

## **GAMING MANIA: TREND MOVERS INTERCETTA LE TENDENZE DEL NUOVO FENOMENO SOCIO-CULTURALE**

**Per la quarta indagine dell'Osservatorio di BVA DOXA e Verti Assicurazioni, focus sull'universo dei videogiochi che oggi contagia e si mescola con design, marketing, cultura e politica.**

Verti Assicurazioni, compagnia diretta con DNA digitale, e BVA DOXA, realtà con vasta esperienza in ricerche di mercato e analisi dell'opinione pubblica, lanciano il quarto episodio di Trend Movers, la piattaforma di contenuti derivati dall'osservazione dei più interessanti e curiosi trend di consume e lifestyle dal mondo, tematizzati per ambito.

Protagonista della nuova indagine è l'universo del gaming che oggi, sempre di più, contagia e si mescola con design, moda, marketing, comunicazione e persino arte, cultura e politica. I videogiochi non sono più considerati "roba da ragazzi" o un rubatempo, come si pensava fino a qualche anno fa. Difatti il gaming ha oltrepassato i confini del puro divertimento disimpegnato. È diventato un medium utilizzato con molte finalità diverse. È stato già sdoganato nel mondo accademico con l'introduzione di insegnamenti dedicati al Game Design nei percorsi di studio, ed anche nel mondo dell'editoria con collane di approfondimenti videoludici che propongono saggi e articoli per studiosi e appassionati. I videogiochi rappresentano un vero e proprio serbatoio di storie, idee, linguaggi e personaggi dal quale pescano tutti i settori. La ludicizzazione della cultura, alta e bassa, è sotto i nostri occhi. Il mondo del gaming è molto più di una modalità di intrattenimento digitale, è a tutti gli effetti un fenomeno socio-culturale centrale nella storia contemporanea.

### **GAMING MANIA: I NUMERI**

**Crescita costante** - Secondo l'AESVI, Associazione Editori e Sviluppatori Videogiochi Italiani, che rappresenta l'industria del gaming in Italia, nel 2019 il settore ha avuto una crescita significativa, +18,9% rispetto al 2018, registrando un giro d'affari di 1,7 miliardi di euro. Le piattaforme più utilizzate sono i dispositivi mobile, smartphone e tablet. Sono oltre 10,1 milioni gli utilizzatori. Seguono i PC con 7,6 milioni di gamers e le console home con 6 milioni di users. Rispetto al tempo di utilizzo, le Tempistiche di gioco molto diverse. Le console conquistano la maggior parte di tempo libero degli appassionati con 5 ore di gioco in media a settimana. Minore, anche se di poco, il tempo impiegato sui dispositivi mobile, in media 4,3 ore a settimana e sui PC, 4,2 ore settimanali.

**Classifiche, il podio dei giochi più venduti per console, PC, digital download e app** - *FIFA 19* domina la testa delle classifiche per le console, seguito da *Red Dead Redemption 2* e *Marvel's Spider-Man*. *Tom Clancy's Rainbow. Il primo titolo in classifica per i PC è Six Siege*, in seconda posizione c'è *Overwatch*, seguito da *Grand Theft Auto V*. *FIFA 19* è in vetta anche tra i videogiochi più scaricati in digital download, seguito da *Grand Theft Auto V* e da *Call of Duty: Black Ops 4* in terza posizione. *Candy Crush: Saga* guida invece la Top 10 delle app, con *Clash Royale* e *Clash of Clans* sul podio.

**Il profilo dei videogiocatori italiani** - In Italia il numero di gamers registrati negli ultimi 12 mesi sono stati 16,3 milioni, pari al 37% di tutta popolazione. Età compresa tra i 6 e i 64 anni. Per quanto riguarda il genere, il 54% dei gamer sono uomini e il 46% donne. Le fasce di età in cui si gioca di più, sia sul fronte maschile che femminile, sono quelle comprese tra 15-34 anni e tra 45-64 anni. Questi dati confermano un trend in ascesa continua: oggi i videogiochi sono un fenomeno trasversale, con un peso culturale decisamente superiore rispetto al passato.



## GAMING MANIA: UN FENOMENO A 360°

**1) Gaming nella vita reale** - Sempre più spesso si assiste a sconfinamenti dei giochi che escono dagli schermi e finiscono nel mondo reale. Pokemon è una delle saghe di videogiochi più conosciuta al mondo e molti appassionati considerano i famosi 'mostriciattoli' parte delle loro vite, anche in momenti importanti come il matrimonio. In Giappone Escrit, società specializzata in cerimonie nuziali, ha recentemente collaborato con The Pokémon Company per proporre al pubblico matrimoni "ufficiali" con mascotte, decorazioni, inviti e torta a tema.

E non solo mascotte. Avatar e personaggi virtuali diventano addirittura sposi nella realtà: in Giappone un 35enne si è sposato con Hatsune Miku, ologramma virtuale di una cantante dai caratteristici capelli blu.

