

Eventi

UIDSS2023 Applied Games for Heritage Education

Alessandro Luigini, Daniele Rossi

Tra il 19 e il 24 giugno 2023 si è tenuta a Brixen-Bressanone la UIDSS2023, UID PhD Summer School che, come ogni anno, il Comitato Tecnico Scientifico finanzia sostenendo l'alta formazione dei dottorandi ICAR/17 su tutto il territorio nazionale (fig. 1). La partecipazione alla UIDSS2023 è stata possibile a seguito di candidature in risposta a un bando di selezione, e ha seguito criteri improntati alla pluralità, alla rotazione e alla promozione della partecipazione di sedi piccole e medio-piccole. Le candidature hanno superato le 40 unità a fronte dei posti disponibili che erano 15 finanziati dall'UID e 10 autofinanziati dalle sedi, e hanno partecipato dottorandi del XXXVI, XXXVII e XXXVIII cicli provenienti da 14 Atenei diversi (Università degli Studi di Bergamo, Cagliari, Catania, Chieti-Pescara, Firenze, Genova, Perugia, Pisa, Roma Tre, Roma Sapienza, Napoli Federico II, Sassari e i Politecnici di Milano e Torino). Il tema della UIDSS2023 è stato *Applied Games for Heritage Education* ed è stato scelto in quanto contesto di incontro tra le competenze all'interno del dominio della nostra disciplina e una vasta serie di competenze interdisciplinari necessarie per finalizzare il lavoro di digitalizzazione e interpretazione del patrimonio. La digitalizzazione del patrimonio, come è noto, è un ampio spettro di attività che condivide solo la prima fase di rilevamento mentre

si differenzia notevolmente nella finalizzazione delle acquisizioni in contesti spesso molto diversi: che sia la documentazione per la conservazione, l'esposizione museale, la fruizione in VR, AR e MR o la realizzazione di percorsi educativi è chiaro come l'approccio metodologico da una parte e il *know-how* necessario dall'altra possano cambiare radicalmente. In questo contesto molteplice, dove i possibili ambiti applicativi possono mutare spesso e nel quale dobbiamo essere pronti a cogliere nuove opportunità di ricerca scientifica, il crescente utilizzo di *applied game* e videogiochi in generale per la valorizzazione del patrimonio è evidente.

Il videogioco in sé sta acquisendo una propria riconoscibilità come prodotto culturale, al pari di altri media che negli ultimi decenni hanno progressivamente superato il limite del prodotto tecnologico per divenire prodotti culturali – si pensi alla fotografia, alla radio, al cinema, alla televisione ecc. – e i tempi sono maturi per considerarlo come un ambito di ricerca privilegiato.

Se è ampia la letteratura scientifica sull'importanza del gioco nella costruzione delle competenze sociali e nei processi di socializzazione, dalle teorie di Piaget e Vygotsky a quelle sul gioco sociale dei coniugi Pellis, quella legata al videogioco trova nei *game studies* una disciplina in crescita che riconosce l'im-

portanza dei videogiochi non solo come forme di intrattenimento, ma come strumenti culturali, educativi e sociali e che analizza non solo i giochi stessi, ma anche le esperienze dei giocatori, le comunità di gioco, l'industria del gioco e l'impatto dei videogiochi sulla società.

In questo quadro operativo, il volume di James Paul Gee intitolato *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* [Gee 2003] enuncia una serie di principi di apprendimento capaci di sviluppare competenze multimodali, quali, per esempio, la lettura visiva per interpretare mappe e altre raffigurazioni, il pensiero sistemico per comprendere i complessi sistemi organizzativi di un videogioco, o la collaborazione online/offline per lavorare con altri giocatori al fine di raggiungere obiettivi comuni.

Nel corso degli anni, i videogiochi sono emersi come importanti prodotti culturali, influenzando e riflettendo le dinamiche sociali, artistiche e tecnologiche della nostra epoca. Inizialmente percepiti come forme di intrattenimento, i videogiochi sono ora riconosciuti come media complessi che combinano narrazione, arte visiva, musica e interattività per creare esperienze immersive non solo perché si avvalgono di tecnologie legate a sistemi di realtà virtuale o aumentata, ma perché è coinvolgente il *gameplay* sul quale si incardina la narrazione.



Fig. 1. Locandina dell'evento.

Fig. 2. Schizzi di studio degli scenari.

