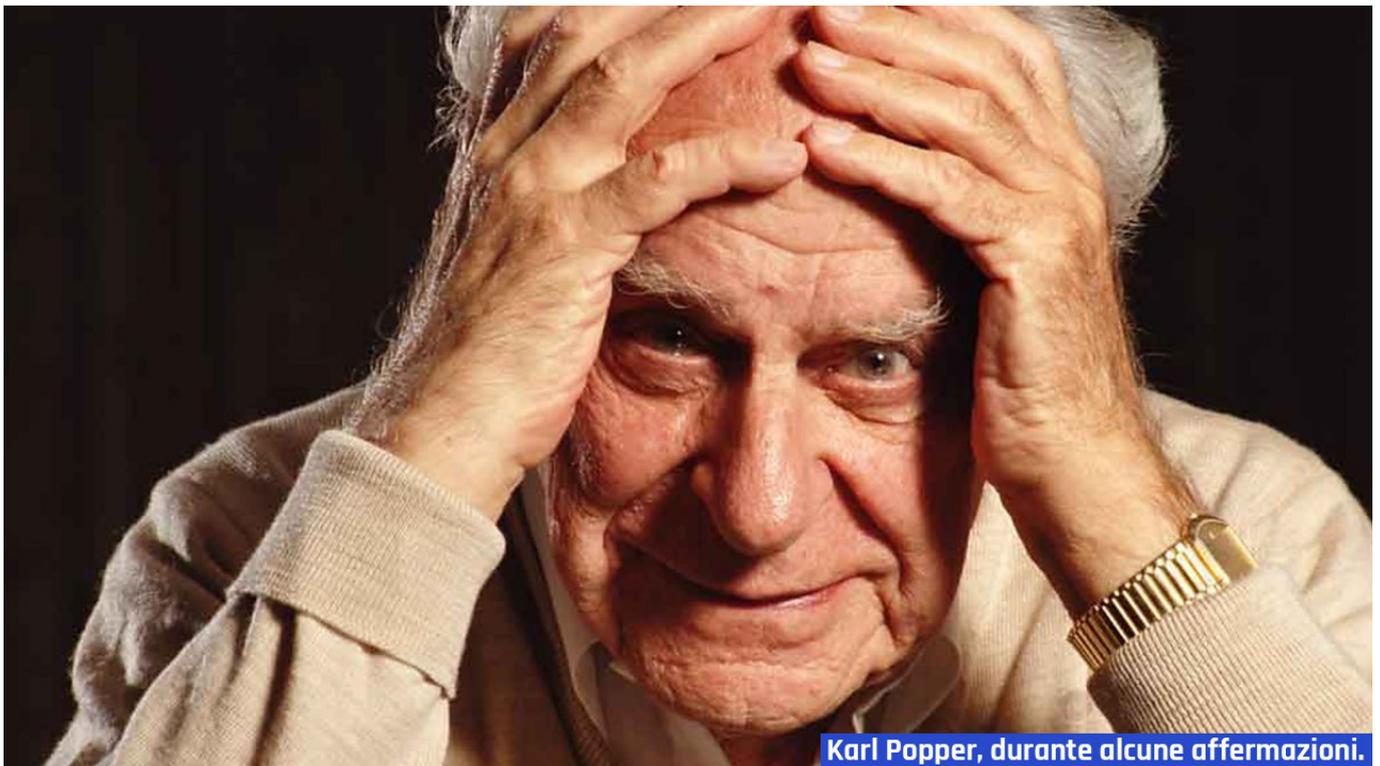


Il Videogioco non insegna nulla

Si, è vero, il titolo è abbastanza provocatorio, ma diciamoci la verità: viviamo in un mondo in cui, invece di affrontare le reali cause di un problema, si punta facilmente il dito verso elementi tangenti che molto spesso poco hanno a che fare con un preciso avvenimento. E, come la storia della politica mondiale ci ha insegnato, avere un colpevole tangibile è l'unico modo per distrarre le masse, sollevando il coro di "è stato lui!". Ovviamente stessa sorte tocca ai videogiochi, bistrattati a tal punto da venir assoggettati come causa delle stragi avvenute in [Nuova Zelanda](#), Belgio, Francia e Stati Uniti o, in Italia, istigatori di omicidi, soltanto perché nella casa dell'assassino si è trovata una copia di *Assassin's Creed*. Partiremo proprio da qui, dal collegamento insensato tra un media e una tragedia, ma soprattutto scopriremo come, in realtà, un videogioco non insegni davvero nulla.

