

Recensioni

In questo numero

- [Resilienza: una risposta per il post pandemia](#)
- [La nostra vita dopo il Covid-19](#)
- [La nuova geografia del Coronavirus](#)
- [Su Codice la scienza ha tante voci](#)
- [Una campagna per prevenire il tumore ovarico](#)
- [Una mela al giorno... ma dipende](#)
- [Un saggio e un romanzo in nome della comunicazione](#)
- [La vita oltre i numeri](#)
- [I videogames: nuova frontiera del racconto](#)
- [Alla scoperta della più elevata catena montuosa d'Europa](#)

Specialistica

I videogames: nuova frontiera del racconto

L'industria del videogioco non conosce la crisi: nel 2019 ha raggiunto, a livello mondiale, un fatturato di circa 150 miliardi di dollari, 1,7 miliardi di euro quello italiano (L'arte non è un gioco! O forse sì: il gaming entra nei musei, Sole 24 Ore, 1 giugno 2020). In tale ambito, registra un crescente successo il gaming legato alla cultura. I videogiochi che hanno come ambientazione siti archeologici, musei, monumenti stanno generando un nuovo trend: il turismo del gaming, che spinge i giocatori, soprattutto i più giovani, in luoghi che altrimenti non rientrerebbero nelle loro priorità di interessi. Le potenzialità sono interessanti per le istituzioni che vogliono farsi conoscere, attrarre nuove generazioni, divertendo e nello stesso tempo incuriosendo attraverso eroi e personaggi virtuali dei games. E non sono da meno le opportunità nel mondo del lavoro, che vedono sinergie di professionalità, con programmatori, musicisti, designer, archeologi, storici dell'arte, narratori, animatori che si concentrano intorno a prodotti innovativi, applicazioni che rispondono a nuove strategie per la conoscenza del patrimonio culturale, come ha sottolineato Fabio Viola, enfant prodige della gamification (Il Sole 24 Ore).

Il tema viene sviscerato attraverso molteplici argomenti, dall'aspetto economico a quello educativo e alla normativa che concerne la riproduzione di siti monumentali, passando per l'illustrazione di casi di successo, nel recente volume "Videogames, ricerca, patrimonio culturale" (Franco Angeli), a cura di Sofia Pescarin, ricercatrice dell'Istituto di scienze del patrimonio culturale. L'autrice lavora nel Virtual Heritage Lab da più di vent'anni, dove si occupa di settori di ricerca che includono archeologia virtuale, ricostruzione del paesaggio antico, digital heritage, musei virtuali, design dei sistemi interattivi. "Il libro è dedicato all'alleanza tra ricerca, istituzioni culturali e industria del videogioco che sta portando ottimi risultati, testimoniati anche da alcune iniziative che ormai vedono diversi musei protagonisti di avventure videoludiche, dall'apertura del Mibact ai videogiochi inclusi nel piano strategico nazionale per l'innovazione digitale nei musei; da aggiungere anche il successo dell'evento annuale VideoGameLab di Cinecittà che ha come partner il Cnr, le app che coniugano il divertimento e la conoscenza della storia e dell'arte", spiega.

Con questa pubblicazione, che si avvale di contributi di esperti, si tenta di rispondere ad alcuni quesiti: qual è la prospettiva dell'industria? Quale il contributo della ricerca scientifica? Cosa stanno facendo i musei? Che futuro ci aspetta? Nella stesura sono stati coinvolti tra gli altri l'Istituto per le tecnologie didattiche, l'Istituto per le scienze e le tecnologie della cognizione e l'allora Itabc diventato Istituto di scienze del patrimonio culturale (Ispc). "Il libro è strutturato in cinque parti", aggiunge Pescarin. "Nella prima, 'Introduzione e stato dell'arte', gli autori esaminano il settore videoludico in Italia e in Europa nel periodo 2018-2020; nella seconda, 'Design, produzione, comunicazione', sono raccolti gli interventi di sviluppatori e di esperti di comunicazione; nella terza, 'Ricerca', sono esposte alcune tra le più recenti ricerche che possono trovare un'applicazione nel campo dei videogames e del patrimonio culturale; nella quarta 'Scuola e Musei' gli autori approfondiscono esperienze e necessità in due ambienti fondamentali di coinvolgimento di un pubblico di utenti potenziali per gli applied games. Infine, nella quinta 'Conclusioni e Futuro' si affrontano gli interventi che hanno una prospettiva soprattutto politica e di ampio respiro".

Tra le best practice targate Cnr e illustrate, "Una notte nel foro: un videogioco ambientato in un sito archeologico", realizzato nel 2019 per Sony Playstation VR. Si è trattato della prima co-produzione per una piattaforma rilevante, in collaborazione con un'istituzione pubblica, il Museo dei Fori Imperiali, e una società privata, Vrtron. Il progetto aveva tra gli obiettivi quello di realizzare esperienze immersive e coinvolgenti, che migliorassero la comprensione e conoscenza dei beni culturali e ampliassero il pubblico dei musei e dei siti storico-archeologici, attirando i giocatori, come già accaduto a Monteriggioni (Toscana-VideoGame: Assassin's Creed)".

Una vera sfida invece ambientare un videogame nel Pleistocene, spiega Augusto Palombini ricercatore del Cnr-Ispc, che ha realizzato "Pleistostation", un'applicazione per i più piccoli dedicata al Museo di Casal de' Pazzi (Roma). "Sono state scritte e videogocate innumerevoli vicende ambientate fino a 5.000 anni, ma quanto è lecito estendere i nostri schemi in ere molto più lontane? Ambientarla nel Pleistocene, ad esempio, l'era geologica terminata diecimila anni fa, un contesto in cui ci si raffronta a esseri che non sono più nemmeno biologicamente corrispondenti a noi?". Il Museo si impegna su un deposito archeologico relativo al letto di un fiume nel quale si sono rinvenuti molti resti faunistici (elefanti in particolare), che si riferiscono a un'epoca antica di circa 250.000 anni. "Ci si è quindi orientati verso un approccio di tipo fortemente

Altre Recensioni

Le "Nuove Direzioni" vanno verso la scienza	n°14 - 2020
Le invenzioni di Leonardo da scoprire e costruire	n°14 - 2020
Torna a casa, prof	n°14 - 2020
Esce il nuovo numero di "Ligabue magazine"	n°14 - 2020
Un manuale contro l'analfabetismo geografico	n°14 - 2020
Il cielo, sempre meno visibile	n°14 - 2020

Archivio Tematico

Salute
Informatica
Cultura
Tecnologia
Agroalimentare
Socio-economico
Ambiente
apri archivio



Ambiente si laurea



semiotico: che spinge i piccoli utenti a identificare, attraverso i segni che oggi presidono l'intermediazione dei nostri bisogni primari, la realtà concreta di quei bisogni, che in un'epoca primordiale non era certamente mediata", conclude.

Libera creatività del narratore, necessità di rigore scientifico del ricercatore, esigenze di un pubblico sempre più vasto e variegato e incrocio di molteplici discipline costituiscono i punti di partenza da cui si snoda questo nuovo modo di raccontare e testimoniare l'importanza del passato e della sua eredità.

Il volume è scaricabile gratuitamente dal [sito di Franco Angeli](#)

Sandra Fiore

Videogames, Ricerca,
Patrimonio Culturale



titolo: Videogames, ricerca, patrimonio culturale

categoria: Specialistica

autore/i: Pescarin Sofia

editore: [Franco Angeli](#)

pagine: 312

REGISTRAZIONE TRIBUNALE DI ROMA N. 522 DEL 18 settembre 2002 | [Contatti](#)