

Conference in Florence



Quality of Life. Reflections, Studies and Researches in Italy

Firenze, 9-10 Settembre 2010

NUMERO SESSIONE	12
TITOLO SESSIONE	Qualità della vita in età evolutiva

AUTORE/I	Cristiano Tessitore – Università degli Studi di Firenze
TITOLO	Giochi online e qualità della vita

ABSTRACT

Quando i primi personal computer si diffusero negli anni '80, sfruttando le deboli e costosissime connessioni esistenti all'epoca, alcuni utenti iniziarono a divertirsi con dei semplici giochi multiplayer consistenti in avventure testuali chiamate MUD (Multi User Dungeon). Nei primi Mud, il videogiocatore si trovava dinanzi ad una schermata di testo, dove poteva leggere l'andamento dell'avventura e interagire con gli altri giocatori attraverso un linguaggio molto simile a quello naturale, che permetteva al personaggio da lui interpretato di compiere delle azioni finalizzate al raggiungimento di un obiettivo (es: "take lamp", "put the lamp and sword in the case", etc...). In quel periodo restare connessi online era talvolta troppo oneroso, pertanto molti dei giochi venivano giocati tramite email.

La grande crescita di connessioni Internet dagli anni '90 ad oggi, con particolare riferimento alla banda larga (Adsl), ha permesso nel tempo la rapidissima diffusione di giochi online, che utilizzano la rete per consentire a migliaia di giocatori di giocare lo stesso gioco assieme: la famiglia che racchiude tali giochi è detta MMOG (Massively Multiplayer Online Games).

Il livello di coinvolgimento dei giochi online può essere molto alto, poiché il giocatore è sovente chiamato a creare, all'interno del gioco, un avatar, ossia un suo doppio, un'altra immagine di sé: l'avatar consente di immedesimarsi in realtà che sembrano talvolta più tangibili rispetto a quelle che sta vivendo nella sua vita vera.

La creazione di un'altra identità innesca un processo di identificazione nel nuovo personaggio che causa un'astrazione dalla realtà vissuta, con conseguenti ripercussioni nella vita quotidiana. In una ricerca precedente (Yee, N., Ariadne: Understanding MMORPG Addiction, 2002) su giochi di ruolo online (MMORPG - Massively Multiplayer Online Role Play Games) condotta su un campione di circa 4000 soggetti è stato rilevato che il 15% degli intervistati dichiarano di avere una comune reazione di irritabilità qualora non riescano a collegarsi al gioco, mentre il 18% del totale conferma che l'uso del gioco ha causato problemi di tipo accademico, di salute, finanziario o relazionale.

La ricerca presentata in questo lavoro ha come scopo principale la rilevazione della qualità della vita del giocatore, considerando aspetti sia in-game che out-game.

L'indagine è condotta attraverso l'uso di questionari rivolti a giocatori in età evolutiva chiamati a rispondere su di un gioco chiamato Travian; quest'ultimo è un browser-game che non necessita per giocare né di pagamento né di software da installare.

L'incrocio degli indicatori di qualità della vita con le variabili di tipo sociografico permetterà, inoltre, sia di mettere in luce quali individui sono più esposti a problemi derivanti dal gioco, sia di capire quali possono essere le ripercussioni sulla vita reale dell'attività ludica.

INDIRIZZO EMAIL DEL PRIMO AUTORE cristiano.tessitore@gmail.com