La Punibilità del Danno



Karl Popper, durante alcune affermazioni.

L'ultima associazione che i media hanno sfruttato è stata tra la **strage di Christchurch** il 15 Marzo e **Fortnite**, preso in causa **Brenton Tarrant** affermando come il titolo Epic Games sia stato fondamentale per avere delle dritte su come sparare.

Prendendo in prestito i concetti di **Karl Popper**, filosofo politico austriaco del Novecento, sarebbe il caso di applicare il principio di "**Punibilità del Danno**", ovvero la punibilità dell'azione tangibile, e non dell'eventuale idea che l'avrebbe scaturita. Attualizzando il discorso, riguardo l'associazione videogioco-strage, come può essere dimostrabile in maniera incontrovertibile che quel videogioco (ma entrano in mezzo tutte le opere d'intrattenimento) abbia condotto un determinato soggetto a compiere una determinata azione criminale? La diretta correlazione, ai fatti, è fuori da ogni logica:

l'insieme degli eventi vissuti e affrontati da ogni singolo individuo, questo puzzle di sentimenti e ideologie, può essere messo da parte in favore di ciò che si racconta o si gioca all'interno di un videogioco? Evidentemente no. E così, come per le scellerate sparatorie nei licei americani, per le quali aiuterebbe molto una legge apposita sul possesso di un arma da fuoco e in Italia, paese conosciuto per l'affabile "va bene così", si punta il dito verso **Call of Duty** o verso il manga **Devilman**, che in qualche modo, influenzerebbero le menti dei nostri giovani e spensierati scolari. Ma il principio di punibilità del danno è importante anche per il **concetto di censura**, tanto cara in Germania e Australia, perché qualora un sistema politico e sociale riconoscesse senza prove tangibili che un'idea sia causa di un grave fatto, ci troveremmo davanti a una società estremamente chiusa, dettato solo dall'arbitrio del momento. Pensate ai terrapiattisti: ipoteticamente, se andassero al Governo, un giorno potremmo avere sui nostri testi una versione molto diversa del Sistema Solare che siamo abituati a vedere. Ma fortunatamente non siamo ancora a questo punto.

Se un'idea non è immediatamente collegabile all'evento, l'azione esercitata in un videogioco può migliorare l'azione nella vita reale? In un [articolo precedente](#), abbiamo preso in esame i vantaggi che alcune tipologie di videogiochi sembrano dare a livello cognitivo ma oggi andiamo oltre. Giocare per ore a **Fortnite** o **Counter Strike**, può effettivamente insegnare a sparare? Sì, alla stessa maniera in cui **F1 2018** vi prepara a sfidare Hamilton all'attuale stagione di Formula 1.

Tra il dire e il fare



Arriviamo al punto focale di questo articolo. Si è sentito spesso di come un media, in questo caso un videogioco, abbia influito sulle nostre capacità, che sia uno sport o semplicemente un hobby. Ma è davvero così?

Partiamo dai simulatori di guida, che in questo momento vedono il lavoro di **Kunos Simulazioni**, **Assetto Corsa**, come l'apice di questo settore. Il videogioco è indubbiamente molto accurato,

restituendo ottimi feedback e sensazioni grazie alla realizzazione certissima di auto e tracciati. Ma, una volta allenati in-game, siamo pronti a salire su una purosangue, dando il massimo? Ovviamente no, e la risposta è molto semplice: la realtà è un'altra cosa. Persino i simulatori più avanzati, nelle segrete stanze delle scuderie di Formula 1 impallidiscono se confrontati a ciò che un pilota deve affrontare nel corso di un Gran Premio. All'interno di un simulatore casalingo, non abbiamo ad esempio, la ben che minima sensazione della **Forza G** in accelerazione, in frenata e in curva, capace, in certe andature, di far letteralmente del male a una persona non allenata. Per non parlare poi delle effettive capacità del mezzo, la sua potenza e il suo calore, che in certe vetture può sfiorare i 60°C ma soprattutto, l'adrenalina e la paura, unici elementi capaci di far capire al pilota i rischi di andare sempre al limite. Il videogioco può sì darci delle dritte, farci imparare l'andatura di un tracciato, ma siamo ben lontani da quello che la vita reale propone. In poche parole: se volete seguire la carriera di pilota, dovete guidare realmente.

