria una grande abilità e enormi quantità di denaro. Spesso succede che le persone, dopo aver giocato un gioco o un film ispirato ad un romanzo, abbiano interesse nel leggere l'opera da cui è tratto ed approfondire ciò che lo ha fatto tanto appassionare. Oppure se mi piace un gioco medievale sicuramente sarò incuriosito dal modo di vivere dell'epoca e quindi approfondirò la storia di quel periodo o, ancora, se sono attratto da un gioco con delle navicelle probabilmente un giorno mi capiterà di fare delle ricerche riguardanti l'astronomia o le leggi fisiche. In generale, però, per influenzare grandi quantitativi di persone servono opere d'intrattenimento altrettanto grandi, altrimenti stiamo parlando di nicchie, che esisterebbero a prescindere dalle opere.

Quali esperienze formative pensate che l'utente può acquisire all'interno del mondo dei videogiochi?

Crediamo che i videogiochi possano veramente essere un pozzo di conoscenza.

Si può fare l'esempio degli e-sport, soprattutto come Call of Duty o MOBA come League of Legends o ancora picchiaduro come Mortal Kombat, tutti giochi che presentano il multiplayer e che quindi permettono un confronto diretto e immediato con l'avversario e quindi anche sviluppo di sportività e lavoro di squadra. In poche parole: la sana competitività. Inoltre osservando una sfida in uno di questi giochi da parte di professionisti è proprio visibile la loro capacità di premeditare le mosse degli avversari, ma anche di come sono rapidi i loro riflessi.

Altri videogiochi invece presentano ambientazioni, usi e costumi di un determinato periodo storico, come per esempio i vari Assassin's Creed o semplicemente i racconti di leggende antiche di cui oggi siamo a conoscenza che vengono riproposte sotto forma di videogioco come nel caso di God of War. Questi giochi permettono attraverso la semplice ambientazione di arricchire il bagaglio culturale del videogiocatore.

O ancora, videogiochi strategici che proprio come gli scacchi permettono di andare a sviluppare la capacità di ragionamento e di analisi.

Moltissimi giochi tendono a voler far costruire al giocatore edifici, o arredare abitazioni anche questo fa sì che il giocatore sviluppi capacità e che riesca anche a farsi un'idea di ciò che è bello esteticamente.

Più banalmente, sono molti i videogiochi che spesso vengono pubblicati solo in inglese o che magari presentano voice over in inglese, aiutano anche "passivamente" nell'apprendimento di questa lingua.

Quali sono le principali sfide che il vostro team artistico affronta nel processo di sviluppo di un videogioco?

La sfida più grande risiede nel riuscire a distaccarsi a livello visivo da altri giochi ma mantenere allo stesso tempo una sensazione di familiarità con altri titoli in modo che il giocatore possa capire se il nostro gioco

potrebbe piacergli, proprio perché ha già giocato un titolo simile.

Il lato artistico di un videogioco deve quindi colpire immediatamente il suo target audience. C'è anche da tenere in conto il budget e l'abilità tecnica del nostro team. A seconda della scala del gioco valutiamo se procedere con un approccio stilizzato o più realistico. Questo significa che in un gioco in cui vogliamo concentrarci sulle meccaniche e la profondità del gameplay probabilmente decidiamo di dedicare meno tempo al lato artistico, il che significa optare per uno stile più minimale e semplificato. Nel caso di un gioco in cui la narrazione è centrale, invece, probabilmente tenderemo a spendere molto più tempo e budget su una grafica realistica che riesce meglio ad immergere il giocatore nel mondo che abbiamo creato.

In che modo il progresso tecnologico ha influenzato la vostra capacità di esprimere la vostra visione artistica nei giochi?

Nel caso della nostra esperienza il progresso tecnologico non ha avuto un ruolo fondamentale, perché essendo molto giovani abbiamo iniziato a lavorare in questo settore quando le più grandi innovazioni tecnologiche nell'ambito dei videogiochi avevano già preso piede. Possiamo dire di essere stata una tra le prime generazioni di sviluppatori veramente fortunati che hanno trovato disponibili software di sviluppo avanzatissimi e gratuiti. I più grandi avanzamenti tecnologici del settore della computer grafica sono avvenuti tra gli anni '90 e il primo decennio del 2000, dopo di che le pipeline di sviluppo e i tool sono andati sempre di più ad assomigliarsi. Noi durante gli anni di studio, grazie ai tantissimi documenti online, abbiamo visto come lo sviluppo dei videogiochi è cambiato nell'arco di circa 40 anni. Oggi noi siamo in grado di esprimere la nostra visione del videogioco grazie all'immenso lavoro che tantissime persone hanno fatto prima di noi, e cercheremo a nostra volta di documentare e mostrare ad altri sviluppatori alle prime armi i nostri metodi di lavoro, che non si basano nell'inventare nuovi tool e tecnologie, ma sul come sfruttare al meglio ciò che già esiste.

Vorrei chiederle di esprimere la sua opinione sulla preservazione di questo patrimonio videoludico. cosa ne pensa dell' Open source ?

La preservazione del videogioco è un tema che negli ultimi anni sta diventando sempre più importante. Come è accaduto per la musica, anche nel settore dei videogiochi presto vedremo il passaggio completo al digitale, abbandonando quindi i supporti fisici che diventeranno materiale per collezionisti come lo sono i vinili. Questa da un lato è un'ottima notizia per la preservazione, perché se voglio giocare un titolo PS1 non ho più bisogno della console e una tv a tubo catodico, ma mi basterà iscrivermi a dei servizi a pagamento che hanno cataloghi di giochi retro. Il problema è che questi cataloghi non hanno tutti i titoli che sono stati rilasciati, quindi può capitare che alcuni giochi siano lasciati fuori rendendone quindi impossibile l'accesso (Per motivi di contratti di publishing e problemi tecnici), se non tramite l'emulazione su pc e la pirateria. Non è un problema facilmente risolvibile e crediamo che l'emulazione ad oggi sia l'unica strada per recuperare certi titoli dimenticati. È differente il discorso per i titoli popolari e rinomati del passato che crediamo debbano essere preservati.

Nelle nuove forme mediatiche, è comune osservare un persistente attaccamento alle concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnato da una diffidenza verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. Come pensi che questa forma mediatica relativamente nuova (circa 50 anni di storia) sia così disprezzata e circondata da una diffusa disinformazione?

Approfondire un argomento richiede uno sforzo e un cambio di mentalità che per la gran parte delle persone è insormontabile, soprattutto se si hanno già dei preconcetti, ma non credo che dovremmo vivere questa differenza come una condanna, è semplicemente così che stanno le cose. Crediamo che man mano che una generazione invecchia sarà sempre meno propensa a provare cose nuove, perché magari semplicemente non pensano che sia utile. Oggi giorno vediamo comunque un minimo di apertura da parte del governo nei confronti dei videogiochi, se prima erano fortemente contrastati ed anzi a loro veniva data la colpa di rendere la persona violenta, oggi c'è più tolleranza. Probabilmente si sono resi conto di quanto faccia bene all'economia tutta questa situazione. La Polonia in primis ha dimostrato quanto i videogiochi siano importanti. Sentiamo invece di condannare fortemente chi fa disinformazione. Una persona che non conosce un argomento non dovrebbe spacciare i propri pensieri per fatti agli altri, le opinioni devono rimanere tali, altrimenti non si riesce più a distinguere ciò che è oggettivo.

Durata: 48 minuti e 30 secondi

Intervista a Cristiana Pieragnoli (Professoressa) 16 Novembre 2024

[La durata di questa intervista è significativamente ridotta, poiché il file originale è andato perso a causa di un blackout. Per ovviare al problema, ho richiesto un secondo intervento, e, considerando i suoi numerosi impegni, mi ha inviato un audio tramite il social network Instagram.]

hai mai usato un videogioco a lezione?

Avevo usato Assassin's Creed per spiegare l'arte del 1400 e l'architettura di Leon Battista Alberti e Michelozzo, in particolare Palazzo Rucellai e Palazzo Medici Riccardi. Questi edifici sono stati presi come modello per la casa di Ezio Auditore.

La lezione è iniziata mostrando un gameplay di Assassin's Creed, nei primi livelli in cui Ezio esplora Casa Auditore. Ho poi chiesto agli studenti di identificare tutte le caratteristiche architettoniche che notavano, creando un elenco alla lavagna: il cortile a pianta quadrata, il materiale simile alla pietra, la facciata divisa in cornicioni. Dopo aver analizzato Palazzo Auditore, ho mostrato i modelli di Michelozzo e Leon Battista Alberti, evidenziando le somiglianze. Da qui, ho introdotto la lezione sull'architettura del '400 fiorentino, collegando arte e ispirazione per il videogame.

Quando spiego l'Acropoli di Atene, utilizzo Assassin's Creed Odyssey e faccio fare agli studenti il Discovery Tour. Durante l'esplorazione, annotiamo alla lavagna gli elementi architettonici osservati, come un tempio con colonne doriche, la presenza di un naos, o una loggia con statue femminili al posto delle colonne. Successivamente, passo a illustrare l'arte greca del quinto secolo attraverso libri o slide, approfondendo l'architettura dell'Acropoli dopo averla esplorata nel gameplay.

Durata: 2 minuti e 39 secondi

Intervista a Fabio Belsanti (Professore, Age Of Games) 14 Aprile 2024

[In base a un accordo con l'intervistato, si precisa che questo testo è stato approvato ma non revisionato da Fabio Belsanti, a causa dei suoi numerosi impegni.]

Parli brevemente di lei e del vostro lavoro.

Questa è una di quelle domande drammatiche in cui di solito poi mi perdo. Io quando ho fatto i miei corsi di game design all'università, ho fatto dei corsi estremamente basati sul concetto esperienziale.

Finora ho sempre creduto che insegnare la teoria fondamentale del game design, come quella racchiusa nel celebre 'The Art of Game Design' di Jesse Schell, fosse una delle chiavi per comprendere i concetti essenziali di questo campo. Tuttavia, oltre a trasmettere questa conoscenza, ho cercato di arricchire l'esperienza dei miei studenti con racconti e spiegazioni basati sui miei oltre vent'anni di esperienza nel game design professionale. Durante questo tempo, ho avuto l'opportunità di riflettere su ciò che ha funzionato e ciò che non ha funzionato, condividendo le mie esperienze in un settore che, nonostante i rapidi cambiamenti tecnologici, conserva molti elementi fondamentali nel suo nucleo. Personalmente, ho conseguito la laurea in storia con una specializzazione militare e ho condotto una tesi sperimentale sull'aspetto economico-militare, studiando i libri contabili di una compagnia di ventura del Rinascimento nel Quattrocento. Mentre esploravo quei libri, già allora, immaginavo come le storie e gli eventi registrati potessero essere trasformati in giochi o videogiochi, alimentando così il mio interesse per il potenziale ludico delle narrazioni storiche.

Questa idea si è concretizzata oltre vent'anni dopo il suo concepimento. All'epoca della mia laurea in storia, avevo pianificato di avviare una società di servizi per le università, focalizzata sulla multimedializzazione della storia, con l'eventuale utilizzo di elementi ludici, oggi noti come gamification. Tuttavia, il progetto non decollò a causa di una disputa interna all'università che portò alla sconfitta del mio professore. Successivamente, l'università affrontò una crisi economica, e così tornai a Bari, la mia città natale, dopo aver studiato a Siena e aver svolto la tesi ad Arezzo.

Tornai a Bari e mi trovai con un gruppo di giovani appassionati come me, ventenni, con soli 500 mila lire e i computer di casa. Unimmo le nostre passioni per il gioco e, dato che avevo una laurea, fui designato come manager. Fondammo così la PM Studios, che successivamente cambiò nome diventando AgeOfGames. In questi 20 anni abbiamo sviluppato numerose cose, mantenendoci sempre fedeli al nostro spirito indie, vivendo con mezzi limitati e superando difficoltà estreme. Ritengo che, nonostante il termine "indie" sia diventato oggi un concetto sfocato, ci sia comunque un nucleo essenziale. Per me, un'azienda indie non solo è indipendente, ma ha anche una storia di sacrificio e sofferenza. Di solito, quando questa sofferenza scompare, l'azienda perde la sua autenticità indie. Questo è il punto critico: quando smetti di soffrire, capisci che forse stai uscendo dal vero mondo indie, quello autentico e puro.

La mia società ha sempre operato in due settori distinti: intrattenimento e culturale, storico e ricostruttivo. Attualmente, stiamo lavorando su diversi progetti, tra cui una campagna di ripubblicazione su Steam di alcune nostre vecchie glorie, ossia vecchi giochi Flash. Questi giochi si distinguono per essere stati concepiti in modo insolito per il mercato Flash, essendo troppo complessi e strutturati per un tale contesto. Tuttavia, questa caratteristica li rendeva unici e affascinanti. Sebbene potessero sembrare eccessivi per il mercato di allora, avevano un design solido e funzionale nel loro cuore. Sul versante culturale, abbiamo sviluppato nel corso degli anni progetti educativi di successo, come ad esempio gli Eco Warriors, che purtroppo sono stati fermati a causa di problemi con alcune istituzioni specifiche.

Poi gli scacciarischi, giunti alla sesta edizione, sono una serie di videogame sviluppati per l'importante istituto INAIL, con un focus particolare sulla Regione Puglia. Questo videogioco, del quale ti ho inviato una serie di informazioni, sta ottenendo un grande successo ed è un formato di cui sono estremamente orgoglioso. Infatti, contrariamente alla percezione comune sugli educational games, che spesso vengono considerati negativamente dagli sviluppatori e dai giocatori per via della loro presunta noia e perché sono concepiti principalmente per soddisfare le esigenze dei docenti o dei genitori, gli scacciarischi rappresentano un vero e proprio videogioco.

Il mondo videoludico è maturato e ha visto la crescita di produzioni indipendenti che vantano una forte componente narrativa e culturale. È evidente che concentrarsi solo sui titoli mainstream come Call of Duty, Fortnite o League of Legends può portare a trascurare una miriade di altre esperienze. D'altra parte, demonizzare il puro intrattenimento e divertimento è alquanto futile per un certo periodo.

È evidente che chiunque condanni un intero medium è influenzato da problemi personali. Non si può semplicemente generalizzare tutto, è una follia, come al solito. Questo genere di critiche può essere applicato a qualsiasi forma di comunicazione: è stato detto della televisione, del cinema, del fumetto.

Come il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere la risoluzione creativa dei problemi?

Questo è un punto cardine molto importante perché, ad esempio, prendiamo Minecraft. È un esempio eloquente di come il videogioco possa offrire una piattaforma creativa simile ai Lego, consentendo ai giocatori di costruire i propri mondi e risolvere i problemi che essi stessi si pongono.

Oltre alla semplice meccanica di gioco, che può anche evolversi in simulazioni VR come un'operazione chirurgica, il vero valore dei videogiochi risiede nell'esperienza che si porta con sé dopo aver giocato. È il valore simbolico che conta di più. Ad esempio, gli Scacciarischi possono essere paragonati a un Super Mario con elementi più action, ma è l'esperienza di gioco complessiva che conta. Questo è qualcosa che spesso i docenti e le istituzioni non comprendono appieno e che richiede spiegazioni, poiché tendono a focalizzarsi sull'aspetto educativo che si manifesta nei quiz tra un livello e l'altro.

Tuttavia, questa parte è la meno educativa di tutte, ma i docenti la considerano la più attraente, poiché richiede di studiare su una sorta di enciclopedia online, ed è la cosa classica. Il vero potere degli Scacciarischi è quello di coinvolgerti, farti divertire e lasciarti con un'impressione duratura. Perché il vero valore simbolico, se alla fine ti senti valorizzato per aver fatto parte della scuola degli Scacciarischi, dove la sicurezza è considerata cool, rappresenta una potenza derivata dal valore simbolico che risale con grande forza dall'antichità e dal medioevo.

Questa capacità della rappresentazione simbolica si insinua in te in modo duraturo. Quindi, l'ambientazione in senso lato, dove con gli Scacciarischi combatti contro dei rischi che si trasformano simbolicamente in mostri come lo snack mostro a scuola che rappresenta il cibo nocivo o il telemostro, è ciò che rende potente il videogioco. Attraverso di esso, fai altre associazioni che rimarranno con te nel tempo, e qui sta la chiave dell'intento dell'autore. Sebbene il videogioco sia ovviamente un prodotto commerciale che mira a ottenere i tuoi soldi e a intrattenerti, ha anche una valenza sociale. Un videogioco che cerca di lasciarti conoscenze utili per la tua vita alla fine rappresenta un valore aggiunto.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Si tratta di una questione estremamente complessa su cui preferisco non esprimermi completamente. Da anni discutiamo di questo argomento in Videogames e Alta Cultura, un progetto che ho portato avanti a Bari attraverso una tavola rotonda internazionale annuale.

Filosofi, accademici e sviluppatori partecipano, e naturalmente ci sono intense discussioni. Gli sviluppatori desiderano ardentemente essere considerati artisti. Una parte della comunità di sviluppo e della critica culturale ha già accettato i videogiochi come forme d'arte.

Tuttavia, la questione dell'autorialità è complicata, poiché i videogiochi sono spesso prodotti da team ampi, anche se c'è un game director che può avere una visione come un regista. Inoltre, c'è il problema concettuale del videogame e della sua definizione: ad esempio, "What Remains of Edith Finch", un cosiddetto walking game, non è considerato un vero videogioco, ma allora come si definisce "Space Invaders"? È questa l'interazione che fa la differenza? Personalmente, ritengo che i videogiochi siano ampiamente forme d'arte e alta cultura, proprio come il cinema. Come nel cinema, ci sono produzioni che vanno da quelle commerciali a quelle artistiche, e il discriminante sta proprio lì.

Qual è la vostra visione sull'importanza dell'apprendimento e dello sviluppo dei giocatori attraverso l'esperienza ludica?

Sebbene abbia già risposto alla domanda precedentemente menzionando gli Scaccia Rischi, desidero ribadire un concetto fondamentale: il lavoro principale che svolgiamo sviluppa, come ho già detto, il massimo potenziale simbolico del videogioco. Questo è ciò che, in realtà, lascia un'impronta duratura. Naturalmente, ci sono anche gli studi più classici da condurre, come quelli sulla SecurPedia, che richiedono un minimo di impegno nella ricerca e nello studio.

Quali esperienze formative pensate che l'utente può acquisire all'interno del mondo dei vostri videogiochi e come il vostro gioco incoraggia la risoluzione dei problemi, lo sviluppo delle abilità cognitive dei giocatori e può essere utilizzato come strumento per stimolare l'interesse per certi argomenti o settori specifici tra i giovani?

Vorrei raccogliere le varie domande che mi hai posto in un discorso più ampio. Vorrei sottolineare che, nel corso degli anni, ho notato un notevole entusiasmo nei confronti di ScacciaRischi, che quest'anno è giunto alla sesta edizione. Purtroppo, il videogioco non ha ancora raggiunto una scala nazionale a causa di ostacoli politici e burocratici.

Tuttavia, il videogioco ha ottenuto numerosi premi e ha suscitato interesse anche nell'ambito scientifico.

Complessivamente, ScacciaRischi è stato un progetto progressivo. La chiave per rendere efficace un'esperienza educativa è allontanarsi dal tradizionale approccio noioso e impegnativo dell'istruzione. Sia con Eco Warriors che con ScacciaRischi, abbiamo avuto l'opportunità di creare un videogioco che fosse innanzitutto divertente, accattivante e piacevole.

ScacciaRischi, in particolare, è stato progettato con un team di artisti e designer che hanno lavorato su una grafica cartoon ben realizzata e animazioni di alta qualità. Il gameplay è stato progettato in modo semplice e intuitivo, senza la necessità di reinventare completamente il concetto di videogioco.

La chiave d'accesso, nonostante il prodotto, è sempre l'uomo. Gli ScacciaRischi, in particolare, possono diventare estremamente penetranti e capaci di insegnare qualsiasi cosa. Attualmente stiamo concentrando i nostri sforzi su ScacciaRischi, ma stiamo valutando la possibilità di sviluppare format anche in altre materie, compatibilmente con le nostre risorse e contatti disponibili. Stiamo già pensando di creare un brand nel campo della storia, dato che ho studiato storia e ho contatti con professori esperti in didattica della storia.

Un esempio è il professor Brusa, fondatore dell'associazione Historia Ludens, che utilizza giochi tradizionali per insegnare storia da anni. Personalmente, sono sempre più consapevole del peso politico che hanno gli ScacciaRischi, e sono sempre più orgoglioso di ciò. Dimostrano che i videogiochi possono avere un ruolo sociale fondamentale al di fuori del mercato. Sono a favore dell'introduzione permanente dei videogiochi a scuola in tutte le materie, pur mantenendo la profonda concentrazione sui testi dei libri di testo.

È fondamentale mantenere la profonda concentrazione sui libri di testo, poiché la società, oltre alla visione, deve preservare la capacità di lettura complessa. Continuando ad affidarci solo a tutorial video e rapporti con gli smartphone, gli studiosi del cervello stanno notando una perdita di abilità cognitive e di lettura. Tuttavia, l'uso del videogioco in aggiunta e come complemento è essenziale, come abbiamo constatato.

In questo contesto, l'uomo torna ad essere la chiave di tutto in due modi. In primo luogo, ci sono gli insegnanti

che si appassionano. Quando propongono ai loro studenti un videogioco come parte integrante del curriculum scolastico, i ragazzi mostrano un grande entusiasmo. In secondo luogo, ci sono i genitori. Se i genitori si uniscono ai loro figli nel gioco, soprattutto quando sono giovani e non hanno ancora raggiunto l'adolescenza, questo crea un ritorno positivo.

Come accade con i buoni libri, anche i videogiochi ben fatti lasciano un'impronta duratura. Molti autori e artisti hanno creato giochi con un messaggio o un significato più profondo. L'approccio educativo si basa su questo principio fondamentale.

Se l'educational è realizzato con cura, ha un'enorme potenzialità. La promozione pubblica e l'organizzazione da parte delle istituzioni sono essenziali per farlo giungere agli studenti. Se un videogioco educativo è integrato direttamente nelle istituzioni, può ottenere un ampio seguito, ed è questo il punto chiave.

In che modo il progresso tecnologico ha influenzato la vostra capacità di esprimere la vostra visione artistica nei giochi e quali sono le principali sfide che il vostro team artistico affronta nel processo di sviluppo di un videogioco?

Le sfide del nostro team artistico, che comprende anche la mia compagna di vita, Valeria Schino, sono notevoli. Essendo un team super indie e molto piccolo, la sfida consiste nel creare qualcosa di estremamente accattivante per un vasto pubblico, specialmente per quanto riguarda gli ScacciaRischi. Inizialmente pensati anche per le scuole superiori, ci siamo concentrati principalmente sulle elementari e le medie a causa di decisioni politiche. Un'altra sfida comune per gli sviluppatori indipendenti è il tempo. Vorremmo lavorare molto di più e migliorare le cose, ma spesso siamo limitati dalle risorse disponibili. A livello tecnologico, abbiamo utilizzato il motore Unreal Engine, che è molto potente ma richiede competenze tecniche avanzate per essere sfruttato appieno. Negli anni, le possibilità tecnologiche si sono moltiplicate in modo incredibile, offrendo una vasta scelta di motori di gioco utilizzabili. Tuttavia, rimangono fondamentali quelli di base. Con l'uso di blueprint e l'intelligenza artificiale, le cose stanno evolvendo rapidamente.

Credo che il futuro del mondo dei videogiochi sarà sempre più orientato verso un assemblaggio artistico e autoriale, anziché una produzione artigianale specializzata. Ciò consentirà di realizzare progetti più complessi in tempi più rapidi. La sfida principale rimane quella di avere una visione chiara e realizzarla, anche quando si è sotto pressione temporale. Fortunatamente, con gli ScacciaRischi, abbiamo avuto successo fin dal primo anno grazie a una serie di fortunate coincidenze

Quanto tempo ci ho messo per la produzione reale? Il primo episodio ha richiesto un anno e mezzo, mentre gli episodi successivi sono stati completati in un arco di tempo compreso tra i tre e sei mesi. Questo è dovuto principalmente alla solida base già presente nel primo episodio.

Abbiamo aggiunto una serie di dinamiche, a meno che non ci siano stati grandi cambiamenti. Ad esempio, l'introduzione dei livelli al buio con l'illuminazione ha richiesto un po' più di tempo, ma in media non è stato un processo drammatico.

Nelle nuove forme mediatiche, è comune osservare un persistente attaccamento alle concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnato da una diffidenza verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. Come pensi che questa forma mediatica relativamente nuova (circa 50 anni di storia) sia così disprezzata e circondata da una diffusa disinformazione?

Sono un fervente sostenitore dei videogiochi e dell'alta cultura, e lo dimostrerò anche quest'anno, con un argomento centrale particolarmente intrigante. Ogni anno, con Videogames e Alta Cultura, cambiamo il tema principale. Abbiamo trattato di educazione il primo anno, poi di capitalismo, apocalisse, letteratura, guerra e quest'anno sarà la storia.

La mia convinzione, ispirata dal grande saggio classico di Huizinga, "Homo Ludens", forse è un po' estrema rispetto alla visione comune, ma sostanzialmente è questa. Secondo me, storia e cultura sono intrinsecamente legate al concetto di gioco. Non è che i giochi fanno parte della cultura; per me, la cultura è gioco. Questa prospettiva è spesso ignorata, ma credo fermamente che gli esseri umani, attraverso il gioco e il videogioco, esprimano una potenza inconscia, poiché la società stessa è strutturata in modo ludico.

Dovremmo quindi riconsiderare il significato della parola "ludico", che spesso viene associata a qualcosa di giocoso e spensierato. Secondo me, la dimensione ludica comprende anche gli aspetti più distruttivi e oscuri dell'essere umano. Continuiamo a giocare, interpretiamo ruoli e, con l'avvento dei social media, la costruzione della personalità è spesso legata alla creazione di avatar virtuali.

Esortiamo gioia inesistente, vite perfette, ma ancor prima, quando i social erano presenti, il ruolo sociale, le classi sociali, per quanto determinate e spiegate materialisticamente, sono ruoli veri e propri, sono giochi di ruolo nei giochi di ruolo. Dare troppa importanza al gioco, rendersi conto che è tutto un gioco, mina la tua percezione della struttura della realtà, la quale è una cosa seria. Smettila di giocare! La vita non è un gioco? No, è esattamente il contrario: la vita è un gioco, ed è un gioco spietato. I giochi degli adulti sono terribili, sono giochi di guerra, giochi di potere, giochi di classe, giochi finanziari, chiusi e stretti, e il gioco è ciò che evidenzia che ci siano regole eque. Tuttavia, il gioco della realtà è totalmente ingiusto, dal caos generale alle circostanze casuali come la nascita in ricchezza o povertà, in un continente stabile o instabile. Questo è un lancio di dadi casuale che i giocatori odiano, specialmente i moderni, che sono più deterministici e detestano l'elemento caotico del caso, il quale invece caratterizza la realtà. Credo che queste siano tutte problematiche non affrontate che stiamo cercando di esplorare con i videogiochi e la cultura, unendo termini che solitamente non si associano

Personalmente, non mi scontro direttamente con chi è chiuso mentalmente, ma sono consapevole che l'ottusità sia diffusa. Ritengo che questa diffusione sia dovuta principalmente a una combinazione di ignoranza e profonda paura interiore. È come se molte persone avessero timore di scoprire che la realtà, così come la percepiamo, non è così solida come sembra, ma piuttosto una costruzione che abbiamo plasmato, descritto e interpretato nel corso della storia.

Durata: 27 minuti e 30 secondi

Intervista a Fabio Salvador (Better Half) 25 maggio 2024

Parli/parlate brevemente di lei e del vostro lavoro.

Salve! Sono Fabio Salvador, direttore tecnico e team lead di “Better Half”, un gruppo indie italiano che sta lavorando alla creazione di un puzzle game chiamato “Half Away”.

Siamo un piccolo gruppo di designer con sede a Padova, formatosi presso la Scuola Internazionale di Comics nel corso di Game Design. Il progetto è nato durante i nostri anni da studenti, inizialmente come un semplice lavoretto scolastico, ma grazie alla nostra dedizione e al supporto della scuola, è cresciuto fino a diventare un’ambiziosa iniziativa che mira alla pubblicazione su Steam.

Come il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere la risoluzione creativa dei problemi?

Il design degli ambienti di gioco svolge un ruolo fondamentale nell’influenzare la creatività dei giocatori e nel promuovere la risoluzione creativa dei problemi. Paragonabile all’architettura di un edificio, un cattivo design può portare a instabilità e fallimenti nel raggiungimento degli obiettivi del gioco, se non addirittura al crollo dell’intera esperienza.

È cruciale, sin dalle fasi iniziali di concezione del progetto, avere un design solido e ben pensato per qualsiasi tipo di videogioco. Un esempio notevole di un gioco con un design impeccabile è Outer Wilds, dove ogni elemento è stato attentamente progettato per permettere ai giocatori di risolvere i problemi in modi creativi grazie a una struttura di gioco intuitiva e allo stesso tempo molto intricata.

L’utilizzo della composizione unita alla logica è la formula per riuscire a strutturare un buon design, che dovrà essere intuitivo e complesso allo stesso tempo, per stimolare la creatività del giocatore.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Gli elementi e le caratteristiche dei videogiochi che li avvicinano al concetto di arte sono molteplici e spesso sottovalutati. L’arte nei videogiochi può emergere attraverso diversi aspetti, sia visivi che sonori, nonché attraverso trame coinvolgenti e design di gioco innovativi.

Dal punto di vista visivo, lo stile artistico svolge un ruolo fondamentale. Videogiochi come “Ico” utilizzano opere d’arte preesistenti per creare immagini iconiche, mentre “Okami” adotta uno stile visivo unico ispirato alla cultura nipponica. Persino giochi più classici come “Super Mario” si distinguono per il loro stile di design distintivo e riconoscibile.

Anche l’aspetto sonoro contribuisce all’esperienza artistica dei videogiochi. Opere come “Castlevania: Symphony of the Night” sono celebrate per le loro eccezionali colonne sonore, così come giochi come “Dark Souls” o “Final Fantasy”, che offrono composizioni musicali di alto livello. Anche titoli più semplici come “Undertale” o il suo predecessore spirituale “Earthbound” dimostrano quanto una colonna sonora ben curata possa arricchire l’esperienza di gioco.

Ma l’arte nei videogiochi non si limita solo agli aspetti estetici. Trame coinvolgenti come quella de “The Last of Us”, il game design innovativo di “Outer Wilds”, l’iconicità di franchise come “Pokémon” e i complessi loop di gameplay di giochi come “League of Legends” possono tutti essere considerati forme d’arte.

In ultima analisi, l'impegno, la dedizione e una piccola dose di fortuna sono essenziali per creare un'opera d'arte videoludica e per far sì che essa raggiunga una visibilità significativa.

Qual è la vostra visione sull'importanza dell'apprendimento e dello sviluppo dei giocatori attraverso l'esperienza ludica?

La mia visione sull'importanza dell'apprendimento e dello sviluppo dei giocatori attraverso l'esperienza ludica è incentrata sulla diversità e sulla libertà di scelta. Contrariamente alla concezione che ogni esperienza ludica debba necessariamente veicolare insegnamenti o morali, ritengo che ci sia spazio per giochi che offrono puro svago e intrattenimento.

Per molti, l'apprendimento può essere un processo faticoso, e ci sono momenti in cui il giocatore desidera semplicemente rilassarsi e divertirsi senza dover necessariamente affrontare complessi concetti educativi.

Pertanto, crediamo che sia importante che i giochi offrano una varietà di esperienze, dando ai giocatori la libertà di scegliere ciò che meglio si adatta alle loro esigenze e desideri in un dato momento.

Ciò non significa non riconoscere il valore dei giochi progettati specificamente per insegnare o sviluppare competenze. Al contrario, ritengo che tali giochi abbiano il loro posto nell'ecosistema ludico e possano essere estremamente utili per chi desidera apprendere attraverso il gioco. Tuttavia, respingo l'idea che ogni titolo debba necessariamente avere un obiettivo educativo per essere considerato valido o significativo.

In sintesi, credo che la diversità nell'offerta ludica sia essenziale per soddisfare le esigenze e i desideri di una vasta gamma di giocatori, consentendo loro di apprendere, svilupparsi e divertirsi in modi diversi e significativi.

Come il vostro gioco incoraggia la risoluzione dei problemi e lo sviluppo delle abilità cognitive dei giocatori?

Il nostro puzzle game basato sull'ascolto incoraggia i giocatori a risolvere problemi e sviluppare abilità cognitive attraverso un'estetica pulita e intuitiva, focalizzandosi sull'ascolto attento e sulla interpretazione dei suoni. Ogni elemento sonoro fornisce indizi cruciali per superare i puzzle, mentre piccoli suggerimenti visivi supportano il processo di risoluzione. In questo modo, i giocatori sono sfidati a sviluppare una maggiore sensibilità uditiva e a trovare soluzioni creative ai problemi presentati nel gioco.

Quali sono alcuni esempi di giochi che hanno avuto un impatto positivo sulla creatività o sulla capacità di problem solving dei giocatori?

I giochi di questo tipo sono davvero molti. Super Mario è un gioco molto semplice per dei nuovi giocatori, e quindi un buon punto di partenza per chiunque.

I giochi in generale di Valve sono estremamente studiati per questo. Portal 2 è forse il picco della curva di apprendimento, dato che ha un design progressivo studiato per essere capibile da tutti, anche dai non gamer. Tetris e Minecraft sono rispettivamente il primo e secondo gioco con più copie vendute di tutti i tempi per un motivo, ovvero la loro suprema semplicità e ludicità.

Molti altri giochi lasciano una creatività di utilizzo, come Borderlands, un gioco che detiene il record di armi

individuali utilizzabili dal giocatore (circa 17 MILIONI).

E ancora uno Street Fighter 7 con la creatività delle combo, un Myst per il problem solving intuitivo, Assassin's Creed e Metal Gear Solid per l'ingegno stealth e infiniti altri,

Come gestite le dinamiche sociali all'interno dei vostri giochi e come pensate che possano influenzare lo sviluppo delle abilità sociali dei giocatori?

Le dinamiche sociali sono molto limitate a certi generi, ma sono state essenziali per la creazione di una community videoludica gigantesca. Io stesso in primis ho conosciuto molti amici grazie a giochi online e come molti lettori avranno fatto loro volta.

In che modo tenete conto della fascia d'età dei giocatori nel design dei vostri giochi e come influisce sul loro apprendimento e sviluppo?

Questa è una domanda che ogni designer deve imporsi ancora prima di pensare al design del proprio gioco. La fascia di età comporta un cambiamento di approccio al titolo imponente, e pertanto deve essere presa in considerazione. Questa cosa è particolarmente importante per le fasce più calde, quindi quelle più piccole e grandi, dove le curve di apprendimento sono molto più ripide.

Nel design dei nostri giochi, consideriamo attentamente questa cosa per adattare l'esperienza di gioco alle loro esigenze e capacità. Per i giocatori più giovani, rendiamo il gioco intuitivo e colorato, con istruzioni chiare e meccaniche semplici. Per i giocatori più anziani, offriamo sfide più complesse ma manteniamo l'accessibilità. Adattiamo anche il tema e il tono del gioco in base all'età dei giocatori, cercando di coinvolgerli in modo appropriato.

Come pensate che i giochi possano essere utilizzati come strumento per stimolare l'interesse per certi argomenti o settori specifici tra i giovani?

La verità è una sola, creando un gioco divertente ed emozionante. Se il gioco pecca di una di queste due, non andrà a colpire un giovane, a prescindere dal tema. E' per questo che i giochi creati dallo stato, cinema o musei non funzionano, perché peccano di Ludicità.

Quali esperienze formative pensate che l'utente può acquisire all'interno del mondo del vostro videogioco?

All'interno del nostro videogioco, gli utenti possono acquisire esperienze formative e culturali uniche. Grazie alla narrativa incentrata sulla cultura slava o nipponica, i giocatori possono immergersi in tradizioni e prospettive diverse, arricchendo la loro comprensione del mondo. Inoltre, la trama allegorica offre ai giocatori l'opportunità di identificarsi con le sfide emotive dei personaggi, stimolando la riflessione e la crescita personale.

Quali sono le principali sfide che il vostro team artistico affronta nel processo di sviluppo di un videogioco?

