

# Di cosa parliamo oggi.....

- La cultura del videogame
- Tappe evolutive del fenomeno
- Le comunità ed il tessuto sociale dei giochi di ruolo di massa
- Un gestionale-manageriale particolare: Sim City
- Tempo di gioco, tempo in gioco
- Videogame ed evoluzione dei new media



# Introduzione

## La Cultura dei VideoGame

- “I videogiochi non sono stati creati per noi: il loro scopo è divertire la televisione”
- Il VideoGame è un fenomeno sociale ormai ben consolidato nella vita di tutti i giorni
- E’ interessante indagare la natura di questo medium perché ha caratteristiche uniche .
- Vi è una netta spaccatura tra chi ne usufruisce e chi li guarda con molto distacco.



# Introduzione

## La Cultura dei VideoGame

- In Occidente al contrario del Giappone non si dà risalto ad un settore che vende quanto l'industria discografica.
- Studi universitari hanno riscontrato nei giovani fruitori di videogame un maggior capacità "cognitiva" ed un aumento delle percezioni visive
- Inoltre non è stata dimostrata nessuna correlazione tra l'utilizzo di queste applicazioni
- E fenomeni sociali quali la depressione o la difficoltà nel relazionarsi socialmente



# Introduzione

## La Cultura dei VideoGame

- Segno distintivo del videogame è l'interattività .
- L'esperienza è unica perché lo spettatore se ne appropria
- E' l'unico mezzo di comunicazione che rende attiva la partecipazione.
- A volte l' esperienza è difficile da ripetere perché risulta dall'iterazione di molti giocatori on-line (Mmorpg)



# Introduzione

## La Cultura dei VideoGame

- Difficoltà :
- Ritmo evolutivo sconcertante. La natura mutevole ed innovativa del mezzo.
- Difficoltà nell'utilizzo dei dispositivi per coloro che non hanno familiarità con le tecnologie informatiche.
- E' una cultura che divide.

# La storia dei videogames

- **1958** William A. Higinbotham e David Potter creano il primo vero videogioco della storia (Tennis For Two). Il videogame, creato utilizzando un semplice oscilloscopio modificato a dovere, sarebbe servito come svago per i visitatori di un impianto nucleare...
- **1962** Steve Russell programma Spacewars, il primo videogioco da 9kb, dimensione enorme per l'epoca.



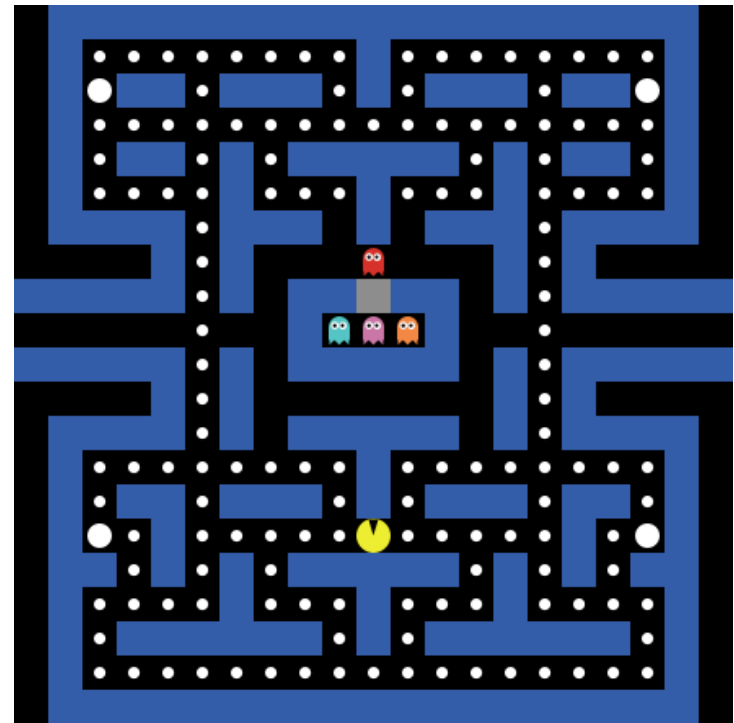
# La storia dei videogames

- **1973** L'Atari fattura oltre 3 milioni di dollari grazie alle installazioni del coin op di pong... nello stesso anno viene prodotta una versione casalinga del gioco.
- **1976** Steve Jobs trasforma Pong in Breakout , inserendo una serie di mattoncini da abbattere con la pallina. Il videogioco riscuote un successo enorme.



