

VIDEO GIOCHI

Cronache dal nuovo mondo



NAVIGAMENTE

Creato da

NAVIGAMENTE

Due amici, Edoardo e Francesco, la passione per la comunicazione e una speranza per un futuro migliore e più sostenibile. Il tutto sommato alla voglia di realizzare i propri sogni. Crediamo fortemente nell'importanza di lasciare il mondo virtuale e non, un posto migliore e cerchiamo di trasmettere questa idea tramite le nostre produzioni e spettacoli.

Aiutiamo adolescenti e genitori a sfruttare il Web per non finire ad assomigliare a pesci intrappolati nella Rete.

Collaboriamo da tempo con diverse scuole e periodici della provincia di Treviso costruendo progetti assieme a loro su temi come dipendenza da videogiochi e social, cyberbullismo, diritto all'immagine e molto altro.

Siamo stati formatori per i docenti nel progetto Ambito 14 del M.I.U.R, chiamati per illustrare le modalità con cui i giovani usano la Rete e come gli insegnanti possano avvicinarsi alla comunicazione con i propri alunni. Ci siamo trovati così ad essere dalla parte opposta della cattedra rispetto a nostri stessi insegnanti del passato.

Inoltre collaboriamo con aziende, curando loro l'immagine, aiutandole nel public speaking e creando siti web.



SOMMARIO

6

Dati

8

Un po' di storia

10

I videogiochi oggi

14

Videogiochi e violenza?

18

Design della dipendenza

22

Conclusioni

24

Bibliografia

Dati

GIOCATORI

2.7 miliardi

ETÀ MEDIA

34 anni

DONNE

41%

UOMINI

59%

DIPENDENZA

6 - 15% di giocatori mostrano segni

MERCATO ITALIANO

2 miliardi e 178 milioni di euro

MERCATO MONDIALE

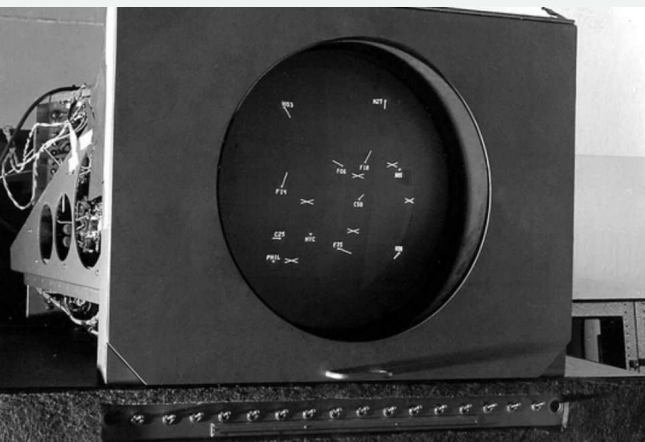
180 miliardi di dollari



Un po' di storia

Chissà se Thomas Toliver Goldsmith Jr ed Estle Ray Mann si aspettavano un successo simile dal loro brevetto. Era il 1948. La Seconda guerra mondiale era finita e aveva lasciato, oltre che un numero impressionante di morti, di distruzione e di debiti, anche molte nuove tecnologie. Ispirati dai radar crearono il *Cathode Ray Tube Amusement Device*, l'antenato dei

doveva tentare di colpire dei bersagli posti con degli adesivi sul monitor di un radar. Il gioco tuttavia non fu mai commercializzato ma come disse Margherita Hack: il progresso della conoscenza avviene perché noi possiamo basarci sul lavoro dei grandi geni che ci hanno preceduto. Così è stato anche per questa invenzione.

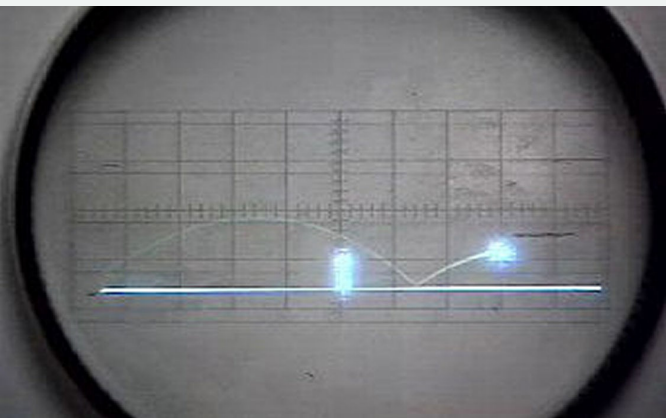


moderni videogiochi. Il gioco era un simulatore di lanci missilistici in cui il giocatore tramite una manopola,

