

Atti del XV Convegno Annuale **AIUCD**

Digitale *e Public Engagement*

Pratiche e prospettive nelle Digital
Humanities

Cagliari 3-4-5 giugno 2026

a cura di

Cristina **Marras** | Andrea **Pergola** | Giampaolo **Salice**

ISBN 9791298618817



Copyright ©2026 AIUCD

Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale



Il presente volume e tutti i contributi sono rilasciati sotto licenza Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International license (CC-BY-SA 4.0). Ogni altro diritto rimane in capo ai singoli autori.

This volume and all contributions are released under the Creative Commons Attribution Share-Alike 4.0 International license (CC-BY-SA 4.0). All other rights retained by the legal owners.

A cura di: Cristina Marras; Andrea Pergola; Giampaolo Salice (2026). *Digitale e Public Engagement: pratiche e prospettive nelle Digital Humanities*, Atti del XV Convegno Annuale AIUCD, Cagliari 3-5 giugno 2026, Università degli Studi di Cagliari.

Ultimo accesso agli URL in data 13 maggio 2026.

Last URL access May, 13 2026.

Si prega di notificare all'editore ogni omissione o errore si riscontri: segreteria [at] aiucd.org

Please notify the publisher of any omissions or errors found: segreteria [at] aiucd.org

Il programma del Convegno AIUCD 2026 è disponibile online:

<https://www.aiucd2026.unica.it/companion/>

The AIUCD 2026 Conference Program is available online:

<https://www.aiucd2026.unica.it/companion/>

I contributi pubblicati nel presente volume hanno ottenuto il parere favorevole da parte di valutatori esperti della materia, attraverso un processo di revisione anonima mediante *double-blind peer review*, effettuata dai membri del Comitato di Programma sotto la supervisione del Comitato Scientifico di AIUCD 2026.

All the papers published in this volume have received favourable reviews by experts in the field of DH, through an anonymous double-blind peer review, carried out by the members of the Programme Committee under the supervision of the Scientific Committee of AIUCD 2026.

Gli Atti del Convegno AIUCD 2026 sono pubblicati come raccolta dei contributi forniti direttamente dagli autori e dalle autrici. I file sono stati raccolti e assemblati senza interventi redazionali significativi da parte dei curatori.

The proceedings of the AIUCD 2026 Conference are published as a collection of contributions provided directly by the authors. The files have been collected and compiled without significant editorial intervention by the editors.

Il logo di AIUCD 2026 è opera di Raffaele Argiolas

The AIUCD 2026 logo was designed by Raffaele Argiolas

La copertina è stata realizzata da Giampaolo Salice

The cover was created by Giampaolo Salice

GENERAL CHAIRS

Giampaolo Salice | Università degli Studi di Cagliari | DH UNICA

Cristina Marras | CNR-ILIESI | AIUCD

COMITATO ORGANIZZATORE / ORGANIZING COMMITTEE

Il Comitato Organizzatore è composto da Giampaolo Salice (Università degli Studi di Cagliari), Cristina Marras (CNR-ILIESI), Raffaele Argiolas, Alessandro Capra, Giommara Carboni, Andrea Pergola, Eleonora Todde (DH UNICA Università degli Studi di Cagliari), Christian D'Agata (Università di Catania), Francesca Frontini (CNR-ILC), Simone Rebora (Università di Verona), Marco Rospocher (Università di Verona), Laura Stochino (ISSASCO), Matteo Tatti e Alice Nozza (Associazione Itzokor).

Iscrizioni / Conference Registration

Eleonora **Todde** – DH UniCa – Università degli Studi di Cagliari

Atti / Conference Proceedings

Andrea **Pergola** – DH UniCa – Università degli Studi di Cagliari

Comunicazione / Communication

Raffaele **Argiolas** – DH UniCa – Università degli Studi di Cagliari

Promozione / Promotion

Giommara **Carboni** – DH UniCa – Università degli Studi di Cagliari

Tecnologo dell'Evento / Event Technologist

Alessandro **Capra** – DH UniCa

Organizzazione locale

Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali, Università degli Studi di Cagliari, Ufficio Amministrativo:
Serena Serra, Giulia Cadoni, Claudia Serri

COMITATO SCIENTIFICO / SCIENTIFIC COMMITTEE

Il Comitato Scientifico del convegno AIUCD 2026 è composto dai Chairs di Programma e dai Chairs delle cinque aree tematiche.

