

Carnagenews.com
31 maggio 2016

Pagina 1 di 3

Carnage News

Dialoghi sull'uomo: Luca De Biase e i videogiochi

di **Onoff**, 31 maggio 2016

Intervista a Luca De Biase, direttore di Nòva, sul tema dei videogiochi, dell'informazione e delle nuove tecnologie, in occasione del suo intervento a Pistoia – Dialoghi sull'uomo

Luca De Biase non è solo il fondatore e attuale direttore di Nòva, settimanale de Il Sole 24 dedicato all'innovazione e ai nuovi media e non è solo uno dei giornalisti italiani più “aggiornati” cioè attenti all'evoluzione degli strumenti economici e comunicativi in relazione al grado di felicità globale. Luca De Biase, veronese di nascita ma milanese di adozione, è prima di tutto un appassionato di videogiochi ([qui il suo blog](#)), ed è proprio da questa sua inclinazione quasi naturale che prendono piede il suo intervento a [Pistoia – Dialoghi sull'uomo](#) e la nostra intervista.

I videogiochi sono uno dei pochi luoghi in cui ancora si possono trovare delle regole?

Il videogioco è un codice, sia nel senso del software che di regola. Funziona sulla base di regole di design per il coinvolgimento dei giocatori e di algoritmi la cui ricerca diventa, in realtà, il vero gioco: battere il computer sul suo stesso terreno.

