

VIDEOGIOCHI

E-campioni ed E-olimpiadi

Da Pong ai professionisti dello sport digitale

Filippo Zanoli

Videogames e sport hanno una lunga e profonda relazione che inizia fin dagli albori della storia videoludica. Si ritiene, infatti, che uno dei primi videogiochi in assoluto (se non il primissimo) sia stato proprio una simulazione sportiva: «Tennis for two» (Tennis per due). Un'invenzione del fisico William A. Higinbotham, giocata su un computer ad oscilloscopio sullo schermo del quale era visibile, come sezione laterale, la rete e le luminose traiettorie della pallina.

Raramente ci si ricorda di questo «Tennis for Two» e, più

spesso, quando si parla del «primo videogioco» si preferisce citarne un altro, infinitamente più famoso, ma comunque appartenente al genere sportivo.

Stiamo ovviamente parlando di «Pong», il videogame che ha creato l'industria dell'intrattenimento digitale. Pubblicato sotto forma di ingombranti «cassoni» da sala giochi dalla leggendaria Atari Interactive di Nolan Bushnell è un successo fondamentale senza il quale i videogiochi, così come li conosciamo, non esisterebbero.

La ricetta è semplicissima: due segmenti di stanghetta ai lati opposti dello schermo, una «pallina» quadrangolare, una linea che rappresenti la rete, due cifre-segnapunti e una fisica rudimentale. Tanto gli bastò per diventare un fenomeno di costume e uno dei prodotti commerciali più influenti del secolo. Dopo Pong, che simulava astrattamente appunto una partita di tennis da tavolo, non si contano gli innumerevoli cloni



NELLE FOTO: in alto, l'evoluzione grafica del tennis su PC: da «Pong» (in versione per oscilloscopio) alle più recenti simulazioni; qui sotto, il palazzetto in cui si sono tenute le Cyber Olimpiadi del 2004; in basso, atleti virtuali durante la competizione.



che, sfruttando la medesima formula e aggiungendo ben poche varianti.

Allo stesso modo venivano riprodotti altri sport che si basavano su dinamiche simili: ovvero una pallina e un bersaglio (più o meno ampio) da centrare. Nascono così i primi giochi di calcio, hockey e basket e altre simulazioni rudimentali, sempre secondo la «ricetta Pong», di giochi più esotici come la pallanuoto e la pallamano.

In realtà la felicità del connubio fra televisione e videogioco sportivo non deve stupire, considerando che, da sempre, lo sport è fortemente televisivo e che i grandi eventi sportivi sono molto spesso seguiti proprio davanti allo schermo dell'elettrodomestico da

salotto per eccellenza. E non è un caso che, raggiunta la maturità tecnologica, lo sport digitale tenda ad imitare e quasi a scimmiettare in tutto e per tutto il prodotto televisizzato.

Come in televisione

In primo luogo per quanto riguarda l'estetica: i giochi di sportivi hanno volontariamente tratto la loro impostazione grafica (soprattutto quelli di calcio, basket e football, meno quelli di hockey) traducendo pari pari quanto si può vedere sui teleschermi. Dunque: inquadratura laterale e movimento di camera dolce e graduale a destra e/o sinistra. Ogni tentativo di imporre un approccio visivo differente è stato perlopiù fallimentare. Fra

questi «sconfitti» vale la pena citare «Sensible World of Soccer», pubblicato da Sensible Software nel 1994 per personal computer che sebbene sia tuttora una delle pietre miliari tra i giochi di calcio (e non solo), a causa dello scorrimento verticale dell'inquadratura, non ha più avuto seguisti degni di nota.

In secondo luogo, da quando il supporto cd-rom ha permesso di inserire nei videogiochi il parlato digitalizzato, le simulazioni sportive sono state le prime a farne un uso massiccio, introducendo quell'elemento importantissimo per lo sport in tv e che fino a quel momento era mancato: la telecronaca. Con il commento digitale, il videogame sportivo diventa una via di mezzo fra una simulazione sportiva e una partita vista in TV, ma interattiva.

Nazionali ai Cyber Giochi

Se dallo sport al videogioco il passo è breve, non si può certo affermare che il passo inverso, ovvero il passaggio da videogioco a sport sia stato altrettanto facile. Sebbene sia certo che i giocatori accaniti in cerca di record sono sempre esistiti, arrivare ad assemblare vere e proprie squadre nazionali composte da videogiocatori esperti e videogiochi diventare «discipline» riconosciute da una federazione non è stato certo un fenomeno immediato.

