

GAME Science Changes

La scienza in gioco che cambia @Lucca Changes 2020

Il GAME Science Research Center si presenta a Lucca Changes con una rassegna di incontri per raccontare al pubblico, anche non accademico, alcune delle recenti ricerche svolte dai suoi membri in tema di *game science*: il gioco come modello del comportamento strategico, il giocare come ambito privilegiato per la comprensione del pensiero umano, l'artefatto ludico come strumento didattico, come mezzo per promuovere comportamenti virtuosi o per facilitare l'innovazione sociale e culturale. Il filo conduttore della rassegna è "la scienza in gioco che cambia": la *game science* ci insegna a capire come il gioco ed il giocare possono cambiare le persone, la società e la cultura e, non meno importante, come possono cambiare la scienza stessa.

PROGRAMMA

30 ottobre

Ore 11: Gianluigi Fioriglio – Gli esports: una frontiera inesplorata per il diritto?

Introduzione: Il Direttore del GAME Science Research Center introduce "Game Science Changes – La scienza in gioco che cambia"

Gli eSport sono in continua espansione, ma come spesso succede le leggi non seguono il passo della tecnologia e il Far West normativo non ne aiuta lo sviluppo. Nel corso dell'incontro, a partire da alcuni casi concreti, si discuteranno le criticità e le possibili soluzioni.

Moderata: Emilio Cozzi

Gianluigi Fioriglio è Professore aggregato di Informatica giuridica nel Dipartimento di Giurisprudenza dell'Università di Modena e Reggio Emilia, membro ordinario del Game Science Research Center (cui è delegato dallo stesso Dipartimento), nonché Avvocato e coordinatore della Officina Informatica "Diritto Etica Tecnologie" del CRID – Centro Interdipartimentale su Discriminazioni e vulnerabilità Unimore. E' consulente in ambito eSport da anni avendo collaborato alla realizzazione di numerose e primarie iniziative di rilevanza nazionale e internazionale.

ore 13: Ennio Bilancini – Game-based learning per il cambiamento sociale: L'esperienza di BLUTUBE

Moderata: Matteo Bisanti

E' possibile misurare l'impatto di un programma di promozione dei comportamenti prosociali basato sul gioco? La risposta è sì. A dimostrazione di questo racconteremo la ricerca svolta nell'ambito del progetto BLUTUBE "Chi porta l'acqua a casa", volto a promuovere comportamenti virtuosi relativi all'uso dell'acqua tra gli studenti di scuola primaria (classi dalla 2a alla 4a) della città di Lucca. I risultati dello studio sono incoraggianti: i partecipanti al progetto hanno riportato un utilizzo più efficiente dell'acqua e discussioni più frequenti con i loro genitori sul tema dello spreco dell'acqua, rispetto a coloro che non hanno partecipato al progetto.

Ennio Bilancini è professore ordinario di economia comportamentale e teoria dei giochi presso la Scuola IMT Alti Studi di Lucca ed è il direttore del GAME Science Research Center. Si occupa di temi all'intersezione di economia, psicologia, teoria dei giochi e pedagogia. In ambito di game science ha condotto ricerche sulla misurazione dell'efficacia del gioco come strumento di cambiamento sociale, sull'evoluzione del comportamento sociale e strategico e sulla misurazione delle abilità strategiche.

ore 16: Andrea Ligabue – Game-based learning: giochi analogici mass market vs prodotti creati ad hoc

GAME Science Research Center gamescience@imtlucca.it

IMT School for advanced Studies Lucca, Piazza San Francesco 19, 55100 Lucca (LU), Italy

Moderata: Ennio Bilancini

Il Game Based Learning o Didattica Ludica, come spesso viene indicata la sua applicazione in campo scolastico, nella sua implementazione analogica fa largo utilizzo di giochi da tavolo mass market o comunque progettati non in maniera specifica per il contesto educativo. Esamineremo in questo intervento alcuni giochi creati appositamente per l'utilizzo in un contesto scolastico ed altri invece propri del mercato di massa o di quello specializzato evidenziando similitudine e differenze, potenzialità e limiti.

Andrea "Liga" Ligabue è coordinatore della sezione GamER del GAME Science Research Center e docente a contratto per il corso di laurea di Scienze della Formazione Primaria dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia. Esperto di Didattica Ludica, consulente ludico per il Centro Studi Erickson nel mondo del gioco è noto per il suo ruolo di Direttore Artistico di Play – Festival del Gioco e per essere membro della giuria dell'International Gamers Award.

ore 19: Fabio Viola – Videogiochi sono cultura

Moderata: Alan Mattiassi

A cinquant'anni dalla loro nascita commerciale, i videogiochi rappresentano una delle più importanti espressioni artistiche e culturali della contemporaneità. Negli ultimi anni hanno avviato un proficuo dialogo con le istituzioni culturali entrando nelle politiche pubbliche e mostrando la capacità di generare nuovi immaginari turistici e culturali. Un linguaggio portatore sano di nuove mitologie contemporanee ed in grado di restituire visioni del mondo da parte dei collettivi creativi.