Passano gli anni e nel 1958 un fisico statunitense chiamato William Higinbotham creò *Tennis for Two*, un gioco in cui due persone potevano, come il nome fa intendere, sfidarsi in quello sport. Una manopola permetteva di calibrare la traiettoria della palla e un tasto permetteva di lanciarla, semplicissimo. Il nonno di Wii Sports in pratica.

La caratteristica importante che era implementata era la simulazione

della forza di gravità, per la prima volta ricreata tramite un algoritmo.



Ma è nel 1961 che il mondo videoludico cambia definitivamente o per vederla da un'altra prospettiva inizia. Steve Russell, allora insegnante del MIT di Boston, creò Spacewar! Il gioco, per due giocatori, ebbe un successo strepitoso, tanto che fu proprio per giocare in maniera più comoda che venne creato il primo joystick della storia. La cosa curiosa è che mentre adesso i videogiochi vengono visti come l'antagonista dello studio scolastico, dietro hanno proprio ciò che sembrano togliere. Russell infatti scoprì causalmente l'algoritmo del gioco. Cercava di scrivere un'applicazione matematica e creò una funzione che servì come nucleo per il futuro gioco grazie al

seno e al coseno. Non è un segreto se nella progettazione di videogiochi ci siano menti prodigiose. La potenza di calcolo ha fatto molto, ma anche le teorie matematiche dietro non sono da sottovalutare. Spacewar! ha creato un prima e un dopo. I videogiochi potevano avere un mercato.



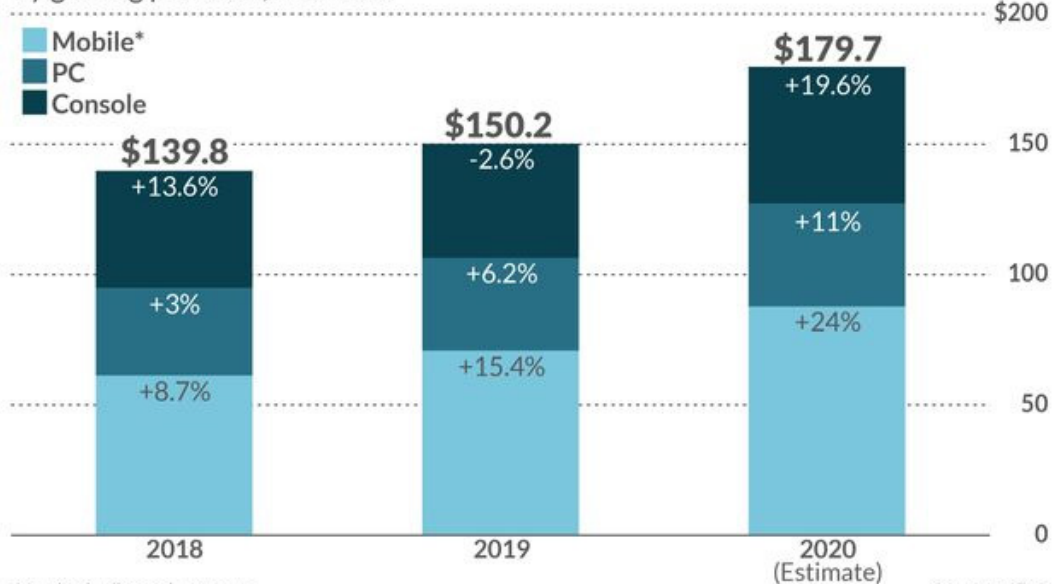
I videogiochi oggi

Da Spacewar! L'industria dei videogiochi è cresciuta sempre di più, fino ad arrivare nel 2020 a superare il mercato del cinema e della musica messe assieme. La pandemia ha di certo aiutato a raggiungere questo record ma alcune

previsioni affermano che il trend di crescita continuerà. Nel 2023 le stime prevedono che sfiorerà i 218 miliardi di dollari nel mondo. Cifre da capogiro che dimostrano come sia importante non sottovalutare questo settore. Il mobile come si può vedere appare

COVID-19 fuels global surge in videogame revenue

By gaming platform, in billions



Source: IDC

la fonte più redditizia. Il gioco sotto forma di app costa meno rispetto alla versione da console, ma molto spesso all'interno del mobile ci sono i famosi acquisti in-app. Il videogioco in sé è gratuito, studiato per creare una forte competizione, sfruttando anche meccanismi psicologici per far rimanere attaccati i giocatori. Tra i più noti abbiamo le app della Supercell, quali Clash of Clans, Hay Day, Clash Royale.