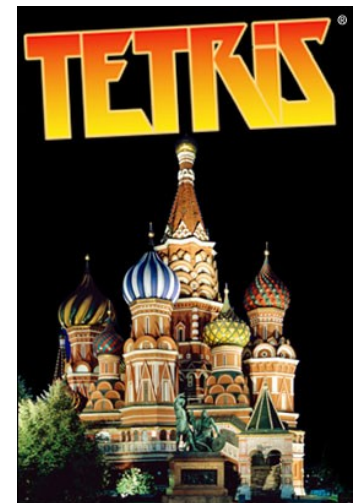
# La storia dei videogames

- **1980** La Nintendo inizia a vendere i famosi Game & Watch.  
Namco produce Puck Man, poi rinominato Pac Man (temevano che qualcuno potesse modificare la lettera P in una F...).



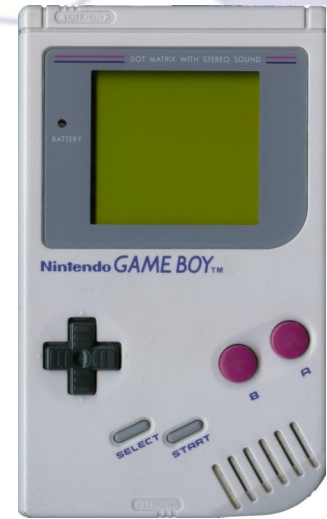
# La storia dei videogames

- **1983** La Nintendo inizia a vendere il Family Computer, meglio conosciuto come Famicom
- **1985** Nintendo inizia a vendere la versione USA del Famicom, il Nintendo Entertainment System (NES). Giochi come Duck Hunt e Super Mario Bros diventano le hits del mercato americano. Alex Pajintov crea il leggendario Tetris.



# La storia dei videogames

- **1986** Sega entra in concorrenza con la Nintendo creando il Master System.
- **1989** Nintendo scrive una pagina importante nella storia creando il Game Boy, la prima console portatile a cassette intercambiabili.  
Sega vende il Mega Drive, la prima console a 16 bit.



# La storia dei videogames

- **1995** Sony vende la Playstation negli USA da settembre
- **1997** La Playstation arriva a 20.000.000 di pezzi venduti...la console Sony diventa la più venduta di tutti i tempi.



# La storia dei videogames

- **2000** La Playstation 2 esce il 3 marzo in Giappone. Il gioiello Sony comprende porte usb e lettore dvd che permette la visione di film.
- Dopo oltre 10 anni di indiscusso dominio la Nintendo rilascia una nuova versione del Game Boy, la console più duratura mai esistita. La console, chiamata Game Boy Advance, presenta, oltre ad una potente cpu a 32 bit, uno schermo LCD a 32.000 colori.



# La storia dei videogames

- **2002** Microsoft lancia sul mercato il suo X-BOX, console che si allontana dalla classica struttura del passato e si avvicina a quella di un moderno personal computer-difatto è armato di una cpu Pentium 3 a 733mhz ed altri elementi che lo rendono molto simile ad un personal computer.



# Le comunità ed il tessuto sociale dei Mmorpg

- Habitat : mondo simulato che si evolve nel tempo, le persone possono comunicare, giocare innamorarsi, sposarsi, divorziare, fondare religioni etc....
- Non si afferma in USA, solo successivamente con lo spostamento in Giappone
- La cosa innovativa che attrae le persone è il gioco delle identità

# Le comunità ed il tessuto sociale dei Mmorpg

- Tutti gli sviluppi di questo tipo di gioco seguono a grandi linee le regole di D&D
- 1997 Ultima On-line
- Iniziali difficoltà dei server, ci fu una singolare protesta .
- L' Avatar nei Mmorpg vuol dire scegliere una serie di caratteristiche che combinate tra loro danno origine ad una prima identità di base.