Stessa cosa accade quando alcuni dirigenti e allenatori, indicano **Football Manager** come manuale di sopravvivenza calcistico, scoprendo nuovi talenti e preparatore alla carriera da allenatore. Benché sia un prodotto ineccepibile sotto diversi aspetti, il lavoro **Sport Interactive** rende davvero in grado di gestire una squadra di calcio? La risposta la sapete già. Gestire un gruppo di almeno **25 personalità diverse** è molto differente dal controllare delle statistiche su schermo, senza contare la gestione delle eventuali mogli di eventuali capitani. La pressione esercitata da ogni partita, le critiche, le interviste, rischi esonerati, sono tutti elementi che si riescono ad affrontare solo dopo aver solcato i campi di calcio per svariati anni e non è nemmeno sicuro che arrivati a una certa età, si è sicuramente dei bravi allenatori. Capacità tattiche ed empatiche sono elementi che si possono allenare, certo, ma è il contesto a far la differenza, molto diverso dalla poltrona e dallo schermo di un PC.

Se state pensando che questo articolo stia parando sull'ovvio, avreste dannatamente ragione, ma se si stanno scrivendo queste righe, un motivo esiste.



Questo motivo si chiama "**sparatoria**", arrivando così al momento che tutti stavamo aspettando: dopo aver passato una vita a giocare ai vari **Call of Duty**, **Battlefield**, **Wolfenstein** e via dicendo, siamo in grado di prendere un M4 e sparare? Ma che ve lo diciamo a fare.

La particolarità di un'arma da fuoco è che si presenta ergonomicamente molto diversa da un joypad o un mouse. Questo aspetto è molto importante da tenere in considerazione quando si accusa un

videogioco di allenare giovani *Shinigami*. Cominciamo dal peso: ogni arma ha una sua massa e questo, influenza postura, capacità di mirare, nonché resistenza fisica. Senza prendere in considerazione questi aspetti, pensare di poter prendere semplicemente un'arma, mirare e centrare il bersaglio è fuori questione. Influiscono tanti altri aspetti, molte volte ignoti, come la respirazione, che se ben eseguita aiuta a gestire meglio la posizione dello strumento di fronte al bersaglio, il calore e il frastuono generato dal colpo, capace di frastornare chiunque. Anche l'aspetto psicologico è importante: «**può sparare solo chi è pronto a ricevere il proiettile**» - vediamo chi coglie la citazione - è una frase altisonante ma che rispecchia bene "lo stato d'animo" che potrebbe avere chi compie simili azioni. Togliere la vita a qualcuno è un passo che una persona dotata di razionalità non farebbe mai (escludendo casi speciali), ma una volta trovati in quel frangente, come reagisce la nostra psiche? Quali sono le conseguenze dell'atto? Tutti elementi che un videogioco non può e non potrà mai restituire.

Si può tranquillamente intuire come, associare il giocare un videogioco all'azione reale, risulti molto frettoloso, un assunto privo di contenuto. Come per «tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare», alla stessa maniera, tra l'azione esercitata all'interno del contesto videoludico e l'azione esercitata in un contesto reale, vi sono regole fisiche, psichiche, sociali, ambientali che un mezzo di intrattenimento può in qualche modo simulare ma che dista anni luce dal reale impatto che possono avere su un individuo. Passando dalla Formula 1 al poligono di tiro (si spera solo quello), è necessario tener presente come "giocare" e "simulare" siano attività ben diverse dal "vivere", in mezzo alle quali stanno in mezzo anche la morale, la formazione culturale e l'atavica distinzione tra bene e male.

F1 2018

Ormai è come una specie di appuntamento fisso, ogni anno un dovere morale spinge a giocare il nuovo **Formula 1**, anche se ormai, personalmente, verso la competizione non ho più la stessa attrattiva di una volta, complice il nuovo sistema eccessivamente elettronico, oppure una serie di auto che ormai sono tutte maledettamente uguali. Intere gare in cui le bagarre sono talmente scontate che sembrano essere state pianificate a tavolino. Non so se vi ricordate, ma a me sembrano quasi macchinine Polistil su binari. Nonostante il calo di appeal verso i piloti in carne e ossa, per fortuna non ho mai perso la voglia di giocare i titoli di **Codemasters**, sicuramente nella top delle software house che sviluppano titoli automobilistici, vuoi per la voglia matta di potermi trovare dentro una monoposto, vuoi perché le passioni sono dure a morire.



