

VENI, VIDEO, GAME

SCUOLA, ARTE E TEMPO LIBERATO



CHE COSA SONO GLI APPLIED GAMES

Giovanna Marinelli
Presidente di QAcademy



Gli **Applied Games** sono strumenti digitali che non hanno come scopo principale l'intrattenimento, ma **l'apprendimento o la pratica di una abilità**. Si sono spesso rivelati estremamente efficaci nel raggiungimento di obiettivi strategici, perché sono in grado di creare un'esperienza formativa **efficace e piacevole**. Gli Applied Games sono caratterizzati da **molteplici funzioni e dinamiche**: dall'educazione al riciclo dei rifiuti alla scelta di una destinazione turistica, dalla divulgazione scientifica alla diffusione di corretti stili di vita, dalla gestione di situazioni di emergenza alla pratica linguistica. Iniziano anche ad essere applicati a tutorial interattivi sulle manovre salvavita o a software destinati all'addestramento militare fino ad arrivare ad applicazioni per il sostegno psicologico agli adolescenti oncologici. Rimane il **format di un gioco tradizionale** fatto da **punteggi incrementali**, conseguimento di **badge e award**, che hanno lo scopo di motivare i giocatori. Uno dei vantaggi dei Serious Games è che **auementando il coinvolgimento e la motivazione degli studenti, aumenta anche la memorizzazione di ciò che hanno imparato**: il risultato è che apprendono meglio e più profondamente.



APPLIED
GAMES



LINK

ROME VIDEOGAME LAB



Rome Videogame Lab è la prima e unica manifestazione italiana di applied games giunta nel 2020 alla IIIa edizione. L'evento, che si svolge negli studi di Cinecittà, è nato con lo scopo di fare conoscere il mondo di quei videogiochi creati non soltanto per intrattenere, ma finalizzati per lo più all'apprendimento in diversi campi: sanità, divulgazione scientifica, educazione, patrimonio culturale e altro ancora. Gli **applied games** sono infatti simulazioni virtuali interattive della realtà: attraverso il gioco raggiungono obiettivi educativi, formativi, di marketing e di sensibilizzazione sociale e culturale. Il festival è prodotto da **Istituto Luce Cinecittà** in co-realizzazione con **QAcademy** e con **IIDEA** (Italian Interactive Digital Entertainment Association) e si avvale del sostegno del **MIBAC**, della **Regione Lazio**, del **Comune di Roma**, della collaborazione del **CNR** e di altri enti e istituzioni pubbliche e private.

La manifestazione si articola in diverse sezioni rivolte ad un pubblico eterogeneo che spazia dal mondo della scuola alle famiglie, dagli operatori agli appassionati: talk con testimonial del settore, laboratori educational e workshop, mostra retrogaming, incontri B2B tra sviluppatori italiani e investitori pubblici e privati, entertainment, etc. In ciascuna edizione Rome Videogame Lab ha focalizzato il suo sguardo ad **ambiti specifici di utilizzo degli applied game**.



LINK

DENTROTUTTI. CONOSCERE GIOCANDO

Dalle storiche esperienze di Smemoranda, con la sua Fondazione, e di M&C è nata l'impresa sociale **Smemo-Lab** che ha realizzato **DentroTutti**, progetto di testata multicanale del pensiero positivo. I partner primari sono le reti del **Terzo settore** e del volontariato, i destinatari i **giovani**, le loro **famiglie**, i loro **insegnanti**. Il linguaggio divulgativo e la partecipazione di artisti e influencer rendono il tono leggero, anche nell'affrontare tematiche complesse. L'obiettivo primario di DentroTutti, in collaborazione con il **Ministero dell'istruzione**, è di affiancare la **Scuola italiana** nella sperimentazione della nuova Legge sull'**Educazione civica e civile**. **EduBox** è la collana di quaderni interattivi di DentroTutti, che consente di apprendere, approfondire e condividere, quasi come in un applied game.