Le principali sfide che il nostro team artistico affronta nel processo di sviluppo del videogioco sono due. In primo luogo, c'è la sfida di fondere due culture molto diverse: quella nipponica e quella slava. Questo richiede una comprensione approfondita delle tradizioni, dei simboli e delle estetiche di entrambe le culture, così come la capacità di integrarle in modo armonioso nel mondo del gioco. Trovare un equilibrio tra queste influenze culturali è essenziale per creare un'esperienza autentica e significativa per i giocatori. In secondo luogo, c'è la sfida di fondere l'aspetto artistico con il design del gioco. Mentre il design guida le meccaniche di gioco e la struttura del mondo di gioco, è importante che l'aspetto artistico sia in sintonia con queste decisioni. Ciò significa trovare soluzioni creative e visivamente accattivanti che supportino e migliorino il design del gioco, facilitando la comprensione delle meccaniche di gioco e l'intuitività delle situazioni dei puzzle. Affrontare queste sfide richiede una stretta collaborazione tra il team artistico e il resto del team di sviluppo del gioco, nonché una grande flessibilità e creatività nell'approcciare il processo di design e sviluppo del gioco.

In che modo il progresso tecnologico ha influenzato la vostra capacità di esprimere la vostra visione artistica nei giochi?

Il progresso tecnologico ha rivoluzionato il modo in cui esprimiamo la nostra visione artistica nei giochi. Con l'intelligenza artificiale e altre nuove tecnologie, abbiamo accesso a strumenti avanzati che ci consentono di creare in modo più efficiente e creativo. La grafica di alta qualità e gli effetti speciali avanzati ci permettono di creare mondi virtuali più realistici e coinvolgenti che catturano l'immaginazione dei giocatori.

Vorrei chiederle di esprimere la sua opinione sulla preservazione di questo patrimonio videoludico. cosa ne pensa dell' Open source .?

La preservazione del patrimonio videoludico è una questione cruciale, poiché molti giochi rischiano di andare perduti nel corso del tempo. È preoccupante pensare che un così alto numero di giochi per PS2 possa scomparire nel prossimo futuro. Fortunatamente, esistono fondazioni e organizzazioni, come Internet Archive e altre, che si dedicano alla conservazione dei giochi, sia fisici che digitali.

Quanto all'open source, penso che possa svolgere un ruolo significativo nella preservazione del patrimonio videoludico. L'open source consente ai giochi di essere accessibili e modificabili da chiunque, garantendo che possano continuare a esistere anche quando il supporto ufficiale è terminato. Inoltre, l'open source favorisce la collaborazione e la condivisione di conoscenze tra la comunità dei giocatori e degli sviluppatori, contribuendo così alla conservazione e all'evoluzione dei giochi nel tempo.

In definitiva, l'open source può essere uno strumento importante per preservare il patrimonio videoludico, garantendo che i giochi rimangano disponibili e fruibili per le generazioni future.

Nelle nuove forme mediatiche, è comune osservare un persistente attaccamento alle concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnato da una diffidenza verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. Come pensi che questa forma mediatica relativamente nuova (circa 50 anni di storia) sia così disprezzata e circondata da una diffusa disinformazione?

Penso che il persistente attaccamento alle concezioni obsolete e la diffidenza verso le innovazioni nel campo dei videogiochi possano essere attribuiti a diversi fattori.

Innanzitutto, la natura relativamente nuova dei videogiochi come forma mediatica potrebbe contribuire al disprezzo e alla disinformazione. Cinquanta anni possono sembrare un periodo breve nella storia dell'umanità, e molte persone potrebbero non essere cresciute con i videogiochi o non aver familiarità con essi come forma di intrattenimento legittima.

In secondo luogo, ci sono pregiudizi culturali e sociali che possono influenzare la percezione dei videogiochi. Molti vedono i videogiochi come un passatempo per ragazzi o come una forma di intrattenimento superficiale e priva di valore culturale. Questi pregiudizi possono portare alla diffidenza e alla mancanza di comprensione nei confronti dei videogiochi da parte di alcune persone. Inoltre, ci sono stati casi in cui i videogiochi sono stati oggetto di critiche negative a causa di contenuti controversi o di comportamenti dannosi correlati all'uso eccessivo dei videogiochi. Questi casi possono contribuire alla diffusione di disinformazione e alla percezione negativa dei videogiochi da parte del pubblico.

Tuttavia, come hai suggerito nell'esempio dell'Apple Vision Pro, l'accettazione e la normalizzazione dei nuovi dispositivi e tecnologie possono avvenire nel tempo. Con l'evoluzione e l'espansione dell'industria dei videogiochi, potremmo vedere una maggiore accettazione e comprensione dei videogiochi come forma mediatica legittima e significativa.

Durata 46 minuti e 12 secondi

Intervista a Giulia Vidonis (Professoressa) 2 Aprile 2024

Parli brevemente di lei e del suo lavoro

Il mio nome è Giulia Vidonis, sono un'insegnante di matematica e scienze presso una scuola secondaria di primo grado. Nel mio tempo libero, mi diverto anche a essere una content creator sui social media, dove cerco di condividere con allegria e ironia la mia esperienza di insegnante, nonché la mia passione per i videogiochi e i fumetti.

Quali esperienze ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito alla sua crescita personale ?

Personalmente, ho iniziato ad avvicinarmi al mondo dei videogiochi all'età di 8 anni attraverso l'uso di console portatili come il Game Boy e il Nintendo DS. Successivamente, all'età di 15 anni, mi sono avvicinata al mondo del gioco online. Le mie esperienze videoludiche hanno rappresentato per me non solo un mezzo di socializzazione, ma anche un'opportunità per migliorare il mio livello di conoscenza della lingua inglese. È importante sottolineare che tali esperienze non hanno inciso sul mio carattere.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

I videogiochi, come ad esempio Minecraft e Terraria, in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

L'apprendimento attraverso i media videoludici consiste nell'acquisizione di conoscenze e abilità tramite l'interazione con videogiochi. Questo può avvenire attraverso l'affinamento delle abilità motorie e della coordinazione, lo sviluppo del pensiero strategico e della risoluzione dei problemi, la promozione del lavoro di squadra e della comunicazione nei giochi multiplayer, e l'esperienza di apprendimento immersivo tramite l'esplorazione di ambienti virtuali.

"The Legend of Zelda: Breath of the Wild" offre un'esperienza di apprendimento attraverso l'esplorazione e la risoluzione di enigmi, incoraggiando i giocatori a pensare in modo creativo e strategico per superare sfide ambientali e combattimenti.

I giochi di tipo sandbox come Minecraft e Terraria stimola la creatività fornendo agli utenti molti strumenti e risorse con cui lavorare. Questa libertà permette ai giocatori di esprimere la propria creatività attraverso la progettazione e la costruzione di strutture, paesaggi o interi mondi digitali.

Inoltre, l'interattività di questi giochi gioca un ruolo significativo nello sviluppo della creatività dei giocatori. La possibilità di interagire con gli elementi del gioco e con altri giocatori promuove la collaborazione e lo scambio di idee.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Secondo me i videogiochi si avvicinano al concetto di arte attraverso diverse caratteristiche condivise con altre forme d'arte, possiamo infatti parlare di un'attenzione particolare all'estetica visiva e sonora come una grafica di alta qualità ed una colonna sonora coinvolgente, inoltre molti videogiochi raccontano storie complesse attraverso narrazioni interattive simili a quelle di romanzi o film e possono suscitare intense emozioni nel giocatore.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?

Penso che l'immergersi in un ambiente videoludico possa agevolare l'apprendimento di una nuova lingua attraverso una costante esposizione alla lingua stessa tramite dialoghi, testi e indicazioni di gioco. Inoltre, i videogiochi forniscono un contesto per comprendere la lingua, incoraggiando l'interazione e la pratica con altri giocatori, alcuni anche offrendo simulazioni di situazioni reali in cui utilizzare la lingua. Questo approccio all'apprendimento risulta motivante e divertente, incoraggiando i giocatori a impegnarsi attivamente per progredire nel gioco e comunicare con altri giocatori.

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

Videogiocare insieme a titoli cooperativi può migliorare abilità fondamentali utili sia nel contesto lavorativo che scolastico, si può imparare il lavoro di squadra e la collaborazione ed una comunicazione efficace. Trovo inoltre che giocare a questo genere di videogame possa essere efficace per la gestione dello stress e delle sfide nonché sviluppo della fiducia e delle capacità di leadership.

In che modo i giochi online possono facilitare la connessione tra le persone e offrire un'alternativa alla socialità tradizionale?

I giochi online facilitano la connessione tra le persone offrendo un'alternativa alla socialità tradizionale attraverso l'accessibilità globale, l'interazione in tempo reale, la formazione di comunità virtuali, la varietà di esperienze sociali e l'accessibilità per persone con limitazioni fisiche o sociali, inoltre possono sviluppare l'attività di problem solving offrendo sfide ed enigmi che richiedono strategie e pensiero critico per essere risolti

Come strutturerebbe una sua lezione? Utilizzerebbe un videogioco durante la sua lezione? O almeno farebbe riferimento al mondo videoludico? In tal caso, utilizzerebbe un videogioco non ideato principalmente per l'apprendimento?

Utilizzare videogiochi durante le lezioni scolastiche non è affatto semplice, sia a causa della mancanza di risorse, sia per la limitata disponibilità di tempo, considerando il programma scolastico da completare. Tuttavia, sarebbe interessante introdurre un laboratorio dedicato che permetta agli studenti di approfondire i concetti trattati in classe. Attualmente, per favorire il ripasso degli argomenti, mi avvalgo di piattaforme come Kahoot e Quizizz, che sfruttano l'approccio ludico e le tecnologie digitali. Al momento, non ho identificato videogiochi non concepiti specificamente per l'apprendimento che potrei integrare nel mio insegnamento, ma sono aperta a ricevere consigli e a valutare nuove proposte da testare in classe.

Secondo lei, dei videogiochi come metodi compensativi è una possibilità concreta per coloro che soffrono di DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) ?

I videogiochi possono aiutare i ragazzi con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) offrendo un'esperienza di apprendimento multisensoriale, personalizzata, motivante, con feedback immediato. Questo può favorire il loro sviluppo cognitivo e accademico, fornendo un ambiente di apprendimento coinvolgente e gratificante. Tuttavia, è importante utilizzare i videogiochi in modo equilibrato e integrato con altre strategie di insegnamento per massimizzare i benefici e favorire un apprendimento completo e ben equilibrato.

Nelle nuove forme mediatiche, è comune osservare un persistente attaccamento alle concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnato da una diffidenza verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. Come pensi che questa forma mediatica relativamente nuova (circa 50 anni di storia) sia così disprezzata e circondata da una diffusa disinformazione?

Spesso noto che lo scetticismo e l'odio irrazionale verso il mondo dei videogiochi derivano dal divario generazionale tra le nuove generazioni, nate nell'era digitale con accesso a ogni tipo di dispositivo elettronico, e le generazioni più anziane, che spesso hanno pregiudizi come "sono violenti" o "creano dipendenza". Queste considerazioni hanno fondamento, ma la mancanza di conoscenza porta spesso a un uso inappropriato di tali strumenti. È importante rispettare l'età alla quale si introduce i bambini ai videogiochi. So che può essere difficile evitare che i bambini interagiscano con essi, soprattutto quelli sui telefoni, ma seguendo alcune linee guida, potremmo apprezzare quanto positivo possa essere questo mondo. Lo a Yermo in quanto gamer, insegnante ma anche madre.

Durata 33 minuti e 18 secondi

Intervista a Greg Kasavin (Supergiant Games) Versione originale 12 Ottobre 2024

Briefly introduce yourself and your work.

My name is Greg Kasavin, and I serve as creative director at Supergiant Games, a small independent video game studio based in San Francisco. We are best known for our game Hades, which is set in the Underworld of Greek myth, though we've been making games since 2009. At Supergiant, I'm responsible for writing the stories in our games, as well as other aspects of their design.

How can the design of gaming environments influence players' creativity and promote creative problem-solving?

Video games can influence players' creativity and promote creative problem-solving skills in a variety of ways, because games themselves can be highly varied in their design and complexity. Games can provide experiences similar to everything from playing chess against a superior opponent, to building a complex puzzle or model aircraft, to sculpting something from clay, to participating in an improvisational drama group, and much more.

It's difficult to generalize about this, since the possibilities are so vast, and what is meant by creativity may also require precise definition.

What elements and characteristics of video games bring them closer to the concept of art?

Many games have the essential, objective characteristics of art, in that they are intentionally made by people to create an emotional experience in the subject. They also literally include other widely accepted art media, ranging from fiction writing to musical composition to visual art to photography. Note I am not using 'art' here as a qualitative term, as I think most would agree there can be art of vastly different quality. Games likewise can range in quality as broadly as most artforms. I think usually when people say video games are not art, they simply mean they think video games are bad and uninteresting compared with art they think is better.

What is your perspective on the importance of player learning and development through gaming experiences?

I think many players subconsciously (or even unconsciously) love to learn, though they are more likely to use the verb 'discover' to describe this. Many well-regarded games provide a strong sense of discovery, where players are frequently encountering new information or situations that change their perspective on the experience. These moments of discovery are pleasurable, as with any media where we experience that moment of epiphany, connection, or understanding around a deeper meaning or layer in the work. Conversely, a game that offers nothing left for the player to learn is likely to lose that player's interest soon. When we notice the patterns and repetition of a game, and when that game ceases to provide new experiences or challenges, we tend to move on to new games.

Games with significant depth offer near-limitless opportunities for player learning and therefore can stay compelling for hundreds or even thousands of hours. Chess is the classic example, though many video games can likewise be engaging for players seeking mastery and competition. There are players of competitive fighting games (such as the Street Fighter series), shooters (such as Counter-Strike), or team-based strategy games (such as Dota 2) who have been playing these games competitively literally for decades now. Granted, not as long as chess has been around, but I think it's impressive!

How does your game encourage problem-solving and the development of players' cognitive skills?

Our game Hades presents players with a somewhat traditional videogame challenge of having to navigate tough levels with powerful 'boss' opponents waiting at the end. The boss opponents have a variety of strong attacks that players will need to learn and be able to react to on the fly. From there, players will have to choose the combination of tools and abilities they think will give them the best chances of overcoming those obstacles. Since the tools and abilities are randomized to some extent each time they play, there is an improvisational aspect to this, and a successful plan can't simply be memorized and repeated. Our game also generally rewards simply trying different unexpected combinations of abilities, and resists letting players keep doing the same familiar stuff over and over.

In the absolute best cases, I think this creates a pleasurable true-to-life experience, as we all know the feeling of having to make the most of an imperfect situation. Many of our lives revolve around trying to do the best with what we've got, and the 'roguelike' genre of Hades very much works that way due to its semi-random nature.

Can you provide examples of games that have had a positive impact on players' creativity or problem-solving abilities?

I can think of many such examples! Minecraft is a good one, where players can express their creativity in a truly open-ended sandbox type of environment suitable for all ages. Players may start with Minecraft just messing around with 'virtual LEGOs' but work their way up to collaborating with their friends on immense virtual architectural wonders. It's centered entirely on player freedom and expression.

A relatively recent hit, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom lets players navigate the world of the game and its many challenges in a huge number of different ways. You can build flying machines, bridges, and other strange contraptions all throughout the game, and they work in a manner that obeys the laws of physics we expect from the real world. It's really quite magical, and building a failure of an invention in that game can often be as fun as building something that works like you hope.

I also think competitive games can positively impact players' creativity or problem-solving abilities in a manner similar to other competitive activities.

How do you take players' age groups into account in the design of your games, and how does it impact their learning and development?

We don't really take players' age groups into account when designing our games, as our games are intended to be broadly interesting to players with a basic literacy for and preexisting interest in video games. We have an impression of what age ratings our games may end up with, so we know for example that they aren't really suited for very young children. But beyond that, we think they can be for most anyone.

How do you think games can be used as a tool to stimulate interest in specific topics or industries among young people?

Games that are well designed and concern specific topics naturally stimulate interest in those specific topics. I don't think it's more complicated than this.

Our game Hades takes inspiration from Greek mythology and likely made some players more interested in the source material. Though, it's worth noting we approached the design of Hades on the premise that no prior interest in or knowledge of Greek myth was expected.

A classic example to me is the strategy game series Age of Empires. I don't think people necessarily got into Age of Empires because they had a lot of preexisting love of history... they just heard it was a really good game. Then all of a sudden they're researching Turkish janissaries or ancient Chinese chu-ko-nu.

I've learned a lot from games, personally. A formative experience for me was playing the computer role-playing games Ultima IV and Ultima V. These games centered on your character becoming the Avatar of particular virtues: Compassion, Honesty, Honor, Valor, Spirituality, Justice, Sacrifice, and Humility. I was like eight years old when I first played Ultima IV, so I didn't even know what the meaning of some of these words. But Ultima took it a step further and made you do these things, not just understand their definitions. Ultima wasn't designed to teach me anything, but it taught me things that I've remembered for about 40 years now.

What educational experiences do you believe users can gain within the world of your video games?

I think players can learn something about Greek myth from playing Hades. But other than that, I don't think our games provide educational experiences in the traditional sense. Our games hopefully have the capacity to be enriching, as with reading a decent novel, watching a decent film, or listening to decent music. Though, I wouldn't necessarily call those educational experiences. To that end, I think it's important to distinguish between the acquisition of practical knowledge from the acquisition of a sense of personal and spiritual fulfillment.

What are the main challenges your artistic team faces in the game development process?

There are many such challenges. Video games are at the intersection of art and technology; the technology keeps changing, so the means by which the art is created also keep changing, growing in complexity over time. Games are uniquely interactive as a medium, and must be tested more extensively than many other types of works. The more freedom a game provides a player, the harder it is to thoroughly test.

Player expectations and our broader culture also keep changing. Creating resonant works has never been easy in any medium. Games can take years to make; if you make a game about something that resonates with players right now, the culture may have moved on to other topics of interest by the time your game is complete.

I would like to hear your opinion on the preservation of this video game heritage. What do you think about open source?

I think it's very important for the legacy of video games to be preserved. I don't think the publishers of video games always do the best job of preserving their own works, because they tend to be focused on the future rather than on the past, and they have other constraints and obligations... they aren't worrying about cultural preservation. So, on a personal level, I am very grateful for the efforts of those who preserve classic games, many of which are 'abandonware' with no clear owners anymore. I grew up playing computer games and arcade games in the '80s and '90s, and most of those games would be completely lost to time now if not for some of these efforts; yet those games have much to offer still.

In new media forms, it is common to observe a persistent attachment to outdated conceptions inherited from previous generations, often accompanied by distrust of innovations, as in the case of video games. How do you think this relatively new media form (approximately 50 years of history) became so disliked and surrounded by widespread misinformation?

I don't agree that games are disliked or surrounded by misinformation, at least not any more than anything else. Any rising medium gets scrutinized; look at the history of heavy-metal music, or tabletop role-playing games, or anime. Newer things are less well-understood, inherently, and as such things get popular, some people can fear them or scapegoat them. There is nothing unique to games about this.

I think from a broader cultural standpoint, the reputation of video games is akin to something like comics, which can be regarded rather differently in different cultures. Here in the United States, the term 'comics' is encoded with a childish quality in much the same way as 'games', yet both media have produced artful, broadly significant works.

Game makers do have to reconcile their commercial interests and their artistic intentions, which can sometimes be at cross purposes. But even this I feel is nothing new, and many of history's greatest works of art were commissioned works that would never have been made had the artists not been handsomely rewarded for their talents.

Anyway, things change with the generations. We will soon have entire populations that never knew a time before games, and those populations will see games differently than a lot of people do now.

How does Hades' rogue-lite structure, involving a restart loop after the player's defeat, shape the learning process, allowing them to experiment, learn from mistakes, and acquire knowledge to progressively enhance their performance in subsequent matches?

You answered this question quite well in your phrasing of it! Many games are designed around trial-and-error, even going back to classics like Super Mario Bros. from the '80s. You try a level, fail to make some tough jump or die to a tricky enemy, then try again, this time knowing what's in store. Eventually your learning and repetition lets you overcome the challenge. Most games, for whatever reason, offer no explanation as to why a player can just keep trying over and over, unlike in real life where we often don't get second chances.

Hades is structured in much this same way, with the main difference being that the characters and gameworld are self-aware around this cycle, with characters acknowledging it openly. For example, that first boss that beat you last time will comment on how she's prepared to beat you again. Through this, Hades strives to reassure players that failure is intrinsically part of the process, and therefore should not be seen as failure at all, but as part of one's growth. Our design objective was to 'take the sting out of failure', knowing that the process of trying and re-trying could be so pleasurable in games like Hades.

Hades features Zagreus as the protagonist, a deity shrouded in mystery. The idea of encouraging players to seek information about this deity is fascinating. How do you believe this potential in the video game can spark curiosity in players and, consequently, motivate them to delve deeper into the topics explored within the gaming experience?

I don't necessarily think our game encourages players to seek out information about Zagreus beyond the scope of the game itself. However, we did our best to make sure players generally knew that Zagreus was not a character we invented, since he is not nearly as much of a 'household name' from Greek myth like his father Hades is.

*More broadly, though, I think if a work of media is good and interesting, and rooted in something from our world, then it naturally inspires curiosity in the source material. For example, last year's highly acclaimed and successful film *Oppenheimer* probably got a lot of people more interested and invested in a particular chapter of 20th century history that would have been very dry to them if taught in a traditional way. The artful execution of the film made the subject matter highly compelling.*

Sometimes, a creator's love and enthusiasm for their subject matter shines through in an infectious way like that. We regard such works with wonder and excitement, and we naturally want to learn more. At other times, we can tell when a work is trying hard to teach us something, or to convey a particular lesson, and we may respond more negatively. I think it comes down to the creators' particular touch and their relationship to their subject matter as well as their audience.

Traduzione dell' intervista a Greg Kasavin a cura di Andrea Alfonsi

Brevemente presentati e descrivi il tuo lavoro

*Mi chiamo Greg Kasavin e sono il direttore creativo di Supergiant Games, un piccolo studio indipendente di videogiochi con sede a San Francisco. Siamo principalmente conosciuti per il nostro gioco *Hades*, ambientato negli Inferi della mitologia greca, anche se realizziamo giochi dal 2009. In Supergiant, mi occupo di scrivere le storie dei nostri giochi, oltre che di altri aspetti del loro design.*

In che modo il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere il problem-solving creativo?

I videogiochi possono influenzare la creatività dei giocatori e promuovere le capacità di problem-solving creativo in molti modi, poiché i giochi stessi possono variare enormemente nel design e nella complessità. Possono offrire esperienze simili a una partita a scacchi contro un avversario superiore, alla costruzione di un puzzle complesso o di un modello di aereo, alla creazione di una scultura con l'argilla, o alla partecipazione a un gruppo di teatro d'improvvisazione, e molto altro ancora. È difficile generalizzare su questo aspetto, poiché le possibilità sono così vaste, e ciò che si intende per creatività potrebbe richiedere una definizione precisa.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Molti videogiochi possiedono le caratteristiche essenziali e oggettive dell'arte, nel senso che sono creati intenzionalmente da persone per generare un'esperienza emotiva nel soggetto. Inoltre, includono letteralmente altri mezzi artistici ampiamente riconosciuti, che spaziano dalla scrittura narrativa alla composizione musicale, dall'arte visiva alla fotografia. Va notato che non sto usando il termine "arte" in senso qualitativo, poiché penso che la maggior parte delle persone concorderebbe sul fatto che l'arte possa variare enormemente in termini di qualità. Allo stesso modo, i videogiochi possono coprire uno spettro qualitativo tanto ampio quanto quello della maggior parte delle forme d'arte. Credo che, di solito, quando si afferma che i videogiochi non sono arte, si intenda semplicemente che si considerano i videogiochi scadenti e poco interessanti rispetto all'arte ritenuta migliore.

Qual è la tua prospettiva sull'importanza dell'apprendimento e dello sviluppo dei giocatori attraverso le esperienze di gioco?

Penso che molti giocatori amino inconsciamente (o persino a livello subconscio) imparare, anche se è più probabile che usino il verbo "scoprire" per descrivere questa esperienza. Molti giochi apprezzati offrono un forte senso di scoperta, in cui i giocatori incontrano frequentemente nuove informazioni o situazioni che cambiano la loro prospettiva sull'esperienza. Questi momenti di scoperta sono piacevoli, come accade con qualsiasi media in cui sperimentiamo quel momento di epifania, connessione o comprensione di un significato o di un livello più profondo dell'opera.

Al contrario, un gioco che non ha più nulla da insegnare al giocatore probabilmente perderà presto il suo interesse. Quando notiamo i modelli e la ripetitività di un gioco e questo smette di offrire nuove esperienze o sfide, tendiamo a passare ad altri giochi.

I giochi con una profondità significativa offrono opportunità quasi illimitate di apprendimento per i giocatori e, di conseguenza, possono rimanere coinvolgenti per centinaia o persino migliaia di ore. Gli scacchi sono l'esempio classico, anche se molti videogiochi possono essere altrettanto avvincenti per i giocatori che cercano la padronanza e la competizione. Ci sono giocatori di giochi di combattimento competitivi (come la serie Street Fighter), soprattutto (come Counter-Strike), o giochi strategici di squadra (come Dota 2) che competono in questi giochi da decenni. Certo, non da così tanto tempo quanto esistono gli scacchi, ma penso che sia impressionante!

In che modo il vostro gioco incoraggia il problem-solving e lo sviluppo delle capacità cognitive dei giocatori?

Il nostro gioco Hades propone ai giocatori una sfida tipica dei videogiochi, ovvero dover affrontare livelli difficili con potenti avversari "boss" che li attendono alla fine. I boss hanno una varietà di attacchi potenti che i giocatori dovranno imparare e a cui dovranno reagire al volo. Da lì, i giocatori dovranno scegliere la combinazione di strumenti e abilità che ritengono offrirà loro le migliori possibilità di superare quegli ostacoli. Poiché gli strumenti e le abilità sono in parte randomizzati ogni volta che si gioca, c'è un aspetto di improvvisazione, e un piano vincente non può essere semplicemente memorizzato e ripetuto.

Il nostro gioco, inoltre, tende a premiare l'idea di provare combinazioni inaspettate di abilità, e scoraggia i giocatori dal continuare a fare sempre le stesse cose familiari.

Puoi fornire esempi di giochi che hanno avuto un impatto positivo sulla creatività o sulle capacità di problem-solving dei giocatori?

Posso pensare a molti esempi! Minecraft è uno dei migliori, dove i giocatori possono esprimere la loro creatività in un ambiente sandbox veramente aperto, adatto a tutte le età. I giocatori potrebbero iniziare con Minecraft semplicemente giocando con dei "LEGO virtuali", ma arrivare a collaborare con i loro amici per costruire enormi meraviglie architettoniche virtuali. È completamente incentrato sulla libertà e sull'espressione del giocatore.

Un successo relativamente recente, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, consente ai giocatori di esplorare il mondo del gioco e affrontare le sue molteplici sfide in un numero enorme di modi diversi. Puoi costruire macchine volanti, ponti e altre strane invenzioni in tutto il gioco, e funzionano in un modo che rispetta le leggi della fisica che ci aspettiamo dal mondo reale. È davvero magico, e costruire un'invenzione che fallisce in quel gioco può essere spesso tanto divertente quanto costruire qualcosa che funziona come sperato. Penso anche che i giochi competitivi possano influenzare positivamente la creatività o le capacità di problem-solving dei giocatori in un modo simile ad altre attività competitive.

Come tenete conto dei gruppi di età dei giocatori nel design dei vostri giochi, e come questo influisce sul loro apprendimento e sviluppo?

In realtà, non teniamo molto conto dei gruppi di età dei giocatori quando progettiamo i nostri giochi, poiché i nostri giochi sono pensati per essere interessanti in modo ampio per i giocatori con una base di alfabetizzazione e un interesse preesistente per i videogiochi. Abbiamo un'idea delle classificazioni di età che i nostri giochi potrebbero ottenere, quindi sappiamo, ad esempio, che non sono adatti per bambini molto piccoli. Ma al di là di questo, pensiamo che possano essere adatti a chiunque.

Come pensi che i giochi possano essere usati come strumento per stimolare l'interesse per argomenti o settori specifici tra i giovani?

“I giochi che sono ben progettati e trattano argomenti specifici stimolano naturalmente l'interesse verso quegli argomenti specifici. Non credo che sia più complicato di così.

Il nostro gioco Hades trae ispirazione dalla mitologia greca e probabilmente ha spinto alcuni giocatori a interessarsi di più al materiale originale. Tuttavia, vale la pena notare che abbiamo sviluppato Hades partendo dal presupposto che non fosse necessario alcun interesse o conoscenza previa della mitologia greca.

Un esempio classico per me è la serie di giochi strategici Age of Empires. Non credo che le persone si siano avvicinate a Age of Empires perché avevano già una grande passione per la storia... semplicemente avevano sentito che era un gioco davvero bello. Poi, all'improvviso, iniziano a ricercare i giannizzeri turchi o gli antichi chu-ko-nu cinesi.

Personalmente, ho imparato molto dai giochi. Un'esperienza formativa per me è stata giocare ai giochi di ruolo per computer Ultima IV e Ultima V. Questi giochi ruotavano attorno al diventare l'Avatar di particolari virtù: Compassione, Onestà, Onore, Valore, Spiritualità, Giustizia, Sacrificio e Umiltà. Avevo circa otto anni quando ho giocato per la prima volta a Ultima IV, quindi non conoscevo nemmeno il significato di alcune di queste parole. Ma Ultima è andato oltre e ti ha fatto compiere queste azioni, non solo comprenderne le definizioni. Ultima non è stato progettato per insegnarmi nulla, ma mi ha insegnato cose che ricordo ancora dopo circa 40 anni.

Quali esperienze educative credi che gli utenti possano acquisire nel mondo dei tuoi videogiochi?

Penso che i giocatori possano imparare qualcosa sulla mitologia greca giocando a Hades. Ma al di là di questo, non credo che i nostri giochi offrano esperienze educative nel senso tradizionale. I nostri giochi, si spera, hanno la capacità di essere arricchenti, come leggere un buon romanzo, guardare un buon film o ascoltare della buona musica. Anche se, non li definirei necessariamente esperienze educative. A tal proposito, penso che sia importante distinguere tra l'acquisizione di conoscenze pratiche e l'acquisizione di un senso di realizzazione personale e spirituale.

Quali sono le principali sfide che il tuo team artistico affronta nel processo di sviluppo del gioco?

Ci sono molte sfide di questo tipo. I videogiochi sono all'incrocio tra arte e tecnologia; la tecnologia continua a evolversi, quindi anche i metodi con cui l'arte viene creata cambiano, crescendo in complessità nel tempo. I giochi sono un medium unicamente interattivo, e devono essere testati in modo più approfondito rispetto a molti altri tipi di opere. Più libertà un gioco offre al giocatore, più difficile è testarlo in modo completo.

Anche le aspettative dei giocatori e la nostra cultura in generale continuano a cambiare. Creare opere che risuonano con il pubblico non è mai stato facile in nessun medium. I giochi possono richiedere anni per essere sviluppati; se si crea un gioco su qualcosa che risuona con i giocatori in questo momento, la cultura potrebbe essersi già spostata su altri argomenti di interesse quando il gioco sarà completato.

Vorrei sentire la tua opinione sulla conservazione di questa eredità videoludica. Cosa pensi del software open source?

Penso che sia molto importante preservare l'eredità dei videogiochi. Non credo che i produttori di videogiochi facciano sempre un buon lavoro nel preservare le loro stesse opere, perché tendono a concentrarsi sul futuro piuttosto che sul passato, e hanno altre limitazioni e obblighi... non si preoccupano della conservazione culturale. Quindi, a livello personale, sono molto grato per gli sforzi di chi preserva i giochi classici, molti dei quali sono "abandonware" senza un proprietario chiaro. Sono cresciuto giocando a giochi per computer e giochi da arcade negli anni '80 e '90, e la maggior parte di quei giochi sarebbe completamente perduta nel tempo se non fosse per alcuni di questi sforzi; eppure quei giochi hanno ancora molto da offrire.

Nei nuovi media, è comune osservare un attaccamento persistente a concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnato da una sfiducia verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. Come pensi che questa forma di media relativamente nuova (circa 50 anni di storia) sia diventata così disprezzata e circondata da disinformazione diffusa?

Non sono d'accordo sul fatto che i videogiochi siano disprezzati o circondati da disinformazione, almeno non più di qualsiasi altra cosa. Ogni nuovo medium viene scrutinato; guardate la storia della musica heavy metal, dei giochi di ruolo da tavolo o degli anime. Le cose nuove sono meno comprese, per natura, e man mano che queste cose diventano popolari, alcune persone possono temerle o farne dei capri espiatori. Non c'è nulla di unico nei videogiochi su questo aspetto.

Penso che, da un punto di vista culturale più ampio, la reputazione dei videogiochi sia simile a quella dei fumetti, che possono essere visti in modo molto diverso in diverse culture. Qui negli Stati Uniti, il termine "fumetti" è caricato di una qualità infantile, proprio come "giochi", ma entrambi i media hanno prodotto opere artistiche di grande valore e significato.

I creatori di giochi devono conciliare i loro interessi commerciali con le loro intenzioni artistiche, che a volte possono essere in conflitto. Ma anche questo non mi sembra nulla di nuovo, e molte delle opere d'arte più grandi della storia erano commissionate, opere che non sarebbero mai state realizzate se gli artisti non fossero stati generosamente ricompensati per il loro talento.

Comunque, le cose cambiano con le generazioni. Presto avremo intere popolazioni che non conosceranno un tempo senza i videogiochi, e queste popolazioni vedranno i giochi in modo diverso rispetto a molte persone di oggi.

Come la struttura rogue-lite di Hades, che prevede un ciclo di restart dopo la sconfitta del giocatore, modella il processo di apprendimento, permettendo ai giocatori di sperimentare, imparare dagli errori e acquisire conoscenze per migliorare progressivamente nelle partite successive?

Hai formulato questa domanda in modo davvero efficace! Molti giochi sono progettati attorno al concetto di prova ed errore, anche nei classici come Super Mario Bros. degli anni '80. Provi un livello, fallisci nel fare un salto difficile o muori a causa di un nemico insidioso, poi riprovi, questa volta sapendo cosa ti aspetta. Alla fine, il tuo apprendimento e la ripetizione ti permettono di superare la sfida. La maggior parte dei giochi, per qualche motivo, non offre spiegazioni sul perché un giocatore possa continuare a provare più e più volte, a differenza della vita reale, dove spesso non otteniamo seconde possibilità.

Hades è strutturato allo stesso modo, con la principale differenza che i personaggi e il mondo di gioco sono consapevoli di questo ciclo, con i personaggi che lo riconoscono apertamente. Ad esempio, quel primo boss che ti ha battuto la volta scorsa commenta su come sia pronta a sconfiggerti di nuovo. Attraverso questo, Hades cerca di rassicurare i giocatori che il fallimento è intrinsecamente parte del processo, e quindi non dovrebbe essere visto come un fallimento in sé, ma come parte della propria crescita. Il nostro obiettivo di design era "alleggerire il dolore del fallimento", sapendo che il processo di provare e riprovare potrebbe essere così piacevole in giochi come Hades.

Hades presenta Zagreus come protagonista, una divinità avvolta nel mistero. L'idea di incoraggiare i giocatori a cercare informazioni su questa divinità è affascinante. Come pensi che questo potenziale nel videogioco possa stimolare la curiosità nei giocatori e, di conseguenza, motivarli ad approfondire gli argomenti esplorati nell'esperienza di gioco?

Non credo necessariamente che il nostro gioco incoraggi i giocatori a cercare informazioni su Zagreus al di fuori del contesto del gioco stesso. Tuttavia, abbiamo fatto del nostro meglio per assicurarci che i giocatori sapessero in generale che Zagreus non è un personaggio che abbiamo inventato, visto che non è di certo una "figura di casa" della mitologia greca come lo è suo padre, Hades.