Per velocizzare l'avanzamento del gioco e arrivare ai livelli successivi più facilmente si possono comprare monete virtuali con la carta di credito reale. Uno tra i gli esempi più noti è sicuramente Fortnite. Uscito nel 2017 dalla Epic Games, è stato distribuito gratuitamente per tutte le console. Visto che non si tratta di volontariato ma di società è legittimo chiedersi da dove possono provenire i ricavi. La risposta è interamente

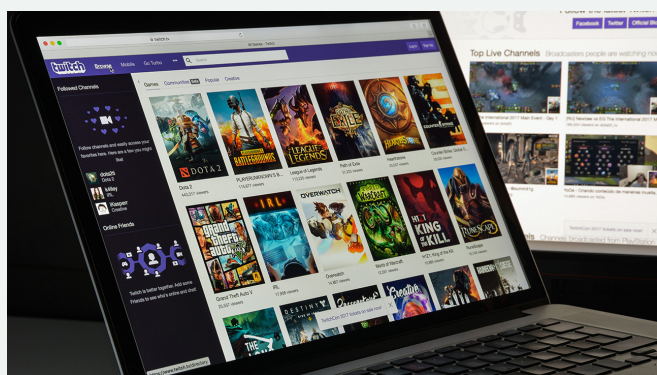
dagli acquisti in-app. La particolarità è che su questo videogioco tutti i giocatori hanno le stesse abilità, facendo prevalere una forma di eguaglianza. Gli acquisti che si fanno sono unicamente abbellimenti estetici. Secondo Forbes, Fortnite fa guadagnare 3151 euro al minuto alla Epic Games grazie agli acquisti in-app. La gente è disposta a spendere soldi reali per degli abbellimenti estetici. Sono cambiati i tempi da quando si scaricavano illegalmente i videogiochi da Emule.



Questo accade perché è cambiata la concezione che ci sta attorno. Se una volta chi giocava ai videogiochi era visto come un nerd, sfigato, asociale, ai giorni attuali non è così, se non nei casi più estremi. Chi gioca, e lo fa bene, è visto come un idolo proprio come un qualsiasi altro sportivo. D'altronde che i videogiochi siano sempre più visti come uno sport lo

dimostra anche il nome e-sport, che indica le competizioni tra atleti che anziché competere su uno stadio, si scontrano in un'arena digitale. Perfino Red Bull, l'azienda celebre per sostenere sempre le competizioni più estreme sponsorizza anche gli e-sport. Il fenomeno è da tenere sotto osservazione, non solo perché sempre più soldi vi girano al suo interno ma anche perché è cambiato l'appel che emana il settore.

2014 per 970 milioni di dollari. Tutti quanti vedono nei videogiochi un buon investimento.



Moltissimi giovani si cimentano nel videogiocare e condividono i loro successi su YouTube o Twitch, il social dedicato interamente alle dirette e famoso per la sua community di gamers. Quest'ultima piattaforma è stata acquistata da Amazon nel

Al di là di quel che si possa pensare, tra i videogiocatori nelle arene virtuali c'è socializzazione e non poca. Come afferma Matteo Lancini, grande esperto di videogiochi, nel libro *Il ritiro sociale negli adolescenti*, la community dei gamers è meno violenta rispetto alla curva sud di certe tifoserie.

Spacewar! aveva già gli elementi fondamentali del medium come individua sempre Lancini. Competizione e guerra infatti sono melodia comune tra molti titoli. D'altronde il mondo dei videogiochi è nato grazie alla rete DARPA militare. Giocando ad un Game Boy (cosa rara al giorno d'oggi), ci si dimentica,

o non si sa, che la tecnologia usata per i suoi circuiti in silicio è stata finanziata dal Pentagono. La società Silicon Graphics che adesso offre tra i prodotti migliori al mondo per il rendering video aveva tra i primi clienti Boeing e Lockheed, per offrire loro macchine potenti per progetti militari. Se abbiamo visto Toy Story è grazie a tutto ciò afferma J.C.Herz, ex editorialista del New York Times.

