Videogames - Guerra - Alta Cultura

Riflessioni e Connessioni Multidisciplinari

www.videogamesandhighculture.com



17 OTTOBRE 2022 - 9:00 - 18:00

Mediateca Regionale
Via Giuseppe Zanardelli - 30 - Bari - Italy



MEDIA

REGIONALE PUGLIESE

info@ageofgames.net







Moderatori

- Fabio Belsanti (CEO & Founder-AgeOfGames & CyberScrivens)
- Elisa Di Lorenzo (CEO Untold Games)
- Roberto Talamo (Teorico della Letteratura, Insegnante)
- Marco Accordi Rickards (Advisory Board Member-devcom, Direttore-Fondazione Vigamus)

Relatori

- Marco A. Minoli (Marketing Director-Slitherine)
- Spartaco Albertarelli (Game Designer-Kaleidos Publishing)
- Nico Balletta (Head of Program-devcom)
- Francesco Biasi (Ricercatore di storia militare, Presidente-Arma VirumQue A.P.S.)
- Lukha B. Kremo (Scrittore Premio Urania, Fondatore–Kipple Officina Libraria & CyberScrivens)
- Adriano Bizzoco (Public Affairs Manager-IIDEA)
- Antonio Brusa (Docente di Didattica della Storia-Universita' di Bari, Fondatore-Historia Ludens)
- Mirko Campochiari (Ricercatore di storia militare, Fondatore-Canale YouTube Parabellum)
- Saverio Caporusso (CEO-Troglobytes Games)
- Annastella Carrino (Docente di Storia Moderna-Universita' degli Studi di Bari)
- Giovanni Caturano (Innovation Director-Mare Group, Docente di Videogiochi e Realta' Virtuale all'Universita' di Benevento)
- Jos De Mul (Professor-Erasmus School of Philosophy)
- Ennio De Nucci (Lead Game Designer-Creative Assembly)
- Marta Fijak (Game Design Expert & Creative Director-Anshar Studios)
- Franco Forte (Direttore-Urania Mondadori, Scrittore, Fondatore-Delos Books)
- Cristian Gambadori (Game Developer & Founder-Bad Vices Games)
- Virgilio llari (Presidente-Società Italiana di Storia Militare, Contributor LIMES)
- Eugenio Iorio (Docente di Social Media Analysis-Universita' Suor Orsola Benincasa)
- Massimiliano Italiano (Ricercatore di storia Societa' Italiana di Storia Militare)
- Tomasz Kisilewicz (Game Director-11Bit Studios)
- Maico Morellini (Scrittore Premio Urania, Fondatore-CyberScrivens)
- Fabio Saksida (Ricercatore di storia militare-Arma VirumQue A.P.S.)
- Matteo Sosso (Lead Game Designer-Untold Games)
- Elisabetta Todisco (Docente di Storia Romana-Universita' degli Studi di Bari)
- Francesco Toniolo (Teorico della Letteratura-Universita' Cattolica del Sacro Cuore)
- Eleonora Vecchi (Game Developer & Founder-Bad Vices Games)
- Ivan Venturi (General coordinator-Bologna Game Farm)
- Claudia Villani (Coordinatrice Seminario permanente in Public History e Digital Humanities -Dipartimento DIRIUM-Uniba)

Domande e Riflessioni 2022

Descrizione

Come piu' volte sottolineato Video Games & Alta Cultura è un progetto in continua, dinamica ridefinizione. In questa quinta edizione abbiamo deciso di creare una ludica, labirintica "matrioska" di tavole rotonde che, speriamo, dara' vita alla visione di un'unica tavola rotonda capace di affrontare le ambiziose domande di quest'anno.

1. (Video) Giochi di Guerra

Cosa sono, al di la' del senso comune, in realta'?

Per i professionisti militari, possono essere simulazioni di esercitazioni sul campo; per gli amanti della strategia, un modo per mettersi alla prova guidando intere civilta'; per i bambini, soldatini e armi sono uno dei primi modi con cui si prendono le misure del presente. Dalla sacralita' dei ludi romani, passando per l'autunno del medioevo racchiuso nelle pesanti armature dei tornei cavallereschi, giungendo alle molteplici rappresentazioni virtuali dei combattimenti, possiamo intravedere una "pura" gioia ludica dell'umanita', o di una parte di essa, nell'atto di guerreggiare?