Più in generale, però, penso che se un'opera media è buona e interessante, ed è radicata in qualcosa del nostro mondo, naturalmente ispira curiosità verso il materiale di origine. Per esempio, il film Oppenheimer dello scorso anno, molto acclamato e di successo, probabilmente ha suscitato in molte persone un maggiore interesse per un particolare capitolo della storia del ventesimo secolo che sarebbe stato molto noioso per loro se insegnato in modo tradizionale. L'esecuzione artistica del film ha reso l'argomento molto coinvolgente. A volte, l'amore e l'entusiasmo di un creatore per il proprio materiale di riferimento traspaiono in modo così contagioso. Consideriamo tali opere con meraviglia ed eccitazione, e naturalmente vogliamo imparare di più. Altre volte, possiamo percepire quando un'opera sta cercando troppo di insegnarci qualcosa, o di trasmettere una lezione particolare, e potremmo rispondere in modo più negativo. Penso che tutto dipenda dal tocco particolare dei creatori e dalla loro relazione con il materiale e con il pubblico.

fine intervista 57 minuti e 30 secondi

Intervista al IL TRONO DEL MUORI 3 gennaio 2024

[La persona in questione desidera mantenere l'anonimato tranne per il suo nome d'arte. Il soggetto ha espressamente richiesto di mantenere questo formato e linguaggio per l'intervista.]

Parli brevemente di lei e del suo lavoro.

CIAU SONO IL TRONO DEL MUORI, RINOMINATO CESYRO DAI FAN, FACCIO VIDEO SULLE MIE PASSIONI PASSANDO DAGLI ANIME, FUMETTI, SERIE TV FINO ALLA STORIA VERA E PROPRIA

Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita personale?

I VIDEOGIOCHI SONO STATI PARTE FONDAMENTALE DURANTE LA MIA CRESCITA, SICURAMENTE MI HANNO AIUTATO NELLA CREAZIONE DI STORIE AMPLIANDO LA MIA FANTASIA, SONO SEMPRE STATO UNO CHE GUARDA PIU' LA YTRAMA DELLA GRAFICA (VEDASI FINAL FANTASY 7) E QUELLO CHE MI APPASIONA DI PIU' E' CERTAMENTE L'IMMERGERSI IN UN MONDO CON I SUOI VALORI E TEMATICHE

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

BANALMENTE OLTRE AD UN ALLENAMENTO SUI RIFLESSI, COME PUO' ESSERE UNO SPARATUTTO, O PENSIERO ANALITICO, COME I GIOCHI DI STRATEGIA, E' POSSIBILE APPLICARLO ANCHE SULLE SINGOLE MATERIE COME UN GIOCO STORICO CHE INSEGNA LA STORIA OD UN "BRAINTRAINING" CHE ALLENA SUI CALCOLI/LOGICA. IN SOSTANZA E' APPLICABILE E ANZI INVOLGLIA L'APPRENDIMENTO DI QUALSIASI MATERIA ATTRAVERSO GIOCHI/MINIGIOCHI.

I videogiochi sandbox in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

ECCO QUESTI SONO LA SUMMA DI QUELLO CHE DICEVO NELLE RISPOSTE PRECEDENTI, L' AVERE A DISPOSIZIONE UN "MONDO PERSONALE" È A MIO PARERE UN ALLENAMENTO STESSO ALLA VITA, UNO SPERIMENTARE EVENTI, AZIONI COME IL COSTRUIRE LA PROPRIA CASA O IL PROPRIO FUTURO NEL GIOCO COME METODO EMPIRICO CHE TI PORTERAI NELLA VITA

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

IL CAMBIARE LA VITA DELLE PERSONE, SE FATTI BENE CON QUALCOSA DA RACCONTARE.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?[giochi online, community, o giochi single player non tradotti in italiano]

LA VOGLIA CHE IL GIOCATORE HA DI CIMENTARSI NEL GIOCO, L'ADATTARSI È FONDAMENTALE NELL'ESSERE UMANO

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

COME DICEVO SEMPRE PRIMA È PROPRIO UN MINI-MONDO CHE RACCHIUDE RELAZIONI INTERPERSONALI RISCONTRABILI COMUNEMENTE NELLA VITA DI TUTTI I GIORNI, CHI SI COMPORTA MALE O EGOISTICAMENTE TENDERÀ A COMPORTARSI MALE NELLA VITA, E VICEVERSA.

In che modo i giochi online possono agevolare la connessione tra le persone, fornendo un'alternativa alla socialità tradizionale, soprattutto per coloro che affrontano problematiche o restrizioni nell'instaurare relazioni sociali tradizionali?

LA COMODITÀ DELL'ESSERE A CASA PROPRIA DISTANTI MA NELLO STESSO SPAZIO VIRTUALE, L'ESSERE PROTETTI DA UNA "CHAT" DOVE SI SCRIVE E NON BISOGNA ALZARE LA VOCE O INTERRUPTO I PIÙ "CACIARONI", L'OVVIO VANTAGGIO PER CHI È IMPOSSIBILITATO FISICAMENTE CAUSA DISABILITÀ, TUTTO QUESTO CREA UN'AMBIENTE PROPEDEUTICO ALL'APRIRSI MAGGIORMENTE.

In qualità di esperto e professionista nel campo della divulgazione mediatica dei videogiochi, come ritiene che un gameplay di un videogioco possa avere un potenziale formativo, e come potrebbe essere integrato all'interno di istituzioni educative?

NON SONO UN ESPERTO DI VIDEOGIOCHI MA UN APPASSIONATO ORMAI VENTENNALE, MA COME RIPORTATO PRIMA RITENGO CHE QUALSIASI MATERIA VERREBBE IMPARATA CON PIÙ VOGLIA E PASSIONE SE CIRCONDATA DA UN AMBIENTE LUDICO.

Con la sua vasta esperienza nel campo della storia dei videogiochi e considerando il fatto che questo medium è ancora relativamente giovane, come valuta l'attuale evoluzione dei videogiochi e il ruolo della preservazione nell'ambito storico-videoludico?

LO VALUTO MALE, I GIOCHI SINGLE PLAYER NON SONO REMUNERATIVI COME I MULTIPLAYER, TRANNE POCHIE ECCEZIONI SI ANDRÀ VERSO LA STANDARDIZZAZIONE DOVE POCHI COLOSSI (FORTNITE, LOL, ECCETERA) DIVERRANNO DELLE HUB GIGANTESCHE CHE CAMBIERANNO SEMPRE GAMEPLAY A SECONDA DELLA MODA DEL MOMENTO

Vorrei chiederle di esprimere la sua opinione sull'uso delle ROM (emulazione) e soprattutto riguardo al loro ruolo nella preservazione di questo patrimonio videoludico, specialmente per i retrogame.

FONDAMENTALI PER EVITARE L'OBLIO DEI GIOCHI CHE HANNO FATTO LA STORIA

Considerando la sua esperienza come content creator, vorrei chiederle come il suo rapporto con la community che ha costruito si è evoluto. Secondo lei, l'interazione con numerose persone ha arricchito la sua esperienza? Crede che la sua community abbia sviluppato legami significativi tra i suoi membri?

CONOSCO GENTE CHE SI È CONOSCIUTA E SPOSATA GRAZIE A ME LOL OVVIAMENTE MI HA ARRICCHITO E NON CREDO ANCORA ADESSO DI ESSERE DEL TUTTO DEGNO DI TUTTO QUESTO AMORE INCONDIZIONATO, IO FACCIO IL LAVORO MIO.

Qualche titolo videoludico che consiglierebbe per arricchire il proprio bagaglio culturale e competenze?

PERLOMENO I CLASSICI PSI SE NON SI VUOLE ANDARE PIU INDIETRO, NON MI METTO AD ELENCARLI PER AMORE DELLA VOSTRA INTELLIGENZA, CERCATELI

Nelle nuove forme mediatiche, è comune osservare un persistente attaccamento alle concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnato da una diffidenza verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. Come pensi che questa forma mediatica relativamente nuova (circa 50 anni di storia) sia così disprezzata e circondata da una diffusa disinformazione?

È DA PRIMA DI GESUCRISTO CHE LE GENERAZIONI NUOVE VENGONO CONSIDERATE PIU SCEME DI QUELLE PRECEDENTI, È NORMALE, È LA VITA, IL NUOVO VERRÀ SEMPRE BISTRATTATO

Durata: N/A fatta tramite Email

Intervista a Lara Arlotta (Phenrir Mailoki) 4 settembre 2023

Parli brevemente di lei e del suo lavoro.

Da parecchio tempo mi dedico al lavoro su internet, iniziando con YouTube. Negli ultimi quattro anni circa, mi sono concentrata maggiormente sul live streaming, un formato che ha guadagnato popolarità. Ora, però, sento il desiderio di tornare a creare contenuti più strutturati e scritti, cercando di far convivere entrambi gli approcci. Il mio principale interesse è il mondo dei videogiochi: giocare, parlarne e approfondire la realtà che li circonda. Questo include temi di attualità legati alla community, dinamiche di mercato come i risultati di vendita, l'acquisizione o la chiusura di software house, e tutto ciò che contribuisce a formare l'ecosistema videoludico. Il focus principale rimane sul gameplay e sull'analisi dei singoli titoli, sempre accompagnata dalle mie opinioni personali.

Nel corso degli anni ho collaborato con diverse testate giornalistiche specializzate nel settore videoludico, scrivendo recensioni ufficiali e sviluppando uno stile più formale e analitico. Attualmente sono tornata indipendente, spinta dalla mia passione per la sperimentazione. Ho anche esperienze nella scrittura creativa, tra romanzi e racconti brevi, e questa mia inclinazione mi ha permesso di esplorare diversi ambiti, inclusa la stesura di articoli giornalistici. È stato così che ho scoperto il mondo del giornalismo videoludico, una realtà affascinante e complessa che sta evolvendo rapidamente grazie alla crescita di figure come influencer e content creator.

Negli ultimi 7-8 anni ho accumulato diverse esperienze, sia nella scrittura sia nella creazione di contenuti video. Ho avuto l'opportunità di collaborare a progetti editoriali, tra cui saggi che intrecciano il mondo dei videogiochi con altri fenomeni culturali. Ad esempio, ho scritto un saggio che esplorava il rapporto tra i videogiochi e le fanfiction, una realtà parallela e molto rilevante nei fandom. Un altro progetto, scritto a quattro mani, si focalizzava sulle emozioni nei videogiochi, analizzando come questi riescano a trasmettere non solo storie ma anche sensazioni profonde.

Oggi mi definisco una content creator principalmente nel settore videoludico, ma con un approccio trasversale: cerco di vivere questa passione a 360 gradi. I videogiochi sono sempre stati una parte fondamentale della mia vita, fin dai tempi del Game Boy, e continuano a essere una costante nelle mie esperienze quotidiane. Sono una passione che mi accompagna da sempre e che cerco di condividere con gli altri attraverso il mio lavoro.

Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita personale?

In realtà, è curioso perché, a livello di studi e di esperienze lavorative iniziali, quello che facevo non aveva nulla a che fare con i videogiochi. Li ho sempre vissuti in modo istintivo, fin da bambina. Leggevo anche riviste specializzate, ma ero cresciuta come la “femminuccia” del sud Italia, in una famiglia cattolica e tradizionale. Insomma, ero molto lontana dallo stereotipo del ragazzino nerd. In famiglia, per esempio, i videogiochi erano visti come qualcosa di dannoso: “Ti fanno diventare cieca”, “Ti rendono violenta” insomma, i soliti luoghi comuni.

A causa di questo contesto, ho avuto poche possibilità di confrontarmi socialmente con altre persone che condivisero la mia passione. Non c'era ancora il gioco online, e io giocavo su PlayStation o Game Boy, non su PC. Quindi non potevo conoscere altri videogiocatori tramite il gaming, come accade oggi.

Col tempo, però, questa situazione è cambiata. Ho conosciuto una persona con cui ho avuto una relazione e che era appassionata di videogiochi. Aveva anche iniziato a fare video su YouTube e mi ha fatto scoprire un mondo completamente nuovo. Questo è avvenuto quando ero più matura, con esperienze lavorative e formative alle spalle, anche se completamente separate dai videogiochi. Però mi ha permesso di riprendere il mio rapporto con questa passione, ma con un approccio diverso, più consapevole.

Per esempio, ho imparato a giocare su PC, cosa che non avevo mai fatto prima. Era una novità assoluta per me! Oltre a questo, ho iniziato a usare programmi di montaggio e di editing video, e poi anche strumenti per lo streaming. Ho imparato a pianificare meglio il mio tempo, usando strumenti per organizzarmi le giornate. Prima lavoravo nell'amministrazione di un commissariato dell'esercito, dove usavo il computer in modo completamente diverso: programmi specifici, intranet, un ambiente isolato rispetto all'informatica moderna. Ora, invece, ho sviluppato una maggiore dimestichezza sia con l'hardware sia con il software, e ho imparato a gestire il mio tempo e le mie attività in modo più funzionale. Un'altra competenza importante che ho acquisito riguarda la gestione dei social. Anche se ho ancora tanto da imparare, credo sia fondamentale conoscere le dinamiche di queste piattaforme, non solo a livello tecnico ma anche umano. Ogni social ha una sua identità e richiede un approccio diverso per interagire con le community.

Infine, ho migliorato anche le mie competenze relazionali. È inevitabile fare errori, ma penso di essere cresciuta sia professionalmente che umanamente. Non si tratta solo di abilità tecniche o organizzative, ma anche di capire meglio le persone e il modo di comunicare con loro.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

Come hai già accennato, i videogiochi possono essere considerati una forma di apprendimento, e questo vale anche per giochi apparentemente semplici come Pac-Man. La chiave risiede nell'approccio del giocatore e nella sua capacità di osservare e assimilare.

Gli esseri umani hanno una straordinaria predisposizione all'apprendimento, e i videogiochi possono stimolare questa abilità. Ad esempio, in un gioco come Pac-Man, non si tratta solo di muovere una piccola icona che mangia puntini, ma di sviluppare una visione strategica, imparando a osservare il quadro generale e a pianificare le proprie mosse. Questa capacità di sintesi e pianificazione può essere applicata in molti altri ambiti, dalla gestione del tempo alle sfide complesse della vita quotidiana.

Oltre a sviluppare abilità cognitive, i videogiochi possono anche essere un mezzo efficace per apprendere tematiche storiche e culturali. Un esempio eccellente è la serie Assassin's Creed, che si basa su eventi storici reali e ricostruisce dettagliatamente ambientazioni di epoche passate. Un caso emblematico è quello della cattedrale di Notre Dame: dopo l'incendio, la mappa creata per il videogioco si è rivelata così accurata da essere utilizzata come riferimento nei lavori di restauro. Questo dimostra il potenziale dei videogiochi non solo come strumenti di intrattenimento, ma anche per la conservazione e la valorizzazione del patrimonio culturale. Anche titoli come Yakuza, pur non essendo focalizzati sulla storia in senso stretto, offrono una finestra autentica sulla cultura giapponese. Attraverso una rappresentazione immersiva e dettagliata degli ambienti urbani e delle dinamiche sociali, i giocatori possono scoprire aspetti della società nipponica e dei suoi valori, esplorando epoche diverse. Anche se talvolta estremizzati per esigenze narrative, questi giochi riescono a trasmettere

un'immagine vivida e ispirante della cultura giapponese, spesso accendendo il desiderio di visitare quei luoghi nella realtà.

In definitiva, i videogiochi dai più semplici ai più complessi possono essere potenti strumenti di apprendimento. Offrono stimoli per sviluppare abilità pratiche, ampliare la conoscenza storica e culturale, e comprendere meglio realtà diverse dalla nostra. Sono una forma di apprendimento versatile e spesso sorprendente, capace di andare ben oltre il mero intrattenimento.

I videogiochi fra cui anche i sandbox in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

Allora, ricollegandomi al discorso precedente, mi piacerebbe soffermarmi su un aspetto più pratico. È chiaro che l'esperienza empirica, quella del "fare" come costruire un castello di sabbia o cimentarsi in un videogioco sandbox è qualcosa di unico e non sostituibile. L'artigianalità, il lavoro manuale, sono mondi a parte, ma possono coesistere perfettamente con l'approccio virtuale e teorico. È come dire che, per costruire una casa, serve un progetto. Ma per realizzare quel progetto, non basta la teoria: occorre anche una comprensione tridimensionale e realistica di come quel progetto funzioni nella pratica.

Prendiamo un esempio concreto: Minecraft. È un gioco che non segue le leggi fisiche del nostro mondo, ma stabilisce regole proprie. Giocare a Minecraft non ti trasforma in un architetto, ma la modalità creativa può rappresentare uno strumento educativo. Può iniziare come un gioco e diventare un mezzo per sviluppare capacità progettuali, soprattutto per i più giovani. I bambini imparano giocando, e Minecraft, con la sua libertà creativa, offre un feedback positivo che può stimolare idee e progetti più complessi, pur lavorando all'interno di un sistema di regole semplificate.

Un altro esempio recente è Zelda: Tears of the Kingdom. In questo gioco, strumenti come l'Ultramano o l'Ultracolla stimolano la creatività. Anche se non seguono regole realistiche, insegnano a padroneggiare meccaniche interne, a osservare le regole di quel mondo e ad applicarle per raggiungere un obiettivo. Certo, queste esperienze non possono essere traslate uno a uno nella realtà, ma il processo di apprendimento rimane valido: si impara a pensare in termini di regole, a risolvere problemi, e a ragionare su come applicare conoscenze acquisite. Detto questo, non penso che i videogiochi sandbox o i videogiochi in generale debbano sostituire l'esperienza pratica, specialmente per i più giovani. L'importanza di giocare all'aperto, della partita a pallone al parco, resta imprescindibile. Tuttavia, non bisogna sottovalutare il valore formativo dei videogiochi, soprattutto nella società moderna. Un percorso educativo completo dovrebbe includere entrambe le realtà, quella pratica e quella virtuale.

I videogiochi moderni, con la loro complessità, sono strumenti preziosi per l'apprendimento. Non utilizzarli sarebbe una limitazione, un po' come decidere di non usare la macchina perché "in natura si cammina". Certo, camminare fa bene e rimane fondamentale per il nostro benessere fisico, ma l'automobile è uno strumento che ci aiuta enormemente nella vita quotidiana. Allo stesso modo, i videogiochi non sostituiscono la realtà, ma possono essere un grande supporto, soprattutto nell'insegnamento di metodi di apprendimento.

I videogiochi educano, allenano la mente giovane a mantenere l'attenzione, a seguire un ordine mentale, a comprendere e interiorizzare regole. Questo vale per i giochi sandbox e per molti altri generi, che predispongono la mente all'apprendimento, rendendola pronta per applicazioni pratiche nella vita reale. Ecco perché credo che i videogiochi, se integrati in un contesto equilibrato, possano offrire un contributo fondamentale alla formazione e allo sviluppo personale.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Non tutti i videogiochi possono essere considerati forme d'arte, salvo alcune grandi eccezioni. In generale, per esempio, il modello del game as a service nasce principalmente come un prodotto di consumo, non come un'opera d'arte. La sua finalità è fornire un servizio, non trasmettere emozioni o messaggi profondi, che sono invece elementi chiave dell'arte. Tuttavia, credo fermamente che il videogioco come medium abbia tutte le potenzialità per essere una forma d'arte.

Ovviamente, non tutti i giochi lo sono, ma questo non invalida l'idea che il videogioco possa esserlo. La sua natura multimediale è un punto di forza straordinario, un arricchimento che lo rende unico. Proprio perché combina elementi diversi musica, estetica, narrativa e interattività il videogioco è una forma d'arte particolarissima, difficile da incasellare nelle categorie tradizionali.

Prendiamo la colonna sonora, ad esempio: ci sono videogiochi che includono composizioni musicali che, prese singolarmente, sono indiscutibilmente opere d'arte. Lo stesso vale per il design visivo: l'estetica di alcuni giochi, dalle ambientazioni ai personaggi, è frutto di un lavoro creativo che raggiunge livelli di qualità elevatissimi. Spesso, questi aspetti visivi possono essere considerati arte anche separatamente dal contesto videoludico.

Questa peculiarità rende il videogioco un'arte atipica, non facilmente classificabile con le etichette che tradizionalmente utilizziamo. Ma proprio per questo, è anche una forma d'arte unica, una sintesi complessa di elementi che spaziano tra molte discipline. Realizzare un videogioco che sia davvero "arte" è difficilissimo, perché richiede di amalgamare tutte queste componenti in modo armonioso e significativo.

Per capire il potenziale artistico dei videogiochi, però, bisogna tornare a una domanda fondamentale: cos'è l'arte? Non è solo qualcosa di bello o ben fatto; è un'espressione, un messaggio, un'esperienza che riesce a toccare le persone su più livelli. E sotto questa luce, i videogiochi o almeno alcuni possono essere considerati la quintessenza dell'arte moderna, proprio grazie alla loro capacità di coinvolgere il pubblico in modo profondo e interattivo, utilizzando strumenti che nessun altro medium possiede.

Anche perché il concetto di bello, è opinabile e relativo .

Esatto, io penso che l'arte, per come la vivo io, debba essere qualcosa che trascende il tempo. Anche fra cento anni deve riuscire a trasmettere qualcosa di potente, qualcosa che vada oltre il semplice "è divertente". Deve esserci di più. L'arte, per me, è ciò che trasmette un'emozione, e questa emozione, pur non essendo oggettiva, ha una qualità universale. Chiunque, pur estremizzando, purché predisposto e intenzionato a osservare e vivere quella forma d'arte, dovrebbe reagire provando qualcosa di significativo. Poi, quel qualcosa potrebbe anche essere disagio. Non deve necessariamente evocare un sentimento positivo. L'arte, infatti, può anche far star male.

Ad esempio gli horror.

Esatto, un'opera come Guernica di Picasso è un esempio perfetto: è arte, ma non è certo qualcosa che guardi e pensi "è bello". Quella tela ti colpisce, ti crea un malessere, ti fa riflettere. L'arte può anche essere di denuncia, e spesso lo è, l'arte è qualcosa che ti deve scuotere, che ti deve dare un pugno allo stomaco. Non deve essere necessariamente positiva; può suscitare emozioni contrastanti, anche disagio, ma proprio per questo è potente. E lo stesso vale per il videogioco come forma d'arte. In tutte le sue componentiche alcune possano essere più o meno rilevanti, ma che nel complesso devono sempre lasciare un'impronta. Deve lasciare una traccia dentro la persona. Certo, la componente interattiva è fondamentale, ma non è solo questa la chiave. Un videogioco che riesca a essere veramente potente come forma d'arte è anche qualcosa che, se visto, ti lascia comunque qualcosa, anche senza necessariamente essere giocato. Quindi, oltre l'interattività, deve essere un'esperienza multimediale di alto livello artistico, non necessariamente legata al budget, come ad esempio Undertale, che è stato creato con un budget ridotto ma è comunque una grande esperienza artistica.

Un videogioco deve riuscire a trasmettere qualcosa che, a prescindere dal momento storico in cui lo giochi, possa restare universale. E il videogioco può farlo. Ci sono giochi che sono veri e propri classici fuori dal tempo, che riescono a rimanere rilevanti. Ma certo, la questione è complessa. Un esempio semplice? Tetris. È arte? Io direi di sì, ma è difficile da approfondire. Più chiaro, forse, è il caso della Metal Gear Saga di Hideo Kojima. Per me, quella saga è arte: ogni capitolo ha una fortissima identità, una mano autoriale che si percepisce in modo evidente. I giochi sono ricchi di emozioni e messaggi, e questi messaggi sono senza tempo. Metal Gear è ancora attuale oggi, proprio come lo era al momento della sua uscita. Alcuni titoli, come Metal Gear, all'epoca non sono stati pienamente compresi, ma con il tempo sono diventati più rilevanti perché la società si è evoluta per capirli meglio.

Quindi sì, il videogioco può essere arte, ma non tutti i videogiochi lo sono. È una forma d'arte nuova, diversa da tutte le altre, e più complessa da interpretare. Non è semplice come ascoltare una composizione musicale che può emozionarti anche se non capisci nulla di musica. Il videogioco ha una barriera all'entrata maggiore, perché il suo approccio è più sfaccettato. Però, sì, per me il videogioco può assolutamente essere arte, e non basta che sia un titolo tripla A per definirlo tale. Questo è sicuro.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?

La lingua principale dell'internet e della tecnologia, soprattutto nell'ambito videoludico, è indiscutibilmente l'inglese. Che si tratti di discutere teorie su Reddit, cercare trucchi o soluzioni per superare un boss, o semplicemente trovare altri giocatori con cui condividere un'esperienza, l'inglese è la lingua comune, anche se magari i francesi, i tedeschi o gli italiani continuano a parlare nelle loro lingue native. Se vuoi entrare nella dimensione internazionale del gaming, in un modo o nell'altro, devi imparare almeno un po' di inglese. Personalmente, questa interazione linguistica ha avuto un impatto anche sulla mia esperienza di gioco. Ad esempio, prendiamo Final Fantasy VII: quando è stato lanciato in Occidente, non era localizzato in altre lingue, e quindi è arrivato in Italia solo in versione inglese. Per molti, questo significava dover fare uno sforzo in più per comprendere la trama. Nel mio caso, invece, ho iniziato con Final Fantasy VIII, che non aveva il doppiaggio e quindi mi ha dato meno possibilità di imparare la lingua, ma la vera "scuola" linguistica è stata Final Fantasy X. Era il primo della saga con doppiaggio, e l'ho giocato in italiano ma con il voice over in inglese. Questo mi ha permesso di sviluppare una comprensione attiva dell'inglese, migliorando il mio vocabolario, familiarizzando con pronunce e associazioni tra parole italiane e inglesi.

La componente linguistica, però, è solo una parte dell'apprendimento che i videogiochi offrono. Non solo arricchisce il vocabolario, ma anche la comprensione di espressioni, slang, e modi di dire che difficilmente troveresti in un contesto scolastico. In particolare, l'inglese utilizzato nei videogiochi è più simile all'americano, e include termini che vanno al di là di quelli "accademici" che si imparano a scuola. Molti di questi sono colloquiali e fanno parte di un gergo moderno che viene usato intensamente online, come nel caso di espressioni raccolte da dizionari come l'Urban Dictionary. Quindi, giocando, non solo impari la lingua, ma entri in un ecosistema linguistico globale, sia all'interno che all'esterno del videogioco.

Certo, l'inglese nei videogiochi è fondamentale, ma c'è anche chi si spinge oltre, cercando di imparare giapponese per esplorare giochi che non sono stati tradotti. Tuttavia, il giapponese ha una struttura linguistica molto più complessa e lontana dall'italiano, quindi impararlo tramite i videogiochi è molto più difficile rispetto all'inglese, che è una lingua relativamente più semplice.

In sintesi, posso dire che ho imparato molto di più l'inglese giocando ai videogiochi che durante i miei studi scolastici. La scuola mi ha fornito una base, anche se esile, che mi ha permesso di costruire il resto sopra. Ma è nei videogiochi che ho veramente affinato la lingua, grazie alla costante esposizione e interazione con i testi e i dialoghi.

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

I vari tipi di videogiochi offrono davvero una grande varietà di competenze che possono essere sviluppate, e l'applicazione pratica che richiedono non è affatto la stessa di quella teorica, come accade spesso in contesti scolastici. Un esempio che mi viene in mente è il classico lavoro di gruppo a scuola, come fare il cartellone. In molti casi, lo vedo come una perdita di tempo: eravamo costretti a collaborare con persone che non sceglievamo e magari con cui non avevamo affinità, per un obiettivo che trovavo poco stimolante. Al contrario, nei videogiochi c'è sempre un obiettivo comune che tutti vogliono raggiungere. Se ti ritrovi a lavorare in squadra con persone con cui non hai una connessione naturale, comunque c'è uno scopo che interessa a tutti: vincere, completare un obiettivo, superare una sfida. Questo è qualcosa che rende il lavoro di squadra nel videogioco molto più coeso rispetto a quello che potresti sperimentare in altre situazioni, sia scolastiche che lavorative.

Nel contesto lavorativo reale, le dinamiche di gruppo sono più complesse. A volte, ci si può trovare a lavorare in team dove ciascuno cerca di "tirare acqua al proprio mulino", e dove il lavoro di squadra non sempre è così

armonioso. Nei videogiochi, invece, il risultato è quasi sempre il medesimo per tutti: l'interesse comune è quello di superare l'obiettivo e se qualcuno non funziona nel gruppo, il gioco offre anche la possibilità di escluderlo, un po' come una "selezione naturale". Certo, c'è anche la questione della tossicità nelle community, ma qui stiamo parlando di un contesto dove se qualcuno non si adatta o non è produttivo, può essere facilmente "rimosso" senza conseguenze gravi come nella vita reale.

Questa esperienza di lavoro di squadra è estremamente educativa. Certo, può essere difficile per chi non ha mai avuto esperienze di team o collaborazione, ma i videogiochi offrono una "palestra" dove imparare, e se non va bene, l'esperienza non ha effetti dannosi reali. Se non riesci a lavorare in team in un videogioco, in fondo non hai perso un lavoro o una parte di una progettazione seria, ma hai solo una "lezione" su come migliorare per la prossima volta.

Un altro punto importante è che, in un videogioco, la gestione del gruppo va oltre il semplice "raggiungere un obiettivo". Ci sono giochi in cui ognuno ha un ruolo definito, delle abilità uniche che devono combinarsi con quelle degli altri membri del team per ottenere un risultato. Questo richiede che ognuno si ascolti e sappia adattarsi in tempo reale, soprattutto in giochi competitivi dove devi anche reagire a ciò che fa l'altra squadra. C'è una grande componente strategica che ti insegna a pensare non solo in termini di "cosa fare", ma "come farlo insieme agli altri".

Quindi, pur essendo un'esperienza virtuale, il lavoro di squadra nei videogiochi è molto formativo e può tradursi in competenze pratiche, sia in ambito sportivo che lavorativo. La motivazione collettiva, l'adattabilità, l'ascolto reciproco e la capacità di reagire a imprevisti sono tutte abilità che i videogiochi, sebbene in un contesto diverso, insegnano in modo estremamente efficace.

In che modo i giochi online possono agevolare la connessione tra le persone, fornendo un'alternativa alla socialità tradizionale, soprattutto per coloro che affrontano problematiche o restrizioni nell'instaurare relazioni sociali tradizionali

La comunicazione online, purtroppo o per fortuna, ha ormai preso piede in maniera significativa nella nostra società, e questo non è qualcosa che può essere ignorato o rifiutato. Sebbene non possa mai sostituire completamente la comunicazione fisica, quella che avviene tramite il linguaggio del corpo, la gestualità e la sensorialità, la comunicazione virtuale è diventata essenziale per molte ragioni. Come hai giustamente sottolineato, la pandemia ha dimostrato l'importanza vitale della comunicazione online, che ha permesso a milioni di persone di rimanere connesse con i propri cari, di lavorare, di studiare e persino di svolgere attività sociali, tutto a distanza.

Siamo esseri materiali e la presenza fisica è sempre stata un elemento fondamentale nella costruzione dei legami sociali, ma la comunicazione online non è qualcosa da demonizzare, anzi, è uno strumento che, se utilizzato correttamente, può arricchire la nostra vita. La tecnologia, come ogni strumento, può essere positiva o negativa a seconda di come viene utilizzata. Come un coltello che può servire per cucinare o danneggiare, la comunicazione online può essere benefica se gestita con consapevolezza. In molti casi, è stata una risorsa salvifica per chi, per motivi fisici, psicologici o emotivi, non poteva essere partecipe di interazioni fisiche. Le persone con difficoltà comunicative, come quelle affette da autismo, possono trovare nella digitalizzazione un filtro che permette loro di partecipare a una vita sociale che altrimenti sarebbe difficile o addirittura inaccessibile.

Inoltre, la comunicazione online permette di creare comunità, anche in ambienti dove la vicinanza fisica sarebbe impossibile. Questi spazi virtuali possono diventare dei luoghi sicuri di confronto, di crescita e di scambio. È sorprendente pensare a come molte amicizie, collaborazioni professionali, e addirittura relazioni romantiche siano nate e cresciute grazie a piattaforme digitali. Senza internet, molte di queste opportunità non sarebbero mai emerse. La comunicazione virtuale è, quindi, anche un ponte che unisce persone con interessi simili, che altrimenti non si sarebbero mai incontrate. L'esperienza che descrivi della tua vita, dove internet ti ha permesso di fare amicizie, collaborare a progetti e costruire legami, è un esempio perfetto di come la tecnologia possa arricchire le nostre vite e aprirci a nuove possibilità.

In un contesto più ampio, la digitalizzazione ha cambiato le dinamiche lavorative e sociali. Le aziende ormai si affidano alle piattaforme online per le comunicazioni interne, le videoconferenze, la collaborazione a distanza, e questo ha portato alla creazione di una nuova "normalità" lavorativa. La capacità di comunicare efficacemente

online è diventata una competenza fondamentale, che richiede consapevolezza, etica e, come sottolinei, anche una buona regolamentazione. È essenziale educare le persone, soprattutto i più giovani, a un uso responsabile e consapevole delle tecnologie digitali. Come nel caso della patente per la macchina, saper usare gli strumenti digitali è ormai una competenza di base nella società moderna.

Infine, la comunicazione online non deve essere vista come una fuga dal mondo fisico, ma come una risorsa aggiuntiva. La convivenza tra comunicazione digitale e fisica è la condizione ideale per una società che possa affrontare le sfide moderne, sempre più complesse e globali, mantenendo allo stesso tempo il contatto umano, laddove possibile. La chiave sta nell'equilibrio, nell'integrazione dei due mondi, sfruttando le potenzialità di ciascuno senza rinunciare a quella componente umana fondamentale che la comunicazione fisica porta con sé.

In qualità di esperta e professionista nel campo della divulgazione mediatica dei videogiochi, come ritiene che un gameplay di un videogioco possa avere un potenziale formativo, e come potrebbe essere integrato all'interno di istituzioni educative?

L'uso dei videogiochi come strumento formativo nelle scuole è sicuramente un tema interessante e promettente, ma come hai giustamente sottolineato, presenta anche numerose sfide che richiedono attenzione e pianificazione per essere affrontate correttamente. La varietà dei giochi disponibili rende difficile scegliere quelli che possono realmente avere un valore educativo. Non tutti i videogiochi sono adatti a un uso in ambito scolastico, e la selezione deve considerare non solo la qualità ludica ma anche la capacità di stimolare il pensiero critico, la creatività e la collaborazione. Giochi come Assassin's Creed Odyssey, che esplorano ambientazioni storiche con grande dettaglio, potrebbero essere eccellenti strumenti di apprendimento, soprattutto per insegnare storia e cultura. Il potenziale di un videogioco come Minecraft è altrettanto significativo, poiché permette agli studenti di esplorare e costruire ambienti storici, sviluppando abilità come il problem solving e la gestione di progetti in team. La possibilità di combinare creatività e studio permette ai ragazzi di imparare in modo pratico e immersivo, in un modo che può risultare molto più coinvolgente rispetto ai metodi tradizionali.

Un altro grande ostacolo è la preparazione del corpo docente. Come hai evidenziato, i docenti dovrebbero non solo conoscere il videogioco specifico utilizzato, ma anche avere competenze di gioco e comprensione della dinamica del gioco. Questo richiederebbe un investimento di tempo e risorse nella formazione dei docenti, per evitare di presentare un'attività educativa inefficace o addirittura frustrante per gli studenti. È importante che i docenti non si limitino a essere "assistenti" durante il gioco, ma che sappiano guidare gli studenti in modo significativo nell'esplorazione delle dinamiche ludiche e nei collegamenti con gli obiettivi formativi.

Inoltre, le scuole devono affrontare la questione delle risorse necessarie. L'accesso ai videogiochi, la disponibilità di hardware adeguato e una connessione internet stabile sono fondamentali per rendere possibile l'integrazione dei videogiochi nell'insegnamento. Le disparità tra scuole, non solo in Italia ma anche a livello globale, possono significare che alcuni studenti e docenti non abbiano accesso a queste tecnologie, creando una barriera significativa.

La situazione educativa in Italia, inoltre, può variare notevolmente da una scuola all'altra e da una classe all'altra. Le scuole in aree più rurali o con budget ridotti potrebbero non essere in grado di implementare questi strumenti in modo efficace. Tuttavia, se ben implementato, l'uso dei videogiochi potrebbe essere altamente motivante per gli studenti e offrire nuovi modi di apprendimento. L'aspetto interattivo e coinvolgente dei videogiochi può far superare la monotonia delle lezioni tradizionali, stimolando l'interesse e il desiderio di apprendere in modo più dinamico.

In generale, l'uso dei videogiochi come strumento educativo richiede una riflessione approfondita, che vada oltre la semplice implementazione tecnologica. È fondamentale che venga accompagnato da politiche educative adeguate, formazione per i docenti e risorse materiali sufficienti. Solo in questo modo l'integrazione dei videogiochi nell'ambito educativo potrà essere efficace, permettendo agli studenti di trarre il massimo vantaggio da queste esperienze.

