

Focus Da schermo a schermo

Oggi Le persone tra i 16 e i 49 anni già dividono le occasioni di svago tra computer e programmi tradizionali

Domani Il medium più frequentato sarà quello legato alle nuove tecnologie. E non sarà soltanto puro divertimento

I videogiochi sorpassano la tv

Giovani (e non) trascorrono più tempo alla console che davanti al televisore

«Le persone in età compresa tra i 16 e i 49 anni trascorrono davanti ai videogiochi almeno lo stesso tempo che impiegano a guardare i programmi della tv». È un dato che compare nell'ultima indagine condotta in 15 Paesi della Ue dalla Nielsen. Ma c'è di più: se il trend di crescita dell'ultimo quinquennio sarà confermato, entro due anni il videogioco batterà la tv e diventerà il medium preferito dagli europei, italiani compresi. Non solo: il campione intervistato, ha giudicato l'attività ludica elettronica più interessante e istruttiva di film e pro-

grammi d'informazione e con un maggiore grado di socializzazione. Perché, come accade nelle chat e nei luoghi virtuali come Second Life, anche i videogiochi possono collegarsi a Internet e far giocare e interagire, con scambio di messaggi scritti e vocali, milioni di giocatori in tutto il mondo.

In attesa della nuova rivoluzione mediatica, il mercato gongola nel mare magnum dei dati. Eccellenti, soprattutto per l'Italia. Nel 2007 il business del divertimento elettronico (software, hardware e accessori) ha raggiunto un volume di 1 miliardo e 38 milioni di

euro con un più 39,9% di crescita rispetto al 2006. I videogiochi venduti sono stati 8 milioni per un business da 600 milioni di euro ai quali si possono aggiungere i 19 milioni di «video-giochini» per telefoni.

A dare impeto a un già effervescente mercato sono state le macchine da gioco, le così dette console: nel 2007 ne sono state vendute 2 milioni e 374 mila per un fatturato di 481 milioni.

«Un record che ci proietta tra i Paesi più video ludici d'Europa — dice Andrea Persegati, presidente del-

l'Aesvi, l'associazione editori software video ludico italiani —. Nel 2007 erano 8 milioni le famiglie con almeno una console, 1,4 milioni in più rispetto al 2006 e anche in questo caso il trend è in continua crescita. L'età media dei giocatori è poi salita a 28 anni».

Dati positivi anche dall'universo femminile: il 40% dei videogiocatori sono donne, per lo più adulte.

L'atipica Eldorado, che stride con la congiuntura negativa e i venti di recessione, ha anche motivazioni sociali. Il videogioco moderno non è più e soltanto lo «sparatutto» violento o il giochino di abilità, ma può assumere anche forme artistiche e di narrazione. Derrick de Kerckhove, direttore McLuhan Program in culture and technology, il centro di eccellenza per la ricerca su cultura e tecnologie dell'Università di Toronto, si è inventato un neologismo, «scritto-re», ovvero un ibrido tra lettore e scrittore, capace dunque di «leggere» una storia, ma pure di interagire con essa e modificarla.

«Ci sono alcuni videogiochi che sono romanzi interattivi — spiega Paolo Fuligni, tra i primi psicoterapeuti a usare i videogame nella cura di alcune nevrosi — nei quali si entra, si assume un ruolo e si modifica la trama. È un po' un'autoaffermazione dell'ego, un modo di sentirsi protagonisti. Con la realtà virtuale e con l'evoluzione di tecniche di grafica computerizzata sempre più sofisticate, reale e virtuale si stanno assottigliando e un romanzo si può vivere, come uno psicodramma».

Uno studio commissionato dall'Aesvi conferma un innalzamento della qualità dei videogiocatori. Che per l'80% scelgono giochi di abilità, avventure, simulazioni sportive e solo per il 20% game violenti. Sono dati ufficiali, naturalmente, che non tengono conto del grande «buco nero» della pirateria. In Italia si calcola che almeno un videogioco su tre sia copiato.

Comunque, dati confortanti. Che stanno facendo rivalutare il videogioco anche dalle università. Marco Santagata, professore di Letteratura italiana all'Università di Pisa e uno dei massimi esperti del Petrarca, ha realizzato il prototipo di un videogame sull'Inferno di Dante nel quale è possibile interagire con i personaggi della Commedia. L'obiettivo finale, se arriveranno i finanziamenti, è quello di realizzare l'intera Commedia e in futuro dare la possibilità agli studenti di entrare nell'opera, intellettualmente, e pure virtualmente.

Sempre all'ateneo pisano, dove negli anni Sessanta nacque il primo corso di laurea in italiano d'informatica, il corso di laurea in informatica umanistica ha realizzato uno spazio virtuale su Second Life, il mondo virtuale su Internet. «Gli studenti apprendono storia, grafica in tre dimensioni, programmazione e montaggio audio-video giocando a realizzare una Pisa storica virtuale», spiega Enrica Salvatori, docente di Storia medievale all'ateneo pisano.

Il presidente dell'Associazione editori software video ludici, Andrea Persegati, conferma il momento magico. «I videogiochi sono usciti dalle cantine e sono diventati strumenti di intrattenimento per tutti — spiega —. La qualità è in crescita costante ed è molto diversificata. Fino a poco tempo fa le case produttrici pensavano soprattutto all'aspetto estetico e a raggiungere un realismo perfetto. Adesso ci sono game capaci di stimolare l'allenamento mentale, la strategia, aiutare ad apprendere la matematica e le lingue, giocando. Lo stesso Spielberg ha recentemente realizzato un videogame intelligente, una sorta di puzzle. Insomma, il videogioco d'autore è ormai realtà».

