

Giochi, dal coinvolgere al capire

un punto di vista

dal Museo degli Strumenti per il Calcolo

G.A. Cignoni, L. Cappellini, T. Mongelli

Seminario di Cultura Digitale

7 ottobre 2015



hmr.di.unipi.it/ICEC2015

di che andremo a parlare

- L'informatico:
 - sulle parole del titolo e sulla *gamification*
 - cose al Museo, quelle tradizionali
- L'umanista:
 - i *toy-games* e i *mod*
 - cose al Museo, quelle nuove e future
- L'informatica-umanista:
 - il mezzo e gli strumenti
 - l'esperienza di formazione e di uso con *Stencyl*





sulle parole del titolo

coinvolgere, capire, musei



Giovanni A. Cignoni



hmr.di.unipi.it/ICEC2015



il ruolo dei musei (tutti)

- Conservare e restituire per
 - Fare diffusione della cultura
 - Umanistica e scientifica
- I tre fronti dell'educazione
 - Didattica, scuole
 - Formazione, lavoro
 - Intrattenimento culturale
- I musei:
 - Da collezioni a luogo per studiosi...
 - ... a spazi per intrattenimento e didattica



Giovanni A. Cignoni



obiettivi/metodi dei musei (scientifici)

- *Popularization* – divulgazione
 - Semplificare, le metafore di *Quark* (benemerito, ma âgé)

--- *Bodmer Report, 1985* ---

- *Understanding* – capire
 - Spiegare, pannelli (\pm interattivi), laboratori ed esperimenti
- *Awareness* – aver coscienza
 - Contestualizzare, riferimenti, la scienza in cucina
- *Engagement* – coinvolgimento
 - Attirare e far partecipare, *citizen science*

Giovanni A. Cignoni





gamification!



