

MONDI VIRTUALI MATTEO BITTANTI

La cultura del gaming

GK2.0



Gioco dunque sono. Matteo Bittanti, 30 anni, esperto di videogiochi e delle loro implicazioni socioculturali.

Games culture e Società digitale. Ne parlo con Matteo Bittanti, 30 anni, che insegna Digital Game Culture al California College of the Arts di San Francisco (dove vive). Ricercatore presso la Stanford University e la University of California Berkeley: «Mi occupo di new media, dell'interazione tra pop/visual culture e arte, delle implicazioni socio-culturali dei videogiochi, la loro capacità di plasmare, ridefinire, trasformare l'immaginario contemporaneo; dell'interscambio tra cinema, televisione, fumetti, games».

Nuove forme di consumo e produzione, l'ibridazione del cross-over tecnologico-culturale. «Studiare i mondi virtuali significa svolgere il ruolo dell'antropologo digitale. Se negli anni 80

Marc Augé investigava i Nonluoghi (Elkauthera, 2005) oggi i ricercatori esplorano gli iper-luoghi elettronici». Un'antropologia cybermediale che declina contenuti, deriva distinzioni di provenienza e sviluppo: «Lev Manovich distingue tra cyber-cultura (Usa) e new media studies (Europa). Nel primo caso, il focus è su comunità virtuali, online gaming, etnografia online...; gli studi sui new media riguardano invece gli artefatti culturali influenzati dalla cultura digitale, dalle installazioni artistiche alla Game Art».

Ma cos'è il Virtuale? «Come ha suggerito Pierre Levy, "virtuale" non esprime un'assenza di realtà o di senso, bensì una potenzialità», interscambi singoli

che divergono spazi collettivi. «A Berkeley negli ultimi due anni ho studiato le comunità di videogiocatori». La dimensione sociale, collettiva dei "mondi virtuali", come i Mimirp. Ma quale il futuro dei games? «Secondo il futurologo Ray Kurzweil, entro il 2029 l'intelligenza artificiale avrà raggiunto il livello di quella umana e saremo in grado di creare simulazioni videoludiche immersive e iper-realistiche».



Cross-Media@b

Le interviste di Generazione X2.0
maurogarofalo.novaro100,
ilsole@ovre.com

Sono Quinti Giochi. La filosofia del fare digitale integra Uomo e Macchina? «Mark Hansen in «New Philosophy for New Media» (Mit Press, 2004) ricorda che i media digitali non producono una smaterializzazione. Per un medium come il videogame, il corpo è sempre al centro, non alla periferia».

In questi giorni è in uscita il libro di Matteo, «Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi» (Meltemi, 25 euro): l'integrazione tra new media, linguaggi e arti (il caso di Spore di Will Wright che prevede l'integrazione con YouTube e iPhone; Xbox Live, un infrastruttura che combina social network, gaming online e media content sul modello di Apple TV e Netflix, e i videogame in Hd). «Le innovazioni più interessanti arriveranno (...) dalle forme di collaborazione dislocata».

L'integrazione di linguaggi è integrazione di relazioni. Distribuire la conoscenza. Anche digitale.

MAURO GAROFALO