Il fenomeno Minecraft a pag. 5

“BREVISSIMA” STORIA DEI VIDEOGIOCHI

di Lucio Campani

Il videogioco commerciale nacque nel **1971**: sebbene da diverso tempo alcuni prototipi avessero cominciato a circolare nelle università americane, fu solo allora che Nutting Associates immise sul mercato **Computer Space**, il primo videogioco a gettoni. Quando circa un anno più tardi i creatori di Computer Space – Nolan Bushnell e Ted Dabney – fondarono la loro società Atari, producendo su larga scala una rudimentale ma divertentissima simulazione di ping pong, il mondo cominciò a rendersi conto delle incredibili potenzialità del medium, che permetteva nuove forme d'interazione tra l'uomo e la macchina. Nel successivo periodo il coin-op di **Pong** e le sue versioni domestiche si

diffusero a livello globale e gettarono così le basi di un'industria florida e vivace, che alla fine degli anni Settanta si divideva proficuamente tra arcade e home gaming. I primi video games si ispiravano spesso ai temi e all'immaginario della cinematografia – soprattutto quella di genere scifi – impernando il proprio gameplay su pochi ed efficaci capisaldi. La progressiva ascesa della **game industry giapponese** introdusse nuove suggestioni e sdoganò un'estetica videoludica improntata alla rotondità delle forme e alla ricchezza della palette di colori: da **Pac-Man** a **Super Mario**, da **Donkey Kong** a **Sonic**, le grandi icone del videogioco nipponico costruivano il proprio successo sulla loro irresistibi-

le personalità, anche a livello di resa visiva. Furono proprio le idee di game design più innovative e i personaggi più carismatici a determinare la straordinaria fortuna del videogioco negli anni a seguire: grandi console domestiche come il **PC Engine**, il **Megadrive** e il **Super Nintendo** portarono nelle case di tutto il mondo esperienze sempre più simili a quelle che si potevano vivere in sala giochi. Fino a quando, negli anni Novanta e Duemila, l'evoluzione tecnologica permise ai video games di guadagnare nuovi margini di espressività, accedendo con maggiore efficacia alle forme e ai modi della narrazione.



I NUMERI DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

17
MILIONI DI PERSONE

1,8
MILIARDI DI EURO

39%
POPOLAZIONE ITALIANA 6-64 ANNI

Il **2020** per i produttori di videogiochi è stato un anno di **vendite da record**, ampiamente stimolate dagli impatti della pandemia. Secondo l'ultimo **rapporto dell'NPD Group**, negli **Stati Uniti** il comparto ha fatturato quasi 57 miliardi di dollari, oltre il 27% in più rispetto al 2019, e quattro quinti di tutti i consumatori statunitensi hanno giocato a un videogioco negli ultimi sei mesi.

A seguito dell'emergenza Covid-19, il mercato dei videogiochi pesa più del cinema e dello sport messi insieme. I videogiochi per dispositivi mobili hanno registrato nel 2020 una crescita del 25% pari a 8,7 miliardi di dollari. L'emergenza sanitaria ha però solo accelerato un processo già in corso.

Secondo il rapporto annuale (2019) di **IIDEA**, l'associazione che rappresenta gli editori e i produttori di videogiochi in Italia, si è generato in **Italia** un giro d'affari pari a quasi **1,8 miliardi di euro**, dato in crescita dell'1,7% rispetto all'anno precedente; **17 milioni di persone** hanno giocato ai videogiochi nel 2019, ovvero il 39% della popolazione italiana tra i 6 e i 64 anni.

Secondo una recente ricerca di **Allied Market Research** il **mercato globale dei Serious Game e Applied Game** per i settori Sanità, Aerospaziale e Difesa, Governo, istruzione, vendita al dettaglio, media e entertainment è stato valutato 2.731 milioni di dollari nel 2016, e si prevede che raggiungerà **9.167 milioni di dollari entro il 2023**, con un tasso di crescita annuale del 19,2% dal 2017 al 2023.



APPRENDIMENTI... IN GIOCO

di Rosy Nardone

I videogiochi - così come i giochi e giocattoli tradizionali - sono un mezzo per comunicare, per rappresentare ruoli, relazioni, posizioni di potere, punti di vista nel mondo simulato o fantastico che sia: si pensi, per esempio, a giochi della tradizione quali Monopoli, Risiko che hanno rappresentato "sul tavolo" logiche economiche e politiche ben precise dell'epoca in cui sono stati creati; o le stesse bambole e tutti i giocattoli che vanno a "definire" aspettative, ruoli di genere e professioni nella società.

