

“Teoria e tecniche delle comunicazioni di massa” (2008/2009)

*I nuovi media.
Linguaggi e usi sociali.*

Seconda parte – Formati e pratiche sociali dei media digitali

Lezione 4 – Videogames

Dal computer al videogioco

- **Space War**, il primo videogioco ufficiale, fu programmato principalmente da uno studente del MIT, Steve Russell. La prima versione conosciuta è datata febbraio 1962. Privo di intelligenza artificiale, è possibile giocare a Space War scontrandosi contro un'altro avversario umano: ognuno dei due giocatori controlla una astronave (di forme differenti), che può muoversi accelerando e ruotando in senso orario e antiorario; vince il primo che riesce a colpire l'avversario con un missile. Al centro della schermata c'è un corpo celeste immobile: avvicinarsi troppo ad esso significa venire inesorabilmente attirati dalla sua gravità, e finire distrutti. Inizialmente era possibile giocare utilizzando gli interruttori posti sulla console del PDP-1, ma l'intrinseca scomodità portò Alan Kotok e Bob Saunders, entrambi del MIT, a costruire quello che sarebbe stato il primo **joystick** della storia.
- Negli anni Settanta come conseguenza della miniaturizzazione dei componenti, è possibile creare giochi destinati ad utenti privati.
- Nel 1972 Nolan Bushnell lancia **Pong**, il primo videogioco commerciale. Si trattava di un simulatore di ping-pong (da cui il nome "PONG"), dalla grafica estremamente semplificata in bianco e nero.
« Dopo aver installato la prima macchina sono andato di corsa a casa perché ero troppo emozionato per sopportare un insuccesso. Un paio d'ore più tardi, il gestore della sala giochi mi telefona disperato. Si è rotto, dice. E io mi precipito a vedere cos'è successo. In effetti non funzionava più. Ma soltanto perché le monetine da 25 centesimi non entravano più nella macchina. Il mio PONG era così pieno di soldi che rischiava di scoppiare! » - Nolan Bushnell
- Nel 1973 Bushnell, diventato ormai famoso, ribattezza **Atari** la sua società di produzione.



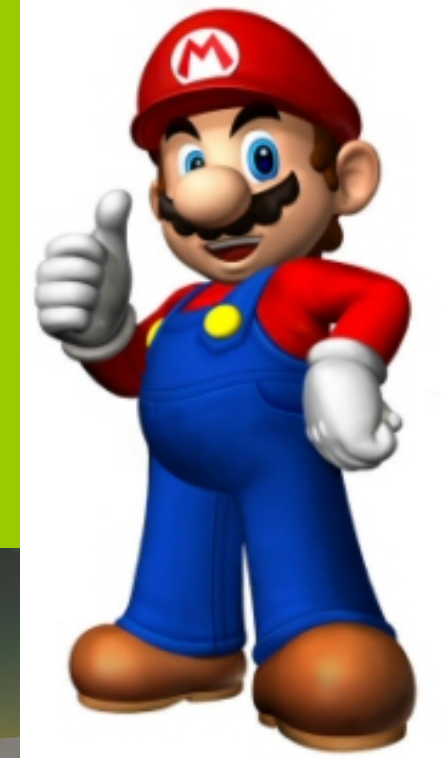
Dalle sale giochi alle console domestiche

- Siamo alla metà degli anni Settanta e compaiono le prime console da collegare al televisore, come la Magnavox (Philips).
- A Natale del 1975 Atari lancia la console Home Pong
- Nel 1978 il monopolio di Pong viene interrotto dall'ingresso nelle sale giochi di **Space Invaders** (della giapponese Taito), antesignano di tutti gli *shooter*.
- Nel 1980 la giapponese Namco lancia **Pacman**, primo videogioco di ambiente
- Gli anni Ottanta sono quelli della guerra commerciale delle console domestiche, si sfidano Intellivision della Mattel, Texas Instruments e Atari, fino all'avvento della giapponese Nintendo che irrompe con **Super Mario** (inizialmente solo Mario).
- Nintendo anche grazie alla console portatile GameBoy (del 1989) domina il mercato sino all'arrivo della Sony che lancia nel 1994 la **PlayStation** che si confronterà, a partire dal 2001 con le nuove console: GameCube di Nintendo e Xbox di Microsoft.



L'incontro con Internet, la nascita dei metamondi

- Console e computer
- Sviluppo console come medium di intrattenimento domestico
- Tipologie giochi: azione, strategia, abilità
- Il ruolo delle modalità casuali
- L'incontro con Internet (sviluppo giochi di ruolo)
- **RPG – Role Playing Game:**
gioco identitario, strategia
- **MUD – Multi User Dungeon**
interazione con altri utenti
- **MMOG – Massive Multiplayer Online Game**
universalità
- **Second Life** (Linden Lab 2003)
metamondo



Videogames e cinema

- Postproduzione digitale nel cinema VS. ambientazioni multimediali nei videogames
- Film che diventano videogiochi – videogiochi che diventano film



Videogames e arte contemporanea

Jeff Koons
Miltos Manetas
Cory Arcangel
Jodi
Marco Cadioli
Totto Renna



Approfondimento: <http://www.videoludica.com/?lang=it>