Program Chairs

Giampaolo Salice | Università degli Studi di Cagliari | DH UNICA

Cristina Marras | CNR-ILIESI | AIUCD

DH e co-costruzione del sapere con le comunità: sfide, metodi, strumenti / *DH and co-construction of knowledge with communities: challenges, methods, tools*

Arianna Ciula | King's Digital Lab, London

Greta Franzini | EURAC, Bolzano

Archivi ed edizioni: descrizioni aumentate, accessibilità e sistemi informativi / *Archives and editions: augmented descriptions, accessibility, and information systems*

Federico Valacchi | Università di Macerata

Paolo Monella | Università Kore Enna | AIUCD

Testualità digitali: prospettive, sviluppi e sperimentazioni / *Digital textualities: perspectives, developments, and experimentations*

Simone Rebora | Università di Verona | AIUCD

Alessandro Adamou | Biblioteca Hertziana

Rappresentazione di Dati e Conoscenza / *Data and Knowledge Representation*

Francesca Tomasi | Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

Angelo Mario Del Grosso | CNR-ILC

Memorie, storia e patrimoni culturali digitali / *Tangible and Intangible Digital Heritage*

Michela Tardella | CNR-ILIESI

Enrica Salvatori | Università di Pisa



Sinergie ludonarrative: l'evoluzione del racconto videoludico tra divulgazione, tecnica ed intelligenza artificiale

GIULIA ANGELINI¹, TOMMASO MAZZOLI²

¹UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE - ANGELINIGIULIA08@GMAIL.COM

²UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE - MAZZOLI@UNITS.IT

ABSTRACT (ITALIANO)

Il presente elaborato si propone di analizzare il rapporto tra meccaniche di gioco (gameplay) e narrazione all'interno del medium videoludico, esplorando il concetto di "piano ludonarrativo". Attraverso l'esame di casi studio specifici (*God of War*, *Dark Souls*, *The Stanley Parable*, *The Quarry* e altri), viene indagato come il videogioco rielabori i canoni della letteratura e del cinema per offrire nuove forme di fruizione culturale e apprendimento (game-based learning), contribuendo così anche alla conservazione delle nozioni. Infine, si osservano le prospettive future legate all'intelligenza artificiale e all'impatto sociale del medium.

Parole chiave: Game Studies; Game Culture; game-based learning; ludonarratività; Game AI

ABSTRACT (ENGLISH)

Ludonarrative Synergies: The Evolution of Video Game Storytelling between Dissemination, Technique, and Artificial Intelligence.

This paper aims to analyze the relationship between gameplay mechanics and narrative within the video game medium, exploring the concept of the "ludonarrative plane." Through the examination of specific case studies (*God of War*, *Dark Souls*, *The Stanley Parable*, *The Quarry*, and others), the study investigates how video games reinterpret the conventions of literature and cinema to offer new forms of cultural engagement and learning (game-based learning), contributing to the conservation of knowledge. Finally, the paper considers future perspectives related to artificial intelligence and the social impact of the medium.

Keywords: Game Studies; Game Culture; game-based learning; ludonarrativity; Game AI

1. INTRODUZIONE: IL PIANO LUDONARRATIVO

L'analisi del videogioco contemporaneo richiede un approccio che integri il linguaggio audiovisivo di matrice cinematografica con l'attività ludica interattiva. Al centro di questa sinergia si trova il concetto di "piano ludonarrativo", definito da Ivan Fulco come il punto di incontro tra la meccanica di gioco e il racconto, ovvero il luogo in cui si realizza l'evento-gioco nella sua totalità e complessità (Fulco, 2004: 65).