2. Strutture Ludo-Narrative della Guerra

Il racconto della guerra e' uno strumento propagandistico del potere dominante mosso da obiettivi materialistici? Oppure e' una complessa rappresentazione di intricati bisogni psico-emotivi dell'uomo che cerca da millenni di esercitare una forma di controllo ed esorcismo sulle contraddizioni della consapevolezza razionale della precaria condizione umana? Cos'e' la Guerra per la Storia e le storie del mondo e delle nostre profondita' inconsce oltre a essere rappresentazione di un formidabile motore narrativo che muove, crea e travolge passioni, personaggi e significati?

3. L'eroe-guerriero oggi

Che fine ha fatto l'archetipo dell'eroe-guerriero nell'era della crisi dell'identita' narrativa, sempre piu' legata alla sfuggente identita' ludica? Che significato puo' avere oggi il sacrificio estremo dell'eroe che decide, o addirittura agogna, di morire in battaglia per uno scopo (e una collettivita') "superiore", in un mondo di frenetiche rappresentazioni virtuali della morte in guerra? Esiste una relazione, e una netta separazione, tra il desiderio di eroismo guerriero nel mondo reale e quello virtuale, oltre alla necessita' di esorcizzare il moloch della morte? Con i nostri (video)giochi e la ludo-cyber-cultura stiamo demolendo o paradossalmente rafforzando (con inedite modalita' e mutazioni) questo antico archetipo, in una societa' apparentemente individualista e con scarsa propensione al sacrificio per la collettivita'?

4. L'Arte della Guerra e dei (Video)Giochi

I (Video)Giochi possono aiutarci a comprendere, oltre che a placare, l'ansia esistenziale e a orientare la complessita' dell'animo umano e del suo destino permettendoci di navigare virtualmente negli inferni della distruzione? Qual e' la connessione tra le armi di re storici e il loro duplicato virtuale?

I (Video)Giochi sono riflessi di un mondo altro nel quale crescere, nel quale affrontare paradigmi complessi tentando poi di riportare cio' che si e' visto/affrontato/imparato al presente?

5. Fine dei Giochi

Siamo davvero giunti alla fine dell'equilibrio instaurato dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale dalla Mutual Assured Destruction? Dopo il crollo del muro di Berlino la storia non solo non e' finita, ma nel nuovo secolo sembra aver accelerato nelle capacita' e modalita' di modificare non piu', e non solo, i confini fisici e operativi degli stati a livello geopolitico, ma soprattutto le reazioni di un'umanita' sempre piu' proiettata in universi cyber-ludens, dominati da poteri atti a conquistare dati e informazioni, non piu' per predire la storia, ma per provare a dirigerla in base a scopi non dichiarati e non evidenti. Storia, struttura, significati e regole del ludus e della guerra possono in qualche modo aiutarci a (ri)scrivere un equilibrio che eviti la reale cancellazione della vita umana dalla terra a causa di un conflitto nucleare strategico totale? Oppure, al contrario, l'abitudine a conflitti virtuali, il mescolarsi sugli stessi supporti digitali di immagini di vera guerra con strutture di guerra ludica ci rende piu' adatti e forse refrattari alla portata dei conflitti in essere?

REGOLAMENTO

Non possiamo negarlo, abbiamo concepito questo "regolamento" seguendo la nostra passione per il Game Design. Speriamo che la spiegazione, solitamente skippata dai giocatori, risulti chiara e che la struttura complessiva dell'evento non vi crei alcuna difficolta' (o meglio, che vi faccia vivere solo il "giusto" livello di difficolta' con il fine dichiarato di conquistare la vostra "anima").

Come sopraccennato durante l'incontro si svolgeranno una serie di tavole rotonde da considerare come singoli tasselli di un'unica tavola rotonda.

Abbiamo previsto 10 sessioni, composte da un'introduzione e 9 tavole rotonde. Per ogni sessione, esclusa l'introduzione, troverete di seguito specificati:

- Titolo della Sessione
- Orario e durata complessiva della sessione
- Lingua
- Focus primario della discussione (Suggerimento)
- Nomi dei relatori che abbiamo assegnato a quella specifica sessione
- Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali (Opzionale)
- Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori
- Tempo per le domande dal pubblico in sala e/o online

Nella sala dell'evento ci sara' un main stage, un'area riservata ai relatori e un settore per il pubblico. Il tutto sara' ripreso e trasmesso anche in streaming con la possibilita' d'interazione da parte del pubblico online.