Nessun gioco è neutrale, nemmeno un videogioco. E nessuno gioco lascia il giocatore o la giocatrice immutati/e. La sua strutturale dimensione di immersività richiede costantemente di "indossare" i panni di un protagonista (umano, animale o di qualsiasi natura sia), di assumere uno sguardo, un punto di vista, che conduce attraverso l'esplorazione di scenari, meccanismi, trame narrative, anche quando queste sono estremamente semplici o aderenti alla realtà, ad eventi storici o anche di assoluta fantasia o fantascienza. Possiamo definirli delle vere e proprie "palestre" di apprendimento a tutto tondo, sia rispetto allo sviluppo cognitivo che emotivo: al di là del genere e della tipologia con cui possiamo classificarli, per le caratteristiche che li distinguono dagli altri media, sono esperienze di simulazione e di interattività, in un contesto di regole all'interno di una cornice di senso narrativo. Richiedono che il giocatore, per andare avanti nello svolgimento, impari degli elementi che stanno nella dinamica del gioco (gameplay), con la possibilità di montare e rimontare sequenze di comportamento, per consentire il miglioramento nell'azione: tale aspetto li distingue da altri media, come la radio e la televisione, che consentono la loro fruizione senza che l'utente debba per forza imparare qualcosa, comprendere e prendere decisioni in "tempo reale". In questo senso i videogames svolgono un ruolo importante nei processi di apprendimento: mettono costantemente alla prova le nostre capacità cognitive e decisionali, obbligandoci a stabilire gerarchie nelle decisioni per risolvere situazioni/livelli (problem solving), assumendoci la responsabilità delle decisioni, il tutto rispettando le regole e anche con grande piacere! Per videogiocare bisogna imparare il game, e più è complesso e impegnativo, più è coinvolgente!



LINK



LINK



LINK



LINK



Italian Interactive Digital Entertainment Association

È l'associazione che rappresenta gli editori e i produttori di videogiochi in Italia.



LINK



LINK



Report IIDEA 2020



Iniziativa di IIDEA

Lo scorso anno **IIDEA Italian Interactive Digital Entertainment Association**, l'Associazione italiana degli editori e sviluppatori di Videogiochi, ha lanciato una **piattaforma** finalizzata a **promuovere una maggiore conoscenza dei videogiochi e del loro impatto positivo** sui videogiocatori, le loro famiglie e in generale la società.

I videogiochi sono certamente una popolare forza di intrattenimento, ma possono, come dice Marco Saletta, presidente di IIDEA: "portare anche molti benefici per le famiglie, le scuole, il lavoro e per molti altri contesti. I videogiochi possono ispirare gli studenti ad imparare meglio, generare opportunità di lavoro per le professioni del futuro, aiutare a risolvere grandi sfide a livello scientifico, sociale e culturale".

"Con Game to Human vogliamo **raccontare storie di persone che con i videogiochi hanno fatto qualcosa di speciale**. Persone che ispirate da un'idea di videogioco, hanno messo al centro l'essere umano e creato benefici per la società".



LINK

SCUOLA E VIDEOGIOCHI

di Francesco Toniolo

Scuola e videogiochi potrebbero sembrare due mondi distanti e inconciliabili, ma ci sono sempre più progetti e sperimentazioni che mirano a un utilizzo attivo ed efficace dei videogiochi nei contesti scolastici.

Talvolta gli sviluppatori di videogiochi di grande successo decidono di realizzare una versione del loro prodotto che possa essere utilizzata a scuola. Un famoso esempio è il popolarissimo **Minecraft**, di cui è disponibile una Education Edition, grazie alla quale scuole e docenti possono proporre un'ampia serie di attività agli studenti. Un altro noto esempio è la modalità Discovery Tour di **Assassin's Creed**. Grazie a essa è possibile esplorare gli ambienti di **Assassin's Creed Odyssey** (l'antica Grecia) e **Assassin's Creed Origins** (l'antico Egitto) senza preoccuparsi di nemici e missioni, per seguire invece un tour formativo ideato da storici ed esperti.

Il "videogioco a scuola" può significare anche la possibilità di ideare o realizzare piccoli videogiochi, con molteplici finalità. In alcuni casi è un modo divertente per apprendere competenze legate alla programmazione e al coding, in linea con le proposte del movimento no-profit **CoderDojo**. Diverse realtà scolastiche utilizzano **Scratch**, un software gratuito con cui è possibile creare videogiochi e storie interattive.



