

Va' Dove ti porta il tuo videogioco del cuore

Milioni di persone scelgono le vacanze inseguendo i luoghi dei propri videogames preferiti.

«A 7 anni ho scoperto il potere dei videogiochi grazie ad un Commodore 64* ricevuto in regalo a Natale. Da allora ho girato il mondo e le galassie, ho vissuto più nel virtuale che nella vita reale.[...] Una passione, comune alle generazioni Y e Z nate dopo il 1980, che si è trasformata in professione, lavorando per alcune delle più grandi aziende mondiali di intrattenimento, nei ruoli più disparati, da game designer a marketing.[...]».

A parlare è Fabio Viola, 38 anni, la massima autorità italiana in fatto di videogames, stabilmente nella top 10 mondiale dei migliori *gamification designers*. Per lui, i videogiochi sono macchine emozionali e di apprendimento permanente. E di possibile turismo a fiocchi. La sua equazione è semplice e affascinante: così come milioni di turisti accorrono in Italia perché l'hanno ammirata al cinema, da *Vacanze Romane* e *La Dolce Vita* a *New Moon* della saga di Twilight, lo stesso potrebbe accadere sulla spinta dei videogiochi più amati.

Anzi, il fenomeno è già in atto, e vanta numeri eloquenti. Si chiama Game Tourism, o turismo videoludico: è un nuovo modo di viaggiare, virtuale e reale al contempo, che spinge i giocatori da ogni parte del mondo a recarsi nei luoghi in cui sono stati ambientati i loro games del cuore. Sono sempre di più i giochi per pc, console e mobile che sono dislocati [...] nella nostra penisola. Se ne stimano circa 300, tra produzioni mainstream e indipendenti, e tengono incollate al joystick quasi mezzo miliardo di persone. Le location sono tante: le nostre metropoli più celebrate, ma anche castelli, manicomi, montagne, borghi medievali, musei, aree archeologiche romane, località marittime, laghi, strutture industriali abbandonate. [...]

L'esempio più vistoso in assoluto è quello di *Assassin's Creed 2* [...] ambientato tra Venezia, Roma, Firenze, Forlì, San Gimignano e Monteriggioni. Milioni di persone hanno comprato [...] questo *blockbuster*, innamorandosi dell'Italia rinascimentale. Dal 2009, data di uscita del videogioco, il borgo di Monteriggioni (vicino Siena) ha vissuto un'inarrestabile impennata di visitatori. [...] Sintetizza Fabio Viola: «In fondo un videogiocatore non è altro che un viaggiatore senza limiti spazio-temporali».

Maurizio DI FAZIO, *vanityfair.it*, 15 marzo 2019

* Il Commodore 64 era un vecchio modello di computer.

1. Compréhension de l'écrit (10 points)

Leggi il testo e presentalo in base alla tua comprensione del fenomeno descritto.

2. Expression écrite (10 points)

Vous traiterez, en italien, l'un des deux sujets suivants au choix (A ou B).

Répondez en 120 mots minimum.

SUJET A

Immagina il progetto di un videogioco turistico o educativo.

SUJET B

Secondo te, i videogiochi possono avere un ruolo educativo e culturale?