Carnagenews.com
31 maggio 2016

Pagina 2 di 3

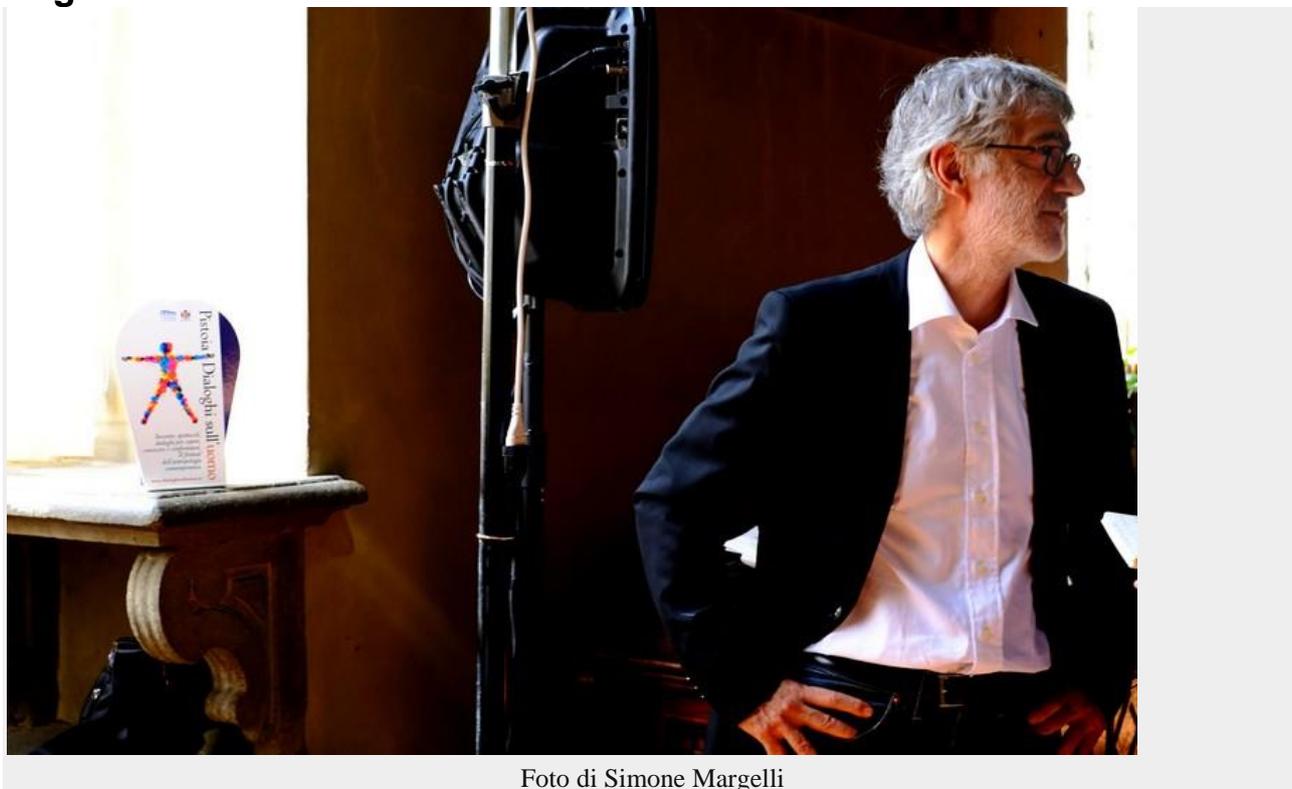


Foto di Simone Margelli

In che modo si può parlare, nell'informazione di oggi, del valore dell'incertezza teorizzato da Claude Shannon?

Secondo Shannon l'informazione riduce l'incertezza. In questo momento percepiamo un aumento di incertezza perché ci accorgiamo di vivere in un sistema complesso, in cui tutti i fenomeni sono connessi fra loro anche in maniera indiretta e, dall'altro, avvertiamo un cambio di paradigma per cui non è facile riconoscere il nostro posto e la relazione fra storia passata e visione del futuro.

Per quanto riguarda le fonti, oggi siamo più o meno certi della loro autorevolezza?

Sono diventate molto più importanti di prima le notizie che scaturiscono dal passaparola spontaneo fra le persone. In sette, otto anni di esperienza i social network hanno moltiplicato l'importanza delle fonti imprecise di notizie. Questo è un grande valore perché ha connesso le persone, aumentato la conversazione e liberato la partecipazione ma, nello stesso tempo, ha creato maggiore necessità di tornare alla basilare conoscenza del metodo col quale si valutano le notizie e questa diventerà la prossima grande sfida.

Fra le immagini che ha scelto per il suo intervento c'è anche quella di Mark Zuckerberg che cammina in mezzo ad una folla di persone connesse all'Oculus e, subito dopo, quella di una persona prigioniera di un visore, stesa per terra, come fosse un tossicodipendente (nello slideshow sottostante alle pagine 50 e 51). Pensa che questa tecnologia sia inquietante?

Gli utenti dei social network hanno preso quella foto in modo molto inquietante perché Zuckerberg è l'unico senza Oculus che sorride mentre gli altri sembrano soggiogati. Poi, in realtà, è stato

Carnagenews.com

31 maggio 2016

Pagina 3 di 3

spiegato che stava raggiungendo semplicemente il palco per fare una sorpresa alle persone della convention. Sicuramente c'è il tema della relazione tra un approccio al videogioco molto poco consapevole e la possibilità che diventi una dipendenza: non è un fenomeno maggioritario ma esistente, di cui bisogna parlare.

Speech videogiochi-pistoia from **Luca De Biase**

Lei pensa che, in futuro, la realtà aumentata potrebbe essere foriera di nuove solitudini oppure di nuove scoperte?

Penso che sia una battaglia di cultura e di critica che l'umanità ha sempre condotto in tutti i suoi grandi passaggi storici. Non credo che la tecnologia determini la risposta a questa domanda, credo che la risposta la determini l'umanità che assorbe il nuovo e lo fa diventare parte della sua sedimentazione culturale. È chiaro che, tutto questo, è avvenuto in settant'anni, se la vogliamo prendere lunga, oppure in quindici anni se intendiamo il grande passaggio dal mondo analogico a quello digitale: quindi non può che essere problematico, per la cultura che si muove così lentamente, con tempi millenari, affrontare la propulsione di questi cambiamenti. Però la mia opinione è che verranno assorbiti come abbiamo fatto per tante altre cose, compresa la bomba nucleare.

Michele Galardini