

SEZIONE 1 Capitolo 1: Videogiochi: Un modo per cambiare i linguaggi di comunicazione

Abstract

Nell'ultimo decennio, i videogiochi sono passati dall'essere considerati intrattenimento all'essere classificati anche come un efficace mezzo di comunicazione. Questo capitolo analizzerà le ragioni per cui i videogiochi coinvolgono i giovani, diventando accattivanti e attraenti per loro. Dal punto di vista accademico, i videogiochi sono mezzi di comunicazione interattivi che influenzano fattori suscettibili di analisi dal punto di vista di diverse discipline scientifiche. Tuttavia, il potenziale legame con i giovani è inteso come un prodotto culturale nato in un particolare contesto sociale e con finalità specifiche. Allo stesso modo, le tecnologie implicite nei diversi tipi di videogiochi alimentano un'industria culturale che non solo intrattiene l'utente, ma trasmette anche una serie di valori culturali e ideologici. Il gioco è considerato un mezzo di comunicazione di massa, "trasmette" ed esprime idee e desideri, costruendo un mondo in cui il giocatore e il suo ambiente (virtuale e fisico) comunicano. Evidenziare il potenziale comunicativo dei videogiochi richiede un'analisi da tre prospettive: come narrazione, come gioco (componente ricreativa) e come prodotto culturale.

Parole chiave: storia del videogioco; industria culturale; educazione; tempo libero; narrazioni

Introduzione

La storia e l'industria dei videogiochi è stata segnata in primo luogo dall'evoluzione della tecnologia e, in secondo luogo, da un diverso tipo di consumo del tempo libero, che promette, fin dall'inizio, una duplice rilevanza, economica e culturale.



Alla vigilia del cinquantesimo anniversario dall'apparizione della prima console per videogiochi domestici, non possiamo dimenticare che la nascita dei videogiochi risale agli anni quaranta. Anche se questa storia non è priva di sfumature, sono stati osservati due aspetti che ne hanno plasmato la nascita e l'espansione. Da un lato, nella loro storia, i videogiochi sono stati associati allo sviluppo di giochi elettronici che appaiono con i primi computer. A questo proposito, il gioco Tennis for Two sviluppato da William Higginbotham nel 1958 è considerato da molti il primo videogioco della storia. È stato seguito più tardi da giochi per computer come Spacewar nel 1961, e, quasi senza saperlo, ha aperto la strada per la creazione di macchine arcade ricreative (e quindi commerciali) negli anni '70 (Lopez, 2006), con titoli leggendari come Computer Space (1971) o Pong (1972), tra gli altri.

Mentre questa prima linea di sviluppo segnerebbe la strada per un nuovo modello di consumo di videogiochi sociali in ambienti di svago fuori casa, il secondo aspetto della storia dei videogiochi è stato segnato da un sostanziale interesse nel portare i giochi per computer nelle famiglie con la creazione delle prime console. Questo interesse rispondeva all'esigenza di un accesso a prezzi accessibili a un mezzo che, a quel tempo, era disponibile solo attraverso l'acquisto di computer che erano proibitivi e quindi accessibili solo a pochi. Alla fine degli anni '70, l'accesso ai videogiochi domestici è diventato popolare, democratizzando l'accesso domestico ai videogiochi con le prime console domestiche (prima generazione) come Magnavox Odyssey (1972). Seguì la seconda generazione, come il popolare Atari 2600, Atari VCS, noto anche come "Video Computer System" (1977).

Senza dubbio, il decennio degli anni '80 ha visto la progressiva diffusione delle console domestiche come mezzo di intrattenimento digitale, promossa da "Generation X.", resa possibile attraverso l'arrivo di tecnologie che rivoluzionarono la società (Walkmans, l'arrivo del CD e del PC desktop). L'influenza culturale di questi dispositivi ha segnato la generazione dei millenials e quelle successive.

Gli anni '80 videro la nascita di console a 8 bit o di terza generazione, con modelli ben noti come NES (Nintendo Entertainment System) e Sega Master System. Questi modelli hanno accompagnato



le feste per bambini in casa e hanno fornito intrattenimento dopo cena per molte famiglie a medio reddito.

L'accettazione di questi modelli nel mercato globale è stata tale che alla fine degli anni '80 c'è stato un salto sostanziale, non solo dal punto di vista tecnologico, ma anche nel concetto di consumo mobile. Le console a 8 bit che avevano segnato le tendenze dei primi anni '80 e della metà degli anni '80 si sono evolute nella funzione a 16 bit che ha permesso loro di avere una migliore qualità grafica e di elaborazione. A quel punto, tra il 1988 e il 1990, arrivarono Sega Mega Drive e Super Nintendo / Famicom. Questi modelli regneranno fino all'introduzione della quinta generazione di console, che ha segnato un radicale cambiamento nel settore.

Questo periodo vide anche la nascita di due console che avrebbero ispirato l'attuale generazione di dispositivi mobili: le prime console portatili, con Gameboy di Nintendo e quelle dell'azienda Sega, con Sega Game Gear. Entrambe le periferiche hanno cambiato completamente il modello di consumo domestico, rendendo possibile l'uso indipendente di un videogioco per la prima volta nella storia senza essere collegati alla rete elettrica e alla TV, ovunque e in qualsiasi momento.