A differenza della narrazione letteraria, che l'utente possiede nella sua interezza fin dal primo istante e a cui ha accesso in ogni sua parte in ogni momento, la narrazione videoludica possiede una natura temporale unica: essa avviene e si scrive nell'esatto momento in cui il giocatore agisce. Sebbene il codice costituisca un'impalcatura predeterminata, l'aggiornamento della trama è subordinato all'agency dell'utente, configurando l'esperienza come una "scrittura procedurale in divenire".

La struttura fondamentale del racconto videoludico non si discosta dai modelli classici della teoria della narrazione (Propp, 1928): uno stato di equilibrio iniziale viene interrotto da un conflitto, generando una tensione che spinge verso la risoluzione e un nuovo equilibrio. Tuttavia, nel videogioco, questa tensione è amplificata dall'azione diretta dell'utente in ogni passaggio della sua esperienza: ogni incertezza o sfida (combattimenti, enigmi) richiama le abilità del giocatore, creando un livello di coinvolgimento emotivo e sensoriale difficilmente immaginabile precedentemente (Fulco, 2004: 76). Si potrebbe definire come un livello della struttura interna di un videogioco che permette al pubblico di interagire attivamente, in diversi modi, con la narrazione.

2. ARCHITETTURE NARRATIVE E STRUMENTI DI DIVULGAZIONE

Esistono diverse strategie per veicolare la trama e i significati nel medium videoludico. Henry Jenkins parla di environmental storytelling (Jenkins, 2004: 118-130) per descrivere come le informazioni narrative siano distribuite nello spazio esplorabile del gioco, che diventa esso stesso parte della

narrazione. Parallelamente, Astrid Ensslin introduce il literary gaming (Ensslin, 2014), indicando quei titoli che fanno ampio affidamento su materiali testuali, come diari, didascalie o brani introduttivi, riducendo talvolta il coinvolgimento attivo a favore di una fruizione simile alla lettura. Si tratta quindi di meccanismi complementari e non escludenti, che danno spesso completezza ad un prodotto se opportunamente integrati. Sono paragonabili alle tecniche di "show and tell" introdotte nell'ambito del storytelling, dove l'ambiente mostra mentre i testi raccontano. Nonostante la possibile somiglianza con il contesto cinematografico, in questo caso un comparto eccessivamente testuale renderebbe l'esperienza del pubblico troppo passiva, compromettendone l'efficienza, mentre la natura ergodica del medium (Aarseth, 1997) mitiga il rischio di passività: l'agency richiesta al giocatore controbilancia la densità testuale, mantenendo attivo il coinvolgimento.

Un elemento chiave per la divulgazione e l'approfondimento narrativo è il "codex" (o codice), un manuale virtuale interno al gioco che raccoglie regole e descrizioni di oggetti e personaggi incontrati lungo il proprio percorso ludico. L'analisi comparata di due titoli, *God of War* (2018) e *Hades* (2020), evidenzia come il codex possa trasformare il gioco in un'esperienza paragonabile ad un "museo mitologico" digitale (Vandewalle, 2023: 90-112):

- **God of War:** Il codex è diegetico, scritto dal punto di vista di Atreus, figlio del protagonista. Esso funge da diario di viaggio, integrandosi perfettamente nell'architettura narrativa senza interrompere la sospensione dell'incredulità. Le descrizioni e i disegni riflettono ciò che è l'esperienza di Atreus, impiegando un apparato estetico e di design elaborato. Il titolo è ambientato in un universo controllato dalle divinità della mitologia e della cultura norrena, permettendo così al giocatore di conoscerne i personaggi protagonisti come ne viene a conoscenza lo stesso Atreus. L'utente può muoversi ed interagire con un museo vivo.
- **Hades:** Il codex è attribuito ad Achille, mentore del protagonista Zagreus. Qui la funzione è più meccanica: le informazioni si sbloccano progressivamente sconfiggendo i nemici, interrompendo talvolta il flusso narrativo. Zagreus (quindi il giocatore) non sta scrivendo ciò che vede e incontra, ma prova ad orientarsi grazie a questo manuale scritto da qualcun altro. Le informazioni sono già a sua disposizione, deve però sbloccarle giocando in maniera continuativa ed interagendo con gli altri personaggi, quasi la totalità di questi tratti dalla mitologia greca classica.

