



IL PIANETA DEI VIDEO GIOCHI

Giochi elettronici:
fenomeno di società
di Giuliana Tarantino

I giochi elettronici non sono più semplici hobby per adolescenti, ma sono ormai diventati un fenomeno sociale tanto esteso quanto l'apparizione della T.V.

Per un'intera generazione, è un elemento essenziale e di vita quotidiana.

Sono in molti ad indicare nei giochi una possibile causa della violenza giovanile. Forse sì. Forse no. In ogni caso, bisogna tenerne conto.

Su Internet, i siti specializzati sono in continuo aumento. In ufficio, le fruttuose ore di produttività svaniscono nelle interminabili partite di Solitario o Bridge.

I programmi culturali sono sempre meno seguiti dagli adolescenti, così come la lettura è stata abbandonata da molti teenagers.

Gli amanti dei video-giochi rappresentano l'80% della popolazione maschile.

Secondo una recente indagine condotta dalla commissione europea, una stragrande maggioranza di ragazzi diciassettenni dichiara di giocare regolarmente.

Al contrario le ragazze utilizzano il computer principalmente per scrivere (71%), per disegnare (50%) o per connettersi ad Internet.

Esistono numerose e varie categorie di giocatori: amanti di risse e d'azione, fans di avventure e di enigma, maniaci di circuiti di macchine, giocatori in rete o su Internet, folli amanti di giochi tradizionali diventati elettronici e appassionati di strategie, di giochi storici e culturali destinati specialmente alla famiglia.

Tuttavia tra le vittime di questi giochi "ipnotizzanti" non sono da escludere le ragazze, anche se in minoranza.

I creatori di questi games hanno sempre più bisogno di attirare l'attenzione di tutti i giovani per sviluppare il loro mercato. Per realizzare ciò, cercano di creare personaggi con grande spessore psicologico poiché questo mercato non può accontentarsi della metà dei ragazzi.

I giganti dell'economia hanno capito che non si tratta più di un semplice gioco, ma di un sacro business.