# Le comunità ed il tessuto sociale dei Mmorpg

- Solitamente non si incarna se stessi anzi..
- Avatar può essere visto come il simbolo della società contemporanea, è poco definito, transitorio, e non raggiunge mai una forma compiuta.
- Ci sono molte analogie con aspetti come la mobilità sociale, il lavoro flessibile, il dover rinventarsi da capo ogni giorni

# Le comunità ed il tessuto sociale dei Mmorpg

- Ci si libera dall'aspetto fisico, l'unico mezzo per comunicare è la chat.
- La nuova identità si deve costruire agli occhi delle altre persone
- Il processo di identificazione è diverso dal film, dove il se e l'altro sono ben visibili
- Giocatore ed Avatar si compenetrano

# Le comunità ed il tessuto sociale dei Mmorpg

- Nei Mmorpg l'unità minima è il Gruppo.
- Qualsiasi specializzazione non porta mai all'autosufficienza. Perciò i gruppi devono essere ben assortiti.
- Gruppi sono temporanei, creati e sciolti in funzione delle necessità
- Gilde sono più stabili, hanno molto potere.
- Esistono Gilde "mafiose", che chiedono il pizzo in cambio di protezione

# Le comunità ed il tessuto sociale dei Mmorpg

- Fenomeno curioso che caratterizza questi tipi di giochi è la compravendita on-line di personaggi di alto livello, oggetti vari e denaro virtuale in cambio di valuta vera.
- Esistono società specializzate come la **Internet Gaming Entertainment**
- Solitamente il valore della moneta virtuale è funzione del PIL e del reddito.

# Le comunità ed il tessuto sociale dei Mmorpg

- La loro forza risiede nel cambiamento
- E' l'unica tipologia che muta aspetto e struttura
- E' quindi una scrittura collettiva di massa, o meglio un laboratorio sociale che ha poco a che fare con il resto dei videogame

# Tempo di gioco, tempo in gioco

- Il videogame impone uno sdoppiamento di identità, il fruitore infatti pur continuando ad essere se stesso nel mondo reale ( $m1$ ) acquista un secondo se che gli consente di operare nel mondo di gioco ( $m2$ )
- Questa biforcazione genera un doppia temporalità: il tempo di gioco (=il tempo della fruizione,  $t1$ ) ed il tempo videoludico (la temporalità specifica del mondo di gioco  $t2$ )

# Tempo di gioco, tempo in gioco

- Il videogioco non è assimilabile alle forme di narrazione tradizionale
- La sequenza di segni che il fruitore incontra non è prestabilita, ma è variabile e prodotta dalla negoziazione di due sistemi
- Potenzialmente vi sono infiniti testi
- Nei FPS  $t_1=t_2$ . Ad ogni azione del mondo reale (pressione del mouse) corrisponde un'azione nel gioco (sparo un colpo)



# Tempo di gioco, tempo in gioco

- Nelle simulazioni non è così.
- Si può manipolare la velocità del tempo ( $t_2$ )
- Il videogioco privilegia il presente
- Del passato viene visualizzato solo l'iconografia degli avversari uccisi.
- Non è sempre stato così, in precedenza non vi era traccia del passato, quindi si svuotava l'azione del player di una temporalità

# Tempo di gioco, tempo in gioco

- Nei giochi on line si congela il tempo videoludico ( $t_2$ ) quando si vuole
- In Blinx, si altera il flusso discreto di istanti ludici ( $t_2$ )
- La tecnica del “Bullet time” già presente in Matrix, è stata riproposta in diversi videogame primo tra questi Max Payne.
- L’utente sfrutta a proprio vantaggio un rallentamento del tempo di gioco.



# Tempo di gioco, tempo in gioco

- Uno dei caratteri principali della fruizione ludica è la frammentarietà
- Questa è permessa dal salvataggio
- Si può congelare la propria esperienza nel suo svolgimento
- Il tempo di gioco è caratterizzato da continue interruzioni
- E' molto differente dal cinema, molto iù simile al libro.
- Ripetizione “Ad Nauseam” della stessa situazione di gioco

