

Accademia di Belle Arti di Urbino
Nuove Tecnologie per l'Arte

Léonie Aonzo
matricola n°4774

RIFLESSIONI SUL VIDEOGIOCO
presentazione di tesi di laurea triennale

Oggetto

I videogiochi popolano la nostra quotidianità da quasi cinquant'anni. Nonostante ciò, raramente sono percepiti nell'interezza della loro complessità, nelle profonde ragioni del loro successo, nel ruolo fondamentale che oggi rivestono nella vita di ognuno di noi.

Il *mobile gaming* ha esteso l'esperienza del videogioco anche a chi non si definirebbe affatto un *gamer*. È raro ormai trovare una persona sotto i cinquant'anni che non abbia mai provato un videogioco. Ed anche in quel caso, il vasto ricorso alla *gamification* soprattutto nel marketing ha portato tutti a familiarizzare con le meccaniche di base del videogioco. Innegabilmente, i *videogames* sono uno dei linguaggi principali in cui la nostra cultura ha scelto di esprimersi. La cattiva fama che li circonda causa una frattura di incomunicabilità che sarà sempre più difficile rimarginare.

Assistiamo ad un esodo dalla realtà al mondo virtuale, sempre più evidente soprattutto nelle nuove generazioni. In risposta si incontrano per lo più condanna e rifiuto. Ma per quanto ci si opponga ad esso, questa tendenza continuerà a crescere. È quindi di vitale importanza per la nostra stessa società un impegno per comprendere il fenomeno dei videogiochi, impedire che essi vengano tenuti a distanza e ingabbiati in giudizi superficiali. È necessario da un lato per educare a relazionarsi in modo corretto con l'azione del videogiocare, dall'altro per far sì che le grandi potenzialità di questo *medium* non restino ancora inesprese.

Struttura di base

Introduzione

1. Cos'è un videogioco?
 - Definizione di gioco
 - Cosa spinge a giocare?
 - L'avvento del videogioco
2. Il ruolo dei videogiochi nella società
 - Una cattiva fama
 - Il videogioco: malattia o cura?
 - Libertà e apprendimento attraverso il videogioco
3. Apologia del gioco
 - Emozioni reali in una situazione simulata
 - Le applicazioni in medicina
 - Il potenziale per cambiare il mondo: gamification
4. I videogiochi oggi
 - Se il mercato dei videogiochi supera quello del cinema
 - La rivoluzione dei *drm* e del *mobile*: nuove possibilità e meno diritti
 - Grandi case di produzione vs team indipendenti: di pari passo verso direzioni differenti

- I giochi sono arte?
- Uno sguardo a lungo termine sul mercato dei videogiochi
- 5. *Going indie*
 - L'epoca d'oro dello sviluppo indipendente
 - Il sogno videoludico: i primi grandi successi e la fama dei loro autori
 - *Indie games* in Italia: interviste (anche in formato video)
- 6. Diario di viaggio
 - Team, ruoli e fasi di produzione: cosa vuol dire game design
 - La scelta dei software di sviluppo: open source e free software
 - [Temi e fasi di sviluppo legati al progetto pratico]

Progetto pratico

Il progetto pratico consisterà di un videogioco arcade per piattaforma *mobile*, presentato concluso/in fase beta. Si tratta di un progetto di sviluppo indipendente in collaborazione con due studenti del corso di informatica applicata dell'università di Urbino.

Bibliografia

Bibliografia e sitografia verranno ovviamente ampliate in seguito, ma posso già indicare tra i riferimenti:

- AESVI, *Cultura del Videogioco: Studi e Ricerche*, <http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=505>
- J. Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1973
- J. McGonigal, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Vintage Books, Londra 2012
- M. Seligman e M. Csikszentmihalyi, *Positive Psychology*, in «American Psychologist», Vol 55. No.1. 5-14, gennaio 2000
- P. Gray, *The Biology of Education: How Children Learn Through Self-Directed Play and Exploration*, in «YouTube» <www.youtube.com/watch?v=_EZi9Vp0q5U&t=4s>, 12 Febbraio 2014
- P. M. Greenfield, *Mente e Media: gli Effetti della Televisione, dei Computer e dei Videogiochi sui Bambini*, Armando Editore, Roma 1995
- R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Bologna 2010
- R. Koster, *A theory of fun for game design*, 2014
- S. Khan, *Let's use video to reinvent education*, in «TED: Ideas worth spreading» <https://www.ted.com/talks/salman_khan_let_s_use_video_to_reinvent_education>, Marzo 2011
- T. Fullerton, *Game Design Workshop: a playcentric approach to creating innovative games*, Morgan Kaufmann, Burlington 2008
- The Fun Theory, <<http://www.thefuntheory.com/>>
- Wikipedia, *Gamification*, <<https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification>>
- Wikipedia, *History of video games*, <https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games>