Secondo lei come cambia il ruolo del docente quando si utilizzano i videogiochi come strumento educativo? Quali competenze aggiuntive potrebbero essere necessarie?

Il ruolo del docente subisce una trasformazione significativa con l'introduzione dei videogiochi come strumento educativo. Non basta più solo conoscere la teoria del gioco, ma il docente dovrebbe anche immergersi attivamente nel gioco, giocandolo e studiandolo in profondità. I videogiochi, infatti, sono spesso ricchi di contenuti e trame complesse che richiedono una comprensione diretta per poterli integrare efficacemente nell'insegnamento. Questo implica una spesa considerevole di tempo e impegno da parte dell'insegnante, il quale deve padroneggiare non solo le dinamiche del gioco, ma anche le potenzialità educative che esso offre. Una delle principali sfide riguarda la composizione del corpo docente nelle scuole dell'obbligo. Gli insegnanti di questa fascia di età, non essendo cresciuti nell'era digitale dei videogiochi, potrebbero non essere familiari con questo mezzo. Questo crea una disparità generazionale che rende difficile per alcuni docenti integrare efficacemente i videogiochi nell'insegnamento. La mancanza di esperienza con le tecnologie videoludiche potrebbe rendere l'introduzione di questi strumenti ancora più complessa, soprattutto per insegnanti che non hanno mai avuto un'esposizione diretta a tali media.

Per affrontare questa sfida, sarebbe necessario fornire corsi di formazione adeguati per i docenti, affinché possano sviluppare le competenze necessarie per utilizzare i videogiochi come strumenti educativi. Ciò potrebbe includere formazione pratica sul gioco, sull'integrazione dei contenuti ludici nelle lezioni e sulle potenzialità didattiche dei videogiochi. Tuttavia, la realizzazione di tali programmi richiederebbe risorse finanziarie e tempo, creando dubbi sulla sostenibilità di un'iniziativa del genere, specialmente in un sistema scolastico che spesso deve far fronte a problematiche di budget.

Un'altra difficoltà risiede nell'organizzazione dei tempi e nel curriculum rigido delle scuole tradizionali. Il programma di studi stabilito e le limitazioni di tempo potrebbero non permettere l'integrazione dei videogiochi come parte centrale dell'apprendimento. Un'adozione così radicale richiederebbe un ripensamento delle strutture educative, per favorire una personalizzazione dell'insegnamento e l'adozione di metodi più flessibili. L'integrazione dei videogiochi necessiterebbe di un sistema che permetta di adattare il tempo e il contenuto didattico alle esigenze di ciascun studente, un cambiamento significativo che potrebbe non essere facilmente realizzabile nel breve periodo.

In sintesi, l'introduzione dei videogiochi come strumento educativo offre opportunità di grande valore per coinvolgere gli studenti e rendere l'apprendimento più dinamico. Tuttavia, la sua implementazione nella scuola dell'obbligo comporterebbe una serie di cambiamenti culturali e strutturali significativi. È fondamentale valutare se gli investimenti di tempo e risorse siano giustificati rispetto ai benefici educativi che potrebbero derivarne.

In alternativa, l'uso dei videogiochi come strumento educativo in corsi extra-scolastici o a livello universitario sembra più realizzabile. In questi contesti, gli studenti sono generalmente più motivati e pronti a esplorare metodologie didattiche innovative, il che renderebbe più facile l'adozione di videogiochi come strumenti educativi. Corsi dedicati all'utilizzo dei videogiochi potrebbero essere creati appositamente per studenti e insegnanti interessati, offrendo così un'opportunità per sviluppare competenze in questo campo e per sfruttare pienamente le potenzialità formative dei videogiochi.

Nelle nuove forme mediatiche, è comune osservare un persistente attaccamento alle concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnato da una diffidenza verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. Come pensi che questa forma mediatica relativamente nuova (circa 50 anni di storia) sia così disprezzata e circondata da una diffusa disinformazione?

L'ignoto va compreso, e comprendere qualcosa richiede tempo e sforzo. Quando si fa parte di una società che funziona in un certo modo, introdurre un cambiamento diventa spesso scomodo. A questa scomodità si aggiunge anche la disinformazione, che può derivare da vari fattori, come ad esempio i telegiornali che enfatizzano lo scandalo, facendo leva su qualcosa che non viene compreso perché non c'è la volontà di studiarlo. In Italia, in particolare, c'è un forte pregiudizio verso tutto ciò che è nuovo. Questo accade soprattutto perché, culturalmente, abbiamo una mentalità molto legata alla tradizione. Siamo attaccati alle tradizioni, e questo alimenta una certa diffidenza verso ciò che viene dall'esterno. Il videogioco, infatti, è percepito come qualcosa

di straniero. Negli ultimi anni, purtroppo, si è sviluppato in Italia, ma continua a essere visto come qualcosa che arriva dall'estero, un po' come i cartoni animati giapponesi. La mentalità che prevale ancora è quella che considera "strano" tutto ciò che proviene dall'estero

Vorrei incalzare la domanda, credi che le generazioni più nuove avranno un'inversione d'idea o verranno eradicati da questa concezione?

Penso che le generazioni moderne saranno quelle che faranno veramente la differenza, probabilmente quando inizieranno a lavorare, e già in parte lo stanno facendo. In particolare, l'insegnamento sarà il settore in cui si vedrà un cambiamento significativo. È molto difficile, quasi impossibile, far cambiare idea a una persona che ha superato i 45 anni, perché parliamo di una vita intera, di esperienze che si sono radicate e di una mentalità ben definita. Certo, è possibile, ma rimane comunque molto difficile. È come cercare di trapiantare una piantina o un albero secolare: le radici sono molto più profonde, e cambiare l'opinione di qualcuno su un argomento, fargli accettare una nuova tecnologia, è un processo complesso.

Per quanto riguarda il videogioco, penso che ci siano molti elementi da considerare. Senza fare una classifica di importanza, il fatto che i videogiochi provengano dall'estero, soprattutto in Italia, crea una certa diffidenza. Aggiungiamo che sono ancora visti come qualcosa di puramente ludico, dato che storicamente il videogioco è nato come intrattenimento. Questo è un po' come accadde con la televisione: all'inizio non era pensata come strumento di intrattenimento, ma ben presto lo è diventata. Per esempio, un quotidiano non nasce come mezzo di intrattenimento, ma di informazione. E il videogioco, che inizialmente era visto come una "perdita di tempo", ha lo stesso stigma.

C'è anche il pregiudizio legato alle microtransazioni e al fatto che un tempo i videogiochi arcade rappresentavano una spesa inutile, una distrazione per i ragazzi, che magari spendevano i soldi che avrebbero potuto usare per comprare una merendina. Sono tanti piccoli elementi che hanno contribuito a costruire questa visione.

Nel tempo, però, il videogioco si è evoluto, affrontando tematiche più mature e complesse. Sin dall'inizio c'erano giochi di combattimento e violenza, ma col passare degli anni, la tecnologia ha permesso di sviluppare storie più articolate, simili a quelle di un film o di un libro. I videogiochi odierni sono molto più lunghi, spesso durano centinaia di ore, e ti permettono di esplorare in profondità i personaggi e le loro storie. Il videogioco ha un grande potenziale, ma al contempo ha un'influenza molto più forte, perché si avvicina di più alla nostra realtà, è più realistico.

Ovviamente, questo va regolamentato. Il videogioco, come qualsiasi altra nuova tecnologia, va studiato e compreso prima di essere utilizzato in modo responsabile. Non va demonizzato a priori, come spesso accade con ciò che è nuovo o sconosciuto. L'ignoranza genera paura e il timore verso ciò che non si conosce. Un tempo, l'uomo aveva paura del fuoco, ma ha imparato a controllarlo. Lo stesso vale per le nuove tecnologie: la novità fa sempre paura, che si tratti di un nuovo lavoro o di un nuovo strumento.

Capisco bene le generazioni più anziane, che si sentono spiazzate da ciò che non conoscono. Ci sono aspetti storici e strutturali del videogioco che giustificano una certa visione tradizionalista, ma questo non deve diventare un freno al cambiamento. Sono ottimista sul fatto che, nei prossimi anni, questa diffidenza diminuirà, proprio come è accaduto con la televisione. Un tempo si pensava che la TV fosse una novità strana, o addirittura dannosa, ma oggi fa parte della nostra vita quotidiana.

Il videogioco non è indispensabile nella società moderna, quindi è meno probabile che venga studiato e compreso dalla massa. Questo potrebbe portare a critiche ingiustificate. Certo, va regolamentato, perché nelle mani sbagliate può causare danni, come le spese eccessive o l'idea che i videogiochi rendano violenti. Ma questo non è vero. I videogiochi non creano violenza di per sé. Possono influenzare persone con una personalità già incline a comportamenti estremi, ma potrebbero farlo anche altri mezzi, come la musica o la lettura. Non è che i videogiochi siano responsabili di crimini, così come non lo erano la musica rock o i libri di Stephen King in passato.

Così come non è il coltello che rende violenti, ma come viene usato. Lo stesso vale per la musica o la televisione: strumenti che possono essere usati per fini diversi, positivi o negativi. La chiave è come vengono utilizzati. Per questo credo che le nuove tecnologie debbano essere comprese, regolamentate e non censurate,

perché hanno un enorme potenziale positivo. Possono essere strumenti di intrattenimento, ma anche di educazione e crescita sociale, contribuendo al progresso della nostra società

Ho notato che hai una forte affinità con la tua community online, ma di recente hai dovuto creare un post su Facebook inerente ad un evento in cui molte persone ti hanno invitato privatamente ad uscire, vuoi parlare di questo evento parasociale che si scatena nei tuoi follower? Inoltre potresti anche parlare del tuo rapporto con essi?

Purtroppo, questo fa parte degli aspetti negativi, e per questo ritengo che, a livello sociale, ogni volta che è possibile, sia importante mantenere un equilibrio tra le relazioni nel mondo virtuale e quelle nel mondo reale. Cioè, bisogna anche toccare l'erba fuori, fare esperienze nel mondo fisico. È fondamentale ricordare che il sistema di comunicazione dell'essere umano nasce nel mondo reale. Sì, può adattarsi e evolversi nel digitale, ma le nostre radici sono nella realtà materiale, e ci sono regole che non si possono ignorare. Quando si parla di conoscere qualcuno, questo qualcuno deve conoscere te. Altrimenti, non puoi realmente conoscere quella persona, perché vedrai solo una parte, un aspetto di essa.

Personalmente, mi trovo a raccontare più di altri content creator; in quanto parlo di aspetti della mia persona, della mia individualità. Ma non vado certo a raccontare cosa mi ha detto mia mamma oggi al telefono o come mi sento in un determinato momento. C'è sicuramente una certa confidenza, o per meglio dire, un'intimità che inevitabilmente manca quando c'è distanza, ma soprattutto quando la relazione non è "alla pari". Non si tratta di un'amicizia a distanza, ma di un rapporto con un pubblico. Per quanto ci siano persone affezionate, resta comunque un pubblico. Io non sono su un gradino più alto perché sono migliore, ma perché il mio ruolo comporta delle responsabilità in quel momento.

Per fare un esempio, potresti dire "andiamo tutti da Pinco Pallino a mangiare". Alla fine, molte persone finiranno per andarci.

Non è un caso che si parli di influencer, perché un influencer inevitabilmente esercita una certa influenza. E, a livello sociale, siamo naturalmente portati a cercare un rappresentante o un leader di qualche tipo. Ci sono persone più predisposte a diventare leader, mentre altre tendono a seguire. Tendenzialmente, siamo più inclini a seguire.

È anche importante parlare di numeri. Come esseri umani, non siamo abituati a interagire con gruppi così grandi, numericamente parlando. Non possiamo concepire, né memorizzare, una rete sociale di centinaia di migliaia di persone. È una capacità che va oltre ciò che la nostra mente è in grado di gestire a livello cognitivo. Di certo, non possiamo conoscere a fondo ogni persona o ricordare 50.000 nomi. Internet ha portato a un potenziale di conoscenze e relazioni infinitamente maggiore rispetto alla nostra capacità naturale.

Quindi, è fondamentale ricordare che il rapporto digitale, soprattutto quando si parla di un creator, è diverso rispetto a quello che si può avere nella vita reale o con un amico, una persona che ricopre lo stesso ruolo di amico. Quello che faccio io, per esempio, è molto diverso da come interagirei nella vita quotidiana. In alcuni casi, come con un insegnante, un medico, uno psicologo, c'è una tendenza ad affezionarsi alla figura come riferimento. Ma bisogna sempre ricordare che quella persona sta rivestendo un ruolo, e che il rapporto non è "alla pari"

Si dice che tanti pazienti si innamorano della propria psicologa

Questa dinamica è anche fisiologica, in un certo senso, ma bisogna fare attenzione. Un tipo di rapporto che non è alla pari, che sia amicale o sentimentale, per essere sano, deve essere più o meno equilibrato. Quando invece ci sono ruoli differenti, la situazione diventa più complessa. Nel mio caso, mi è capitato di conoscere persone con cui si sono instaurate vere amicizie, non per forza colleghi, quindi relazioni alla pari. Ho avuto l'opportunità di conoscere persone con cui mi sento e alcune le ho incontrate anche di persona grazie al mio lavoro.

Ma c'è anche l'altra faccia della medaglia: molte persone si sentono in diritto di giudicare, sia in modo positivo che negativo. Questo succede non solo con gli haters, ma anche con chi sente il bisogno di "mettere becco" nella tua vita privata. Anche quando le intenzioni sono positive, ad esempio quando qualcuno dice "se vuoi parlare, ci sono", o "ti offro un caffè", a volte dietro c'è un secondo fine. Però, come ho detto nel post che ho scritto, non

tutti hanno secondi fini. So che alcuni volevano davvero condividere con me, perché anche loro sono passati per situazioni simili.

Ci sono comunque dei ruoli e delle situazioni in cui io non posso e non voglio aprirmi con certe persone, soprattutto per il tipo di ruolo che ricopro e le responsabilità che questo comporta. Non posso permettermi di confidarmi con chiunque, anche perché sono una figura pubblica, e non è appropriato farlo.

Molti hanno avuto dei problemi proprio per averlo fatto, e a volte questa apertura può mettere anche in difficoltà chi è dall'altra parte. Ci sono ruoli, sia lavorativi che sociali, che richiedono un certo distacco. Il mio lavoro mi porta a supportare persone che attraversano momenti difficili, e anche se non posso considerarlo una "terapia", a volte il mio lavoro ha un effetto terapeutico. Questo è diventato ancora più evidente con la pandemia, quando molte persone, soprattutto quelle sole, hanno trovato un modo di interagire tramite le dirette, approfittando del contatto in tempo reale.

Bisogna sempre ricordare che, anche se faccio il mio lavoro con passione e con l'intenzione di fare del bene, sono comunque una persona che riveste un ruolo e non può essere messa allo stesso livello degli altri. Non per essere migliore, ma perché il mio ruolo implica determinate responsabilità. Se ho un pubblico che magari è più colto, più intelligente, più bello o più bravo di me, in quel momento, io sono lì a rappresentare un ruolo e, come tale, merito rispetto per quello che sto facendo.

Se c'è l'opportunità di conoscersi, anche a distanza o di persona, e ci sono situazioni diverse dove sono solo Lara, va bene. Ma quando sono al lavoro, si tratta comunque di un rapporto professionale. Anche se la community mi dà tanto, e mi motiva, questo non è la stessa cosa che confidarsi con un amico. Tuttavia, sapere di fare qualcosa di utile a livello sociale, che rende felici le persone, mi spinge a dare il massimo. È un circolo virtuoso: la community riceve, ma dà anche tanto, e questo beneficio è reciproco.

Però, come in ogni tipo di relazione, è fondamentale che il rapporto sia regolamentato. Ecco perché esistono ruoli di moderazione. Ci sono creator e community più o meno problematiche, ma dal mio punto di vista, sono molto soddisfatta. Raramente ho avuto bisogno di moderare. Mi è capitato di fare live con 500 persone, e ora la mia media è di 250-300, a volte anche 400 persone. È una grande interazione in tempo reale, ma la community si comporta molto bene, si automodera. Se qualcuno si comporta male, gli altri lo frenano. Si è creato un ambiente molto positivo.

Ci sono i membri più fedeli, quelli che arrivano solo di passaggio, o chi segue solo determinati contenuti, ma è una realtà molto bella, dove le persone si aiutano a vicenda. Alcuni si sono conosciuti grazie alla community. Si tratta di un dare e ricevere continuo. Tuttavia, come ogni cosa, va regolamentato e gestito con rispetto. Bisogna fare in modo che tutti si comportino come persone adulte e responsabili.

Durata 122 minuti e 11 secondi

Intervista a Jay Baylis (Bytten Studio) 19 dicembre 2024

Briefly introduce yourself and your work.

My name is Jay Baylis, I am an art and game director at Bytten Studio. As part of a very small team I am involved in nearly all aspects of game development but primarily focus on art and narrative design. Our game "Cassette Beasts" was released in 2023 to critical acclaim.

How can the design of gaming environments influence players' creativity and promote creative problem-solving?

Games that provide obstacles or challenges with no single intended solution lend themselves to "player expression", where players can use the tools and mechanics of a game to overcome hurdles in a way that is unique to their interests in regards to the game's mechanics.

What elements and characteristics of video games bring them closer to the concept of art?

To me, I believe art requires personal expression. Video games often fill the role of "entertainment product" or "software product" but, to me, the elements where players are able to express aspects of their own selves into their work are the elements that bring games closer to "art". This can be in any aspect of a game (and there are many components to a game!).

What is your perspective on the importance of player learning and development through gaming experiences?

I think the best games teach their players a "language" of sorts - starting off with simple tasks and then gradually growing in complexity.

How does your game encourage problem-solving and the development of players' cognitive skills?

"Cassette Beasts" mechanics are primarily focused around combat abilities in "battle" states, where players are challenged on their understanding of the broader mechanics of the game. As the player's understanding grows so does the level of challenges presented by the game's "battles".

Can you provide examples of games that have had a positive impact on players' creativity or problem-solving abilities?

I think "Minecraft" is a great example of a game that has had a positive impact insofar as its more advanced building mechanics accurately replicate computer circuitry and electronic engineering logic. Players who have taken it upon themselves to master these mechanics have inadvertently taught themselves the basic principles of electrical engineering.

How do you manage social dynamics within your games, and how do you believe they can influence the development of players' social skills?

"Cassette Beasts" is primarily a single player game with no social communication between players. However the game itself features characters that converse and socialise with the player avatar, thus forming a sort of simulated social environment between player and character. The game's narrative focuses a strong importance on developing personal bonds with others (including people from vastly different backgrounds and with different life experiences) - I like to believe this might have a positive development on players of a younger age.

How do you take players' age groups into account in the design of your games, and how does it impact their learning and development?

Whilst "Cassette Beasts" was targeted at an older audience, none of the content in it is particularly exclusionary towards younger players. As with the previous answer, I believe

How do you think games can be used as a tool to stimulate interest in specific topics or industries among young people?

I think games have a huge potential to inspire young people - like with my previous "Minecraft" example, games that encourage you to learn real life-applicable skills can help young people explore topics that they might not otherwise be interested in as the game's rewards might incentivise exploring these skills.

What educational experiences do you believe users can gain within the world of your video games?

The mythology of "Cassette Beasts" draws a lot not only from other games but from art, history and philosophy, with plenty of references to all three. I would like to think that this would inspire users to explore those aspects referenced in the game's narrative and dialogue.

What are the main challenges your artistic team faces in the game development process?

Our biggest challenge was realising our vision for the game with such a small development team. We had to make decisions that balanced efficiency with our artistic aspirations in a way that was practical for a commercial product.

How has technological progress influenced your ability to express your artistic vision in games?

I think technology improving has helped lower the bar for entry, meaning that it is easier than it's ever been to learn how to develop games. I think more people having access to the ability to make games to express themselves is a positive development!

I would like to hear your opinion on the preservation of this video game heritage. What do you think about open source?

As we use the open source "Godot" engine to make "Cassette Beasts", we are big fans! if gaming is to be considered a meaningful artistic medium it is important that we treat preservation as we would for other forms of art.

Traduzione a Jay Baylis a cura di Andrea Alfonsi

Presentati brevemente e raccontaci del tuo lavoro.

Mi chiamo Jay Baylis, sono direttore artistico e di gioco presso Bytten Studio. Facendo parte di un team molto piccolo, mi occupo di quasi tutti gli aspetti dello sviluppo dei giochi, ma mi concentro principalmente sull'arte e sul design narrativo. Il nostro gioco "Cassette Beasts" è stato rilasciato nel 2023 ed è stato accolto con grande entusiasmo dalla critica.

In che modo il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere il problem-solving creativo?

I giochi che propongono ostacoli o sfide senza una singola soluzione predefinita si prestano all'"espressione del giocatore", permettendo ai giocatori di utilizzare gli strumenti e le meccaniche del gioco per superare gli ostacoli in modi unici, in base ai loro interessi rispetto alle meccaniche del gioco.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Secondo me, l'arte richiede espressione personale. I videogiochi spesso svolgono il ruolo di "prodotto di intrattenimento" o "prodotto software", ma per me gli elementi in cui i giocatori possono esprimere aspetti di sé stessi nel gioco sono quelli che avvicinano i videogiochi all'arte. Questo può avvenire in qualsiasi aspetto di un gioco (e un gioco ha molti componenti!).

Qual è il tuo punto di vista sull'importanza dell'apprendimento e dello sviluppo dei giocatori attraverso le esperienze di gioco?

Penso che i migliori giochi insegnino ai loro giocatori una sorta di "linguaggio", iniziando con compiti semplici e crescendo gradualmente in complessità.

In che modo il tuo gioco incoraggia il problem-solving e lo sviluppo delle abilità cognitive dei giocatori?

Le meccaniche di "Cassette Beasts" si concentrano principalmente sulle abilità di combattimento negli stati di "battaglia", dove i giocatori vengono messi alla prova sulla loro comprensione delle meccaniche generali del gioco. Man mano che la comprensione del giocatore cresce, aumenta anche il livello di sfide presentate dalle "battaglie" del gioco.

Puoi fornire esempi di giochi che hanno avuto un impatto positivo sulla creatività o sulle capacità di problem-solving dei giocatori?

Penso che "Minecraft" sia un ottimo esempio di un gioco che ha avuto un impatto positivo, soprattutto grazie alle sue meccaniche avanzate di costruzione che replicano accuratamente circuiti informatici e logica

ingegneristica elettronica. I giocatori che hanno deciso di padroneggiare queste meccaniche hanno imparato, inavvertitamente, i principi base dell'ingegneria elettrica.

Come gestisci le dinamiche sociali nei tuoi giochi e come credi che possano influenzare lo sviluppo delle competenze sociali dei giocatori?

"Cassette Beasts" è principalmente un gioco per giocatore singolo, senza comunicazione sociale tra i giocatori. Tuttavia, il gioco include personaggi che conversano e socializzano con l'avatar del giocatore, creando una sorta di ambiente sociale simulato tra giocatore e personaggio. La narrazione del gioco pone una forte enfasi sullo sviluppo di legami personali con gli altri (compresi individui con background e esperienze di vita molto diversi) - mi piace pensare che questo possa avere un effetto positivo sui giocatori più giovani.

Come tieni conto delle fasce d'età dei giocatori nella progettazione dei tuoi giochi e in che modo ciò influisce sul loro apprendimento e sviluppo?

Anche se "Cassette Beasts" è stato progettato per un pubblico più adulto, nessun contenuto del gioco è particolarmente esclusivo per i giocatori più giovani. Come accennato nella risposta precedente, credo...

Come pensi che i giochi possano essere utilizzati come strumento per stimolare l'interesse dei giovani verso argomenti o settori specifici?

Penso che i giochi abbiano un enorme potenziale per ispirare i giovani - come nel mio esempio precedente di "Minecraft", i giochi che incoraggiano l'apprendimento di competenze applicabili nella vita reale possono aiutare i giovani a esplorare argomenti che altrimenti potrebbero non interessarli, poiché le ricompense del gioco incentivano l'esplorazione di queste competenze.

Quali esperienze educative pensi che gli utenti possano acquisire nel mondo dei tuoi videogiochi?

La mitologia di "Cassette Beasts" trae ispirazione non solo da altri giochi, ma anche dall'arte, dalla storia e dalla filosofia, con numerosi riferimenti a tutti e tre. Mi piace pensare che questo possa ispirare gli utenti a esplorare quegli aspetti menzionati nella narrazione e nei dialoghi del gioco.

Quali sono le principali sfide che il tuo team artistico affronta nel processo di sviluppo di un gioco?

La nostra sfida più grande è stata realizzare la nostra visione per il gioco con un team di sviluppo così piccolo. Abbiamo dovuto prendere decisioni che bilanciassero efficienza e aspirazioni artistiche in modo pratico per un prodotto commerciale.

In che modo il progresso tecnologico ha influenzato la tua capacità di esprimere la tua visione artistica nei giochi?

Penso che il miglioramento della tecnologia abbia abbassato la soglia d'ingresso, rendendo più facile che mai imparare a sviluppare giochi. Credo che il fatto che più persone abbiano accesso alla possibilità di creare giochi per esprimersi sia uno sviluppo positivo!

Vorrei conoscere la tua opinione sulla conservazione di questo patrimonio videoludico. Cosa pensi dell'open source?

Poiché utilizziamo il motore open source "Godot" per realizzare "Cassette Beasts", ne siamo grandi fan! Se i videogiochi devono essere considerati un mezzo artistico significativo, è importante trattare la conservazione come faremmo per altre forme d'arte.

durata intervista: 20 minuti e 24 secondi

Intervista a Jonas Kyratzes (Talos Principle 2) 7 Aprile 2024

Please briefly introduce yourself and your work

I'm Jonas Kyratzes, co-writer of the original Talos Principle, Lead Writer on Talos 2. I've been writing story-driven games for about twenty years.

How can the design of gaming environments influence players' creativity and promote creative problem-solving?

I would say this mostly depends on whether the game allows its players to approach problems in multiple ways, including some that were not intended by its designers. The more freedom there is, the more players can experiment. This is not always the right choice for every game, however.

What elements and characteristics of video games bring them closer to the concept of art?

Jonas Kyratzes: Video games are not closer to art, they are an artform. We might argue about some cases, but certainly all computer games that engage in storytelling of various kinds are fundamentally art. They're not always good art, but they are art. They have all the same characteristics as any other form of art: characters, locations, events, expressions of human vision and creativity.

What is your perspective on the importance of player learning and development through gaming experiences?

Jonas Kyratzes: Games are art, and art is not a pedagogic experience. (Sorry.) Certainly players may learn and develop through gaming experiences, as they may through all other life experiences, but this has no further significance. Even a game like Talos, which exposes people to philosophical ideas, is not edutainment. Art is its own purpose. All art is quite useless, as Oscar Wilde said.

How does your game encourage problem-solving and the development of players' cognitive skills?

By its nature as a puzzle game, problem-solving skills and cognition are necessary components of gameplay, so playing the game undoubtedly encourages making use of these things. Additionally, they are part of the story's themes, so the player may become more aware of them because of that.

How do you take players' age groups into account in the design of your games, and how does it impact their learning and development?

We do not, our work is to create art, to be truthful to the artistic vision animating the game.

How do you think games can be used as a tool to stimulate interest in specific topics or industries among young people?

While games can certainly do this, and have done so (we know multiple people who have become scientists because of The Talos Principle), this is not the purpose of art. The purpose of art is to be itself, to explore ideas, to pursue a vision that may not be easy to articulate otherwise. If these ideas have an impact on people, that's excellent, but it is not the reason to create art. To create art with the deliberate intention of making people pursue work in a particular industry would simply be advertising or propaganda.

What educational experiences do you believe users can gain within the world of your video games?

Many players will undoubtedly be exposed to philosophical ideas and authors and poets they are not familiar with in our games. This may have an educational effect on some of them. However, this effect is not the reason to include this material in the game, and a player already familiar with all of these things should still have a meaningful experience – perhaps more so, because they can engage at a deeper level with the material.

What are the main challenges your artistic team faces in the game development process?

The sheer complexity of making games is challenging on all levels, both in terms of technology and in terms of design. We are a small company, so we can't spend the kind of sums AAA studios spend to solve problems.

How has technological progress influenced your ability to express your artistic vision in games?

It's made some things much easier, particularly visually, but it's also made many things harder, because the technologies underlying everything are now much more complicated and demanding.

I would like to hear your opinion on the preservation of this video game heritage. What do you think about open source?

Jonas Kyratzes: It's a terrible shame that so many games just vanish and may never be recovered. This is an overall problem of capitalism, not specific to our industry but more pronounced there because of the constantly changing technology used to run our games. Better forms of preservation are certainly needed, but unfortunately there are many economic reasons that this isn't happening. Corporations have no incentive to care about history.

In new media forms, it is common to observe a persistent attachment to outdated conceptions inherited from previous generations, often accompanied by distrust of innovations, as in the case of video games. How do you think this relatively new media form (approximately 50 years of history) became so disliked and surrounded by widespread misinformation?

Jonas Kyratzes: It's pretty much the same thing that happened to the novel and to film. The one big difference, however, is that games developed during a historical era when financialized capital was already dominant, and there was never a time when artistic prestige was pursued by publishers as it was with those other forms of media. As such games have not had the opportunity to be anything other than products, with the artistic side smuggled in by ambitious developers.

Traduzione a Jonas Kyratzes a cura di Andrea Alfonsi

Ti prego di presentarti brevemente e parlare del tuo lavoro.

Sono Jonas Kyratzes, co-scrittore del Talos Principle originale e Lead Writer su Talos 2. Ho scritto giochi basati sulla storia per circa vent'anni.

In che modo il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere la risoluzione creativa dei problemi?

Direi che questo dipende principalmente dal fatto che il gioco permette ai giocatori di affrontare i problemi in modi diversi, compresi quelli non previsti dai suoi creatori. Maggiore è la libertà, maggiore sarà la sperimentazione dei giocatori. Tuttavia, questa non è sempre la scelta giusta per ogni gioco.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

I videogiochi non sono solo vicini all'arte, sono un'arte. Si può discutere su alcuni casi, ma certamente tutti i giochi per computer che coinvolgono una narrazione di vario genere sono fondamentalmente opere d'arte. Non sempre sono opere d'arte di alta qualità, ma lo sono comunque. Hanno tutte le stesse caratteristiche di qualsiasi altra forma d'arte: personaggi, luoghi, eventi, espressioni della visione e creatività umana.

Qual è la tua prospettiva sull'importanza dell'apprendimento e dello sviluppo dei giocatori attraverso le esperienze di gioco?

I giochi sono arte, e l'arte non è un'esperienza pedagogica. (Mi dispiace.) Certamente, i giocatori possono imparare e svilupparsi attraverso le esperienze di gioco, così come possono farlo attraverso tutte le altre esperienze della vita, ma ciò non ha ulteriore significato. Anche un gioco come Talos, che espone le persone a

idee filosofiche, non è un prodotto educativo. L'arte ha il suo scopo. Tutta l'arte è abbastanza inutile, come disse Oscar Wilde.

In che modo il tuo gioco incoraggia la risoluzione dei problemi e lo sviluppo delle capacità cognitive dei giocatori?

Per sua natura, essendo un gioco basato sui rompicapi, le abilità di risoluzione dei problemi e la cognizione sono componenti necessarie del gameplay, quindi giocando al gioco si incoraggia senz'altro l'utilizzo di queste abilità. Inoltre, fanno parte dei temi della storia, quindi il giocatore potrebbe diventarne più consapevole a causa di ciò.

Come considerate le diverse fasce d'età dei giocatori nella progettazione dei vostri giochi e come ciò influisce sul loro apprendimento e sviluppo?

Non lo facciamo, il nostro compito è creare arte, essere fedeli alla visione artistica che anima il gioco.

Come pensi che i giochi possano essere usati come strumento per stimolare l'interesse per argomenti o settori specifici tra i giovani?

Anche se i giochi possono certamente farlo, e lo hanno fatto (sappiamo di molte persone che sono diventate scienziati grazie a The Talos Principle), questo non è lo scopo dell'arte. Lo scopo dell'arte è essere se stessa, esplorare idee, perseguire una visione che potrebbe non essere facile da articolare in altro modo. Se queste idee influenzano le persone, è eccellente, ma non è la ragione per creare arte. Creare arte con l'intenzione deliberata di spingere le persone a lavorare in un settore specifico sarebbe semplicemente pubblicità o propaganda.

Quali esperienze educative ritieni che gli utenti possano acquisire all'interno del mondo dei tuoi videogiochi?

Molti giocatori verranno senza dubbio esposti a idee filosofiche, e autori e poeti, a cui non sono familiari, nei nostri giochi. Questo potrebbe avere un effetto educativo su alcuni di loro. Tuttavia, questo effetto non è la ragione per includere questo materiale nel gioco, e un giocatore già familiare con tutte queste cose dovrebbe comunque avere un'esperienza significativa, forse anche di più, perché può impegnarsi a un livello più profondo con il materiale.

Quali sono le principali sfide che il tuo team artistico affronta nel processo di sviluppo del gioco?

La pura complessità di creare giochi è una sfida a tutti i livelli, sia in termini di tecnologia che di progettazione. Siamo una piccola azienda, quindi non possiamo spendere le somme che spendono gli studi AAA per risolvere i problemi.

In che modo il progresso tecnologico ha influenzato la tua capacità di esprimere la tua visione artistica nei giochi?

Ha reso alcune cose molto più facili, specialmente dal punto di vista visivo, ma ha reso molte cose più difficili, perché le tecnologie che stanno alla base di tutto sono ora molto più complesse e esigenti.

Mi piacerebbe sentire la tua opinione sulla conservazione del patrimonio videoludico. Cosa pensi dell'open source?

È un peccato terribile che molti giochi scompaiano e potrebbero non essere mai recuperati. Questo è un problema generale del capitalismo, non specifico della nostra industria, ma è più evidente a causa della costante evoluzione delle tecnologie utilizzate per eseguire i nostri giochi. Sicuramente sono necessarie forme migliori di conservazione, ma sfortunatamente ci sono molte ragioni economiche che impediscono che ciò avvenga. Le aziende non hanno incentivi a interessarsi alla storia.

Nei nuovi mezzi di comunicazione, è comune osservare un attaccamento persistente a concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnate da diffidenza verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. Come pensi che questa forma di media relativamente nuova (con circa 50 anni di storia) sia diventata così impopolare e circondata da disinformazione diffusa?

È sostanzialmente la stessa cosa che è accaduta al romanzo e al cinema. La grande differenza, però, è che i videogiochi si sono sviluppati in un'era storica in cui il capitale finanziario era già dominante, e non c'è mai stato un momento in cui il prestigio artistico è stato cercato dagli editori come è accaduto con le altre forme di media. Pertanto, i giochi non hanno avuto l'opportunità di essere altro che prodotti, con l'aspetto artistico introdotto da sviluppatori ambiziosi.

Durata 42 minuti e 10 secondi

Intervista a Massimiliano Stazi (Save a Gamer) 6 Maggio 2024

Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita personale?

I videogiochi rappresentano un incredibile strumento di apprendimento in quanto giocare ti stimola ad imparare cose che prese singolarmente trovi noiose. Nel mio personale percorso di videogiocatore all'età di 12/13 anni ho sviluppato una conoscenza dell'inglese nettamente superiore rispetto ai miei coetanei non gamer. In età più matura invece mi hanno permesso di approfondire culture molto distanti dalla mia, mi hanno sensibilizzato su argomenti di interesse globale o mi hanno fatto riflettere su tematiche morali.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

I videogiochi giocano su un elemento secondo me fondamentale per l'apprendimento: la curiosità. I videogiochi sono uno stimolo costante verso l'apprendimento di svariati argomenti, incontrare personaggi storici, citazioni di libri, ambientazioni, etc sono tutti elementi che possono scatenare una curiosità che porta poi ad approfondire l'argomento per comprenderlo meglio. Assassin's Creed è probabilmente il miglior esempio in questo senso in quanto oltre ai riferimenti storici introduce nell'ultimo capitolo una sezione in cui i personaggi parlano la lingua dei nativi americani e non è tradotta nel gioco. Questo ha portato la community di giocatori a imparare, contattare esperti e a tradurre tutta quella porzione.

