

**Interview with Mosu Äijälä (The Dark Queen of Mortholme) 5 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 Mosu Äijälä, a freelance artist and indie game developer. Very indie—I mostly make art games solo or in game jams, and publish them for free on itch.io. My most recent work was The Dark Queen of Mortholme.*

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

*As someone who looks at games from the angle of narrative storytelling, I believe that a great way to approach design is to think about what kind of a story is being told through the player's interaction with the game. (Eg. a game with combat often comes with a narrative of conquest, or opposing forces.) So to promote creativity and problem-solving, we'd want the player to feel like they're in a story about being creative. The role the narrative expects them to inhabit, the way each mechanic makes them feel.*

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

*The concept of art is vague, but I believe a lot of the times we feel ourselves experience art involves a connection between the artist and the person experiencing it. Whether it's something as simple as a painting making us able to join in on the painter's observation that sunflowers are beautiful, or something more complex like getting to understand an author's commentary on the nature of grief and reflecting it against our own life.*

*Games can be used as a medium of art in the same way a painting can (or not be used, much like paint can also be used to make, say, a sign post). I don't think it's necessarily useful to think of what characteristics of video games are best for art—that would be any of them, if you're creative—but rather in what scenario does art get made. Usually, when the people making things have the freedom and desire to try to make that connection with their audience; to place a piece of something personal in there for a player to process.*

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

*I find that it's highly personal. People play games for very different reasons. I've learned foreign languages through playing games (both incidentally and on purpose) that had nothing to do with language-learning, yet at other times I've found myself drawn to them for the much more mindless purpose of relaxation. Sometimes the most important development people gain from games are things like a fresh mindset or a reinforced inspiration—like one might gain from reading a book that changes their life.*

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

*It's not specifically done for the purposes of "developing the player's cognitive skills", but I do find myself using techniques that make the player think for themselves, because to me a game that requires no thinking on any level is a game that might as well play itself. My games are light on mechanics, but I try to produce writing that asks the player to truly process what it's about. Whether it's understanding what's going on in order to solve a puzzle, or being encouraged to examine the narrative on a level deeper than the surface.*

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

*One of my favourite games is Chants of Sennaar, for genuinely making me feel like I'm in the shoes of a linguist using all the tricks I can to decipher unknown writing.*

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

*I have not made games with a social element, but I find that there's an interesting adjacent realm of social interaction in fandom behaviour. Connecting with others over a shared experience playing a game can be a fertile ground for social interaction that encourages creativity and critical thinking. That is why I like to encourage fan works for my games.*

**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?**

*I don't really do games for targeted audience demographics. The only thing I try to do is to ensure that if the whole point of the game is mental (a narrative or a problem-solving experience), I want to keep the mechanical skill floor as low as possible. I often ask myself, could even my grandma with her lack of motor skills and video game experience be able to enjoy this?*

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

*As someone who got really into history after playing Assassin's Creed, I think that interest stimulation comes naturally to young people when they're engaged. The games just have to be made with a genuine enough passion that it can spark it in someone else, and approachable enough that this someone can actually see that passion. If I wanted to do that I'd try to talk to people, see where their interest and mine overlaps, what manner of approach might make them engaged with my topic.*

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

*As mentioned above, games being a gateway to learning about new interests. Also, what I've found most educational and heard other people find too are abstract, hard-to-measure skills like patience (playing games demanding meticulousness as a person with ADHD increasing ability to be meticulous irl) and persistence (difficult games making me learn how to deal with frustration).*

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

*My artistic team is me, so the biggest challenge to finishing a project is time management, prioritisation and handling scope.*

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

*By making game development more accessible. Without high-level programming languages, or freely distributed game engines and community support, I would not have dared to make games in the first place. My artistic vision doesn't require the newest tech or fancy hardware, but rather grassroots access to the basics.*