E al giorno d'oggi c'è una vera e propria consulenza specialistica del settore. Per progettare Call of Duty

Black Ops III, è stato coinvolto Peter Warren Singer, studioso specializzato in guerra del XXI secolo e stratega alla New America Foundation.



Videogiochi e violenza?

In molti pensano che giocare a videogiochi di guerra renda violenti. Ci si potrebbe soffermare a riflettere se quando vi era la leva obbligatoria e si vestivano i panni di un militare a tutti gli effetti tutto ciò rendeva le persone davvero più violente o meno.

In tempi recenti molti studiosi di psicologia si sono chiesti sotto forma di domanda quello che molte mamme dicono appena vedono un videogioco: “Questo videogioco ti renderà violento”.

Al costo di farci odiare dai genitori diciamo che gli studi non dimostrano proprio questo.

Una ricerca della Stetson University nel novembre 2014 scoprì che dal 1996 al 2011 c'è stata una diminuzione della violenza accompagnata ad un incremento dell'uso di videogiochi violenti. [1] Ovviamente non vuol dire che i videogiochi rendano i ragazzi onesti e gentili. Però secondo l'analisi, ci dà una misura di quanto complesso sia il fenomeno e dei vari fattori, che possono entrare in azione. Un'altra ricerca, questa volta potenzialmente più apprezzata dai genitori, è quella pubblicata nel 2018 su Pnas, i ricercatori esaminarono 24 studi dove si stabiliva una correlazione tra videogiochi e violenza, questi coinvolsero in totale



la bellezza di 17 mila partecipanti. [2]. Una saggio una volta disse che tutto ciò che viene prima della parola “ma” non conta niente. I ricercatori esaminarono 24 studi dove si stabiliva una correlazione tra videogiochi e violenza MA nell’analisi si riscontrarono tuttavia molti dei problemi: stabiliscono un collegamento con «atteggiamenti violenti non seri... gonfiando le stime», come la semplice manifestazione di parole o sentimenti legati all’aggressività; mancano controlli statistici adeguati, quindi gli effetti osservati potrebbero essere conseguenze di altri fattori di cui non si tiene conto. Risultato, per le persone già incline alla violenza i videogiochi soprattutto influiscono amplificando gli atteggiamenti. In un certo senso si può dire che la rete fa da risonanza in base a come le persone arrivano ad essa.

Un altro studio pubblicato su Nature Molecular Psychiatry nel 2018, ha voluto cercare eventuali effetti a lungo termine tra videogiochi e comportamenti violenti. I volontari sono stati divisi in tre gruppi: uno avrebbe giocato a GTA V, un gioco

violento, uno avrebbe giocato a The Sims 3, un gioco non violento e infine un terzo gruppo non avrebbe giocato affatto. L’esperimento è durato due mesi. I risultati sono significativi: «Non sono stati osservati cambiamenti importanti, né quando si confronta il gruppo che gioca un videogioco violento con un gruppo che gioca un gioco non violento, né a un gruppo di controllo passivo.

“Questo gioco è di guerra, poi diventi un serial killer se ci giochi”. A quanto pare le mamme possono sbagliare, quando dicono ciò .

Se però avessero detto “questo gioco, ti farà perdere tempo”, ecco che lì avrebbero avuto ragione. Perché la maggior parte delle volte il giocare non porta a niente. Certo, esistono persone che si sono create una fortuna grazie alla loro bravura all’interno del settore. Provate a chiedere ai vostri figli se conoscono un certo Ninja oppure Pow3r (letto power), veri e propri idoli dei giovanissimi con fama e soldi. Nonostante loro, il pericolo che troppo tempo venga sprecato per qualcosa di “inutile” c’è. Andare a fare sport fuori è visto come salutare,