La “formula” giusta

Tecnicamente di gran lunga superiore al suo predecessore, **F1 2018** regala sensazioni uniche, si avvicina vertiginosamente a quello che potrebbe essere un simulatore di guida, o quasi, per le innumerevoli quantità di modifiche che è possibile effettuare alla monoposto nella fase pre-gara, oltre che per l'enorme albero del settore di ricerca il quale ci permetterà di rafforzare man mano alcuni parametri della nostra monoposto che magari possono essere carenti in quella determinata scuderia di appartenenza, quali: **motopropulsione, resistenza, aerodinamica e telaio**. Nel sistema di sviluppo delle migliorie, è presente la così chiamata “**fog of war**” che non ci permetterà momentaneamente di vedere a cosa porteranno le modifiche che stiamo facendo inizialmente, le quali man mano, andando avanti nella stagione e sbloccando le migliorie già disponibili, renderanno visibili ulteriori parametri da potenziare - per intenderci la “**fog of war**” sarebbe la nebbia scura che nasconde le parti delle mappe ancora inesplorate, per esempio nei più comuni giochi strategici. Inoltre, andando avanti nel settore della ricerca, riusciremo a sbloccare delle migliorie tecniche da poter sviluppare per la fase finale della stagione o addirittura per quella successiva.

Testato con il volante **Thrustmaster T300RS**, senza aiuti alla guida, se non il - che sia benedetto - TCS, sono rimasto piacevolmente colpito e soddisfatto dal trasporto che esercita il gioco utilizzando una periferica diversa dal solito joypad. **Il force feedback funziona benissimo** ed è calibrato alla perfezione, sovrasterzo e sottosterzo non sono messi a caso e sono strettamente legati al nostro comportamento alla guida, dando la massima sensazione di fedeltà al volante, per esempio salendo sul cordolo o sfiorando l'erba a bordo pista.

Perché parlo di “**simulatore di guida**”? Ci sono molteplici aspetti da tenere in considerazione durante le gare - e no, non sto parlando del cambio gomme e rifornimento carburante ai box - come il cambio di strategia per il pit-stop, che è una variabile strettamente connessa all'andamento della gara, o il tipo di miscela da utilizzare, da secca a grassa per una maggiore spinta negli ultimi giri, e **l'elettronica ERS**, sempre per rimanere in tema “altissima fedeltà”, tramite l'attenta gestione della quale saremo in grado o meno di poter attingere a quel surplus temporaneo per poter effettuare un sorpasso all'ultimo cordolo (per esperienza personale, vi capiterà spesso di rimanere a secco di

energia e dover studiare quindi al volo una strategia di sorpasso per poter conquistare la posizione). Tra le già tantissime modifiche da poter apportare alla monoposto, c'è l'interessantissima possibilità di schematizzare il cambio gomme per tutte le gare a venire in modo da avere una pianificazione quasi totale delle nostre fermate ai box.

Le modalità di gioco presenti in **F1 2018** sono davvero tante, ma spicca per interesse ovviamente la modalità carriera, nella quale potremo cimentarci in un intero campionato sostituendo uno dei due piloti ufficiali con il nostro avatar virtuale. Cercando di vincere le gare e rispettando gli obiettivi faremo crescere la nostra fama tra le varie scuderie, oltre che per quella con cui corriamo. Un altro aspetto altamente variabile è l'atteggiamento del nostro pilota, che potrà oscillare tra "sportività" o "spettacolarità": dopo ogni gara infatti, si verrà intervistati da una giornalista per rispondere ad alcune semplici domande di rito, con risposta multipla e proprio in base alle nostre risposte daremo forma alla personalità del nostro pilota. L'intervista servirà anche a far crescere la considerazione dei vari reparti della scuderia: aerodinamica, meccanica etc.

