



Un'avventura  
multidisci-  
plinare

Mattia  
Monga

# Un'avventura multidisciplinare

Mattia Monga

Dip. di Informatica

Università degli Studi di Milano [mattia.monga@unimi.it](mailto:mattia.monga@unimi.it)

Mirabilandia, 9 maggio 2013

# Avventure testuali: solo un tuffo nel passato?



Un'avventura  
multidisci-  
plinare

Mattia  
Monga

Le avventure testuali (*interactive fiction*) sono una delle prime forme di **gioco col computer**, con una tradizione commerciale che risale agli anni '70.

- 1975, ADVENT (Colossal Cave Adventure), Will Crowther
- Un'evoluzione di ADVENT viene commercializzata nel 1978
- INFOCOM, uno spin-off del MIT, pubblica **Zork** nel 1979: la prima di una lunga serie di successi commerciali (fra cui una versione scritta con **Douglas Adams** di The Hitchhiker's Guide to the Galaxy)
- Alcuni titoli sono tuttora in vendita sugli smartphone!



Un'"avventura" è innanzitutto un'opera *letteraria*:

- un'ambientazione
- personaggi
- una trama
- una relazione scrittore/lettore

La lettura però è **interattiva**: il lettore impersona uno o più personaggi, decide il loro comportamento mentre "accadono" gli eventi descritti dallo scrittore.

*In effetti uno dei parametri di qualità di un'avventura è proprio il grado di libertà del lettore*

# Un'esperienza didattica per il lettore?



Un'avventura  
multidisci-  
plinare

Mattia  
Monga

La lettura *interattiva* è molto adatta all'*apprendimento*.

L'interazione:

- favorisce la concentrazione
- permette al lettore di verificare continuamente le abilità acquisite

La possibilità di avere quiz, giochi, multimedialità permette di unire anche il puro divertimento all'apprendimento.

*In effetti esistono straordinari libri di testo interattivi.* Per esempio, "Lists and Lists", Andrew Plotkin, per imparare il LISP.

# Un'esperienza didattica per lo scrittore?



Un'avventura  
multidisci-  
plinare

Mattia  
Monga

La scrittura necessita di competenze sia **letterarie** che **informatiche**. (Spesso infatti sono realizzate da team con differenti professionalità)

- speciali linguaggi di programmazione che facilitano la concentrazione su testo, ambientazione e trama
- metacognizione, empatia: che vorrà fare il lettore in questa situazione?
- interazione basata sul *parsing*: necessita la comprensione della relazione fra linguaggio naturale e linguaggi artificiale

# L'avventura dell'informatica a Mirabilandia



Un'avventura  
multidisci-  
plinare

Mattia  
Monga

- INFORMv6 (Graham Nelson)
- molto ben documentato
- supporto adeguato per l'italiano
- strumenti di sviluppo *open source*
- linguaggio orientato agli oggetti
- grammatiche per la descrizione
- macchina virtuale Z-machine