

Il divertimento è una cosa seria:
come le aziende influenzano il
tempo e le scelte dei
videogiocatori

INDICE

Introduzione	2
CAPITOLO 1: I VIDEOGIOCHI	
1.1 La nascita dei videogiochi	2
1.2 Il video gioco come forma d'arte	4
1.3 I video giochi autoriali	5
1.4 I video giochi senza fondo	8
CAPITOLO 2: LA SPINTA DEI VIDEOGIOCHI	
2.1 In Nudging	10
2.2 Gamification	12
2.3 Il design comportamentale	13
CAPITOLO 3: LA NARRAZIONE	
3.1 La Choice Architecture	15
3.2 Gli architetti, la regola del Goldilocks	16
3.3 Nudging applicato alla choice architecure	17
3.3.1 Lo spazio	17
3.3.2 La Struttura	18
3.3.3 La Materia	18
3.3.4 La Luce	19
CAPITOLO 4: L'ATTITUDINE DEI VIDEOGIOCATORI	20
CAPITOLO 5: ASPETTI ETICI DEI VIDEOGIOCHI	
5.1 Il tema del gioco	25
5.2 L'etica e la morale	26
5.3 Distinguere tra etica e video giochi	29
5.4 L'influenza sullo sviluppo	33
5.5 Brevi conclusioni	
CAPITOLO 6: L'INDUSTRIA DEI VIDEOGAMES	
6.1 Il lavoro nel videogames	37

6.2 Il videogames in Italia	38
6.3 Gaming: competenza e formazione	40
6.4 Le professioni dei videogiochi	40
6.5 Le carriere nel mondo dei videogiochi	41
CONCLUSIONI	44
BIBLIOGRAFIA	44
SITOGRAFIA	

Introduzione

Il concetto di divertimento e quello di nudging sono perfettamente collegabili con il mondo videoludico.

Partendo da una frase di Italo Calvino, “il divertimento è una cosa seria”, e il libro di Taler e Sunstein, “Nudge: La spinta gentile”, in questa tesi vengono elaborati ed analizzati i comportamenti dei videogiocatori, e soprattutto come le aziende produttrici di questi riescano ad avere forti influenze sulla vita quotidiana dei giocatori.

Iniziando con un'introduzione generale sui videogiochi, argomento troppo spesso demonizzato immotivatamente, in questa tesi ci si frappa l'obiettivo di fare una piccola luce su questa realtà che, ormai da anni coinvolge tantissime persone, dai più piccoli agli adulti.

Questo excursus è stato suddiviso in capitoli, i quali affrontano in maniera diversa i tecnicismi con cui non tutti sono familiari, riguardanti il mondo dei videogiochi.

Alcuni di questi, infatti, illustrano argomenti tecnici dei videogiochi, come la struttura di essi o addirittura i future step che i videogiochi possono offrire, ossia il mondo lavorativo che c'è dietro lo sviluppo di queste opere.

Altri, invece, illustrano aspetti prettamente morali dei videogiochi, come ad esempio quei videogiochi intesi come opere d'arte, oppure i videogiochi analizzati dal punto di vista etico.

“Nudge: la spinta gentile” del premio Nobel Taler, ha, successivamente, fornito importantissimi spunti per quanto riguarda tutti quei comportamenti assunti dall'essere umano, che in qualche modo vengono sollecitati da alcuni fattori esterni, il quale obiettivo è migliorare questi comportamenti, migliorando, di fatto, la vita dell'essere umano.

I nudge, quindi, sono un concetto che si può applicare molto bene al mondo dei videogiochi, in quanto le aziende si comporteranno per far sì che i videogiocatori giochino il più possibile.

Infine, vengono presentate delle conclusioni sul lavoro svolto.

CAPITOLO 1

I VIDEOGIOCHI

1.1 *La nascita dei videogiochi*

Il videogioco è un gioco gestito da un dispositivo elettronico che consente di interagire con le immagini di uno schermo. Il termine generalmente tende a identificare un software, in alcuni casi, però, può riferirsi anche a un dispositivo hardware dedicato a uno specifico gioco.

Il primo videogioco della storia è stato creato nel 1952 dal professor Alexander Sandy Douglas dell'Università di Oxford e fu chiamato OXO.

Da allora, una serie di titoli leggendari si susseguiranno e costituiranno la storia di uno degli hobby più amati al mondo, da bambini, ragazzi ed adulti, i videogiochi.

Da Space Invaders a Pacman, passando per Fifa, Call of Duty e Tekken, i videogiochi continuano ogni giorno ad intrattenere milioni e milioni di appassionati in tutto il mondo, considerate la loro ormai semplice accessibilità, la facilità di interazione con un utente medio, e la loro capacità di intrattenere e di divertire il giocatore.

I videogiochi oggi hanno una rilevanza estrema per tantissimi aspetti della vita quotidiana. Il videogioco è il principale settore di intrattenimento a livello globale, per budget e tempo speso. Attraverso le sue esperienze interattive e partecipative contribuisce a creare i nuovi immaginari culturali. La sua influenza sul contemporaneo può essere osservata attraverso tre dimensioni fondamentali: economica, sociale e culturale-artistica.¹

Il videogioco è diventato un'industria economica centrale nel settore dell'intrattenimento e della tecnologia, in crescita sia di pubblico che di fatturato. Già nel 2016, infatti, il fatturato del settore videoludico ha raggiunto 101 miliardi di euro.

I videogiochi non sono solo una forza economica, ma anche un campo di sperimentazione dove sviluppare nuove dinamiche e modelli economici; la loro diffusione ha attraversato il cambiamento delle forme di monetizzazione e di dinamiche economiche con i servizi digitali. Per molto tempo l'acquisto di videogame non era diverso da quello di altri media come libri o film (vendita o noleggio): tale scenario è cambiato enormemente attraverso le sperimentazioni degli ultimi decenni: modelli free-to-play, microtransazioni digitali, digital distribution services.

¹ https://it.wikipedia.org/wiki/Storia_dei_videogiochi

Il free-to-play è oggi il modello standard di monetizzazione degli smartphone games: giochi gratuiti, in cui il progresso nel gioco o elementi accessori devono essere pagati singolarmente attraverso forme di microtransazione digitale.

I videogiochi sono stati inoltre il primo settore a sviluppare piattaforme di vendita di contenuti digitali, come Steam di Valve, il quale è oggi la più grande piattaforma di acquisto di giochi digitali al mondo.

In maniera simile, modelli di servizi di abbonamento digitali sono nati con Xbox Live e Playstation Plus attorno al 2010, sviluppati da Microsoft e Sony. L'adozione progressiva dei videogiochi da parte delle nuove generazioni (quelle nate dopo la nascita di internet) si ricollega ai recenti cambiamenti sociali in atto.

La peculiarità del videogioco è l'interattività: il messaggio del videogioco non è fruito passivamente dal suo giocatore, ma anzi, è sperimentato e manipolato attivamente. Grazie a questa interattività i videogiochi sono diventati modello per unire apprendimento, libertà di scelta, riflessione, problem-solving ed esercizio della fantasia. Per quanto si pensi ad essi come un tramite destinato all'intrattenimento, sempre più giochi sono creati con obiettivi di sensibilizzazione, di riflessione e istruzione. Titoli come "Papers, Please" (2013) sono nati per mostrare l'esperienza del totalitarismo burocratico e della guerra civile e produzioni come "This War of Mine" (2014) sono entrate tra i testi scolastici in Polonia dimostrando la valenza educativa, oltre che ludica, di tali esperienze.

Videogiochi come "Fold it" (2008), hanno contribuito alla ricerca dei laboratori sul proteine folding, svolgendo attività per cui è richiesta creatività e problem solving al posto di server e supercomputer.

L'industria videoludica ha trovato posto anche nel campo della medicina: infatti, la Food and Drug Administration americana nel 2020 ha ufficializzato il primo videogioco al mondo prescrivibile dai medici come cura. Dal riconoscimento mediale e sociale del videogioco si passa al suo riconoscimento del ruolo sociale e artistico.

Il percorso verso un completo riconoscimento non è esente da ostacoli e da critiche. Nel 2005 un articolo del critico cinematografico americano Robert Ebert dal titolo "Video games can never be art" sollevò un acceso dibattito sul ruolo del medium come espressione artistica o meno. Impossibile non menzionare titoli come Tennis for Two, Tetris e Pac-Man e opere come Journey; Ico (2001); That Dragon, Cancer; The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017) e molti altri. Questi ultimi, oltre che essere a tutti gli effetti dei capisaldi della storia dei videogiochi, hanno emozionato, fatto riflettere, catturato milioni di giocatori, e hanno contribuito

a maturare un ecosistema fatto di riviste di settore, critici videoludici, università, mostre, premi, produzioni su commissione, collezionismo, comunità online e attivismo politico.

I videogiochi sono ormai parte integrante della cultura contemporanea, a dispetto dei giudizi antitetici sul loro valore artistico.

Un altro esempio del contributo culturale del gioco è, nella sua semplicità, il “turismo videoludico”. L’esempio da cui partire è *Assassin’s Creed 2* (2009) che vede la sua ambientazione nelle città italiane di Venezia, Roma, Firenze, Forlì, San Gimignano e Monteriggioni durante il Rinascimento. Oltre 80 milioni di persone nel mondo hanno partecipato al viaggio virtuale nell’Italia rinascimentale, muovendosi tra le ricostruzioni digitali accurate di Palazzo Strozzi, del Colosseo, del campanile di San Marco ed altri. In questo modo il piacere del gioco è diventato anche occasione per un turismo virtuale nelle meraviglie della nostra cultura e della nostra arte.²

1.2 Il videogioco come forma d’arte

I videogiochi sono sicuramente una forma d’arte attraverso la quale, esattamente come la musica o il cinema, è possibile trasmettere un messaggio colmo di significato verso l’utente che si avvicina ad esso.

Basti pensare a quante emozioni ha suscitato la visione di un determinato film, ai brividi sulla pelle suscitati dai testi di alcune canzoni. Il giocatore di videogiochi prova le stesse sensazioni ed emozioni di fronte a certi titoli, di fronte a trame entusiasmanti, di fronte alla sorpresa che provocano taluni intrecci di svolgimento dei fatti più importanti. Uno degli esempi più importanti è un videogioco sopra citato, “*That Dragon, Cancer*”. Il gioco, di cui si analizzerà la trama assai controversa, è stato vincitore di due premi, “*The Game Award*” come gioco di maggior impatto nel 2016, e il “*British Academy Video Games Award*” per *That Dragon, Cancer* è un titolo dall’impatto duro e aspro che mette il giocatore di fronte ad una situazione drammatica in quanto gli fa conoscere già dal suo esordio una malattia grave come il cancro.

Racconta la vera storia della famiglia Green e in particolare del piccolo Joel.

Joel Green è un bambino a cui, a un anno di vita, viene diagnosticato un raro tumore al cervello.

I dottori gli avevano dato circa quattro mesi di vita, ma, nonostante sia stato vittima di altri sette

² <https://lascuolafanotizia.it/2021/04/06/videogiochi-e-impatto-economico-sociale-e-culturale>

tumori, Joel ha vissuto con i propri genitori e con i tre fratelli per ben quattro anni, arrendendosi alla propria malattia nel marzo del 2014 all'età di cinque anni.

L'idea di sviluppare *That Dragon, Cancer* è stata del papà di Joel, Ryan, finanziata da parte di Ouya e attraverso l'onnipresente Kickstarter (una piattaforma di finanziamento per progetti creativi di ogni tipo: film, giochi, musica, arte, design e tecnologia) ha dato la possibilità alla famiglia Green di raccontare la propria storia e, soprattutto quella del piccolo Joel, della sua forza, della sua resilienza della sua infinita dolcezza.

La narrazione scelta per questa particolare esperienza è piuttosto frammentata e caratterizzata da un ampio utilizzo della terza e della prima persona. L'unica costante è rappresentata dalla presenza di qualche dialogo e soprattutto di diversi monologhi interiori che analizzano il senso di una vita che sta per essere spezzata decisamente troppo presto. Sono sicuramente questi monologhi a rappresentare il punto forte di quella che è un'avventura prettamente narrativa che non lesina in momenti drammatici e in scene pesanti emotivamente di rappresentare, comunque, la gioia di vivere.

E' facilmente intuibile che il gioco è stato progettato per far riflettere gli utenti su un male enorme come il cancro, per sensibilizzare l'umanità di fronte ai dolori che ognuno deve affrontare e per far emozionare.

E' superfluo, poi, entrare nelle macchiniche tecniche del gioco, in quanto molto facilmente si può intuire che un gioco sviluppato da una sola persona e con un messaggio del genere non possa avere una grande profondità di gameplay.

La profondità, invece, viene garantita dai momenti drammatici e dai monologhi di cui è pregno, che garantiranno un'esperienza molto particolare al giocatore che deciderà di affrontarla.³

1.3 I videogiochi autoriali

Esistono infinite categorie e diversi tipi di videogiochi.