Per i più nostalgici **F1 2018** offre diverse gare singole a obiettivi o campionati storici, eventi tramite i quali potremo salire nelle vecchie monoposto di un tempo, passando dalla **Lotus 72D** (1972) alla **McLaren MP4-13** del 1998 di **Mika Hakkinen** fino ad arrivare alla più recente **RedBull Racing RB6** (2010).

Tornando a parlare delle varie modalità di gioco, sicuramente non poteva di certo mancare il **multiplayer**, tramite il quale si potrà affrontare il campionato online, oppure una più semplice gara singola. **I server su PS4 sono molto stabili**, e non ho riscontrato alcun problema durante il test della modalità multigiocatore. Come per la maggior parte dei giochi, ovviamente il livello dei giocatori online è molto alto, vi suggerisco quindi di imparare bene a domare i vostri bolidi e prendere un po' di confidenza con il sistema di guida prima di intraprendere la vostra esperienza online, che altrimenti potrebbe risultarvi leggermente frustrante.

Grafica da Pole Position

Graficamente **F1 2018** riesce a distaccarsi un po' dalla versione 2017. Niente di particolarmente innovativo rispetto al predecessore. Stiamo comunque parlando di 2 titoli che si trovano già, a mio parere, nell'eccellenza per quanto riguarda il comparto grafico, con **texture ad altissima risoluzione** e **modelli 3D praticamente perfetti** in ogni minimo dettaglio. La miglioria più evidente a livello fisico è il nuovo sistema di luci dinamiche. La loro integrazione, contornate da **nuovi effetti volumetrici**, regalano una visione più realistica di ciò che vediamo su schermo con una **maggiore precisione delle ombre** delle vetture e oggetti di scena ma anche nelle variazioni dovute ai **cambiamenti meteorologici**: che sia caldo afoso che pioggia battente, i nuovi upgrade si sentono e, sorprendentemente, senza appesantire in maniera evidente il sistema. I miglioramenti si allargano alla **nuova vegetazione, più dettagliata e realistica**, maggiori elementi in pista e nuove **cutscene**, per rendere il **tutto ancor più televisivo**.

L'introduzione del sistema di sicurezza "Halo" introdotto dalla **FIA** quest'anno - che sarebbe la barra montata sopra la testa dei piloti - è una delle novità del 2018 che, come nella realtà però, è odiata da tutti i piloti, e si è fatta odiare anche dal sottoscritto in quanto risulta molto fastidioso vederla utilizzando la visuale in prima persona: **fortunatamente** per noi piloti virtuali, tramite il menù di gioco è **possibile disattivare il sistema Halo**, liberando in questo modo la nostra visuale di gioco.

Audio fedele? Fedelissimo!

Potrebbe non interessare molto un focus sull'argomento e per questo non lo farò, ma vorrei darvi giusto un consiglio: il titolo va giocato con le cuffie per una immersione totale nel vostro abitacolo. I **suoni ambientali** di contorno come la voce del meccanico che comunica con te durante la gara, lo stridio delle gomme sull'asfalto o quello prodotto passando sui cordoli, così come l'urlo del motore ad alti regimi, sono riprodotti davvero fedelmente e tutto questo rende molto più bello e coinvolgente il gioco.

Fernandoci ai Box

F1 2018 è ufficialmente sul podio insieme ai simulatori di guida più acclamati, merita molto per tutto quello che riesce a offrire. Ci si possono passare davvero diverse ore tra una corsa in campionato o in modalità carriera e una partitella online. Giocandolo mi è venuta una gran voglia di provarlo insieme a una di quelle costosissime postazioni di guida da F1: chissà, magari un giorno...

[Annunciato F1 2018](#)

Come poteva mancare l'annuale gioco dedicato alle vetture più veloci al mondo. **F1 2018** sarà un'ulteriore evoluzione di quanto sviluppato con l'ottimo **F1 2017** che, a detta di **Paul Jeal** (*F1 Franchise Director* di Codemasters) è stato fondamentale per mettere le basi al capitolo migliore di sempre.

Tra le novità annunciate, vi sarà una **maggiore attenzione alla modalità carriera**, con molte aggiunte richieste dai fan, che verranno svelate più avanti. Inoltre verranno realizzate **più auto storiche**, spaziando ancor di più tra le diverse epoche dello sport motoristico più famoso al mondo.

Il gioco vedrà il suo rilascio il **24 Agosto** in concomitanza con il Gran Premio del Belgio, a Spa-Francorchamps