APPLIED GAMES E DIDATTICA A DISTANZA

di Francesca Sereno

È innegabile che la pandemia abbia avuto un forte impatto sulle nostre abitudini digitali. Internet, social, piattaforme hanno consentito di mantenere un po' di socialità e di non interrompere completamente il legame dei ragazzi con la scuola. La Didattica a Distanza è stata l'occasione per avviare un processo di sviluppo delle competenze digitali dei docenti e per ripensare le modalità di insegnamento in un'ottica più in linea con i linguaggi degli studenti del terzo millennio.

Nel 2020 sono nate alcune esperienze interessanti per supportare il mondo della scuola, compreso l'utilizzo dei videogame a scopo educativo.

Proposte stimolanti sono arrivate da **Operazione Risorgimento Digitale** la scuola di Internet gratuita lanciata da TIM in collaborazione con numerosi partner pubblici e privati, per favorire la diffusione delle competenze digitali tra cittadini, imprese e pubbliche amministrazioni. Anche **Inail** ha continuato a portare avanti la sua mission educativa e di prevenzione sui temi della salute e sicurezza nella realtà scolastica. Nel suo **Dossier Scuola 2020** l'Istituto sottolinea l'importanza di strumenti di formazione a distanza, "ma anche di app e di videogame, che possono continuare a rafforzare nei ragazzi un'attenzione ai temi della salute e della sicurezza con modalità di intrattenimento e di gioco più leggere, ma, allo stesso tempo, più vicine alle abitudini dei giovani e di conseguenza più efficaci". La strada della scuola del futuro è stata intrapresa, seppur lentamente.



I VIDEOGIOCHI, UNA GRANDE OPPORTUNITÀ PER LA SCUOLA E GLI STUDENTI

di Francesca Giordano



Insegnare i videogiochi non è solo possibile, è ormai doveroso e decisamente appassionante.



I nostri giovani interagiscono quotidianamente con i videogiochi e la scuola deve guidarli a usarli in modo consapevole, deve insegnare ad analizzare e valutarne la struttura e i contenuti. All'**IIS Paciniotti Archimede**, dal 2017, abbiamo dato vita a un **Corso sperimentale di programmazione e progettazione di videogiochi e animazioni**, spinti dall'idea che i videogiochi fossero utili strumenti per veicolare conoscenze ed elevate soft skills e una grande opportunità lavorativa e di diffusione culturale.

Abbiamo creato un **fablab permanente e interdisciplinare** in cui i ragazzi acquisiscono conoscenze e competenze fondamentali per sfruttare al meglio questo mezzo di comunicazione; al contempo, imparano i mestieri, la struttura dei videogiochi e gli strumenti per realizzarli. In seguito, sviluppano idee per dare vita a progetti originali e interattivi. Noi insegnanti, come i registi di un team di Generazione Z, li affianchiamo, collaborando con esperti esterni. Oggi, con molta soddisfazione, riscontriamo l'aumento dei livelli di conoscenza, motivazione, passione e competenza nei ragazzi che frequentano il corso sperimentale e abbiamo ottenuto tanti gratificanti successi: primo posto nazionale all'**M9 Contest Urban Landscape** (2019); secondo posto nazionale al **Fellinircraft** (2019); tra le prime 10 scuole a livello nazionale nel **Ro-Lab/RomeLiveArt-Lab** (2020).

IL FENOMENO MINECRAFT

di Marco Vigolini

Dal giorno della sua uscita, nel lontano 2009, **Minecraft** è cresciuto in popolarità, battendo diversi record e divenendo un titolo iconico all'interno del fenomeno dei videogiochi: può vantarsi, per esempio, di essere, con **200 milioni di copie, il videogioco più venduto nella storia dei videogiochi**, scalzando dal podio un classico come Tetris. I suoi utenti continuano a crescere anche un decennio dopo il suo primo rilascio, laddove la maggior parte dei videogiochi hanno un ciclo di vita inferiore a due anni.

Il fascino di Minecraft deriva dal suo gameplay: da un certo punto di vista, anche grafico, molto semplice ed immediato, dall'altro estremamente complesso vista la possibilità che offre al giocatore di turno di poter fare qualsiasi cosa in un ambiente infinito e libero da esplorare.

In tutto ciò Minecraft riveste addirittura un ruolo più importante rispetto ad altri videogiochi poiché, oltre ad offrire al giocatore la possibilità di vivere esperienze di gioco già create - come la stragrande maggioranza dei videogiochi - **con Minecraft il giocatore può mettere al centro del gioco stesso la propria creatività**. Chi "gioca" con Minecraft può decidere infatti di realizzare da zero il proprio gioco o ambientazione, avventure, missioni, prove di abilità ecc., ribaltando dunque la logica del videogioco creato da altri.

