

## *Gaming, ultima frontiera (del lavoro)*

Come ha ricordato il **profesor** Fabio Massimo Zanzotto in un suo intervento tenutosi all'università di Pisa il 26 Febbraio 2014 in occasione del seminario di cultura digitale, il problema del lavoro è sicuramente una delle tematiche centrali di questi tempi martoriati dalla crisi economica mondiale e dall'esubero di personale qualificato in alcuni settori lavorativi. Le indicazioni di Zanzotto scardinano in parte il vecchio consiglio di mamma e papà, volto a lasciare libera espressione ai figli, ovvero: "fai ciò che ti piace e per cui ti senti portato." Tale consiglio unito a gusti comuni, spesso influenzati dai mezzi di comunicazione di massa (o come lo stesso professore ha mostrato anche semplicemente attraverso i giocattoli per bambini), ha infatti creato un eccesso di persone specializzate in alcuni ambiti (psicologi, architetti, insegnanti) che oggi si ritrovano disoccupati dopo aver affrontato lunghi e stressanti percorsi di studi e spesso sono costretti a "riciclarsi" o a inventarsi un mestiere. Tale fenomeno ha contribuito inoltre a creare una lacuna nel mercato del lavoro riguardante altre professioni dove la domanda supera ampiamente l'offerta. Ne sono un esempio i nuovi settori riguardanti le tecnologie, settori dove i consumatori sono costantemente in aumento, ma in cui gli impiegati sono sempre meno di quelli che il mercato e di conseguenza le aziende richiedono. Parte importante di questi settori è il comparto dedicato ai dispositivi videoludici, settore in continua crescita che genera ogni anno scambi per milioni di dollari e che, secondo le stime di Newzoo giungerà a valere ben 86,1 miliardi di dollari nel 2016 (con un tasso di crescita annuo del 6,7%). Non è difficile quindi imbattersi in offerte di lavoro riguardanti il game design o il game development, figure chiave nella creazione dei videogiochi e per cui le aziende sono disposte a investire molto.

Il game designer in particolare, che può essere di formazione umanistica o scientifica, è sicuramente la figura più gettonata. Esso infatti ha il compito di sviluppare i videogiochi curandone le parti (dinamiche, struttura, regole) con l'ausilio della propria creatività e attingendo alla propria cultura personale oltre che professionale. Si tratta insomma di una figura che non richiede percorsi di formazione specifici (naturalmente una laurea in informatica è molto utile a riguardo) ma piuttosto abilità creative e conoscenze mirate nell'utilizzo degli strumenti informatici nonché in cultura generale. Tuttavia diverse università – principalmente straniere – hanno avviato dei corsi di laurea e dei master preparatori per diventare game designer come ad esempio la Full Sail University (California, USA) o la Brunel University (Uxbridge, Inghilterra), mentre in Italia la prima ad essersi interessata all'argomento è stata la IULM di Milano che propone diverse opzioni formative a riguardo

Ma oltre ai produttori, agli ideatori e sviluppatori di videogame il mercato ha dato vita anche a dei consumatori professionisti, degli esperti che spesso vengono chiamati a testare i giochi dalle stesse case produttrici, e che ancora più spesso ne diventano dei veri e propri idoli, al pari degli sportivi. Il parallelismo tra queste figure e gli sportivi non è assolutamente casuale se si considera che da qualche tempo si sente sempre più parlare di e-sports, cioè di competizioni agonistiche di videogiochi, dove alcuni gamers, proprio come i campioni degli sport "tradizionali" ricevono premi in denaro e contratti da sponsor; senza considerare la fama e il successo che, grazie alla rete,

giungono rapidamente a livello globale. E tale successo non ha tardato a suscitare dibattiti anche a livello politico, tanto che il dipartimento di stato americano ha da poco emanato disposizioni che equiparano i gamer professionisti ai campioni dello sport.

Se scaviamo a fondo in questo **terreno** che per molti potrebbe sembrare di recentissima nascita noteremo che in realtà tutto questo universo ha radici non così recenti come si potrebbe pensare. È infatti del 1980 il primo torneo di videogame che ha attirato un discreto numero di spettatori (circa 10000) e che fu organizzato dalla Atari per il gioco cult dell'epoca: *Space Invaders*.<sup>1</sup> Nel 1997 fu poi la volta del primo campionato internazionale professionistico: la Cyberathlete Professional League.