stare seduti a fare e-sport non ha questa visione. In effetti qualche differenza di movimento c'è. Questo fa intendere che vista la mancanza di salti e corsa non possa essere uno sport? Gli scacchi sono riconosciuti come sport nonostante la mancanza di movimento. Forse dove c'è competizione e qualcosa da vincere è sport. Ma ciò non basta, altrimenti una lotteria sarebbe considerata nella categoria del calcio. Occorre che ci sia anche un miglioramento atto a superare i possibili limiti umani e portare questi sempre più in alto. Gli sport servono a farci capire l'impegno e la bravura delle doti delle persone che vi giocano. Certo se poi una squadra calcistica come il Manchester City appoggia e sponsorizza il clan FaZe, un team di videogiocatori da competizione di Los Angeles, c'è da chiedersi se la visione degli e-sport cambierà nel futuro.



Se gli scacchi e la dama sono uno sport, riconosciuto come tale anche dai genitori e non solo dal Coni, un giorno magari anche i videogiochi saranno visti così.

Ciò non vuol dire che la scelta di giocare in vista di qualche medaglia o del successo sia sempre la migliore. Moltissimi giovani diventano fortemente dipendenti da questo mondo in grado di trascinarti come un vortice dentro ad esso. La realtà appare poi noiosa e triste rispetto ai colori dei giochi. Nei videogiochi è più facile vincere rispetto alla vita vera e quindi il meccanismo della ricompensa è anche questa volta a favore sicuramente del digitale piuttosto che del reale. Noi stessi abbiamo conosciuto ragazzi che non smettevano di stare rinchiusi in casa davanti al monitor. Gli insegnanti sanno che spesso gli alunni arrivano stanchi a scuola, dopo ore e ore di console. Questo è il più grande rischio a nostro avviso. La trappola temporale che questi meccanismi dinamici riescono a fare ai più giovani.

Da piccoli i nostri genitori ci ponevano il limite di un'ora al giorno.

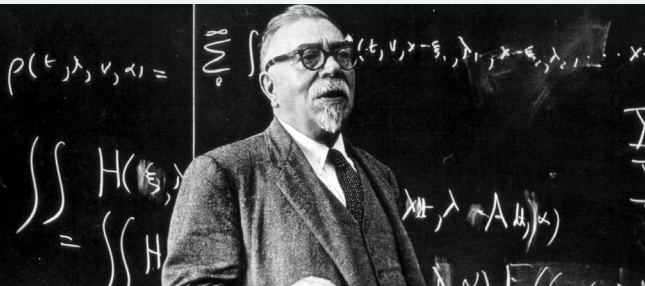
Dobbiamo dire che ci è servita. Ci è servita per capire l'importanza di investire più tempo nelle nostre passioni e renderci consapevoli dei rischi di queste piattaforme. Finché i figli sono piccoli si può avere un controllo su ciò a cui giocano. Poi però mano a mano che crescono si perde questo potere. Vale la pena vietare GTA se poi il figlio può vedere gli stessi contenuti del gioco su YouTube o Twitch ma giocati da altri, piuttosto che giocarci da un suo amico? (Twitch non richiede registrazione per vedere i gameplay).

Forse è più importante il dialogo e parlare assieme per insegnare la bellezza di leggere un libro, di correre all'aperto, di suonare uno strumento, di imparare la fotografia o il disegno. Finché l'età lo permette è consigliabile mettere il computer o la console in una zona in comune come il soggiorno. Così da tenere il tutto sotto controllo e magari ogni tanto fermarsi per chiedere informazioni sul gioco e perché no fare una partita assieme. Anche quello può essere un ottimo inizio per un dialogo sul digitale.



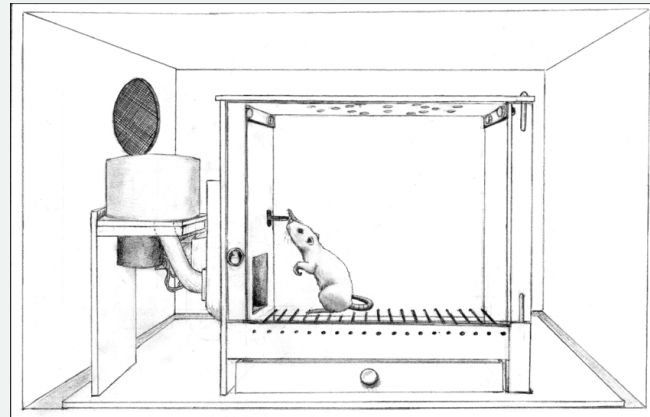
Design della dipendenza

Per parlare dei videogiochi di oggi e del diverso modo di concepirli da parte delle aziende, occorre fare un salto indietro di 70 anni. Siamo negli anni '50, la Seconda guerra mondiale è finita ed è subentrato il teso clima della Guerra fredda. Un matematico



