

Un'ora di videogame al giorno ci rende davvero più intelligenti?

Siete stanchi di sentir dire dai vostri familiari o amici che i videogiochi fanno male? Oggi abbiamo l'ennesima prova a dimostrazione che uno dei nostri hobby preferiti è **tutt'altro che dannoso per la mente**, se esercitato nelle giuste quantità. Uno studio condotto da un'università cinese (**University of Electronic Science and Technology of China**) avrebbe dimostrato che alcuni giocatori, giocando a *League of Legends* per un'ora, hanno leggermente sviluppato alcune delle loro attività cerebrali, fra cui una maggior concentrazione sulle informazioni più importanti evitando le distrazioni.

Nello specifico, l'esperimento è stato svolto con l'ausilio di 29 studenti: una parte di loro aveva almeno due anni di esperienze videoludiche nel genere **action** alle spalle, un'altra meno di sei mesi. L'attenzione visiva selettiva delle "cavie" (l'abilità di focalizzarsi solo sulle informazioni cruciali ignorando il resto, citata prima) è stata valutata prima e dopo le sessioni di gioco, attraverso un test: su diverse parti dello schermo di un computer apparivano dei quadrati, uno sempre al centro, un altro in un qualsiasi altro punto; l'obiettivo era capire dove sarebbe apparso il successivo basandosi sulla posizione del secondo quadrato.

Concentrarsi in questo modo **sfrutta molto le potenzialità del cervello** e ciò porta gli scienziati a credere che chi è bravo a ragionare selezionando ciò che è più importante distinguendolo da ciò che lo è meno faccia un uso più efficiente delle proprie funzioni cerebrali.

Durante il test, l'attività cerebrale dei giocatori è stata monitorata attraverso un elettroencefalogramma. Prima che iniziassero a giocare, la macchina aveva registrato un'attenzione visiva selettiva più alta negli "esperti" che nei "principianti", oltre a un'attività generale maggiore.

Dopo la sessione di gioco, non solo entrambi i gruppi avevano registrato **un'attenzione più alta** rispetto a prima, con punteggi molto simili, ma anche il livello di attenzione dei non esperti era aumentato, risultando incredibilmente vicino a quello dei veterani.

Nonostante i risultati, sono necessari **più studi** per sapere quanto questo effetto possa durare.

Delle analisi condotte in precedenza hanno dimostrato che anche giochi come *Halo* o *Call of Duty* possono migliorare l'attenzione visiva.

Una ricerca condotta nel 2010, per esempio, indica che giocare ai videogiochi può migliorare la concentrazione nell'addestramento militare e nell'istruzione. Lo stesso **Bjorn Hubert-Wallander**, l'uomo a capo di questa ricerca, ha detto che:

«L'attenzione visiva è fondamentale per prevenire un sovraccarico di sensazioni, visto che il cervello è costantemente soggetto a una quantità travolgente di informazioni visive. È un'abilità che è particolarmente enfatizzata durante attività visivamente impegnative come guidare un'auto o cercare un amico in mezzo alla folla, dunque non è sorprendente che gli scienziati siano stati interessati a lungo a come modificare, estendere e migliorare le diverse sfaccettature dell'attenzione visiva»

Dunque non preoccupatevi più se ogni tanto vi concedete un po' di tempo col vostro titolo preferito su pc o console: se non esagerate, può solo farvi bene.

Come scegliere un mouse da gaming?

Un mouse da **gaming** è uno strumento essenziale che ogni **PC Gamer** deve avere. Offrendo tempi di risposta più rapidi e spesso munito di **tasti programmabili via software**, un mouse da gaming decente può aiutare a posizionare i vari giocatori verso la parte alta delle classifiche nelle partite competitive. Ma per quale modello bisogna optare? **Cablato** o **wireless**? **Logitech** o **Razer**? La scelta è francamente difficile senza sapere qualcosa di più sui mouse. Non temete, in questa guida vi aiuteremo a scegliere il dispositivo perfetto per voi sia a livello di funzionalità che di prezzo.

DPI

DPI sta per **dots-per-inch**. È una dei primi elementi che si notano quando i produttori pubblicizzano un nuovo mouse e rappresenta l'unità di misura della sensibilità di un mouse. Un **DPI alto** indica quanto il cursore si sposterà ulteriormente rispetto al movimento della mano. Un **DPI basso**, al contrario, si sposterà su una distanza più breve. Ogni mouse da gioco ha un intervallo *DPI* (per esempio **200 - 8000**) e l'utente può selezionare un punto intermedio in base ai propri gusti. Un *DPI* molto alto, da gamer competitivo, può arrivare a 16.000 mentre, la maggior parte dei mouse da ufficio, limita i suoi *DPI* intorno ai 1000. Gran parte dei giocatori si trova comodo tra **800 e 3.000 DPI** ma, col tempo, ci si può abituare a usare *DPI* più alti. Il vantaggio di avere un numero elevato è che si possono eseguire azioni reattive più velocemente, sacrificando però la precisione. La maggior parte delle persone non si avventurerà in *DPI* elevati, quindi **attenzione** a cadere nella trappola "DPI alti uguale a un mouse migliore". Tuttavia, se si dispone di un monitor ad alta risoluzione (**QHD** o **4K**), l'acquisto di un mouse con *DPI* alto può essere vantaggioso. Questo perché il cursore ha più pixel da percorrere, quindi i *DPI* più alti non sembreranno veloci se paragonati all'utilizzo di un display 1080p.