Figura 1: Micromanía Segunda Época (spagnolo) Numero 43 (Gameboy Fever Invades Spain!)

Allo stesso tempo, gli anni '80 hanno visto anche la nascita del personal consumer computer, dal primo personal computer del mondo (Commodore VIC-20), alla nascita nel 1981 del primo PC IBM, l'IBM5150, passando per l'Apple Macintosh (1984), per non parlare di altre piattaforme PC note anche per le loro potenzialità videoludiche come il Commodore 64, Sinclair ZX Spectrum, Amstrad o Atari ST CPD.

Gli anni '90 hanno portato un importante passo avanti con le tecnologie che hanno permesso l'aggiunta di nuovi formati di archiviazione dati per le consolle domestiche, come il CD-ROM e anche la comparsa delle prime consolle a 32 bit. Questo ha segnato una svolta nei modelli di gioco, nelle piattaforme e nella grafica. Questa nuova generazione di consolle, la quinta, ha permesso il passaggio dai giochi a due dimensioni e a prospettiva isometrica a giochi in tre dimensioni. Tra i modelli che hanno segnato la tendenza ci sono stati il primo Sony PlayStation e il Nintendo 64. Alla fine degli anni novanta, Sony si è posizionata come l'azienda più apprezzata nel settore dei videogiochi di consumo, in grado di offrire titoli come *Final Fantasy VII*, *Resident Evil*, *Gran Turismo*® e *Metal Gear Solid*. Trent'anni dopo, questi titoli continuano ancora oggi le saghe originali, catturando l'attenzione sia dei giovani degli anni '90 che di oggi. Sono ora disponibili in varie piattaforme di consumo.

Tuttavia, l'inizio del XXI secolo ha segnato un prima e un dopo nell'incursione sociale dei videogiochi. La progressiva democratizzazione di Internet e il progresso delle tecnologie domestiche hanno dato vita a PlayStation 2 e Microsoft Xbox. Entrambi i modelli hanno sperimentato l'implementazione di tecnologie come il DVD e i primi approcci a modelli di gioco online, raccogliendo un'eccellente esperienza per la settima generazione di consolle per videogiochi, tra cui PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii e console portatili PlayStation Portable e Nintendo DS. Tutti avevano una cosa in comune: permettere la distribuzione di giochi via Internet con l'avvento della rete a banda larga in tutto il mondo e implementando la memorizzazione interna dei dati.

Queste nuove generazioni di consolle portarono alla creazione delle attuali piattaforme di consumo di videogiochi (console, personal computer, macchine arcade e consolle per videogiochi portatili) con l'aggiunta negli ultimi dieci anni dei dispositivi mobili.



Allo stesso modo, è nata un'intera classificazione tipologica e culturale dei diversi tipi di gioco -- e giocatori--, che include azione, soprattutto, strategia, simulazione, diversi generi di costruzione, fino allo sport, corse, avventura, giochi di ruolo, ecc.

In questo senso le caratteristiche tipologiche attuali non sono state esenti da evoluzione, soprattutto con l'influenza del personal computer e della sua tecnologia, così come una modalità di gioco sostanzialmente diversa dalla console attraverso il gamepad. Lo sviluppo su PC degli FPS (First Person Shooters), RTS (Real Time Strategy) e MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-playing Games), tra gli altri, ha portato alla creazione di opere di culto come Quake, Final Fantasy, Resident Evil, StarCraft e World of Warcraft. Tuttavia, ha anche portato al consolidamento di un'industria dello spettacolo in crescita e all'emergere di una teoria scientifica che studia l'impatto dei videogiochi, chiamata ludologia. La sua espansione ha aperto linee di ricerca in diversi settori: educativo, sociale, demografico, economico, culturale, ecc., data la necessità di comprendere e analizzare il fenomeno in diverse dimensioni.

Al momento, siamo all'ottava generazione di consolle. Le loro capacità grafiche si uniscono ora alla multimedialità, alla connettività e all'interattività. Questo si caratterizza per l'offerta di possibilità di intrattenimento praticamente illimitate, grazie a Internet e alla realtà virtuale.

Conclusione

I videogiochi si sono affermati come elemento culturale e industriale e recentemente hanno iniziato ad alimentare un mercato professionale sia per i creatori che per i giocatori.

Dai Baby Boomers alla Generazione Z, l'influenza dei videogiochi, la loro cultura e i modelli di comunicazione hanno messo radici nelle comunità dei giocatori e nel pubblico in generale. Non sono solo considerati articoli per il tempo libero, ma costituiscono un mercato globale in rapida espansione con percentuali di penetrazione straordinarie.

È innegabile che, con Internet, i videogiochi sono un elemento quotidiano per i nostri giovani, non un semplice intrattenimento, e sono un elemento familiare che può e deve essere esplorato nel campo dell'educazione e della comunicazione.



Lo scopo di questo libro è quello di offrire una riflessione specifica, accademica e pedagogica sulla possibilità di sfruttare le componenti educative dei videogiochi in ogni fase del percorso formativo. In questo senso, offriamo anche case study e attività esemplari, per aiutare gli insegnanti e i professionisti della disciplina a implementarne l'aspetto educativo, col giocare ai videogiochi in contesti educativi.