Da allora il successo degli e-sports non ha fatto che aumentare di pari passo con gli sviluppi tecnologici applicati al settore. Dagli anni 2000 ad esempio hanno cominciato a nascere in Corea del sud dei veri e propri canali televisivi ([OnGameNet](#) e [MBCGame](#)) per trasmettere in diretta i match disputati fra i più grandi campioni mondiali di *Starcraft Brood War*, un gioco strategico in tempo reale (RTS) prodotto da quella che è forse la più importante casa produttrice del genere: la Blizzard Entertainment. E proprio la Blizzard è una di quelle aziende dove molti appassionati del mestiere sperano di lavorare allo sviluppo dei nuovi *Starcraft*, *Diablo* e *Warcraft*.

I campioni di *Starcraft* sono trattati in Corea (e anche nel resto del mondo) da veri e propri campioni sportivi, seguiti da milioni di persone, percepiscono premi a sei o sette zeri e contratti da capogiro. E l'organizzazione dei tornei è affidata da anni alla Korean e-sports association (KeSPA) che potrebbe essere paragonata alla nostra FIGC calcistica. Non ci sorprenderà quindi notare che la maggior parte di questi campioni internazionali provengono proprio dalla Corea, con qualche piccola eccezione per gli Stati Uniti e in Europa da Francia e Germania.



Partita di *Starcraft* trasmessa su MBCGame, da [www.teamliquid.net](http://www.teamliquid.net)

La rete ha inoltre contribuito in modo fondamentale allo sviluppo di tale fenomeno apportando risorse quali lo streaming video e facendo nascere dei canali internet, di cui il più importante è sicuramente Twitch recentemente acquistato dal gruppo Amazon per 970 milioni di dollari.<sup>2</sup> Su Twitch è possibile vedere in diretta o in differita le partite dei migliori gamers dei vari titoli (*World of Warcraft*, *Data 2*, *League of Legend*, etc.) proprio come si è abituati a fare per le partite di calcio o le gare di formula uno. Si tratta insomma di una sorta di youtube specifico per cultori di videogames. Questi canali sono anche **un'occasione** per gli appassionati per prendere spunto dalle tecniche di gioco dei loro idoli da sperimentare poi contro i propri avversari, nella speranza un domani di gareggiare proprio con loro.

Gli e-sports inoltre non sono solo delle competizioni da affrontare esclusivamente in solitaria: dal 2002 i campioni di *Starcraft Brood war* hanno cominciato a organizzarsi in team di professionisti e a cercare degli sponsor in importanti aziende come la SK Telecom; mentre i giocatori di *Call of Duty Ghost* (titolo fra i meno fortunati della serie), hanno da qualche mese **affrontato** (Febbraio

<sup>1</sup> [Electronic Games Magazine](#), marzo 1982.

<sup>2</sup> Wawro, Alex (2014-08-25). "[Amazon to acquire Twitch](#)". [Gamasutra](#). [UBM plc](#). Retrieved 2014-08-25.

2014) un torneo internazionale tenutosi in California a Los Angeles disputatosi proprio a squadre con in palio ben un milione di dollari.

E da tempo nascono spontaneamente nella rete dei gruppi chiusi di player denominati Clan che riuniscono numerosi giocatori sotto un medesimo stendardo, quello del Clan, che li identifica e rende immediatamente ben presente agli avversari la loro appartenenza. Infatti ogni Clan ha un grado di prestigio che deriva dalla perizia dei suoi membri e alle eventuali collaborazioni con aziende del settore. L'ordinamento di un Clan solitamente prevede un capo clan oppure un organo direttivo (si tratta solitamente dei fondatori) e successivamente a scalare dei responsabili di sezione e così via. Tra i più attivi Clan italiani per *Starcraft 2* ricordiamo il clan DOA (Dead or Alive) e per *Call of Duty* il Clan BSG (Bastardi Senza Gloria).