In entrambi i casi, questi strumenti supportano il game-based learning, permettendo al pubblico di avvicinarsi alla mitografia e alla storia attraverso l'interazione ludica, incoraggiando un apprendimento che possa concentrarsi maggiormente sui modi in cui avviene e non solo sul che cosa esso voglia trasmettere (Baldassarre et al., 2023). Un esempio emblematico di questa commistione tra cultura alta e pop è *Dante's Inferno* (2010), dove, pur discostandosi dalla trama originale, il personaggio di Virgilio recita i versi originali della *Divina Commedia*, onorando la fonte letteraria originale. Ciò non vuole assolutamente sostituire l'opera dantesca, ma qui si vuole porre l'attenzione sul fatto che, in questo modo, il giocatore non sta solo vivendo un'esperienza ludica, ma sta personalmente (anche se virtualmente) interagendo con i diretti personaggi "culturali". L'interattività si fa quindi capace di enfatizzare e rafforzare il concetto secondo cui l'azione e l'esperienza diretta sono strumenti estremamente efficaci per l'apprendimento (Baldassarre et al., 2023). Risulta chiaro che maggiore sarà l'investimento intellettuale da parte degli sviluppatori alle spalle di questi titoli, maggiore sarà la qualità con cui il pubblico verrà in contatto con queste nozioni. In ogni caso, viene incentivato l'avvicinamento a questi argomenti in maniera diversa rispetto ad una classica lezione frontale o ad un supporto unicamente testuale.

3. ANALISI COMPARATA: QUATTRO APPROCCI ALLA NARRAZIONE

Per comprendere come le teorie narrative si applichino concretamente, si prendono in esame quattro titoli paradigmatici che mostrano diverse sfumature del rapporto tra giocatore e storia.

- **Riscrivere la Letteratura: *Alice Madness Returns***

Il videogioco si inserisce in un continuum evolutivo della narrazione che comprende letteratura e cinema. *Alice: Madness Returns* (2011) opera una riscrittura dei classici di Lewis Carroll, mantenendo i personaggi originali ma inserendoli in un contesto horror e psicologico. Questa operazione dimostra come una storia amata possa essere manipolata per esplorare temi più crudi come la follia, offrendo un design distorto ma

riconoscibile, come un romanzo riscritto da un altro autore. La narrazione è sia ambientale che testuale, anche se spesso vengono preferiti i dialoghi doppiati tra i personaggi iconici.

- **Il cinema interattivo: *The Quarry***

Definito un titolo story-driven, *The Quarry* (2022) punta su una qualità grafica iperrealistica e un linguaggio cinematografico, motivo per cui è stata di gran lunga preferita la narrazione ambientale. Il gameplay è semplificato (quick-time event, scelte multiple) per favorire la gestione della trama, che si ramifica in base alle decisioni del giocatore. Un elemento distintivo è la rottura della quarta parete tramite un personaggio esterno alla vicenda (simile al "Curatore" della *Dark Pictures Anthology*) che si rivolge direttamente al giocatore con il "tu", mettendolo di fronte alla responsabilità delle sue scelte. In questi momenti, non esiste una mediazione dell'avatar digitale all'interno del mondo di gioco: il pubblico viene personalmente chiamato in causa a rispondere alle conseguenze delle proprie azioni.

- **Narrazione frammentata ed ambientale: *Dark Souls***

Dark Souls (2011) rappresenta un approccio opposto, dove la trama è velata e deve essere ricostruita attivamente dal giocatore tramite l'esplorazione e la raccolta di indizi. Il codex con le sue descrizioni diventa l'unica fonte onnisciente e affidabile in un mondo criptico. La narrazione, che fa grosso affidamento quindi sulle spiegazioni testuali, è opzionale: il giocatore può scegliere di ignorare la storia o persino uccidere gli NPC (personaggi non giocanti), eliminando con loro porzioni di racconto, esaltando così il libero arbitrio e la componente puramente ludica.

