

# il Resto del Carlino

## CRONISTI in CLASSE



SCUOLA MEDIA MONTEFORTINO

# Il mondo nascosto dietro i videogiochi

*Hanno un grande fascino. I giocatori diventano eroi a tutti gli effetti*

### ESPERTI

## Il confine tra svago e dipendenza

**PARLARE di tecnologia e videogiochi, apre a numerosi pareri di studiosi in merito alla loro utilità o nocività: un dibattito sempre aperto. Abbiamo chiesto l'opinione di Valerio Egidi, giovane laureato in informatica e appassionato del settore: «Occorre fare una distinzione tra videogiochi «buoni», fonte di svago e potenziamento cognitivo personale e videogiochi «cattivi» – spiega – che si presentano come giochi semplici e poi non soltanto creano dipendenza, ma costringono ad un dispendio esoso di denaro attraverso microtransazioni. I videogiochi vanno usati entro certi limiti, evitando la loro monopolizzazione al fine di scongiurare un distacco drastico dalla quotidianità da parte del fruitore. Finché rimangono un passatempo sono funzionali, perché fanno vedere universi che sono frutto dell'immaginazione di chi ha creato quei giochi. Lo si potrebbe paragonare alla lettura di un buon libro poiché, come il lettore, il giocatore si trova immerso completamente dentro la realtà proposte, vivendole appieno. Perciò sono dell'idea che i videogiochi siano una risorsa, solo se dosati nella giusta misura». Queste considerazioni trovano corrispondenza con l'affermazione dello psicologo americano Larry Rosen, secondo il quale «i videogame possono avere grandi potenzialità e impedirne del tutto l'utilizzo è uno sbaglio. I ragazzi hanno solo bisogno di alternare all'uso dei videogiochi, attività pratiche o sportive e dedicarsi a qualcosa che rimuova nella loro testa il mondo virtuale e lo rimpiazzano con la pratica di quello reale».**

**Classi II e III C**

**CUFFIE GAMING**, joypad o tastiera alla mano e sguardo fisso su un monitor: sono questi gli ingredienti del vero giocatore. I videogiochi rappresentano un elemento di grande fascino e potente attrattiva per il vasto pubblico, in particolare giovanile, che ne fa uso quotidianamente. Con il termine videogioco (in inglese videogame) si intende un gioco gestito da un dispositivo elettronico, che consente al gamer o giocatore di interagire con le immagini di uno schermo.

Sebbene per i videogiochi non esista un vero e proprio anno zero, vogliamo citare due date funzionali e propedeutiche allo sviluppo dei primi software. Nel 1958 il fisico statunitense William Higinbotham ideò Tennis for Two, un proto-simulatore di tennis dotato di pulsanti e manopole per regolare la traiettoria della palla; trasformando un oscilloscopio in un gioco, lo studioso non mirava a far soldi bensì a mostrare il funziona-



**ANIMAZIONE** Nel tempo hanno riscosso un ottimo successo

mento di un complesso strumento tecnologico ai visitatori del laboratorio nucleare di New York, in una veste nuova e divertente. Nel 1962 Steve Russel, studente del Mit, programmò Spacewar, con l'intento di spiegare le leggi fisiche che influenzano il moto dei corpi celesti. Introdusse l'elemen-

to della sfida tra giocatori, chiamati ad interagire in uno scontro tra navicelle spaziali e a dare del proprio meglio per evitare di cadere in un buco nero, primeggiando così sull'avversario. Partendo da questi rudimentali prototipi e passando attraverso nomi più noti quali PlayStation, Xbox, Ninten-

do Ds, Nintendo Wii, negli anni i videogiochi hanno dato la possibilità a milioni di ragazzi, di cimentarsi in imprese epiche combattute all'interno di scenari futuristici. I giocatori diventano eroi a tutti gli effetti, i paladini della giustizia e del bene.

Risulta perciò comprensibile l'enorme successo riscosso nel breve tempo e la creazione di console sempre più specializzate e potenti dai match multilivello. Ma ciò che occorre ricordare è l'identità artistica del videogioco come manifestazione culturale del pensiero umano. I programmatori sono degli artisti pronti a stupire l'occhio e l'animo dell'uomo, a coinvolgerlo emotivamente con animazioni 3D fortemente realistiche e computer grafica all'avanguardia. Pertanto attraverso i videogiochi il pubblico ha accesso ad un mondo di fantasia in cui la creatività diventa la vera protagonista, la stessa che è alla base di ogni forma d'arte.

**Classi II e III C**

### REALTÀ E FINZIONE NOI RAGAZZI DOBBIAMO FARE MOLTA ATTENZIONE ALLE INSIDIE NASCOSTE

## L'uso consapevole dei dispositivi è fondamentale



**Si sta tante ore assorti dallo schermo di uno smartphone**

**SUI BANCHI** di scuola e nel tempo libero un nome risulta ricorrente tra noi ragazzi: fortnite. Sviluppato dalle aziende Epic Games e People Can Fly nel 2017, fortnite è un videogioco dalla duplice modalità che permette la cooperazione tra più giocatori per il compimento di missioni in una terra post-apocalittica popolata da creature aliene. Si tratta di una lotta per la sopravvivenza raggiunta attraverso il reperimento di risorse, la costruzione di fortificazioni, armi e trappole contro i nemici, nonché una strenua difesa dei sopravvissuti. Teoricamente questo videogioco induce il gamer a sviluppare le proprie abilità strategiche, a ingegnarsi e mettere da parte ogni egoismo personale all'insegna della collaborazione ludica e salvaguardia di un ipotetico pianeta abitabile. Eppure, la rapida scalata verso il successo di fortnite ha fatto emergere gli effetti collaterali di cui i videogiochi sono portatori: primo tra tutti il rischio di dipendenza e la conseguente perdita di interessi personali. Essere completamente assorti

dallo schermo di un Pc o di uno smartphone per diverse ore, sottrae tempo allo studio individuale e preclude l'interazione sociale alla base delle relazioni umane. Il rischio sempre più frequente è la chiusura in se stessi, l'alienazione e la perdita nei meandri di un mondo fantastico che impedisce di vivere la propria vita. Il connubio tra realtà e finzione induce il giocatore a confondere i due piani e a creare avatar, versioni alternative e perfette del proprio io, in grado di riuscire dove l'io quotidiano fallisce. Il meccanismo che può innescarsi è quello di percepire la vita reale come scontata e banale rispetto a quella simulata. Come principali fruitori di questi giochi interattivi, noi ragazzi siamo i primi a dover fare attenzione alle insidie del complesso mondo virtuale, nel quale la violenza gratuita può portare ad una desensibilizzazione. Il messaggio che mandiamo a noi stessi e a chiunque si approcci a questa realtà ricreativa è quello di un uso consapevole e ponderato limitatamente funzionale all'allenamento e all'esercizio mentale.

**Classi II e III C**

### LA REDAZIONE

**ECCO** i cronisti delle classi II e III C della scuola media di Montefortino, che nella stesura degli articoli sono stati coordinati coordinati dalla prof Laura Villa. Gli studenti

della II C: Mattia Heidenreich, Mouhammadalamin Kmimi, Federica Marcozzi, Margherita Sacchetti, Ilaria Settini, Roberto Settini, Idamaria Tizi, Mattia Zarli. I ragaz-

zi della III C: Alessandro Ciaffaroni, Niko Di Antonio, Miriana Fioravanti, Nicolò Migliarelli, Riccardo Monaldi, Elisa Paci, Lorenzo Piergiorganni, Giulio Dorel Anton Salagean.