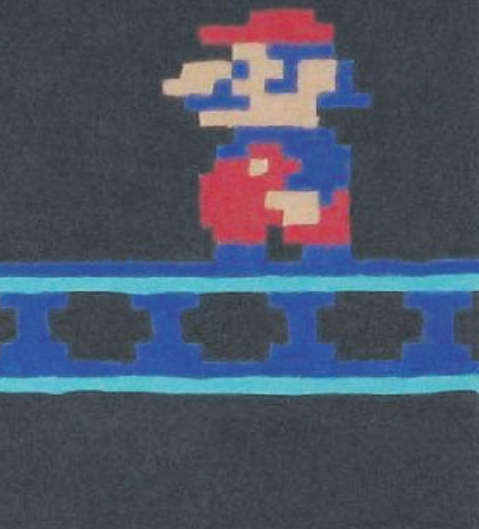
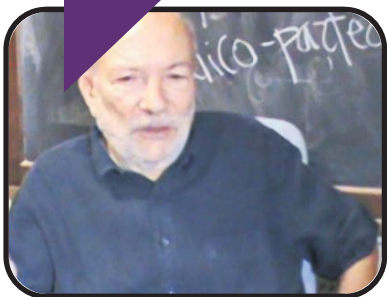


Nel futuro
Con il web il gioco
si arricchisce
di connessioni
con altri saperi



IN INGLESE si distinguono il «play» e il «game»: quest'ultimo fa appello non alla struttura intrinseca del giocare, ma alla sua componente motivazionale. Questa è data dalla competizione, dal misurarsi con gli altri, dall'arrivare primi...



ment, inteso come gioco.

Antinucci – Quello che chiamiamo *edutainment* dovrebbe contemplare una generale riconfigurazione della trasmissione dei saperi, magari attraverso una loro ricomposizione in un simulatore. Bisognerebbe costruire un simulatore per la fisica, la chimica, per le scienze, per tutti i campi. Una volta costruito se ci metti la struttura motivazionale diventa un videogioco. Questo è l'*edutainment*. Questo è il processo che farebbe apprendere in maniera percettivo-motoria.

Infante – Ci sono due parole che nella lingua inglese sono ben distinte, mentre in Italia nella parola gioco si mischiano. Sono *Play* e *Game*.

Antinucci – Ce n'è pure una terza che è il *Gamble*, il gioco d'azzardo. Già il fatto che li si metta tutti insieme

me è debole. Il *game* fa appello non alla struttura intrinseca del giocare, ma alla sua componente motivazionale. Questa è data dalla competizione, il misurarsi con gli altri. Noi siamo animali molto complessi. Bisogna inventarsi qualcosa che faccia scattare una motivazione ma questo è possibile attivarlo soprattutto nelle dinamiche delle reti. Nelle reti si è dinamici, le reti sono fatte per agire e questo operare con gli ipertesti ci stimola nella ricerca dell'informazione. Ciò che definisci ludiforme è in questa dinamicità.

Infante – Comporta anche *serendipity*, quella condizione per cui arrivi a trovare cose che non stavi cercando, questo elemento di spiazzamento è un elemento ludico straordinario.

Antinucci – È proprio quello che caratterizza l'attività senso-motoria che s'incontra con quella simbolico-ricostruttiva della produzione del linguaggio. Nella ricerca on line ti misuri anche con imprevedibile e ti puoi trovare a produrre delle connessioni che ti fanno anche deviare rispetto all'impostazione iniziale ma ti possono fare arrivare a risultati imprevedibili.

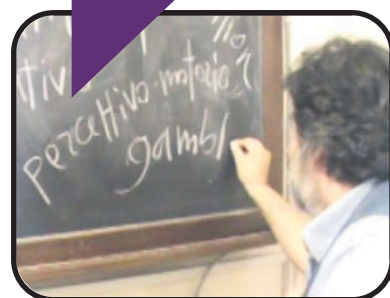
Infante – Proprio come durante una buona conversazione, dove ti ritrovi a dire cose che non prevedevi.