Nel main stage saranno sempre presenti i moderatori e si alterneranno i relatori delle varie sessioni prestabilite.

Titolo della Sessione: non e' vincolante ed e' solo una nostra ludica suggestione.

Orario della sessione: segna l'ora d'inizio e fine della sessione che sara' composta da varie fasi regolate dai moderatori.

Lingua: si alterneranno sessioni in italiano e in inglese. Sara' fornito un servizio di traduzione simultanea.

Focus primario della discussione: e' solo un nostro suggerimento in base a considerazioni generali di equilibrio degli argomenti da trattare e alla nostra visione del background dei relatori. I numeri romani indicano le domande di questa edizione. Ovviamente si parlera' piu' volte delle stesse domande, ma sappiamo gia' che le risposte saranno molto diverse per ogni relatore e in ogni sessione.

Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali: prima di iniziare una classica discussione senza rigidi confini ciascun relatore potra' fare una breve presentazione personale, potendo trattare anche di lavori, progetti e pubblicazioni che siano coerenti con i temi e le riflessioni della giornata. In questo spazio sara' possibile utilizzare slide o contenuti multimediali (vi preghiamo di fornirci i vostri materiali entro e non oltre il 10 ottobre). I minuti specificati per ogni sessione sono quelli disponibili per ogni relatore. I minuti non utilizzati confluiranno nella discussione generale.

Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori: al termine della discussione tra i relatori sul main stage, termine che sara' regolato in modo stringente dai moderatori, tutti gli altri relatori in sala potranno fare domande o aggiungere riflessioni circa la sessione in corso.

Tempo per le domande dal pubblico in sala e/o online: alla fine di ogni sessione ci sara' spazio per le domande del pubblico in sala e online. Priorita' e accesso saranno sempre stabilite dai moderatori. In caso non via siano domande si continuera' la discussione tra tutti i relatori in sala.

STRUTTURA DELLA GIORNATA

SESSIONI MATTUTINE (09:00 am - 01:30 pm) (GMT+1)

Sessione 0 - "Introduzione" (09:00-10:00 am)

- Saluti e Interventi Istituzionali
- Fabio Belsanti (CEO & Founder-AgeOfGames & CyberScrivens)
- Marco Accordi Rickards (Advisory Board Member-devcom, Direttore-Fondazione Vigamus)
- Elisa Di Lorenzo (CEO-Untold Games)
- Roberto Talamo (Teorico della Letteratura, Insegnante)

Sessione I - Guerra, Filosofia e Opere (video) ludiche 10:00 (a.m.) – 11:00 (a.m.)

- Jos De Mul (Professor-Erasmus School of Philosophy)
- Marta Fijak (Game Design Expert & Creative Director-Anshar Studios)
- Tomasz Kisilewicz (Game Director-11Bit Studios)

Lingua: Inglese

Focus primario della discussione (Suggerimento): I, II & V

Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali (Opzionale): 10 minuti

Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori: 10 minuti

Tempo per le domande dal pubblico in sala e/o online: 5 minuti

Sessione II - PsicoLudoNarrativa Sci-fi & CyberScrivens 11:00 (a.m) - 12:00 (a.m.)

- Lukha B. Kremo (Scrittore Premio Urania, Fondatore-Kipple Officina Libraria & CyberScrivens)
- Franco Forte (Direttore-Urania Mondadori, Scrittore, Fondatore-Delos Books)
- Maico Morellini (Scrittore Premio Urania, Fondatore-CyberScrivens)

Lingua: Italiano

Focus primario della discussione (Suggerimento): II, III & IV

Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali (Opzionale): 10 minuti

Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori: 10 minuti

Tempo per le domande dal pubblico in sala e/o online: 5 minuti

Sessione III - Storia Militare (video) Ludens 12:00 (a.m) - 01:00 (p.m.)