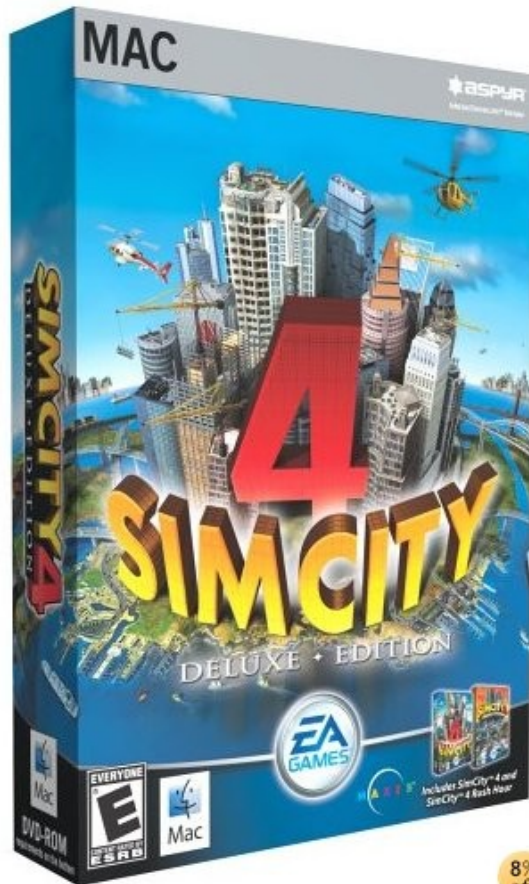
# Tempo di gioco, tempo in gioco

- Il videogioco ha prodotto trasformazioni cognitive nel modo di percepire il tempo
- Il giocatore si smarrisce nella dimensione virtuale. T2 rimpiazza T1
- Il videogame quindi può essere visto come un dispositivo cronoludico, ovvero una tecnologia che costruisce nuove temporalità per mezzo del gioco .

# Tempo di gioco, tempo in gioco

- Il videogame è marcato dalla più radicale discontinuità ma è percepito a livello fenomenologico come un'esperienza omogenea e lineare

# Sim City



- Il perché del successo :
- Costruire città online [...] ci rimanda all'infanzia, quando costruivamo metropoli con i nostri giocattoli meccanici. [...] Nella teoria di Jean Piaget, tutt'oggi tenuta nella massima considerazione, l'immaginazione dello spazio è supportata proprio da queste attività ludiche, che stimolano lo sviluppo delle attività mentali. Il bambino impara a controllare l'ambiente che lo circonda costruendo città.”

# Sim City



- SimCity risponde ad un'esigenza specifica: il desiderio di miniaturizzare il mondo.
- Ci consente di studiare la realtà per mezzo di lenti di ingrandimento: ci fa vedere quello che normalmente ci sfugge.
- Rende l'urbano più umano.



- SimCity non è solo un gioco, ma un generatore di paesaggi immaginari **“immaginaggi”**
- SimCity diventa “la città di vetro”, un microcosmo che nasce, cresce e muore sul PC



- SimCity è una simulazione di città che incorpora meccaniche **ludiche**
- E' interessante vedere come i giocatori condividono le esperienze di gioco e le raccontano come se le avessero vissute in 'prima persona'



- Diari” online di architetti e sindaci virtuali con riportano con maniacale minuziosità l’evoluzione delle loro città
- I fans di SimCity amano scambiarsi “cartoline” virtuali delle metropoli che hanno costruito. Questo frammento iconografico racconta dunque più “storie”: quella del suo progettista e quella del frammento stesso, che vaga nella rete in cerca di destinazione



- Pur essendo stato concepito per una fruizione in singolo e offline, SimCity ha sfruttato, sin dall'inizio, le possibilità del gioco collettivo.
- Poco dopo l'introduzione dell'originale SimCity, “i giocatori uploadavano le loro città su American On-Line e se le scambiavano tra di loro. C'erano sezioni intere dedicate al commercio delle città”



- Giocatore è un **supervisore**, si identifica con il sistema di gioco
- Non immersione, ma “distrazione attenta”
- Tipo di coinvolgimento peculiare con il testo...
- Interattività...?
- ...**Interpassività!**
- “L’altro lato dell’interattività”



# Evoluzione

Sviluppi futuri :

- **Convergenza** con il mondo del pc
- **Portabilità** dopo anni di monopolio GameBoy, attualmente ci sono molte alternative come PSP e N-Gage della Nokia.



# In conclusione...

- I videogiochi non influenzano i bambini. Voglio dire, se Pac-Man avesse influenzato la nostra generazione, staremmo tutti saltando in sale scure, masticando pillole magiche e ascoltando musica elettronica ripetitiva.“
- Kristian Wilson, Nintendo Inc. 1989
- Pochi anni dopo nacquero, le feste rave, la musica techno e l'ecstasy.