I videogiochi hanno iniziato a esplorare temi complessi come la moralità, la psicologia, la storia e la cultura, contribuendo a un dialogo più ampio su questioni sociali contemporanee come la discriminazione, il cambiamento climatico e le ineguaglianze sociali, rendendoli strumenti ideali per l'educazione e la sensibilizzazione di un pubblico giovane e sempre più lontano dai media tradizionali. Riconosciuti ormai come una forma di espressione culturale e artistica non solo dal pubblico e dai critici, ma anche dalle istituzioni culturali e accademiche, gli *applied game* offrono nuove modalità di esplorazione, apprendimento e interazione con la storia, l'arte e le tradizioni. Da una parte i videogiochi possono ricreare ambienti storici con grande dettaglio, permettendo ai giocatori di esplorare città, edifici e paesaggi come apparivano in epoche passate, dall'altra sono capaci di combinare il divertimento con l'apprendimento, rendendo la scoperta del patrimonio culturale un'esperienza educativa mediante quiz, puzzle o *treasure hunt* che aiutano a consolidare la conoscenza.

Spesso si fa riferimento anche a titoli commerciali che concedono possibilità di educare al patrimonio – si pensi ai *Discovery Tours* di *Assassin's Creed*® rilasciati da Ubisoft per l'antico Egitto, l'antica Grecia e l'epoca vichinga – ma è evidente come le grandi produzioni dell'industria del videogioco non possano soddisfare le necessità di un patrimonio diffuso, spesso minoritario e periferico che gioverebbe di modalità di valorizzazione capaci di un *engagement* alternativo.

Per queste – e altre – ragioni è sembrato opportuno formare i nostri futuri dottori di ricerca alla progettazione e realizzazione di giochi per l'educazione al patrimonio e dare loro prospettive di sviluppo di ambiti di ricerca promettenti per il prossimo futuro.

L'organizzazione della *UIDSS2023* è stata condivisa tra la sede ospitante – la Facoltà di Scienze della Formazione di Bressanone, Libera Università di Bolzano – e la Scuola di Architettura e Design dell'Università di Camerino ed è stata integrata con il convegno interdisciplinare e internazionale *EARTH2023 Digital Environment for Heritage Education*, organizzato dall'*EARTH* Lab della Libera Università di Bolzano, come fase di formazione iniziale per i dottorandi partecipanti alla *UIDSS2023*. Nei giorni 19 e 20, infatti, si sono tenute le presentazioni del filosofo della scienza e pedagogista Stefano Moriggi con un *keynote speech* dal titolo *For a media archaeology of educational environments* e alcune decine di presentazioni di paper di ricerca in cui gli ambienti digitali erano sviluppati per ospitare processi di educazione al patrimonio o, viceversa, i processi di educazione al patrimonio erano sviluppati in ambienti digitali. Questo apparente gioco di parole, però, racconta la simmetria tra il lavoro di chi digitalizza e interpreta il patrimonio rispetto a chi si occupa di processi educativi e cognitivi in ambienti digitali, e spiega molto pragmaticamente la necessità per il nostro settore di sviluppare ricerca in questo contesto.

Nelle giornate successive si sono susseguite alcune comunicazioni formative da parte di tutor ed esperti e molte attività sul campo e di progettazione di quattro *applied game*, che descriveremo brevemente di seguito. Le *lecture* sono state tenute da Waltraud Kofler, storica dell'arte che ha introdotto i partecipanti al patrimonio storico artistico di Bressanone, Demis Basso, ordinario di Psicologia generale che ha fornito un *framework* sugli aspetti cognitivi del videogioco, e Andrea Dresseno, presidente di *IVIPRO - Italian Videogame PROgram* che ha proposto riflessioni critiche, tassonomie e casi studio sul rapporto tra videogioco e patrimonio.

I partecipanti hanno anche potuto sperimentare metodologie di digitalizzazione spedite tramite dei campi di radianza neurale (NeRf) per produrre gli assets da inserire direttamente nelle scene tridimensionali o, come in alcuni casi, utilizzare la stessa metodologia per realizzare l'intero ambiente di gioco.

Sono stati identificati quattro ambiti di applicazione su cui i partecipanti si sono concentrati, come fossero quattro capitoli di una unica storia.

Per ciascuna delle quattro applicazioni è stato elaborato un *Game Design Document* (GDD), un documento progettuale essenziale per la pianificazione e lo sviluppo di un videogioco che fornisce una visione complessiva e dettagliata del progetto e funge da guida e riferimento per l'intero gruppo di sviluppo (fig. 2).