- Francesco Biasi (Ricercatore di storia militare, Presidente-Arma VirumQue A.P.S.)
- Mirko Campochiari (Ricercatore di storia militare, Fondatore-Canale YouTube Parabellum)
- Virgilio llari (Presidente-Societa' Italiana di Storia Militare, Contributor LIMES)
- Massimiliano Italiano (Ricercatore di storia Societa' Italiana di Storia Militare)
- Fabio Saksida (Ricercatore di storia militare-Arma VirumQue A.P.S.)

Lingua: Italiano

Focus primario della discussione (Suggerimento): I, IV & V

Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali (Opzionale): 10 minuti

Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori: 5 minuti

Sessione IV - Guerra, Politica, Wargames, Infowars 01:00 (p.m) - 01:30 (p.m.)

- Marco A. Minoli (Marketing Director-Slitherine)
- Eugenio Iorioi (Docente di Social Media Analysis-Universita' Suor Orsola Benincasa)

Lingua: Italiano/Inglese Focus primario della discussione (Suggerimento): I & V Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali (Opzionale): 10 minuti Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori: 5 minuti Tempo per le domande dal pubblico in sala e/o online: 5 minuti

> PAUSA PRANZO 01:30 (p.m.) - 02:30 (p.m.) Buffet "Ludo-Appulo"

SESSIONI POMERIDIANE (02:30 pm - 06:00 pm) (GMT+1)

Sessione V - Historia Ludens 02:30 (p.m) - 03:30 (p.m.)

- Antonio Brusa (Docente di Didattica della Storia-Universita' di Bari, Fondatore-Historia Ludens)
- Annastella Carrino (Docente di Storia Moderna-Universita' degli Studi di Bari)
- Elisabetta Todisco (Docente di Storia Romana-Universita' degli Studi di Bari)
- Claudia Villani (Coordinatrice Seminario permanente in Public History e Digital Humanities -Dipartimento DIRIUM-Uniba)

Lingua: Italiano

Focus primario della discussione (Suggerimento): I, IV & V Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali (Opzionale): 5 minuti Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori: 10 minuti Tempo per le domande dal pubblico in sala e/o online: 5 minuti

Sessione VI - Sangue, Violenza, Cupidigia: La guerra per il Successo su Steam 03:30(p.m) - 04:00(p.m.)

- Cristian Gambadori (Game Developer & Founder-Bad Vices Games.)
- Eleonora Vecchi (Game Developer & Founder-Bad Vices Games)

Lingua: Italiano/Inglese

Focus primario della discussione (Suggerimento): II, III & IV Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali (Opzionale): 5 minuti

Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori: 5 minuti

Sessione VII - VHC e gli Sviluppatori di videogiochi 04:00 (p.m) – 05:00 (p.m.)

- Saverio Caporusso (CEO—Troglobytes Games)
- Giovanni Caturano (Innovation Director-Mare Group, Docente di Videogiochi e Realta' Virtuale all'Universita' di Benevento)
- Ennio De Nucci (Lead Game Designer-Creative Assembly)
- Matteo Sosso (Lead Game Designer-Untold Games)

Lingua: Inglese

Focus primario della discussione (Suggerimento): II, III & IV

Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali (Opzionale): 10 minuti

Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori: 5 minuti

Tempo per le domande dal pubblico in sala e/o online: 5 minuti

Sessione VIII - Giochi "classici", guerra e narrativa: tra letteratura e giochi da tavolo 05:00 (p.m) – 05:30 (p.m.)

- Spartaco Albertarelli (Game Designer-Kaleidos Publishing)
- Francesco Toniolo (Teorico della Letteratura-Universita' Cattolica del Sacro Cuore)

Lingua: Italiano/Inglese

Focus primario della discussione (Suggerimento)

Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali (Opzionale): 5 minuti

Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori: 5 minuti

Tempo per le domande dal pubblico in sala e/o online: 5 minuti

Sessione IX - VHC Vs Video Games (Events) 05:30 (p.m) - 06:00 (p.m.)

- Nico Balletta (Head of Program-devcom)
- Adriano Bizzoco (Public Affairs Manager-IIDEA)
- Ivan Venturi (General coordinator-Bologna Game Farm)

Lingua: Inglese

Focus primario della discussione (Suggerimento): IV & Considerazioni finali sull'evento Tempo Individuale per presentazione con slide/video/contenuti multimediali (Opzionale): 5 minuti Tempo per le domande/riflessioni degli altri relatori: 5 minuti