

Gen Z e videogame, altro che passatempo. per i giovani i giochi sono un'esperienza reale

Nell'immaginario collettivo sono un passatempo, ma non per la Gen Z: i videogame, per questa generazione, vanno ben al di là del concetto di hobby o passatempo ed anzi, grazie a loro, si sono imposti come punto cardine di una nuova cultura di massa. Anzitutto lo dicono i dati che parlano di un fenomeno – quello videoludico – che non smette di allentare. E che è il manifesto di una nuova generazione, dopo aver ben rappresentato quelle precedenti, non ultimi i Millennials. Due ragazzi stanno giocando ad un videogame, percentuali sempre più alte invece vedono giocatori attivi – intenti cioè a giocare – e giocatori passivi, che si collegano a qualche piattaforma per assistere a sessioni di gioco, guardando cioè altri giocare. I più presenti, non a caso, sono i giovani tra i 20 ed i 25 anni.

Ma perché si gioca? Per sfogo, ma anche per desiderio di socialità o per mettersi alla prova: per molti giovani passare del tempo davanti ai videogame è attuare una sfida con se stessi, andare ben al di là delle ore da passare divertendosi. Significa in una sola parola entrare in una sorta di vita parallela, in cui oltre alla persona esiste il giocatore ed oltre alla routine quotidiana c'è anche spazio per il proprio gioco preferito o per la sessione in live da svolgere con gli amici. [Questa socialità del gioco è stata a lungo sottovalutata](#): dopo la pandemia è stata definitivamente stigmatizzata l'idea che si aveva dei videogame, specie di quelli online, e cioè alienanti e narcotici per i giovani. Ricerche e studi approfonditi dimostrano invece che, semmai, è vero il contrario. Nel momento peggiore per i giovani, tra restrizioni e chiusure, gli unici spazi di socialità sono diventati virtuali. Al di là dei soliti social network, hanno giocato un ruolo decisivo tutti quei titoli game che permettono di connettersi in cooperativa con persone anche distanti migliaia di km, in ogni angolo del globo.

Ma un successo così clamoroso non si raggiunge solo con le parole. Servono fatti, fatti che nel mondo dei videogame si traducono in innovazioni tecnologiche. [Il successo degli attuali videogiochi è dettato dal loro realismo](#). Una svolta che parte da lontano, almeno dall'introduzione della grafica 3D – capace di conferire profondità anche a rappresentazioni grafiche non del tutto realistiche. Nella realizzazione dei giochi sono poi entrate in gioco altre dinamiche: effetti speciali, illuminazione naturale, infine Full HD e 4K, risoluzioni VGA, dispositivi sempre più competitivi con cui misurarsi, nuovi formati di schermo con diversi rapporti. Tutto pensato esclusivamente per rendere le esperienze – tra queste quella di gioco – più immersive possibili.

La grafica ha assunto un ruolo di primissimo piano nella nuova età dell'oro dei videogame. La tecnologia ha fatto il resto: mentre si amplia l'utilizzo di Intelligenza Artificiale, è già tempo di pensare ai videogame nel metaverso. Su cui, è vero, si sa spaventosamente poco. Ma su cui, c'è da scommettere, si giocherà la partita del futuro.

[Read More](#)