Giovanni A. Cignoni



hmr.di.unipi.it/ICEC2015

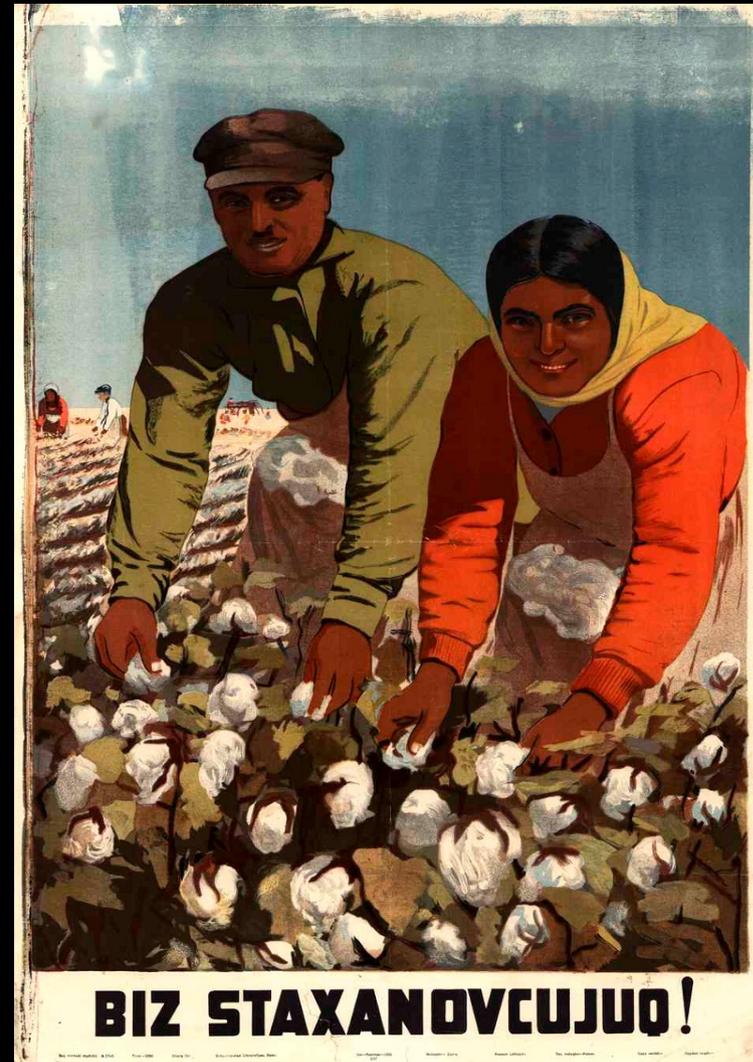


la parola magica

- Inizialmente proposta per il mondo del lavoro
 - Un sacco di gente si impegna moltissimo con i videogiochi
 - Riesce, ottiene risultati e si diverte pure!
 - Giochifichiamo il lavoro...
 - ... e avremo lavoratori motivati, produttivi e soddisfatti
- Garantito!
 - Smith, “**The future of work is play**”, proc. of IEEE Games Innovation Conference, 2011
 - Beck & Wade, “**Got game: how the gamer generation is reshaping business forever**”, Harvard Press, 2004
 - Burke & Hiltbrand, “**How gamification will change business intelligence**”, Bus. Int. Journal, 2001

usare dinamiche di gioco

- Vero che con i VG
 - il pubblico è più ampio
 - e ci sono più strumenti
- Ma è un vecchio trucco
 - Instaurare dinamiche di gioco e competizione
 - Costruire interesse, generare soddisfazione
- Prima dei videogiochi
 - Competizione socialista
 - *Fun-at-work* anni '90



Giovanni A. Cignoni



riferimenti (curiosi)

- V. I. Lenin, “How to organise competition?”, in *Collected Works*, Vo. 26, (Sep 1917 – Feb 1918)
- J. V. Stalin, “Emulation and Labour Enthusiasm of the Masses”, in *Collected Works*, Vo. 12, (Apr 1929 – Jun 1930)
 - Premessa a “Emulation of the Masses” di tale E. Mikulina
 - Criticato per imprecisioni nei dati da tale Russova
 - Difeso da baffone in una lettera a Felix (Dzerzhinsky?)



trappole della gamification (per musei & c.)

- Problemi generali dei giochi complessi
 - Investimenti in sceneggiatura e contenuti che si perdono
 - Giochi fotocopia, costosi, ma deludenti
 - *Main vs side quest* a danno della longevità
- Casi tipici
 - Giochi appiccicati, inutili, noiosi, controproducenti
 - Dinamiche prevalenti sullo scopo, con danni collaterali
 - Impossibilità di competere, risultati deludenti
 - Nei musei: verniciature, solite carte, visite a punti...
- Solita storia del dito e della Luna
- Problemi noti già con le visite virtuali



cose di giochi al museo,
quelle tradizionali



Giovanni A. Cignoni



hmr.di.unipi.it/ICEC2015

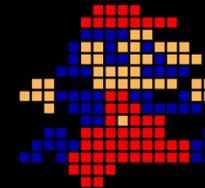


le Notti dei Vecchi Videogiochi

- Semplicemente giocare
- Perché
 - I videogiochi fanno parte della storia dell'informatica
 - Console, PC, titoli sw, sono cimeli
 - Quale modo migliore di restituirli?
 - In più, sono ottimi spunti per discutere di tecnologia, economia, cultura e costume

|La Notte dei Vecchi Videogiochi|
un torneo su un videogioco che ha fatto storia, il museo aperto, chiacchiere, ospiti e interventi su giochi, calcolatori e dintorni

SINCE 1981.
AND STILL
JUMPING!



Ricchi premi
Sale rinnovate
Console d'epoca
Soft drink omaggio
Diretta in streaming

