

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 rispondi alle seguenti domande:

1. Che cosa hai capito a proposito:

- a) della natura del documento e del tema trattato?
- b) della vita e della passione di Fabio Viola?
- c) Del fenomeno del "Game Tourism"?

2. Quale rapporto si è creato tra giocatori di videogiochi e luoghi italiani famosi?

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 di realizzare un videogioco ambientato in una città italiana: presentalo e descrivilo.

SUJET B

Fabio Viola dice che «i videogiochi sono macchine emozionali e di apprendimento permanente». Sei d'accordo con la sua affermazione?