

Borsa di studio attivata ai sensi di quanto disposto dal D.M. n. 1061 del 10/08/2021

Titolo del progetto: Simulazioni videoludiche per lo sviluppo sostenibile e la comunicazione sociale in ambito ecologico e spettacolare – Ricerca sul campo e sviluppo di frames per la produzione

La borsa sarà attivata sul seguente corso di dottorato accreditato per il XXXVII ciclo:
MUSICA E SPETTACOLO

Responsabile scientifico: Giovanni Ragone/Fabio Tarzia, SARAS SAPIENZA

Area per la quale si presenta la richiesta: GREEN

Numero di mensilità da svolgere in azienda: 6

Numero di mensilità da svolgere all'estero: 6 presso Wien Univerisität, Institut fur Soziologie

Azienda: Space Spa, Via Torelli 24 59100, Prato

Il Dipartimento è disponibile a cofinanziare per un importo pari a euro: Euro 8000 (: 514_19_P_TECHNE – TECHNE (ricerca diretta da Giovanni Ragone, in trasferimento a Fabio Tarzia entro il 2021) + 2000 Fondo SARAS " DM 1061 Borse aggiuntive Dott orati"

Dipartimento finanziatore: DIPARTIMENTO DI STORIA ANTROPOLOGIA RELIGIONI ARTE SPETTACOLO con delibera del 21/9/2021

Progetto di ricerca:

La diffusione capillare del medium videoludico negli ultimi decenni ha portato con sé nuove domande sul rapporto che intercorre tra videogiochi e videogiocatori. È stato osservato a più riprese come il videogioco possa impattare sui comportamenti e sulle conoscenze dei giocatori. Grazie anche alla riconfigurazione costante dell'immaginario collettivo il medium videoludico concorre quindi alla formazione di informazioni condivise da un gran numero di utenti, configurandosi come uno dei principali media spettacolari. Se da un lato ciò ha stimolato riflessioni sull'uso di serious games e gamification per la sensibilizzazione, la promozione e la comunicazione di valori, occorre osservare il fenomeno anche da una prospettiva opposta. I videogiochi nati con scopi diversi dall'intrattenimento non hanno infatti lo stesso impatto, né la medesima diffusione dei cosiddetti titoli blockbuster. Queste produzioni sono spesso le prime finestre da cui si affacciano i giovani utenti per l'apprendimento di svariate nozioni e informazioni riguardanti storia, mitologia, geografia, economia, politica, etc. Pertanto appare necessario riflettere su quale possa essere la funzione dei videogiochi nel veicolare messaggi e valori all'interno del moderno contesto globalizzante. In particolare, desta interesse la correlazione tra videogiochi, comunicazione culturale, e ambiente/ecologia/sviluppo sostenibile, piste finora poco battute dalla ricerca, ma che offrono innumerevoli spunti di riflessione soprattutto nel campo della comunicazione sociale. Al pari della letteratura e del cinema, infatti, anche il videogioco ha a più riprese rappresentato le tematiche ambientali, coinvolgendo il giocatore con modalità diverse dagli altri medium. Tanto nel genere distopico quanto nel post-catastrofico, esistono esempi di rappresentazione narrativa e interattiva delle conseguenze nefaste di un rapporto corrotto con l'ambiente. Giochi come Final Fantasy VII e Fallout: New Vegas portano l'attenzione del giocatore sull'abuso delle risorse ambientali, ne mettono in scena le conseguenze con grande efficacia anche grazie all'ergodicità del medium. In questo senso, la capacità del videogioco di far interiorizzare all'utente comportamenti e azioni, nota come retorica procedurale consente di ragionare su possibili modelli di design improntati alla progressiva comprensione del rispetto ambientale. In casi studio come No Man's Sky e Don't Starve al giocatore è imposto di riflettere sul consumo di risorse. Ciò avviene attraverso l'implementazione di meccaniche ludiche che premiano atteggiamenti responsabili, insieme con la rappresentazione audiovisiva e interattiva di conseguenze indesiderate. Altrettanto interessante dalla prospettiva delle dinamiche ludiche in grado di incoraggiare un maggior rispetto

dell'ambiente, è la tendenza di giochi blockbuster recenti a creare sinergie tra giocatore e ambienti. La sempre maggiore attenzione ai dettagli ha consentito di produrre infatti dei veri e propri ecosistemi virtuali. Grazie alla creazione di un immaginario culturale dell'ambiente è possibile ottenere nell'utente degli stimoli emotivi capaci di creare connessioni, rispetto, aspettativa. Questo approccio, finora studiato nell'ambito dello storytelling del patrimonio culturale, può certamente portare dei risultati notevoli anche se applicato all'ambiente stesso. Il percorso di dottorato, partendo dall'osservazione di casi studio come i titoli menzionati, potrà arrivare a tracciare delle linee guida ed eventualmente a creare un framework di design da proporre alle software house e alle istituzioni sul territorio per la produzione di titoli sempre più green e adatti alla comunicazione dei valori di rispetto dell'ambiente.

Titolo del progetto (inglese): Videogame simulations for sustainable development and social/ecological communication - Field research and development of frames for media production

Progetto di ricerca (inglese):

The large diffusion of videogames in the last few decades raised new questions on the relationship between digital games and players. It has been observed how videogames could impact on behavior and knowledge of players: thanks to the continuous reconfiguration of collective imagination, digital games concur in shaping a shared set of information for a large number of users. This ability poses videogames as one of the main performing and spectacle media. Even though these reflections fueled the interest around the use of serious games and gamification for raising awareness, promoting, and communicating values, such phenomena should be observed from another perspective. Videogames created with a different scope than entertainment have a lesser impact, and a smaller diffusion, than so-called blockbuster products. These productions are often the first experiences for many young users with regards to the learning of many notions about history, mythology, geography, economy, politics, etc. Therefore, it appears necessary to reflect on the function of videogames in conveying messages and values in the modern globalized context. Specifically, it is interesting to look at the correlation between videogames, cultural communication, and environmental sustainability. The relationship between interactive media and ecology/environment is a thread not followed yet, especially in the field of social communication. Videogames, as much as literature and cinema, have represented many times environmental issues, involving the player with modalities way different than other media. Both in the dystopic and in the post-apocalyptic genres, there are many examples of narrative - and interactive - representation of the disastrous consequences of a corrupt relationship between humankind and the environment. Games such as Final Fantasy VII or Fallout: New Vegas draw the attention of the player on the abuse of environmental resources, showing its consequences with great efficiency thanks to the ergodicity of the medium. From this perspective, the ability of videogames to disseminate behaviors or actions in the user - namely, procedural rhetoric - allows us to reflect on possible design frameworks for environmental protection.

Case studies such as No Man's Sky or Don't Starve impose on the player a reflection about the overuse of environmental resources. It happens through the implementation of mechanics that reward responsible attitude, alongside with the audio-visual and interactive representation of disastrous consequences. Equally interesting, from a perspective that takes into consideration ludic dynamics that encourage the player to respect the environment more, is the tendency of blockbuster games to create emotional synergies between the player and the environment itself. As games become more and more visually detailed, it becomes possible to create plausible virtual ecosystems. By creating a cultural imagination about the environment, it appears possible to encourage emotional connections, respect, and anticipation in the user. This approach, so far, has been applied successfully to heritage storytelling, and should surely bring remarkable results if applied to environmental storytelling as well. The PhD program, starting from the observation of already mentioned case studies, would allow to define design guidelines and eventually a design framework that could be applied by software houses or institutions, in order to create as more as possible green videogames, suitable for communicating values of environmental protection.