Una prima differenziazione è quella tra videogiochi autoriali e videogiochi senza fondo. Prima di enunciarne le differenze, bisogna chiarire che gli esempi che verranno presi in considerazione andranno intesi sul versante della modalità giocatore singolo, che, nel caso dei videogiochi autoriali, è costituita da una storia con un inizio e un finale ben precisi.⁴ Partendo da questi presupposti, è bene precisare che esistono due categorie di videogiochi di questo tipo: i primi, in cui la storia è lineare, con un inizio, una fine ed eventi intermedi che non

³ <https://www.eurogamer.it/that-dragon-cancer-recensione>

⁴ <https://it.wikipedia.org/wiki/Uncharted>

potranno essere modificati dal videogiocatore in alcun modo, per cui l'intento del gioco è quello di mettere il giocatore di fronte ad un'avventura il cui unico scopo sarà quello di completare i vari passaggi come le tessere di un puzzle.

Solitamente, in questo tipo di giochi, vi è la presenza di un solo protagonista che sarà il personaggio che il giocatore dovrà pilotare, il quale sarà accompagnato da una serie di personaggi secondari o co-protagonisti.⁵

Un esempio di questo tipo di videogiochi è la celeberrima saga di Uncharted, (da cui è stato anche tratto un film, uscito al cinema nel 2022) attualmente composta da quattro capitoli principali e due spi-off.

Nella saga di Uncharted, il videogiocatore veste quasi interamente i panni di Nathan Drake, un cercatore di tesori e presunto discendente di Sir Francis Drake, storico corsaro, navigatore e politico inglese per conto della regina Elisabetta I d'Inghilterra. La saga, vincitrice di numerosi premi nel corso degli anni, è una delle più iconiche mai rappresentate sugli schermi dei videogiocatori di tutto il mondo. Il gioco quindi segue una trama lineare, costituita da capitoli narrativi e *cutscenes*, che non sarà in nessun modo modificabile dal giocatore, a cui non resterà altro che cercare di superare le diverse difficoltà a cui il gioco lo sottoporrà e, soprattutto, godersi lo spettacolo offerto dalla storia.⁶

⁵ https://it.wikipedia.org/wiki/Francis_Drake

⁶ <https://www.vigamusmagazine.com/33168/uncharted-4-naughty-dog-chiarisce-limportanza-delle-opzioni-dialogo/>



d.

Vi è un secondo tipo di gioco autoriale. Si tratta di una categoria di giochi che, dal 2010 circa, ha iniziato a trovare sempre più appassionati. I giochi in questione sono giochi sempre autoriali, ma la loro trama è ramificata. In questo tipo di giochi, sarà l'utente, attraverso le proprie scelte, a decidere il prosieguo della storia, e, in molti casi, anche il destino dei protagonisti, che, solitamente, in questo tipo di giochi, variano da tre a sei circa. La particolarità di questo tipo di videogiochi è che, oltre all'enorme numero di scelte possibili durante lo sviluppo della trama, altrettanto alto sarà il numero di finali possibili.⁷ Solitamente, la profondità del *gameplay* in questo tipo di videogiochi non è così sviluppata come nei giochi analizzati precedentemente, in quanto questo tipo di videogiochi ha nel proprio punto di forza la profondità e la variabilità della trama. Il giocatore, infatti, ha la sensazione certe volte di guardare un film architettato da lui stesso piuttosto che trovarsi di fronte ad un videogioco. L'esempio perfetto di questa categoria di videogiochi è dato da Detroit: Become Human. Il gioco in questione racconta le vicende di tre androidi, Connor, Markus e Kara, ispirati rispettivamente agli attori Bryan Dechart, Jesse Williams e Valorie Curry. Il gioco è ambientato in una Detroit futuristica, nella quale l'azienda Cyberlife ha progettato diversi tipi di androidi per le più svariate funzioni.

Il gioco presenta ben ottantacinque finali, ognuno raggiungibile attraverso una determinata e precisa sequenza di scelte.

Spesso, i videogiochi di questo tipo forniscono un messaggio al giocatore durante l'esperienza videoludica, motivo per cui la trama, in questi casi, è più importante del *gameplay*. Detroit: Become Human affronta il tema dell'umanità. L'azienda Quantic Dream, ormai maestro in questo tipo di videogiochi (sviluppatori di capolavori simili a Detroit: Become Human sono Heavy Rain e Beyond: Two Souls) pone il giocatore davanti alla domanda: "Cosa ci rende umani?".

E' solo una questione biologica oppure siamo umani perchè condizionati da sentimenti ed emozioni?

Se all'inizio del gioco, infatti, i tre androidi si comporteranno nella maniera per la quale sono stati progettati, presto tutti e tre, anche se in modo rispettivamente diverso l'uno dall'altro, inizieranno a comportarsi in maniera autonoma, palesemente condizionati da emozioni.⁸

⁷ <https://www.spaziogames.it/detroit-become-human-un-viaggio-tra-le-emozioni-243079/>

⁸ <https://www.nerdlog.it/detroit-become-human-riceve-nuovi-screenshot-in-4k/>

In questo caso specifico, quindi, il giocatore tende a simpatizzare fortemente per le cause per cui questi tre umanoidi combattono nel corso della storia, e starà proprio al giocatore stesso decidere il grado di moralità delle azioni che i protagonisti andranno a svolgere durante l'arco del gioco.

Screenshot del gioco Detroit: Become Human, che raffigura uno dei tre protagonisti Markus, ispirato all'attore Jesse Williams.



1.4 I videogiochi senza fondo

I videogiochi senza fondo sono videogiochi progettati, implementati e lanciati sul mercato proprio con l'obiettivo di intrattenere il giocatore il più a lungo possibile, fino all'infinito e all'infinito.

Recentemente, il mercato dei videogiochi senza fondo ha avuto un notevole incremento, e l'impatto di questo tipo di videogiochi sul mercato totale è stato davvero impressionante.

Per rendere l'idea di come questo tipo di videogiochi funzioni, si può dire che questi giochi presentano una porta d'ingresso ma non presentano una porta d'uscita. La differenza sostanziale risiede nell'impiego del tempo che le due tipologie di videogiochi occupano.

Infatti, i videogiochi senza fondo sono progettati per non avere, tecnicamente, una fine. Il gioco, quindi, lascia ogni decisione al giocatore, è lui a scegliere quando far finire il gioco, anche se la stessa partita può durare all'infinito, e fondamentalmente non finire mai.

L'esempio più eclatante di questa categoria di videogiochi è Minecraft, videogioco sviluppato dalla Mojang e uscito, nella prima versione completa, il 18 novembre 2011.

Minecraft è un videogioco sandbox, termine che in ambito videoludico viene spesso usato anche in videogiochi che utilizzano livelli liberamente esplorabili, senza muri invisibili, completabili in diversi modi. L'uso di questo termine per tali giochi deriva dal fatto che ogni livello è visto come una "scatola di sabbia" dove non essendoci vincoli, ogni approccio è possibile.

Più precisamente, Minecraft è un sandbox open world, ossia un videogioco dove è presente un modo interamente esplorabile ed interamente modificabile, a seconda della volontà del giocatore, unico vero e proprio padrone del proprio mondo videoludico.

Nonostante l'uscita di Minecraft risalga ad ormai undici anni fa, il game è ancora giocato da milioni di persone ogni giorno, e viene continuamente aggiornato. Infatti, ad ogni aggiornamento viene sempre aggiunta qualche novità: a volte può trattarsi di animali, materiali o strumenti. Si tratta sempre di aggiornamenti volti a far durare l'esperienza videoludica il più possibile, senza far stancare mai il giocatore.

Screenshot del videogioco Minecraft.

E' da notare, come, per il giocatore, ci sia la possibilità di rimuovere manualmente tutti i blocchi (il gioco è composto quasi interamente da blocchi cubici) che è possibile vedere all'interno dello screenshot.



Sono tantissimi, infatti, i piccoli sviluppatori autonomi che progettano delle modifiche per i loro videogiochi preferiti. Queste modifiche, chiamate mod, sono dei contenuti aggiuntivi che si possono inserire nei videogiochi attraverso l'inserimento di questi file nelle cartelle del gioco sul proprio computer.

Ad esempio, una mod qualsiasi su Minecraft aggiungerebbe nemici, armi, materiali ed animali, come se fosse esattamente un aggiornamento del gioco non ufficiale. E' facile intuire che, con l'inserimento di più mod contemporaneamente all'interno della propria partita, ci sia la possibilità di modificare enormemente la propria esperienza di gioco, aggiungendo un'infinità di contenuti in più rispetto al videogioco "originale". Più contenuti, in termine videoludico, è sinonimo di più tempo trascorso davanti allo schermo, perchè il videogiocatore è curioso per definizione, e avrà sempre il piacere di esplorarli e conoscerli tutti.

CAPITOLO 2

LA SPINTA DEI VIDEOGIOCHI

2.1 Il Nudging

Un nudge, dall'inglese "spinta", per definizione ha come obiettivo quello di modificare un comportamento in maniera prevedibile, quindi nella direzione desiderata. Per farlo, è ovviamente necessario che il nudge venga testato in maniera sperimentale e controllata e che ci sia quindi un'evidenza empirica del suo funzionamento.

Il nudging, quindi, corrisponde a dare una leggera spinta, un leggero incentivo che però non deve cambiare opinioni o atteggiamenti del soggetto che viene spinto.

Il nudge deve avere delle caratteristiche ben precise:

- deve essere facilmente evitabile, perchè la libertà dell'essere umano non può essere violata in alcun modo
- non prevede recompense
- non prevede punizioni
- non promuove acquisti
- deve spingere semplicemente le persone a scegliere meglio.

Il libro "Nudge: la spinta gentile" pubblicato da Richard H. Thaler (premio Nobel per l'economia nel 2017) e Cass R. Sunstein (Amministratore dell'Ufficio di Informazione e Affari Normativi nominato dall'ex presidente degli Stati Uniti d'America Barack Obama) nel 2008, fornisce la spiegazione perfetta di come tutti quei comportamenti umani che, nell'architettura delle scelte, anche senza che l'individuo se ne renda conto, vengono spinti da qualcosa o qualcuno affinché siano semplicemente effettuati meglio.⁹

⁹ <https://www.economicomportamentale.it/2017/06/17/nudge-cose-la-spinta-gentile>

Per rendere l'idea, basti pensare all'immagine che Taler e Sunstein hanno proposto come copertina del proprio libro: un elefante che spinge dolcemente con la proboscide, il proprio cucciolo. Esattamente come gli umani, anche i genitori del mondo animale, stimolano i propri figli, spingendoli gentilmente a superare un ostacolo o ad affrontare qualcosa che li spaventa.

Il nudge, in linea teorica, nasce dall'unione di due termini apparentemente opposti ed ossimorici: libertarismo e paternalismo. Mentre il primo sottolinea il diritto alla totale libertà di decisione dell'individuo, il secondo termine allude a una società che vincola gli individui a regole e schemi decisionali imposti e predefiniti. Con il termine **paternalismo libertario**, invece, gli ideatori della teoria del nudge, Thaler e Sunstein, creano un compromesso tra questi due poli opposti: una leggera spinta verso un comportamento più corretto, sano e che va a beneficio dell'individuo e della società può essere considerato come lesivo della nostra libertà individuale? ¹⁰ Una leggera modifica dell'architettura della scelta, infatti, non è equiparabile a una limitazione della libertà: il soggetto ha a disposizione le stesse alternative, non ci sono divieti né privazioni imposti dall'alto, bensì solo piccoli pungoli che stimolano a prendere una decisione più auspicabile, altrimenti ignorata a causa dei naturali limiti della razionalità umana.

Il nudging, in generale, è volto a migliorare sensibilmente anche la condizione e la qualità della vita umana. Basti pensare al fatto che quando andiamo dal medico, più lungo e articolato è il suo discorso su un eventuale problema di salute, e più dubbi e preoccupazioni ci verranno.

Questo perché la mente umana, ovviamente, sviluppa più idee e teorie in base al numero di informazioni che dispone. Tanto più alte saranno le informazioni conosciute, tanto più alto sarà il numero di ipotesi che verranno formulate.

A tal proposito, si possono introdurre i bias, ossia interpretazioni soggettive della realtà che variano il nostro essere razionali.¹¹

I bias, o meglio bias cognitivi, sono delle distorsioni che le persone attuano nelle valutazioni di fatti e avvenimenti. Tali distorsioni ci spingono a ricreare una propria visione soggettiva che non corrisponde fedelmente alla realtà. In sintesi, i bias cognitivi rappresentano il modo con cui il nostro cervello distorce di fatto la realtà. Ma da dove nascono queste distorsioni? Traggono origine dal pregiudizio. Le persone costruiscono delle vere e proprie mappe mentali, degli stereotipi, dove si annidano i bias. I bias cognitivi derivano da esperienze e concetti preesistenti non necessariamente connessi tra loro da legami logici e validi. Ogni giorno, più volte nella giornata, molte delle nostre decisioni sono governate da un bias, sono influenzate dagli stereotipi. A volte queste strategie innate ci portano fuori strada, altre volte invece la scorciatoia scelta si rivela buona.