Referenza: [https://www.escrit.jp/pdf/190227\\_Press\\_release.pdf](https://www.escrit.jp/pdf/190227_Press_release.pdf)

Referenza: <https://edition.cnn.com/2018/12/28/health/rise-of-digisexuals-intl/index.html>

**2) Alle Olimpiadi** - Gli eSport, che da Tokyo 2020 saranno disciplina olimpica, sono diventati un vero e proprio fenomeno. In un mercato in crescita esponenziale sia per l'aumento dei player sia per il moltiplicarsi di aziende che investono sulle competizioni ufficiali, Discovery Italia ha recentemente lanciato House of eSports, un magazine che racconta novità, recensisce giochi, dà aggiornamenti sui tornei principali, intervista gamer e offre dibattiti sui temi più caldi del mondo del gaming.

**3) In aiuto del patrimonio artistico** - *Assassin's Creed Unity* potrebbe contribuire a salvare Notre Dame de Paris. Il team della Ubisoft, la casa produttrice del gioco, ha impiegato circa due anni a studiare ogni minimo particolare del celebre monumento francese per riproporre alla perfezione chimere, pinnacoli, decorazioni e vetrate sulle quali il protagonista del gioco si arrampica. I modelli 3D utilizzati per l'ambientazione del videogame *Assassin's Creed* potrebbero essere d'aiuto nella prossima ricostruzione della cattedrale devastata dall'incendio pochi mesi fa.

Referenza: <https://www.focusjunior.it/news/un-videogioco-potrebbe-aiutare-a-salvare-notre-dame/>

**4) Fanno bene o fanno male?** - Ancora aperto il dibattito legato alla controversa questione sulle ripercussioni sulla salute. Steven Johnson, scienziato cognitivo tra i più autorevoli studiosi del cyberspazio, già nel 2009 sosteneva nel suo libro «*Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti*» che i videogiochi danno la possibilità di sviluppare alcune capacità. Videogiochi come *The Sims* migliorano, infatti, le capacità di problem solving e di decision making, mettendoci alla prova in scenari complessi in cui ci muoviamo con molte variabili che intervengono contemporaneamente. Esattamente come nella vita reale.

**5) Applied games** - Un tempo demonizzati, i videogiochi stanno vivendo un vero e proprio riscatto nell'immaginario collettivo, anche grazie agli *Applied Games*, ovvero i videogiochi coniugati al mondo dei beni culturali, dell'arte, della formazione o della didattica. Sono quindi giochi a stampo culturale ricadute socialmente evolute. Poche settimane fa gli Applied Games sono stati i protagonisti della seconda edizione del RomeVideoGameLab. L'evento, aperto ad appassionati e professionisti, dà la possibilità di riflettere sulle nuove applicazioni dei videogame e di incontrare personalità di spicco come Jeff Minter, padre del videogame d'autore. Interessante la partecipazione a sessioni di approfondimento con sviluppatori provenienti da tutto il mondo su diversi temi come l'arte e il gaming oppure l'estetica del cibo all'interno dei videogiochi.

Referenza: <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2019/05/04/una-notte-chiusi-nel-foro-il-videogame-e-culturaleRoma11.html?ref=search>

**6) Un spinta agli studi scientifici** - Le ragazze gamers sfoggiano una predisposizione tre volte più accentuata a lanciarsi in studi come fisica, tecnologia, ingegneria o matematica. Lo racconta una ricerca firmata da Anesa Hosein, lecturer in istruzione superiore dell'università del Surrey, pubblicata nel febbraio 2019 sulla rivista specializzata *Computers in Human Behavior*. «*Potremmo identificare le ragazze più appassionate e incoraggiarle a seguire le loro passioni in ambito scientifico, fornendo loro supporto*».

Referenza: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563218304862>

**7) Intelligenza Artificiale** - Sebbene i videogiochi possano aumentare la nostra intelligenza, prima o poi a vincere sarà comunque l'Intelligenza Artificiale. «*Dopo aver battuto l'uomo a scacchi e a poker, l'IA adesso lo ha superato anche nei videogiochi*», protagonista di questa affermazione è il sistema Google DeepMind (realtà di IA del gruppo di Mountain View), capace di imparare da solo, conoscendo esclusivamente le regole di base e giocando contro sé stesso, fino a diventare un campione.



Referenza 1: <https://www.nytimes.com/2019/05/30/science/deep-mind-artificial-intelligence.html>

Referenza 2: <https://science.sciencemag.org/content/364/6443/859>

**8) Combattere l'ansia e l'Alzheimer** - Diversi gli effetti benefici dei videogame registrati anche nella vita reale. Tra questi è sempre più diffuso l'utilizzo dei videogiochi in età pediatrica. Per esempio per far superare l'ansia dei bimbi prima dell'iniezione dal medico.