Fra le competizioni più importanti dobbiamo segnalare il [World Cyber Games](#) e l'[Electronic Sports World Cup](#), considerati le olimpiadi dei videogiochi che da più di un decennio si svolgono ogni anno in un paese diverso ( 2000 Corea del sud, 2005 Stati uniti, e nel 2006 a Monza in Italia)

Insomma, il gaming è uno sport/lavoro che può essere affrontato sia in solitaria che in team, con il proprio personal computer o dal controller di una fiammante console come *Playstation 4* e *Xbox One*;



Starcraft wings of liberty da [www.geforce.com](http://www.geforce.com)

o - per i fuoriclasse - davanti una platea in delirio.

E sono proprio le consol ad aver avuto il maggior successo in questi ultimi anni, con l'uscita di Xbox 360 e Playstation 3 che prevedevano, a differenza delle precedenti, una connessione a internet e la possibilità di disputare partite ospitate da server con giocatori di tutto il mondo. Prima di queste infatti il gaming in rete era pressochè esclusiva dei personal computer, e le tipologie di videogiochi interessavano soprattutto il campo

degli RTS, cioè i titoli strategici in tempo reale in cui il giocatore veste i panni di comandante delle armate, nonché quelli di amministratore dei beni necessari a costruire gli eserciti, come il suddetto

*Starcraft*, il capolavoro Microsoft che ha fatto storia *Age of Empires* (poi sostituito da *Age of Mythology*) e l'altro capolavoro della Blizzard *Warcraft III*.

Sebbene tuttoggi giocati questi titoli e questo genere di games per personal computers sono stati soppiantati dagli MMORPG ovvero giochi di ruolo in rete multigiocatore di massa di cui il più famoso è sicuramente *World of Warcraft* prodotto dalla stessa casa che produce *Starcraft* e *Warcraft III* ovvero la Blizzard Entertainment. In questo genere di games i giocatori interpretano il ruolo di un personaggio che si evolve assieme al mondo circostante (dei veri e propri mondi virtuali, con tanto



World of Warcraft da [www.battle.net](http://www.battle.net)

di case, villaggi, città, fiumi, mari, montagne etc..) nei panni di un guerriero, sciamano, mago o ladro facente parte di una fazione ben precisa in lotta con le altre. Oltre a *World of Warcraft* è importante ricordare in questa categoria l'indimenticabile *Neverwinter Night* che fu il primo MMORPG della storia, prodotto dall'America Online e attivo dal 1991 al 1997 (poi riproposto in una nuova versione dalla Bioware nel 2002) e che prendeva spunto dal celebre gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*.



Call of Duty Ghost da [www.playergame.it](http://www.playergame.it)

Per quanto riguarda le console dobbiamo dire che il loro crescente successo è dovuto principalmente alla semplicità d'utilizzo e all'economicità della hardware, che a differenza del pc richiede un upgrade molto inferiore nel tempo e quindi un investimento iniziale e continuativo molto più modesto (circa 400 euro per le nuovissime). I games più giocati per questi supporti riguardano essenzialmente due generi, quello sportivo (con titoli come *Fifa* e *Pes*) e gli sparattutto in prima persona che annoverano titoli come

*Call of Duty* (COD), *Unreal Tournament*, *Fear*, *Medal of Honor*, *Far Cry*, *Quake*, *Bioshock* e *Doom*. In particolare *Call of Duty* è forse il titolo con la più alta longevità (dal 2003 a oggi), e che ha avuto il numero più alto di rivisitazioni (dagli scenari della Seconda Guerra Mondiale, a quelli futuristici con esoscheletri e armi laser) di cui Activision ha da poco rilasciato l'ultimo titolo *Call of duty Advanced warfare* che ha riscosso, come previsto, un ottimo successo di **palyers** e che sarà il capo di battaglia per il prossimo torneo mondiale di *Call of Duty* il cui montepremi è stato riconfermato per un milione di dollari . Questa serie, che è sicuramente la più amata e seguita dalla comunità di gamers internazionale ha - secondo Wired – superato nel 2011 i 7 miliardi di dollari di incassi con oltre 3,3 milioni di giocatori per il solo *Cod Modern Warfare 3* e più di 7 milioni di ore di gioco multiplayer nei primissimi giorni di lancio.<sup>3</sup> Sempre a riguardo di *Call of Duty* voglio qui riportare una curiosità che può rendere bene l'idea dell'attenzione che gli ideatori e sviluppatori rivolgono all'attualità con particolare riferimento al mondo del cinema e della televisione. Infatti gli ultimi titoli, quelli della serie *COD Black Ops* hanno visto l'inserimento di una **mosalità** che ha da subito spopolato nel mondo dei videogame e che non possiamo considerare casuale: sto parlando della modalità **Zombi**. Gli sviluppatori hanno sicuramente captato l'interesse che il macabro tema ha riscosso sia nel grande che nel piccolo schermo con titoli quali *Resident Evil* (che nasce come videogioco ancora prima che pellicola) e soprattutto *The walkin dead*, serie tra le più seguite del momento in tutto il mondo. Ma come se non bastasse **nell'ultimo** titolo di cui ho parlato sopra *COD Advanced warfare* appare tra i personaggi della **modalità campagna** niente meno che il protagonista