10.10.2014

qualifiche, dalle 15

11.10.2014

fasi finali del torneo, dalle 20

Museo degli Strumenti
per il Calcolo
via Bonanno Pisano, 2/b



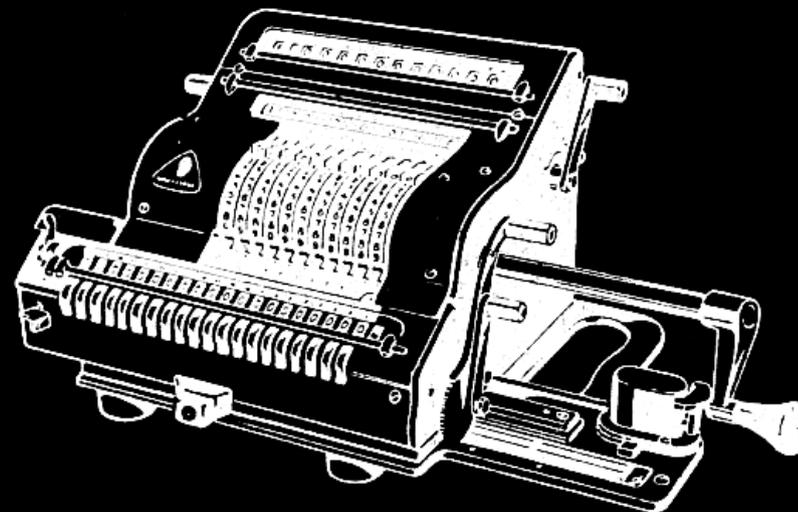
SPECIALE
INTERNET
FESTIVAL

La NVV è aperta a tutti e gratuita,
per partecipare al torneo occorre iscriversi;
programma, regolamento e tutte le informazioni
sono alla pagina <http://hmr.di.unipi.it/NVV2014if>
info e iscrizioni: francesca.corradi@unipi.it (dal 29/9)



sfide a usare macchine d'epoca

- Premessa
 - I simulatori non sono videogiochi
 - I cimeli non sono giocattoli
- Gioco come “scena”
 - Macchine strane
 - Interfacce aliene
 - Procedure difficili
 - Sfide esclusive
 - Soddisfazione nel riuscire

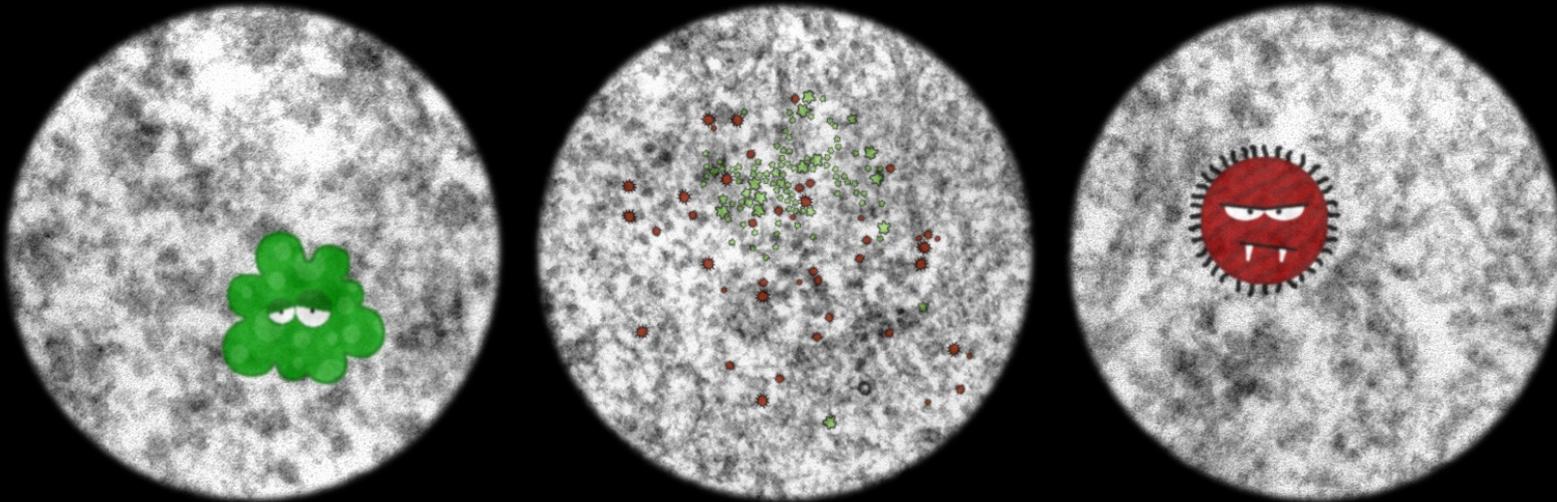


Giovanni A. Cignoni



giochi educativi ad hoc, un *toy-game*

- Un gioco che spiega cose
 - *Amoeba Calamitosa* e *Supercilium Trux*
 - Simulazione ad agenti di un ecosistema chiuso ispirata ai modelli matematici di Lotka-Volterra
- Usi didattici diversi
 - Storica, ecologica, matematica, informatica, tecnologica