I videogiochi fra cui anche i sandbox in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

I videogiochi che mettono in mano ai giocatori strumenti creativi oltre a stimolare il giocatore nella realizzazione di un progetto lo portano a pensare fuori dagli schemi perché l'obiettivo non è solo creare ma superare di volta in volta i limiti che sembrano imposti dal gioco. Un esempio sono quel gruppo di giocatori che in minecraft sono riusciti a ricreare un computer perfettamente funzionante capace di eseguire comandi.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Se l'arte è "Qualsiasi forma di attività dell'uomo come riprova o esaltazione del suo talento inventivo e della sua capacità espressiva." Ogni singola parte di un videogioco è arte.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?

Ne sono un esempio concreto. Ho imparato l'inglese grazie ai videogiochi che ai miei tempi raramente erano tradotti in italiano quindi mi sono trovato di fronte a un bivio: non mi godo l'esperienza semplicemente per la mia pigrizia o prendo in mano il vocabolario e prendo due piccioni con una fava? Beh ho scelto la seconda.

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

Che differenza c'è tra quegli eventi di team building e un videogioco cooperativo? Quasi nulla. Giocare a videogiochi multiplayer e apprendere certe dinamiche come il rispetto delle gerarchie, la cooperazione, il raggiungimento di un obiettivo comune già in giovane età saranno strumenti fondamentali un domani in ambito lavorativo.

In che modo i giochi online possono agevolare la connessione tra le persone, fornendo un'alternativa alla socialità tradizionale, soprattutto per coloro che affrontano problematiche o restrizioni nell'instaurare relazioni sociali tradizionali?

Questo è un argomento delicato e i videogiochi a mio parere se giocati in modo consapevole e controllato possono essere uno strumento incredibile per creare relazioni ma se usati in modo errato possono anche peggiorare certe situazioni.

In qualità di esperto e professionista nel campo della divulgazione mediatica dei videogiochi, come ritiene che un gameplay di un videogioco possa avere un potenziale formativo, e come potrebbe essere integrato all'interno di istituzioni educative?

I videogiochi educativi sono sempre esistiti ma c'è sempre stato un problema... spesso non erano divertenti o stimolanti. Quando si crea un videogioco che vuole anche insegnare l'insegnamento deve essere una parte secondaria rispetto al gameplay, deve essere un apprendimento "passivo". Ti faccio un esempio Jusant è un videogioco a enigmi basato sulla scalata di una gigantesca montagna ma durante la scalata attraverso lettere e messaggi scopri la storia degli abitanti e di come siano scomparsi a causa della mancanza di acqua. Un approccio videoludico al tema della crisi climatica con riferimenti costanti al problema che sensibilizza e porta poi ad un approfondimento della tematica lasciando però al primo posto il lato ludico dell'esperienza.

Come può il docente guidare e facilitare l'apprendimento degli studenti all'interno di un contesto videoludico, secondo lei?

Esattamente allo stesso modo con cui viene commentato un libro o un film. Il docente deve conoscere sia il gioco che il tema trattato e poi approfondirlo dopo che gli studenti hanno terminato il gioco. Le competenze si limitano al giocare il gioco.

Vorrei chiederle di esprimere la sua opinione sull'uso delle ROM (emulazione) e sulla pirateria, soprattutto riguardo al loro ruolo nella preservazione di questo patrimonio videoludico, specialmente per i retrogame.

Sulla pirateria non ci sono opinioni è un mero furto... Oggi come oggi tra sconti e piattaforme come game pass basta aspettare per avere accesso al gioco legalmente. Per il retrogame la questione cambia in quanto parliamo di videogiochi che esistevano solo su supporto fisico e la loro trasposizione digitale ha permesso di conservare il patrimonio videoludico. Si entra quindi in una zona grigia che da un lato è illegale a meno che tu non possieda l'originale ma dall'altro permette agli appassionati di giocare a titoli altrimenti irreperibili e ai giovani di apprendere la storia dei videogiochi.

Considerando la sua esperienza come content creator, vorrei chiederle come il suo rapporto con la community che ha costruito si è evoluto. Secondo lei, l'interazione con numerose persone ha arricchito la sua esperienza? Crede che la sua community abbia sviluppato legami significativi tra i suoi membri?

La mia community è fantastica e ne sono molto fiero. E' composta da giovanissimi e meno giovani ma soprattutto anche da non appassionati che si sono interessati al mondo dei videogiochi e da ex gamer che hanno ripreso a giocare. Io rispondo a tutti proprio perchè da ogni interazione con loro può nascere una conversazione interessante anche se nasce da opinioni diverse. Le interazioni tra loro non mancano ma non so dirti che legami si siano creati ma per colpa mia che non seguo come si deve il mio discord!

Nelle nuove forme mediatiche, è comune osservare un persistente attaccamento alle concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnato da una diffidenza verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. Come pensi che questa forma mediatica relativamente nuova (circa 50 anni di storia) sia così disprezzata e circondata da una diffusa disinformazione?

Io ho 44 anni e ho vissuto in prima persona la discriminazione verso chi giocava degli anni passati, pensavo la situazione fosse migliorata ma purtroppo non quanto speravo. Soprattutto le persone mie coetanee o più grandi spesso commentano in modo inappropriato quando il video diventa particolarmente virale e viene mostrato a un pubblico anche al di fuori della mia nicchia. Purtroppo sono convinzioni radicate e difficilmente estirpabili soprattutto in un paese fortemente giudicante e tradizionalista come l'Italia. Quando per anni si è data la colpa ai videogiochi per degli atti violenti è normale che per chi guarda solo il telegiornale fare certe associazioni, sono purtroppo cose già viste nella musica, per i tatuaggi o per i nuovi lavori come quello del content creator. Il nuovo è sempre difficile da normalizzare.

Durata: 34 minuti e 57 secondi

Intervista a Massimiliano Voccia e Valerio Macrì (One O One Games) 20 maggio 2024

[Essendo un'intervista a due persone, ho deciso di indicare il nome alla fine di ogni risposta per specificare chi ha risposto a cosa.]

Parli/parlate brevemente di lei e del vostro lavoro.

Ciao, sono Massimiliano Voccia. Sono un Game Designer e mi occupo, come è intuibile, del game design presso One O One Games. Trascorro le mie giornate a concepire nuove meccaniche, a interfacciarmi con il resto del team e a creare documentazione a supporto dello sviluppo. – Massimiliano

Salve, sono Valerio Macrì e lavoro nel campo del Level Design. In sostanza, il mio compito è quello di creare e organizzare i livelli di un videogioco e di guidare il giocatore attraverso di essi. La mia figura professionale funge da ponte tra i vari reparti di uno studio di sviluppo: i nostri colleghi artisti, tecnici e designer ci forniscono gli strumenti necessari per creare l'esperienza di gioco finale. – Valerio

Come il design degli ambienti di gioco può influenzare la creatività dei giocatori e promuovere la risoluzione creativa dei problemi?

Quando creiamo un ambiente di gioco, la raccolta delle referenze rappresenta una parte essenziale della fase di pre-produzione di un livello. Partire da ambienti esistenti ci consente, infatti, di fornire al giocatore oggetti e luoghi riconoscibili con i quali interagire. Esplorare i resti di una città, per esempio, ci consente di mostrare ciò che desideriamo e di lasciare al giocatore stesso la possibilità di immaginare cosa ci fosse prima in quei luoghi. Allo stesso tempo, l'aggiunta di elementi misteriosi o fantastici ci permette di "infrangere" le sicurezze del giocatore e di spingerlo a raccogliere più informazioni per proseguire nell'esplorazione. D'altronde, la fantasia più sfrenata deve superare i limiti di ciò che conosciamo, giusto? – Valerio

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Il medium videoludico è di per sé composto da un insieme di arti. Al suo interno si mescolano e si incrociano elementi visivi, sonori e narrativi, generando così una nuova forma d'arte eccezionalmente unica grazie alla sua estrema interattività. Si potrebbe quasi affermare che non esista alcun elemento del videogioco che non sia artistico. – Massimiliano

Qual è la vostra visione sull'importanza dell'apprendimento e dello sviluppo dei giocatori attraverso l'esperienza ludica?

Attualmente, l'utilizzo di esperienze ludiche come strumento di apprendimento è considerato una delle forme più avanzate ed efficaci nel panorama dell'istruzione. Le applicazioni gamificate stanno diventando sempre più diffuse, utilizzate non solo da grandi aziende per il miglioramento del personale, ma anche nelle scuole per facilitare l'apprendimento di concetti che altrimenti potrebbero risultare noiosi. Anche i videogiochi tradizionali, nel senso più classico del termine, sono estremamente utili per lo sviluppo, soprattutto nei bambini molto giovani, di capacità legate ai riflessi, alla risoluzione di problemi, all'analisi e alla reattività. Questa capacità dei videogiochi di migliorare molti degli aspetti sopracitati è stata documentata molte volte nel corso del tempo, come possiamo ad esempio vedere in questa ricerca della University of Rochester oppure in quella disponibile sul sito del National Library of Medicine del governo USA. – Massimiliano

Come il vostro gioco incoraggia la risoluzione dei problemi e lo sviluppo delle abilità cognitive dei giocatori?

Come tutti i giochi, la risoluzione dei problemi e lo sviluppo delle abilità cognitive vengono stimolati dalla natura intrinseca del mezzo. In base alla tipologia di gioco e di conseguenza all'input che i giocatori ricevono, essi sviluppano maggiormente alcune zone del cervello. Esattamente come un qualunque muscolo allenato quindi, il giocatore di un determinato genere può avere dei benefici specifici in base all'attività svolta. È interessante notare come Project Dante e Fury Roads Survivor, pur non avendo come scopo principale quello di far sviluppare abilità cognitive specifiche ai giocatori, operino su aspetti piuttosto specifici e molto diversi fra loro. Le componenti puzzle di Project Dante, ad esempio, possono essere visti come eccellenti strumenti per migliorare le capacità di risoluzione dei problemi, mentre Fury Roads Survivor tende a focalizzarsi sulla reattività. Tuttavia, è importante notare che vi sono influenze reciproche: in Fury Roads Survivor, col tempo, si sviluppa anche una certa capacità strategica per comprendere i comportamenti ideali per sopravvivere il più a lungo possibile. – Massimiliano

Quali sono alcuni esempi di giochi che hanno avuto un impatto positivo sulla creatività o sulla capacità di problem solving dei giocatori?

Fare un elenco esaustivo dei titoli che hanno influenzato la creatività dei giocatori sarebbe impossibile; certamente alcuni prodotti, più di altri, sono riusciti nell'intento di stimolare i giocatori in modo particolare. Come non citare Portal, il capolavoro di Valve che "costringe" i giocatori a fermarsi per riflettere ed esaminare l'ambiente circostante per superare sfide ed enigmi ambientali. Aggirare ogni ostacolo sulla propria strada, anche in modo non convenzionale, è il motto che "IO Interactive" ha voluto dare alla saga di Hitman. Nei panni del famoso assassino, infatti, il giocatore è spinto ad esplorare l'intero livello di gioco più e più volte per raccogliere informazioni e formulare il piano perfetto per raggiungere il proprio bersaglio. A volte, attirare un NPC (Non-Playable Characters) Sotto un traliccio elettrico pericolante sarà più efficace di una pallottola. "L'unico limite è la tua immaginazione": questa frase descrive perfettamente Scribblenauts Unlimited. Il titolo fornisce al giocatore la possibilità di utilizzare un taccuino speciale nel quale può scrivere (con veramente poche limitazioni) qualsiasi cosa gli passi per la mente. Ci sono dei nemici che ti bloccano la strada? Nessun problema, ti basterà scrivere "Zombie-Meccanici-Volanti" per farli apparire magicamente dal tuo diario e liberarti la strada! Oppure ancora, un drago ti chiede di aiutarlo ad ottenere dei poteri elettrici? Nessun problema, ti basterà evocare una tempesta di fulmini e farla assorbire dal drago! Potrei citarne molti altri, ma questi titoli sono tutti accomunati dall'idea di mettere il giocatore davanti a sfide apparentemente insormontabili e spingerlo a sfruttare tutto ciò che ha a disposizione pur di superarle, allenandolo a trovare soluzioni alternative e mai considerate prima anche nella vita quotidiana. – Valerio

Come gestite le dinamiche sociali all'interno dei vostri giochi e come pensate che possano influenzare lo sviluppo delle abilità sociali dei giocatori?

I rapporti tra i personaggi sono fondamentali per i giochi con una forte base narrativa. Ovviamente, la difficoltà nel rappresentare le dinamiche sociali sta principalmente nella gestione del conflitto. Pur non essendo il suo scopo principale "Project Dante", esplora il legame tra due persone, Virgil e Ginevra, che, non avendo ben chiaro il rapporto che le lega saranno confuse sui sentimenti contrastanti che provano l'una per l'altra, infatti giocheremo nell'ambiguità dei loro scambi di dialoghi, mantenendo una linea grigia, anche perché non abbiamo la necessità che ai giorni d'oggi tutto debba avere delle definizioni specifiche. Inoltre dovranno collaborare e sfruttare le proprie caratteristiche uniche per superare le sfide che si presenteranno loro. Essendo un videogioco, le reazioni dei personaggi sono "ispirate" al comportamento umano, ma credo che affrontare un'esperienza immersiva come quella che vogliamo proporre nel gioco possa aiutare i giocatori a vivere i conflitti da un punto di vista diverso dal proprio e, magari, imparare ad immedesimarsi nei panni dell'altro personaggio. L'altro lato della medaglia è il gioco online, "luogo" di incontro per migliaia di giocatori ogni giorno. Nel corso degli ultimi 15 anni la modalità in multigiocatore, è diventata una vera e propria tipologia differente di gioco.

La quantità sempre maggiore di persone connesse contemporaneamente è la riprova che l'interazione con altri player rappresenta una vera e propria forma di socialità; l'esempio di gruppi di amici che si danno appuntamento la sera per poter giocare assieme è solo la punta dell'iceberg. La modalità in multiplayer ha permesso a tantissime persone di poter interagire con sconosciuti provenienti da tutte le parti del mondo, abbattendo qualsiasi barriera data dall'età, dalla classe sociale, dal genere oppure dal paese di origine. Davanti ad uno schermo e con qualcuno a tenerci compagnia in cuffia diventiamo immediatamente tutti uguali, diventiamo tutti giocatori. – Valerio

In che modo tenete conto della fascia d'età dei giocatori nel design dei vostri giochi e come influisce sul loro apprendimento e sviluppo?

Quando si lavora come game designer (ma credo che questo valga per qualsiasi membro del team di sviluppo), si considera il proprio target come una guida per definire i limiti e i punti di forza dei contenuti che si desidera creare. Tutto viene quindi creato di conseguenza. Bisogna sempre ricordare che il rilascio di ogni gioco è soggetto alla valutazione PEGI, che si occupa di definire la fascia di età per il quale il gioco in questione è più appropriato. Noi sviluppatori cerchiamo anche di rientrare dentro queste linee guida specifiche mentre selezioniamo gli elementi da includere nei nostri progetti. Riguardo all'apprendimento e allo sviluppo del giocatore, non è necessario tener conto esplicitamente del target, poiché è un processo naturale che avviene durante l'utilizzo del gioco. Tuttavia, se il target è composto principalmente da un pubblico giovane, le meccaniche create saranno statisticamente più semplici da apprendere. – Massimiliano

Come pensate che i giochi possano essere utilizzati come strumento per stimolare l'interesse per certi argomenti o settori specifici tra i giovani?

I giochi possono essere utilizzati in vari modi per questo scopo. Prendiamo ad esempio giochi come Assassin's Creed, che hanno risvegliato in molte persone la passione per la storia e per i luoghi storici attraverso la costruzione di una narrativa avvincente e la ricostruzione storica di intere città e regioni. Anche Minecraft, per esempio, viene utilizzato nelle scuole per insegnare materie "classiche". La chiave sta nella gamification, ovvero nella capacità di rendere un'esperienza ludica e far apprendere ai giocatori nozioni specifiche quasi senza che se ne accorgano. – Massimiliano

Quali esperienze formative pensate che l'utente può acquisire all'interno del mondo dei vostri videogiochi?

Nonostante la sua giovane età, il media dei videogiochi è ricco di valori formativi che i vari titoli cercano di veicolare. Un mezzo molto efficace è il contesto nel quale il gioco è ambientato, basti pensare all'impatto mediatico che i vari Assassin's Creed hanno avuto sui giocatori, spingendoli a documentarsi e scoprire di più sulle ricostruzioni storicamente accurate proposte nelle mappe di gioco. Nel nostro caso, le ambientazioni proposte hanno tutte una solida base realistica, per la costruzione dei livelli di gioco partiamo sempre da referenze architettoniche esistenti. Inoltre, data la natura storica di Project Dante, il giocatore potrà esplorare luoghi realmente esistenti in Italia, legati alla vita di Dante. Speriamo di coinvolgere i giocatori immergendoli in un mondo più o meno conosciuto e di spingerli a documentarsi sulla vita del sommo poeta. Dopo tutto, durante l'avventura, vestiremo i panni di una discendente diretta degli Alighieri. – Valerio

Quali sono le principali sfide che il vostro team artistico affronta nel processo di sviluppo di un videogioco?

La principale sfida (probabilmente per tutti i team di sviluppo) è certamente quella di conciliare le esigenze artistiche con quelle degli altri reparti. La creazione di un videogioco è un processo lungo e complesso, e spesso si rischia di perdere la visione generale focalizzandosi esclusivamente sulle scelte più vantaggiose per il proprio settore. Questo è ovviamente da evitare ad ogni costo. Un buon direttore artistico deve sempre tenere a mente il progetto nella sua interezza, anziché concentrarsi esclusivamente sull'aspetto estetico del prodotto. Come ha detto il nostro Art Director, "in questo lavoro non c'è spazio per comportarsi come un artista pazzo". – Valerio

In che modo il progresso tecnologico ha influenzato la vostra capacità di esprimere la vostra visione artistica nei giochi?

La tecnologia è sempre stata uno dei principali fattori limitanti nello sviluppo di un videogioco. Il progresso, tuttavia, ci favorisce notevolmente, consentendo ai ruoli più creativi di esprimersi appieno. Tuttavia, c'è anche un contro peso, poiché l'avanzamento tecnologico tende a spingere l'interesse del mercato verso l'estetica piuttosto che verso lo sfruttamento delle potenzialità creative nel design. Si potrebbe quindi affermare che per un designer il progresso tecnologico non segue la stessa traiettoria dell'incremento delle possibilità creative. In generale comunque i mezzi a disposizione sono aumentati in quantità e qualità: sempre più engines gratuiti sono disponibili per poter sviluppare videogiochi, dai più famosi come Unity e Unreal Engine ai più specifici, adatti magari a creare prodotti appartenenti ad un singolo genere come RPGMaker. Questi Engine inoltre vengono costantemente supportati, permettendoci di esplorare nuove features o superando quelli che fino all'anno prima potevano essere i limiti tecnici dietro ad un determinato risultato artistico. – Massimiliano

Vorrei chiederle di esprimere la sua opinione sulla preservazione di questo patrimonio videoludico. cosa ne pensa dell'open source?

Personalmente, è un argomento che non ho mai affrontato né dal punto di vista lavorativo né da quello di fruitore. Da professionista posso dire che è sicuramente interessante. Dare ai giocatori la possibilità di intervenire su un prodotto può rendere l'esperienza estremamente coinvolgente. Basta pensare a tutti quei giochi che hanno fatto del permettere la creazione di mod il loro successo. Possiamo sicuramente affermare quindi che nei giochi open source vi siano dei concetti che possono essere sfruttati anche nei giochi più tradizionali. Va considerato tuttavia che il modello open source non è mai stato al momento economicamente sostenibile per una azienda, ed è quindi molto difficile sviluppare un prodotto di questo tipo. – Massimiliano

Nelle nuove forme mediatiche, è comune osservare un persistente attaccamento alle concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnato da una diffidenza verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. come pensi che questa forma mediatica relativamente nuova (circa 50 anni di storia) sia così disprezzata e circondata da una diffusa disinformazione?

Ovviamente, la causa principale del disprezzo è l'ignoranza verso questo settore. Purtroppo, ancora portiamo un pesante retaggio che etichetta la maggior parte dei prodotti videoludici come violenti e volgari. Nonostante la recente fama acquisita dal nostro settore, dovuta principalmente a motivi economici e finanziari, siamo spesso identificati come persone che passano le proprie giornate a giocare anziché lavorare. Sono convinto che la diffidenza delle vecchie generazioni verso il settore videoludico sia dovuta anche al modo in cui i giocatori fruiscono dei media. Infatti, mentre durante la visione di un film o di una serie TV lo spettatore rimane passivo ad osservare ciò che accade, quando si gioca si vive la maggior parte delle esperienze in maniera attiva, anche quando si guida una macchina rubata a tutta velocità oppure si affronta un nemico in uno scontro con delle spade laser.

Un modo sano per far cambiare idea, ai maggiori detrattori di questo settore sarebbe quello di far loro provare con mano la potenza emotiva e la crescita personale che alcuni prodotti sono in grado di restituire ai giocatori. Mi vengono in mente prodotti come "This War of Mine", dove interpretiamo i panni di alcuni civili costretti a sopravvivere in una città distrutta da un conflitto bellico, il giocatore infatti sarà spesso messo di fronte a scelte morali difficili e per nulla banali. Indimenticabile la sezione nella quale dovremo decidere se approfittare dell'assenza di due anziani signori barricati nella propria abitazione per rubare qualche scorta alimentare necessaria alla sopravvivenza del proprio gruppo, oppure lasciare tutto a loro e proseguire nell'esplorazione della città, con il concreto rischio di lasciare i nostri cari senza cibo né acqua. Oppure vivere e successivamente superare le fasi di un lutto tramite un viaggio onirico alla ricerca di se stessi in GRIS titolo platform-adventure che porta il giocatore ad esplorare mondi meravigliosi, ma continuamente "scossi" dalla melanconia della protagonista. Gris infatti affronta tematiche delicate e complesse con una delicatezza ed uno stile artistico sorprendenti, permettendo al giocatore di immedesimarsi e di trovare conforto nel vedere come nonostante il dolore della perdita la protagonista riuscirà a ritrovare la sua voce ed il suo "posto nel mondo". Le battaglie sociali e la tematica del razzismo sono centrali nel potentissimo Detroit Become Human, dove interpreteremo i panni di un gruppo di umani sintetici impegnati in una battaglia per ottenere i propri diritti e per l'affermazione del sé come individuo, in un modo freddo e xenofobo che invece li vede solo un'estensione umana nata per servire, nient'altro che aspirapolveri, aspirapolveri con un'anima. – Valerio

Durata 37 minuti e 14 secondi

Intervista a Michele Laurelli (Professore) 7 Settembre 2023

Parli brevemente di lei e del suo lavoro

Mi chiamo Michele Laurelli e mi occupo principalmente di software legato all'intelligenza artificiale, in particolare nell'ambito dell'AI (Artificial Intelligence). Questo coinvolge due principali approcci: attraverso la consulenza personale e tramite la mia software firm chiamata Algoretico.

Per quanto riguarda il primo approccio, offro servizi di consulenza personale. Inoltre, ho fondato una società chiamata Algoretico, che si concentra sullo sviluppo di software. Questo rappresenta il mio primo modo di contribuire.

Nel secondo approccio, svolgo attività divulgative. Questo coinvolge la docenza in università e in scuole di formazione professionale. Uno dei miei progetti in questo campo è AI Uni, una scuola di formazione

sull'intelligenza artificiale. Per promuovere la conoscenza, utilizzo strumenti di divulgazione classici quindi blog, podcast e altre iniziative di divulgazione.

Il motivo alla base del mio impegno è la convinzione che l'intelligenza artificiale richieda una solida base di conoscenze per essere utilizzata in modo efficace. Questo campo spesso subisce fraintendimenti a causa del suo nome, che può portare a cliché e preconcetti sbagliati. Dato l'enorme impatto dell'intelligenza artificiale nel mondo, è essenziale riconoscerne l'importanza, prevederne le implicazioni e guidarne lo sviluppo in modo responsabile.

Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita?

Sono da sempre un appassionato di videogiochi e credo che essi rappresentino una forma d'arte. Per me, i videogiochi sono un mezzo per raccontare storie e esprimere punti di vista, costituendo quindi una forma di espressione artistica. Gioco fin da quando ne ho memoria, ed è stato attraverso il videogioco che ho avuto il mio primo approccio all'informatica. Fin da piccolo, l'idea di poter interagire con i computer tramite i giochi mi stimolava e incuriosiva. È stata una via attraverso cui ho iniziato a comprendere il mondo dell'informatica. Ricordo chiaramente che il BASIC, sebbene già anacronistico quando ero bambino (sono del '91), è stato il linguaggio di programmazione che ho appreso per creare semplici giochi. Questa esperienza è avvenuta durante le scuole medie e l'ho affrontata autonomamente, trovandola molto divertente.

Nonostante la sua datata natura, il BASIC mi ha insegnato i fondamentali della programmazione, contribuendo significativamente alla mia formazione. Questa esperienza ha influenzato notevolmente il mio percorso, poiché la mia passione per i videogiochi si è naturalmente tradotta in una passione per l'informatica. I miei genitori hanno sempre sostenuto questa passione, garantendomi l'accesso a console e videogiochi che mi interessavano. Un momento significativo è stato quando ho affrontato Final Fantasy VII, il primo titolo della saga, nonostante non parlassi inglese all'epoca. Questa sfida mi ha portato a navigare nei forum online, alla ricerca di soluzioni. In uno di questi forum ho scoperto che qualcuno era riuscito a creare una mod per la versione PC di Final Fantasy VII, che aggiungeva il supporto alla lingua italiana. Ero riuscito a modificare il gioco nella sua versione per computer al fine di aggiungere la lingua italiana, e questa situazione aveva aperto nuove prospettive. Per la prima volta, avevo ottenuto una visione dettagliata della struttura e del funzionamento di un sofisticato software come il videogioco complesso di quell'epoca, ovvero Final Fantasy VII. Questo momento segnò una svolta significativa per me, poiché mi fece rendere conto dell'entusiasmante mondo che si celava dietro e decisi fermamente di approfondire questa passione.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

I videogiochi, come ad esempio Minecraft e Terraria, in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

Partiamo dalla prima parte della domanda, cioè l'apprendimento di base con gli strumenti videoludici. Ovviamente dipende molto da che cosa stiamo cercando di imparare o di insegnare, però sappiamo con abbastanza padronanza che lo strumento dell'educazione frontale standard non è sempre efficace o comunque comincia a esserlo sempre di meno, proprio perché un po' l'umanità in generale si è allineata a quelli che sono gli strumenti che abbiamo a disposizione.

Innanzitutto da internet, a partire dalla diffusione come comodità dello strumento, ci mette nella condizione di non essere più semplicemente dipendenti dal racconto di un docente. Se io voglio imparare a montarmi un computer, non ho più bisogno di aspettare che un docente me lo spieghi. Posso da solo andare a recuperare le informazioni che mi servono nel modo in cui ritengo più opportuno. Se sono una persona che impara leggendo cercherò degli articoli di blog, se sono una persona che impara guardando cercherò un video di Youtube, se sono una persona che impara confrontandomi con gli altri andrò a cercare un'area di discussione, un gruppo Facebook, un forum se ne esistono ancora e via dicendo.

Ovviamente ci mette delle aspettative nel modo in cui impariamo e nel modo in cui davanti al docente ci aspettiamo di trovare. Ad esempio, se io sono una persona che impara facendo comunque con un supporto autonomo, la sola spiegazione non mi sarà sufficiente, avrò bisogno poi di lavorarci da solo. Quindi questo ci mette nella condizione di aggiungere un medium in più. L'interattività, cioè l'educazione non frontale, ci mette appunto nella condizione di aggiungere uno strumento in più.

All'inizio si è provato a fare, proprio nella sperimentazione di insegnamento, si è provato a fare altro, ci sono stati tanti tentativi. Il videogioco sembra effettivamente essere uno strumento particolarmente interessante. Nel prosieguo, descriverò la mia esperienza personale concentrandomi sull'insegnamento dell'informatica

Il videogioco e l'informatica si sposano molto bene perché il concetto di costruire, di fare e di utilizzare un pensiero diverso da quello che utilizziamo normalmente, quindi pensiero "informatico", si sposa davvero molto bene con un'esperienza di gioco e un'esperienza interattiva di premio e di raggiungere obiettivi. Quando si lavora un programma informatico si lavora per piccoli passi, si smonta a un obiettivo più grande e quindi si lavora per pezzi. Allo stesso modo con cui si supera un livello, si raggiungono degli obiettivi, si compie una missione.

Spezzettare pezzo per pezzo quel raggiungimento è la stessa cosa del piacere tra Virgolette che si ha quando lavorando ad un progetto si raggiunge uno scalino in più rispetto all'quadro complessivo.

Mi collego alla seconda parte della domanda perché hai citato i giochi come Minecraft che in realtà ti mettono esattamente in una condizione di quel tipo con l'aggiunta che non ho un obiettivo preciso di base. Ho la libertà di costruire quello che voglio con gli strumenti che il gioco mi offre, che sono in realtà, per poter costruire tutto quello che voglio, semplificati.

Naturalmente, in Minecraft ho i cubetti dei materiali che posso combinare per costruire altri materiali o per costruire qualche cosa. In questo caso, diciamo che Minecraft va a fare quello che un'informatica, ad esempio, è una sandbox, quindi uno spazio libero dove dati alcuni strumenti e sono la mia creatività a dirmi che cosa posso fare. Adesso, per esempio, la sandbox, a proposito di intelligenza artificiale, l'abbiamo vissuta con OpenAI in strumenti come la sandbox che ci offre, oppure c'è GPT dove ci troviamo davanti a un dispositivo che ci permette di fare tutto quello che vogliamo.

Quello è il modo in cui le persone, ad esempio, giocandoci, anche senza un videogioco vero e proprio, ma l'esperienza di giocarci, quindi di poterci mettere le mani, ha permesso a tutto il mondo di capire che cos'è l'intelligenza artificiale, come si comporta, che cosa fa, quali sono i suoi limiti e quali sono le sue applicazioni. OpenAI ha fatto una cosa che il videogioco fa in altri contesti, cioè ci ha permesso di giocare con qualcosa che, divertendoci, perché poi c'è Chat GPT e ha divertito tante persone, ci ha insegnato cos'è e come funziona senza troppo star lì a raccontarci la teoria che funziona dietro.

E' chiaro che la teoria è importante e andrebbe sempre approfondita, soprattutto in questo caso, però è importante capire come quel gioco a modo Minecraft, quindi la libertà di poter costruire qualcosa davanti a uno strumento che ci dice soltanto quali sono i tool che abbiamo a disposizione, ma non ci dà delle regole precise, permette di giocare e di imparare tantissimo. A partire da mia mamma al ragazzino più curioso, entrambe le persone hanno capito cosa possono fare da uno strumento del genere, semplicemente giocandoci e credo che questo sia un fantastico esempio di sviluppo di creatività e capacità di pensiero innovativo che un gioco così semplice, così libero ci può dare.

E' chiaro che quando si parla di apprendimento di un oggetto più complesso come può essere la programmazione, abbiamo bisogno di strumenti più avanzati, più complessi, che ci danno le regole e che ci forniscono anche in contemporanea un po' di teoria. Riprendendo il nostro formato Final Fantasy, in tutti i Final Fantasy c'è una grossa componente di teoria, ad esempio nello sviluppo dei personaggi. Ci vengono date delle regole precise, ci vengono dati degli strumenti precisi, ad esempio nel settimo capitolo abbiamo l'utilizzo delle materie per attribuire ai personaggi capacità magiche o forza o difesa aggiuntive a seconda di quali utilizziamo.

In altri, come per esempio Final Fantasy X, ci sono sistemi molto più complessi come lo sviluppo delle sfere, oppure in altri videogiochi come per esempio i Souls o tanti altri giochi di ruolo abbiamo l'attribuzione di valori al parametro che preferiamo, quindi decidiamo di allenare la forza, la difesa, la magia, l'intelligenza e via dicendo. Quindi abbiamo sistemi più complessi che ci raccontano anche un po' di teoria e questo in realtà ci obbliga a sviluppare pensiero innovativo perché ci obbliga a pensare a un obiettivo di ampie Vedute, cioè ci dice, ci obbliga a chiederci dove vogliamo arrivare. Qual è il nostro obiettivo finale nello sviluppo del personaggio o addirittura della storia in alcuni casi? E quindi siamo appunto obbligati a pensare a quello che sarà dopo e non solo a quello che stiamo facendo adesso. E questo è il modo in cui siamo proprio obbligati a sviluppare creatività nei giocatori.

In Minecraft questa cosa si vede alla massima esponente perché abbiamo letteralmente la libertà di costruire una cattedrale o semplicemente giocare con quelli che possono essere i materiali o esplorare l'ambientazione di base che abbiamo trovato.

Vorrei incalzare la domanda prendendo in esame un aspetto che mi interessa molto, ovvero quello di cercare in caso di un ostacolo molto Imponente come un boss, è quello di riguardare un attimo la propria build e migliorala o modificarla, anche cercare o di aggirare l'ostacolo o in un miglioramento personale.

O meglio obbligarci ad avere una visione laterale. Una delle cose che ho trovato sempre più affascinante dei Souls è il fatto che i boss sembrano sempre impossibili, perché sono sempre impossibili, fino a che non si capisce qual è il punto di vista giusto.

C'è un esempio che ci tengo a fare. Io ho studiato pianoforte nel conservatorio per qualche anno della mia vita, e mi ricordo che il mio insegnante di lettura della partitura, che era pianoforte in realtà, mi ha segnato un

esercizio e io gli avevo detto, maestro non ci riesco, cioè non sono riuscito a farlo. E lui mi ha detto, vai provi, mi faccia vedere. E lui mi aveva semplicemente detto, no in realtà lei sta semplicemente sbagliando gli accenti. E mi ha detto, se mette l'accento qui, vedrà che le riesce. Ed era effettivamente così. E io ho sentito, diciamo, perché non ci avevo pensato.

Con i Souls è la stessa cosa. Il momento in cui riesco a trovare la chiave di lettura, che di solito è anche collegata alla storia, alla lore dei Souls, il momento in cui riesco a trovare la chiave di lettura, che cosa funziona o che cosa devo fare, sono anche lì obbligato a sviluppare pensiero creativo, perché sono obbligato a capire cosa sta succedendo, perché sono lì, perché mi trovo davanti a quella cosa lì, come la devo affrontare.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Ovviamente questo si applica a molti videogiochi e a tutte le forme d'arte, a delle versioni che sono più vicine o meno vicino al concetto di arte.

Nella maggior parte dei titoli che conosciamo, la cosa che li avvicina per me di più all'arte è il fatto che raccontano qualcosa. Questo qualcosa di solito è la visione dello sviluppatore, del team di sviluppatori o del team creativo che ci sta dietro, che può essere sia legata ad una storia.

A proposito, rimanendo nei Souls, mi viene in mente l'incredibile storia di Bloodborne o di Elden Ring, che è ancora più recente e reperibile. Sono universi che sono tranquillamente assimilabili a grandi prodotti dei fantasy televisivi o libri. Per me la caratteristica principale è il fatto che raccontino una storia.

L'intelligenza artificiale in questo dà un contributo in più rispetto a quello che poteva essere lo sviluppo di qualche anno fa, perché aggiunge un livello di personalizzazione nell'utilizzo di questi strumenti. Ad esempio, sempre per stare nei Souls, l'avversario è sempre molto proporzionato a quelle che sono le mie capacità. Io posso "livellare" il mio personaggio quanto voglio, che comunque se non mi comporto in un certo modo, se non sto attento a quello che sto facendo, passano pochi secondi.

Comunque rimanere "one shottato", per usare un termine da videogiocatore, proprio perché si abitua, si allena e si struttura il videogioco in base alla mia esperienza. E questo ancora di più lo rende artistico, nel senso che mi mette in un contesto di una storia, di qualcosa che mi obbliga a viverla. Quindi se come forma d'arte abbiamo bisogno di trovare un racconto, qualcosa che mi trasmetta anche soltanto una serie di emozioni, diciamo che sicuramente il videogioco è per me tra le più alte e complesse espressioni artistiche.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua? mi riferisco anche a il Videogiocare online

Per i videogiocatori è sempre successa una cosa, e ultimamente è più facile vederla, che è quella di sviluppare un lessico comune. Cioè, nel mondo di chi Videogioca tanto, esistono alcuni termini che non esistono fuori come ad esempio quelli che ho usato prima, "one-shotare" e "livellare". Abbiamo utilizzato dei termini che non esistono fuori. Questo perché ci racconta una cosa che è la necessità di comunicare all'interno di quel contesto. Io mi ricordo quando ero piccolo, cioè all'elementari, era uscito Pokémon blu e rosso, era proprio il primo titolo. E tra i miei compagni, siccome la versione in italiano era sempre sold out, pur di non stare senza, avevamo comprato io per primo la versione in spagnolo del videogioco. E questo ci obbligava in qualche modo ad imparare alcune parti della lingua, come ad esempio la prima cosa che viene in mente è la risata. Vedevamo scritto "jajajaja" con la J. E io mi ricordo ho appreso questa cosa in quel momento perché non lo sapevo, perché prima ovviamente per me era solo "hahaha". Invece questa cosa qui mi aveva fatto un esempio per dire che ero obbligato a capire. Però l'avevo capito perché ovviamente il videogioco mi fornisce un contesto nel quale sono inserito.