L'attore Kevin Spacey nel nuovo COD da [www.betawirred.com](http://www.betawirred.com)

<sup>3</sup> [Call of Duty frantuma ogni record di vendite](http://www.betawirred.com), Wired.it, 21 novembre 2011

di un'altra serie che sta spopolando sul web e in tv: l'eroe di *House of cards* Kevin Spacey che ha prestato il suo volto riprodotto in digitale assieme ad altri attori. E questa nuova tendenza di usare ricostruzioni digitali di volti noti del cinema e della televisione è solo all'inizio e si prospetta molto produttiva per i prossimi mesi, anche per l'effetto realistico e affettivo di cui arricchisce l'esperienza videoludica.

È bene qui precisare inoltre che Microsoft che produce Xbox offre una serie di server che ospitano le partite in multiplayer a pagamento a differenza della concorrente targata Sony in cui i server sono liberi e non è richiesto nessun canone. Microsoft offre inoltre all'interno del suo servizio *Xbox Gold* la possibilità di scaricare i giochi direttamente sull'hard disk della console e di vedere film e serie in pay per view direttamente sul proprio televisore.

A riprova che quello del gamer è un vero e proprio lavoro è il fatto che queste persone utilizzano degli strumenti appositamente studiati per le loro esigenze. Nel settore dei personal computers esistono infatti delle piattaforme hardware appositamente create per soddisfare le specifiche richieste del mestiere videoludico.

Computers ultrapotenti e accessoriati con schede video e memorie ram di ultimissima generazione (vere e proprie serie *Gaming*) si affiancano a mouse e tastiere che presentano differenze sostanziali dai comuni controlli con cui abbiamo oramai da anni imparato a convivere. Infatti i mouse da gaming presentano il filo, proprio come i vecchi modelli da scrivania (questo per garantire sempre il massimo d'efficienza senza dover perdere tempo con la sostituzione di batterie o rischiare blocchi momentanei), integrando tasti aggiuntivi posti in prossimità del pollice e unità ottiche molto più sensibili rispetto a quelle ordinarie (di cui solitamente è possibile regolare la velocità), mentre le tastiere, elemento indispensabile per il gamer (la maggior parte dei comandi per i giochi RTS vengono impartiti appunto attraverso la tastiera) sono sempre munite di filo e prevedono come i mouse l'aggiunta di tasti programmabili, nonché la differenziazione delle fasce di tasti attraverso colori differenti retroilluminati per poter giocare anche in presenza di poca luce senza commettere errori. E tutti questi strumenti da lavoro vengono inoltre creati con un design particolare, arricchiti con fantasmagorie di lucine colorate e dettagli cromati che li rendono immediatamente riconoscibili agli addetti ai lavori.



Mouse da Gaming, da [www.corsair.com](http://www.corsair.com)

Insomma quello del gaming è un mondo completamente a se, fatto di attrezzature speciali, competizioni, appuntamenti rituali sia in rete che dal vivo e un indotto da far gola a moltissime imprese. Fra gli appuntamenti imperdibili per gli appassionati o anche solo per i semplici curiosi non possiamo non menzionare il salone espositivo che richiama migliaia di persone ogni anno con oltre 450 stands e che quest'anno si tiene a Las Vegas nell'ATM Sands Conventions Center dal 30 settembre al 2 ottobre, in cui le aziende leader del mercato presenteranno le loro novità per i mesi a seguire con tanto di seminari e addirittura uno Student Development Program dove gli studenti dei collegi potranno partecipare al salone e ai seminari, scoprire i nuovi prodotti e cominciare a sviluppare un network professionale che potrebbe essere loro utile per tutta la carriera lavorativa nel caso in cui volessero avventurarsi nel mestiere videoludico.

