

Questo non è un gioco

I dati e i guadagni del gaming

Generazione digitale: ecco come sono stati definiti i nati dal 2000 in poi. La rete internet si è affermata sovrana in ogni dispositivo e in ogni contesto, rendendo difficoltoso trovare dei luoghi e delle attività dove le generazioni smart - versione 3.0 - si possano divertire e socializzare. Infatti, nonostante il dilagare dei Social, il cui nome e funzione richiama alla socialità, i giovanissimi sono sempre più annoiati e soli.

Global Digital 2018 pubblica il suo report e i dati rilevati sono questi:



(fonte: www.wearesocial-net)

In Italia l'ISTAT stila le cifre: 300mila ragazzi tra i 12 e i 25 anni sono dipendenti da internet e segnala che quasi il 95% dei ragazzi tra i 14 e 19 anni utilizza quotidianamente la rete. Sono sempre più in aumento i giovanissimi che sviluppano una vera e propria dipendenza dal web, nella fattispecie dal gaming e dai social network. I "nativi digitali" sono sempre più condizionati dal mondo virtuale, al punto che anche la vita reale, scolastica e di relazione ne risente fino alla preoccupante conclusione che anziché vivere spensieratamente la loro adolescenza e rinforzare le competenze emotive e affettive, vanno sempre più incontro a un isolamento relazionale.

Dunque giovanissimi sempre più iperattivi, con problemi di insonnia e di comportamenti aggressivi: i nuovi giochi da console pretendono attenzione e concentrazione massima, facendo salire i livelli di adrenalina a picchi difficilmente smaltibili. Basta guardare le classifiche dei giochi più scaricati, aggiornati a maggio 2018:

Fortnite Battle Royale, FIFA 18, Call of Duty: WWII, Grand Theft Auto V, God of War, Detroit: Become Human, Rainbow Six Siege, Overwatch, Destiny 2 e infine NBA 2K18 (fonte: www.vg247.com).

Il gioco **Fortnite** (dato aggiornato a maggio 2018), ha incassato 318 milioni di dollari, il 7% in più rispetto al mese di aprile, mentre gli acquisti digitali in tutto il mondo sono aumentati del 25% rispetto allo stesso periodo del 2017. Ben 9,1 miliardi di dollari negli store digitali su tutte le piattaforme, con un bel + 1,8 miliardi rispetto al 2017 (fonte: www.eurogamer.it).

Maria Annunziata Giannotti