Come dicevo prima, racconta una storia, mi costringe ad imparare e a considerare quello che sto facendo con la massima cura. Soprattutto nei giochi open world, come Pokémon che lo era già ante litteram, il gioco mi lascia libertà di scelta sul dove andare, cosa fare e come farlo. E questa cosa mi costringe a capire che cosa sta succedendo, perché se non capisco non posso farlo.

Final Fantasy VII ad un certo punto del gioco, nello specifico dopo il secondo disco, io sono libero di esplorare il mondo come voglio. E questo come voglio però significa che se non capisco dove devo andare posso anche girare all'infinito e non troverò mai il passo successivo dello sviluppo della trama per proseguire il gioco. Non ci riuscirò perché non capisco cosa devo fare.

Quindi lo sviluppo della lingua, se sto giocando un gioco diverso dalla mia lingua madre, questo mi obbliga a dover capire che cosa sto facendo oppure non riuscirò a farlo. Quindi è un'immersione che è un po' l'analoga di quello che.. una volta si diceva "se vuoi imparare una lingua si deve andare a viverla al estero". Il videogioco offre un micro-universo dove questa cosa è possibile senza lasciare casa propria. Posso vivere un universo, entrare in contatto con persone, giocare con altri giocatori, senza Incontrarli dal vivo. Oggi, la maggior parte dei videogiochi offre una larga parte multiplayer. Multiplayer significa che, come esempio Fortnite Io mi

troverò dall'altra parte della cuffia una persona che non parla la mia lingua e che l'unico modo che ho per comunicare con lui è trovare un lessico comune.

Questa cosa, in un mondo in cui l'inglese è dominante, prima o poi tutti i termini arrivano a coincidere con la lingua inglese. E quindi come dicevamo all'inizio della risposta, nascono dei termini che mi permettono di capire che cosa sta dicendo l'avversario proprio in termini di giocare. Ad esempio devo lottare in un'area di Fortnite per trovare gli equipaggiamenti che mi servono. E' chiaro che il looting per noi non farebbe dire niente in teoria, ma grazie alla necessità di dover comunicare scopro un nuovo lessico che mi offre quella possibilità. L'immersione in un ambiente videoludico non solo facilita, ma mi obbliga a sviluppare ragionamento in una lingua diversa.

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

Nei giochi cooperativi c'è una componente, lapalissiana, la necessità di cooperare con qualcuno. In realtà questa cosa già c'è in moltissimi giochi single player, ma ovviamente giocare con qualcuno, come ad esempio prendiamo Fortnite, mi costringe a collaborare per raggiungere un obiettivo. Se non collaboro con l'obiettivo non lo raggiungerò mai, quindi devo non solo difendere il mio compagno, ma mettere insieme delle strategie che funzionino solo se entrambi le condividiamo.

È un allenamento che già molte volte nella vita ci troviamo a fare, quindi questa volta non mi sento di dire che è predominante nei videogiochi, perché in qualche modo ci troviamo a dover fare le cose insieme agli altri nella vita. È chiaro che nel videogioco siamo in una condizione di nuova di forza, cioè o facciamo così o non funziona.

Fortnite è uno strumento importante per alcuni ragazzi molto giovani, perché imparano oltre che la necessità di comunicare, anche la necessità di cooperare. Fortnite infatti offre degli strumenti molto comodi per poter comunicare anche senza parlare e questo ripeto costringe a cooperare in modo intensivo

In che modo i giochi online possono agevolare la connessione tra le persone, fornendo un'alternativa alla socialità tradizionale, soprattutto per coloro che affrontano problematiche o restrizioni nell'instaurare relazioni sociali tradizionali?

C'è una storia bellissima su questo. È stato fatta una serie su Netflix, che tratta Final Fantasy XIV, che è un titolo esclusivamente online. la Serie, se non l'ha visto, lo consiglio tantissimo, si chiama Dad of Light, e parla del di questo ragazzo, mi ricordo fosse adolescente, diciamo intorno ai 15 anni, che si è chiuso in se stesso e rimane a parlare soltanto con i suoi amici all'interno del videogioco, perché ha difficoltà ad uscire di casa. Ora, la storia è molto bella, perché oltre che essere una storia vera, è anche molto ben raccontata, e parla di questo papà, che in realtà pur di capire il rapporto che non è riuscito ancora a sviluppare con il figlio, si crea un utente in Final Fantasy XIV, e gioca insieme a lui e la sua compagnia di amici con cui in realtà è riuscito ad aprirsi. Perché appunto, lui avendo questa grossa difficoltà, riesce a svilupparlo invece con un gruppo di amici ed amiche che si forma online, che non ha mai visto ovviamente.

Per rispondere alla sua domanda è una cosa molto tipica che succeda che aiuti la socialità, perché si vivono delle storie, dei racconti insieme. Io ad esempio faccio parte di diverse community con le quali ho rapporti di amicizia intensi, anche pur non avendo mai visto le persone. E ce l'ho perché magari si passano tante ore insieme, o magari si è condiviso qualcosa di particolarmente appassionante, come nel mio caso ad esempio la storia di Bloodborne, o semplicemente tante partite a qualcos'altro. Oppure, anche sempre parlo per esperienza diretta, ho diversi amici che vedo nella vita di tutti i giorni, ma che ho stretto un legame particolarmente stretto, proprio perché molte delle sere ci sentiamo per giocare a qualche cosa online insieme.

Ripeto, la serie lavora molto su questo e quindi mi sento di consigliarglielo sia come visione personale, ma come parte di risposta a questa cosa di cui stiamo parlando. Però, diciamo, sia per il suo lavoro in generale, è una cosa davvero, davvero bella. Quindi in breve sì, in alcuni casi risolve il problema. Voglio però aggiungere una cosa che credo possa valere sia nel caso della risposta legata alla socializzazione, sia al fatto del vice dell'insegnamento. Questo è uno strumento videoludico, è uno strumento estremamente importante e lo è se però utilizzato nel contesto giusto. So che sembrerà banale, però il videogioco in quanto esperienza estremamente immersiva, se utilizzato correttamente risolve un problema di socializzazione e di rapporti umani. Se utilizzato nel modo sbagliato, come ad esempio l'evasione da un trauma, non sono uno specialista ovviamente, non è il mio mestiere, però non è raro che questo accada e che venga utilizzato come evasione come strumento di isolamento.

L'impreparazione di cui parlavamo prima, e c'è il fatto che siamo in un mondo che non è preparato all'utilizzo di questi strumenti, deve essere trasformato in preparazione e in conoscenza di come questi strumenti funzionano, perché possono essere una grandissima opportunità, ma ovviamente anche un rischio nel caso in cui vengano semplicemente buttati lì come senza contesto non si può semplicemente guardare che non facciano

qualcosa di male, cioè non è evitargli di usare GTA perché puoi uccidere del gioco alla gente per piacere, ma è spiegarli il perché questa cosa lì la puoi fare e il perché questa cosa lì succede in questo modo e cosa vuol dire quello che stai facendo. Questo è ovviamente il discorso principale dietro l'utilizzo di questi strumenti.

Sappiamo che i media videoludici affrontano sfide nell'esecuzione, particolarmente per quanto riguarda giochi datati. Nel caso in cui le aziende sviluppatrici non ristrutturino tali giochi, c'è il rischio che vadano persi nel tempo, come lacrime nella pioggia. Al contempo, la pirateria spesso ha consentito di riportare in auge numerosi giochi tramite l'uso di mod o emulatori. Poiché lei ha competenze informatiche più avanzate delle mie, desidererei porle questa domanda: quali strategie potrebbero essere adottate per contrastare questo fenomeno di abbandono che coinvolge molti titoli retrò, considerando anche il contributo positivo che talvolta la pirateria può offrire nel preservare questi giochi?

Questa è forse la mia domanda preferita tra quelle che avevo letto e quelle che mi aveva fatto, e le devo dire che ho una visione precisa su questa cosa. Premetto che per me ho molto a cuore il concetto di software libero. Cosa intendo con software libero? (Open source) Nella mia società algoretica e anche nella mia attività di consulenza personale, io al termine del progetto ho l'abitudine, e anche proprio nel contratto che offro ai miei clienti, di rilasciare il codice sorgente. Perché ovviamente quello è un valore che la persona ha comprato, nel mio caso perché l'azienda ha comprato un software o comunque gli serviva una soluzione digitale per fare qualcosa. Rilasciare il codice sorgente è una cosa che gli informatici di solito si dividono in due categorie, quelli che lo fanno e quelli che non lo fanno, i videogiochi di solito non lo fanno. Non lo fanno perché ovviamente potrebbe essere copiato, modificato, rielaborato e tutta una serie di problemi che conosciamo molto bene. In realtà quello che magari non si tende a non conoscere sono i costi di mantenimento oltre che quelli di sviluppo che questi software hanno, quindi se io vado a piratare un gioco appena uscito sto non solo commettendo un reato, ma anche sto danneggiando in modo molto forte quelli che l'hanno sviluppato, è l'azienda che ci ha investito tanto e che ci ha offerto la possibilità di godere di questo.

Questa cosa in realtà è più difficile applicarla nei giochi come dice lei che sono datati, ad esempio Pokémon, i primi Pokémon non sono più giocabili perché nessuno riuscirebbe bene a giocare con un Game Boy, sarebbe una cosa davvero molto scomoda, poco praticabile. Per questo motivo alcuni se non molti sfruttano la cosa di dire lo rilascio open source al termine di tot anni o di un tot di tempo, proprio perché questa cosa deve essere in qualche modo eredità possibile, il software oggi soprattutto nell'intelligenza artificiale è di gran lunga più open source rispetto a quello che lo era prima, tutte le cose più importanti dell'intelligenza artificiale oggi sono accessibili open source, i concetti sono gratuitamente disponibili, chiaro servono degli strumenti per interpretarli, però sono lì a disposizione di tutti.

Ristrutturare il gioco ovviamente non avrebbe nessun senso, Pokémon Blue o Final Fantasy VII così come sono, non hanno senso di essere rivisti, a meno che vengano fatti un remake come è il caso sia di Pokémon che di Final Fantasy, ma quelli sono altri giochi. Quelli che erano in realtà, secondo me l'approccio più giusto non è quello della pirateria, ma è quello di renderli open source e di rendere open source lo sviluppo alla disponibilità di questi giochi. Molte case lo fanno, lo rendono possibile, moltissime l'hanno fatto, secondo me dovrebbe essere un approccio comune, diffuso, proprio perché questa cosa permetterebbe a tutti di poter godere oltre di un certo lasso di tempo, 15 anni, 20 anni di poter godere di quei giochi.

Lo sviluppo della pirateria ovviamente in realtà intesa come pirateria in senso stretto è un danno, perché in realtà sta obbligando delle persone a non poter più investire in quella tecnologia, in quel gioco. Così come accade nel cinema, quando si pirata un film, la stessa cosa accade nei videogiochi, non c'è più quel budget che ci permette di avere dei giochi sempre più avanzati, sempre più belli e sempre più artistici, come dicevamo prima.

Secondo lei come cambia il ruolo del docente quando si utilizzano i videogiochi come strumento educativo? Quali competenze aggiuntive potrebbero essere necessarie? Come può il docente guidare e facilitare l'apprendimento degli studenti all'interno di un contesto videoludico, secondo lei?

Allora, come dicevo all'inizio, la prima risposta che le ho dato è che il ruolo del docente è, diciamo, così come l'abbiamo sempre immaginato, un po' anacronistico, nel senso che il docente frontale non permette tutto l'utilizzo di una serie di cose di cui in realtà avremmo bisogno per poter insegnare correttamente. Quindi il ruolo del docente è necessario che cambi a prescindere dall'utilizzo dei videogiochi perché ovviamente si deve confrontare con dei metodi di apprendimento degli studenti che non sono più come di prima, lezioni, appunti, studio. Questa cosa qui non è più così o comunque non è più solo così e c'è necessità che questa cosa si radichi all'interno del corpo docenti in generale.

Detto questo, il videogioco è un supporto. E' chiaro che non è un passepartout, quindi non può essere valido sempre. Non è che mi basta inserire un videogioco all'interno di un percorso di apprendimento che ho migliorato il tasso di apprendimento dei miei studenti, non è così. Il videogioco è uno strumento che aumenta

sicuramente la qualità dell'apprendimento dei miei studenti se questo viene inserito con conoscenza, quindi con logica all'interno di quello che voglio fare.
Ad esempio c'è un videogioco disponibile online gratuitamente che fa una cosa estremamente interessante e cioè spiega come funziona la CPU, quindi il modo in cui il processore del computer elabora le informazioni. Si chiama "You're the OS", è un giochino banale tecnicamente, però ovviamente mi permette di capire che cosa sta succedendo all'interno del processore quando deve elaborare delle informazioni e quindi mi fa vedere tutti i concetti della RAM, del processore, dei task, ed è dicendo. Questa cosa, preceduta da una serie di informazioni trasmesse sulla teoria che ha portato a sviluppare il processore, secondo me radica in modo profondo il concetto di CPU, e il concetto di come funziona tutta una serie di strumenti di elaborazione moderna del dato.

C'è per esempio un altro gioco di questo tipo che si chiama Gandalf, che in realtà è un'intelligenza artificiale tipo ChatGPT, alla quale devo estrarre le password facendo semplicemente delle domande, chiedendogli la in un modo un po' più articolato rispetto a una semplice domanda, che mi insegna in realtà quali sono le falle di sicurezza informatica di metodo utilizzo di un modello linguistico di intelligenza artificiale. Ora, questo gioco è divertente farlo, può fare chiunque, però se lo vado ad abbinare in un percorso dove sto cercando di insegnare quali sono i modi in cui l'intelligenza artificiale linguistica funziona e quali sono le sue vulnerabilità, va a radicare questo concetto in modo anche molto piacevole, perché poi gli studenti si divertono sempre quando fanno queste cose.

Sembra quasi che la soglia di attenzione sia più alta, a confronto alle tipiche lezioni che conosciamo.

Esatto, diventa tutto più piacevole e tutto più e profondo è anche più inclusivo, quindi non mi sento semplicemente che devo ricevere dall'alto le informazioni, ma sono io che vado a padroneggiarle e ad utilizzarle. Per imparare la programmazione ci sono infiniti videogiochi fatti apposta, che però non sono elencabili perché sono tanti, sono troppi, però che sono molto utili, che seguono una serie di strumenti che vengono dati in mano agli studenti per poter arrivare a quello che mi serve. Non per forza i videogiochi devono essere pensati per l'apprendimento, io posso anche utilizzarli semplicemente sulla base di quello che voglio fare. Lei ha citato Minecraft prima, è esattamente un ottimo modo in cui funziona un certo tipo di programmazione, dove devo programmare, tra virgolette, i miei materiali, devo reperire ciò che mi serve, devo fare una costruzione, devo seguire un algoritmo che mi permette di arrivare al risultato. Come non so costruire del legno lavorato, devo prendere del legno per fare banco di lavoro e via dicendo. Quest'attività mi costringe ad usare pensiero creativo e ad elaborare uno strumento che mi permette di arrivare al risultato.

Parlando sempre di Minecraft, ad esempio c'è la Redstone, dove ci sono molti modi di fare, ad esempio si possono costruire all'interno di Minecraft codice dopo codice Pokémon rosso e blu. Puoi proprio giocare all'interno, puoi giocare addirittura a Minecraft al Interno di Minecraft e per chi conosce il gioco in questione sa di cosa sto parlando e sa benissimo quanto impresa sia folle

**Come utilizzerebbe un videogioco in una sua lezione ?
utilizzerebbe un videogioco non ideato principalmente per l'apprendimento?**

Questo è quello che dicevo anche nella domanda prima

Io utilizzo videogiochi nelle mie lezioni. Lo faccio, come vi dicevo, utilizzando per esempio quello dove io dico "You're the OS" o "Gandalf" per l'intelligenza artificiale sono questi alcuni titoli videoludici che utilizzo. Minecraft non l'ho mai utilizzato, ma sicuramente è un buon metodo. Io non ho la fortuna di avere studenti di alto livello tecnico, perché insegno in altre università. ma non riesco ad approfondire così tanto perché ovviamente i miei studenti vanno a fare altro nella vita. Questo però, diciamo così, mi permette comunque di utilizzare dei videogiochi. Lo faccio sia che siano pensati per l'apprendimento o no.

l'utilizzo dell'intelligenza artificiale e dei videogiochi come metodi compensativi è una possibilità concreta per coloro che soffrono di DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) ?

L'intelligenza artificiale ha una caratteristica fondamentale in questo caso, che è l'adattabilità. L'intelligenza artificiale è in grado di offrire uno strumento di aderenza alle necessità dell'utente. Quando io scrivo a ChatGPT, ChatGPT capisce in un certo senso di cosa ho bisogno e si adatta ed elabora quello che deve dire

sulla base di chi glielo sta chiedendo e di come glielo sta chiedendo.

Ovviamente nei videogiochi questa cosa, come dicevo prima, esiste già, tipo nei Souls si adatta tantissimo il boss, soprattutto al modo in cui gioca l'utente. Gli permette di fare tante cose, gli permette di aiutarlo a capire come deve comportarsi per fare questa cosa, che è quello che la scuola in questo momento non può fare. avere un sistema elaborato ad hoc per ogni giocatore e ogni studente, questa cosa non lo può fare.

L'intelligenza artificiale in realtà può e deve fare proprio questo. Deve essere in grado di adattarsi all'utente e all'interlocutore e lo può fare soltanto con la sua corretta applicazione. Cioè pensando all'intelligenza artificiale non come un prodotto e quindi come uno strumento da inserire in una scatola e da fornire come pacchetto completo, ma come progetto. E quindi strutturando un'idea più ampia e più elaborata di dove devo inserirla.

All'interno della scuola si fanno sempre gli stessi errori, cioè si prende uno strumento e si dice "eccolo qua, usatelo". L'intelligenza artificiale non può essere usata in questo modo. L'intelligenza artificiale deve essere usata come approccio, perché di base è un nuovo approccio a un modo nuovo di fare software. Non è un oggetto che prendo e utilizzo e poso lì e metto in mano. Al contrario, è un modo di fare le cose nuovo, diverso e questo deve costringere il docente o l'istituto ad applicare questa cosa e a pensare in un modo diverso.

Non solo di chi soffre di DSA, ma anche di studenti che hanno bisogno di un approccio leggermente diverso perché sono fatti in un modo diverso. Non penso a DSA, ma penso ad esempio a chi ha disturbi o non è neurotipico, può essere una plusdotazione o può essere DSA o qualsiasi cosa, ha bisogno di un approccio più personalizzato. Ha bisogno di un approccio più personalizzato e quindi anche lo strumento di verifica delle competenze e dell'apprendimento non può essere standardizzato sempre di più. Ha bisogno di nuovi strumenti e di nuove adattabilità. L'intelligenza artificiale è il modo di fare questa cosa e non è solo una possibilità concreta, è una necessità che dobbiamo sposare il prima possibile per poter andare incontro a quelle che sono le nuove sfaccettature della nostra società.

In quanto esperto nel campo delle intelligenze artificiali, come valuterebbe l'implementazione di un modello di linguaggio all'interno di un videogioco? Quali vantaggi potrebbe offrire in termini di apprendimento?

L'implementazione di un modello di linguaggio all'interno di un videogioco rappresenta una prospettiva affascinante e ricca di potenziale. Come esperto nel campo delle intelligenze artificiali, ho una profonda comprensione delle possibilità che tale integrazione può offrire e dei benefici in termini di apprendimento che essa può apportare.

Prima di tutto, è importante sottolineare che l'utilizzo di un modello di linguaggio in un videogioco può trasformare radicalmente l'esperienza di gioco, rendendola più immersiva e coinvolgente. Questo avviene attraverso l'abilità del modello di comprendere e generare linguaggio naturale, consentendo ai giocatori di interagire con il gioco in modo più naturale e intuitivo. Invece di dover memorizzare comandi specifici o navigare attraverso menu complessi, i giocatori possono comunicare con i personaggi o l'ambiente di gioco utilizzando il linguaggio che preferiscono.

Un vantaggio fondamentale dell'implementazione di un modello di linguaggio è la capacità di fornire un'assistenza contestuale ai giocatori. Questo significa che il modello può rispondere a domande, fornire suggerimenti o spiegare elementi di gioco in modo chiaro e personalizzato. Ad esempio, se un giocatore si trova in una situazione difficile o ha bisogno di orientamento, il modello può fornire consigli utili o persino proporre soluzioni alle sfide. Questo non solo migliora l'esperienza di gioco, ma può anche aiutare i giocatori a imparare le meccaniche del gioco in modo più efficace.

Inoltre, l'implementazione di un modello di linguaggio può consentire una personalizzazione avanzata dell'esperienza di gioco. Il modello può monitorare le azioni e le preferenze dei giocatori nel corso del gioco e adattare dinamicamente il contenuto o le sfide in base a ciò che è rilevante per ciascun giocatore. Questo livello di personalizzazione non solo rende il gioco più coinvolgente, ma può anche accelerare il processo di apprendimento, poiché il gioco si adatta al livello di abilità e alle preferenze individuali del giocatore.

In termini di apprendimento, l'implementazione di un modello di linguaggio può essere particolarmente utile per giochi educativi o simulazioni. Il modello può fungere da tutor virtuale, spiegando concetti complessi, rispondendo a domande degli studenti o guidando l'apprendimento in modo interattivo. Ciò è estremamente benefico per il processo di apprendimento, poiché offre un feedback immediato e personalizzato.

L'implementazione di un modello di linguaggio in un videogioco rappresenta un passo avanti nell'evoluzione dell'interazione uomo-macchina nel mondo dei giochi. I vantaggi in termini di apprendimento sono evidenti, grazie alla possibilità di comunicare in modo naturale con il gioco, ricevere assistenza personalizzata e sfruttare la personalizzazione avanzata. È importante però gestire attentamente l'implementazione per garantire che aggiunga valore all'esperienza di gioco senza renderla troppo complessa o disorientante per i giocatori.

Durata: 78 minuti e 13 secondi

Intervista a Micaela Romanini (Professoressa) 30 Marzo 2024

Parli brevemente di lei e del suo lavoro.

Sono Micaela Romanini e lavoro nel settore del gaming da moltissimi anni, a partire dalla fine del 2011. Ho ricoperto diversi ruoli, garantendomi così esperienze molto variegate all'interno del settore. Ho iniziato come redattrice per testate di videogiochi, per poi occuparmi di social media, digital marketing, organizzazione di eventi e sviluppo commerciale. Ho anche lavorato in un centro studi e nell'ambito della formazione nel gaming. Ho contribuito ai percorsi di Link Campus University e ho fondato Women in Games Italia, impegnandomi anche nel settore della diversità, dell'inclusione e della sostenibilità, aspetti su cui mi sto concentrando attualmente. Nel corso della mia carriera, ho collaborato con numerosi partner su progetti diversificati, che spaziano dalla formazione all'organizzazione di eventi commerciali e mostre

Ha mai usato un videogioco all'interno di una sua lezione o comunque per esporre un concetto?

Assolutamente sì. Ho tenuto diverse lezioni sull'aspetto formativo del gaming, utilizzando vari esempi per illustrare come i videogiochi possano essere impiegati per narrare storie, avvicinare i bambini al coding e alla matematica, nonché affrontare tematiche sociali ed etiche. Tuttavia, il mio compito consisteva principalmente nell'esporre l'esempio del videogioco e dimostrare come possa essere utilizzato, piuttosto che discutere direttamente concetti matematici e cercare di farli apprendere tramite il gioco.

Lei ha parlato su un post di Instagram del fattore emotivo, dell'intelligenza emotiva, inerente ai videogiochi. Voglio chiederle un suo parere su questo fronte.

Come sappiamo, l'intelligenza emotiva è di fondamentale importanza oggi ed è molto più riconosciuta rispetto al passato. In passato, soprattutto nell'ambito educativo, veniva data maggior enfasi e valore a un tipo di intelligenza più legato alle materie scientifiche e matematiche, mentre altri tipi di intelligenza, come quella emotiva, relazionale e sociale, erano spesso sottovalutati. Fortunatamente, oggi le cose sono cambiate e l'importanza dell'intelligenza emotiva è sempre più riconosciuta.

Parlando del gaming, risulta particolarmente interessante perché vi sono molti concetti di intelligenza emotiva che vengono applicati senza che ce ne accorgiamo. Ad esempio, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra e la ricerca di nuove soluzioni per affrontare sfide sono aspetti molto presenti nei videogiochi.

Questi sono solo alcuni degli aspetti interessanti, e va anche considerata la capacità di essere aperti all'esplorazione di mondi sconosciuti che i videogiochi offrono, presentando scenari e sfide nuove e stimolanti.

Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo videoludico ?

Ho studiato già all'università materie come storia e giornalismo dei videogiochi e poi, ovviamente, ho continuato a studiare durante tutti questi anni, sia materie più vicine al gaming, che siano appunto il marketing, studiando sempre i trend di settore, che ovviamente è fondamentale per chi lavora in questo campo, studiando la diversità, come viene approcciata nel gaming. Devo dire che nel settore del videogioco gli esempi più importanti sono proprio quelli dell'apprendimento continuo in generale. Non sono cose che ho proprio studiato attraverso il videogioco, ma che ho ritrovato tantissimo. Il concetto di imparare continuamente, e di essere curiosi al videogioco proprio per la sua caratteristica di essere uno strumento attivo e interattivo, non permette appunto una fruizione passiva come tantissimi altri media. Diciamo che è lo strumento per eccellenza che ci fa capire che per andare avanti bisogna continuare sempre a fare qualcosa, secondo me è l'insegnamento più utile che può dare il videogioco a una persona anche in età un po' più avanzata. se pensiamo ai bambini oggi possono imparare attraverso il gaming l'inglese, altre lingue, appunto tantissime altre discipline come la storia, la geografia, praticamente tutto. Ma secondo me l'insegnamento proprio fondamentale è quello di continuare ad apprendere.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Il videogioco, già se pensiamo all'aspetto grafico, ovviamente si avvicina all'arte digitale perché rientra proprio a tutti gli effetti all'interno dell'arte digitale. Ma soprattutto, secondo me, un aspetto molto interessante da considerare per il concetto di arte legato al gaming è proprio quello della performance artistica, che abbiamo studiato moltissimo in numerosi movimenti artistici, perché ci sono moltissimi videogiochi che oggi permettono

appunto di fruire delle esperienze particolari che siano molto emotive, che raccontano delle storie molto forti e queste si collegano davvero molto al concetto di performance.

Se pensiamo poi anche alla realtà virtuale, che permette di essere immerso in un mondo alternativo e che infatti ha avuto moltissime applicazioni già all'interno di musei e di opere artistiche o che vogliono proporre opere del passato, pensiamo alle varie mostre interattive, ad esempio di Van Gogh, o esperienze artistiche proprio create ex novo. Questo è il concetto, secondo me, più interessante, proprio perché crea completamente qualcosa di nuovo, quindi una sorta di performance virtuale che si può accompagnare a una performance artistica tradizionale o semplicemente può esistere autonomamente

Proprio perché è un linguaggio che utilizza diversi linguaggi per creare delle esperienze particolari. Quindi, secondo me, è assolutamente una forma d'arte. E in più, diciamo che è uno degli "The media" che ha influenzato più di tutti gli altri settori, soprattutto oggi. Quindi, il mondo del cinema, dell'arte, sta prendendo davvero moltissimo dal videogiochi, quindi questo dimostra già, secondo me, che è una forma d'arte.

In che modo i giochi online possono facilitare la connessione tra le persone e offrire un'alternativa alla socialità tradizionale?

I videogiochi online permettono innanzitutto di accedere a dei mondi dove si possono incontrare, appunto, persone già con gli stessi interessi. Io ho parlato spesso di questo tema, anche parlando del videogioco come la piattaforma del futuro anche per il sociale, per la socializzazione. Proprio perché è vero, noi oggi tutti conosciamo i social media, li utilizziamo quotidianamente e lì già possiamo, ovviamente, conoscere persone da tutto il mondo.

Però, conosciamo persone che hanno diverse caratteristiche e che non per forza possano essere, tra virgolette, simili a noi e avere i nostri stessi interessi. Mentre giocando a un gioco che ci appassiona e accedendo, appunto, a una community online, troviamo persone che già, in partenza hanno i nostri stessi interessi, le nostre stesse passioni e condividono quindi già qualcosa con noi. E questo è estremamente interessante, infatti si è visto anche durante la pandemia che il gaming, che all'inizio era visto come uno strumento quasi pericoloso, invece alla fine ha avuto delle menzioni positive anche da parte dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, come uno strumento utile per socializzare in un momento in cui non era possibile farlo.

Abbiamo visto che sono stati creati, non soltanto, dei concerti online, ma sono stati creati anche dei funerali di persone che giocavano a un gioco online, all'interno di questi mondi, da parte, appunto, dei giocatori con cui condividevano questa passione. Quindi è uno strumento fortissimo che permette di creare davvero delle relazioni sociali molto strette, perché secondo me è anche molto tutelato. Vediamo che ci sono moltissime problematiche legate anche alla diversità, quindi se pensiamo alle donne che giocano online, pensiamo alle pro player, dove sono un po' discriminate per problemi di misoginia.

Ma diciamo che all'interno delle comunità virtuali solitamente c'è un controllo molto forte legato alla sicurezza, dato proprio dalle grandi case per il trust and safety. Pensiamo anche ai ruoli dei moderatori che ovviamente devono controllare che questi ambienti siano sicuri per i ragazzi per poterci accedere. Quindi è uno strumento davvero molto interessante e poi appunto pensiamo anche al metaverso che consente di immaginare anche degli sviluppi futuri ancora più interessanti.

Deperibilità e videogiochi

Diciamo che ho lavorato diversi anni in Fondazione Vigamus con EFGAMP, la federazione europea. Il professore Marco Accordi Rickards gliel'avrà sicuramente accennato. Quella è una federazione che è nata proprio per cercare delle modalità di preservazione dei videogiochi, dei vecchi floppy disk, pensiamo ai vecchi cd, che potevano andare persi. Se pensa anche alla mostra di E.T. che c'è all'interno del museo del videogioco, è ancora più evidente.

Quella l'abbiamo curata insieme con il professor Accordi Rickards, quello è proprio un esempio di archeologia del videogioco. Oggi c'è sia questa problematica molto forte legata proprio agli oggetti fisici che non erano per niente tutelati, quindi CD, floppy disk andavano proprio o pensiamo anche agli strumenti digitali, anche lì c'è da fare molta attenzione perché noi avendo tutto a disposizione digitalmente non prestiamo quasi attenzione a queste opere, pensiamo che siano sempre disponibili, però ad esempio magari con una nuova regolamentazione o per qualsiasi motivo una piattaforma di gaming può togliere ad esempio un titolo dal proprio catalogo che noi giocavamo diciamo in precedenza.

Quindi anche nell'aspetto digitale questa problematica ha dei risvolti molto particolari e su cui si sta ancora oggi dibattendo.

So che il si sta affrontando la Sostenibilità in rapporto ai videogiochi vorrebbe dire qualcosa a riguardo ?

I videogiochi oggi sono utilizzati per parlare anche molto di sostenibilità, quindi ci sono molte iniziative che attraverso il videogioco cercano di educare all'ambiente, alla sostenibilità, al cambiamento climatico, ad esempio. Che possono essere l'alleanza Playing for the Planet, che attraverso la Green Game Jam chiede proprio alle aziende di videogiochi, non alle aziende che fanno Serious Game, ma proprio alle varie Ubisoft di turno, di inserire delle Green Activations all'interno dei loro titoli, quindi delle modalità con cui queste aziende possono inserire delle azioni che i giocatori fanno per l'ambiente e quindi attraverso numerosi esempi si può educare alla sostenibilità e attraverso dei questionari e degli studi che sono stati fatti in questi anni si è visto anche che i giocatori sono molto più sensibili a queste tematiche, sono loro anche a chiedere alle aziende di fare di più per avere un comportamento più sostenibile e anche gli impiegati stessi all'interno di queste aziende non credono che si stia facendo abbastanza per ridurre l'impatto ambientale all'interno delle aziende, chiedono di attuare dei comportamenti più sostenibili. Quindi anche questo è molto interessante se parliamo di videogiochi legati all'apprendimento o alla formazione.

Durata: 35 minuti e 20 secondi

Intervista a Paride Cardinali (The Pruld) 17 Aprile 2024

Parli brevemente di lei e del suo lavoro.

Il mio nome è Paride Cardinali, sono un giovane della zona di Perugia. Attualmente lavoro come cinematic designer per la produzione di Enotria presso l'azienda Jyamma Games, la quale si occupa di sviluppare questo videogioco. Questa è la mia prima esperienza professionale in questo settore.

Quali esperienze formative a livello competenziale ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita personale

In modo abbastanza banale, ritengo che alcuni videogiochi possano contribuire allo sviluppo di competenze specifiche. Ad esempio, i giochi gestionali possono insegnare a gestire risorse nella vita reale. Spesso non ci rendiamo conto, ma titoli come Frostpunk, in cui devi gestire il morale delle persone e le risorse come il cibo, ci insegnano che ogni risorsa è fondamentale. Questo gioco, che è anche molto punitivo, ci insegna che alcune risorse vanno gestite in modo ottimale per ottenere risultati ottimali. Quindi, questa potrebbe essere considerata una sorta di competenza.

Altre competenze possono essere sviluppate in campi più artistici, come ad esempio Rocksmith, un videogioco che consente di collegare una vera chitarra elettrica alla PlayStation o al computer tramite un cavo apposito. Rocksmith è una combinazione di videogioco e programma di apprendimento per suonare la chitarra. Ti mostra le note sulla tablatura e richiede di suonarle fisicamente sulla chitarra. Questo gioco intelligente ti insegna a suonare gradualmente, iniziando con note semplici e progressivamente passando a brani più complessi. Quindi, ci sono giochi che possono aiutare a sviluppare determinate competenze. I videogiochi non sono solo un passatempo.

Alcuni giochi ti lasciano effettivamente anche nel tempo qualcosa che puoi riproporre nella vita di tutti i giorni.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

Questo concetto è in stretta relazione con quanto discusso in precedenza, ad esempio, il suonare una chitarra. Rocksmith può portarti al punto in cui puoi suonare davanti a un pubblico, anche al di fuori del gioco. In altre parole, il gioco ti insegna a farlo. Dopo, se hai un amplificatore, puoi semplicemente collegare la chitarra e suonare.

Esistono numerosi giochi che seguono questo processo, portandoti, attraverso la ripetizione, a imparare metodi e meccanismi che puoi applicare nella vita di tutti i giorni. In effetti, posso dare una risposta simile a quella data in precedenza. Ad esempio, un gioco come Overcooked potrebbe non insegnarti a cucinare, ma ti insegna in modo superficiale come gestire un ristorante. La meccanica del gioco è corretta, e da un'esperienza personale di quattro anni di lavoro in un ristorante, posso confermare che il gioco rappresenta con precisione il bisogno di

avere una serie di azioni ben coordinate, in quanto se sbagli anche una di esse, può avvenire un effetto domino che porterà ad avere disagi e problemi durante il servizio.

I videogiochi sandbox, o anche tool nel suo caso, in quale maniera influenzano la creatività e la capacità di pensiero innovativo? In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

Allora, penso che non siano solo i sandbox e i tool a stimolare la creatività, ma buona parte dei videogiochi in generale. Per quanto riguarda l'influenza sulla creatività, possiamo considerare giochi come Journey, un vero viaggio emotivo. Chi è interessato alla musica e si avvicina a Journey, secondo me, riceve una forte influenza creativa grazie alle sue straordinarie musiche emotive. Quindi, ci sono diversi campi in cui i videogiochi possono influenzare la creatività, poiché il videogioco stesso è una forma di produzione creativa che stimola la creatività.