¹⁰ <https://financecue.it/teoria-nudge-economia-comportamentale-finanza-decisione-modello-societa-distorsioni>

¹¹ <https://www.noemahr.com/cosa-sono-i-bias>

2.2 Gamification

Gamification e nudging sono due facce della stessa medaglia. Il primo concetto definisce l'adozione, in ambiti non ludici, di strategie legate al gioco. Si tratta di uno strumento potente e versatile per coinvolgere dipendenti, clienti e partner, cambiandone i comportamenti e sviluppando competenze che mirino all'innovazione.

Gamification e nudging, se associati, riescono a rielaborare in chiave fortemente innovativa il significato di "orientamento" comportamentale. In che modo?

Se la gamification si pone l'obiettivo di spingere gli individui a compiere scelte migliori per la propria vita (che sia privata o professionale) secondo una logica ludica. Il nudging ha il fine di mutare queste scelte in abitudini al cambiamento, portando con sé già un'aurea di quello che potrebbe essere il risultato di una determinata condotta. Un esempio? All'ingresso di una stazione della metropolitana di Stoccolma, al fianco delle scale mobili, i classici scalini sono stati trasformati in tasti di un pianoforte gigante; da quel momento il 70% dei viaggiatori ha scelto di salire a piedi. Per quale motivo? Gamification (assonanza del gioco in un contesto apparentemente estraneo) e nudging (si proietta a sé stessi il divertimento di salire nel nuovo modo piuttosto che con la scala mobile) hanno lavorato in piena sincronia di intenti, per incrementare l'attività fisica variando l'atteggiamento dei più.

La gamification, quindi, fa sì che la mente umana percepisca come leggere attività che, normalmente, le persone tendono - comunque non sempre - a svolgere, per qualsiasi motivo. Che sia per pigrizia, mancanza di forma fisica o semplice distrazione, la gamification cerca di alleggerire le attività umane per far sì che le abitudini degli utenti divengano il più sane e utili possibile.

A primo impatto la gamification può essere vista come un approccio leggero e sperimentale, in realtà, però, è un strumento consolidato, affidabile ed ormai largamente diffuso.¹²

2.3 Il design comportamentale

Il design comportale è una delle strategie della gamification.

La gamification deve mettere al centro l'utente, progettando un percorso di engagement partendo dalla persona.

¹² <https://news.sap.com/italy/2017/04/gamification-nudging-gn-quando-scegliere-e-motivare-si-incontrano-e-fanno-faville>

Sotto tale accezione, il design comportamentale connesso alla gamification è la costruzione di esperienze ad alto tasso di coinvolgimento per guidare e influenzare le decisioni degli utenti. Come il game designer nella progettazione di un videogioco deve mettere al centro il giocatore, il gamification designer deve mettere al centro l'utente, sia esso un cliente, un dipendente o un collaboratore. Lo scopo dei due designer è lo stesso: riuscire a costruire un ambiente, un'esperienza capace di influenzare e indirizzare le persone per raggiungere un determinato obiettivo.¹³

Attualmente, si distinguono tre elementi ben distinti: azione, ricompensa e regole.

Le azioni rappresentano quello che il giocatore deve fare, l'impegno che deve impiegare, la fatica che deve provare per raggiungere un determinato obiettivo. Quindi, l'azione è il sacrificio che una persona deve compiere per raggiungere l'obiettivo.

La ricompensa è il premio che il giocatore riceve alla conclusione della sua missione. I giocatori devono sentirsi soddisfatti da quello che hanno fatto. Gli sforzi che si compiono devono essere riconosciuti. La ricompensa rappresenta, quindi, il beneficio a cui il giocatore mira.

In ogni gioco esistono delle regole che sono le linee guida del gioco e servono a definire il gioco stesso. Se non ci fossero, non esisterebbe nemmeno un gioco. Le regole, quindi, servono a definire il contesto.

Il game designer deve prestare particolare attenzione a tutti questi tre elementi. Il suo compito deve essere quello di aumentare la percezione di beneficio e ridurre quella di sacrificio, creando o variando un contesto che spinga l'utente verso il raggiungimento di un obiettivo che sia sempre percepito come raggiungibile e, nel contempo, appagante.

A tutti, infatti, piace sentirsi appagati dopo aver portato a termine un compito, un obiettivo o semplicemente una sfida che qualcuno, sè stessi inclusi, avevano imposto. Ed è proprio la motivazione a raggiungere quella soddisfazione personale che tanto fa bene all'individuo, a rendere importante il compito del game designer e a rendere la gamification una strategia collaudata ed utile.

¹³ <https://www.gamification.it/gamification/la-gamification-e-il-design-comportamentale/#more-1578>

CAPITOLO 3

LA NARRAZIONE

3.1 La Choice Architecture

Più si gioca ad un videogioco, più ci si rende conto di quanto sia estremamente importante essere messi di fronte a delle scelte che sono, o perlomeno sembrano, importanti.

Un fattore davvero saliente che separa i videogiochi da qualsiasi altra forma di intrattenimento, è data dal fatto che il giocatore viene messo al centro del viaggio che il gioco propone, e non è semplicemente uno spettatore esterno.

Questo approccio, infatti, ha talmente tanto impatto che, recentemente, stanno nascendo i primi film e serie TV interattive, che permettono allo spettatore di far prendere decisioni chiave per dirigere la storia verso un punto desiderato dall'utente (Black Mirror, film prodotto da Netflix, ne è l'esempio).

Prendendo come esempio un libro, l'unica scelta concreta che il lettore può avere è quella di iniziare a leggere il libro, e, successivamente, l'unica variazione a quella scelta, sarebbe smettere di leggerlo e potrebbe farlo in un qualsiasi momento.

Qualora il lettore, pagina dopo pagina, dovesse portare a termine la lettura del libro, si sarebbe reso protagonista di una cosiddetta Choice Architecture semplice.

La Choice Architecture, letteralmente l'Architettura delle scelte, è il design di diverse maniere in cui le scelte possono essere presentate a chi prende le decisioni (il videogiocatore, nel caso in esame), e l'impatto che quelle decisioni hanno sulla storia o qualsiasi aspetto dell'opera.¹⁴

Per Choice Architecture semplice, si intende, quindi, un percorso diritto che ha un inizio ed una fine ben precisi, in cui la trama dell'opera con cui si sta interagendo non si può modificare.

¹⁴ <https://www.gamified.uk/2016/07/04/choice-architecture-gamification>

L'esempio perfetto è quindi il libro: il libro racconta una storia che non si può modificare (a meno che non si stia leggendo un libro interattivo), in quanto le parole che compongono la storia sono state già stampate e distribuite. Non vi è quindi la possibilità di prendere delle scelte per un possibile mutamento della trama.

Ma tutte le scelte che prendiamo hanno un impatto? Non necessariamente.

Esiste, infatti, la cosiddetta Fake Choice Architecture: un videogioco mette di fronte a delle scelte, ma che non cambieranno l'esito degli avvenimenti e soprattutto non incideranno sulla storia del gioco.

Per esempio, alcuni giochi potranno porre l'utente di fronte ad una scelta banale, come far scegliere se andare a destra o sinistra. I giocatori, quindi, potranno avere un'esperienza di gioco diversa a seconda della direzione che prenderanno, ma in questo caso, ciò che succederà nella storia sarà immutato, e immutabile.

Anche in questo caso, però, va fatta una distinzione. Ci sono titoli, come *The Walking Dead*, che mettono di fronte sicuramente ad un'architettura delle scelte finta, ma le scelte che il giocatore compirà, avranno, apparentemente, un notevole impatto sull'esperienza. Apparentemente, perchè nei titoli di questa saga, nonostante tutte le scelte che si potranno prendere, si andrà sempre incontro allo stesso finale.

E allora, qual è il senso di porre il giocatore davanti a delle scelte? Nei titoli della saga di "The Walking Dead", le scelte che il giocatore potrà compiere andranno ad influenzare la sopravvivenza di alcuni personaggi e le relazioni che questi personaggi andranno a costruire tra loro.

Nonostante il finale sia sempre lo stesso, ciò che cambia è fondamentalmente quanti dei personaggi che verranno presentati dall'inizio del gioco arriveranno ad essere parte del finale.

La vera Choice Architecture, quindi, si riferisce a quelle scelte che il giocatore può prendere e che influenzeranno in maniera effettiva la trama del gioco o ne altereranno l'equilibrio di esso.

L'esempio fatto nel primo capitolo, *Detroit: Become Human*, è la rappresentazione perfetta di cosa vuol dire prendere delle scelte che influenzeranno il percorso che i protagonisti (e non solo) andranno ad intraprendere durante lo svolgimento del gioco.

Il gioco, infatti, è composto da una quantità enorme di scelte che il giocatore potrà fare, e una qualsiasi delle scelte che il giocatore metterà in atto, potrà, potenzialmente, stravolgere l'intero svolgimento del percorso di uno dei tre protagonisti, o anche, di tutti e tre.

Il giocatore, quindi, è interamente coinvolto, perchè oltre a guidare i personaggi verso la fine del videogioco, ne condiziona completamente anche lo svolgimento di esso, andando ad incidere

su aspetti fondamentali delle vicende narrative e, anche, sulla vita o sulla morte del personaggio stesso.

3.2 Gli architetti, la regola “Goldilocks”

Gli architetti sono gli sviluppatori del videogioco.

Saranno proprio loro a progettare lo schema di scelte che costituiranno il videogioco e la trama dello stesso, prima di realizzare effettivamente il progetto al computer.

Progettare un videogioco non è semplice. Ci vogliono, infatti, anni di studio di programmazione e tantissima esperienza pratica in esso.

Molte aziende, infatti, si muniscono di addetti alla progettazione teorica e addetti alla progettazione pratica dei videogiochi.

La progettazione teorica parte dallo studio di videogiochi appartenenti alla stessa categoria del gioco che si vuole progettare, acquisendo, possibilmente, ogni tipo di esperienza dai feedback negativi che gli utenti danno su determinate aspetti negativi degli altri videogiochi.

Ovviamente, un team di sviluppatori capace andrebbe sempre a cercare di prendere spunto dalle novità che hanno riscosso ottimo successo tra l’utenza di un gioco appartenente a quella stessa categoria del gioco sviluppato dal team in questione.

In generale, ogni team di sviluppatori dovrebbe rispettare la cosiddetta regola Goldilocks.

Si tratta, in generale, nel non fornire all’utente che si avvicina al videogioco, un’esperienza frustrante, ma, al contrario, bisogna cercare di renderlo familiare con le meccaniche del gioco, andando ad aumentare in maniera progressiva il livello di difficoltà del gioco stesso, anche per stimolare l’approccio alla sfida del giocatore.

La regola di Goldilocks si applica in tutti gli ambiti della vita degli umani, che sia in campo economico, medico, oppure come in questo caso, videoludico.¹⁵

3.3 Nudging applicato alla choice architecture

Come fanno gli architetti a comunicare agli utenti indirettamente attraverso uno schermo? Molto semplicemente, applicando delle regole di nudging.

Gli architetti comunicano attraverso i quattro elementi fondamentali di un videogioco: spazio, struttura, materia e luce.

3.3.1 Lo spazio

¹⁵ <https://www.archdaily.com/974690/how-video-game-architecture-is-speaking-to-you>

Gli architetti usano un concetto chiamato compressione ed espansione per gestire il movimento nel design dello spazio del videogioco.

Per esempio, un lungo corridoio utilizza una compressione, in quanto spinge il giocatore a spingersi in avanti, e quando il giocatore, dopo il corridoio, raggiungerà, per esempio, una stanza quadrata, sarà incoraggiato ad esplorarne tutti gli angoli, e così via, fino ad arrivare alla conclusione del gioco stesso.

Questo *pattern* di spazi grandi e piccoli esiste da tantissimi anni, ed esiste in molteplici videogiochi.

I videogiocatori esperti, avranno sicuramente notato che ogni volta che si arriva ad un *boss* (un combattimento con un nemico molto più forte dei soliti nemici), lo spazio in cui il giocatore si trovava fino a poco prima, sarà mutato.

Inoltre, oltre al mutamento dello spazio, di solito vi è anche il cambiamento improvviso della musica, e spesso e volentieri, al giocatore vengono forniti degli oggetti aggiuntivi per fronteggiare il combattimento a cui sta per essere sottoposto.

Queste tecniche, ormai consolidate, sono metodi attraverso i quali, gli architetti di un videogioco, comunicano con i giocatori, ed in questo modo i giocatori stessi non potranno fare a meno di “leggere” l’architettura del gioco.

3.3.2 La Struttura

L’ambiente in cui un gioco è, per l’appunto, collocato, è fondamentale per coinvolgere mentalmente ed emotivamente il giocatore.

L’ambiente deve essere coerente con la struttura del gioco stesso, e molte volte è proprio l’ambiente stesso a stimolare ancora di più il giocatore a giocare.

Come per i film, anche per i videogiocatori esistono gli appassionati di certi periodi storici, che siano accaduti o meno.

Non è difficile trovare un videogioco ambientato, per esempio, nell’antico Egitto (*Assassin’s Creed: Origins*) oppure in un futuro post-apocalittico (*Fallout 3*).

Ogni giocatore, al pari di ogni essere vivente in generale, deve essere stimolato dall’ambiente in un modo unico, e per questo motivo la struttura esterna di un videogioco può essere più coinvolgente per un determinato giocatore rispetto ad un altro.