- **Meta-narrazione e illusione della scelta: *The Stanley Parable***

The Stanley Parable (2013) è un'opera che decostruisce il concetto stesso di scelta nei videogiochi. Il protagonista, Stanley, è guidato da un narratore onnisciente; il gameplay si basa sulla decisione di obbedire o ribellarsi a questa voce. Il titolo esplora il conflitto tra l'agire del giocatore e la predeterminazione del codice: anche la ribellione è prevista dagli sviluppatori e a tratti incoraggiata. Come notano Backe e Thon (2019: 1-25), sia la libertà del giocatore che il controllo del narratore sono illusioni, in quanto nessuna delle azioni apparentemente fuori dagli schemi del giocatore potrà mai essere del tutto originale, svelando la natura costrittiva dell'artefatto videoludico che in realtà mantiene sempre il controllo sull'esperienza complessiva.

4. NUOVE FRONTIERE: INTELLIGENZA ARTIFICIALE E IMPEGNO SOCIALE

Il videogioco non è un sistema chiuso, ma dialoga costantemente con altri media e con la realtà sociale, come dimostrato dagli studi sulla Game Culture (Salvador, 2013: 67). Essendo composto per definizione da una matrice informatica, non si allontana mai del tutto dal mondo della tecnologia e dal suo incessante sviluppo, motivo per cui continua ad essere influenzato dalle innovazioni più recenti. Con l'evoluzione dei componenti hardware e la progressiva espansione del pubblico, sono aumentate anche le aspettative sui prodotti finali, obbligando le case produttrici a trovare soluzioni che garantiscano allo stesso tempo costi contenuti, efficienza e qualità. In questo contesto, l'intelligenza artificiale ha trovato un ottimo impiego, trasformandosi in una valida alleata.

L'intelligenza artificiale ha fatto la sua comparsa nel mondo dei videogiochi in tempi relativamente precoci. La sua integrazione, tramite Machine Learning, sta trasformando il gameplay rendendo i nemici adattivi (come in *Alien: Isolation*) o con comportamenti estremamente realistici (*Horizon Zero Dawn*), oppure permettendo interazioni vocali con gli NPC (*Suck Up!*), riuscendo a dare l'impressione di poter parlare realmente con i personaggi di un titolo, con un'accuratezza e contestualità che eguagliano le capacità di elaborazione del linguaggio naturale dei moderni LLM (Large Language Models). Le categorie applicative sono riassumibili in tre ruoli principali, in cui l'intelligenza artificiale diventa cruciale: quello attoriale all'interno del titolo, nel caso gestisca alleati o nemici; un ruolo da designer, quando si ritrova ad adattare i contenuti a seconda delle azioni dei giocatori e dei loro obiettivi; oppure come produttore, nel momento in cui gli sviluppatori videoludici se ne avvalgono per raccogliere dati legati alle esperienze dei giocatori all'interno dei titoli per poterli integrare ad esperienze di intrattenimento più vaste (Aravind et al., 2024). In generale, si può distinguere una forma di AI sistemica, strutturale, quando interviene direttamente sull'architettura tecnica del titolo, sul suo stile simulativo e di riadattamento della realtà, mentre è individuabile una forma più ludonarrativa quando viene applicata ai contesti di interazione e dialogo.

Un utilizzo ormai consolidato dell'intelligenza artificiale all'interno del mondo videoludico è proprio quello di supporto (Wu et al., 2023): buona parte dei processi produttivi richiedono operazioni meccaniche e strettamente tecniche, anche se necessarie. In questo frangente, un "tool" come l'AI permette, in parte, di svolgere queste operazioni fondamentali riducendo le tempistiche ed i margini di errore, consentendo agli sviluppatori di poter ottimizzare il lavoro e potersi concentrare su aspetti più originali e creativi. Il contesto applicativo va dalla stesura del codice informatico alla strutturazione dell'interfaccia grafica più efficace per l'utente. Non si tratta di lasciare in mano all'intelligenza artificiale l'intero sviluppo del gioco, ma di sfruttare le sue potenzialità informatiche lasciando all'uomo la possibilità di concentrarsi su quello che lo rende unico: creare materiale originale e potenzialmente innovativo.