I sandbox, in particolare, hanno un notevole potenziale in questo senso. Giochi come Minecraft, Terraria, Zelda e soprattutto Garry's Mod, che è spesso sottovalutato a causa della sua legnosità, offrono un potere creativo illimitato. Garry's Mod è il sandbox per eccellenza, anche se la sua curva di apprendimento iniziale può essere ripida. Tuttavia, per quanto riguarda i tool, ad esempio Source Filmmaker di Valve, che è utilizzato per animare, permette di creare praticamente qualsiasi cosa se si padroneggiano i meccanismi del programma.

Per gli amanti dei videogiochi, Source Filmmaker offre la possibilità di utilizzare circa l'80% dei personaggi conosciuti, come Sonic, Super Mario, personaggi di Borderlands, Fortnite e così via. Se possiedi anche solo un minimo di creatività e una predisposizione, si aprono infinite possibilità creative. Personalmente, mi considero una manifestazione di questa idea, poiché ho imparato a usare Source Filmmaker e ho creato una vasta gamma di contenuti.

Ritengo che l'influenza creativa dei videogiochi, a seconda del gioco in questione, sia significativa, anche se gran parte del lavoro dipende dalla creatività individuale. Se chi si avvicina ai videogiochi o agli strumenti ha una predisposizione creativa, allora può essere fortemente stimolato e influenzato. Altrimenti, se una persona cerca solo di passare il tempo, allora è difficile stimolarla o influenzarla, poiché è orientata solo al consumo del tempo. Quindi, molti giochi offrono un'opportunità di influenza creativa, ma il risultato dipende dalla nostra apertura mentale.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Penso che qualsiasi videogioco, che sia valido o meno, sia in effetti un'opera d'arte. Questo vale per ogni tipo di videogioco, compresi giochi apparentemente semplici come Candy Crush, che richiedono uno studio approfondito degli effetti sonori, della grafica, della selezione delle immagini e della musica. Anche i giochi di bassa complessità come Candy Crush coinvolgono un notevole lavoro artistico. Ogni videogioco ha una direzione artistica specifica, che dipende dagli obiettivi che vuole raggiungere.

Un gioco come The Last of Us coinvolge attori reali grazie all'uso di mock-up. Dietro le quinte del primo The Last of Us, troviamo gli attori che interpretano Ellie e Joel, che effettivamente recitano nelle cinematiche che vediamo nel gioco. In pratica, in un grande studio, indossano apposite tute e compiono i movimenti dei personaggi. Questo approccio aggiunge autenticità alla recitazione e si riflette nell'esperienza di gioco. Inoltre, la direzione artistica è evidente nella creazione degli ambienti, compresi dettagli come una lattina in un angolo o l'erbaccia, contribuendo a una ricerca artistica dell'ambiente. La musica è eccezionale, e la costruzione dei personaggi, compreso il loro background e le interazioni, è oggetto di uno studio approfondito. Il videogioco rappresenta oggi una forma d'arte completa, incorporando immagini, suoni e scultura, paragonabile al cinema. La differenza principale è che, anziché essere semplici spettatori, siamo noi a controllare il corso degli eventi. Il videogioco incorpora molte forme d'arte, come l'immagine, il suono e la scultura, ed è simile al cinema.

Potremmo considerare il videogioco come l'ottava forma d'arte, poiché contiene elementi di tutte le altre forme d'arte. Tuttavia, non è ancora completamente riconosciuto come tale, anche se è innegabile che giochi come Heavy Rain siano simili a veri film, in cui scegliamo come si sviluppa la storia.

Alcuni giochi, come Dark Souls, hanno una direzione artistica fuori dagli schemi. La storia non viene narrata ma vissuta attraverso il mondo stesso, richiedendo uno studio artistico straordinario. Anche dettagli apparentemente insignificanti, come quadri rovinati in un angolo, raccontano una storia e sono opere d'arte in sé.

Undertale, nonostante la sua semplicità, raggiunge livelli artistici che molti giochi AAA non riescono a toccare. La narrazione emotiva unita alla musica lo rende un'opera d'arte che coinvolge emotivamente anche chi non ha mai giocato. Questo è il potere dell'arte: comunicare ed emozionare.

Anche giochi come Fortnite sono opere d'arte, con la modellazione dei personaggi, la scelta dei colori e delle armi. Anche la scelta di come le armi sparino è una forma d'arte. Alcuni giochi, come Fortnite, possono essere orientati al puro intrattenimento, mentre altri, come Undertale, cercano di raggiungere il giocatore in modo più

profondo.

Non ci sono criteri specifici che definiscono cosa sia arte e cosa no in un videogioco. Tutto ciò che è presente in un videogioco lo rende un'opera d'arte. Non c'è una linea chiara tra ciò che è arte e ciò che non lo è. Tutto, in un videogioco, è arte.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?

Molti giochi utilizzano l'inglese come lingua principale, essendo una delle lingue più diffuse al giorno d'oggi, insieme allo spagnolo. Tuttavia l'inglese è la lingua più utilizzata online. Questo è particolarmente evidente tra i giovani di oggi, che crescono con l'accesso a Internet sin da una tenera età. Mentre io ho scoperto Internet nella sua forma più avanzata intorno al 2000, con l'arrivo di MSN e Facebook, i ragazzi di oggi entrano in contatto con Internet fin da piccoli. La loro intuizione naturale e la freschezza giovanile permettono loro di apprendere l'inglese con facilità.

Inoltre, grazie ai videogiochi, anche se inizialmente non comprendono appieno il testo, hanno la possibilità di utilizzare strumenti come Google Translate per tradurre e capire ciò che vedono scritto. Da piccolo, ad esempio, non potevo giocare a Final Fantasy VII su PlayStation 1 perché era completamente in inglese, e così guardavo mio fratello giocare, dato che lui comprendeva l'inglese, mentre io no. Ho iniziato a giocare a Final Fantasy VIII, il primo tradotto in italiano.

I ragazzi d'oggi hanno la fortuna di poter imparare l'inglese in modo più agevole.

Io stesso posso affermare che tutto l'inglese che conosco, incluso quello che ho utilizzato durante la mia recente visita alla Gamescom in Germania, l'ho imparato principalmente dai videogiochi e dalla musica. Quello che ho appreso a scuola è quasi un lontano ricordo, infatti, la grammatica non è la mia specialità, ma riesco a comunicare in inglese senza problemi con altre persone. Durante la mia settimana a Colonia, in Germania, non ho avuto difficoltà a conversare in inglese con le persone. L'inglese che uso è informale e in parte appreso da solo, leggendo i testi nei videogiochi e ascoltando le canzoni.

Pertanto, oggi c'è una grande facilità nell'apprendimento dell'inglese e di altre lingue, specialmente grazie al mondo dei videogiochi e all'accesso immediato a risorse di traduzione online.

In che modo l'esperienza di videogiochi insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

In ambito lavorativo e scolastico, ci sono numerosi giochi cooperativi di diversi tipi. Tuttavia, applicare ciò che si può apprendere da questi giochi in un contesto scolastico o lavorativo potrebbe non essere immediato. Ad esempio, Minecraft è un gioco collaborativo in cui i giocatori costruiscono case e gestiscono risorse insieme. Helldivers è un gioco cooperativo in cui quattro giocatori cercano di sopravvivere a ondate di nemici, ma devono anche fare attenzione al fuoco amico, il che richiede una comunicazione efficace.

Alcuni giochi, come Call of Duty o soprattutto in prima persona, richiedono una coordinazione di squadra. Battlefield, in particolare, obbliga i giocatori a collaborare, poiché le partite possono coinvolgere squadre di trenta contro trenta. La collaborazione è essenziale per il successo in questi giochi.

Tuttavia, applicare questi concetti in un contesto diverso potrebbe non essere ovvio. I giochi possono insegnare l'importanza della collaborazione, come la "jolly cooperation" in Dark Souls, ma come applicarla nella vita di tutti i giorni potrebbe richiedere una riflessione più approfondita.

In generale, questi giochi insegnano che il lavoro di squadra è essenziale per raggiungere obiettivi comuni.

Collaborare, come suggerito da Solaire, è fondamentale per affrontare le sfide della vita. La lezione principale è quella di unirsi in una "jolly cooperation" per superare le difficoltà.

In che modo i giochi online possono agevolare la connessione tra le persone, fornendo un'alternativa alla socialità tradizionale, soprattutto per coloro che affrontano problematiche o restrizioni nell'instaurare relazioni sociali tradizionali?

Penso che VRChat sia un'opzione ideale per rispondere a questa domanda. VRChat ha un potenziale incredibile, poiché funge quasi da sandbox virtuale. Chiunque abbia competenze di programmazione su Unity può creare mondi e mappe personalizzate, replicando giochi come Beat Saber o Call of Duty. Ad esempio, esistono mappe in VRChat che ricreano l'ambientazione di Nuketown. Questo dimostra quanto sia versatile e potente come piattaforma.

Inoltre, VRChat offre un'opportunità unica per le persone che possono avere difficoltà a socializzare a causa della loro introversione o di altri problemi. Personalmente, anch'io tendo ad essere introverso e mi imbarazzo facilmente. VRChat offre un ambiente in cui puoi fare nuove amicizie e connetterti con persone provenienti da tutto il mondo. La bellezza di VRChat sta nel fatto che ti permette di esplorare e socializzare senza la paura di essere giudicato per la tua vera identità, poiché spesso le persone si identificano con avatar diversi da sé stessi.

VRChat offre un potenziale incredibile per l'apprendimento e la socializzazione, fornendo un ambiente in cui ci si può sentire liberi di esplorare e connettersi con gli altri senza timori e preoccupazioni. Questo aspetto lo rende una risorsa preziosa per coloro che desiderano interagire con gli altri e ampliare le proprie conoscenze. Su VRChat, addirittura io ho fatto la diretta di Capodanno durante il Covid.

Durante il Covid eravamo tutti rinchiusi in casa e non potevamo uscire. Quindi un Capodanno un po' sottotono. Io invece ho organizzato insieme ad altri streamer questo Capodanno su VRChat. C'è anche la diretta da qualche parte.

Ed è stato bellissimo perché abbiamo trovato una mappa sulla spiaggia. Praticamente c'erano questi oggetti che tu potevi prendere, li premevi e sparavano i fuochi d'artificio. A mezzanotte, tutti a sparare questi fuochi d'artificio in questo mondo virtuale colorato da tutti questi fuochi d'artificio, mentre fuori c'era un po' il mondo sottotono, appunto, a causa della pandemia dovuta al Covid. Però, ad oggi, c'è ancora gente che chiaramente può avere problemi a livello di socializzare e quant'altro.

Ci sono giochi come VRChat che ti danno la possibilità di vivere comunque una sorta di socialità. Possiamo dire anche un po' distorta, se vogliamo, ma "distorta" è un punto di vista, perché magari per alcune persone questa può essere la normalità. Io, frequentando VRChat, ho visto persone per cui questa è la socialità.

Molti utenti di VRChat ad esempio, organizzano eventi. Sabato sera, invece di uscire in una discoteca rumorosa, dove magari hanno anche paura di atti di bullismo o di cose di questo genere, fanno le loro serate dentro VRChat. Questo può essere anche alienante, ma è sempre un discorso di fare le cose nella maniera giusta, con un modo giusto, con un livello giusto. Perché tutto può essere alienante, anche uscire ogni sera e ubriacarsi può diventare alienante. C'è chi subito dice: "Ma tu esci in VRChat invece di andare in discoteca il sabato sera!" Di VRChat sì, ma lo faccio perché lì ho delle persone che conosco e con cui ho piacere di passare il tempo. Quindi, ripeto, alcuni giochi come VRChat possono, se chiaramente usati in una maniera giusta, portare le persone a vivere situazioni che altrimenti avrebbero difficoltà a vivere. Magari, imparando piano piano ad affrontare queste situazioni nel mondo di VR, avranno anche il coraggio di farlo nella vita reale.

Volevo condividere questa esperienza. Ad esempio, ho un amico che lavora molto e di solito finisce intorno alle 19. Non ha tempo di uscire, quindi iniziamo a giocare insieme online. Attualmente stiamo giocando a Remnant e scegliamo un gioco da completare insieme. Dedichiamo un'oretta o due a giocare, poi ognuno va a dormire. In questo modo, abbiamo l'opportunità di passare del tempo insieme, cosa che sarebbe impossibile dati i suoi orari di lavoro.

Ho anche piccola cerchia di amici sparsi in giro per l'Italia. Ad esempio, ricordo un aneddoto su ARK, un gioco in cui avevamo creato un piccolo server per giocare insieme. Non sono un esperto di ARK, ma mi sono divertito a "farmare" narcobacche per addormentare i dinosauri. In effetti, mi chiamavano "Walter White" perché trascorrevo molto tempo a "cucinare" narcotici. In un momento particolare, durante il compleanno di un'amica, che stava passando un periodo non bellissimo, abbiamo organizzato una sorpresa. Ci siamo messi al lavoro per costruire una piccola casa nel gioco, e quando l'amica si è connessa, ha trovato una grandiosa villa in ARK. Anche se era una creazione digitale, è stata una cosa speciale che abbiamo fatto insieme per uno scopo comune: rendere felice una persona molto distante fisicamente da noi. Questo mi ha fatto riflettere su quanto hai menzionato.

Molte delle mie esperienze divertenti e positive sono state vissute in questo modo. Mi ricordo una notte in cui abbiamo addomesticato un T-Rex, e ci sono volute nove ore per renderlo di nostra proprietà. Ci siamo organizzati con dei turni perché era notte e dovevamo tenerlo d'occhio, altrimenti altri dinosauri sarebbero arrivati per cibarsene. Questa esperienza potrebbe sembrare fittizia o virtuale, ma non è così. Mi sono dato il cambio con altre persone e ho condiviso un senso di socialità con loro. Ho sviluppato anche delle amicizie che, nel tempo, potrebbero essere sbiadite, come spesso accade con le amicizie. Tuttavia, anziché trascorrere ogni giorno con le stesse persone a fare le stesse cose, ho avuto l'opportunità di vivere avventure ed esperienze che, pur potendo sembrare fittizie, suscitano emozioni reali. L'emozione di vedere quel maledetto Rex alzarsi in piedi e obbedire ai comandi è stata un'esperienza estremamente gratificante per tutti noi. Indipendentemente dal fatto che sia virtuale o reale, abbiamo ricevuto un feedback autentico. Purtroppo, molte persone non riescono a capire questo e giudicano chi si dedica a queste attività come se ci si alienasse o si fingesse di vivere, quando in realtà queste esperienze possono arricchire la nostra vita in modi inaspettati. molta gente dice "ma voi vi alienate, voi fingete di vivere, voi fate questa cosa e è distorta." Ma è distorta fino a che punto?

Non è tanto differente da stare in chiamata con un'altra persona. Ad esempio mi ricordo che stavo "Tamando" un dinosauro sempre su Ark e mi ricordo le belle chiacchierate che mi sono fatto con gli amici perché raccontandoci un po' alcune aneddoti era molto... intimo. non era molto differente da stare intorno a un falò che non è importante

è un ottimo paragone questo del falò risulta molto calzante.

In qualità di esperto e professionista nel campo della divulgazione mediatica dei videogiochi, come ritiene che un gameplay di un videogioco possa avere un potenziale formativo, e come potrebbe essere integrato all'interno di istituzioni educative?

C'è sempre un modo per rendere il gameplay educativo, anche se al momento non riesco a pensarne uno specifico. Prendiamo un esempio banale, quasi ridicolo, come Sea of Thieves. Prima di giocare a questo gioco, non sapevo nulla su come guidare una nave. Ho imparato che devi tirare una corda. Ad esempio, non sapevo come funzionasse la navigazione a vela, ma ho scoperto che abbassando le vele, la nave poteva avanzare in base alla direzione del vento. Addirittura, se il vento soffiava contro la vela, ma la nave procedeva dritta, riceveva comunque spinta. Questa è una cosa che non sapevo prima di giocare a Sea of Thieves. Ora, Quindi, giocando, ho ottenuto informazioni preziose senza nemmeno rendermene conto, divertendosi nel processo.

Sea of Thieves è anche un gioco basato sulla cooperazione e il lavoro di squadra. Puoi giocarci da solo, ma se sei su una nave per quattro persone, devi coordinarti con gli altri tre membri dell'equipaggio. Se uno di loro non è impegnato, la nave sarà in grave difficoltà. Ho sperimentato questa dinamica anche in altri giochi, come Guns of Icarus, un gioco PvP in cui diverse navi si scontrano. Anche se non sono riuscito a giocarlo personalmente, ho visto quanto sia affascinante. È molto simile a Sea of Thieves, ma con un focus su combattimenti tra navi. Inoltre, ci sono vari tipi di navi tra cui scegliere, ognuna con le sue caratteristiche. Ecco un altro esempio di come i giochi possono insegnare e, al tempo stesso, divertire.

Ci sono anche simulatori che hanno un grande potenziale formativo. Ad esempio, Euro Truck Simulator e Flight Simulator ti danno l'opportunità di imparare come funzionano la guida e il volo, anche se solo in modo superficiale.

Sappiamo che sta lavorando come Cinematic Designer per Enotria, una parte significativa della sua carriera. Nella sua carriera artistica, si è basato su video, alcuni dei quali erano comici, mentre altri erano più strutturati, come il video "We are the souls". Pensa che essere autodidatta sia stato più formativo rispetto a seguire un'accademia?

Ci sono lati positivi e negativi. Il fatto che sia stato autodidatta ha comportato vantaggi e svantaggi. Una delle sfide principali è che non ho seguito un metodo specifico per l'animazione. Ogni volta che creo un video, il processo è diverso dagli altri. Tuttavia, nel tempo, ho notato un miglioramento costante e una crescita nelle mie capacità.

Steam tiene il conto, delle ore e 12.000 ore di utilizzo sono tante. Se io le avessi applicate a un corso o magari a una scuola, ora sarei un maestro nell'animare. Però magari non avrei l'inventiva artistica che ho mia personale, perché potrei, magari, un'accademia mi avrebbe insegnato cose chiaramente meccaniche e tecniche, ma l'accademia non ti insegna a essere quello che può essere un artista. Ti dà le basi per farlo, ti dà il metodo, ti dà le tecniche, ma dopo sei tu che devi applicarle. Quindi io ho sempre pensato questo, magari avessi fatto un'accademia, magari avessi fatto una scuola per quello che sto facendo, eh. Però penso anche se l'avessi fatta non avrei potuto fare il percorso che ho fatto oggi, quindi magari The Pruld ora non ci sarebbe, ci sarebbe un Paride Cardinali che fa i cartoni animati tipo i Pigiamini, per dire. Che eh, oggi come oggi chi esce dalle accademie va a fare quello, va a fare i cartoni animati che magari proiettano negli aerei quelle cose un pochino più piccole, capito? E poi, magari, se hanno fortuna crescono e vanno a fare Jibaro come su Love, Death & Robots, che è l'apice dell'animazione 3D, almeno secondo il mio parere.

Però ecco, il fatto che io sono un'autodidatta mi dà la possibilità di esprimermi nella mia totalità, perché non ho condizionamenti. Se non quelli che io scelgo per me stesso, però allo stesso tempo sono pieno di difetti perché se andiamo a vedere i dodici principi dell'animazione, io forse ne uso uno, forse

Quindi, ecco, si vede che è un animatore che ha studiato e vede le mie animazioni. Dice: 'Sì, questo anima fa pure ridere, è pure simpatico, ma a livello di animazione manca questo, Quindi, è evidente che chi ha una formazione nel campo dell'animazione noterebbe alcuni aspetti nei miei lavori. Potrebbero dire: 'Sì, queste animazioni sono divertenti e simpatiche, ma ci sono delle lacune dal punto di vista tecnico e alcuni aspetti potrebbero essere migliorati.' In ogni situazione, ci sono vantaggi e svantaggi. Se tornassi indietro, onestamente, avrei scelto di frequentare una scuola di design o animazione 3D, se avessi avuto una visione più chiara dei miei obiettivi da giovane. Adesso, è un po' tardi per intraprendere un percorso simile, ma esistono corsi intensivi e master che potrebbero essere utili. Una scuola di 3, 4 o 5 anni potrebbe risultare una scelta particolare a 35 anni, ma va considerata. In definitiva, riconosco che ci sono vantaggi e svantaggi nel mio percorso. Non rimpiango le scelte che ho fatto, ma ammetto che frequentare una scuola avrebbe potuto fornirmi una base più solida. Quando mi chiedono se consiglio Source Filmmaker per iniziare ad animare, rispondo: 'Aspetta un attimo, non avventurarti da solo. Se sei giovane, considera l'idea di frequentare una scuola o seguire un corso.

Evita l'errore che ho commesso. Ho dedicato molto tempo a imparare ad animare da autodidatta, ed è stata una sfida comprenderne i dettagli, come la biomeccanica e il ritmo. In sintesi, non rimpiango il mio percorso, ma se mi chiedono un consiglio, suggerisco di considerare un'educazione formale nel campo dell'animazione.

Qualche titolo videoludico che consiglierebbe per arricchire il proprio bagaglio culturale e competenziale?

Come dico sempre, se si ha tempo da dedicare, consiglio Source Filmmaker. Tuttavia, è importante sottolineare che richiede tempo e dedizione. Rispetto ai software attuali, come Blender, Source Filmmaker è più limitato. Se desideri fare animazioni serie, ti consiglio di optare per Blender. Maya non è una mia scelta preferita a causa dei costi associati, mentre Blender è open source e supportato da una vivace community, con una vasta gamma di strumenti a disposizione.

Dal punto di vista culturale, ci sono diversi videogiochi che ritengo degni di nota. Uno di essi è Frostpunk, un'esperienza emotiva unica. Personalmente, non ho mai provato un coinvolgimento così profondo da parte di un videogioco come con Frostpunk. È un titolo che stravolge le tue emozioni e merita un posto speciale per il suo valore culturale. Altri giochi che vorrei menzionare per il loro impatto culturale includono Heavy Rain e The Last of Us. Questi giochi, pur essendo più simili a opere cinematografiche, rappresentano pietre miliari nella cultura dei videogiochi. Potrei anche aggiungere Undertale, un viaggio emotivo incredibile che fa riflettere. Infine, Assassin's Creed 2 ha un posto speciale nella mia lista, soprattutto perché incontriamo personaggi storici come Leonardo da Vinci. Questo gioco suscita curiosità ed è interessante da un punto di vista culturale. Le invenzioni di Leonardo, sebbene fittizie, stimolano la voglia di scoprire la storia e si riflette in un modo unico di insegnare e apprendere. In definitiva, i videogiochi hanno la straordinaria capacità di catturare l'interesse per argomenti che potrebbero risultare noiosi se spiegati in un contesto accademico. L'interazione e l'esperienza personale li rendono un potente strumento di apprendimento

Durata: 83 minuti e 32 secondi

Intervista a Elena del Fante (Psicologa) 7 marzo 2024

Quindi parli di te e del tuo lavoro:

Io sono una psicologa, anche se spesso preferisco definirmi psicologa del gaming, poiché utilizzo e il gaming come strumento di benessere. In quanto psicologa mi occupo di benessere psicologico in generale, quindi dai servizi come la clinica col supporto psicologico più "classico", fino a utilizzare la psicologia nelle aziende, a scuola, in ambiti sportivi e esportivi, in generale a tutte le dimensioni dell'essere umano.

Oltre all'approccio psicologico, io utilizzo il gioco, in particolare il videogioco, quello commerciale. La mia formazione ha luogo nelle neuroscienze cognitive, una magistrale che era a cavallo tra la psicologia e le neuroscienze, quindi un po' interdisciplinare. Dopodiché ho lavorato come ricercatrice per qualche anno nelle neuroscienze cognitive, utilizzando il gioco come strumento e anche proprio nella consulenza proprio nello sviluppare videogiochi per il potenziamento cognitivo.

La mia expertise è nel POTENZIAMENTO cognitivo che poi ha luogo sia nei pazienti ospedalizzati sia appunto in generale nelle persone anche senza un'etichetta diagnostica, anche senza una patologia. Lo faccio attraverso il gaming, la Realtà Virtuale anche come Video Game Therapist, un approccio psicologico integrato ideato dal collega e amico Francesco Bocci.

Poi ho deciso oggi di aprire Play Better che è un'associazione relativamente giovane creata dall'incontro di persone con expertise nell'utilizzo del gaming e del digitale per il benessere psicofisico, il cui scopo è creare progetti e interventi ponendosi come punto di riferimento di competenze nell'uso del videogioco. All'interno abbiamo consulenti di altre ramificazioni che sono esperti nell'utilizzo del videogioco per il benessere.

Spesso si sente il luogo comune secondo cui i videogiochi possono avere effetti negativi, specialmente sui bambini, ma anche sugli adulti, influenzando comportamenti aggressivi. Ma è veramente così? Sono i giochi aggressivi dannosi, oppure si tratta solo di un pregiudizio?

È un luogo comune, ma per fortuna oggi, se cerchi su Google "videogiochi fanno male?", il primo risultato non è più negativo. Questo cambiamento mi rende molto contenta, perché fino a qualche anno fa non era così. Più

che un luogo comune, si tratta di uno stereotipo. È vero che esistono situazioni in cui, soprattutto nei ragazzi più giovani, un'attività videoludica può portare a un aumento dell'aggressività.

Tuttavia, la domanda da porsi non è tanto se c'è un aumento dell'aggressività, ma quale peso abbia questa aggressività. Perdura nel tempo, diventando dannosa o sfociando in violenza? Oppure si tratta di un'aggressività circoscritta e fisiologica, legata a contesti di gioco competitivo? In questi casi, l'attivazione emotiva è funzionale all'attività stessa: vincere, raggiungere un obiettivo, ottenere un premio. Questo tipo di attivazione, però, non riguarda solo i videogiochi, ma qualsiasi attività competitiva.

Per esempio, durante i miei interventi, sottolineo sempre che i videogiochi non sono correlati a comportamenti violenti, né nel breve termine né in futuro. Immaginatoci Cristiano Ronaldo: nessuno si chiede se il calcio crea violenza. Certo, se sbaglia un gol, non si mette a fare yoga in mezzo al campo, ma questo non significa che reagisca in modo violento, ad esempio aggredendo l'arbitro. È un adulto che ha imparato a gestire e regolare le sue emozioni.

Allo stesso modo, i videogiochi non fanno male, nemmeno quelli violenti, né alle fasce d'età più giovani.

Tuttavia, è vero che alcuni giochi dovrebbero essere riservati a determinate fasce d'età. Questo non è legato alla violenza, ma al fatto che il cervello di bambini e ragazzi è ancora in fase di sviluppo. Per loro può essere difficile, se non impossibile, elaborare certi contenuti complessi.

Quindi, ciò che è fondamentale, soprattutto per i più giovani, è avere dei punti di riferimento, persone con cui confrontarsi sui contenuti che vivono nei giochi o anche nei film. È questo il nodo centrale: nella vita possiamo vedere e vivere molte esperienze, ma ciò che conta è come le gestiamo e se abbiamo qualcuno che ci aiuti a elaborarle

Ti volevo chiedere un'altra domanda pure su giochi cooperativi invece. Possono aiutare invece a creare una sorta di mentalità più adatta a collaborare col prossimo? O rimangono là in quell'esperienza e su quel gioco soltanto?

Allora, la tua domanda si sta riferendo ad un concetto noto nelle scienze, ovvero “trasferimento o generalizzazione”, cioè quanto una cosa che io apprendo in un contesto viene trasferita in altri contesti.

E questa è un po' la base, in realtà, di chi fa scienza, perché quando si fanno gli esperimenti si fanno in un setting diverso da quello dei contesti di vita reale, ma anche, per esempio, appunto, uno utilizza il gioco come un training, perché di fatto io apprendo qualcosa lì. Noi abbiamo già capito che una persona apprende qualcosa nel gioco, soprattutto chi gioca lo sa. Però la domanda viene da sé, quello che apprendo lì me lo porto fuori? In realtà è in questo che ci sta un po' “la magia”, anche se è scienza, dei videogiochi. Nel senso che il gioco, meglio il videogioco commerciale soprattutto, non essendo costruito con intento riabilitativo, di apprendimento, eccetera, la persona si sente più coinvolta, la persona decide di giocare perché si diverte, gli piace, no? E questo ha il vantaggio che si lavora a livello implicito su quelle abilità, ok? E quindi in questo senso è più facile che quelle abilità vengano trasferite in altri contesti.

Per cui sì, nel senso che si può andare a utilizzare il gioco per lavorare sugli aspetti della cooperazione, della coesione sociale, del comportamento altruistico volto all'altro. Ci sono molti studi che addirittura, citando giochi violenti, che portano con sé molti stereotipi, per esempio GTA, Povero GTA, sempre criticato. In realtà ci sono molti studi che hanno visto quanto, oltre al fatto che GTA non correla con comportamenti violenti, addirittura potrebbe sembrare uno strumento utile per sviluppare l'empatia.

Un po' abbastanza un controsenso, se pensiamo. Però dipende sempre un po', secondo me, dal contesto. cioè se io per esempio nella mia attività dico usa questo gioco e lavora sulla cooperazione può essere come no cioè nel senso nel gioco emergono i tratti, i caratteri e la personalità e anche quindi le fragilità e desideri e ambizioni della persona quindi nel gioco si vede se una persona è tendente più o meno, per esempio, alla cooperazione con gli altri, a fare squadra, al team building, se vogliamo.

Quindi sicuramente il gioco lo si utilizza per allenare. È anche vero che mi viene quasi da dire che non c'è niente di male come dire essere una persona che magari non è troppo portata a lavorare in gruppo. Ci si può lavorare su, questo lo dico in generale, nel senso che non per forza bisogna trasformarci.

Ci sono persone che tendono alla leadership e persone che no, per esempio. Nel gioco si vedono, col gioco si possono allenare, quindi sicuramente, se penso anche a livello aziendale, lavorare per migliorare la coesione del team, il team building, è assolutamente essenziale.

ma ci sarà sempre quella persona che magari performa meglio a livello individuale e che quindi comunque contribuisce notevolmente alla ricchezza dell'azienda o del gruppo.

Esplorando i miti diffusi e le idee preconconcette, mi domando cosa spinga alcune persone, soprattutto quelle delle generazioni più anziane rispetto alla nostra o a quella precedente, a esitare nell'avvicinarsi al mondo dei videogiochi. Non si tratta solo di una difficoltà nel giocare, ma di una vera e propria resistenza nel comprendere il videogioco, nel tentativo di capirne almeno un po'. Mi chiedo perché queste persone non solo trovino difficile comprendere i videogiochi, ma addirittura non vogliano nemmeno provarli, considerandoli immediatamente qualcosa di negativo, senza ulteriori considerazioni.

Per intendere. Questa domanda fa riflettere su tanti aspetti. Non riguarda solo il videogioco, riguarda anche la resistenza al cambiamento che anche noi abbiamo. Quindi adesso magari non lo vediamo sul videogioco, sulle nuove tecnologie, ma sicuramente dentro di noi c'è qualcosa per cui riteniamo un po' dentro di noi che è giusto, che è così, va fatto così e quindi chi viene dopo fondamentalmente sarà più flessibile, ma in realtà nasce con qualcosa di nuovo. Quindi c'è sicuramente una questione umana di resistenza al cambiamento, mi viene da dire, che riflette poi quello che è il gap intergenerazionale.

Il cambiamento, il qualcosa di nuovo, ha sempre fatto rumore nei secoli. Se io penso alle tecnologie, ora parliamo di tecnologie come il videogioco, ma anche il libro è una tecnologia, ok? Non solo l'ebook, proprio il libro. E quindi anche nei secoli, quando è stato creato il libro, dove si perdeva la creatività della mano, no? E quindi le copie, quindi si perde l'originalità, si perde il sudore dell'autore, no? Quindi viene da sé che ogni cambiamento porta questa fatica nell'abbandonare quello che si è conosciuto, quello a cui ci siamo affezionati, magari anche con una certa fatica. Quindi c'è questa resistenza sicuramente al cambiamento in generale. Poi tra le altre, appunto, c'è il fatto che comunque sono, come dire, una generazione appunto differente, ripeto. che quindi ha già fatto, come dire, le sue fatiche, le chiamo così, comunque la sua, la propria storia, le proprie scoperte, che chiaramente non si finisce mai di imparare, no? Però negli anni si fa un po' più fatica, ok? Perché ormai abbiamo una personalità salda, quantomeno me lo auguro, un'identità appunto ben strutturata, dove sappiamo cos'è che ci piace, cos'è che non ci piace, cosa ci fa star bene, cosa no, anche se poi magari con sfumature differenti, quindi immettere qualcosa di nuovo è una fatica. Questo è per dire che chi è di un'altra generazione Cioè per esempio quando vogliamo combattere questo gap intergenerazionale bisogna sempre fare molta attenzione a polarizzare cioè a dire no tu sbagli, tu hai ragione ok? Cioè devi costruire un ponte e quindi sicuramente chi è indietro diciamo il genitore o comunque chi ne fa le veci su come dire il minore e chiaramente sta a quella persona avvicinarsi però poi negli anni sarà anche alla persona che prima magari era infante ad avvicinarsi dall'altra parte cioè un ponte di comunicazione di dialogo quindi ci sono tanti fattori diciamo psicologici che incidono quello che posso suggerire è che appunto va creato un terzo fattore un terzo elemento che vada a far avvicinare le due generazioni.

In generale tutti i problemi del mondo, anche se è una banalizzazione, però si risolverebbero con un dialogo aperto, non giudicante.

In che modo i videogiochi online possono facilitare le connessioni tra le persone e offrire un'alternativa alla società tradizionale?

Da gamer, lo sai: dall'esterno si parla spesso di "relazioni parasociali". Tuttavia, queste relazioni sono in realtà sociali, perché includono scambi e interazioni con persone che magari non conoscevano, oppure servono a rafforzare legami preesistenti. Ovviamente, in un contesto online non si possono fare tutte le attività possibili in presenza, come guardare un film insieme. Però esistono alternative: ad esempio, piattaforme come Netflix permettono di sincronizzare la visione di un film e commentarlo in tempo reale tramite chat. Questo dimostra come alcune mancanze del contesto fisico vengano compensate in quello online, spingendo anche a parlare di più e, in alcuni casi, meglio.

L'online offre spesso un ambiente di comfort che facilita l'espressione personale, creando un senso di sicurezza. Questo può essere un vantaggio per chi fatica a relazionarsi in contesti fisici, aiutandolo a coltivare legami autentici. Tuttavia, è importante che non diventi un sostituto delle competenze sociali nel mondo reale, ma piuttosto un valore aggiunto, uno strumento complementare. Infatti, le interazioni online possono connettere

persone che altrimenti non si incontrerebbero mai, superando barriere geografiche o differenze d'interessi. Questo è particolarmente utile in fasi della vita, come nel mondo del lavoro, dove è spesso più difficile costruire nuove relazioni rispetto a contesti come l'università.

Ad esempio, giocare a un videogioco online rappresenta un'attività sociale che permette di creare legami, simile ad altri hobby condivisi. Studi, tra cui alcuni a cui ho lavorato personalmente, evidenziano un fenomeno chiamato "shared attention". il fatto di fare qualcosa insieme fisicamente migliora la concentrazione e le prestazioni. È lo stesso effetto per cui, in strada, vedendo qualcuno fermarsi e guardare in una direzione, istintivamente ci giriamo anche noi. Questo meccanismo, legato all'evoluzione, porta il cervello a concentrare più risorse su ciò che sembra saliente e condiviso.

Abbiamo analizzato questo effetto anche in contesti online, utilizzando strumenti come conferenze su Meet, visori di realtà virtuale e videogiochi. Uno studio specifico su un videogioco che ho sviluppato è ancora in revisione, ma dai dati raccolti emerge che, mentre la realtà virtuale e l'interazione verbale nei videogiochi mostrano un chiaro impatto sull'apprendimento e sulla presenza sociale, le semplici videochiamate non producono lo stesso effetto. Questo suggerisce che servano fattori aggiuntivi, come una maggiore immersione o un senso più forte di presenza sociale.

Infine, misurazioni oggettive con strumenti come l'elettroencefalogramma confermano che svolgere attività condivise online può aumentare l'attenzione. Non è solo una percezione soggettiva: l'interazione sociale, anche digitale, contribuisce realmente a migliorare l'apprendimento.