3.3.3 La Materia

Per gli sviluppatori di un videogioco è fondamentale cercare di far scaturire determinati sentimenti e determinate emozioni all’interno di un giocatore.

Come ci si può riuscire attraverso un videogioco? Si cerca di progettare storie, personaggi ed ambientazioni a cui il giocatore possa affezionarsi.

Il giocatore deve sentirsi a proprio agio mentre sta pilotando il proprio personaggio, mentre si muove per la propria casa virtuale, mentre esplora il mondo di gioco.

Un esempio perfetto di questo tipo è il videogioco The Last of Us.

Un capolavoro assoluto, vincitore di ben 256 premi, riesce benissimo nell'intento di far affezionare il giocatore ai personaggi.

Infatti, dopo appena dieci minuti di gioco, il protagonista del gioco, Joel, perderà tragicamente la propria figlia di appena quattordici anni, e la vedrà morire tra le proprie braccia.

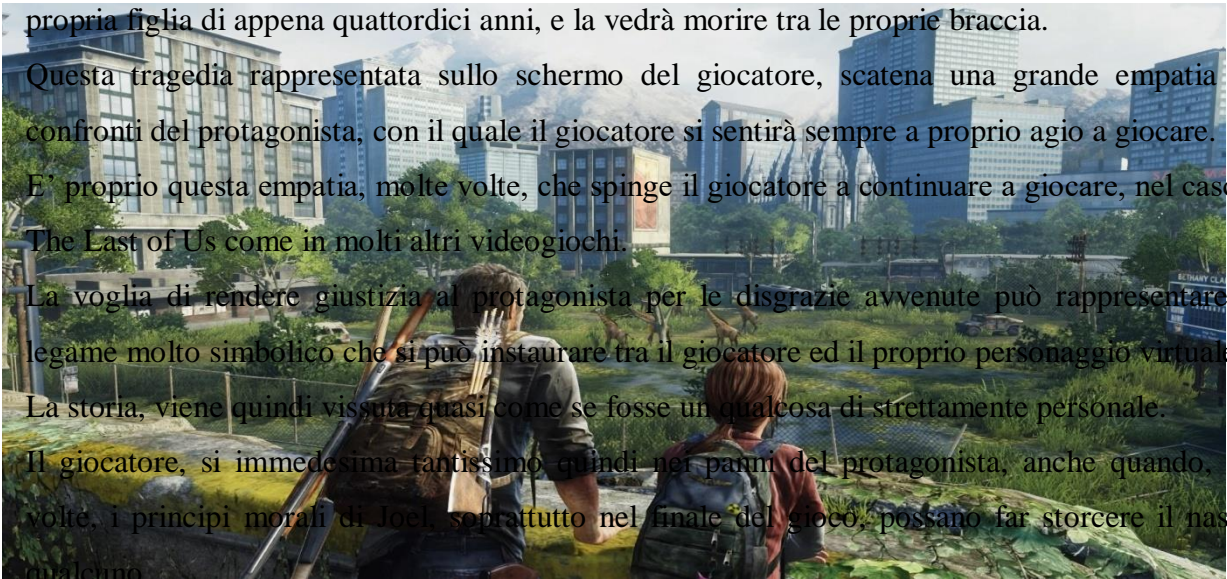
Questa tragedia rappresentata sullo schermo del giocatore, scatena una grande empatia nei confronti del protagonista, con il quale il giocatore si sentirà sempre a proprio agio a giocare.

E' proprio questa empatia, molte volte, che spinge il giocatore a continuare a giocare, nel caso di The Last of Us come in molti altri videogiochi.

La voglia di rendere giustizia al protagonista per le disgrazie avvenute può rappresentare un legame molto simbolico che si può instaurare tra il giocatore ed il proprio personaggio virtuale.

La storia, viene quindi vissuta quasi come se fosse un qualcosa di strettamente personale.

Il giocatore, si immedesima tantissimo quindi nei panni del protagonista, anche quando, alle volte, i principi morali di Joel, soprattutto nel finale del gioco, possano far storcere il naso a qualcuno.



Screenshot del gioco.

3.3.4 La luce

Esattamente come in tutte le opere fisiche, la luce è qualcosa di pratico, artistico e psicologico, anche nei videogiochi.

La luce funziona come una guida, indica al giocatore il luogo in cui dovrebbe trovarsi, o non dovrebbe.

Basti pensare ad un videogioco di genere horror. La maggior parte dei videogiochi horror fornisce al giocatore una torcia come unico strumento di illuminazione dell'ambiente.

In questo modo, con la visuale illuminata al centro dello schermo, e il buio circostante, il giocatore si sentirà sicuro soltanto a guardare al centro dello schermo.

CAPITOLO 4

L'ATTITUDINE DEI VIDEOGIOCATORI

Il libro "Nudge: la spinta gentile" di Taler e Sunstein¹⁶, ha dato lo spunto per formulate tre diverse ipotesi sull'attitudine e sul comportamento dei giocatori mentre giocano ai videogiochi.

Le teorie sono state originate partendo dagli studi di Taler e Sunstein, e, successivamente, applicate in ambito videoludico.

Le tre ipotesi che sono state poste per lo studio e la realizzazione di questa tesi sono:

- I videogiocatori credono che le loro abilità in un determinato videogioco siano superiori alla media (partendo da uno studio condotto nell'università di Chicago, in cui praticamente ogni professore universitario si riteneva tra i migliori della propria università)
- I giocatori vengono facilmente influenzati a trascorrere il loro tempo davanti ai videogiochi, piuttosto che dedicarsi a qualsiasi altra attività
- I giocatori sono facilmente influenzati dalle tendenze nei mercati videoludici e da pareri di altri giocatori

Per confermare o meno queste ipotesi, un certo numero di giocatori è stato sottoposto ad un sondaggio suddiviso in tre parti, ognuna delle quali faceva riferimento ad una delle tre teorie.

¹⁶ Nudge: la spinta gentile" di Taler e Sunstein, Ed Feltrinelli

Il sondaggio era così strutturato:

Prima parte: (abilità nel videogioco)

- C'è un videogioco (o alcuni videogiochi) a cui ti piace giocare più frequentemente rispetto ad altri?
- Preferisci giocare Online oppure Offline?
- Hai mai avuto la possibilità di confrontare le tue abilità sul tuo videogioco preferito con altri giocatori?
Credi che le tue abilità ad un videogioco x siano migliori rispetto a quelle dei tuoi amici? (nota: per videogioco x si intende il tuo videogioco preferito oppure un videogioco da te giocato in maniera assidua)
- Credi che le tue abilità ad un videogioco x siano migliori rispetto alla media dei giocatori che si possono trovare online? (nota: per videogioco x si intende il tuo videogioco preferito oppure un videogioco da te giocato in maniera assidua)
- In media, reputi le tue abilità ad un videogioco x siano migliori rispetto ad un giocatore medio di quello stesso videogioco? (nota: per videogioco x si intende il tuo videogioco preferito oppure un videogioco da te giocato in maniera assidua), Perché?
- Hai mai partecipato a tornei online di un videogioco o di più videogiochi?
- Hai mai partecipato a tornei offline di un videogioco o di più videogiochi?
- Hai mai organizzato tornei insieme ai tuoi amici?
- Se hai risposto Sì almeno ad una delle tre precedenti domande, come credi siano state le tue performance in quel torneo/in quei tornei?

Seconda parte: (influenza sul tempo)

- Da quanto tempo hai iniziato a videogiocare?
- Per te i videogiochi sono sempre stati un hobby sporadico oppure una passione?
- In questo momento, sei uno/a... (studente, lavoratore o altro)
- Se hai risposto "studente" alla domanda precedente, frequenti...
- Una volta tornato/a da scuola/università/lavoro, quanta probabilità c'è che tu voglia avviare un videogioco piuttosto che dedicarti ad un'altra attività qualsiasi?
- Una volta tornato/a da scuola/università/lavoro, quanta probabilità c'è che tu avvii effettivamente un videogioco piuttosto che dedicarti ad un'altra attività qualsiasi?
- Quanto tempo dedichi, in media, ogni giorno ai videogiochi?
- Come giudichi il tempo che dedichi ai videogiochi?

Terza parte: (tendenze e pareri)

- Con quanta frequenza acquisti un videogioco?
- Con quanta frequenza provi un videogioco f2p? (Free to play)
- A quale delle due categorie giochi più spesso? (Giochi acquistati/giochi f2p)
- Segui o hai mai seguito qualche content creator che parla di videogiochi? (streamers, youtubers, ecc)
- Hai mai letto articoli che parlavano di nuovi videogiochi in uscita?
- Hai mai voluto acquistare/provare un videogioco solo perchè consigliato da un articolo o da un amico?
- Hai mai effettivamente acquistato/provato un videogioco consigliato da un articolo o da un tuo amico?
- Se hai risposto si alla precedente domanda, quanto è stato di tuo gradimento quel videogioco? (Puoi riferirti ad un videogioco qualsiasi se ne hai provato più di uno) (voto da 1 a 5)
- A quale videogioco ti sei riferito nell'ultima domanda?
- Quanto sei influenzato, secondo te, a giocare ad un videogioco solo perchè è in tendenza/ben pubblicizzato?
- Quanto sono influenzati i videogiocatori a giocare ad un videogioco solo perchè è in tendenza/ben pubblicizzato secondo te?
- Hai mai desiderato di giocare ad un videogioco solo perchè in tendenza sul mercato? -Hai mai desiderato di giocare ad un videogioco solo perchè ne hai visto una sponsorizzazione/pubblicità? Hai mai giocato, anche solo una volta, ad un videogioco perchè in tendenza/pubblicizzato?

Analisi prima ipotesi:

Dal sondaggio, è emerso che ben il 65% dei videogiocatori ritiene che le proprie abilità siano al di sopra della media, e tra i motivi principali di questa convinzione, ci sono soprattutto predisposizione, talento e allenamento.

Ciò accade nonostante oltre la metà (quasi 60%) delle risposte al sondaggio abbia fornito esito negativo sulla partecipazione a tornei, online o offline.

Di solito, sono proprio i tornei organizzati il luogo perfetto per confrontare le proprie abilità con quelle di altri giocatori, partendo da tornei cittadini fino ad arrivare ai campionati mondiali.

L'ipotesi estratta dal libro di Taler, viene, quindi, confermata.

Il videogiocatore medio ritiene di essere più bravo degli altri a giocare, che si tratti di amici o che si tratti di utenti online anonimi.

Analisi seconda ipotesi:

L'83.3% delle risposte al sondaggio sono state fornite da studenti, e più del 90% di essi sono studenti universitari.

La fascia d'età si aggira quindi intorno ai 19/26 anni, considerati studenti per lauree triennali, magistrali e fuoricorso.

La restante percentuale invece, è composta quasi interamente da lavoratori.

Il dato che è emerso, è che per ben il 70% degli intervistati, avviare un videogioco è tra le prime cose che si vuol fare quando si è casa, e il 65% alla domanda successiva conferma che l'avvio del gioco è effettivamente ciò che gli intervistati fanno quando hanno del tempo libero e si trovano presso le mura domestiche.

In questa sezione del sondaggio viene chiesto anche di quantificare il tempo speso quotidianamente davanti ai videogiochi.

La maggior parte delle risposte si aggira verso l'ora di gioco quotidiana, anche se il 25% degli intervistati vorrebbe poter dedicare più tempo ai videogiochi.

Anche in questo caso l'ipotesi viene confermata, perchè i videogiocatori vengono facilmente influenzati dal proprio hobby preferito, e anche se magari ci sarebbe qualche mansione più importante da svolgere, molti di loro preferiscono semplicemente avviare il loro tanto amato videogioco.

Analisi terza ipotesi:

La conferma di questa ipotesi è sicuramente la più evidente delle tre.

Il discorso, in questo caso, verrà suddiviso in altri tre ulteriori step:

- influenza di amici
- influenza di personaggi pubblici
- influenza derivata da pubblicità/inserzioni

Per quanto riguarda gli amici, oltre l'80% delle risposte ha dato esito positivo sulla volontà di testare un determinato gioco soltanto perchè consigliato da un amico, e circa il 70% ha effettivamente confermato di aver provato quel determinato videogioco.

Un altro dato che emerge è che oltre l'80% degli indici di gradimento su videogiochi consigliati da amici è risultato positivo.

Lo stesso vale per quanto riguarda i personaggi pubblici, intesi come content creator (streamers, youtubers) e anche notiziari videoludici online.

Circa l'80% degli intervistati ha confermato di essere un fan di almeno un personaggio pubblico, mentre il 65% ha confermato di aver letto degli articoli riguardanti videogiochi in uscita.

L'influenza dei personaggi pubblici, da questo punto di vista, è fortissima.

Infatti, attraverso registrazioni di sessioni di gioco pubblicate su internet, sono moltissimi i giocatori che vengono stimolati a provare un nuovo videogioco soltanto perchè vedono telematicamente qualcuno giocare.

Per quanto riguarda, invece, le pubblicità e le inserzioni, il dato è abbastanza curioso.

Ai giocatori è stato chiesto quanto, secondo loro, essi venissero influenzati dalle pubblicità a giocare ad un nuovo videogioco.