Antinucci – La conversazione è molto diversa da una conferenza o da un'intervista. Nella conferenza io organizzo le mie cose da dire, dopo di che vado giù con la linea del discorso. Una conversazione è interattiva, si nutre di reciprocità. Questa differenza rivela l'importanza del *play* come attitudine partecipativa del gioco. Siamo partiti dalle origini, in cui la dominante era il *play*, la ricerca pura delle opportunità e siamo passati a quella del *game*. Adesso mi pare che stiamo entrando in quella del *gamble*.

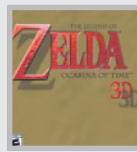
Infante – Sì, l'era dell'azzardo, come il mondo della finanza spregiudicata sta dimostrando...

Hanno collaborato: Chiara Giorgetti e Tiziana Amicuzi di Urban Experience

LA TERZA era del gioco, dopo quella del «play» e quella del «game» è quella del «gamble» dell'azzardo. Come il mondo della finanza spregiudicata sta dimostrando. Ma questo è un gioco che prevede la dissoluzione dei giocatori sconfitti...



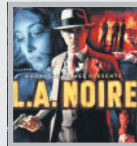
I migliori giochi per l'estate



The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Piattaforma: Nintendo 3DS - Età consigliata: 12+

A tredici anni dalla prima uscita, torna sul mercato il capolavoro che ha dettato la grammatica delle avventure moderne. Al di là dell'aggiornamento grafico e dell'introduzione del 3D stereoscopico, a stupire sono, oggi come allora, la sua atmosfera magica e la grande raffinatezza del sistema di gioco.



L.A. Noire

Piattaforme: Xbox 360, PS3 - Età consigliata: 18+

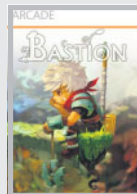
Los Angeles, anni Quaranta. Il giovane detective Cole Phelps si ritrova invischiato in un intreccio di violenza e corruzione. L'azione cede il passo alla raccolta di indizi e agli interrogatori dei sospetti, la cui mimica facciale è sorprendente. Un'avventura torbida in cui perdersi nelle calde notti estive.



Portal 2

Piattaforme: PC, PS3, Xbox 360 - Età: 12+

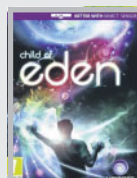
Armato di una pistola in grado di generare portali comunicanti, il giocatore deve fuggire dal centro di ricerca di una malvagia multinazionale piegando a proprio vantaggio le leggi della fisica. Un'originale commistione tra avventura e rompicapo che offre dialoghi brillanti e un ritmo serratissimo.



Bastion

Piattaforma: Xbox 360 - Età consigliata: 12+

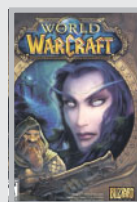
Prima ancora che un gioco di ruolo d'azione, "Bastion" è una meravigliosa fiaba interattiva. Mentre il protagonista si avventura in scenari color pastello a caccia di materiali con cui costruire il proprio bastione, una calda voce narrante ne commenta le gesta in diretta, dando vita a simpatici paradossi narrativi.



Child of Eden

Piattaforma: Xbox 360 - Età consigliata: 7+

"Child of Eden" è un ardito esperimento di sinestesia sensoriale. Grazie al supporto della periferica Kinect, riesce a combinare suoni, immagini e movenze del corpo per immergere il giocatore in un'esperienza di grande impatto emotivo, a metà strada tra lo sparatutto vecchia scuola e l'installazione artistica.



World of Warcraft

Piattaforme: Pc o Mac - Età consigliata: 12+

Lanciato alla fine del 2004, continua ancora oggi a sfornare espansioni. È il fantasy tridimensionale di tipo MMORPG più giocato al mondo, con circa tredici milioni di iscrizioni attive. Le espansioni hanno dato ancor più profondità al gioco, con molte novità apportate al *gameplay* stesso.



Silent Hill Downpour

Piattaforme: PlayStation 3 e Xbox 360 - Età: 18+

Giunto all'ottavo capitolo della saga, dove aver ispirato film, libri e fumetti, si caratterizza per una trama horror-psicologica che ha rappresentato una novità nel campo dei videogiochi appartenenti al filone *survival horror*. La sua uscita è prevista per questo Autunno.