**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 it's the future I'd like to see.*

*The archival and accessibility of games is certainly complicated. The issue of generations of hardware and tech incompatibility making it much harder to create a proper library system akin to what we have for literature. What makes libraries great is that people can access books for free while their authors can still be compensated (which we must do if we want to keep reading books written by those who aren't already rich enough to have time for leisure).*

*As things are, I support freely sharing games that would otherwise be lost to time, even if it's unauthorised. However any new system for archival that is supported or enforced by law will have to consider how it will support developers (especially small ones), when digital distribution is so easy and copyright law's a mess.*

**Total interview duration 80 minutes**

**Intervista con Mosu Äijälä *The Dark Queen of Mortholme*.) 5 marzo 2025 Curata da 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 parlaci del tuo lavoro.**

*Sono Mosu Äijälä, un'artista freelance e sviluppatrice di giochi indie. Molto indie—principalmente creo giochi d'arte da sola o in game jam, e li pubblico gratuitamente su itch.io. Il mio lavoro più recente è stato *The Dark Queen of Mortholme*.*

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

*Da qualcuno che guarda i giochi dalla prospettiva della narrazione, credo che un ottimo modo di affrontare il design sia pensare a che tipo di storia viene raccontata attraverso l'interazione del giocatore con il gioco. (Ad esempio, un gioco con combattimenti spesso porta con sé una narrativa di conquista o forze opposte.) Quindi, per promuovere la creatività e la risoluzione dei problemi, vorremmo che il giocatore si sentisse come se fosse in una storia che riguarda la creatività. Il ruolo che la narrativa si aspetta che ricoprano, il modo in cui ogni meccanica li fa sentire.*

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

*Il concetto di arte è vago, ma credo che molte volte quando ci sentiamo di vivere l'arte ci sia una connessione tra l'artista e la persona che la sta vivendo. Che si tratti di qualcosa di semplice come un dipinto che ci permette di condividere l'osservazione del pittore che i girasoli sono belli, o di qualcosa di più complesso come capire il commento di un autore sulla natura del dolore e rifletterlo sulla nostra vita.*

*I giochi possono essere usati come mezzo d'arte allo stesso modo di un dipinto (o non esserlo, proprio come la vernice può essere usata per fare, ad esempio, un cartello). Non credo che sia necessariamente utile pensare a quali caratteristiche dei videogiochi siano migliori per l'arte—quelle sarebbero tutte, se sei creativo—ma piuttosto in quale scenario si crea l'arte. Di solito, quando le persone che creano cose hanno la libertà e il desiderio di cercare di stabilire quella connessione con il loro pubblico; di mettere un pezzo di qualcosa di personale affinché il giocatore lo elabori*

**4: Qual è la tua opinione sull'importanza dell'apprendimento e dello sviluppo del giocatore attraverso le esperienze di gioco?**

*Trovo che sia molto personale. Le persone giocano ai videogiochi per motivi molto diversi. Ho imparato lingue straniere giocando a giochi (sia incidentalmente che intenzionalmente) che non avevano nulla a che fare con l'apprendimento delle lingue, ma altre volte mi sono trovato attratto da loro per lo scopo molto più fatuo di rilassarmi. A volte, lo sviluppo più importante che le persone ottengono dai giochi sono cose come una nuova mentalità o un'ispirazione rinforzata, come quella che si può ottenere leggendo un libro che cambia la propria vita.*

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

*Non è fatto specificamente con l'intento di "sviluppare le abilità cognitive del giocatore", ma mi ritrovo ad usare tecniche che spingono il giocatore a pensare con la propria testa, perché per me un gioco che non richiede pensiero a nessun livello è un gioco che potrebbe anche giocarsi da solo. I miei giochi sono leggeri nelle meccaniche, ma cerco di produrre scritti che chiedano al giocatore di elaborare veramente di cosa si tratta. Che si tratti di comprendere cosa sta succedendo per risolvere un enigma, o essere incoraggiati ad esaminare la narrazione su un livello più profondo rispetto alla superficie.*

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

*Uno dei miei giochi preferiti è Chants of Sennaar, per avermi fatto sentire veramente nei panni di un linguista che usa tutti i trucchi possibili per decifrare scritture sconosciute.*