Le risposte sono state molto equilibrate, andando a risultare che la suddivisione nell'indice (da 1 a 5) indicato dal sondaggio è praticamente perfetta.

Un quinto dei giocatori si ritiene praticamente inattaccabile dalle pubblicità (1), un quinto si ritiene un po' attaccabile (2), un altro 20% in maniera moderata (3), e i due restanti quinti sono attaccabili in maniera alta (4) e altissima (5).

Soltanto il 10% degli intervistati ritiene che il videogiocatore medio sia poco influenzato dalle pubblicità, mentre il restante 90% ha confermato che la pubblicità ha una certa influenza sui giocatori (addirittura, quasi il 50% delle risposte totali sono state 5, ossia il massimo).

Ciò che viene evidenziato, invece, è che il 75% dei giocatori intervistati ha effettivamente provato un gioco soltanto perchè in tendenza oppure pubblicizzato!

Quindi, da ciò si può intuire che i giocatori vengono molto influenzati, più di quanto si rendano effettivamente conto.

Questo dato non va visto come un dato negativo, infatti qualsiasi tipo di utenza viene fortemente influenzata da pubblicità ed inserzioni di qualsiasi prodotto, senza che ci si accorga di ciò.

CAPITOLO 5

ASPETTI ETICI DEI VIDEOGIOCHI

5.1 Il tema del gioco

Il tema del gioco, della sua dimensione seria o faceta, di aiuto o di evasione, è stato ampiamente dibattuto nel corso del tempo, prima ancora della comparsa dei videogiochi. Questi ultimi, tuttavia, ripropongono a un livello più complesso e variegato i termini della questione.

Il potere di attrazione del videogioco può essere negativo, ed è alla base del meccanismo della dipendenza patologica.

Con questa espressione si intende l'incapacità sempre più invasiva di provvedere ad aspetti importanti della vita (nutrizione, sonno, studio, relazione), rilevando contemporaneamente un

danno alle dimensioni fondamentali della persona (salute, attenzione, umore, aggressività, interessi, memoria, creatività, relazioni significative), e una media notevole di tempo trascorso a giocare (31 ore settimanali).

Lo studioso, Keith Bakker, fondatore e direttore del centro *Smith & Jones* di Amsterdam, che si occupa dei problemi legati all'uso compulsivo dei videogiochi, rileva che «l'80% dei ragazzi che aveva avuto in cura, erano state vittime di bullismo e si isolavano a scuola».

Di contro a questa situazione, bisogna sottolineare che il potere di attrazione del videogioco, può fare di esso un efficace canale di educazione, socializzazione e trasmissione dei valori a livello etico e religioso, in una maniera capace di unire competenza, coinvolgimento e motivazione.

Alcuni videogiochi, chiamati *serious game* (giochi di tipo educativo), promuovono l'altruismo e lo sviluppo, consentono di riconoscere le proprie capacità e risorse, mettendole a disposizione di altri. *Food Force* è uno di questi giochi, creato nel 2005 dal Programma alimentare mondiale delle Nazioni Unite (PAM).

A questo si affianca un altro argomento importante riguardo ai videogiochi e cioè la possibilità di far comprendere i grandi problemi dell'attualità in chiave etica. E' il caso di alcuni videogiochi che hanno come oggetto la guerra, i quali mostrano in maniera efficace l'assurdità e l'inutilità della guerra.

Si tratta di prodotti che rivedono criticamente la descrizione dei conflitti in termini di avventura eccitante ed eroica, e soprattutto evidenziano il risvolto etico di tali problematiche.

E' evidente, quindi, l'importanza che il videogioco può rivestire in sede pedagogica: «La natura del bene e del male, i criteri della valutazione morale, lo sviluppo dell'empatia, i valori della tolleranza e del rispetto dell'altro sono tutte questioni di grande impatto e di grande importanza nell'ambito dell'educazione morale.

I programmatori di un videogioco dovrebbero rispettare quanto previsto nel codice da loro scritto che non solo stabilisce le regole, ma si occupa anche della loro applicazione. Questo aspetto coercitivo determina un elevato grado di responsabilità per gli sviluppatori, perché i giocatori potranno fare, nel mondo del gioco, solamente ciò che questo prevede.¹⁷

5.2 L'etica e la morale

Numerose sono le implicazioni nel giocare ai videogames ed indubbio che questi abbiano un ruolo nei confronti del comportamento morale dei giocatori. La controversia è ormai entrata

¹⁷ <https://www.ludicamag.com/ruspadana-e-letica-nei-videogiochi/>

negli annali, fin dalla loro nascita, e ora che si fanno sempre più “realistici” la questione si è esacerbata.

Tale questione impone, innanzi tutto, che si faccia una distinzione tra l’etica e la morale.

L’etica è modellata su un insieme di norme dipendenti dal sistema legale nel quale ci si trova a vivere, generalmente condivisa da tutti gli attori di un determinato ambito sociale ed è, pertanto, emanazione di una specifica forma di governo, che definisce cosa può essere considerato giusto, oppure, anche a seconda del contesto di cui si fa riferimento sbagliato.¹⁸ La morale, invece, ha i toni di un codice di condotta personale, legato alle convinzioni di un singolo individuo.¹⁹ Ne consegue, quindi, che l’etica vigente in un particolare contesto può anche non rispecchiare in alcun modo la morale di chi lo abita, così come quest’ultimo sistema di valori può tranquillamente contravvenire alla normativa “*ufficiale*”. E’ probabile che l’etica, in un quadro di evoluzione comportamentale, contribuisca a forgiare la morale, con la partecipazione di un’ampia gamma di dinamiche ambientali che determinano quelle che potremmo definire come “*esperienze di vita*”.

Partendo da questa premessa, gli sviluppatori devono far funzionare, all’interno del gioco, il rapporto e l’eventuale armonizzazione tra i concetti di giusto e sbagliato dell’utente, dei personaggi e del mondo del prodotto videoludico e questo amalgama rappresenta una delle chiavi di volta (la più importante) dell’immersività di una determinata esperienza.

Questo meccanismo fa sì che per un giocatore, pur non condividendo appieno il sistema di valori di un personaggio, si creerà una certa vicinanza ideale che potrà innescare empatia e complicità, come risposta più o meno conscia alla domanda “*cosa farei io al posto suo?*”. Trattandosi di un videogioco, di un contesto comunque fittizio, è chiaro che la morale alla base delle azioni del giocatore finirà con l’assumere connotati più flessibili che potranno cambiare a seconda del contesto, anche in relazione a un’etica più o meno romanzata che si percepirà come scarsamente vincolante.

Gli sviluppatori, pertanto, per buona norma, dovrebbero evitare di costruire un impianto basato su estremi stereotipati, archetipi di bene e male che sono privi di ogni credibilità.

In **Infamous**, ad esempio, il giocatore può decidere di agire in maniera assolutamente diabolica, ma è portato a farlo solo per assecondare le regole del gameplay (l’accesso a specifici poteri), compiendo scelte che, in un ottica più ampia, risultano sostanzialmente insensate.²⁰

¹⁸ <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-videogiochi-sistemi-morali-regole-del-coinvolgimento-42372.html>

¹⁹ <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-videogiochi-sistemi-morali-regole-del-coinvolgimento-42372.html>

²⁰ <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-videogiochi-sistemi-morali-regole-del-coinvolgimento>

Pur adottando un criterio chiaramente binario, **Mass Effect 2** presenta, al contrario, una maggiore varietà in termini di sfumature comportamentali, senza indugiare troppo in estremismi assoluti e garantendo agli utenti vantaggi che, sebbene siano comunque legati alle dinamiche di gameplay (linee di dialogo da "*Eroe o Rinnegato*"), contribuiscono positivamente alla caratterizzazione e alla forgiatura di un legame tra giocatore e protagonista.²¹

Questa divisione netta tende a fallire quando si propone al pubblico una gamma di opzioni moderate che rispecchiano un canone morale più verosimile alla realtà. Decidere di seguire questa strada alternando decisione "buone e cattive" comporta uno svantaggio significativo nell'esperienza ludica. Appare, così, più stimolante la scelta di eliminare quasi totalmente gli estremi creando un impianto non esclusivamente binario.

Un buon esempio è quello offerto dai ragazzi di CD Projekt RED con **The Witcher 3**, un titolo che trova forza in una costante ambiguità morale, più credibile rispetto allo standard adottato dalla media delle produzioni di genere. In questo contesto, decidere di aiutare uno sconosciuto lasciato legato a morire di inedia potrebbe sembrare l'azione migliore, sebbene quello stesso personaggio potrebbe poi rivelarsi un assassino senza scrupoli. Il problema di questa impostazione è che il giocatore ha spesso la sensazione di non avere un reale controllo sulle proprie scelte, perché le loro conseguenze condividono una certa imprevedibilità di fondo. Un'imprevedibilità che rientra comunque nel campo del plausibile, visto che raramente, oltre i confini dello schermo, è possibile cogliere fino in fondo le implicazioni di un determinato gesto.²²

Se la via delle sfumature mediane sembrerebbe essere il "*miglior sistema morale*", è chiaro che le difficoltà a carico degli sviluppatori, in questo caso, risultano decisamente maggiorate. Non solo la coerenza del rapporto tra azione e reazione deve essere impeccabile, ma bisogna far sì che le alternative decisionali siano una varietà consistente. Una particolare missione di **Dishonored**, ad esempio, rappresenta un caso da manuale di come un buon game designer non dovrebbe mai lavorare, ovvero pressando arbitrariamente la mano ai giocatori. Il bivio tra l'assassinio di Lady Boyle e la sua consegna nelle mani di un inquietante stalker, chiaramente armato di pessime intenzioni, impone infatti l'adozione di un parametro morale indiscutibilmente oscuro, e pertanto costituisce una spiacevole forzatura.²³

A prescindere da quale sia la natura del sistema morale adottato da un gioco, l'effettiva efficacia dello stesso è legata inevitabilmente ai turbamenti che una determinata scelta provoca nel contesto intellettuale e morale di un giocatore. Prima ancora di saggiare le conseguenze di un'azione,

²¹ ibidem

²² ibidem

²³ <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-videogiochi-sistemi-morali-regole-del-coinvolgimento-42372.html>

infatti, il fatto stesso di trovarsi in difficoltà nel prendere una decisione, costretti a tirare in ballo il proprio complesso di valori per interrogarsi sul concetto stesso di "giusto e sbagliato", rende palese la profondità del quadro morale dipinto dal team di sviluppo.

Mettendo su due piani distinti il rapporto tra le azioni e il loro impatto nel gioco e la risonanza di questi dilemmi nell'animo dell'utente, la seconda opzione costituisce indubbiamente il maggior contributo al coinvolgimento dell'utente. Molti degli svincoli decisionali di **SOMA**, ad esempio, non comportano molte variazioni nel disegno generale della trama, ma costringono il giocatore a farsi una lunga serie di domande scomode, divagando nel campo dell'angoscia esistenziale, ed andando oltre i limiti dell'esperienza digitale.²⁴

Infinite ricalca il medesimo concetto, spingendo l'utente a mettere in discussione la propria morale pur in assenza di reali ripercussioni ludiche.

Dietro l'apparente banalità del dualismo onore/disonore, **Rockstar** è riuscita a creare una perfetta armonizzazione nel triangolo di cui abbiamo straparlatto in testa a questo articolo, quello tra giocatore, personaggio e mondo artificiale. Dopo la rivelazione a metà dell'avventura, infatti, il rapporto di empatia costruito con Arthur porta naturalmente a modellare la propria condotta nella direzione della redenzione.

La competenza con la quale viene plasmato il legame tra utente e protagonista non impone alcuna forzatura sul piano ludico, né obbliga a perseguire la strada verso la santità, ma la presa di coscienza innescata nel giocatore, lo induce istintivamente a regolare il proprio comportamento sulla base di quella che Arthur percepisce come la rotta da seguire. Questa è l'estrema sintesi di quello che dovrebbe fare il sistema morale di un videogioco: alimentare il coinvolgimento spezzando le barriere tra personaggio e persona, trasformando il pad in un conduttore per emozioni.²⁵

5.3 Distinguere tra etica e videogiochi

Nel corso degli anni, si è contrapposto spesso etica e videogiochi poiché i computer games sono stati spesso oggetto di ampia riflessione in merito alla loro connotazione morale.

Anton Sukhov, faculty member della Ural Federal University in Russia, fa una prima distinzione tra dimensione esterna e interna nel problema morale che coinvolge questa questione.

L'autore, nella dimensione esterna, vi comprende tutti i fattori legati allo sviluppo della dipendenza da videogiochi, da rintracciare non solo nella psicologia del singolo, ma anche

²⁴ ibidem

²⁵ ibidem

nel contesto sociale e culturale in cui è immerso ed in cui vive. Questo aspetto fa appello non solo al benessere della persona, ma a tutta una serie di accortezze che richiamano indubbiamente il contesto familiare.

Le minacce che si possono trovare in questa cosiddetta dimensione esterna, senza considerare la specificità delle predisposizioni particolari, possono essere evitate dal buonsenso e da buone abitudini.



