

Comunicato stampa

Games

17.01. – 13.04.2020

Solo pochi decenni fa, i videogiochi erano considerati un mero passatempo scientifico. Oggi sono diventati una delle attività ricreative più popolari al mondo. Il Museo nazionale Zurigo ha deciso pertanto di dedicare una mostra in onore di questo straordinario fenomeno.

Nel giro di alcuni decenni i videogiochi si sono evoluti da passatempo scientifico all'interno delle università nordamericane a un'industria globale. Tra il 2016 e il 2019, il fatturato di questo settore ancora giovane è cresciuto di circa 22 miliardi di dollari, arrivando a poco meno di 123 miliardi di dollari. Un successo che ha surclassato persino l'industria cinematografica hollywoodiana.

Oggi si contano circa 2,5 miliardi di videogiocatori, ovvero un terzo della popolazione mondiale. La passione per i videogiochi si è diffusa negli Stati Uniti nel corso degli anni Cinquanta. Il fisico William Higinbotham ha dato la possibilità anche a chi non amava praticare lo sport di giocare a tennis comodamente dal proprio divano. Il suo «Tennis for Two» è il secondo videogioco al mondo mai realizzato e il vero punto di inizio dello sviluppo di questo prodotto per l'intrattenimento. A partire dagli anni Settanta, i videogiochi iniziano a rappresentare un importante fattore economico, diffondendosi nelle abitazioni come attività per famiglie. Allo stesso tempo, i «video game» si impongono anche negli spazi pubblici, tra cui le sale giochi, dove fanno concorrenza ai flipper, fino ad allora molto amati. Inizia così il periodo d'oro dei giochi arcade. Nei ristoranti, nei centri commerciali o negli aeroporti si può giocare a «Pac-Man» o «Space Invaders» grazie alle macchine a gettoni che ormai popolano tra i ragazzi.

Un decennio più tardi, si svolgono i primi LAN party, eventi in cui i partecipanti collegano il proprio computer tramite una rete locale per giocare insieme. A volte i gruppi di giocatori sono talmente numerosi da

arrivare a riempire intere sale. Contemporaneamente, l'industria informatica inizia a sviluppare dispositivi mobili, rendendo possibile giocare anche online e fuori casa. Ma è solo nel nuovo millennio che i videogiochi si fondono con la realtà virtuale, regalando un'esperienza interamente innovativa grazie a un'immersione completa nel mondo di gioco.

Con l'ascesa dei videogiochi a fattore economico globale, però, sono stati portati alla luce anche i lati negativi di questo fenomeno di massa. Molti giochi infatti funzionano con un sistema di «ricompense», che possono essere guadagnate giocando duramente oppure acquistate tramite denaro. Questo aspetto si è rivelato particolarmente problematico per i giovani giocatori e in alcuni casi ha violato persino la legge sul gioco d'azzardo. Attualmente, bersaglio di aspre critiche è il survival game «Fortnite». Nell'autunno del 2019, in Canada è stata intentata un'azione legale collettiva contro la società produttrice Epic Games. L'accusa: il gioco è stato appositamente programmato per creare una forte dipendenza tra i giovani. La sentenza non è stata ancora pronunciata.

Ma come quasi tutto nella vita, anche quando si gioca è importante trovare la giusta misura. La nuova mostra «Games» nel Museo nazionale Zurigo ripercorre l'affascinante storia dei videogiochi e invita i visitatori a giocare in un'ambientazione scenografica tipica dell'epoca. E allora... «let's play»!

Per ulteriori informazioni vogliate contattare:

Alexander Rechsteiner | Comunicazione | Museo nazionale svizzero.

T. +41 44 218 65 64 | E-mail: alexander.rechsteiner@nationalmuseum.ch