L'analogia più semplice che si può fare per descrivere Minecraft è quella con i mattoncini Lego: solo che invece di costruire la navicella spaziale di Star Wars, seguendo le istruzioni e disponendo di un numero finito di mattoncini, con Minecraft i ragazzi riescono a costruire intere galassie, sfruttando al massimo la propria creatività.



I NUMERI DEL VIDEOGIOCO PIÙ VENDUTO NELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI

- **200 milioni di copie vendute** in tutto il mondo fanno di Minecraft il videogioco più venduto nella storia
- **131 milioni di utenti attivi** giocano ogni mese a Minecraft
- la versione **cinese**, distribuita gratuitamente, è stata scaricata da **400 milioni di persone**
- su **YouTube** i contenuti di Minecraft sono stati visti **201 miliardi di volte nel 2020**
- i creatori di mondi Minecraft, sul Marketplace, hanno generato **1 milione di dollari di entrate in due mesi**
- **Minecraft Education Edition** è stato scaricato **oltre 2 milioni di volte** e sono state scaricate **63 milioni di lezioni e contenuti** collegati a questa versione.

IL SISTEMA PEGI

PAN EUROPEAN GAME INFORMATION

La **classificazione PEGI** in base all'età consiste in un sistema utilizzato per garantire che i contenuti di intrattenimento quali i giochi, ma anche i film, i programmi televisivi, le applicazioni mobili, riportino **un'etichetta chiara e una raccomandazione relativa all'età minima sulla base dei contenuti**.

Se la maggior parte dei giochi sono adatti a tutte le età, alcuni sono adatti solo a bambini più grandi o giovani adolescenti. Ovviamente una parte dell'offerta di videogiochi è destinata solo ad un pubblico adulto.

Queste classificazioni in base all'età **aiutano i genitori ad orientarsi** al momento dell'acquisto di un prodotto per i propri figli. **Il PEGI è usato e riconosciuto in tutta Europa** ed è sostenuto dalla Commissione europea. È considerato un modello di armonizzazione europea in materia di tutela dei minori.

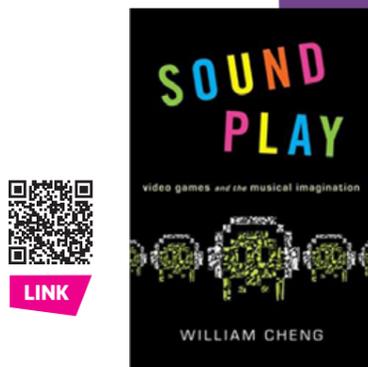
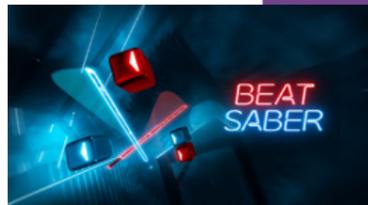


TUTTO SUI VIDEOGIOCHI.IT

Il primo portale nazionale dedicato ai genitori e agli educatori

Il sito offre informazioni, mette a disposizione esperti nelle diverse discipline per chiedere consigli, approfondisce i temi relativi al settore videoludico e alle sue potenzialità. Il videogioco è ormai entrato nelle famiglie italiane: il portale aiuta i genitori a conoscerlo per utilizzarlo al meglio con i figli o gli studenti. Il portale è stato realizzato da **IIDEA** - Italian Interactive Digital Entertainment Association con il supporto di **PEGI**, l'organizzazione no profit che gestisce il sistema paneuropeo per la classificazione dei videogiochi. Il progetto è stato portato avanti nel solco delle raccomandazioni contenute nelle linee guida di attuazione del Regolamento sulla classificazione dei videogiochi ai fini della tutela dei minori adottato nel 2009 da AGCOM- Autorità per le Garanzie nella Comunicazione. Molte le rubriche: "Videogiochi in famiglia" a cura di Federico Cel-