Le icone sopra riportate rappresentano la **Classificazione PEGI** che sta ad indicare esattamente cosa aspettarsi dal gioco che si sta acquistando e a quale fascia d'età è rivolto. E' alla portata della comprensione di tutti che una scena violenta è vissuta ed elaborata molto diversamente da un bambino di 10 anni rispetto ad un maggiorenne, analogamente per le parolacce e tutti i contenuti possibili. Non solo vi è più esperienza della vita, ma l'identità è alle fine della propria formazione e la visione del mondo è un po' più chiara. Ciò nonostante, non bisogna mai dimenticare che c'è sempre una interazione tra gioco e giocatore e da questa interazione si impara; il "come" e questo dipende anche dalla cultura di ogni singolo utente.

E' evidente, quindi, che, in base a come si sistema l'ambiente esterno di gioco e rendendosi consapevoli della classificazione dei contenuti, è possibile operare scelte oculate a beneficio del fruitore.

Un secondo aspetto che rientra nella dimensione esterna, secondo quanto sostenuto dall'autore russo, si riferisce all'impatto del gioco sul giocatore, o meglio l'interiorizzazione dei contenuti di gioco da parte di chi lo sta giocando.²⁶

²⁶ [https://www.icrewplay.com/etica-e-videogiochi-come-discernere/Etica e videogiochi: come discernere?](https://www.icrewplay.com/etica-e-videogiochi-come-discernere/Etica-e-videogiochi-come-discernere?)

A tal proposito il mondo si divide in due, pure quello scientifico. Nel mondo occidentale prevalgono le ricerche in cui non emerge alcuna evidenza di correlazione tra violenza nei videogiochi e violenza nella vita reale, facendo appello alla capacità di distinzione dei contesti che si ha, o si dovrebbe avere, fin da bambini, imparandola dal contesto familiare e sociale che si vive quotidianamente. In questo modo, una persona dovrebbe saper distinguere ciò che è lecito in un videogame e cosa no. Questo tanto più che all'interno di un gioco ci si può muovere e si può agire solo all'interno delle possibilità concesse dal gioco stesso; riletto in una chiave diversa, si potrebbe quasi dire, che i videogiochi in un certo qual modo "insegnano" il rispetto delle regole legate ai ambienti specifici, e quindi anche a riconoscere i vari contesti e le possibilità comportamentali ad essi associati purchè se ne faccia un uso consapevole e opportuno. E' chiaro nuovamente il riferimento alla classificazione dei contenuti, che permetterebbe di evitare l'anticipazione di contenuti a individui in un'età in cui ancora non sono in grado di dar pieno significato a quel che vedono, evitando così di bruciare tappe importanti del loro sviluppo e permettendo l'interiorizzazione di norme sociali ghermite dall'educazione familiare e legata al contesto sociale, che permetterebbe di distinguere nettamente mondo reale e virtuale, quanto meno a livello comportamentale.²⁷

Un'altra parte della comunità mondiale, anche scientifica, la pensa esattamente nel modo opposto.

Laura Davis, psichiatra infantile americana, la quale afferma che: *“La disciplina e lo sviluppo del bambino dipendono in gran parte dalla comprensione delle conseguenze. Giochi come **Grand Theft Auto** rappresentano le conseguenze come ricompensa. Hai ucciso una prostituta ed ottenuto punti, questa è la tua ricompensa.”*

Secondo la psichiatra, a differenza di un libro che racconta episodi di violenza, nel videogioco tale violenza è visualizzata e agita, rendendo non paragonabile l'impatto rispetto ad una buona lettura.

Un'analisi diversa è fornita da Sirak Tegegn, il quale presso l'Università di Amsterdam, ha approfondito le implicazioni morali proprio di GTA V e ne ha pubblicato i risultati. Secondo alcuni articoli da lui menzionati, sembra che giochi come GTA rischiano seriamente di sdoganare non solo la violenza, ma altri comportamenti antisociali come l'uso e abuso di alcol, fumo, droga e prostituzione insieme a razzismo, violenza verbale e sessismo. Tutti questi elementi, presenti nel gioco e rinforzati, come diceva Laura Davis, possono costituire un elemento facilmente interiorizzabile dal giocatore perché messo in pratica per molte ore e per tutta la permanenza sul titolo in questione. Tuttavia, Sirak sottolinea che tutto questo più che

²⁷ <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-videogiochi-sistemi-morali-regole-del-coinvolgimento-42372.html>

assoluto risulti discutibile, o quanto meno da capire nella sua complessità. Infatti, prima di bollare un gioco per il primo impatto, Sirak suggerisce di ricordare quanto sia importante il ruolo del contesto sociale e culturale, dal momento che alcuni comportamenti ritenuti inaccettabili in Italia, siano invece prassi sociali ben viste in Corea. Conclude poi con un appello non solo ai consumatori verso una consapevolezza di ciò che comporta giocare a questi titoli, ma anche ai produttori e sviluppatori nella scelta dei contenuti.²⁸

Secondo le studiose Aspa Lekka e Maria Sakellariou, i videogiochi possono diventare strumenti educativi potenti, una volta operata una scelta etica sui contenuti proposti. Infatti, sono stati sviluppati giochi anche per individui di 3-4 anni a cui far giocare il bambino (non più di pochi minuti) che favorirebbero l'associazione suono-parola aiutandoli quindi ad imparare la lingua, sia scritta che parlata... il tutto giocando, quindi divertendosi.

Un esempio di qualche anno fa, è dato da *Re Leone II e Timon & Pumbaa* con giochi d'intrattenimento molto spassosi, finalizzati a stimolare varie abilità; *Disney Magico Artista*, una scrivania su cui dipingere, colorare, decorare, realizzare dei disegni dando spazio alla fantasia; *La carica dei 101 – Studio Grafico Disney*, per realizzare progetti grafici (calendari, biglietti d'invito, etichette, segnaposto, ecc); *Paperino Operazione "Papero"?!*, *Toy Story 2 e A Bug's Life – Megaminimondo* con livelli di gioco sempre più numerosi e di difficoltà sempre maggiore in ambientazioni davvero fantastiche. *A Bug's Life – Megaminimondo* fruibile da bambini in età scolare che richiedeva abilità diverse.²⁹

Oltre a quanto sopra, si sta diffondendo un'altra percezione del gioco, che prescinde dal contenuto: esattamente come il cinema è passato dallo status di intrattenimento ad opera artistica, il videogioco sta seguendo lo stesso percorso, e agli occhi di molti ha già fatto molta strada.

Sukhov ha individuato anche una dimensione all'interno del gioco. Oltre al rapporto tra giocatore e gioco, è importante capire cosa si cela dentro i giochi stessi.

Va detto, innanzi tutto, che esistono tanti generi, tipologie di videogames, molto differenti tra loro e che, di conseguenza, hanno implicazioni diverse. Si possono distinguere diversi generi tra i quali emergono gli action (includendoci shooters, e di combattimento) e gli RPG, sebbene si possa comprendere anche altri generi come gli economics simulators.

Nei primi, apparentemente, il giocatore non si trova a fare scelte morali, ma, per raggiungere l'obiettivo, deve procedere ed eliminare gli avversari e, così, arrivare dove vuole giungere. In particolare, negli shooters parrebbe legittimata la violenza contro nemici ormai diventati usuali, come i nazisti (basti pensare a **Wolfenstein**), o gli immaginari zombie e mostri vari.

²⁸ <https://www.icrewplay.com/etica-e-videogiochi-come-discernere/>

²⁹ Videogiochi, etica e cultura

Sukhov usa come esempio proprio una missione di **Call of Duty Modern Warfare 2** (non pubblicata nella versione ufficiale rilasciata in Russia nel 2009). Questa, denominata “**No Russians**“ è ambientata nell’aeroporto di Mosca, permette di sparare e uccidere i nemici, ma anche i civili presenti nella mappa. Censurato in Russia, il videogioco ha suscitato reazioni come la proposta di punizioni virtuali per chi nel mondo virtuale eserciti violenza gratuita, come tortura, ammazzare civili in gioco, etc... proponendo quantomeno di far rispettare le regole militari internazionali anche nei videogiochi, come se fosse una regolamentazione “realistica”.

Da quanto sopra detto, è evidente che ci sono effettivamente giochi che permettono di esercitare una violenza gratuita e gore in game, basti pensare alla serie di **Soldier of Fortune**, o episodi ancora più gravi nella storia, come **Ethnic Cleansing**, discusso e criticato titolo pubblicato da Resistance Records.³⁰

Mentre per gli action il percorso è lineare, si può andare solo avanti immutati dagli eventi, la componente RPG aggiunge variabilità non solo al gioco, ma anche alla sua sfera morale. Un esempio è lo strepitoso **Star Wars Knight of the Old Republic** o la trilogia di **Mass Effect**.

Questi, come altri titoli del genere, permettevano di collocare il proprio personaggio “tra i buoni o tra i cattivi” in base a come si comportavano in game, alle scelte che il giocatore prendeva nel mondo di gioco. Oltre alla reputazione in game, cambiavano tutta una serie di caratteristiche, aspetto compreso. Il tutto, era riportato in una barra presente nel menù del personaggio.

Star Wars Knight of the Old Republic pone il giocatore di fronte a situazioni spesso ambigue per richiederli poi di fare una scelta, che avrà conseguenze concrete nel mondo di gioco, talvolta anche non nell’immediato. Di fronte a questo, è sorto il dubbio di quali situazioni siano “eticamente corrette” da sottoporre alle decisioni di chi gioca, e quali invece siano da evitare. Tutto ciò per sfuggire al rischio che cose del genere possano portare una persona a fare scelte “cattive”, abituandosi e addirittura trovando gusto in quel tipo di scelta.³¹

Tuttavia, va considerato che da piccoli è importante giocare per “fare prove” del mondo. Si impara a conoscere e capire la vita di ogni giorno giocando al “far finta”, per vedere cosa succede nella tranquillità del contesto ludico che ovviamente non riporta conseguenze reali, ma solo all’interno del mondo del gioco stesso.

Gli RPG, ma anche avventure grafiche e novels come **Life is Strange**, possono aiutare a sperimentarsi in situazioni ambigue e potrebbero aiutare a prefigurarsi dilemmi ai quali poi, nella realtà, in un momento successivo si deve essere in grado di rispondere, di interpretare quelle situazioni ambigue dal difficile tratto distintivo valoriale, per cui non sempre è possibile dire “questo è bene, questo è male”. In questo senso, i videogames potrebbero essere una palestra, e

³⁰ <https://www.icrewplay.com/etica-e-videogiochi-come-discernere/>

³¹ ibidem

di questo dovrebbero prendere consapevolezza, di conseguenza, tutti gli attori in campo, dai giocatori ai genitori agli sviluppatori.

La dinamica delle scelte compiute in gioco acquisisce rilevanza anche relativamente all'identificazione con l'**avatar**. Questa fusione con l'alter ego virtuale ha conseguenze potenzialmente sia negative che positive. In un continuo scambio tra giocatore e avatar, la loro interazione può portare a vivere intensamente l'esperienza di gioco come se il giocatore fosse dentro, ma dall'altra ad apprendere e migliorare le proprie prestazioni attentive, cognitive e di problem solving.³²

Su questo tratto identitario, recenti studi hanno posto le basi per l'utilizzo di RPG ad hoc e giochi di simulazione nell'ambito terapeutico, in particolare delle fobie.

5.4. L'influenza sullo sviluppo

Possono i videogiochi esercitare una influenza sullo sviluppo? Si potrebbe ipotizzarlo considerato che come giocatori ci si trova a compiere scelte in prima persona, a volte anche molto rilevanti, e si è direttamente coinvolti nelle loro conseguenze.

E' forte la preoccupazione rispetto alla violenza videoludica che ruota intorno al timore di una ridotta sensibilità rispetto ad azioni cruente: uccidere e fare del male diventerebbero qualcosa di accettabile o anche vantaggioso.

È un tema questo, molto dibattuto che trae origine nella storia evolutiva della nostra specie. Le norme ispirate dalla giustizia, hanno infatti una importante funzione nel garantire il funzionamento delle comunità umane, ma non sempre si può contare sull'autorità per farle rispettare. Queste sono nate a partire da quelle forme di collaborazione basate non solo sui legami di parentela, ma sull'*altruismo reciproco*..

Si tratta di un meccanismo che, una volta esteso, porta alla massima generale del comportarsi con gli altri come vorremmo questi facessero con noi. Quando questo avviene, e l'azione morale ha la meglio sull'utilità immediata, è anche grazie al supporto di alcune **facoltà mentali evolute**: rappresentarsi la sofferenza altrui, prevedere conseguenze nel futuro, assumere un punto di vista esterno.

Il gioco può essere un mezzo per svilupparle?

Un gruppo di studiosi capitanato da **Katsarov e colleghi**, hanno messo insieme una panoramica delle modalità con cui i videogiochi possano **allenare la capacità definita sensibilità**

³² <https://www.icrewplay.com/etica-e-videogiochi-come-discernere/>

morale. Non solo, dunque, condividere dei principi, ma la capacità di riconoscere la loro rilevanza nelle situazioni reali attribuendo loro la giusta importanza.

