Ufficio Stampa della Provincia autonoma di Trento
Piazza Dante 15, 38122 Trento
Tel. 0461 494614 - Fax 0461 494615
uff.stampa@provincia.tn.it

COMUNICATO n. 816 del 14/04/2019

Oggi ultimo appuntamento di Educa Immagine, la rassegna con la direzione artistica di Trentino Film Commission

Imparare dai videogiochi si può

Alla parola videogiochi, l’associazione di pensiero è quella tradizionale di un gioco da pc o consolle relegato al periodo adolescenziale. In realtà le declinazioni sono tante e molteplici e, al di là del puro intrattenimento, sempre più vi sono anche finalità educative, culturali, di promozione e di simulazione di situazioni reali. A far luce su questa realtà sfaccettata, è stato oggi l’ultimo incontro organizzato nell’ambito di Educa Immagine, la nuova rassegna dell'audiovisivo promosso da Consolida in collaborazione con i partner di Educa, con la direzione artistica di Trentino Film Commission e il sostegno di MIUR e MiBAC. Ad introdurre i lavori Luca Ferrario, della Film Commission, accanto a lui Gianluca Marani ceo di Just Funny Games, Lara Oliveti cofondatrice della società Melazeta e Linda Seregni di Alittleb.it agenzia di gamification.

In Italia a riunire tutte le società che si occupano di videogiochi c’è Aesvi, l’Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani, nata nei primi anni 2000 e dal 2011 aperta anche agli studi più piccoli che, come ha spiegato Gianluca Marani, comprende circa una settantina di soci. L’industria dei videogiochi in Italia conta 127 studi di sviluppo, concentrati per oltre il 50% nel Nord Italia, gli addetti sono circa 1100 con una media di pochi addetti ciascuno. Il settore è in fortissima crescita, anche se può contare su poche realtà strutturate: “L’indotto – ha proseguito Marani – è di 1,7 miliardi all’anno con una crescita del 20%”.
Entrando poi nel dettaglio delle persone che utilizzano i videogiochi anche qui bisogna sfatare alcuni miti: “16,3 milioni di persone hanno giocato ai videogiochi negli ultimi 12 mesi, ovvero il 37% della popolazione italiana fra i 6 e i 64 anni, il 54% uomini, il 46% donne”, quindi diffusi a tutte le età e con una crescita, negli ultimi anni, anche della componente femminile, come ha chiarito Marani.
Lara Olivetiha poi spiegato come la società Melazeta sia entrata a far parte del gruppo La Fabbrica, curando anche progetti rivolti alle scuole e concentrandosi su giochi che, accanto alla valenza ludica, hanno finalità di “education”. Passando poi alla “gamification”, ovvero all’utilizzo di elementi mutuati dai giochi e dalle tecniche di game design in contesti esterni al gioco, particolarmente interessate è stata la presentazione di un progetto per combattere il cancro, rivolto alle scuole medie, in collaborazione con la Fondazione Airc.
Di gamification ha parlato anche Linda Seregni, che ha portato alcuni esempi di simulazione, fra cui una in particolare realizzata in collaborazione con il Policlinico Gemelli: “Si tratta di un videogame che simula una isterectomia laparoscopica e consente quindi di sperimentare situazioni che magari capitano raramente in sala operatorio, acquisendo al contempo esperienza nella gestione di casi gravi e complicanze”. Gli ambiti di applicazione di questi progetti sono davvero innumerevoli.
E oggi, sempre nell’ambito di Educa Immagine, tante famiglie hanno partecipato al laboratorio condotto in collaborazione con la cooperativa sociale La Coccinella, nel quale i bambini hanno potuto sperimentare le immagini e narrare così la visione di sé e del mondo.

(at)