Referenza: [https://www.jpeds.com/article/S0022-3476\(19\)30266-5/fulltext](https://www.jpeds.com/article/S0022-3476(19)30266-5/fulltext)

Altro videogame di sicuro interesse si chiama *Sea Hero Quest* ed è stato progettato da un gruppo di ricercatori internazionali. È un videogioco per la diagnosi precoce che ha aiutato la ricerca per le nuove terapie contro l'Alzheimer ed è diventato un database con 4 milioni di utenti/pazienti.

Referenza: [www.seaheroquest.com](http://www.seaheroquest.com)

**9) Gaming disorder** - A partire dal 2022 la dipendenza da videogame entrerà ufficialmente nell'elenco delle patologie come disturbo riconosciuto. La decisione è stata presa sulla base delle numerose evidenze disponibili e l'obiettivo è quello di incrementare l'attenzione dei medici e sviluppare adeguate misure preventive e terapeutiche.

Referenza: [https://www.paho.org/hq/index.php?option=com\\_content&view=article&id=14450:who-releases-new-international-classification-of-diseases-icd-11&Itemid=135&lang=fr](https://www.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=14450:who-releases-new-international-classification-of-diseases-icd-11&Itemid=135&lang=fr)

Il fenomeno in Italia:

- 270 mila ragazzi, quasi esclusivamente di sesso maschile tra i 12 e i 16 anni, sono a rischio dipendenza.

Referenza: [http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir\\_pk=902&cms\\_pk=3002](http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=902&cms_pk=3002)

- A Roma esiste un ambulatorio per la Dipendenza da Internet già dal 2009, diventato nel 2016 il Centro Pediatrico Interdipartimentale per la Psicologia del Web.

Referenza: [http://www.policlinicogemelli.it/Policlinico\\_Gemelli.aspx?p=BF433A84-36BD-4E74-9E8D-2B8C1FD64F9C&](http://www.policlinicogemelli.it/Policlinico_Gemelli.aspx?p=BF433A84-36BD-4E74-9E8D-2B8C1FD64F9C&)

**10) Quasi umani** - Tutta questione di capelli, di ombre e di outfit. I videogamer sono sempre più alla ricerca di modi per rendere unici i propri personaggi, i cui dettagli estetici e la cui somiglianza con la figura umana raggiunge livelli sempre più sofisticati. E i giochi del futuro promettono performance ancora maggiori grazie all'avanzamento tecnologico nel campo del *rendering* e del *ray-tracing* (tecnica che permette per esempio al vento di spostare i capelli dei personaggi rendendoli ancora più "umani").

Referenza: <https://www.ea.com/frostbite/news/frostbite-hair-rendering-and-simulation>

**11) I giochi indie** - Una nuova categoria di videogame si sta aprendo la strada, sono quelli sviluppati da team ristretti senza case produttrici alle spalle, da qui il nome indie, ovvero indipendenti. Non avendo budget e competenze tecniche per ottenere effetti realistici, i team di sviluppatori puntano su giochi dai concept creativi e dai costi accessibili che piacciono molto agli utenti per semplicità, fascino nostalgico, e stupore del 'come eravamo' solo qualche anno fa. Uno degli ultimi esempi si chiama *Undertale* ed ha schermate tipiche dei primi giochi, strisce di dialoghi e personaggi stilizzati con pixel evidenti.

**12) Vintage Vibes** - Gusto vintage delle console retrò: sembra un Gameboy Advanced (lo ricordano la crocetta e i 2 tasti A e B) ma si chiama Playdate. Si tratta di una console rivoluzionaria, dal design retrò ma dal sistema innovativo che sta suscitando interesse e curiosità tra gli appassionati di tutto il mondo. La novità più importante è la manovella presente sul lato destro del device che serve ad introdurre gameplay originali.

Referenza: <https://play.date/>

VERTI ASSICURAZIONI fa parte di MAPFRE, gruppo assicurativo internazionale presente in tutto il mondo. MAPFRE è il principale riferimento assicurativo nel mercato spagnolo e la più grande multinazionale assicurativa spagnola del mondo. MAPFRE è anche la multinazionale assicurativa principale in America Latina e tra i primi cinque gruppi assicurativi Europei ramo non-Vita per raccolta premi. MAPFRE dispone di oltre 36.000 professionisti e si prende cura di più di 37 milioni di clienti in tutto il mondo.

**Per maggiori informazioni:**

Emanuela Fostera - [ufficiostampa@verti.it](mailto:ufficiostampa@verti.it)

Elisa Cantarini - [ufficiostampa@verti.it](mailto:ufficiostampa@verti.it)

Filippo Di Lella - [filippo.dilella@connexia.com](mailto:filippo.dilella@connexia.com) - tel. 02.8135541 - cel. 339.2619703

Elisa Conti - [elisa.conti@connexia.com](mailto:elisa.conti@connexia.com) - cel. 345 0723394