di nome Norbert Wiener sta studiando le possibili evoluzioni della tecnologia e le sue conseguenze sulla società. Nel suo libro "Introduzione - l'uso umano degli esseri umani" espone una teoria su un'ipotetica società futura in cui è presente un sistema informatico che analizza ogni azione fatta dalle persone e restituisce

loro un riscontro in tempo reale così da inserirli, statisticamente, in una Skinner box, una gabbia di metallo, usata nei laboratori per studiare il sistema comportamentale dei topi.



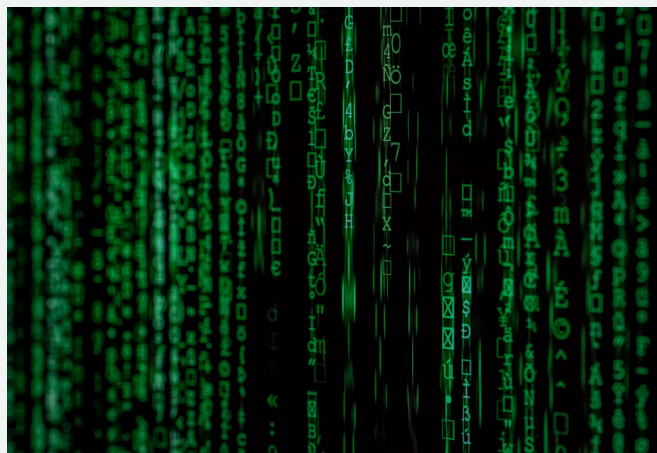
All'interno di essa è presente un pulsante ed un erogatore di cibo, al suo interno viene messo il topo che ovviamente cerca di fuggire. Facendo ciò però il roditore colpirà il pulsante che andrà ad azionare l'erogatore di cibo. La cavia però non realizza subito che è stata la pressione del pulsante a

fargli avere del cibo, perciò si fermerà giusto il tempo di mangiare e poi riprenderà la disperata ricerca della fuga, finendo per colpire ancora quel pulsante e il ciclo si ripeterà finché, ad un certo punto, si renderà conto che il nutrimento esce unicamente quando il pulsante viene colpito. In quel momento il topo non proverà più a fuggire ma si stenderà tranquillo nella gabbia. Smetterà di squittire e l'unico sforzo che farà sarà quello di premere il pulsante ogni volta che avrà fame. Quale è lo scopo? Far sì che il topo accetti di sua iniziativa di rimanere in quella gabbia mentre, ignaro, gli scienziati lo studiano in cambio di un po' di cibo.

Weiner però termina il libro affermando come una società del genere impazzirebbe in quanto non potrebbe sopravvivere e affrontare i suoi problemi. Quanto descritto è solo un esperimento mentale, un futuro del genere non è tecnicamente realizzabile.

Torniamo ai giorni nostri e fermiamoci ad analizzare la società in cui viviamo. Governata da aziende tecnologiche che fanno dei dati

il loro modello di business e che per averli arrivano addirittura a progettare prodotti in grado di creare dipendenza nei consumatori. Weiner si sbagliava. La sua teoria era tutt'altro che irrealizzabile, sono bastati 70 anni per arrivarci. Benvenuti nella società delle piattaforme in cui i dati sono il fulcro di tutto.