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

*Non ho creato giochi con un elemento sociale, ma trovo che ci sia un interessante regno adiacente di interazione sociale nel comportamento dei fan. Connettersi con altri attraverso un'esperienza condivisa nel giocare a un gioco può essere terreno fertile per l'interazione sociale che incoraggia la creatività e il pensiero critico. È per questo che mi piace incoraggiare le opere dei fan per i miei giochi.*

**8: Come tieni conto dei gruppi di età dei giocatori nella progettazione dei tuoi giochi e come ciò influisce sul loro apprendimento e sviluppo?**

*Non creo giochi per demografie di pubblico specifiche. L'unica cosa che cerco di fare è assicurarmi che, se l'intero scopo del gioco è mentale (un'esperienza narrativa o di problem-solving), voglio mantenere il livello di abilità meccaniche il più basso possibile. Mi chiedo spesso, anche mia nonna, con la sua mancanza di abilità motorie e di esperienza nei videogiochi, sarebbe in grado di godersi questo gioco?*

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

*Essendo una persona che si è davvero appassionata alla storia dopo aver giocato a Assassin's Creed, penso che la stimolazione dell'interesse venga naturalmente ai giovani quando sono coinvolti. I giochi devono essere creati con una passione genuina, in modo che possa suscitare lo stesso interesse in qualcun altro, e abbastanza accessibili affinché questa persona possa davvero percepire quella passione. Se volessi farlo, cercherei di parlare con le persone, vedere dove si sovrappongono i nostri interessi, e quale tipo di approccio potrebbe renderle coinvolte nel mio argomento.*

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

*Come detto sopra, i giochi come porta d'accesso per apprendere nuovi interessi. Inoltre, ciò che ho trovato più educativo e che anche altre persone hanno trovato simile sono abilità astratte e difficili da misurare come la pazienza (giocare a giochi che richiedono meticolosità come persona con ADHD aumentando la capacità di essere meticoloso nella vita reale) e la perseveranza (giochi difficili che mi hanno insegnato a gestire la frustrazione).*

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

*Il mio team artistico sono io, quindi la maggiore difficoltà nel completare un progetto è la gestione del tempo, la priorizzazione e la gestione dell'ambito.*

**12: In che modo i progressi tecnologici hanno influenzato la tua capacità di esprimere la tua visione artistica nei giochi?**

*Rendendo lo sviluppo dei giochi più accessibile. Senza linguaggi di programmazione avanzati, motori di gioco distribuiti gratuitamente e il supporto della comunità, non avrei mai osato fare giochi. La mia visione artistica non richiede la tecnologia più recente o hardware sofisticato, ma piuttosto l'accesso alle basi dal basso.*

**13: Mi piacerebbe sentire la tua opinione sulla conservazione di questo patrimonio videoludico. Cosa pensi dell'open source?**

*Adoro l'open source, ed è il futuro che vorrei vedere. L'archiviazione e l'accessibilità dei giochi sono sicuramente complicate. Il problema delle generazioni di hardware e delle incompatibilità tecnologiche rende molto più difficile creare un sistema di biblioteche adeguato, simile a quello che abbiamo per la letteratura. Ciò che rende grandi le biblioteche è che le persone possono accedere ai libri gratuitamente mentre i loro autori possono comunque essere compensati (cosa che dobbiamo fare se vogliamo continuare a leggere libri scritti da chi non è già abbastanza ricco da avere il tempo per il tempo libero). Così come stanno le cose, supporto la condivisione gratuita di giochi che altrimenti andrebbero perduti nel tempo, anche se non autorizzata. Tuttavia, qualsiasi nuovo sistema di archiviazione supportato o imposto dalla legge dovrà considerare come supportare gli sviluppatori (soprattutto quelli piccoli), quando la distribuzione digitale è così facile e la legge sul copyright è un pasticcio*

**Durata totale dell'intervista: 80 minuti**