



Insieme per riflettere
sull'intelligenza - umana e artificiale -
tra studi, esperienze,
democrazia e innovazione

Videogiochi, società e AI

Incontro I Think di AI Open Mind

Marco Accordi Rickards, Marco Vallarino, Umberto Sisia

Modera Gianluigi Marsibilio

Sabato 5 febbraio 2022 ore 17,00

Live opening Web e Facebook

<https://www.aiopenmind.it/ArtificialIntelligence/videogiochi-societa-e-ai/>

<https://www.facebook.com/aiopenmind>

Nella sua esplorazione dell'AI, I THINK di AI open mind (<https://www.aiopenmind.it>) si fermerà, il prossimo sabato, 5 febbraio, sui Videogiochi, una delle prime forme, si può dire, di Intelligenza Artificiale con cui l'Uomo abbia avuto a che fare: opere interattive programmate non solo per intrattenerlo, ma anche per confrontarsi con lui in sfide di abilità e, appunto, intelligenza.

Videogiochi tra gamification, didattica e storytelling

Sabato 5 febbraio alle 17,00 online su Zoom e in diretta streaming dal sito web e dalla pagina Facebook AI Open Mind, il talk "**Videogiochi, Società e AI**", analizzerà l'evoluzione sociale dei videogiochi attraverso la lente del libro che sarà presentato nell'occasione, "*Homo Cyber Ludens*". Partner dell'incontro VIGAMUS (<https://vigamus.com>) e il Videogame Museum Vigamus (<https://vigamus.com/museo>), unico in Italia, mentre Media partner di I Think sono l'agenzia di stampa nazionale DIRE, la rivista di cultura digitale Media Duemila, il portale dirittodellinformazione.it del Prof. Ruben Razzante e Città Nuova. Interverranno, con la conduzione di **Gianluigi Marsibilio**, writer e podcaster; **Marco Accordi Rickards**, giornalista e scrittore, fondatore e direttore di VIGAMUS, Professore di Teoria e Critica delle Opere Multimediali presso l'Università di Roma Tor Vergata e di Organizzazione delle Attività Editoriali presso l'Accademia di Belle Arti di Roma, Editor-in-Chief di Game Republic; **Marco Vallarino**, scrittore, giornalista, game designer, e **Umberto Sisia**, docente di scuole superiori.

Publicato da Idra Editing, curato da *Marco Accordi Rickards* e *Fabio Belsani*, il volume "**Homo Cyber Ludens**" propone alcuni brevi saggi sul tema, uno dei quali, firmato da Marco Vallarino (<https://www.marcovallarino.it>) mostra come i videogiochi costituiscano anche un nuovo modo di leggere e scrivere: un'efficace sinergia tra gamification e storytelling.

Nei contributi al talk, *Accordi Rickards* presenterà anche il Corso di studi offerto dalla Vigamus Academy di Roma dedicato ai videogiochi come opera d'arte, mezzo d'espressione e sbocco professionale, *Vallarino* mostrerà come la scrittura di semplici videogiochi possa costituire un efficace modo per avvicinarsi alla programmazione e alla conoscenza di linguaggi anche complessi, a cominciare dalla base della moderna informatica, mentre *Umberto Sisia*, illustrerà alcune pratiche di successo in campo didattico legate ai videogiochi.

"Possiamo pensare a un futuro senza libri, riviste, giornali cartacei, ma non senza testi, narrazioni che sono anche il modo attraverso il quale si trasmette ciò che più di tutto caratterizza l'essere umano come animale evoluto: l'esperienza. L'homo cyberludens di oggi può creare e esplorare il suo mondo grazie al lavoro fatto in precedenza dai suoi antenati: l'homo sapiens, l'homo faber e l'homo ludens. Rispetto all'homo oeconomicus suo coetaneo il cyberludens può contare sullo stimolo della fantasia: se la razionalità ci spinge verso zone di comfort o posizioni di predominio, la fantasia può portarci ovunque, anche verso un mondo dove non ci sarà bisogno di competere per avere tutto ciò che vogliamo. E il videogioco è una risorsa emblematica: ci permette di condurre esistenze alternative, esplorare mondi, reali o fittizi, praticare ogni tipo di sport, metterci alla prova in contesti non solo ludici.

www.aiopenmind.it



Insieme per riflettere
sull'intelligenza - umana e artificiale -
tra studi, esperienze,
democrazia e innovazione

E ci porta a socializzare in un contesto creativo e spensierato, appena fuori la realtà tangibile, di cui facciamo parte e che abbiamo il dovere di continuare a migliorare nel tempo e con i mezzi che abbiamo a disposizione, tra i quali certamente non manca lo schermo di un computer” (Marco Vallarino).

Per seguire il talk su Zoom è necessario [isciversi](#)

Live opening Web e Facebook:

<https://www.aiopenmind.it/ArtificialIntelligence/videogiochi-societa-e-ai/>

<https://www.facebook.com/aiopenmind>

AI Open Mind

Ai Open Mind (<http://www.aiopenmind.it>) è uno spazio – fisico e virtuale – di incontro e condivisione sui temi più ampi legati all'evoluzione della società dell'informazione. Tra questi, *creatività, tecnologia e design* sono gli ingredienti fondamentali per progettare nuovi modi di lavorare, studiare, dare servizi, assistenza e cooperazione. L'ambizione che l'hub si propone è quella di contribuire alla diffusione di una *corretta alfabetizzazione e informazione su AI* mantenendo una chiara distinzione tra ciò che è analogico, reale, umano e ciò che è digitale, virtuale e prodotto dall'uomo. *Perché è la differenza che fa la differenza.* Il ciclo di incontri **"I THINK"**, sostenuti dalla Mediapartnership dell'agenzia di stampa nazionale *DIRE, Dirittodell'informazione.it, MediaDuemila/Osservatorio TuttiMedia e Città Nuova*, rappresentano uno spazio nello spazio, aperto a chi lavora, studia e si applica nell'IA. Spazio di visibilità per progetti in essere e futuri. Spazio, come sempre, per le idee. Tornano gli incontri culturali 'I Think' promossi da AI Open Mind per proseguire il confronto sullo sviluppo dell'Intelligenza Artificiale favorendo il **dialogo** tra enti, istituzioni, università, imprese e, soprattutto, cittadini.

Videogiochi, società e AI

I think 5 febbraio ore 17,00



Presentazione del libro
Homo Cyber Ludens
Marco Accordi Rickards, Umberto Sisia,
Marco Vallarino. Modera Gianluigi Marsibilio.



Registrati per seguire evento su
www.aiopenmind.it
Segui la diretta su
www.facebook.com/aiopenmind

MATHEMA VC Accademia di Comunicazione VIGAMUS VIDEO GAMES PROFESSORS

Media partner

DIRE CITTÀ NUOVA cultura e informazione OTM D