Il GDD solitamente illustra il profilo generale del gioco, inclusi genere, pubblico di riferimento e obiettivi principali; una breve descrizione del *gameplay* comprese le meccaniche di gioco, il sistema di controllo, le regole, le animazioni e le interazioni; la descrizione dello stile visivo del gioco, per mezzo di *moodboard*, immagini e schizzi che illustrano l'aspetto dei personaggi, degli ambienti e degli oggetti di scena; il design dell'interfaccia utente e dei sistemi di navigazione.

I quattro giochi progettati raccontano quattro storie che possono essere considerate episodi di una storia unitaria del patrimonio bressanone che si svolge tra le strade e gli edifici della città. Le dinamiche di gioco e le storie sono diverse tra loro ma hanno tutte il medesimo obiettivo formativo: raccontare il patrimonio culturale materiale e immateriale appartenente tramite un linguaggio, quello del videogioco, che, come altri in passato, sta diventando sempre più un medium capace di espressione culturale. In particolare:

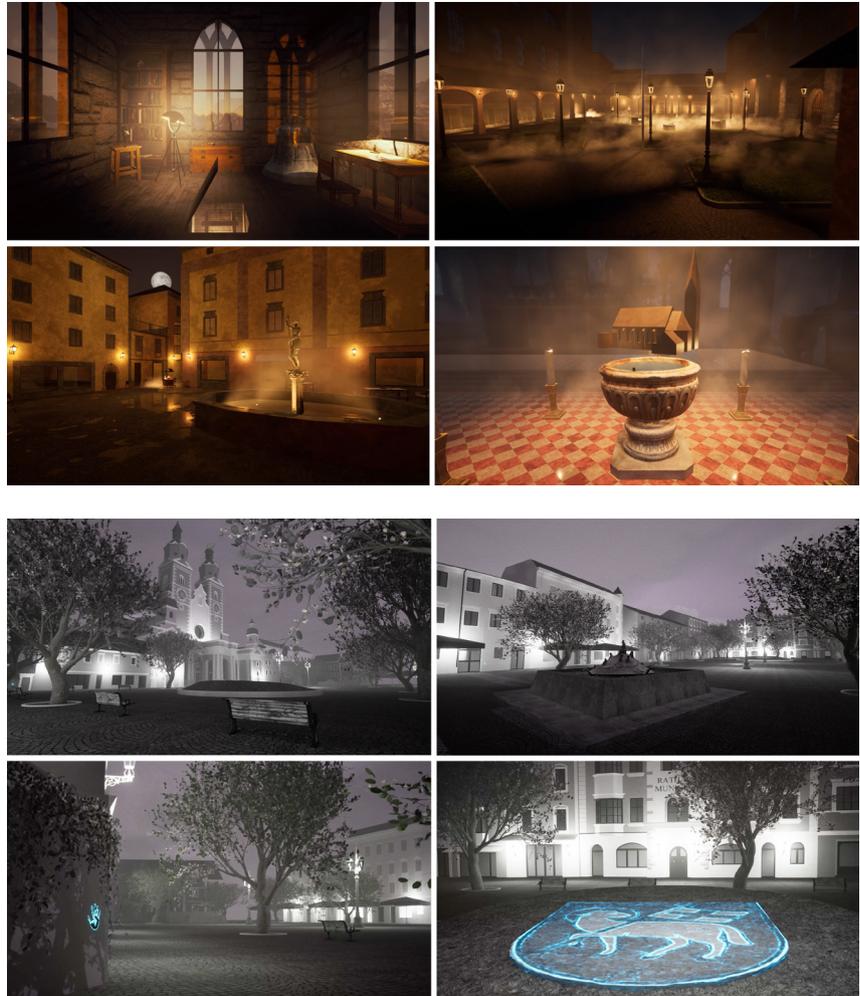


Fig. 3. Scenari tratti dal gioco *I misteri di San Michele*, progettato da Arianna Lo Pilato, Enrico Pupi, Piergiuseppe Rechichi, Michela Schiaroli ed Elisabetta Tortora.

Fig. 4. Scenari tratti dal gioco *Brixner Dom. Una lettera dal passato*, progettato da Stefano Botta, Michela Ceracchi, Francesco Cotana, Salvatore Di Pace, Federica Itri e Giancarlo Sanna.



I misteri di San Michele (fig. 3) narra di uno storico dell'arte che, come da consuetudine della amministrazione comunale di Bressanone, viene invitato a visitare la torre civica simbolo della città: la Weisser Turm, e da quel momento inizia un piano narrativo in cui si ritrova in un intricato percorso che tramite enigmi e prove lo porterà a scoprire che il "mastro costruttore", apparentemente malvagio, è in realtà un personaggio che da secoli aspetta di essere liberato, e con esso il segreto sul patrimonio culturale che cela.