Il mondo del gaming rappresenta inoltre un laboratorio di ricerca di non poco conto. Le console, i personal computers, i singoli componenti e le periferiche che vengono utilizzati in questo campo



Microsoft Kinect da [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

richiedono un costante aggiornamento per poter garantire performance sempre migliori e esperienze di gioco sempre nuove, capaci di attirare un numero sempre maggiore di consumatori. E spesso questi sviluppi tecnologici permettono anche ad altri settori di beneficiare di tali ricerche e investimenti. Per fare un esempio vorrei considerare uno dei prodotti più importanti degli ultimi anni nel campo dell'intrattenimento domestico videoludico. Nel giugno del 2009 Microsoft ha presentato quella che a detta degli addetti ai lavori sarebbe stata l'invenzione più straordinaria di sempre. Quella che allora aveva nome *Project Natal* venne commercializzata nel 2010 col nome di Kinect. Kinect è un accessorio nato per xbox 360 che permette all'utente di interagire con la console senza l'uso di alcun controller da impugnare ma solo con l'ausilio del corpo, dei comandi vocali o degli oggetti presenti nell'ambiente. Grazie alle sue telecamere (di cui una a infrarossi) ai suoi microfoni e ad un potente software Kinect è in grado di trasportare direttamente il giocatore sullo schermo e - facendo corrispondere determinanti movimenti ad altrettante azioni virtuali - di farlo interagire direttamente con il gioco. Naturalmente la periferica richiede dei games progettati appositamente per essa, e sebbene garantisca un'esperienza di gioco completamente nuova il gioiellino di Microsoft presenta numerose problematiche e limitazioni che hanno frenato l'entusiasmo dei gamers più attenti. Chi invece ha subito rivolto lo sguardo a questa periferica sono stati i ricercatori dei più svariati settori scientifici. Sempre nel 2010 alcuni ricercatori Israeliani impegnati nello sviluppo di sistemi di controllo senza dispositivi fisici hanno elaborato dei drivers in grado di far interfacciare la periferica nata per xbox 360 con i sistemi operativi Windows e Linux. Questo ha aperto numerosissimi campi di utilizzo e sperimentazioni per l'ormai ex periferica videoludica, di cui Microsoft ha poi rilasciato drivers ufficiali nel 2011. Alcuni ricercatori hanno teorizzato un utilizzo di Kinect per il campo medico che permetterebbe ai medici che si occupano di diagnostica per immagini di velocizzare e migliorare il proprio lavoro; e c'è chi teorizza un uso ancora più fantascientifico. Per alcuni visionari lo sviluppo della tecnologia offerta da Microsoft potrebbe essere in grado un giorno di far intervenire delle equipe di chirurghi a distanza grazie all'utilizzo di un sistema simile a Kinect e in grado di comandare a distanza via internet un robot chirurgico (tipo il celebre Leonardo) agendo a mani libere e con estrema precisione. Difatti gli sviluppi di questa periferica non tardano a comparire: da pochi mesi Microsoft ha infatti presentato la nuova periferica

richiedono un costante aggiornamento per poter garantire performance sempre migliori e esperienze di gioco sempre nuove, capaci di attirare un numero sempre maggiore di consumatori. E spesso questi sviluppi tecnologici permettono anche ad altri settori di beneficiare di tali ricerche e investimenti. Per fare un esempio vorrei considerare uno dei prodotti più importanti degli ultimi anni nel campo dell'intrattenimento domestico videoludico. Nel giugno del 2009 Microsoft ha presentato quella che a detta degli addetti ai lavori sarebbe stata l'invenzione più



Michael Jackson the experience per Kinect, da [amazon.com](http://amazon.com)

Kinect One per la sua nuova console Xbox One che oltre ad **impelementare** l'**efficienza** degli utilizzi precedenti integra diverse nuove funzioni tra cui il calcolo del peso applicato sulle varie parti del corpo, il riconoscimento dei nostri stati d'animo e funzioni **avveniristiche** come il calcolo del battito cardiaco basato sulle impercettibili vibrazioni della nostra pelle. Insomma, il mondo dei videogiochi è una frontiera ancora aperta e in grado di generare scoperte estremamente importanti per lo sviluppo della nostra società che forse un **giorno** assomiglierà al mondo che Steven Spielberg ha rappresentato nel suo Minority Report.