Ciò dimostra che questa tecnologia non solo offre delle opportunità per costruire al meglio mondi di gioco, per esempio sviluppando mappe casuali che rispettino determinate caratteristiche ambientali o migliorando il matchmaking dei titoli multiplayer, ma propone delle interessanti interazioni tra i personaggi interni ed esterni. Uno degli elementi che attira di più i giocatori è proprio l'interattività e, molto spesso, la verosimiglianza delle azioni: l'intelligenza artificiale si configura come strumento chiave per potenziare l'immediatezza delle interazioni uomo-macchina, riducendo il divario tra le aspettative del giocatore e le risposte del sistema. Anche la grafica si sta avvalendo di questo sostegno per cercare di rappresentare ancora più fedelmente la realtà (Centro Sperimentale delle Arti Interattive, 2022). Per questi motivi, si è cominciato a parlare di Game AI quando si fa riferimento a tutti quegli algoritmi e a quelle tecniche di rappresentazione che vengono studiate specificatamente per facilitare l'intrattenimento interattivo digitale in tempo reale (Aravind et al., 2024). Si tratta di tecniche che hanno avuto origine in questo ambito ma che hanno trovato terreno fertile ed una propria strada anche in altri contesti, come il cinema e la televisione, mentre molti altri potrebbero ugualmente prestarsi. Pratiche come quella della motion capture hanno dimostrato la loro efficacia nel portare sullo schermo immagini e movimenti a volte difficilmente scindibili dalla vita reale, mentre l'avvento della realtà virtuale (VR) ha dimostrato la possibile efficacia della sua capacità di creare situazioni virtuali controllate: dalla simulazione di interi metaversi alle applicazioni in campo medico-scientifico (Wu et al., 2023).

Con questi strumenti, le già presenti potenzialità del media vengono ulteriormente enfatizzate, sollevando anche dubbi di natura artisticamente morale. Nel momento in cui parte delle competenze videoludiche vengono lasciate in mano all'intelligenza artificiale, ci si chiede che posto rimanga da coprire alla creatività umana e al suo ingegno: quando si parla di supporto e quando, invece, di sostituire l'artefatto umano con un autore sintetico? I rischi da tenere in considerazione sono diversi e meritano tutti uguale attenzione. Oltre alle questioni etiche legate alla definizione di creatività di un prodotto, non bisogna sottovalutare i sistemi di AI i cui risultati derivano dall'elaborazione di grandi quantità di dati, nei quali possono essere presenti errori, materiali protetti da copyright, incongruenze e bias destinati a riflettersi nel prodotto finale (Wu et al., 2023; Hemraj, 2025). Nella maggioranza dei casi, viene quindi preferito il controllo da parte degli sviluppatori rispetto ad una totale libertà del titolo, così da permettere al pubblico un'esperienza interattiva che possa sempre collocarsi entro certi limiti prestabiliti, garantendo la qualità del prodotto e dei suoi contenuti per rispettare gli standard commerciali. Al momento, i tentativi di sviluppare videogiochi interamente basati sull'AI hanno dimostrato che l'integrazione tra capacità artificiali e progettazione creativa umana rappresenta ancora la soluzione migliore (Hemraj, 2025).