Giovanni A. Cignoni





toy-games & mods
giochi sul museo



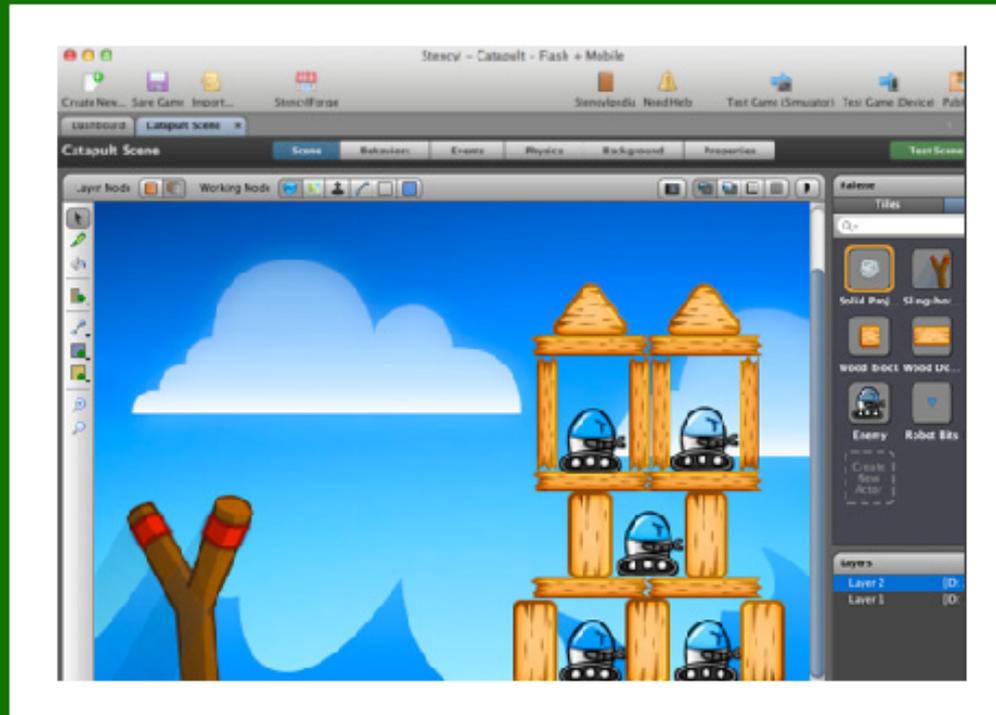
Tommaso Mongelli



hmr.di.unipi.it/ICEC2015



Toy games

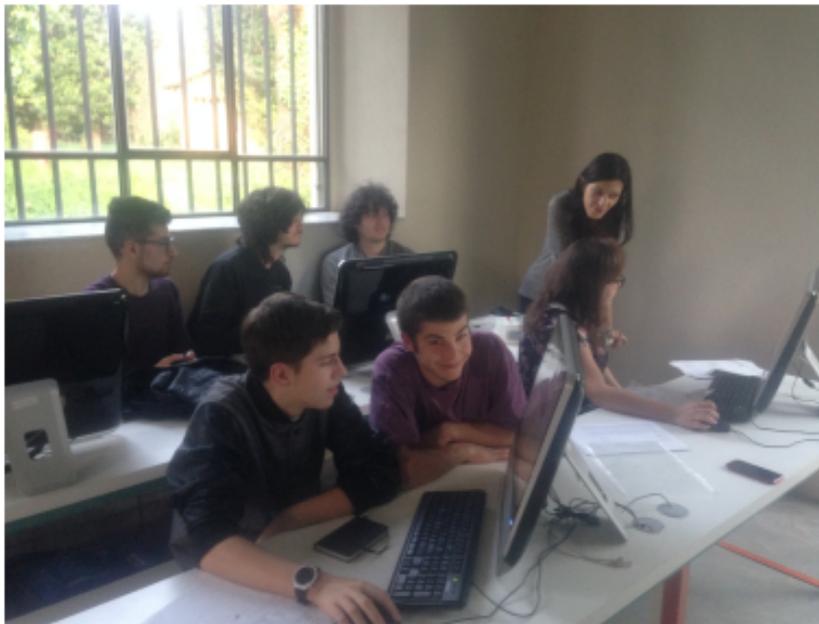


Una definizione presa in prestito dall'informatica

Diversi sia dal mainstream che da precedenti tentativi

La giocabilità va ripensata sui dispositivi mobili

Perché i Toy games al Museo?