Fabio Viola è docente universitario, autore di saggi e creatore di nuove geografie culturali. A lui si devono produzioni come Father and Son per il Mann di Napoli da oltre 4.5 milioni di download, A Life in Music per il Teatro Regio di Parma e The Medici Game per gli Uffizi. Nel keynote speech si muoverà tra apparenti dicotomie: analogico vs digitale, "consumo" vs "produzione", digitalizzazione dell'esistente vs nuovi immaginari, attrattore vs attivatore culturale ed, infine, pubblici on-site vs pubblici online.

31 ottobre

ore 13: Alan Mattiassi – La percezione del gioco di ruolo da parte della comunità italiana

Moderata: Giorgio Gronchi

Il panorama del gioco di ruolo in Italia è sempre più ricco e sempre più variegato. Ciò comporta che nel mettere a sedere dei giocatori attorno ad un tavolo si possono creare delle aspettative sempre più divergenti. Analizzare quali sono le aspettative dei giocatori si è rivelato essere un ottimo modo per esplorare qual è la percezione dell'esperienza del giocare di ruolo in maniera agnostica rispetto al sistema di gioco stesso. Parleremo di argomenti come la gestione degli eventi, il rischio di morte dei personaggi e l'interpretazione delle regole.

Alan Mattiassi, Ph.D., è uno psicologo e ricercatore che si occupa di gioco. Alan ha un'anima accademica che lo ha portato a partecipare a differenti progetti scientifici, come lo sviluppo del gioco da tavolo Free to Choose finalizzato a combattere gli stereotipi di genere nel mondo del lavoro, e un'anima da formatore che lo porta a usare il gioco per facilitare l'apprendimento, progettando e gestendo sessioni di formazione in azienda e corsi di specializzazione in cui utilizza ed insegna metodologie di game-based learning, spesso sviluppando giochi ad hoc.

ore 16: Gabriele Costa – Imparare la cybersecurity giocando, l'esperienza A NERD DOGMA

Moderata: Gustavo Cevolani

La cybersecurity è un tema di grande attualità, ma spesso percepito come troppo tecnico. La principale difficoltà è introdurre anche chi non ha competenze specifiche alla sicurezza informatica per aumentare l'attenzione e la consapevolezza. Il gioco è lo strumento fondamentale per ottenere questo risultato. Però, realizzare una simulazione che sia realistica, educativa e divertente allo stesso tempo è una sfida complessa. A NERD DOGMA si proprio pone questo obiettivo.

Gabriele Costa è Assistant Professor presso la Scuola di Alti Studi IMT di Lucca dove è coordina la sezione InterSect del GAME Science Research Center. Si occupa di cybersecurity e, in particolare, dello studio e dell'applicazione dei metodi formali alla sicurezza di software, reti e dati. E' stato co-fondatore del Computer Security Laboratory dell'Università di Genova, della startup Talos srls e del CTF team born2scan. Di recente ha contribuito alla scoperta di due gravi vulnerabilità di Metasploit.

Gustavo Cevolani è professore associato in Logica e Filosofia della Scienza presso la Scuola IMT Alti Studi Lucca, dove tiene corsi di filosofia della scienza, ragionamento critico e neuroetica. E' vicedirettore del GAME science Research Center. Si occupa soprattutto di problemi legati alla razionalità, sia nel ragionamento scientifico sia nel ragionamento quotidiano. All'analisi di questi temi applica diversi strumenti, inclusa la teoria dei giochi, intesi come modelli formali dell'interazione umana e sociale.

ore 19: Matteo Bisanti – Game-based learning in ambito museale: tra edutainment e ricerca

Moderata: Sara Ricciardi

Progettare un gioco in un museo non è sempre un percorso lineare, come anche seguire il design di un gioco pensato come strumento di ricerca scientifica. Cosa succede quando le due cose si uniscono? Quali sono vincoli nella progettazione sia con obiettivi sperimentali che con obiettivi Educativi? Si parlerà dunque del processo di creazione di un gioco in un museo per un progetto scientifico e del compromesso da costruire tra engagement, game design e design sperimentale, con riferimento a un caso di studio.