Diverse visioni si possono avere, invece, nei confronti delle intelligenze artificiali puramente generative o delle Adaptive Artificial Neural Network (AANN). In quest'ultimo caso si tratta di strumenti che si basano sul riconoscimento autonomo di pattern grazie ad una fase di addestramento, senza una struttura pre-programmata (Aravind et al., 2024). È stato dimostrato che il loro utilizzo ha avuto grande successo in diversi campi di studio, ma nel mondo videoludico potrebbe stravolgere alcune strutture preesistenti. Un'analisi condotta e pubblicata da Aravind, Bhatt, Jain, Kumar, Kuppusamy e Veena (2024) ha dimostrato che potrebbero dare ottimi risultati se impiegate in questo ambito, ma si tratta sempre di migliorare l'esperienza ludica del giocatore e non di sovrastarla fino a coprirla: per esempio, un'eccessiva "intelligenza" di un nemico potrebbe portarlo ad una capacità ludica praticamente perfetta che l'utente rischierebbe di trovare impossibile da contrastare, eliminando la componente di intrattenimento; oppure, lasciare che ogni NPC all'interno del titolo possa comportarsi in maniera del tutto indipendente potrebbe portare a delle conseguenze che né il giocatore né lo sviluppatore (tantomeno le capacità tecniche dell'hardware) possono prevedere e gestire, distruggendo l'architettura ludica e narrativa. Un loro adeguato utilizzo permetterebbe un'interattività e un'originalità di gameplay ampie e sfaccettate, con dialoghi e rose di azioni disponibili tali da consentire una personalizzazione dell'esperienza quasi totale (un esempio può essere *Baldur's Gate 3*), ma il rischio è da tenere in considerazione. Quindi, anche in

questo caso, sembra che l'unione di ingegno e controllo umano assieme all'efficienza artificiale rimanga la soluzione più pratica, mantenendo l'apporto a livello di sostegno produttivo e di una creazione dinamica controllata ineguagliabile. Studi successivi e casi di maggiori impieghi di AI generativa o AANN nei titoli videoludici potranno dimostrare in maniera migliore i risultati di queste prime collaborazioni, aiutando anche a studiare le diverse nature delle interazioni tra uomo e intelligenza artificiale. Infatti, come già visto con il concetto di edutainment, se il gioco può essere un ottimo ponte per l'apprendimento, la dinamica ludica potrebbe aiutare a comprendere meglio come l'uomo scelga di porsi davanti alle diverse forme di intelligenza artificiale (Wu et al., 2023).

In quanto media a tutti gli effetti, ricco di produzioni bottom-up e con un bacino di utenza e community estremamente attivi, il videogioco emerge come potente strumento sociale. Le produzioni e le interazioni da parte del pubblico sono numerose e variegate, aidate anche da elementi come Internet e i social che permettono una loro radicale espansione. Non a caso, le capacità comunicative audiovisive del media sono state rapidamente colte e sfruttate per creare qualcosa di nuovo, come dimostrano i numerosi festival cinematografici che si sono aperti a produzioni interamente tratte da materiali videoludici come il Milan Machinima Festival¹. Un altro esempio della sua potenzialità sociale è *The Uncensored Library* su *Minecraft*, un progetto creato da Reporters Sans Frontières. Questa biblioteca virtuale si propone di aggirare la censura governativa in Paesi particolarmente oppressivi da questo punto di vista, rendendo accessibili alcuni documenti altrimenti introvabili. La sola esistenza di un tentativo di questo calibro dimostra come il videogioco possa trascendere l'intrattenimento per diventare un presidio di libertà di informazione, sfruttando mezzi di enorme diffusione (come Internet) non solo per mettere in contatto persone ma anche per condividere informazioni, materiali ed esperienze.

Rientrando in un contesto più tecnico, l'intelligenza artificiale si è dimostrata valida anche per l'aspetto dell'accessibilità. Infatti, Wu, Yi, Ma e Chen (2023) hanno riportato che l'utilizzo di architetture informatiche basate sul deep learning all'interno di un videogioco sono state capaci di riconoscere la gestualità umana in tempo reale, permettendo ad alcuni utenti affetti da disabilità di interagire con l'interfaccia. Si tratta di esempi che dimostrano quanto le potenzialità del mezzo siano ampie e positive, e come queste non si riducano solo all'aspetto ludico.