Nell'esempio di Weiner l'obiettivo degli scienziati era di far sì che il topo decidesse di sua iniziativa di rimanere in quella gabbia, situazione non troppo diversa dall'oggi, in cui gli sviluppatori di videogiochi non si preoccupano di far comprare il gioco a sempre più persone possibili ma piuttosto cercano di far rimanere i consumatori a giocare più tempo possibile, ricordando la

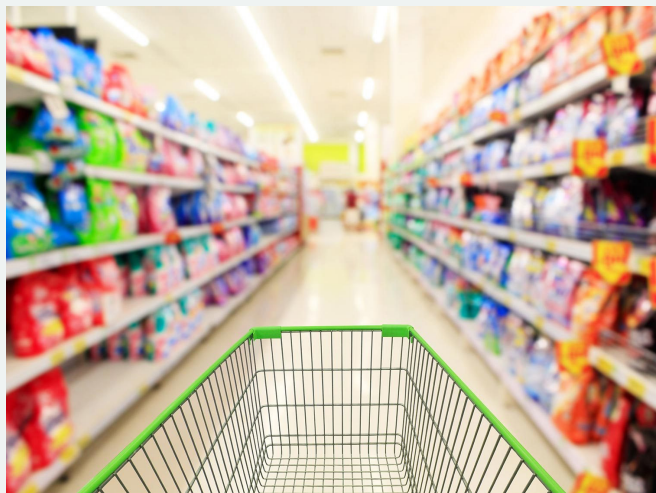
situazione del topo quando scopre che gli viene dato del cibo ogni qualvolta che preme il pulsante.

Perciò oggi, nella maggior parte dei casi, non si parla più di semplici videogiochi ma di giochi come servizio, in quanto le case produttrici continuano a seguirli, ad aggiungere contenuti e ad aggiornarli per mesi o anche anni. E ciò viene fatto ancora più fortemente se il videogioco è un free-to-play (come League of Legends, GTA, Fortnite, Overwatch, Clash Royale, Call of Duty Warzone, ecc).

Questo perché in questi giochi il maggior profitto non viene dalla vendita del gioco stesso, spesso distribuito gratuitamente, ma dall'acquisto in-app di oggetti, armi, e tanti altri ammenicoli. Più un giocatore spende le ore in un videogioco, più sarà facile che spenda denaro in esso.

Tutto ciò viene fatto attraverso delle strutture persuasive, che siano di design o di comunicazione. Per capire bene cosa sia questo metodo basta pesare ai supermercati. I prodotti più venduti sono quelli riposti nel ripiano centrale dove chiunque può arrivare

comodamente, oppure se pensiamo allo scaffale dei cioccolatini vicino le casse, è basso, scomodo, pensato apposta per consentire ai bambini di arrivarci più facilmente con gli occhi e con le mani, mentre i genitori sono in fila alla cassa. I desideri dei bimbi, spesso sfocianti in lamentele da colmare, aumentando le vendite.



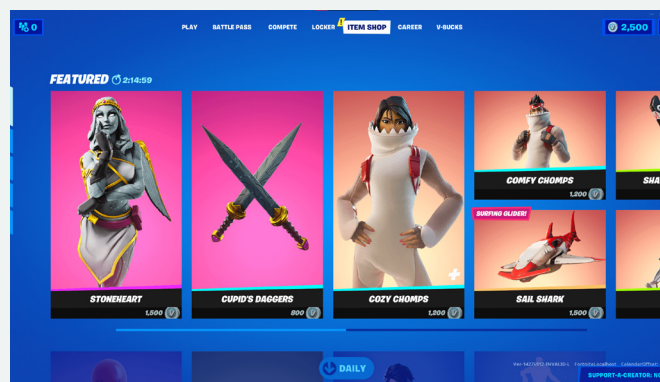
Nella tecnologia e nei videogiochi si riscontra un'evoluzione di tutto ciò. Un esempio lo possiamo trovare in uno dei titoli più giocati del momento: Fortnite. Per chi non lo conoscesse si tratta di un gioco online appartenente alla categoria dei Battle Royal, 100 giocatori catapultati in un'arena digitale e la mappa che si restringe sempre di più per facilitare li scontri. Un unico vincitore. Per

rimanere l'ultimo in vita si devono usare le armi e i materiali contenuti casualmente nelle molteplici casse sparse per la mappa. Questa erogazione non è quindi prevedibile ma basata sul caso, donando stimoli piacevoli nel caso la Dea bendata ci privilegia facendoci trovare subito l'arma già forte, piuttosto che materiale inutile.