Credo che in definitiva a chiunque venga da chiedersi se in un mondo dove la crisi economica non accenna a diminuire e dove la disoccupazione giovanile vola di giorno in giorno alle stelle il gaming non sia veramente l'ultima frontiera lavorativa per i giovani. Proprio come Zanzotto ha suggerito fra le righe nel suo intervento pisano forse proprio un "giochino" potrà aiutare queste nuove generazioni nel trovare un lavoro in uno spazio economico che proprio come lo spazio interstellare è costantemente in espansione.

Ma alcuni genitori scettici hanno già dato la loro risposta come nel video che su youtube e su facebook sta spopolando, in cui un padre - oramai esausto dal fatto che suo figlio non faccia altro che giocare tutto il giorno - reagisce accatastando tutti i cd degli amati games in mezzo al giardino, intimando al figlio di trovarsi un lavoro per salvarli dal tagliaerba che altrimenti li avrebbe travolti inesorabilmente. E davanti al panico del giovane che cerca di spiegare al genitore scettico che anche quello può essere un lavoro, la lama impietosa e assordante del tagliaerba spezza in un attimo la carriera videoludica del ragazzo che immediatamente cade in preda ad un attacco isterico sintomo di un divario generazionale che tuttora non accenna a diminuire.

# Bibliografia e sitografia di riferimento

## Monografie

M. Accordi Rickards, F. Vannucchi, *Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori*, Mondadori Università, 2013.

M. Bittanti, *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare*, Unicopli, 2004.

## Sitografia

Amazon e Twitch, [http://gamasutra.com/view/news/224090/Amazon\\_to\\_acquire\\_Twitch.php](http://gamasutra.com/view/news/224090/Amazon_to_acquire_Twitch.php), Settembre 2014.

Come diventare game designer, <http://www.ticonsiglio.com/come-diventare-game-designer/>, Settembre 2014.

Global Gaming Expo 2014, <http://www.websec.it/global-gaming-expo-g2e-2014-e-alle-porte.html>, Settembre 2014.

Call of Duty batte tutti i record, <http://gadget.wired.it/news/videogiochi/2011/11/21/record-call-of-duty-modern-warfare-3-65487.html>, Settembre 2014

Kavin Spacey protagonista del nuovo *Call of Duty Advanced warfare*, [http://www.corriere.it/tecnologia/videogiochi/14\\_novembre\\_03/call-of-duty-advanced-warfare-review-kevin-spacey-aa9b36da-6373-11e4-bb4b-8f3ba36eacfc.shtml](http://www.corriere.it/tecnologia/videogiochi/14_novembre_03/call-of-duty-advanced-warfare-review-kevin-spacey-aa9b36da-6373-11e4-bb4b-8f3ba36eacfc.shtml)

Mercato Videoludico, <http://www.wired.it/gadget/videogiochi/2014/01/14/mercato-videogiochi-86-miliardi-dollari-2016/>, Settembre 2014.

Corsair e la serie Gaming, <http://hardware.hdblog.it/2014/09/23/Corsair-annuncia-le-periferiche-serie-Gaming/>, Settembre 2014.

## Su Kinect

Kinect e medicina, <http://www.games4all.it/articolo/kinect-progetto-per-uso-in-ospedale/17483/>, Settembre 2014

Kinect e Windows per cambiare il mondo, <http://blogs.msdn.com/b/kinectforwindows/archive/2012/01/09/kinect-for-windows-commercial-program-announced.aspx>, Settembre 2014



Sviluppi di Kinect, <http://www.tomshw.it/cont/news/microsoft-pronta-una-nuova-ia-per-migliorare-kinect/30498/1.html>, Settembre 2014