Matteo Bisanti è Research Collaborator presso IMT Lucca. Biologo evolucionista e game designer, si occupa principalmente di progetti di ricerca legati al gioco e alla comunicazione di contenuti scientifici attraverso strumenti ludici, con particolare attenzione all'ambito museale e a setting di educazione informale. Ha partecipato a progetti come Giocare all'Evoluzione, Vita da lupi per il MUSE di Trento e il progetto europeo Free to Choose per la creazione di un gioco che contrasti gli stereotipi di genere. È responsabile Educational, GdR e Larp a Play – Festival del Gioco di Modena.

Sara Ricciardi è ricercatrice presso l'Istituto Nazionale di Astrofisica (INAF) e lavora presso l'Osservatorio di Astrofisica e Scienza dello Spazio di Bologna. Per oltre 10 anni si è occupata di analisi dati per esperimenti cosmologici, ora segue progetti tecnologici di sviluppo di strumenti nella banda delle microonde ma il suo cuore batte forte per la ricerca in science education. In particolare è interessata ad approcci costruzionisti di apprendimento creativo e a come disegnare un ambiente educativo giocoso (playful) e di vera scoperta. Il suo interesse di ricerca in questo ambito riguarda principalmente il co-design di esperienze di apprendimento con docenti, studenti e studiosi.

1 novembre

ore 13: Maresa Bertolo – Games for social change. Teoria, metodo, riflessioni

Moderata: Andrea Ligabue

Il Gioco per il Cambiamento Sociale sta vivendo un momento di estremo interesse nelle comunità ludiche internazionale e – finalmente – italiana. In un ambito particolare come quello dello Studio

**GAME Science Research Center gamescience@imtlucca.it
IMT School for advanced Studies Lucca, Piazza San Francesco 19, 55100 Lucca (LU), Italy**

del Gioco si rende interessante e utile un momento di riflessione sul significato dei concetti e dei termini nonché sui metodi necessari a un buon procedere.

Maresa Bertolo, ricercatrice; fa parte del gruppo ImagisLab del Dipartimento del Design ed è docente di Game Design e Computer Graphics presso la Scuola del Design, Politecnico di Milano. Si occupa di Game Studies, con particolare attenzione al gioco come veicolo per il cambiamento e la comunicazione sociale.

ore 16: Giorgio Gronchi – Lo studio del pensiero umano attraverso il gioco: dai rolegames ai giochi di strategia

Modera: Dario Menicagli

La psicologia distingue due tipi di pensiero, i pensieri veloci e i pensieri lenti: i primi sono automatici e non richiedono impegno, mentre i secondi sono deliberati e richiedono risorse cognitive. Attraverso una serie di esempi tratti dai giochi di ruolo e dai giochi di strategia, verrà mostrato come l'attività ludica possa rappresentare un interessante caso studio per l'indagine scientifica del pensiero.

Giorgio Gronchi. Psicologo e Dottore di ricerca in Psicologia. Attualmente è ricercatore presso l'Università di Firenze dove insegna Psicologia Generale e Psicologia Cognitiva e della Percezione. E' stato visiting scholar presso la Brown University. Si occupa di pensiero e di modelli computazionali in psicologia. Ha svolto attività di consulenza e formazione relativamente all'usabilità dei siti-web, all'interazione uomo-computer e alla psicologia cognitiva applicata.

Dario Menicagli è dottore di ricerca in Fisiopatologia Clinica e attualmente è collaboratore di ricerca presso la Scuola IMT Alti Studi Lucca. Si occupa di studio dei comportamenti sociali e dell'interazione uomo-ambiente. Si interessa al gioco come strumento di lavoro terapeutico, approfondendo l'uso del contesto ludico come metodologia di ricerca. Collabora a progetti di ricerca che mirano a valutare l'impatto sociale del gioco nelle scuole e nella promozione di temi della sostenibilità.

ore 19: Marco Viola e Ivan Mosca – Play Ethic. Giochi di ruolo per il sociale

Modera: Maresa Bertolo

PlayEthic è un esperimento che mira a sprigionare le potenzialità dei giochi di ruolo tabletop — farci immaginare un mondo altro, farci esercitare l'empatia — per esplorarne le potenzialità come strumenti di riflessione e crescita. In questo intervento rifletteremo sulle 3 giornate di riflessione promosse tra il 2018 e 2020 e sulla loro ricezione.

Marco Viola è un ricercatore in filosofia delle scienze cognitive presso l'Università di Torino, nonché giocatore di ruolo consumato e direttore scientifico del progetto PlayEthic.

Ivan Mosca, dottore di ricerca in filosofia, è professore a contratto di Game Design presso l'Università di Torino e fin dal 2018 membro del comitato scientifico di PlayEthic.