Questa logica, simile a quella presente nelle slot machine e altre forme di gioco d'azzardo, conduce a parlare di un vero e proprio design della dipendenza [4]. Questo gioco sfrutta molto anche la "Paura di essere tagliati fuori" (FOMO: Fear Of Missing Out) da qualcosa di rilevante e imperdibile, che potrebbe accadere proprio nel momento in cui dovessimo decidere di disconnetterci e allontanarci da esso. Lo fa attraverso l'uso di costumi

e danze, ottenibili solo per un breve lasso di tempo, dopo il quale non vi sarà più occasione di ottenerli se non acquistandoli successivamente, nel negozio presente in gioco, tramite soldi reali ovviamente.



Un ragazzo di 12 anni non può entrare in un casinò e giocare d'azzardo perché è minorenne eppure, nella gran parte dei videogiochi con cui gioca ogni giorno sono presenti le stesse identiche meccaniche.

Conclusioni

Abbiamo visto come il mondo dei videogiochi sia un settore in forte crescita. È cambiata la concezione, adesso essere un forte giocatore può far guadagnare cifre da capogiro in team sponsorizzati da importanti società. Certo, non tutto è positivo. Esistono alcuni limiti, che sono puramente dei consigli, sull'uso dei giochi in base all'età. Il famoso PEGI, che aiuta a far capire non la difficoltà del gioco ma bensì la tipologia di contenuti presenti all'interno di esso. Indicando una fascia di età più adatta, 3+, 6+, 9, fino ad arrivare ai 18+ in cui sono presenti all'interno di esso scene di sesso, droga, violenza spinta, gioco d'azzardo, paura. Controllare l'indicatore PEGI di ogni videogioco a cui giocano i giovanissimi è un ottimo consiglio. Non bisogna dimenticare però che anche se si vieta l'uso in famiglia, quei contenuti possono essere visibili dall'amico del figlio che ha accesso a quel gioco, specie con l'aumentare dell'età. Occorre anche qui sempre un importante dialogo, anche per stabilire dei limiti. Limiti che possono essere discussi assieme. Se le ricerche affermano come giocare ai videogiochi violenti non renda dei serial killer, c'è da dire che passando ore e ore su di essi il quoziente intellettivo non aumenterà, anzi, probabilmente si va a ridurre

la capacità empatica di chi gioca. Provate a sparare, sebbene per gioco, diverso tempo ogni gioco. Vero anche che altri media non aiutano. Facebook, la televisione, i film, spesso anche quelli sono uguali, se non peggio, di certi contenuti giocabili, ma i videogiochi di certo catturano maggiormente l'attenzione. È cambiato il modello di progettare i videogiochi, adesso strutturati in modo che creino più dipendenza possibile, seguendo la regola: *+tempo passato = +acquisti all'interno del gioco*.

I genitori devono approfondire questo tema, perché il gioco non è solo fine a se stesso. Ci sono piattaforme che permettono di vedere i cosiddetti *gameplay* in diretta e di condividere attraverso una community i diversi contenuti. Twitch è il social principe in questo, comprato niente che meno dal gigante Amazon, qualsiasi giovane tramite questa piattaforma può assistere alle *live* dei più abili giocatori del mondo. Gli idoli dell'era digitale. Forse però non è tutto oro ciò che luccica e le più grandi persone si sono concentrate molto di già sulla vita reale che su quella digitale. Ronaldo ha passato i pomeriggi allenandosi al campo e non impiegando il tempo davanti ad una console. Se avesse passato 6 ore al giorno giocando non sarebbe diventato di certo quello che è diventato. Quando diciamo queste cose nelle scuole, capita che i ragazzi ci rispondono che sarebbe diventato però come Ninja, uno tra i più forti videogiocatori. Queste sono le cronache di un nuovo mondo. Non tutti però potranno diventare *gamers* e il rischio che i giochi portino via troppo tempo, siamo sinceri, c'è.

Bibliografia

1. Christopher J. Ferguson, 2014, Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When., Journal of Communication
2. Anna T. Prescott, James D. Sargent, and Jay G. Hull, 2018 Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time
3. Simone Kühn, Dimitrij Tycho Kugler, Katharina Schmalen, Markus Weichenberger, Charlotte Witt & Jürgen Gallinat. 2018. Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study., Nature Molecular Psychiatry
4. Luciano Paccagnella, il Mulino, 2020 ,Sociologia della comunicazione nell'era digitale

**“Noi tutti facciamo delle
scelte nella vita, ma alla fine le
nostre scelte ci fanno”**

ANDREW RYAN - BIOSHOCK