I programmi necessari si prestano all'insegnamento

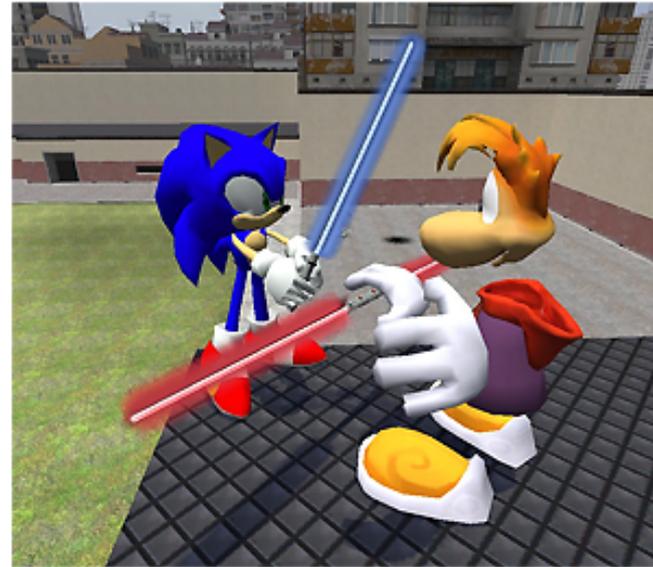
Per sviluppare giochi dedicati al Museo stesso

Sono progetti personali e relativamente semplici

Tommaso Mongelli



Due parole sui mod



Esistono sin dagli albori dei videogiochi

Contro o secondo il volere di chi li ha creati

Spesso la comunità di modder li giudica e distribuisce

Perché i mod al Museo?



Facili da sviluppare, da soli o in gruppo

Esistono numerosi SDK, quando non giochi, dedicati

Sono una finestra sulla storia del game development

Tommaso Mongelli





il mezzo e gli strumenti
da *gamers* a *game designers*



Leonora Cappellini



hmr.di.unipi.it/ICEC2015



Fare giochi al Museo

*Un game designer non crea tecnologia.
Un game designer crea un'esperienza.*

K. Salen, E. Zimmerman - Rules of Play

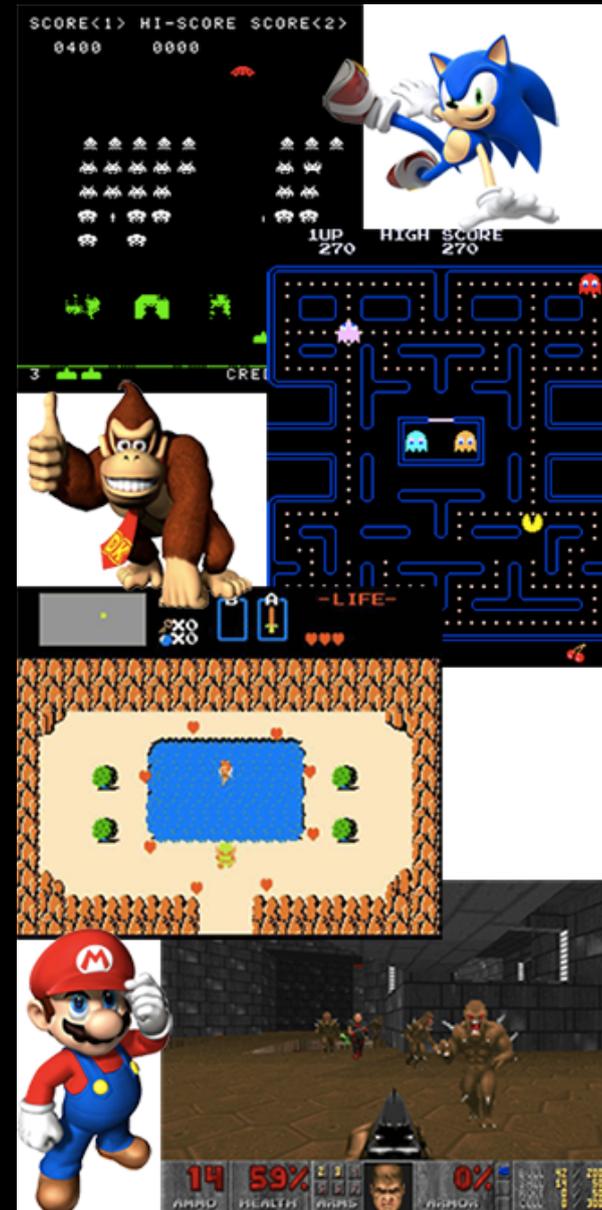
- Non un gioco qualsiasi: *un gioco per il Museo del Calcolo!*
- Il Laboratorio di Videogiochi: Play!
- Imparare il linguaggio dei videogiochi
- Contestualizzare: conoscere il Museo del Calcolo
- Realizzare un videogioco dal progetto al prodotto:
 - Metodi utilizzati
 - Strumenti
 - Problematiche

