

**Interview Kayden Chan (game artist ) 4 March 2025 Curated by Andrea Alfonsi.**

To save space, I decided to put my questions in **bold** and the interviewee's answers in *italics*.

**1: Briefly introduce yourself and your work.**

*I'm Kayden Chan and am a full time game artist for a Canadian indie game company. I'm also an illustrator, graphic designer, and a hobbyist independent game developer.*

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

*The game design presented to a player is as if presenting them with a situation to conquer, solve, or manage. If the design is innovative and encourages critical thinking, players will be encouraged to consider the game's rules and see how far they can go before they break them. And in some cases, some players do break the game/it's rules and can positively surprise the game designers/developers (i.e. Speedrunners).*

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

*It's pure existence. If it sparks reaction, discussion, sharing, critique, backlash, any game has the potential to sit amongst those within the cultural arts that is gaming. How a game plays, how visually pleasing the game is, or even how it sits, perhaps as a subversion, within its genre are all various elements that people would argue make games closer to art. But I believe that games, regardless of design and content, have always been a form of interactive arts.*

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

*It's very important and there is an argument to be had where all experiences, disregarding gaming, are a form of learning. Though within the context of gaming, I believe it's an important responsibility of developers to challenge their players when they create games. This medium is popular and it's one of the most accessible (in tandem with streamer culture) and most encouraging (through community and hype) forms of education, experiential learning, and, in some cases, open mindedness. It is a shame to let the potential for inspiration, learning and development within this medium (that has already some negative connotations with addiction) to go to waste.*

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

*The games I've created and the ones I seek to create focus on the development of intrapersonal and interpersonal cognitive skills. I hope to provide a gaming experience that sooth, educate, and encourage gamers that are under mental distress and/or would like a healthier mental wellbeing. The stories and simple point-n-click features of the game cut out any other gameplay distraction to hopefully provide a scenario in which the player can reflect their emotions, behaviors, and beliefs through.*

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

*In no particular order: Baba is you, Baldur's Gate Series, Factorio, Balatro, Doki doki Literature Club, Omori, Among Us, what remains of Edith Finch, Katana ZERO, Mouthwashing, Papers Please, Legend of Zelda series (BOTW), Minecraft, Disco Elysium, and more...*

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

*Within the realm of visual novels, interactive novels, point-n-click games, it can be very cut and dry with how certain social dynamics are welcomed and some are rejected. I believe that these interactions shouldn't be black/white, some actions, like negative ones, need to be explored thoroughly for players to understand why they are considered negative. But I believe that, whether presented dynamics are harsh or not, players can learn the consequences of a negative social dynamic while being rewarded for positive ones. This reflection and knowledge can be brought into the real world.*

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

*Coming from an art background, there has always been a large emphasis on understanding and knowing who your target audience is. Understanding what age they are, what type of person they are more likely to be, or what types of problems they'd be interested in solving are important when being conscious of who plays your game. To consider your player's experience, or lack of (as a child), is to create a learning experience they benefit from.*

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

*I believe that it already has. There are many games that simulate or emulate the experience of different industries or topics to other people. Examples like Euro Truck Simulator (Trucking Industry), Factorio (Software Engineering), Cooking Mama (Culinary Arts); perhaps in*

*sillier gameplay, do introduce people to their more expansive industries. While games like 1000x Resist (Hong Kong Protests), Papers Please (political relations), Spiritfarer (the process of grief) are catalysts for topics that are otherwise more sensitive and more hard to approach through traditional education.*

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

*I hope to educate my players on the importance and protection of their wellbeing, their mental health, and their hope. As the reality of our world becomes increasingly grim and as many of our societal structures are starting to fail, I believe art, that strives to remind them of possibilities and solutions with challenges, is important.*

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

*The main answer is time and money.*

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

*Technology and its progress is moving very very fast. It'd be an understatement to say it has affected my community and my own career. But as much as technology grows and takes up more of a space within our domain, it will continue to force us to become more innovative and creative.*

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

*I love open source, and I love the preservation of video game heritage. Preservation of culture comes with a deeper appreciation. It also serves as a resource for future creators to further innovate and challenge the medium and their genres.*

-Kayden Chan

**Total interview duration 73 minutes**

## **Intervista con Kayden Chan (game artist ) 5 marzo 2025 a Curata di Andrea Alfonsi**

Per risparmiare spazio, ho deciso di mettere le mie domande in **grassetto** e le risposte dell'intervistato in *corsivo*.

### **1: Presentati brevemente e parla del tuo lavoro.**

*Sono Kayden Chan e sono un artista di giochi a tempo pieno per una compagnia indie canadese. Sono anche un illustratore, graphic designer e sviluppatore indipendente di giochi come hobby.*

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

*Il design del gioco che viene presentato al giocatore è come una situazione che deve essere conquistata, risolta o gestita. Se il design è innovativo e stimola il pensiero critico, i giocatori saranno incoraggiati a riflettere sulle regole del gioco e a vedere fino a che punto riescono ad arrivare prima di infrangerle. In alcuni casi, alcuni giocatori riescono effettivamente a rompere il gioco o le sue regole, sorprendendo positivamente i designer e gli sviluppatori del gioco (ad esempio, gli speedrunners).*

