

ABBONAMENTI | ARCHIVIO | PIÙ VISTI | SOCIAL | METEO | TUTTOAFFARI | LAVORO | LEGALI | NECROLOGIE | SERVIZI | 

LA STAMPA.it FOCUS

TORINO - CUNEO - AOSTA - ASTI - NOVARA - VCO - VERCELLI - BIELLA - ALESSANDRIA - SAVONA - IMPERIA e SANREMO

VOCI DI MILANO

ATTUALITÀ | OPINIONI | ECONOMIA | SPORT | TORINO | CULTURA | SPETTACOLI | MOTORI | DONNA | CUCINA | SALUTE | VIAGGI | EXTR@ | FOTO | VIDEO



desidoo

ogni giorno vivi al meglio la tua città
risparmia nei negozi Desidoo e guadagna sconti per i tuoi acquisti online



VIEW Conference & Fest - Turin 2009

5/11/2009 (12:24)

View, il *gaming* come esperienza universale



GIUSEPPE FUTIA

L'avvento delle tecnologie digitale porta con sé, oltre che l'innovazione tecnologica, anche una trasformazione profonda dei paradigmi comunicativi. Glen Entis, veterano della computer graphics e presidente del Vancouver Acm Siggraph, all'interno della prima giornata del View Conference di Torino, propone una visione molto suggestiva di questi cambiamenti che egli stesso sintetizza con l'espressione gamification of media. Secondo tale modello, il game design è in grado di trovare applicazione non soltanto all'interno dei classici videogiochi, ma diviene il fondamento della maggior parte delle esperienze vissute attraverso i media digitali. Il carattere esplorativo, competitivo e interattivo racchiuso all'interno di servizi apparentemente molto distanti dall'universo video ludico, assume perciò un ruolo chiave.



Glenn Entis
+ Glenn Entis, o come smettere di preoccuparsi e iniziare ad amare il cambiamento LUCA CASTELLI

Entis compie all'interno del proprio discorso un tracciato straordinario che ripercorre un po' tutte le tappe della rivoluzione digitale. Dalla progressiva riconversione dei contenuti, passando per l'adozione della banda larga, il computer diviene il principale connettore sociale attraverso cui i beni relazionali si affermano a discapito di quelli materiali. Grazie a device di accesso sempre più raffinati gli individui modificano di conseguenza il proprio modo di interagire tra loro e di formare comunità

sociali.

Esistono però passi ulteriori di cui occorre tener conto. L'affermazione del cloud computing, in grado di collocare risorse e capacità computazionali sulla rete, e la trasformazione del ruolo dell'individuo da consumatore a produttore di contenuti, rappresentano elementi che contribuiscono in maniera determinante al ripensamento della natura esperienziale dei media. La personalizzazione, proprio come all'interno di un videogioco, diviene l'identità stessa dell'individuo. Ed allo stesso modo, l'interfaccia tende ad assumere un ruolo indiscusso e si propone come finestra principale per qualsiasi genere di interattività.

Aspetti come comunità, immediatezza, flusso, divengono secondo Entis gli elementi fondanti di ogni esperienza mediatica. Per questi motivi, chi saprà cogliere le immense opportunità offerte dalla rivoluzione digitale, sarà in grado di offrire un vero e proprio valore aggiunto all'interno dei propri servizi, scoprendo nuove realtà per accrescere il proprio business.

MULTIMEDIA



VIDEO
"View 2009, un successo oltre ogni aspettativa"

> tutto video



VIDEO
View '09, Knight parla di "Dante's Inferno"

> tutto video



VIDEO
View '09, Knight parla di "Dante's Inferno"

> tutto video



VIDEO
View, il mago degli effetti di "Transformers"

> tutto video



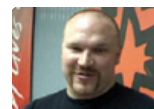
VIDEO
Wilkenson svela i segreti dell'«Era glaciale»

> tutto video



VIDEO
View 2009, intervista al re della musica tv

> tutto video



VIDEO
View, Springer racconta il futuro di Google

> tutto video



VIDEO
View, Shilon spiega la digital medicine

> tutto video



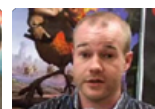
VIDEO
La pubblicità e il digitale in Lavazza

> tutto video



VIDEO
View, intervista agli indipendenti "Tale of Tales"

> tutto video



VIDEO
Hathaway spiega le difficoltà di "Up"

> tutto video



VIDEO
Giostra illustra l'architettura e la tecnologia

> tutto video



VIDEO
Il film "Piovono polpette" secondo Bedrow e Dimian

> tutto video



VIDEO
Debevec e il percorso degli effetti speciali

> tutto video



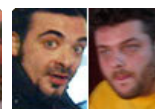
VIDEO
Whitehill e il 3D come strumento narrativo

> tutto video



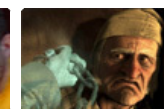
VIDEO
A View 2009 due dinamiche realtà italiane

> tutto video



VIDEO
Per View 2009, la pittura digitale in piazza

> tutto video



VIDEO
Il trailer di "Christmas Carol"

> tutto video

PUBBLICITÀ

Annunci PPN

Viewfest



[Il sito ufficiale](#)

ViewConference



[Il sito ufficiale](#)

Viewfest



[Il programma \(.pdf\)](#)

ViewConference



[Il programma \(. pdf\)](#)