CONCLUSIONI

Il videogioco è un medium capace di integrare strutture letterarie canoniche (Propp) e cinematografiche in una cornice inedita e interattiva. Non deve essere considerato "visceralmente diverso" dalle forme culturali precedenti, ma un'evoluzione che aggiunge l'elemento dell'azione e della scelta personale alla fruizione del racconto. Che si tratti di reinterpretare classici letterari, sfidare la percezione della realtà con la meta-narrazione, difendere la libertà di stampa o fornire una visione più ludica ad elementi educativi, il videogioco si conferma come una forma di espressione artistica e culturale complessa, viva e in continua evoluzione grazie all'intimo rapporto che ha intrattenuto con la società fin dalla sua creazione. Relazionandosi strettamente con quest'ultimo e continuando a svilupparsi accanto alle tecnologie più recenti, come l'intelligenza artificiale, si colloca in una posizione vantaggiosa anche se delicata, e solo riconoscendo al videogioco questa specificità è possibile comprendere tutte le sue potenzialità.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press. 1. ISBN 0-8018-5576-0
- Aravind, T., Bhatt, C., Jain, P., Kumar, K., Kuppusamy, U., & Veena, N. (2024). Game-changing intelligence: Unveiling the societal impact of artificial intelligence in game software in *Entertainment Computing*, 52. ISSN: 1875-9521 , <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100862> (consultato 31/01/2026), <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952124002301#b0115> (consultato 31/01/2026)
- Backe, H., & Thon, J. (2019). Playing with Identity. Authors, Narrators, Avatars, and Players in The Stanley Parable and The Beginner's Guide. *DIEGESIS. Interdisciplinary E-Journal for Narrative*

¹<https://milanmachinimafestival.org/> (cons. 20/04/2026)

- Research/Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung, 8, 1-25. ISSN: 2195-2116, https://pure.itu.dk/ws/portalfiles/portal/84798663/357_1034_4_PB.pdf (consultato 27/01/2026)
- Baldassarre, M., Sacco, M., & Di Vagno, R. (2023, aprile). Serious Games a servizio della cultura: per un apprendimento life long. *QTimes Journal of Education Technology and Social Studies*, 2, 11-25. Anicia editore. ISSN: 2038-3282 www.qtimes.it (consultato 28/01/2026) doi: 10.14668/QTimes_15203
- Centro Sperimentale delle Arti Interattive. (2022, aprile). L'Intelligenza artificiale nei videogiochi: un mondo in continua evoluzione. Roma. <https://csainformazione.it/intelligenza-artificiale/> (consultato 27/01/2026)
- Ensslin, A. (2014). *Literary Gaming*. Cambridge and London: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9450.001.0001>, ISBN: 9780262027151
- Fulco, I. (2004). Per una cultura dei videogames. *Teorie e prassi del videogiocare*. M. Bittanti, Ed.), 65. Milano: Edizioni Unicopoli. ISBN: 88-400-0973-6
- Hemraj, S. (2025). AI and the future of creative development: redefining digital media production. *Springer, for AI and Ethics*, 5, 5105-5119. <https://doi.org/10.1007/s43681-025-00765-x> (consultato 20/04/2026)
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture, for First Person. *New Media as Story, Performance, and Game*. Wardrip-Fruin, N., Harrigan, P. (Eds.), 118-130. <https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/09.-Henry-Jenkins-Game-Design-As-Narrative-Architecture.pdf> (consultazione 27/01/2026)
- Propp, V. (1928). *Morfologia della fiaba*.
- Salvador, M. (2013). *Il videogioco*. Brescia: Editrice La Scuola. 67. ISBN: 978-8835034964
- Vandewalle, A. (2023, maggio). Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games. *International Journal of the Classical Tradition*, 31, 90-112. _ <https://doi.org/10.1007/s12138-023-00646-w> , <https://link.springer.com/article/10.1007/s12138-023-00646-w> (consultato 27/01/2026)
- Wu, Y., Yi, A., Ma, C., & Chen, L. (2023). Artificial intelligence for video game visualization, advancements, benefits and challenges. *AIMS Press. Mathematical Biosciences and Engineering*, 8, 15345-15373. Doi: [10.3934/mbe.2023686](https://doi.org/10.3934/mbe.2023686) (consultato 20/04/2026). <http://www.aimspress.com/journal/mbe> (consultato 20/04/2026)