LINK

I RHYTHM GAMES

di Francesco Toniolo

Dance Dance Revolution, Guitar Hero, Rock Band, Beat Saber. Sono solo alcuni fra i più famosi **rhythm games** che si sono succeduti negli anni. Fra di loro sono diversissimi, ma hanno tutti quanti una cosa in comune: **per vincere bisogna seguire il ritmo del gioco**, premendo pulsanti o muovendosi a tempo di musica. I rhythm games non sono solo divertenti, ma trasmettono un senso di **responsabilizzazione verso la performance musicale**. Si segue una musica preesistente, ma se non si agisce correttamente il risultato è scadente, per cui si è spinti a prestare maggior attenzione a quella che è l'esecuzione del brano di turno. Detto questo, bisogna al tempo stesso ricordare che non si sta davvero suonando uno strumento. Si sta giocando a un videogioco, è un'esperienza differente. Giocare a Guitar Hero o a Rock Band non insegna come si suona una vera chitarra, ma **può suscitare interesse verso la musica** e anche **trasmettere un certo senso del ritmo**.

Oltre ai videogiochi di ritmo c'è la sperimentazione possibile in tutti quei **videogiochi in cui è possibile suonare più o meno liberamente un certo strumento**. Il sito legato al libro **Sound Play** di William Cheng mostra, per esempio, alcune canzoni suonate all'interno del videogioco **The Lord of the Rings Online**.

La sperimentazione si trova anche nelle varie pratiche di remixaggio dei contenuti presenti nei **machinima musicali**. I machinima (da machine e cinema) **sono filmati realizzati partendo da sequenze di gioco registrate**. Molti di loro si basano sull'accostamento fra i personaggi dei videogiochi e una determinata musica o colonna sonora. Sono un ottimo banco di prova per i filmmaker che vogliono fare qualche sperimentazione con i videoclip.

Non si parla comunque solo di ritmo e musica, ma anche di accessibilità. C'è una attenzione crescente nel rendere personalizzabili le impostazioni dei videogiochi per consentirne la **fruizione anche a chi ha particolari disabilità**. I suoni possono essere un aiuto per le persone ipovedenti e, con particolari accorgimenti, è possibile rendere un videogioco giocabile anche dai non vedenti, come nel caso di **The Last of Us Parte II**, il quale offre proprio un'opzione di questo genere. Ci sono poi anche appositi audiogame specificamente pensati per le persone non vedenti.

AUDIOGAMES
Giochi per giocatori non vedenti e ipovedenti



LINK



LINK

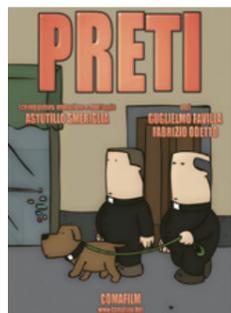
CHIAMALO SE VUOI

di Simone Arcagni

È il 2006 quando esce quella che è considerata la prima **webserie** apparsa su YouTube: **LonelyGirl115** di Miles Beckett e Mesh Flinders. Viene postata sul noto social in una situazione particolare, e più precisamente in una situazione di crisi dei sistemi cinematografici istituzionali: lo sciopero indetto dalla National Guild of Writers, il sindacato degli sceneggiatori della televisione e del cinema, in polemica con le case di produzione e di distribuzione cinematografiche per i mancati compensi per i loro lavori sul web.

La risposta è tanto semplice quanto efficace: lavorare in esclusiva per il web. Nasce così un genere, la **webserie**, che seppure modellato sulla televisione, riesce a individuare delle proprie forme autonome. Ma questo è solo un esempio! Lo **storytelling** oggi è davvero un vasto campo di contenuti che, tra l'altro, tendono a trasferirsi su dispositivi diversi (si parla infatti di **transmedia**): le webserie, i web documentari, ma anche i video a 360° fino ad arrivare alle esperienze da fare con il caschetto della realtà virtuale.

Anche il mondo dei videogiochi propone alcuni **game decisamente narrativi**, d'altro canto una famosa serie di Netflix come **Black Mirror** ha sperimentato l'interattività in un episodio (**Bandersnatch**). Insomma: non solo vediamo video su strumenti diversi, in luoghi e tempi diversi, ma anche il mondo stesso della loro produzione si è ampliato a dismisura. Una vera e propria galassia di forme, modi e pratiche per uno spettatore che viene sempre più coinvolto nella narrazione.



LINK



LINK

DOPPIARE UN VIDEOGIOCO

di Mario Petillo



Quando un videogioco vuole diventare un grande successo di vendite deve affidarsi alla **localizzazione**, il processo che porta i dialoghi a essere adattati nella lingua locale: **un adattamento, quindi, non una traduzione**, perché i videogiochi, che vengono raccontati per lo più con lo **slang** dei vari paesi in cui si creano, con i luoghi comuni delle diverse culture, hanno bisogno di amalgamarsi alle nostre inflessioni.