Leonora Cappellini



Imparare il linguaggio dei videogiochi

- Come si costruisce un buon VG?
 - *Giocare giocare giocare!*
 - Costruirsi un vocabolario di base per creare qualcosa di nuovo
- Cosa c'è dentro un VG?
 - Tanti generi
 - Regole, meccaniche, dinamiche
 - Medium complesso
 - Multidisciplinarietà
 - Video, animazioni, audio, interazione, storytelling...



Leonora Cappellini



Contestualizzare

- Per fare un VG sul Museo, bisogna conoscerlo!
 - Sviluppatori PER il Museo
 - Visite guidate
 - Materiale informativo
 - Inviti a eventi e NVV
- Il VG entra al Museo, il Museo entra nel VG
 - Non pretestuoso
 - Non sostituire la visita al Museo
 - Restrizioni sui generi



Leonora Cappellini

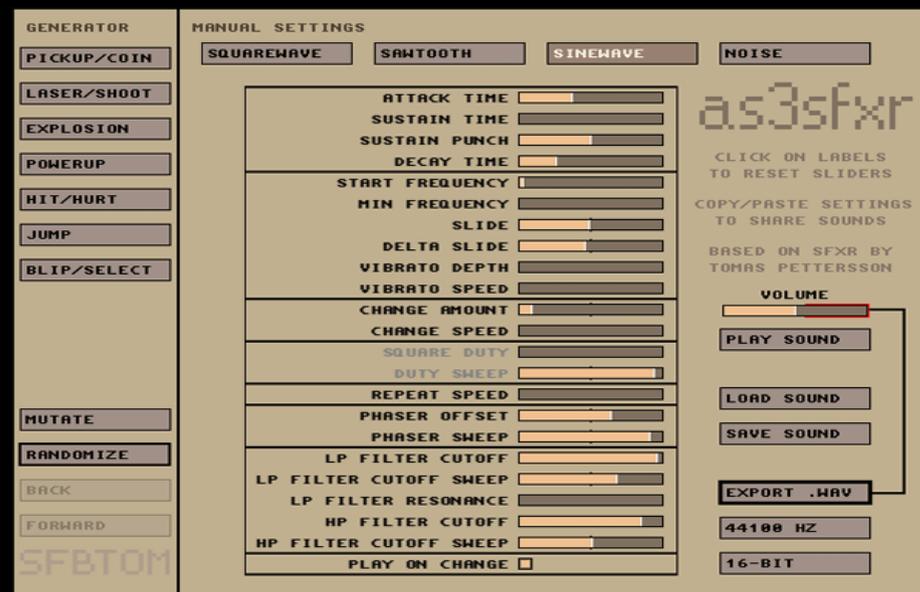


Creare i contenuti

- Fondali e Pixel Art
 - The GIMP
 - GraphicsGale



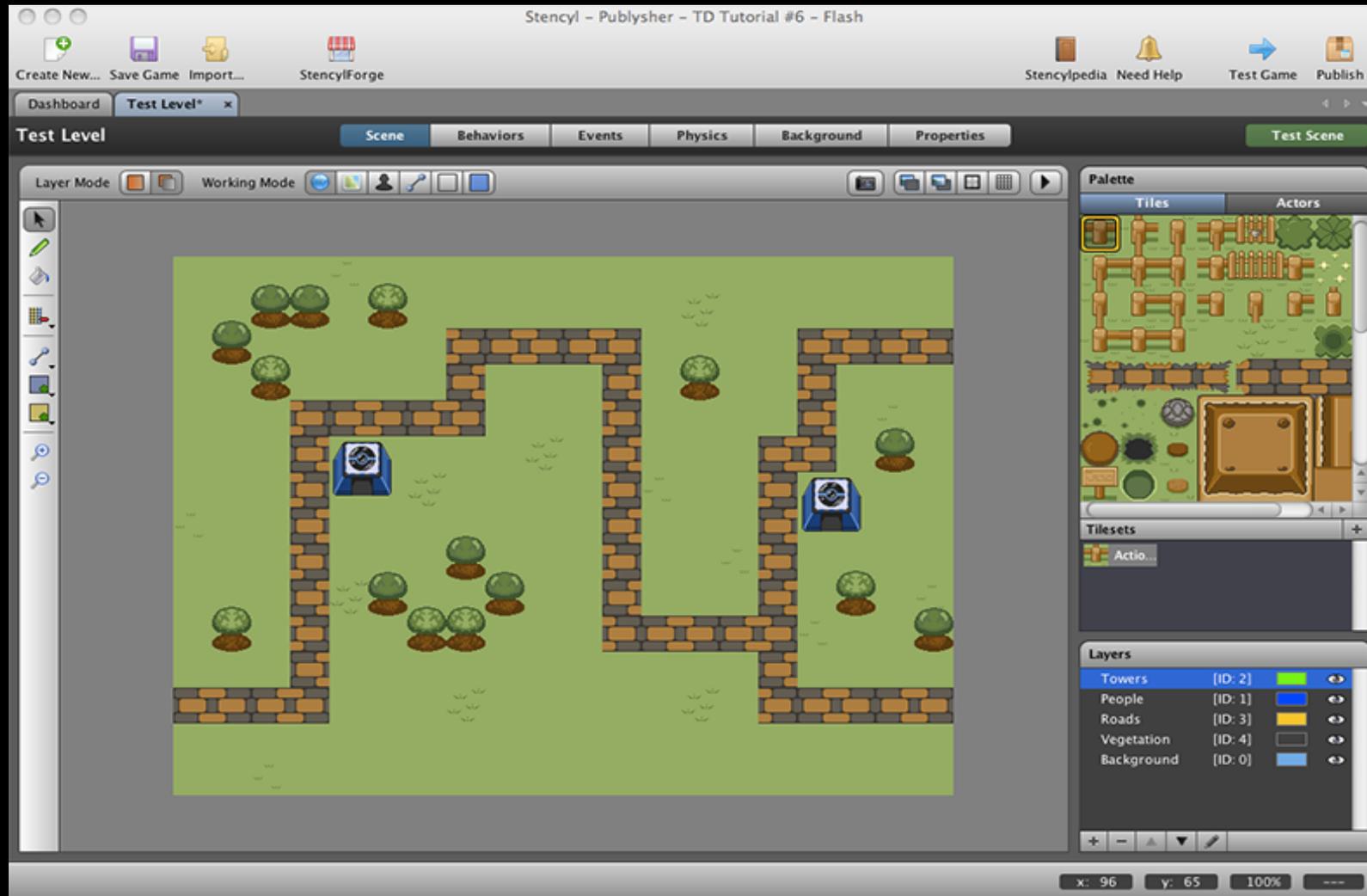
- Musica ed effetti sonori
 - Audacity
 - SFXR