### **3: Quali elementi e caratteristiche dei videogiochi li avvicinano al concetto di arte?**

*È la loro pura esistenza. Se un gioco provoca reazioni, discussioni, condivisioni, critiche, reazioni negative, ogni gioco ha il potenziale di essere considerato una forma di arte culturale all'interno del mondo dei videogiochi. Come gioca un gioco, quanto è visivamente piacevole o anche come si inserisce, forse come una subversione, nel suo genere, sono tutti elementi che molti potrebbero considerare che avvicinano i videogiochi all'arte. Tuttavia, credo che i giochi, indipendentemente dal design e dai contenuti, siano sempre stati una forma di arte interattiva.*

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

*È molto importante e c'è un argomento che sostiene che tutte le esperienze, al di là del gioco, siano una forma di apprendimento. Tuttavia, nel contesto dei giochi, credo che sia una responsabilità importante degli sviluppatori sfidare i propri giocatori quando creano i giochi. Questo mezzo è popolare ed è uno dei più accessibili (insieme alla cultura degli streamer) e più incoraggianti (tramite la comunità e l'hype) per quanto riguarda l'educazione, l'apprendimento esperienziale e, in alcuni casi, l'apertura mentale. È un peccato lasciare che il potenziale di ispirazione, apprendimento e sviluppo in questo mezzo (che ha già delle connotazioni negative con l'addiction) vada sprecato.*

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

*I giochi che ho creato e quelli che cerco di creare si concentrano sullo sviluppo di abilità cognitive intrapersonali e interpersonali. Spero di fornire un'esperienza di gioco che calmi, educi e incoraggi i giocatori che si trovano in difficoltà mentali e/o che desiderano un benessere mentale più sano. Le storie e le semplici funzionalità punta e clicca del gioco eliminano qualsiasi altra distrazione legata al gameplay per cercare di fornire uno scenario in cui il giocatore possa riflettere su emozioni, comportamenti e credenze.*

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

*In ordine casuale: Baba is You, Baldur's Gate Series, Factorio, Balatro, Doki Doki Literature Club, Omori, Among Us, What Remains of Edith Finch, Katana ZERO, Mouthwashing, Papers Please, Legend of Zelda series (BOTW), Minecraft, Disco Elysium e altri...*

**7: Come gestisci le dinamiche sociali all'interno dei tuoi giochi e come credi possano influenzare lo sviluppo delle capacità sociali dei giocatori?**

*Nell'ambito delle visual novel, dei romanzi interattivi, dei giochi punta e clicca, le dinamiche sociali sono abbastanza nette, alcune vengono accolte e altre respinte. Credo che queste interazioni non debbano essere semplicemente bianche o nere, alcune azioni, come quelle negative, devono essere esplorate a fondo affinché i giocatori possano comprendere perché sono considerate negative. Ma credo che, che le dinamiche presentate siano dure o meno, i giocatori possano imparare le conseguenze di una dinamica sociale negativa mentre vengono premiati per quelle positive. Questa riflessione e conoscenza possono essere portate nel mondo reale.*

**8: Come prendi in considerazione le fasce di età dei giocatori nel design dei tuoi giochi e come ciò influisce sul loro apprendimento e sviluppo?**

*Proviendo da un background artistico, c'è sempre stata una grande enfasi nel comprendere e conoscere chi è il tuo pubblico di riferimento. Capire che età hanno, che tipo di persona sono più propensi ad essere, o quali problemi potrebbero essere interessati a risolvere è importante quando si è consapevoli di chi gioca al tuo gioco. Considerare l'esperienza del giocatore, o la sua mancanza (come un bambino), è creare un'esperienza di apprendimento che ne trarrà beneficio.*

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

*Credo che già lo facciano. Ci sono molti giochi che simulano o emulano l'esperienza di diversi settori o argomenti per altre persone. Esempi come Euro Truck Simulator (industria dei trasporti), Factorio (ingegneria del software), Cooking Mama (arti culinarie); forse in un gameplay più divertente, introducono le persone a settori più ampi. Mentre giochi come 1000x Resist (proteste di Hong Kong), Papers Please (relazioni politiche), Spiritfarer (il processo del lutto) sono catalizzatori per argomenti che altrimenti sono più sensibili e più difficili da affrontare attraverso l'educazione tradizionale.*

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

*Spero di educare i miei giocatori sull'importanza e la protezione del loro benessere, della loro salute mentale e della loro speranza. Poiché la realtà del nostro mondo sta diventando sempre più cupa e molte delle nostre strutture sociali stanno cominciando a fallire, credo che l'arte, che cerca di ricordare loro le possibilità e le soluzioni attraverso le sfide, sia importante.*

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

*La risposta principale è il tempo e il denaro.*

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

*La tecnologia e il suo progresso si stanno muovendo molto molto velocemente. Dire che ha influenzato la mia comunità e la mia carriera sarebbe un eufemismo. Ma per quanto la tecnologia cresca e occupi più spazio nel nostro campo, continuerà a costringerci a diventare più innovativi e creativi.*

**13: Vorrei sentire la tua opinione sulla conservazione di questo patrimonio videoludico. Cosa pensi del software open source?**

*Adoro l'open source e adoro la conservazione del patrimonio videoludico. La conservazione della cultura porta a un'apprezzamento più profondo. Inoltre, funge da risorsa per i futuri creatori per innovare ulteriormente e sfidare il mezzo e i suoi generi.*

*– Kayden Chan*

**Durata totale dell'intervista: 73 minuti**