I World Cyber Games, sono l'equivalente digitale delle Olimpiadi, e nascono solamente nel 2001 con la volontà di promuovere il videogioco come mezzo salutare per divertirsi, conoscere persone e culture di altri paesi nonché ridefinire in maniera continua il concetto di e-sport. Le fasi preliminari di qualificazione nazionale coinvolgono più di un milione di giocatori sparsi fra tutti e cinque i continenti mentre le finali si svolgono a cadenza annuale, a rotazione, in tutti i paesi che vi partecipano.

Le discipline variano di edizione in edizione e sono suddivise fra giochi per PC (vi spiccano gli ormai classici giochi di strategia «Warcraft III», «Starcraft», lo sparattutto «Counter Strike» e il calcistico «FIFA») e Xbox360 (con la recente aggiunta di «Halo 3» e «Guitar Hero 3»). Attualmente le nazionali del videogioco registrate sono 83 e sono giudiziosamente ordinate in una classifica sul sito

ufficiale (nella quale possiamo notare una Svizzera in più che dignitosa 28esima posizione).

Non sorprende molto vedere al primissimo posto la Corea del Sud (con discreto vantaggio sulle inseguatrici Germania e USA) perché, oltre alla predisposizione maniacale tutta asiatica per il gioco competitivo, è una nazione che ha naturalmente assorbito le nuove tecnologie nel proprio tessuto sociale e, di conseguenza, incentivato e promosso il concetto di e-sport come evento culturale parificabile allo sport reale. La Corea del Sud è del resto la mecca dei videogiocatori professionisti; tornei di giochi come «Warcraft III» e soprattutto «Starcraft» (venerato quasi fosse una religione) riempiono piazze e palazzetti di pubblico festante e sono anche trasmesse in televisione in canali specializzati in videogiochi e sport.

I gamers più forti vengono sponsorizzati da colossi dell'industria e trasformati in fenomeni pop paragonabili alle nostre squadre di club o alle rock-band e come tali venerati e idolatrati da folte schiere di fan. Addirittura l'e-sport

e il videogiocare professionistico è sostenuto dal governo che progetta di costruire stadi creati appositamente per questo tipo di eventi.

Saremo tutti campioni?

Ma per quanto riguarda le nostre latitudini, arriveremo anche noi a questi livelli? Probabilmente no, anche perché siamo legati ad un sistema di valori per il quale campione è uno sportivo che utilizza il fisico in maniera del tutto svincolata da cyber-interfacce e videogiochi.

Comunque è importante evidenziare come le serie di videogiochi sportivi occidentali più conosciute stiano cominciando a puntare in maniera netta verso il binomio giocatore-atleta. Le ultime edizioni di campioni di vendite come «Pro Evolution Soccer», «FIFA» e «NHL», sdogano una pratica di gioco inedita, ovvero quella che ci permette di controllare non tutta la squadra ma solo un membro del team, atto a svolgere il proprio lavoro nella maniera più consona possibile e, magari, a diventare un campione.

Questo porterà a breve, brevissimo termine (già alcuni dei sopracitati titoli supportano questa possibilità) a partite online undici contro undici nelle quali ogni giocatore controlla un calciatore e non è difficile immaginarsi le corrispondenti digitali delle nostre squadre nazionali. Ancora una volta, la barriera tra reale e virtuale si assottiglia.



ANNUNCIO PUBBLICITARIO



Scegli Gesù

Concediti un minuto, potrebbe significare molto per la tua vita, forse tutto.

Compila il coupon e riceverai* un corso biblico per corrispondenza. C'è solo un nome in grado di dare un senso e una speranza alla tua esistenza: **Gesù**. Puoi scoprirlo, conoscerlo e incontrarlo nella Sacra Scrittura. Non rinunciare a questa opportunità: basta solo un minuto. Qualcosa di nuovo può succedere.

***Gratuitamente e senza alcun impegno!**



Gratuito!

INSTITUT D'ÉTUDE
DE LA BIBLE PAR
CORRESPONDANCE

CP 453
CH - 1020 Renens

www.iebc.ch

Si,

vorlo ricevere il corso gratuito **Scegli Gesù**.

Nome e Cognome

Indirizzo

Codice Postale e Città

Telefono

Email