Una prima modalità proposta è stata definita “**preoccupazione empatica**“, ovvero lo sperimentare disagio quando il benessere di altri viene minacciato. I videogiochi danno la possibilità di assumere facilmente la **prospettiva della vittima**, ad esempio quando si vestono i panni di Max in “*Life Is Strange*” sperimentando in prima persona la difficoltà nel difendersi dai soprusi.

Il giocatore, però, può compiere anche azioni immorali, osservandone le **conseguenze**. E’ fondamentale, in questo caso, è che il giocatore provi l’esperienza del **senso di colpa**. Quando questo accade, i **principi morali violati diventano ancora più salienti**, perchè implica come anche i contenuti violenti possano portare ad atteggiamenti virtuosi.

Una possibile integrazione è data dal **cambiare punto di vista** durante l’esperienza di gioco, che permette di vedere le stesse situazioni alla luce delle motivazioni di più personaggi. Parte del successo di *Fire Emblem: Three Houses* deriva proprio dalla sua trama che si può esplorare completamente solo giocando con ognuna delle tre fazioni contrapposte nella guerra che divide il continente. Più di qualche giocatore ha provato sentimenti contrastanti nel dover affrontare chi magari aveva sostenuto nella partita precedente: il successo di qualcuno è a scapito di altri, a volte della loro stessa vita.

Un altro input è il **richiamare esplicitamente ai valori** durante il gioco legandoli direttamente agli obiettivi dei personaggi, i loro *schemi strategici*. La soluzione più semplice è quella di tentare i giocatori con **scelte egoistiche** che diano un vantaggio immediato, ma influenzino la storia a lungo termine, come ad esempio uccidere le *sorelline* in **Bioshock** per appropriarsi della risorsa da loro accumulata (l’*adam*).

Ci sono poi esperienze più complesse in cui ci si può confrontare direttamente con **posizioni contrapposte**: caso celebre sono i dialoghi di *Deus Ex*.

Qualsiasi scelta si faccia, non è mai completamente giusta o sbagliata, ma avrà comunque delle conseguenze.

Un ultimo aspetto della sensibilità morale è la consapevolezza di come essa stessa sia **vulnerabile a errori** sistematici di giudizio (*bias*). E’ una acquisizione complessa, dato che chiede di mettere in dubbio le certezze di ognuno e anche di confrontarsi con la differenza non sempre colmabile fra ideali e realtà concreta.

Compiere **azioni sotto pressione** è un ottimo modo per mostrare sullo schermo quanto sia facile commettere azioni a prima vista ingiustificabili. Basti pensare alle classiche missioni degli

soprattutto dove l'obiettivo "secondario" di tutelare ostaggi e civili può finire in secondo piano di fronte alla frustrazione nel raggiungere i propri obiettivi.

Esistono inoltre titoli dove si viene "ingannati" scoprendo solo a gioco inoltrato come le azioni del giocatore siano state al servizio di **cause discutibili** o mandanti corrotti.

Tutti questi principi dunque dovrebbero suscitare l'interesse dei game designer, se si vuole dare a questa forma espressiva la dignità che merita e sviluppare il suo potenziale.³³

5.5 Brevi conclusioni

La questione "etica e videogiochi" può essere racchiusa in alcuni punti. Rimane, comunque, controversa.

- C'è chi crede che giocare ai videogiochi renda violenti, ma non emerge nessuna evidenza di correlazione. E' plausibile che i videogames, come elemento culturale, forniscano delle rappresentazioni che potrebbero influenzare la percezione che il giocatore ha del mondo e di certi temi;
- Affidandosi alla classificazione (PEGI nel caso dell'Italia) dei contenuti e formando i genitori in materia, è possibile mitigare ogni possibile effetto offrendo ai giovanissimi videogiochi adatti per la loro età, anche se non ci sono divieti o sanzioni esplicite o legiferate che impediscano di acquistare giochi indicati per età diverse dalla propria;
- E' possibile sviluppare dipendenza passando un ammontare di ore sproporzionato di fronte ai videogames, con il rischio consequenziale di un ritiro sociale al di fuori dello schermo;
- La comunità scientifica è divisa tra chi afferma che i videogiochi non abbiano implicazioni etiche e chi invece è convinto che abbiano un ruolo importante in termini morali;
- Anche se le buone pratiche possono ridurre i rischi legati al mondo videoludico, potrebbe essere opportuno in futuro che la classificazione PEGI vada a includere ulteriori indicazioni utili non solo per capire i contenuti dei giochi, ma per sapere anche come comportarsi con essi e con chi li gioca.³⁴

Alla luce di quanto sopra, se ne può dedurre che se un ragazzo se un ragazzo è cresciuto sviluppando una capacità critica e un equilibrio emotivo, per quanto violenti siano questi giochi, non attecchiscono caratterialmente. Il problema nasce quando non c'è alla base un codice di

³³ Katsarov, J., Christen, M., Mauerhofer, R., Schmocker, D., & Tanner, C. (2019). Training moral sensitivity through video games: A review of suitable game mechanisms. *Games and Culture*, 14(4), 344-366.

³⁴ <https://www.icrewplay.com/etica-e-videogiochi-come-discernere>

valori interiorizzato e si è predisposti a confondere realtà e finzione, allora questa tipologia di giochi diventa ossessione e un vero culto.

La strada più giusta da percorrere è quella di andare verso una coscienza civile eticamente forte nei valori, che unisca le forze e agisca in ogni contesto per le responsabilità che competono ad ognuno: produttori, distributori e chi ne è fruitore.

CAPITOLO 6

L'INDUSTRIA DEL VIDEOGAME

6.1 Il lavoro nel videogames

L'industria dei videogames è in continua espansione e seduce sempre più giovani e giovanissimi. Il mercato dei videogiochi è in grande crescita: il giro d'affari si aggira attorno ai 159,2 miliardi di dollari. Tale dato si riferisce al 2019. La crescita esponenziale non riguarda soltanto le macro aziende quali *Sony*, *Microsoft* e *Nintendo*, ovvero i produttori dei principali dispositivi per il gaming attualmente sul mercato (console e PC). Essa concerne anche il mondo delle piattaforme mobili, quali tablet e smartphone, quello del gaming via social network e quello inerente il più recente Cloud Gaming.

Lavorare nella industria dei videogiochi è, sicuramente, una sfida avvincente e appassionante. E anche remunerativa. Come ogni altro settore, anche quello del *videogaming* richiede professionalità, impegno e responsabilità. È sbagliato pensare che si tratti solo di puro divertimento. Le figure professionali più richieste da questa enorme macchina sono molteplici: si parla di profili tecnici, quali **developer, programmatori, grafici, game designer e designer del suono**, ma anche di profili “*artistici*”, quali **produttori, sceneggiatori, direttori artistici**. A questo si associa quella professione che permette di mettere mano ai videogiochi in anticipo rispetto all'uscita sul mercato, ed è il **game tester**, ossia persone che testano i videogiochi cercando di carpire tutte le informazioni possibili per aiutare il team di sviluppo nel miglioramento e nella costruzione di un videogioco. Vi è, inoltre, tutto il **reparto marketing**, per la vendita, la commercializzazione, la pubblicità di un videogioco. Vi sono figure legate alla contabilità, alla **gestione economica** di una società di sviluppo di videogiochi.

Nel 2015, *Studenti.it* ha intervistato Geoff M. Davis, direttore generale della Digital Bros Game Academy che ha illustrato quali siano le figure professionali legate all'industria dei videogiochi, la formazione e le competenze richieste dalle aziende: “Fare un elenco di tutte le figure professionali legate all'industria dei videogiochi richiederebbe pagine e pagine, in quanto gli impieghi all'interno del settore videoludico sono, in molti casi, simili a qualsiasi azienda considerata più “tradizionale”, ad esempio aziende di media e entertainment. E' vero che nell'ambito degli studi di sviluppo dei videogiochi ci sono ruoli molto specialistici, come il Game Designer, Game Programmer, l'Art e Animatore e, ancor più verticali, troviamo il Level Designer, Modellatore, Technical Artist, ecc. E' anche per questo che ci sono una miriade di sbocchi professionali per chi desidera intraprendere una carriera nel settore e le opportunità di lavoro sono molteplici, anche per chi è alle prime esperienze.

Sicuramente il mercato videoludico è diventato più complesso e competitivo e quindi professionalità e competenza è sempre più richiesta da parte di chi assume o cerca collaboratori per il proprio studio di sviluppo o per i progetti. E' per questo che avere una formazione

specifica e seguire un percorso ad hoc è fondamentale. Si vede chiaramente in mercati come quello statunitense e quello canadese, dove l'offerta di formazione per l'industria dei videogame è ampia e florida. Detto ciò forse si evidenzia quest'esigenza in modo ancor più significativo parlando con gli studi stessi, anche quelli italiani, che sono alla ricerca disperata di persone, anche alle prime armi, che possano dare un contributo ai progetti, grazie alle skill che hanno acquisito in seguito ai corsi di formazione professionalizzanti per lo sviluppo di videogiochi³⁵.

Alla Digital Bros Game Academy sono previsti tre corsi: Game Programmer, Game Designer e Artist & Animator 2D/3D studiati per formare la generazione di sviluppatori per il mercato dei videogame.

Emerge chiaramente dall'intervista che gli sbocchi occupazionali nell'industria del videogames possono essere davvero diversi e molteplici.

6.2. Il videogame in Italia

L'Italia si sta ritagliando sempre più spazio nel settore del gaming.

Il mercato videoludico italiano ha numeri importanti: nel 2016 si è registrato un giro di affari complessivo di 40 milioni di euro, mentre nel 2014 si aggirava intorno ai 20 milioni. Conseguentemente, anche il numero delle persone che lavorano in questo settore aumenta considerevolmente.

Numeri che sono destinati a crescere, come emerge dai diversi report dell'AEISVI (Associazione di categoria del videoludico italiano). Lo sviluppo dell'industria videoludica, iniziato con il lancio della prima console domestica di Nintendo, ha infatti conosciuto la sua svolta fondamentale con l'avvento dell'era Sony PlayStation dalla metà degli anni novanta.

Diversi progressi si sono avuti grazie ai miglioramenti tecnici e all'ampia diffusione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione che hanno differenziato i format, utilizzabili su piattaforme diverse e concorrenti accessibili a qualsiasi consumatore:

- console dedicate, con giochi appositamente sviluppati o per una specifica console o per una molteplicità di supporti
- giochi per PC utilizzati per programmi di intrattenimento o educativi
- dispositivi portatili rappresentativi di piattaforme alternative per il gioco elettronico
- online gaming, che ha raffigurato il fattore chiave dello sviluppo futuro grazie alle reti di telecomunicazioni a banda larga e del mobile

³⁵ <https://www.studenti.it/come-lavorare-industria-videogiochi>

L'approvazione della cosiddetta **Legge Cinema** ha influito notevolmente introducendo per la prima volta:

- incentivi di diverso genere destinati agli sviluppatori e alle varie aziende del comparto con un fondo per lo sviluppo degli investimenti nell'audiovisivi
- la volontà politica di valorizzare il videogioco, sia come prodotto culturale sia per il valore economico di tutta la filiera³⁶.

Un quadro molto dettagliato di questa realtà degli ultimi anni del settore è stato dato dall'Associazione Italiana Sviluppatori Videogiochi, l'ex AESVI. Nei report pubblicati dall'odierna IIDEA, si può notare come le industrie del videogioco in Italia siano in forte crescita. Un'ascesa costante che implica come le figure ricercate debbano possedere sempre più competenze tecniche per lo sviluppo del videogame.

Un aspetto che gioca un ruolo fondamentale è senza ombra di dubbio la distribuzione territoriale delle imprese. Guida la classifica la Lombardia con ben 41 industrie. Lazio ed Emilia Romagna, invece, occupano i gradini più bassi del podio.³⁷

Tra i principali produttori in Italia, molte sono le aziende affermate, affiancate da startup e realtà in forte espansione, che hanno saputo emergere puntando sulle nuove tecnologie. Un nome per tutti è **Milestone**.

La società è nata nel 1996, si è specializzata nei videogames per console e pc dedicati, in particolare, al mondo dell'automobilismo e del motociclismo. Ha al suo attivo 170 dipendenti, in gran parte under 30, che hanno contribuito a realizzare alcuni tra i prodotti più noti del settore lavorando anche in collaborazione con partner internazionali come Bandai Namco, PS4, Steam e Xbox One.

Sempre nel 1996 è nata **Artematica Entertainment**, che sviluppa videogames per tutte le piattaforme, mobile incluso, distribuiti in tutto il mondo da partner quali la Warner Bros, Disney e Ubisoft.

Un'altra realtà importante del panorama videoludico italiano è nata al Sud. Si tratta di **SpinVector**, che si occupa di gaming tradizionale, ma anche di ideazione di ambienti immersivi (simulatori, attrazioni, ambienti 3D interattivi) e life-size games, con le tecnologie 3D e di realtà aumentata.³⁸

Molteplici sono anche gli eventi fieristici e le realtà aziendali del nostro Paese. Nel 2017 si è tenuta la **Milan Games Week**, appuntamento partecipato dalle aziende produttrici, dagli sviluppatori e dagli appassionati e appassionate di videogiochi dove sono state presentate più di

³⁶ https://www.wecanjob.it/archivio21_game-in-italy-industria-videogames

³⁷ <https://www.isas.academy/sbocchi-occupazionali>

³⁸ https://www.wecanjob.it/archivio21_game-in-italy-industria-videogames

50 proposte ideate e realizzate da 48 studi associati all'AESVI che, nello stesso anno, ha rappresentato l'Italia al **Gamescon** di Colonia, in Germania, con un notevole successo di pubblico e di presenze.