Brixner Dom. Una lettera dal passato (fig. 4) ruota attorno al Duomo e alla antistante piazza bressanonese, dove un giovane artista in cerca di nuova ispirazione deve risolvere una serie di enigmi, guidato da un fuoco fatuo e dagli inquietanti segni lasciati dai Krampus, per collezionare le carte che raccontano il patrimonio culturale della città. Alla fine, il protagonista scoprirà che il fuoco fatuo che lo guidava altri non è che Paul Troger che ha affrescato il Duomo e la falsa cupola incredibilmente occultata da un rimaneggiamento ottocentesco.

Aurora (fig. 5) si svolge nella biblioteca settecentesca del Seminario Maggiore e narra la storia di Elga, una giovane appassionata di architettura che decide di rintracciare i luoghi ritratti in alcune vecchie foto di famiglia. Attraverso un viaggio nei ricordi, fatto di sfide ed enigmi da risolvere, Elga capirà di voler rimanere in questo luogo, prendendo il posto della precedente bibliotecaria: sua nonna Aurora, appunto.

Brixen Quest. Alla ricerca del Cavallefante perduto (fig. 6) perduto ruota attorno al noto affresco del Cavallefante, presuntamente rubato dai Krampus durante la notte del 5 dicembre prima dell'arrivo di San Nicola che invece risulterà sottratto alla collettività da altri malintenzionati che verranno smascherati dal protagonista a seguito di una serie di vicissitudini che porteranno lui e i giocatori alla scoperta del patrimonio di Bressanone.



Fig. 5. Scenari tratti dal gioco *Aurora*, progettato da Simone Cera, Alessio Buonacucina, Dina Jovanovic, Roberta Ferretti, Pietro Azzola e Marco Proietti.

Fig. 6. Scenari tratti dal gioco *Brixen Quest. Alla ricerca del Cavallefante perduto*, progettato da Jacopo Bono, Martina Castaldi, Gloria Russo, Andrea Sias e Fabio Zollo.

Crediti

Gruppo di lavoro CTS: Francesca Fatta, Elena Ippoliti, Alberto Sdegno, Ornella Zerlenga.

Responsabili scientifici: Alessandro Luigini (Libera Università di Bolzano), Daniele Rossi (Università di Camerino).

Docenti: Waltraud Kofler (Libera Università di Bolzano), Demis Basso (Libera Università di Bolzano), Andrea Dresseno (IVIPRO).

Tutor: Alessandro Basso (Università di Camerino), Francesca Condorelli (Libera Università di Bolzano), Elisabetta Caterina Giovannini (Politecnico di Torino), Maurizio Perticarini (Università di Camerino), Giuseppe Nicastro (Libera Università di Bolzano).

Partecipanti: Pietro Azzola (Università degli Studi di Bergamo), Jacopo Bono (Politecnico di Torino), Stefano Botta (Università degli Studi Roma Tre), Alessio Buonacucina (Sapienza Università di Roma), Martina Castaldi (Università degli Studi di Genova), Simone Cera (Università degli Studi di Cagliari), Michela Ceracchi (Sapienza Università di Roma), Francesco Cotana (Università degli Studi di Perugia), Salvatore Di Pace (Sapienza Università di Roma), Roberta Ferretti (Università degli Studi di Firenze), Federica Itri (Università degli Studi di Napoli "Federico II"), Dina Jovanovic (Politecnico di Milano), Arianna Lo Pilato (Università degli Studi di Napoli "Federico II"), Marco Proietti (Sapienza Università di Roma), Enrico Pupi (Politecnico di Torino), Piergiuseppe Rechichi (Università di Pisa), Gloria Russo (Università di Catania), Giancarlo Sanna (Università degli Studi di Cagliari), Michela Schiaroli (Università degli Studi Roma Tre), Andrea Sias (Università degli Studi di Sassari), Elisabetta Tortora (Università degli Studi Roma Tre), Fabio Zollo (Università degli Studi G. d'Annunzio Chieti-Pescara).

Autori

Alessandro Luigini, Facoltà di Scienze della formazione, Libera Università di Bolzano, alessandro.luigini@unibz.it

Daniele Rossi, Scuola di Ateneo Architettura e Design "E.Vittoria", Università di Camerino, daniele.rossi@unicam.it

Riferimenti bibliografici

Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave MacMillan.