

30 aprile 2018 15:30

Videogiochi, il Cnr lancia 'l'alleanza' tra ricerca, sviluppatori, cultura e politica



Una grande alleanza tra mondo della ricerca, sviluppatori di videogiochi, istituzioni culturali e politica. **Sofia Pescarin**, ricercatrice dell'Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali del Cnr condivide con **AgCult** le riflessioni alla base dell'evento "*Videogame, Ricerca, Patrimonio Culturale*" una mattinata (il 4 maggio) di confronto all'interno della tre giorni di *Rome Video Game Lab* (dal 4 al 6 maggio negli studi di Cinecittà a Roma). Da questo incontro, spiega Pescarin, dovrà partire un dialogo tra questi mondi che rafforzi il settore nei prossimi anni. E il momento, ne è sicura, è propizio.

C'è infatti "un interesse nuovo delle istituzioni culturali verso il mondo del videogioco, un settore che è stato sempre demonizzato". Nello stesso tempo in Italia "si sta formando e sta crescendo l'industria del videogioco perché ci sono sempre più sviluppatori indipendenti che costruiscono prodotti interessanti che possono competere a livello internazionale". Il che rende anche più facile la comunicazione tra musei, ad esempio, e sviluppatori. Il caso più noto è quello di *Father and Son*, gioco commissionato dal Museo Mann di Napoli. "Lo sviluppatore ha utilizzato un format già esistente e lo ha adattato alle richieste del museo, realizzando ad hoc un videogioco per smartphone. Questo significa che è possibile utilizzare formati di gioco già realizzati e adattarli, il che consente di abbassare i costi, aspetto essenziale per un settore come quello dei beni culturali".

DALLO SPARATUTTO AI VIDEOGIOCHI EDUCATIVI

Due anni fa il CNR ha presentato alla Commissione europea il progetto "*Reveal*" che prevede l'esplorazione e lo sviluppo di strumenti utili per gli sviluppatori di videogiochi ma anche la realizzazione di due videogiochi per la realtà virtuale

immersiva della *PlayStation*. Il progetto prevedeva anche di rendere lo sviluppo dei videogiochi sempre più semplice e utile per l'educazione e la comunicazione del patrimonio culturale, anche in ambiente console. "Per noi la sfida era utilizzare una console diffusissima per veicolare il nostro patrimonio culturale e la nostra storia europea".

E gli ultimi dati disponibili della Aesvi descrivono un pubblico che supera il 50% della popolazione. Oltre la metà degli italiani videogioca in qualche modo: tra console, pc e smartphone. I videogiocatori quindi aumentano, l'industria del videogioco in Italia cresce, c'è l'interesse ad uscire dal cliché del videogioco diseducativo, le istituzioni cambiano e si stanno aprendo. "Adesso è il momento di un cambio di prospettiva: il videogioco fatto per intrattenimento che, ad esempio, si svolge all'interno di un'ambientazione storica ricostruita attentamente e in modo professionale".

IL CONVEGNO

La mattinata del 4 maggio è organizzata in quattro momenti. L'idea è quella di far parlare da diversi punti di vista i ricercatori, gli sviluppatori e le istituzioni culturali. Per poi avere a seguire un momento finale di confronto in cui i decisori politici e le istituzioni "tirano un po' le somme e danno l'avvio a un'alleanza che può significare, dal punto di vista istituzionale, bandi, fondi, sostegno, buone pratiche e nuove ricerche. E dall'altra parte fornire indicazione su cosa manca, ad esempio se c'è qualche studio su cui possiamo investire. Da VideoGameLab dovrebbe partire un dialogo che rafforzi ulteriormente questo settore nei prossimi anni".

Nella prima sessione ci sarà la Ubisoft con *'Assassin's Creed: Origins'* che racconterà l'esperienza di interazione con le scuole con l'ultimo capitolo della saga. Poi altri progetti di videogiochi che hanno un sapore culturale tra cui anche quello di Maurizio Amoroso, ideatore di *'Mi Rasna'* il gioco sugli Etruschi. A seguire la sessione sulla ricerca e poi il momento di chiusura con il confronto tra politici, ricercatori, sviluppatori e istituzioni museali.

IL RUOLO DEL CNR

L'interesse del Cnr per questo settore non nasce ora. Anzi, da tempo l'istituto svolge un ruolo fondamentale nella costruzione di un dialogo tra mondi apparentemente lontani. In particolare, l'Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali si occupa di applicazioni interattive per il patrimonio culturale e i musei, e per tanti anni ha portato avanti un progetto europeo sui musei virtuali specializzandosi nella ricerca in questo campo. E i videogiochi, appunto, sono applicazioni interattive. Il Cnr, al di là del progetto europeo, ha anche organizzato l'anno scorso una mostra a Paestum (nell'ambito della Borsa del turismo archeologico) sul videogioco e la sua storia. "Da *Indiana Jones* in poi c'è stato un dialogo tra videogiocatori che giocavano e si interessavano all'archeologia, alle scienze, alla storia e dall'altra parte sviluppatori che hanno utilizzato questi interessi per sviluppare titoli in questo ambito. Da qui è nata l'idea di proseguire su questa strada".

Leggi anche:

[Mi Rasna, 50 rievocatori etruschi per le riprese del trailer. Gioco online il 10 maggio](#)

['Mi Rasna', il videogame sugli etruschi che mette insieme parchi archeologici, musei e comuni](#)

[Rapporto Aesvi: i videogiochi valgono 1,5 miliardi di euro nel 2017](#)

Ag|Cult

Agenzia giornalistica **AgCult**
registrazione al Tribunale di Roma 195/2017
Via Cattaro, 28 - 00198 Roma
redazione@agcult.it