Sempre a Milano si è tenuta la manifestazione dell'**Italian Video Game Awards**, giunta alla sesta edizione conclusasi il 14 marzo 2018, dedicata ai migliori videogiochi pubblicati nel corso dell'anno.³⁹

6.3 Gaming: competenze e formazione

L'ultimo censimento dei game developer italiani fatto dall'AESVI evidenzia che le competenze degli operatori e delle operatrici dei videogames in Italia sono state acquisite attraverso la pratica professionale. Tuttavia, diverse Università e scuole private hanno avviato percorsi specialistici orientati allo sviluppo di videogiochi che hanno avviato percorsi specialistici orientati allo sviluppo di videogiochi. Sono sempre più in aumento gli operatori del settore con una formazione specializzata con master, dottorato o laurea magistrale con una percentuale del 34%.

Per lavorare nel settore dei videogiochi, è necessario conoscere le basi dei linguaggi di programmazione prescindendo dal ruolo specifico che si intende svolgere. Saper programmare, infatti, implica la conoscenza di determinate strutture informatiche e tecnologiche che spalancano le porte del mercato del lavoro dei cosiddetti **Orange Job**.⁴⁰

6.4 Le professioni dei videogiochi

Le professionalità specifiche dell'industria del videogame sono il **Game Programmer**, il **Game Designer**, l'**Artist & Animator** e il **Software Developer**.

- il/la **Game Programmer** è il/la responsabile della programmazione: scrive i codici che compongono il videogame e lavora per interfacciare tutte le componenti (personaggi, ambientazione, veicoli, oggetti) all'interno del sistema
- il/la **Game Designer** si occupa della creazione dello storyboard, delle meccaniche di gioco e dell'intero aspetto di un videogioco, inclusi il design dei livelli, dei personaggi e l'impostazione delle difficoltà di gioco

³⁹ https://www.wecanjob.it/archivio21_game-in-italy-industria-videogames

⁴⁰ https://www.wecanjob.it/archivio21_game-in-italy-industria-videogames

- l'**Artist & Animator** crea lo stile dei personaggi, degli ambienti, degli edifici e di tutti gli oggetti fisici all'interno del gioco
- il **Software Developer** scrive il codice dei nuovi software, verificandone sempre l'efficienza e la qualità delle implementazioni. È una delle figure professionali principali e ha un numero elevato di responsabilità: lavora dapprima alla progettazione, poi procede con la pianificazione ed infine cura aspetti fondamentali come la scrittura, la crittografia e la codifica.⁴¹

Anche le donne si stanno avvicinando sempre più alla programmazione. Monica Drusian, programmatrice di videogiochi della **redBit Games**, intervistata dal Corriere della Sera ha dichiarato: *"Il coding è un linguaggio tecnico, estremamente schematico ma che, una volta imparato, può essere parlato da tutti, uomini e donne. Le potenzialità creative di una donna, il suo punto di vista però è una prerogativa tutta femminile, i valori che le donne posso portare dentro sono molto specifici. Per esempio esistono molte applicazioni che hanno chiare ambizioni sociali, come quella contro il bullismo o quella contro la violenza alle donne"*. L'edizione 2016 di Codemotion, conferenza dedicata alla programmazione (coding/programming), è stata inaugurata con l'intervento di una donna, Alaina Percival, CEO di **Women Who Code**, l'organizzazione no profit dedicata ad avvicinare le donne alla tecnologia, presente in oltre 50 Paesi in tutto il mondo.⁴²

6.5 Le carriere nel mondo dei videogiochi

Le possibilità per lavorare nel mondo dei videogiochi sono davvero tante e diverse tra loro. Le figure più richieste nell'industria dei videogiochi sono:

1. Sviluppatore di Videogiochi (o Videogame Developer)

Lo sviluppatore è colui che sovrintende e coordina i vari team che collaborano alla realizzazione del videogioco. Si assicura che il concetto astratto del gioco si trasformi in un prodotto finito. Solitamente questa figura è anche programmatore, ma lo sviluppatore supervisiona non solo il codice di programmazione, ma anche elementi come le regole, i dialoghi, la grafica e i suoni.

2. Programmatore di Videogiochi (o Videogame Programmer)

I programmatori di videogiochi si preoccupano di scrivere il codice sotto la guida degli sviluppatori. Ci sono diversi ruoli di programmatori: ognuno dipende dall'esperienza e dal tipo

⁴¹ <https://www.isas.academy/sbocchi-occupazionali>

⁴² https://www.wecanjob.it/archivio21_game-in-italy-industria-videogames

di linguaggio di programmazione che conosce. Ogni programmatore solitamente ha una sua area di eccellenza, come programmare l'engine (ovvero le basi e fondamenta del gioco), l'intelligenza artificiale o la rete multigiocatore.

3. Sceneggiatore di Videogiochi (o Videogame Writer)

Molti videogiochi di successo prevedono un lavoro di sceneggiatura ampio e particolareggiato, che viene anche adattata per altri media come la televisione e il cinema. Talento e creatività sono il segreto per inventare storie in grado di intrattenere e allo stesso tempo incastrarsi con quelle che sono le modalità e gli obiettivi di gioco. Dialoghi accattivanti, backstory dei personaggi, colpi di scena, regole, storie d'amore e di guerra: sono davvero tanti e diversi i tipi di testi scritti dagli sceneggiatori di videogiochi.

4. Doppiatore di Videogiochi

I doppiatori sono coloro che danno voce ai personaggi e alla narrazione del videogioco. Il loro compito è quello di riuscire a trasmettere vere e proprie emozioni con la propria voce e interpretare i ruoli secondo diverse direttive, come ad esempio doppiare con un accento particolare. Il doppiatore è un ruolo ideale per chi cerca come lavorare nel mondo dei videogiochi e possiede un'ottima dizione, è in grado di modulare la voce e memorizzare e recitare testi.

5. Artista Designer di Videogiochi (o Videogame Artist/Graphic Designer)

Gli artisti creano immagini 2D o 3D di ambienti, personaggi, veicoli e oggetti parte del videogioco. Questi professionisti utilizzano sia tecniche tradizionali, come disegnare a mano, che tecnologiche, come utilizzare software di disegno. Essi sono spesso anche responsabili di creare immagini per le confezioni e il marketing dei videogiochi.

6. Localizzatore di Videogiochi

Il localizzatore si occupa di tradurre i videogiochi tenendo anche conto di fattori come riferimenti culturali e sociali, che non sempre possono essere semplicemente tradotti per essere colti dal pubblico di destinazione. La localizzazione, infatti, non si riduce solo alla traduzione: talvolta un esperto localizzatore deve anche coniare nuovi termini o alterare il testo originale in modo tale che quello localizzato abbia lo stesso effetto per i giocatori di un'altra lingua.

7. Tester di Videogiochi e Recensore di Videogiochi

Prima di essere messo in vendita, un videogioco viene testato per svariato tempo per trovare bug e applicare miglioramenti suggeriti dai tester. In molti casi, anche quando viene rilasciato nel mercato, i tester continuano a lavorare per far sì che nuove modifiche funzionino nel modo migliore e non emergano errori. I giocatori, molto spesso, si affidano alle recensioni online, soprattutto video, per scegliere quali videogame acquistare. Sono sempre più diffusi, infatti, gli

annunci con cui si cercano recensori di videogiochi, e spesso questi gamer diventano veri e propri influencer dell'industria semplicemente facendo streaming e dando la propria opinione mentre giocano.

8. Animatore (o Animator)

Gli animatori lavorano in stretta collaborazione con gli artisti rendendo i loro disegni animati per il videogioco. Collaborano anche con gli sceneggiatori al fine di rendere i dettagli realistici, i movimenti fluidi e le espressioni naturali, tutto in correlazione alla narrazione del gioco. Talvolta un artista può anche essere un animatore, ma in grandi progetti queste figure solitamente vengono tenute separate per una migliore gestione della mole di lavoro.

9. Tecnico del Suono e Compositore di Musiche per Videogiochi

In base alla complessità del progetto, le figure del tecnico del suono e del compositore di musiche possono lavorare sia da soli che in collaborazione con gli altri membri del team. Il tecnico del suono si occupa degli effetti sonori e delle voci dei personaggi, mentre il secondo compone le musiche. In alcuni casi la colonna sonora dei videogiochi viene anche pubblicata come album musicale, generando ulteriore guadagno dal progetto originario.

10. Addetto al Supporto Giocatori

Gli addetti al supporto ai giocatori interagiscono con quest'ultimi in diversi modi, ma solitamente telefono, messaggistica istantanea, interfaccia di gioco e forum sono i mezzi più utilizzati.

11. Addetto alle Vendite e Rappresentante Videogiochi

Queste due professioni sono importanti per il successo e gli incassi dei videogiochi. Gli addetti alle vendite possono lavorare in negozi tradizionali, ma anche ad eventi come fiere e conferenze. I rappresentanti invece sono coloro che presentano il videogioco ai rivenditori, partner o investitori. Devono entrambi avere delle buone skill relative alla vendita e comunicazione.⁴³

CONCLUSIONI

⁴³ <https://www.monster.it/consigli-di-lavoro/articolo/lavoro-videogiochi>

Lo studio condotto per la stesura di questa tesi non può essere riassunto in una o poche parole.

I videogiochi sono un argomento troppo spesso, ed soprattutto ingiustificatamente, demonizzato dai media.

I videogiochi possono rappresentare un elemento fondamentale nello sviluppo di un essere umano, specialmente in tenera età o età adolescenziale.

I videogiochi possono insegnare valori di enorme spessore all'utente, possono far emozionare attraverso la narrazione di storie ricche di colpi di scena, possono sbalordire il giocatore attraverso la visione di luoghi e panorama mozzafiato.

Negli ultimi anni, ancora di più, si è raggiunta una possibilità di sviluppo di videogiochi con grafica ultrarealistica, ciò rende anche molto più facile familiarizzare con i personaggi di gioco, e per certi versi anche instaurare una specie di rapporto prettamente personale con essi.

Chiunque al mondo necessiterebbe di provare a videogiocare, sia perchè i videogiochi hanno, ormai da anni, il merito di creare innumerevoli posti di lavoro e quindi dar da mangiare a molte famiglie, e anche per tutti gli aspetti benigni di essi di cui si è trattato in questa tesi.

I videogiochi fanno rinascere, inoltre, quello spirito infantile all'interno del giocatore, di cui tutti, ogni tanto nella propria vita, hanno bisogno.

Poter tornare bambini, alle volte, dovrebbe essere un diritto irrinunciabile.

BIBLIOGRAFIA

- Katsarov, J., Christen, M., Mauerhofer, R., Schmockler, D., & Tanner, C. (2019). Training moral sensitivity through video games: A review of suitable game mechanisms. *Games and Culture*, 14(4), 344-366.
- Nudge: la spinta gentile” di Taler e Sunstein, Ed Feltrinelli
- Videogiochi, etica e cultura

SITOGRAFIA

- https://it.wikipedia.org/wiki/Storia_dei_videogiochi
- <https://lascuolafanotizia.it/2021/04/06/videogiochi-e-impatto-economico-sociale-e-culturale>
- <https://www.eurogamer.it/that-dragon-cancer-recensione>
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Uncharted>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Francis_Drake
- <https://www.vigamusmagazine.com/33168/uncharted-4-naughty-dog-chiarisce-limportanza-delle-opzioni-dialogo/>
- <https://www.spaziogames.it/detroit-become-human-un-viaggio-tra-le-emozioni-243079/>
- <https://www.nerdlog.it/detroit-become-human-riceve-nuovi-screenshot-in-4k/>
- <https://www.economicomportamentale.it/2017/06/17/nudge-cose-la-spinta-gentile>
- <https://financecue.it/teoria-nudge-economia-comportamentale-finanza-decisione-modello-societa-distosioni>
- <https://www.noemahr.com/cosa-sono-i-bias>
- <https://news.sap.com/italy/2017/04/gamification-nudging-gn-quando-scegliere-e-motivare-si-incontrano-e-fanno-faville>
- <https://www.gamification.it/gamification/la-gamification-e-il-design-comportamentale/#more-1578>
- <https://www.gamified.uk/2016/07/04/choice-architecture-gamification>
- <https://www.archdaily.com/974690/how-video-game-architecture-is-speaking-to-you>
- <https://www.ludicamag.com/ruspadana-e-letica-nei-videogiochi/>
- <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-videogiochi-sistemi-morali-regole-del-coinvolgimento-42372.html>
- <https://www.icrewplay.com/etica-e-videogiochi-come-discernere/>
- <https://www.studenti.it/come-lavorare-industria-videogiochi>
- https://www.wecanjob.it/archivio21_game-in-italy-industria-videogames
- <https://www.isas.academy/sbocchi-occupazionali>

- <https://www.monster.it/consigli-di-lavoro/articolo/lavoro-videogiochi>