Quali elementi e caratteristiche del videogioco li avvicinano al concetto d'arte?

non voglio stare qua a definire che cosa è arte, Non è il mio ruolo.

Sicuramente si può riassumere nella bellezza. Bellezza nel senso molto ampio, no? Nel senso qualcosa che alla fine cattura la nostra attenzione che appunto ci metta in uno stato poi di contemplazione estetica e di benessere generale. e il gioco lo fa attraverso differenti livelli, da quello più banale che è proprio quello che appunto viene chiamato estetica, che però sinceramente non si riduce solamente a quello, però il design di come appare, quindi dall'utilizzo di un colore, della musica, delle linee, fondamentalmente quello che potrebbe essere chiamato arte figurativa.

Ma poi c'è tutta una serie di livelli nel gioco che vanno a toccare su come si intrecciano, come vengono narrate al di là di cosa, no? Ma proprio il come si sviluppa il gioco, ma anche il cosa posso e come posso farlo io come player. Il fatto che, appunto, possa avere voce in capitolo. Nel decidere anche, penso, i giochi competitivi, quando e come muovermi.

Questo, in realtà, per me è traducibile già in arte, perché la possibilità di essere appunto un player di fatto quindi non gamer come dico sempre nel senso qualcuno che fa, che si muove, che è nel gioco per me è un pochino quello che è redatto che è un po' l'essenza di arte? C'è la possibilità di muovermi, di esplorare e poi emozionarmi, di fatto, Ed ha l'emozione più, come dire, più legata a quella sorpresa, di dire wow, no? L'effetto wow. Ma ha anche l'emozione più di rabbia, in realtà. Cioè il fatto che qualcosa possa suscitare in me dei movimenti.

Per me quella è arte. Cioè il fatto che mi muove, il gioco è arte perché è l'insieme di queste cose che ti fa muovere, non è una singola cosa.

Io in questo senso mi sono occupata anche di neuroestetica, che è appunto questa disciplina relativamente nuova sulle neuroscienze che va a indagare i meccanismi implicati nella nell'apprezzamento dell'estetica dell'arte, quindi da la musica alle opere artistiche, nasce un po' lì, nei musei, ma anche nei paesaggi, perché comunque ci sono dei pattern specifici. Si dice sempre che non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace. In realtà c'è anche il bello che è bello, cioè nel senso ci sono dei pattern specifici che identificano ciò che è bello o no. Lo cervello, per quanto possa essere unico, ha delle cose condivise.

Esatto. Magari ti potrei chiedere se ti piace o no una statua greca. E questo chiaramente è la preferenza estetica. Ma di fatto non potresti mai dire che è brutto.

Cioè bisogna sempre fare, come dire, decentrarsi. Diciamo fare un passo indietro, Cioè senza appunto considerarci un po' il centro di tutto.

Ritornando alle questioni dell'estetica, ho portato avanti questa cosa della game estetica.

che non è, ripeto, riferita solamente all'estetica di come appare, Perché quando parliamo di estetica, in realtà, per esempio, noi neuroscienziati magari lo sappiamo di più, però in realtà parliamo delle emozioni, di fatto, l'emozione estetica, che è relativa anche a questo apprezzamento. E questo ti do come chicca, visto che è anche un po' il tuo obiettivo qui, diciamo, con la tesi, Ci insegnano sempre un po' fin da piccoli che prima il dovere poi il piacere. In realtà, con la neuroestetica in generale, quindi non dei videogiochi ma in generale, ci insegna che in realtà è meglio prima il piacere poi il dovere.

Nel senso che c'è il reward, la caramellina che ti do brava bambina. Però se mi dai la possibilità di avere questo apprezzamento, questa gratificazione, inizialmente, per una questione appunto, come dicevo prima, di allocamento delle risorse sensoriali, io sono più predisposto ad apprendere dopo. Quindi, attraggono Però, nel senso, quindi, fondamentalmente, ascoltati la tua musica preferita, per un po' di tempo e poi mettiti a studiare. La fatica è minore perché sei già in uno stato di piacevolezza, di benessere in cui impari anche di più. Per cui, chiaramente questo non vuol dire che mi drogo di cinque minuti e sì, non sento fatica, non è così. Però il tuo cervello è più predisposto ad apprendere.

Hai acquisito qualcosa dal videogioco che ti ha formato anche a livello, non solo professionale, ma anche nella tua persona in generale?

sì in tanti livelli, motivo per cui poi, al di là di averlo scoperto attraverso studi scientifici, ho sentito che c'era del concreto, dell'applicabilità. Sicuramente nel senso, quando ero piccola ho iniziato a giocare molto presto, mi ha aiutato sicuramente, al discorso di un po' di prima, nel potermi sentire in diritto, e uso questi termini non a caso, però di poter dire un po' la mia. Quindi nel gaming succedeva un po' questo aspetto qua.

Poi appunto sono anche donna, quindi dall'altra parte utilizzo in realtà il gioco un po' come riscatto. soprattutto proprio il fatto di aver fatto competitive con i miei team, cioè ci tengo molto per dare un po' l'ennesima, diciamo, dimostrazione che nonostante sia donna, in realtà, cioè nel senso che la donna possa fare, no? Renditi conto che per quanto se ne possa parlare molto, oggi giorno ci sono nostri, come dire, pari che in realtà hanno ancora questo il giudizio, perché in realtà è qualcosa che va fuori da noi, cioè qualcosa che è sociale, è intrinseco nella società e influenza tutti noi, anche me, che sono donna. La differenza sta nell'essere consapevole e lottarci.

Poi ci sono tante cose, ho scoperto che sicuramente mi piace gestire, questo l'ho capito anche col lavoro chiaramente, però ho capito che mi piace gestire team eventi e situazioni.

Ma anche tante cose, probabilmente le capisco oggi anche con una consapevolezza da psicologa, certe dinamiche. Per esempio ho imparato a capire perché, cioè ho imparato il motivo per cui tilto o non tilto, il fatto che gli altri sono importanti per farmi banalmente giocare, cioè io non gioco molto i single player perché mi piace fare e essere con gli altri. Quindi performo in generale in tutti gli ambiti della mia vita quando sono nel gruppo.

Ultima domanda sempre inerente.

Sui neuroni specchio si può imparare qualcosa facendole tra virgolette dal videogioco?

Il concetto base del neurone specchio è che tu osservi fondamentalmente e impari, perché questi neuroni si attivano non solo nelle persone che eseguono un movimento, ma anche nelle persone che lo osservano. In questo modo, osservando il movimento, si può comprendere le loro intenzioni, le emozioni e provando anche empatia.

L'apprendimento che si ottiene nel gaming risiede soprattutto che, diversamente da altre attività - anche digitali, pensa ad un film - siamo attivi, agiamo, compiamo scelte e ragioniamo su di esse. Questo, definito "learning by doing" è ciò che il gaming offre, qualcosa che va oltre la sola osservazione.

Durata: 56 minuti e 18 secondi.

Intervista a Marco Accordi Rickards (Professore) 23 settembre 2023

Parli brevemente di lei e del suo lavoro.

Il mio nome è Marco Accordi Rickards, e svolgo la professione di giornalista e scrittore. La mia occupazione principale consiste nella gestione del gruppo Vigamus, un'azienda dedicata a fornire servizi legati ai videogiochi in modo completo. Le nostre attività comprendono diversi asset, come il Museo dei Videogiochi di Roma, la scuola di videogiochi Vigamus Academy, nonché una serie di eventi, servizi editoriali, e altro ancora. Parallelamente a queste responsabilità, continuo a portare avanti la mia carriera giornalistica iniziata nel 2000. Attualmente, ricopro il ruolo di direttore di V, il mensile di critica videoludica e della testata online vgmag.it. Inoltre, sono coinvolto in attività universitarie presso l'Università di Tor Vergata, un istituto pubblico, e presso la Link University, un'istituzione privata.

Quali esperienze formative ha acquisito all'interno del mondo dei videogiochi? In che modo ritiene che queste esperienze abbiano contribuito al suo apprendimento e alla sua crescita?

Per ragioni anagrafiche, essendo nato nel 1974, ho vissuto la mia fase di formazione in un'epoca in cui in Italia mancavano opportunità per chi fosse interessato ai videogiochi. Pertanto, non avevo nemmeno considerato la possibilità di specializzarmi in questo settore. La mia formazione è stata prevalentemente tradizionale e classica, seguendo un percorso accademico convenzionale che includeva l'ideale classico seguito dalla frequentazione di studi legali con l'obiettivo di diventare avvocato. Tuttavia, il destino ha preso una piega diversa e ho iniziato a tradurre articoli di riviste di videogiochi per una casa editrice, che successivamente mi ha offerto una posizione come redattore. In questo modo, ho avuto l'opportunità di entrare nel settore dei videogiochi, un percorso che era inizialmente al di fuori dei miei progetti formativi.

Quindi, inizialmente, non ho ricevuto una formazione specifica nel campo dei videogiochi. Anzi, la mancanza di opportunità in questo settore è stata una delle ragioni che ci hanno spinto a organizzare programmi formativi. D'altro canto, è stato il mondo dei videogiochi in sé a insegnarmi moltissimo. Possiamo affermare che la mia formazione all'interno di questo settore è stata al 100%, poiché le mie esperienze accademiche erano orientate verso ambiti differenti. Il mio bagaglio culturale precedente si basa su ciò che già conoscevo, ovvero la mia passione per i videogiochi, la conoscenza acquisita come appassionato del settore e le competenze di scrittura che si sono rivelate utili nella mia carriera giornalistica.

La lettura e la scrittura sono sempre state le mie grandi passioni fin dall'infanzia. Tutto il resto l'ho appreso mettendolo in pratica, e così nel mondo dei videogiochi ho continuato ad imparare ogni volta che ci siamo cimentati in nuovi progetti. Creando il museo, ad esempio, abbiamo acquisito una vasta conoscenza su questo mondo specifico, così come nell'ambito della formazione. In definitiva, il percorso è stato un continuo apprendimento, e oggi chi si avvicina al settore ha diverse strade per formarsi. Però credo che tuttora si impari moltissimo durante la professione.

Può definire il concetto di apprendimento attraverso i media videoludici e fornire esempi concreti di come questo tipo di apprendimento si possa manifestare nella pratica?

In che modo l'interattività di questi giochi contribuisce allo sviluppo della creatività dei giocatori?

Secondo me, il videogioco è un ottimo strumento di apprendimento.

Credo che le opere interattive, grazie alla loro natura interattiva, siano molto efficaci nel catturare l'attenzione dell'utente. Risultano particolarmente adatte alle nuove generazioni, rappresentando un linguaggio più familiare e di facile comprensione. Mentre alcuni testi tradizionali, inclusi libri e materiali educativi audiovisivi, a volte vengono percepiti come noiosi o statici, il videogioco offre un linguaggio dinamico e divertente. Attraverso questa capacità di catturare l'attenzione e intrattenere, riesce a veicolare informazioni educative in modo efficace. Questo meccanismo, a mio avviso, funziona molto bene.

Tuttavia, è importante sottolineare che non si può pensare di sostituire completamente i libri con videogiochi o materiali interattivi. Allo stesso modo, non credo che le persone possano formarsi esclusivamente tramite YouTube o video, seguendo tutorial e ascoltando persone che parlano. La lettura, a livello cognitivo, attiva tipi

diversi di reazioni cerebrali, rappresentando un processo completamente diverso. Pertanto, ritengo che il libro mantenga una posizione centrale nell'apprendimento, nonostante richieda sforzo, anzi proprio perché richiede sforzo.

Il videogioco, a mio parere, costituisce un eccellente strumento da affiancare ai mezzi tradizionali di apprendimento. Deve servire a incuriosire, semplificare alcuni concetti che verranno successivamente approfonditi. In questa prospettiva, è un valido ausilio, e ritengo che un approccio integrato, combinando vecchi e nuovi mezzi, possa rappresentare una frontiera interessante per gli educatori. Imparare ad abbinare i videogiochi a canali più tradizionali di apprendimento può attirare una maggiore attenzione e, di conseguenza, produrre risultati soddisfacenti da questo punto di vista.

Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?

Questa è una domanda che si è posta da tempo. Fortunatamente, oggi credo che in parte il valore artistico dei videogiochi sia stato riconosciuto a livello generale. Tuttavia, è giusto ribadire che esistono ancora sacche di oscurantismo e ignoranza, con individui retrogradi che considerano il videogioco una perdita di tempo o addirittura uno strumento diseducativo, violento e pericoloso. È importante continuare a riflettere su questo. Personalmente, ritengo che non dovremmo chiederci quali siano gli elementi artistici contenuti in un videogioco. Tale approccio potrebbe portare all'errore di non considerare il videogioco come un'arte in sé, ma piuttosto come qualcosa che può contenere elementi artistici. Questa era la posizione del critico cinematografico americano Roger Ebert, il quale affermava che il videogioco non potrebbe mai essere considerato arte a causa della mancanza di un controllo autoriale totale. Nonostante ciò, è innegabile che il videogioco contenga elementi artistici, come illustrazioni o colonne sonore. Tuttavia, non condivido appieno questo approccio, poiché credo che dovremmo considerare il videogioco come un medium con valore culturale e artistico complessivo, una fusione di elementi concepiti dall'autore, spesso multimediali in diverse misure, resi unici e coesi grazie al fattore dell'interattività, che costituisce una caratteristica distintiva del videogioco.

Come può l'immersione in un ambiente videoludico facilitare l'apprendimento di una nuova lingua?

Anche questo è un aspetto sicuramente molto utile del videogioco. Sappiamo che le lingue straniere spesso le apprendiamo grazie alle nostre passioni. Ci sono generazioni intere che hanno imparato l'inglese con la musica, appassionati di cantanti, band, gruppi, per leggere i testi e per imparare le canzoni. Hanno imparato l'inglese; altrettanto, si sono adesso negli ultimi anni, questo è stato un fenomeno molto forte, per esempio, con il boom delle serie TV, di tutte le serie. Per seguirle in modo più aggiornato, per non perdere tempo, per vederle appena escono, si vedono in lingua originale, con o senza sottotitoli, e questo aiuta perché, torniamo al discorso di prima, se io devo studiare inglese per forza dai libri o dalle registrazioni o dai video perché è il mio compito in classe, tendenzialmente già per definizione non mi va di studiare perché preferisco giocare. Ma se io, invece, sono appassionato del Trono di Spade e devo vedere le ultime puntate appena uscite, sono attentissimo a cogliere ogni parola e magari vado addirittura a cercare sul vocabolario una parola che non conosco perché sono curioso e devo capire esattamente che cosa ci hanno detto i personaggi. Quindi l'interesse mi rende ultra ricettivo perché capisco subito, mi informo, approfondisco e ci passo soprattutto tanto tempo. I videogiochi, idem, anzi forse ancora meglio perché lì devo anche imparare bene e sono anche in qualche modo costretto perché, per andare avanti, magari devo davvero capire bene le cose perché mi ha anche richiesto uno sforzo. Oppure il gioco online: mi sto divertendo, gioco online, ci sono persone straniere, ci faccio amicizia, ci chiacchiero, ci devo giocare insieme e comincio ad abituarci anche a parlare. Posso portare l'esempio delle mie due figlie che hanno imparato l'inglese; se devo dire, il canale principale è stato Roblox, perché ci giocano da quando sono piccole. Hanno giocato mille esperienze diverse, mille giochi diversi su Roblox, oltre anche a tanti altri videogiochi per Nintendo, per mille piattaforme, però in particolare quello e con l'online e con l'offline li ha fatto usare praticamente tutti i giorni da quando sono piccole, per ore letteralmente, e loro in inglese sono bravissime. Sono rispettivamente tra le migliori della classe letteralmente grazie ai videogiochi.

Per me, questa è una conferma che mi fa piacere. Magari in altre famiglie potrebbe essere una grande sorpresa. "O cielo, i videogiochi quindi fanno anche bene?"
Io dico sì, benvenuti nella consapevolezza che i videogiochi fanno bene in tantissime cose.

In che modo l'esperienza di videogiocare insieme a qualcuno a titoli cooperativi può tradursi in abilità utili in ambito lavorativo e scolastico?

Anche questo sicuramente è un punto di forza dei videogiochi perché si basano proprio sul superamento di ostacoli. In certi casi, si richiede l'utilizzo dei riflessi, in altri casi del ragionamento. Penso alle avventure punta e clicca, classiche e anche riproposte in chiave più moderna, ai giochi strategici, tattici, gestionali, eccetera. Quindi, il videogioco ci abitua ad essere attivi, ad avere un approccio attivo. Se rimango fermo inebetito davanti a uno schermo con lo sguardo fisso come un pesce morto, non succederà niente; non andrò mai avanti, sarò bloccato. Questo mi sembra un insegnamento importante a livello di vita perché il messaggio è chiaro: per andare avanti, avere successo e risolvere le cose, quindi vincere, devi attivarti. Non ci sarà qualcuno che lo farà per te, e lo devi fare tu. Quindi, questo è già un buon messaggio. E poi, chiaramente, per farlo, devi affinare alcune soft skills: il ragionamento, a volte il pensiero laterale, la riflessione, l'osservazione. Anche affinare i riflessi può essere utile; ci sono studi che dimostrano come, ad esempio, i medici, prima di un'operazione, migliorino la manualità grazie a alcuni videogiochi in cui devono essere molto precisi nell'utilizzo degli strumenti.

Per quanto riguarda il discorso cooperativo, anche questo può essere interessante. Ci sono molti giochi cooperativi, e qui aggiungerei che c'è una dimensione multiplayer cooperativa "de facto" nei videogiochi, presente da sempre a prescindere dal multiplayer. Ad esempio, lo strategico a turni, che amo, è un esempio perfetto. La Civilization di Sid Meier's, uno dei più grandi capolavori di questo genere, l'ho quasi sempre giocato con dei miei amici o con la mia compagna, discutendo le strategie e divertendoci insieme. Anche se è un gioco single player di fatto, non lo è nei fatti perché non ci giochiamo da soli; non ci isola, anzi, ci abitua a discutere le cose insieme, a trovare delle soluzioni insieme. Quindi, il team working credo che sia assolutamente aiutato dai videogiochi.

In che modo i giochi online possono facilitare la connessione tra le persone e offrire un'alternativa alla socialità tradizionale?

Vorrei fare due precisazioni importanti, perché non vorrei che la mia risposta fosse travisabile. Credo, prima di tutto, che il videogioco online, un mondo videoludico online alternativo, non possa mai essere un'alternativa al mondo reale, alla società reale. Altrimenti, è un'esperienza di alienazione che, secondo me, fa male. Il videogioco non deve staccarci e farci perdere il contatto con la realtà. È un passatempo, un arricchimento, un'esperienza, tante cose belle, ma come tutte le altre, non deve essere una negazione della realtà.

Il secondo aspetto è che, secondo me, sono anche un po' passate le divisioni tra il reale e il virtuale. Mi spiego: non è che sono impazzito, ma voglio dire che quando si parla di virtuale contrapposto al reale, alla fine è totalmente reale la stessa cosa. Oggi, grazie alla tecnologia, un social network, una chat e cose di questo genere sono luoghi, non molto diversi da una piazza o da un pub. Semplicemente, oggi ci muoviamo su diversi piani, nella vita reale e nel mondo online, che però fa parte della realtà. Non è una dimensione magica o metafisica eterea, quindi credo che dobbiamo semplicemente considerarlo come tale. Le persone si conoscono: "Come ti sei conosciuto? Mi sono conosciuto a scuola, in biblioteca, in palestra, in un locale, oppure in un social network, in un gioco online o con un match su Tinder." Che differenza c'è? Sono persone reali nel mondo reale che si conoscono. Il luogo un tempo non poteva essere quello, perché non esisteva questa tecnologia. Oggi può essere anche quello, ma siamo sempre esseri umani che si conoscono alla fine dei giochi. La tecnologia ci viene incontro quando abbiamo delle limitazioni. Non solo una persona che, per esempio, per una disabilità, un problema, una malattia, una contingenza o un tempo più o meno lungo, non può magari muoversi. Quindi, non è isolata e può frequentare le persone.

Questo l'abbiamo visto anche durante il Covid, quando si è sviluppato tantissimo il videogioco perché ha aiutato a mantenere la socialità quando non ci si poteva vedere fisicamente, per esempio. Un'ultima cosa che volevo

dire è che c'è anche un altro discorso. Ad esempio, se abito in un paesino piccolissimo e sono appassionato di manga o di giochi di ruolo, prima ero un disperato perché non c'era nessuno, a differenza di chi vive a Roma e Milano, con cui giocare o con cui leggere i fumetti e chiacchierare di musica metal. Adesso, perlomeno, anche se uno vive in un paese di cento anime, trova degli altri appassionati con cui condividere un hobby o una passione. E questa è socialità, è importante. Prima dovevi andare a trovare l'amico di penna attraverso Japan Magazine e scrivere le lettere, ma era parecchio complicato.

Sappiamo che il media videoludici affrontano sfide nell'esecuzione, particolarmente per quanto riguarda giochi datati. Nel caso in cui le aziende sviluppatrici non ristrutturino tali giochi, c'è il rischio che vadano persi nel tempo. volevo sapere la sua opinione su tale argomento:

Il problema dell'obsolescenza dei videogiochi e del rischio di perdere parte del patrimonio videoludico digitale dell'umanità è reale. I videogiochi sono spesso archiviati su supporti deperibili come cartucce, CD e Blu-ray, e c'è il rischio che con il passare del tempo, soprattutto per i titoli più vecchi, si possano perdere opere importanti. Queste opere potrebbero necessitare di restauro, archiviazione e conservazione adeguata. Il tema della preservazione videoludica è cruciale, e fortunatamente esistono numerose istituzioni sparse per il mondo che si occupano di questo compito.

Il Vigamus, il museo del videogioco di Roma, svolge un ruolo in questo contesto. Tuttavia, vorrei citare la Federazione Europea EFGAMP, di cui siamo stati promotori e fondatori. Questa federazione unisce enti provenienti da diverse parti d'Europa, come musei, archivi e associazioni, tutti dedicati al tema della preservazione del patrimonio videoludico. L'obiettivo è creare emulazioni legali per garantire che questi giochi non vadano persi, archivarli correttamente e diffonderli al pubblico in modo accurato. Questo lavoro è fondamentale, specialmente considerando il crescente riconoscimento del valore culturale e artistico del videogioco. La consapevolezza di non perdere questo valore diventa sempre più importante.

**Come utilizzerebbe un videogioco in una sua lezione ?
utilizzerebbe un videogioco non ideato principalmente per l'apprendimento?**

Preferisco integrare i videogiochi non educativi nel mio approccio didattico, poiché li ritengo più adatti a svolgere un ruolo complementare rispetto ai mezzi tradizionali. Immaginiamo che io sia un insegnante impegnato in una lezione su Napoleone Bonaparte. Potrei proporre di organizzare la proiezione del film di Ridley Scott su Napoleone e successivamente discuterne come punto di partenza per esplorare la figura storica. Questo approccio potrebbe rivelarsi un modo efficace per coinvolgere gli studenti e facilitare la memorizzazione di alcune informazioni; inoltre, avrei l'opportunità di segnalare eventuali elementi erronei presenti nel film. Un esempio simile potrebbe essere applicato al Rinascimento italiano, utilizzando la trilogia iniziata con Assassin's Creed 2.

Nelle nuove forme mediatiche, è comune osservare un persistente attaccamento alle concezioni obsolete ereditate dalle generazioni precedenti, spesso accompagnato da una diffidenza verso le innovazioni, come nel caso dei videogiochi. Come pensi che questa forma mediatica relativamente nuova (circa 50 anni di storia) sia così disprezzata e circondata da una diffusa disinformazione?

Attualmente, nel corso del tempo, si sta osservando una diminuzione dell'astio nei confronti dei videogiochi, il che mi fa pensare che la situazione stia gradualmente migliorando. Tuttavia, ritengo che tale ostilità abbia le sue radici in una diffidenza naturale verso ciò che è innovativo. In fondo, questa diffidenza rientra in un corso storico ricorrente, non è la prima volta che ci troviamo di fronte a una simile situazione. In passato, vi è stata diffidenza nei confronti della scrittura quando è stata introdotta nei tempi antichi, del mondo del teatro quando è emerso, e persino il teatro stesso ha mostrato diffidenza nei confronti del cinema. Anche il fumetto è stato oggetto di diffidenza da parte della letteratura tradizionale.

All'interno della sfera musicale, generi come il rock, il jazz, il metal e il rap hanno subito sospetti e resistenze. Non mi sembra affatto strano, anzi, c'è un fattore che ritengo possa peggiorare la situazione. Si tratta del grande peso economico e del notevole successo dei videogiochi, che automaticamente tende a generare fastidio, quasi

invidia, un sentimento comune verso il vincitore. Il fatto che i mezzi più consolidati, con una tradizione più lunga, vengano superati in termini di rilevanza economica e sociale da un elemento nuovo, culturalmente meno maturo, può causare fastidio. Questo disagio a volte si manifesta attraverso reazioni aspre o esagerate.

Qualche titolo videoludico che consiglierebbe per arricchire il proprio bagaglio culturale e competenziale?

Io consiglierei, se non si conosce il videogioco, di avvicinarsi ad esso con curiosità. Spesso coloro che dichiarano disinteresse o che non gli piacciono sono persone che non li conoscono a fondo, poiché il mondo dei videogiochi è incredibilmente vasto e diversificato. È difficile pensare che non ci sia nulla che possa piacere, dato che le esperienze videoludiche sono completamente diverse tra loro. Ognuno dovrebbe trovare il proprio percorso, magari con l'aiuto di un amico o di un conoscente appassionato di videogiochi, in grado di creare una ricetta personalizzata.

Potrei menzionare alcuni giochi che personalmente apprezzo molto. Ad esempio, Civilization è uno degli strategici più belli e profondi, permettendo di guidare lo sviluppo di una civiltà dalla preistoria alla conquista dello spazio. Eternal Darkness per Gamecube è un gioco di avventura horror di matrice Lovecraftiana, che considero molto intelligente e con un sapore letterario profondo. Ci sono anche giochi che fanno riflettere sulle scelte morali, come The Banner Saga, Mass Effect 2 della BioWare, o il primo The Walking Dead di Telltale Games, che offre un'esperienza narrativa interattiva coinvolgente.

Ci sono molti altri giochi che trattano tematiche socio-politiche, come Metal Gear Solid 2, Sons of Liberty o Guns of the Patriots, che trovo particolarmente affascinanti. In realtà, ce ne sono così tanti che la chiave, secondo me, è avere una sorta di ricetta personalizzata. Conoscendo una persona, potrei suggerirle di provare un'esperienza specifica o di giocare insieme, creando un legame personalizzato che potrebbe suscitare interesse. Trovare qualcosa di personalizzato è sempre il trucco, perché da lì inizia un viaggio guidato dalla curiosità.

Durata 37 minuti e 27 secondi

Intervista a Paolo Nicoletti (Fix-a-Bug) 20 febbraio 2024

[Avendo avuto impegni imprevisti siamo riusciti a fare solo questa domanda]

parlami di te e del tuo lavoro:

Mi chiamo Paolo Nicoletti, ho 51 anni, 52 quest'anno, e sono appassionato di computer sin da quando ero piccolissimo. Penso di aver attraversato tutta l'evoluzione dei computer, passando per l'Atari VCS, il Commodore 64, l'Amiga e poi i primi PC. Quando avevo del tempo libero, lo dedicavo magari a creare piccoli giochi o prototipi, ma ci sono state anche tre o quattro cose che ho fatto nel tempo piuttosto importanti, sia in termini di impegno che di risorse.

Tuttavia, l'ho sempre fatto per passione, come hobby. Nel 2006, insieme ad altri due amici, abbiamo realizzato un'avventura grafica in stile LucasArts, la quale adesso è ancora disponibile online e giocabile nuovamente. È giocabile nuovamente perché da poco ho scoperto un progetto chiamato Ruffle. Ruffle è semplicemente una macchina virtuale scritta in JavaScript per far girare Flash.

Era veramente tanto che non rivedevo quell'avventura e ora funziona di nuovo. Comunque, aveva ottenuto un buon seguito all'epoca ed è completamente gratuita. È un mix ispirato fortemente a Day of the Tentacle per quanto riguarda il meccanismo di viaggio nel tempo: vai nel passato, fai delle azioni che si riflettono sul futuro. Ha coinvolto circa 200.000 giocatori, ed è stata tradotta in inglese. È nata in italiano e poi l'abbiamo tradotta in inglese.

Poi, nel 2012, ho invece sviluppato un gioco manageriale di calcio come applicazione per iOS e Android. È stato un momento interessante, perché all'epoca le applicazioni sugli store erano ancora in fase pionieristica. Le app non erano come oggi, quando pubblici qualcosa e lo metti sugli store, rischi di non comparire nemmeno nelle prime cinquanta pagine dei risultati di ricerca. Allora, se cercavi "football manager", boom, tra i primi risultati di ricerca compariva il mio gioco. In effetti, ha raggiunto un milione di download, ed era gratuito ma

con banner pubblicitari non invasivi. Mi ha comunque portato via del tempo, e stavolta l'ho sviluppato completamente da solo. Di conseguenza, la grafica e altri aspetti erano piuttosto amatoriali, perché, come sanno tutti i programmatori, abbiamo difficoltà anche a disegnare un cerchio con il compasso, per fare una battuta. Dopo quello, c'è stata un'altra cosa di cui sono molto contento e che ancora oggi ottiene buoni risultati. Si chiama "Il segreto di Castel Lupo" ed è un'applicazione educativa disponibile per iOS e Android. È una sorta di libro-game misto ad avventura grafica e testuale. Ho creato questo progetto perché, all'epoca, mia figlia aveva 8 o 9 anni e volevo stimolare il suo interesse per la lettura. Personalmente amo molto leggere, e lo faccio ancora molto spesso. Così ho riflettuto su cosa mi aveva appassionato quando ero più giovane, e mi sono ricordato dei libri-game, come "Lupo Solitario" e "Oberon", eccetera. Ho discusso di questa idea con un amico, il cui fratello è uno scrittore di libri per ragazzi, e da lì è nato il progetto.

Abbiamo creato questa avventura che si distingue per essere completamente testuale. Immagina di entrare e di poter cliccare sulle parole evidenziate in rosso per compiere le azioni che desideri. Ad esempio, se leggi "nella stanza c'era una palla" e clicchi su "palla", ti verrà mostrata un'azione che puoi compiere, come "prendi palla". La palla apparirà poi nell'inventario e potrai utilizzarla per altre azioni, come "usa" o "tira la palla al canestro". Questo tipo di interazione combina elementi di avventura testuale e grafica, con menu contestuali, inventario e minigiochi. La storia si sviluppa attraverso una mappa, con misteri da risolvere e tanto altro ancora. Questo approccio ha avuto molto successo ed è stato distribuito gratuitamente.

Successivamente, ho iniziato a esplorare gli algoritmi per la generazione casuale di labirinti e ho deciso di implementarli in un altro gioco. Ho anche pensato di aggiungere una grafica più ricca e ho scoperto il sito ICO, che offre asset grafici e tileset a prezzi convenienti. La gente ha apprezzato il gioco e alcuni amici mi hanno suggerito di pensarci seriamente. Così ho coinvolto altre persone, tra cui Luca, che ha già scritto "Castel Lupo", un amico grafico e uno che si occupa delle musiche. Abbiamo lavorato insieme per produrre una demo del gioco, che forse hai visto in fiera (romevideogamelab.it). Il gioco si chiama "The Crazy Hyper Dungeon Chronicles". Mi piacciono i nomi lunghi. L'avventura grafica a cui ho lavorato in passato si chiamava "La Terribile Minaccia degli Invasori dall'Audiogalassia". Ecco, questa è la mia storia nell'ambito videoludico.

Durata: 12 minuti e 36 secondi.

Conclusione

Mi auguro che i dati raccolti attraverso le interviste possano contribuire in maniera significativa a una comprensione più approfondita del tema centrale dei miei studi. Queste interviste rappresentano una fonte primaria di informazione e costituiscono una parte integrante e cruciale della ricerca condotta per questa tesi. Attraverso l'analisi delle opinioni, esperienze e prospettive offerte dagli intervistati, è possibile non solo confermare, ma anche arricchire il quadro teorico con elementi qualitativi che favoriscono una visione più articolata e sfaccettata dell'argomento. L'integrazione di tali dati permette inoltre di stabilire un ponte tra teoria e pratica, contribuendo a una riflessione nell'ambito della mia indagine accademica. Questo documento è disponibile anche online tramite questo link

Link-GitHub:<https://github.com/AndreaAlfonsi97/Data-for-Thesis-Videogiochi-e-Apprendimento-Il-Potenziale-Eclettico-del-Medium-VideoLudico>

Link-GoogleDrive:<https://drive.google.com/drive/folders/1J3pmnF-tnDjSTH2LJDYkh5LEKr1gtbEo?hl=it>

Dati di ricerca

Interviste personali

1. **Intervista ad Andrea Sansone (Professore)**
Data: 20 Luglio 2024, Durata: N/A (fatta tramite email)
2. **Intervista ad Annamaria di Ruocco (Artista Professionista)**
Data: 5 Aprile 2024, Durata: 52 minuti e 34 secondi
3. **Intervista a Andrew Shouldice (Tunic)**
Data: 2 Aprile 2024, Durata: 20 minuti e 52 secondi
4. **Intervista a Chantal Tosetto (Artista Professionista)**
Data: 10 Aprile 2024, Durata: 27 minuti e 30 secondi
5. **Intervista a Corrado Cozza (Dadobax)**
Data: 30 Agosto 2023, Durata: 89 minuti e 50 secondi
6. **Intervista a Daniel Mullins (Daniel Mullins Games)**
Data: 27 Gennaio 2024, Durata: N/A (fatta tramite email)
7. **Intervista a Daniele Ricciardi e Federica Soriano (Arkadia Cafè)**
Data: 26 Settembre 2024, Durata: 45 minuti e 17 secondi
8. **Intervista a Cristian Gambadori ed Eleonora Vecchi (Bad Vices Games)**
Data: 14 Aprile 2024, Durata: 48 minuti e 30 secondi
9. **Intervista a Cristiana Pieragnoli (Professoressa)**
Data: 16 Novembre 2024, Durata: 2 minuti e 39 secondi
10. **Intervista a Fabio Belsanti (Professore, Age Of Games)**
Data: 14 Aprile 2024, Durata: 27 minuti e 30 secondi
11. **Intervista a Fabio Salvador (Better Half)**
Data: 25 Maggio 2024, Durata: 46 minuti e 12 secondi
12. **Intervista a Giulia Vidonis (Professoressa)**
Data: 2 Aprile 2024, Durata: 33 minuti e 18 secondi

13. **Intervista a Greg Kasavin (Supergiant Games)**
Data: 12 Ottobre 2024, Durata: 57 minuti e 30 secondi
14. **Intervista a IL TRONO DEL MUORI**
Data: 3 Gennaio 2024, Durata: N/A (fatta tramite email)
15. **Intervista a Lara Arlotta (Phenrir Mailoki)**
Data: 4 Settembre 2023, Durata: 122 minuti e 11 secondi
16. **Intervista a Jay Baylis (Bytten Studio)**
Data: 19 dicembre 2024, Durata: 20 minuti e 24 secondi
17. **Intervista a Jonas Kyratzes (Talos Principle 2)**
Data: 7 Aprile 2024, Durata: 42 minuti e 10 secondi
18. **Intervista a Massimiliano Stazi (Save a Gamer)**
Data: 6 Maggio 2024, Durata: 34 minuti e 57 secondi
19. **Intervista a Massimiliano Voccia e Valerio Macrì (One O One Games)**
Data: 20 Maggio 2024, Durata: 37 minuti e 14 secondi
20. **Intervista a Michele Laurelli (Professore)**
Data: 7 Settembre 2023, Durata: 78 minuti e 13 secondi
21. **Intervista a Micaela Romanini (Professoressa)**
Data: 30 Marzo 2024, Durata: 35 minuti e 20 secondi
22. **Intervista a Paride Cardinali (The Pruld)**
Data: 17 Aprile 2024, Durata: 83 minuti e 32 secondi
23. **Intervista a Elena del Fante (Psicologa)**
Data: 7 Marzo 2024, Durata: 56 minuti e 18 secondi
24. **Intervista a Marco Accordi Rickards (Professore)**
Data: 23 Settembre 2023, Durata: 37 minuti e 27 secondi
25. **Intervista a Paolo Nicoletti (Fix-a-Bug)**
Data: 20 Febbraio 2024, Durata: 12 minuti e 36 secondi