Marco Gasperetti
mgasperetti@corriere.it

Protagonisti



Andrea Persegati
presidente dell'Associazione editori software: «In un anno il numero delle famiglie italiane con almeno una console in casa è aumentato di 1,4 milioni»



Marco Santagata
docente di Letteratura italiana all'università di Pisa ha realizzato un videogame sull'Inferno di Dante in cui si può interagire con i personaggi della Commedia



Enrica Salvatori
storica del Medioevo ha realizzato uno spazio virtuale su Second Life in cui si ricostruiscono e si reinventano le condizioni della vita sociale, artistica e architettonica del passato

1.038.000.000 il volume di affari in Italia €

2.374.057 nel 2007 boom di vendite di macchine da gioco **481 milioni** € fatturato di

8 milioni i videogiochi venduti nel 2007 **600 milioni** € il giro di affari

8 milioni le famiglie italiane che possiedono una macchina da gioco (o console) **1,4 milioni** in più rispetto al 2006

Crescono i videogiochi per le famiglie **24%** nel 2006 **33%** nel 2007 rispetto all'anno precedente

44 milioni € fatturato delle vendite di videogiochi e macchine da gioco su Internet

94 milioni € il business dei videogiochi per dispositivi mobili (console portatili e telefonini)

19 milioni € i videogiochi venduti nel 2007 per telefonini

Giro d'affari Hardware
480.564.330 (+80%)

Giro d'affari Software
557.587.750 (+17,4%)

» **L'esperto** Alessandro Antonietti, direttore del dipartimento all'università Cattolica

«Ma i libri non spariranno, parola di psicologo»

«Non so se il videogioco supererà la televisione. Di una cosa però sono certo: il videogame non è più il medium dei giovani. Davanti a computer e macchine da gioco ci sono sempre più adulti. Un popolo di persone che amano l'interattività».



Alessandro Antonietti
«Nel videogame non c'è spazio per il pensiero analitico che nell'uomo si è sviluppato con la scrittura»

Alessandro Antonietti è il direttore del dipartimento di Psicologia dell'università Cattolica di Milano.

Da anni studia i processi cognitivi che legano l'uomo alla macchina e l'intrattenimento elettronico. Non è un integrato e neppure un apocalittico e giudica il mondo dei new media un'opportunità da studiare senza pregiudizi.

Alcuni studiosi descrivono l'avvento di un nuovo pubblico. Che non è più quello passivo della tv, ma interattivo dei videogiochi e del computer. Analisi giuste?

«I nostri studi confermano che tra il pubblico una volta passivo davanti alla televisione c'è stata un'evoluzione verso l'interattività. C'è voglia di fare, partecipare, costruire e i videogiochi rispondono a questa esigenza».

E questa voglia di interagire da dove arriva?

«Probabilmente dalla percezione che l'uomo ha di se stesso all'interno dell'ambiente. La tecnica e la

tecnologia gli ha dato potere sulle cose, si sente padrone della natura. Nelle società postmoderne l'uomo cerca sempre un ruolo da protagonista, vuole gestire le situazioni e non subirla come un racconto».

Il videogame non si subisce? «No, nel videogame si partecipa. Sia con l'attenzione, che è quasi sempre maggiore di quella dell'ascolto della tv, che con l'interazione, modificando la trama. Anche se dipende dal contenuto del game, il giocatore ha un lavoro mentale intenso e articolato. Esiste un'attività strategica, si devono risolvere problemi. Dunque si partecipa».

Però si è soli davanti a una macchina

«Non sempre. Anzi, sempre me-

no. Grazie a Internet, per esempio, si videogioca con persone di tutto il mondo. Si scambiano messaggi, impressioni, si creano micro culture».

Qualcuno dice che l'interattività di computer e videogiochi aiutino a un ritorno al libro. Che cosa ne pensa?

«Non sarei così ottimista. E' vero che alcune forme di divertimento elettronico, come per esempio le avventure, hanno testo da leggere e sono ispirate ad opere letterarie. Ma siamo su piani diversi».

Pensa che il videogioco cancellerà il pensiero analitico?

«Nel videogame non c'è spazio per il pensiero analitico che nell'uomo si è sviluppato con la scrittura. Ma non c'è proiezione fantastica, perché davanti al monitor si vede e non si immagina come nelle pagine di un testo. Il libro resta un medium indispensabile. Che può essere integrato dal videogioco, ma non può essere cancellato».

Insomma, professore, il videogame va assolto o condannato?

«Condannare è una strategia per-

cente. Bisogna capire, semmai. Anche perché i desideri che le persone hanno, alla fine prevalgono, magari in modo distorto se si cerca di censurarli. Come tutte le cose umane, anche i videogame hanno un lato positivo e un altro negativo. La prima cosa da fare è valutarne il

contenuto. Un discorso che vale per tutte le opere dell'ingegno. Ci sono libri bellissimi e altri da cestinare, film straordinari e altri da dimenticare, programmi tv interessanti e spazzatura».

M.Ga.

GUARDA Approfondimenti e novità sui videogames sul blog «Vita Digitale» di Corriere.it

I più discussi



Grand Theft Auto

Grafica raccapricciante, sangue e violenza. Ha subito sequestri e denunce. Vendute 70 milioni di copie



Wii Fit

Atipico. Consente di fare esercizi di attività fisica sotto la guida di un body trainer virtuale



The Sims

Il simulatore della vita quotidiana, tradotto in 17 lingue. Venduti più di 100 milioni di esemplari



More Brain Training

Per misurare, senza pretese di rigore scientifico l'età del cervello: memoria, capacità di calcolo, intuizione