

La storia dei videogiochi

Che si tratti di fare punti con il vorace *Pac-Man*, aiutare Mario e Luigi a liberare la principessa o eliminare i nemici in *Fortnite*: i videogiochi hanno plasmato l'infanzia di milioni di persone per quasi tre generazioni. Una retrospettiva sui 50 anni di storia di questa forma di intrattenimento.

Il desiderio di giocare è insito nella razza umana sin dagli albori. Per i bambini rappresenta una componente essenziale per prepararsi ad affrontare la vita, per gli adulti è semplicemente un mezzo per sfuggire alla realtà di tutti i giorni e concedersi un po' di divertimento. Come quasi tutti gli ambiti della nostra vita, anche il gioco negli ultimi decenni si è orientato verso il mondo digitale. Nel 2018, un terzo della popolazione mondiale ha giocato regolarmente ai videogiochi su smartphone, console o computer. E anche se questo fenomeno è esploso all'inizio degli anni Settanta, le sue origini risalgono a oltre vent'anni prima.

1950–1970 – Sperimentazioni

La storia dei videogiochi è strettamente legata all'evoluzione del computer. Negli anni Cinquanta, enormi computer che occupano un'intera stanza sono in grado di risolvere problemi aritmetici relativamente semplici. Giocare con questi giganti è fuori discussione, eppure, nelle università americane alcune menti brillanti riescono a sviluppare semplici giochi per computer. Questi dispositivi però non sono destinati all'intrattenimento, ma piuttosto a dimostrare il funzionamento della nuova tecnologia. *Tennis for Two*, che fa la sua comparsa nel 1958, è il primo videogioco programmato esclusivamente per l'intrattenimento: costituito da un monitor per le misurazioni che permette a due persone di lanciare avanti e indietro un punto luminoso, viene presentato nel corso di una mostra di tre giorni, durante la quale i ragazzi si mettono in fila per assistere a una partita e poter provare il gioco. Dopo essere rimasto nel dimenticatoio per vent'anni, oggi *Tennis for Two* è considerato il primo videogioco in assoluto della storia.

Anni Settanta – La nascita dei giochi arcade

Fino agli inizi degli anni Settanta, gli studenti lavorano su sistemi informatici sempre più compatti. Nel 1972 viene fondata la società Atari che, oltre a dominare l'industria videoludica nel decennio successivo, sviluppa anche *Pong*, il primo videogioco a ottenere un successo mondiale. Il modello di gioco di *Pong*, molto simile a quello del suo predecessore *Tennis for Two*, è estremamente semplice. Le istruzioni dicono solo: «Avoid missing ball for high score» (Evitare di perdere la palla per ottenere il punteggio più alto). Anche in questo caso due giocatori devono cercare di lanciare una palla – non più grande di un pixel – da una parte all'altra di una linea. L'idea del gioco non è certo nuova, ma Atari integra all'interno di un cabinato un computer collegandolo a uno schermo e una

feritoia per monete: nasce così il videogioco arcade. Per la prima volta un videogioco è accessibile a tutti a un costo irrisorio. *Space Invaders* (1978) segna l'inizio dell'età d'oro dei videogiochi arcade nelle sale giochi, dove negli anni Ottanta la maggior parte dei ragazzi dilapida la propria paghetta. Prima di allora, la tecnologia informatica aveva già fatto alcuni passi importanti con la fondazione di Apple nel 1976 e lo sviluppo dei microprocessori. E Atari manda a segno un altro colpo realizzando la console per uso domestico Atari 2600. Oltre 30 milioni di persone acquistano la nuova console di gioco lanciata nel 1977 che, invece di disporre di un solo gioco salvato nel sistema, offre un numero teoricamente infinito di giochi grazie a una serie di cartucce intercambiabili. Dal punto di vista della grafica e della narrazione questi giochi sono estremamente semplici. Si basano infatti sui cosiddetti livelli, che diventano sempre più difficili progredendo nel gioco, e sui sistemi a punti: i giocatori cercano di ottenere il punteggio più alto conquistando così la celebrità nella classifica infinita. Grazie a questo sistema anche i giochi più semplici risultano avvincenti nel lungo periodo.

Anni Ottanta – I primordi dei videogiochi

Molti videogiochi classici, popolari ancora oggi, vengono realizzati negli anni Ottanta: *Pac-Man* (1980), *Ultima* (1980), *Mario Bros* (1983), *Tetris* (1984) o *SimCity* (1989). All'inizio del decennio, il mercato non solo è inondato da numerose nuove console, ma fanno la loro comparsa anche computer di casa sempre più economici e potenti. Nel 1983 si assiste a un crollo del mercato delle console. Molte aziende, tra cui il leader del settore e pioniere videoludico Atari, dichiarano il fallimento. Atari riesce comunque a pubblicare il gioco *E.T.* (1982) che a tutt'oggi è ancora considerato il peggior videogioco di tutti i tempi a causa della grafica poco piacevole e del modello di gioco complicato. Dalle macerie dell'industria sorgono le aziende Commodore, con il suo computer di casa Commodore 64 (1982), e Nintendo, con la console Nintendo Entertainment System, o NES (1985). Grazie all'impiego delle tecnologie più moderne, i videogiochi percorrono nuove strade e l'azione di gioco e la grafica diventano sempre più innovative. Le storie si fanno più complesse e danno vita a personaggi unici. La maggior parte dei generi come li conosciamo oggi nasce in questi anni. Tramite il Commodore 64 gli utenti più motivati possono persino programmare i propri giochi. I bambini e gli adolescenti degli anni Ottanta trascorrono ore intere davanti al proprio computer o console, e con l'uscita del Game Boy, alla fine del decennio, possono giocare anche con la luce spenta sotto le coperte usando una lampada tascabile.