Doppiare un videogioco in italiano è molto diverso da un film o da un cartone animato. Se questi, infatti, arrivano a essere doppiati quando il lavoro è già ultimato, con trama e copione ben definiti, **nei videogiochi la lavorazione viene svolta in corso d'opera**. La presenza di un copione non definitivo, che potrebbe essere modificato anche durante la lavorazione, rende complesso il lavoro, al quale si va ad aggiungere la problematica del dover lavorare solo sulle tracce audio. Spesso, infatti, **in sala di registrazione mancano le immagini del videogioco**, che è ancora in fase di lavorazione. Per gli attori diventa così **difficile immedesimarsi nell'azione**, sapere cosa sta effettivamente accadendo e in che contesto si sta sviluppando la frase che hanno appena pronunciato. Pensate, inoltre, a tutti quei videogiochi che hanno diverse scelte narrative e nei quali è il videogiocatore a scegliere che cosa far pronunciare al protagonista: il doppiatore dovrà ripetere la stessa frase, ma con sfumature diverse, tantissime volte! Quando si doppia un videogioco, a leggio si sta per lo più **da soli**. Le scene vengono quindi realizzate in singolo, con il direttore del doppiaggio, o l'assistente, che "passa" le battute. L'unico momento in cui un videogioco pretende la doppia presenza a leggio è quando ci si ritrova a dover realizzare la telecronaca di **Fifa**: i titoli calcistici vivono del botta e risposta e piuttosto che avere un copione, i doppiatori si ritrovano con un canovaccio, un'indicazione generica di ciò che devono dire, dando libero sfogo all'improvvisazione.



LINK



LINK



LINK



LA FORMAZIONE PROFESSIONALE

Negli ultimi anni si sono moltiplicate sia le **scuole** sia i **corsi di laurea** in università pubbliche e private/ i master dedicati ai videogiochi. Del resto è un mercato in evidente crescita anche in Italia così come l'interesse delle nuove generazioni per una formazione professionale in questo ambito produttivo. Un ambito che non si limita a prodotti di puro intrattenimento, ma anche a prodotti che siano strumenti di conoscenza / di formazione e informazione senza dimenticare la componente artistica e di design. Tuttavia formarsi professionalmente nel settore videoludico in Italia presenta delle difficoltà maggiori che non nei paesi esteri quali i paesi Scandinavi, il Regno Unito,

la Francia o gli Stati Uniti dove il tessuto produttivo è molto più radicato e articolato, in grado di offrire molte opportunità e compensi maggiori. Anche per questo molti dei giovani formati in questi anni, hanno lasciato l'Italia non solo per migliorare la propria preparazione, ma soprattutto per approfittare di una domanda sicuramente più ampia. Dobbiamo anche ricordare che **molti e diversi sono i profili professionali coinvolti** nella produzione di un videogioco: certamente i **programmatore** e i **game designer** piuttosto che gli **sceneggiatori**, ma anche **artisti 2D e 3D, musicisti e sound designer**, piuttosto che **esperti di marketing e di comunicazione** ecc.

In Italia dunque occorre fare molta attenzione quando si sceglie un corso di formazione professionale nel settore videoludico, valutando bene i propri interessi e il profilo dei docenti prima di effettuare la scelta.



LINK

FILM



LINK



LINK



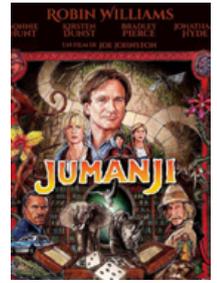
LINK



LINK



LINK



LINK



LINK



LINK



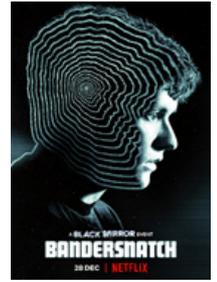
LINK



LINK



LINK



LINK

LIBRI



LINK



LINK



LINK



LINK



LINK



LINK



LINK



LINK



LINK



LINK



LINK



LINK

VIDEOGAMES SOUNDTRACKS



LINK



LINK



PLAYLIST VIDEOGIOCHI COMMERCIALI PER RAGAZZI



LINK