



02. TIPOLOGIE

Conoscere quali sono i tipi di videogioco esistenti aiuta a dialogare con i propri figli.

2

02. TIPOLOGIE

Una prima distinzione viene dalla constatazione che i videogiocchi possono essere giocati su una vasta gamma di dispositivi *hardware*. Si hanno in questo caso videogiocchi per *Playstation* (1, 2 e 3), per *GameCube*, *X-Box*, *GameBoy Advance*, per PC, per telefoni cellulari, e così via (Cangià, 2006b).

3

02. TIPOLOGIE

Attenzione però! Il tipo di *hardware* determina un'interazione diversa. Se per giocare alla *Playstation* sono costretto a rimanere a casa, il *GameBoy* e il cellulare sono oggetti che porto sempre con me.

4

02. TIPOLOGIE

A livello di *software*, invece, possiamo individuare le seguenti tipologie (Cangià, 2006b):

- * *arcade games*
- * *board games*,
- * *adventure games*
- * *simulation games*

5

02. TIPOLOGIE

Gli *arcade games* (letteralmente "giochi da portico"), sono videogiocchi di abilità e destrezza si basano sulla velocità di comprensione/reazione alla situazione. Il piacere che suscitano sta, sì, nell'arrivare alla fine del gioco, ma anche nel progressivo miglioramento che si ottiene.

6

02. TIPOLOGIE

Arcade è il nome collettivo dei giochi cosiddetti "sparattutto", ma in realtà a tale tipologia appartengono altre innumerevoli sottocategorie. Accanto ai "picchiaduro", troviamo giochi di "scorrimento orizzontale" e di "salto agli ostacoli". Per giocare non occorre essere riflessivi o studiare complesse strategie: lo scopo è solo quello di abbattere il nemico prima che lui sconfigga noi.

7

02. TIPOLOGIE

La tipologia vanta anche la presenza di prodotti più costruttivi come il tranquillo *Plumber*.

8

02. TIPOLOGIE

La partecipazione del giocatore è totale, tanto che questi giochi sono stati definiti, con un neologismo, "immersivi".

9

02. TIPOLOGIE

I *board games*, ovvero giochi da tavolo o rompicapo, annoverano tra le loro file *videogame* di successo come *Tetris*. Comprendono sia versioni al computer dei più diffusi giochi da tavolo come dama, carte, scacchi, sia tipi come *Pac-Man*.

10

02. TIPOLOGIE

Si può sfidare il computer, ma anche gli amici, attraverso competizioni a squadre. Di solito, sono preferiti dagli adulti (Cangià, 2003; 2006b).

11

02. TIPOLOGIE

Gli *adventure games* sono ricchi di narrativa e interattività. Il giocatore è immerso in una storia, generalmente fantastica, e deve accumulare tutta una serie di oggetti che utilizzerà per risolvere rompicapo comprendenti testi e dialoghi.

12

02. TIPOLOGIE

Sono giochi che coniugano insieme abilità, avventura e simulazione (Bruschi – Parola, 2005). Tali videogiochi stimolano capacità di riflessione, ragionamento, osservazione e arguzia (*Broken Sword, Zork, Myst*).

13

02. TIPOLOGIE

Simili agli *adventure*, ma meno ripetitivi e astratti sono i “*giochi di ruolo*” (GdR o CRPG dall'inglese *Computer Role Playing Game*), che consistono in lunghe e complesse narrazioni di gesta epiche.

14

02. TIPOLOGIE

Sono caratterizzati dalla crescita dinamica del personaggio, che presenta abilità e qualità specifiche a seconda del tipo di gioco di ruolo (per esempio: forza, destrezza, intelligenza, carisma e così via).

15

02. TIPOLOGIE

Il giocatore si trova a dialogare con i personaggi, a risolvere enigmi e a effettuare scelte morali. L'ambientazione è generalmente quella del *fantasy*, ma non mancano prodotti collocati nel futuro o con diverse atmosfere (Bruschi – Parola, 2005).

16

02. TIPOLOGIE

Tramite questi giochi (*Dungeons & Dragons, Final Fantasy, Ultima Adventure*), il ragazzo impara divertendosi, poiché i GdR radunano le caratteristiche dei giochi di avventura e quelle dei giochi di strategia (Cangià, 2006b).

17

02. TIPOLOGIE

Nei *simulation games* o giochi di simulazione, il giocatore si immerge nella riproduzione di situazioni reali, in cui la simulazione non serve a raggiungere uno scopo, ma è fine a se stessa.

18

02. TIPOLOGIE

Essi consentono di valorizzare le proprie competenze sia a livello rappresentativo, attivando nella mente percezioni e azioni, sia a livello operatorio, attraverso la formulazione di ipotesi e la capacità di fare inferenze.

19

02. TIPOLOGIE

Il videogiocatore progetta e realizza una realtà funzionante: una città, una famiglia, una squadra, una civiltà, un'industria, e così via. Scopo del gioco è far funzionare il sistema e migliorare le proprie competenze organizzative (Bruschi - Parola, 2005).

20

02. TIPOLOGIE

Sono utilizzati anche in ambito lavorativo (simulatori di volo, di guida, di navigazione). Tra i più noti troviamo *Sim City* e, in generale, tutte le serie dei *Sim*.

21

02. TIPOLOGIE

I *videogiochi di strategia* si dividono in due sottocategorie: in tempo reale o a turno. Quando si gioca in tempo reale la sfida è dinamica e ogni scelta deve essere effettuata rapidamente, mentre quando si gioca a turno esistono delle tappe da rispettare e il tutto diviene meno frenetico.

22

02. TIPOLOGIE

«La maggior parte delle volte, i giochi di strategia sono complicati e richiedono riflessione, la difficoltà d'approccio è abbastanza elevata, soprattutto per chi non ha pazienza» (Cangià, 2006b, 19).

23

02. TIPOLOGIE

Molto diffusi *on line* sono i *MUD* (*Multi-User Dungeon* o Prigione Sotterranea Multiutente), ovvero giochi di ruolo particolari: un programma server permette a più utenti di interagire in uno spazio virtuale, descritto di solito mediante brani di testo. Oggi sono diffusissimi i *MUD* grafici.

24

02. TIPOLOGIE

Uno dei primi passi è quello di crearsi un *avatar*, ovvero un personaggio che abbia caratteristiche scelte da noi, tra quelle possibili nel gioco. Utenti che si collegano dai più disparati angoli della terra si trovano in questo mondo virtuale per vivere un' avventura collettiva.

25

02. TIPOLOGIE

Non c' è chi vince e chi perde. È un gioco di narrazione e di cooperazione. Lo scopo è divertirsi a inventare tutti insieme una storia. Ecco, allora, che l' esperienza ludica si trasforma in scambio e crescita quando non è portata avanti all' eccesso.

26