Anni Novanta – Una nuova dimensione

L'industria videoludica è cresciuta insieme alla prima generazione di giocatori. I videogiochi entrano letteralmente in una nuova dimensione, visto che nella seconda metà del decennio la grafica diventa tridimensionale. Adesso i giocatori possono muoversi in tre direzioni invece che in due: i mondi di gioco appaiono più realistici e offrono

possibilità più complesse. I produttori di console e giochi cercano di conquistare il mercato in costante crescita. Nel 1994 Sony lancia la PlayStation, che dal punto di vista tecnico e grafico rappresenta un enorme passo avanti rispetto alle console già esistenti. Gli studi di game design concepiscono idee sempre più innovative e la storia spesso funge da ispirazione per l'azione di gioco. In *Age of Empires* (1997) i giocatori possono sviluppare intere civiltà, mentre in *Command & Conquer* (1995) devono combattere una guerra. In *Tomb Raider* (1996) vanno alla ricerca di antichi manufatti con Lara Croft, mentre in *Monkey Island* (1990) devono trovare il tesoro dei pirati. Negli anni Novanta, tuttavia, la violenza che caratterizza sempre più spesso l'azione di gioco diventa un problema molto sentito e l'industria videoludica perde così la sua innocenza. *Wolfenstein 3D* (1992) introduce i cosiddetti sparattutto in prima persona, dove un giocatore attraverso una visuale in prima persona deve cercare di eliminare gli avversari con un'arma. Per la prima volta la società si pone la domanda se la violenza nei videogiochi porti alla violenza anche nella realtà. La discussione continua ancora oggi.

Anni 2000 – Il gioco va online

All'inizio del nuovo millennio, Internet non è ancora abbastanza potente né diffuso da consentire ai giocatori di affrontarsi in partite online, così si diffondono i LAN party: collegando il proprio computer a una rete locale è possibile giocare l'uno contro l'altro fino a notte fonda o alle prime luci dell'alba. Particolarmente popolare è il gioco, talvolta controverso, *Counter-Strike* (2000), in cui i giocatori si calano nei panni di terroristi o di membri di un'unità antiterrorismo e cercano di eliminarsi a vicenda con manovre tattiche. La crescita esponenziale di Internet porta a una diffusione dei videogiochi anche online, come, ad esempio, *World of Warcraft* (2004) che può essere giocato solo in rete. Nel corso di questo decennio anche la tecnologia compie passi da gigante. Grazie alla tecnologia grafica sempre più potente i mondi di gioco diventano ancora più realistici. Con l'introduzione dell'intelligenza artificiale gli avversari simulati, o PNG, non si comportano più allo stesso modo in ogni situazione, ma reagiscono autonomamente a ciò che accade nell'ambiente. Si sviluppano i giochi open world, in cui i giocatori possono scoprire mondi fittizi da soli e determinare liberamente lo svolgimento della storia. È possibile anche creare il proprio mondo virtuale, come in una sabbiera per bambini, da qui il nome «Sandbox» che definisce questa modalità di gioco. In questo decennio vengono prodotti dei veri best seller tra cui *The Sims* (2000), *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), *Super Mario Galaxy* (2007) e *Minecraft* (2010).

Anni 2010 – Giocare ovunque e in qualsiasi momento

Negli ultimi dieci anni, i videogiochi sono diventati un business miliardario, i cui profitti hanno superato persino quelli dell'industria cinematografica e musicale. Sul mercato fanno la loro comparsa innumerevoli studi indipendenti che sviluppano giochi per tutti i tipi di piattaforme: computer, console, tablet e telefoni cellulari. Si assiste così a un

incremento del numero di persone che giocano regolarmente ai videogiochi. E non si tratta più solo di bambini e giovani: anche gli adulti amano cimentarsi in giochi di abilità e pazienza sul proprio telefonino. In treno, alla fermata dell'autobus oppure prima di andare a dormire: ogni momento è buono per potersi concedere qualche minuto di svago con un nuovo videogioco. Con la diffusione degli smartphone cresce anche il numero delle persone dipendenti dal gioco, anche se questa forma di dipendenza non è certo un fenomeno nuovo. La maggior parte dei giocatori, tuttavia, considera il gioco un intrattenimento innocuo. Vengono realizzati titoli per PC, PlayStation e Xbox come *Red Dead Redemption* (2019) che, grazie a sofisticati dialoghi e trame emozionali, non solo regalano numerose ore di divertimento, ma possono essere giocati più volte, in quanto lo svolgimento della narrazione viene influenzato dalle decisioni prese all'interno del gioco. Un altro fenomeno di questo decennio è rappresentato dai cosiddetti video «Let's Play»: i giocatori si filmano mentre giocano, commentando l'azione e dando consigli, quindi postano il video su YouTube, ottenendo milioni di visualizzazioni.

Anni 2020 – Immersione nel mondo virtuale

Da semplici punti su uno schermo sbiadito a pixel colorati, fino ad arrivare a paesaggi 3D iperrealistici: la storia dei videogiochi conduce i giocatori sempre più in profondità nel mondo virtuale grazie allo sviluppo tecnologico. Come saranno i videogiochi in futuro? Una cosa è certa: la storia andrà avanti sulla stessa linea. Già oggi i giocatori possono immergersi quasi completamente in un gioco grazie alla realtà virtuale. Ma questa tecnologia è ancora in una fase iniziale. Risoluzioni grafiche migliori, controller tattili e dispositivi più leggeri definiranno il futuro dell'industria videoludica.