Leonora Cappellini



Stencyl <http://www.stencyl.com>



Leonora Cappellini

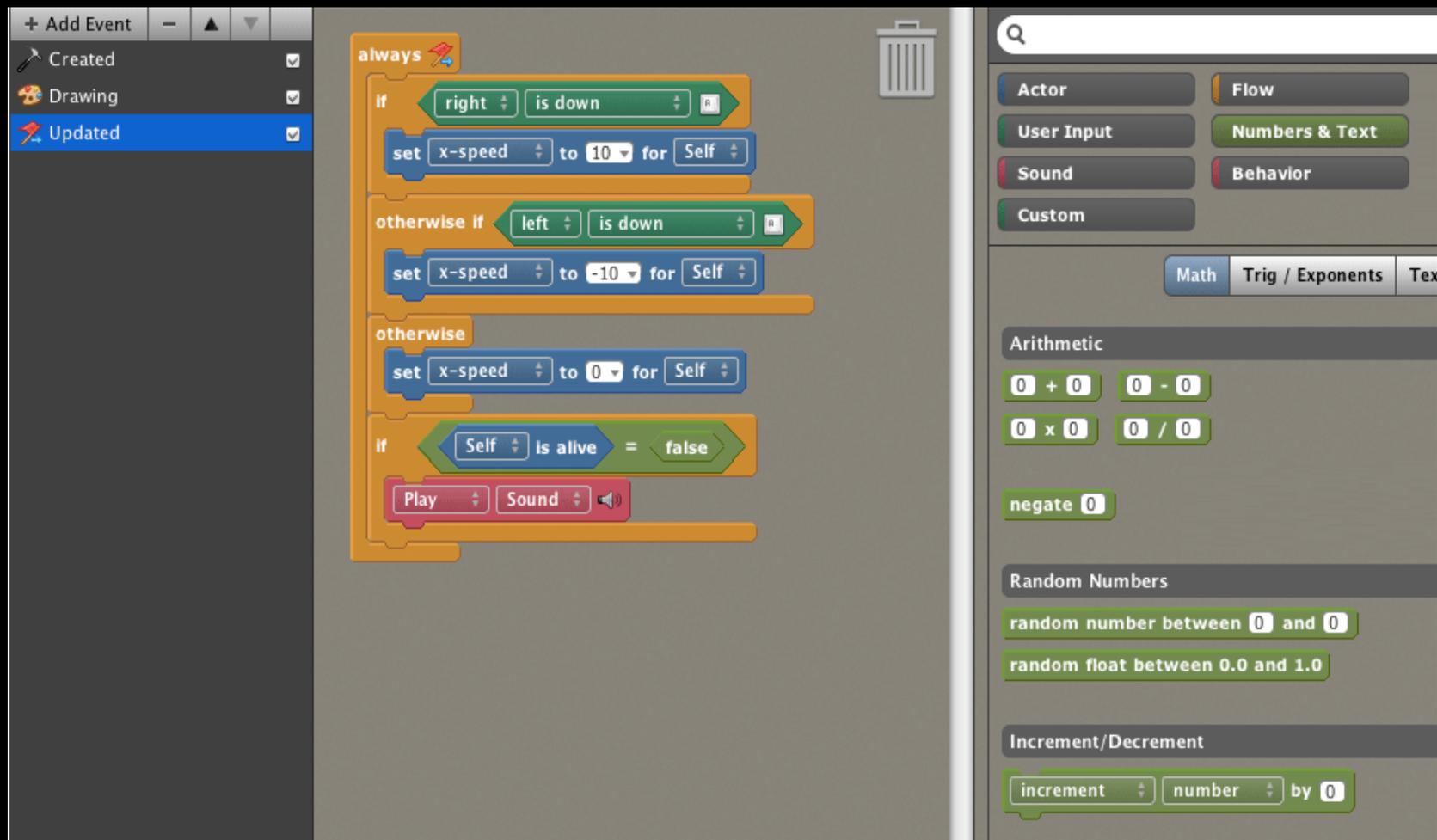


Perchè Stencyl?

- Gira su tutti gli OS
- Crea giochi da zero con contenuti personalizzabili
 - attori, comportamenti, scene
- Grafica 2D
- Non richiede profonde competenze di programmazione
- Ampia community di sviluppo a supporto
- Gratuito! (ma pagando esporta anche per piattaforme mobili)
- ...molti banchi



Ancora su Stencyl



Programmazione a blocchi: tu assembli la logica, lui compila il codice