Polling Rate

Il **Polling Rate** è la frequenza con cui il mouse segnala la sua posizione al computer. Questo è un'informazione importante, perché significa che il cursore riferirà più accuratamente i movimenti del mouse alla macchina. **Tuttavia**, un alto tasso di *polling* significa anche che il computer deve lavorare di più per capire dove si trova il mouse, ricevendo più dati al secondo. La maggior parte dei mouse di fascia alta ha un limite di **1.000Hz**, il che significa che la posizione viene segnalata **1.000 volte al secondo**. Fortunatamente, aziende come **Razer** e **Logitech** consentono di cambiare la frequenza di *polling* in base al nostro gradimento, quindi non bisogna accontentarsi del massimo se si utilizza un computer di fascia bassa. È generalmente accettato che sia difficile distinguere tra **500Hz e 1.000Hz**, ma si nota sicuramente la differenza tra **125Hz e 1.000Hz**, perché il mouse non esegue movimenti fluidi. Ecco perché il tasso di *polling* è importante ma, come nel caso dei *DPI*, un numero più alto non è sempre la scelta migliore.

Tasti Macro

Molti mouse da gaming hanno dei tasti programmabili chiamati **macro**, utilizzabili in base alle esigenze. Un titolo come **League of Legends** per esempio, giocato con i macro, è un'esperienza indubbiamente migliore. Questa scelta deve essere ponderata: se non siete sicuri di poterli sfruttare al meglio, allora è preferibile l'utilizzo di mouse classici.

Cablato vs Wireless

Per molti anni, è stato accettato quasi come un dogma che i mouse **wireless da gaming** non fossero utili per i giocatori professionisti, a causa della latenza o “ritardo” dell’input. Una connessione wireless è **generalmente più lenta** di una connessione cablata; questo avviene perché il cavo ha una connessione fissa e stabile, al contrario del wireless che può anche scollegarsi. Pertanto, se un mouse cablato emette segnali al computer a **1ms** e un mouse wireless ne impiega **5**, è ovvio che la scelta ricada sul cablato. Ma grazie ai progressi della tecnologia, molti mouse wireless ora hanno a disposizione connessioni da 1ms - fondamentalmente istantanee -, tra cui il [Logitech G900/903](#) e [Razer Mamba](#) (il team **Cloud9** utilizza Logitech G900 nei tornei di **Counter Strike: Global Offensive**).

Ma esistono anche altri aspetti da considerare: i mouse wireless tendono a essere più pesanti, a causa della batteria a bordo ma allo stesso tempo si hanno meno cavi a infastidire. I mouse cablati, d’altra parte, sono sempre a **bassa latenza**, indipendentemente dalla qualità. Sono anche **più leggeri** e generalmente **costano meno** dei mouse wireless.

LED RGB

I mouse da gaming non riguardano solo le prestazioni: ogni mouse da gaming sia economico e non, possiede solitamente **led RGB** con tanti effetti regolabili in base alle preferenze del giocatore. Vale la pena prestare attenzione a quante zone individualmente illuminate, poiché questo determinerà la dimensione e lo scopo della personalizzazione RGB. Se si desidera sincronizzare gli effetti di luce tra altre periferiche, è necessario acquistare prodotti dello stesso ecosistema del marchio. Ovviamente i mouse con led RGB **non sono sinonimo di migliore qualità** rispetto quelli senza led; anzi molte volte è proprio il contrario, quindi è solo una questione estetica (stessa cosa vale per le altre periferiche del PC).

Impugnatura

Un parametro che molte persone non prendono in considerazione è la postura della mano sul mouse. Ci sono mouse creati per diversi tipi di impugnature o per una specifica. Di seguito illustreremo le 3 impugnature più usate:

Palm Grip

- L’impugnatura più “classica”: dita e palmo ben distesi sul mouse in modo da poggiare su tutta la superficie.

Claw Grip

- L'impugnatura ad artiglio: quest'impugnatura utilizza le dita ad arco sul mouse.

Finger Grip

- Viene considerata una sottocategoria del *claw grip*, anche se molte persone la ritengono una via di mezzo tra il palm e il claw. A differenza dell'impugnatura claw il giocatore *finger grip* tiene le dita meno ad arco, e non poggia la base del palmo sul mouse, ma sul tappetino, toccando il dispositivo solo con i polpastrelli.

John Romero: gli Esport saranno più grandi degli sport tradizionali

John Romero in passato ha creato alcuni dei migliori FPS di tutti i tempi, primi fra tutti **Doom** e **Quake**, e così facendo ha anche gettato le basi per il multiplayer competitivo e gli **Esport** in generale. I colleghi di [Gamereactor](#) hanno discusso con **John Romero** a proposito della **Romero Games**, il sua nuova casa produttrice, e verso la fine hanno chiesto i suoi pareri riguardo agli **Esport** e se intende fare qualcosa di nuovo per la nuova disciplina.

Romero commenta:

«In realtà no perchè io ho già contribuito sin dall'inizio degli Esport. Pensate, mentre stavamo lavorando a Quake sapevamo già che gli Esport erano una realtà; venivamo contattati da diverse persone che adoravano i Deathmatch competitivi in Doom e volevano gli stessi in Quake e quando uscì, essendo stato il presidente del Cyberathlete Professional League per 10 anni, abbiamo organizzato degli eventi a Dallas con una presenza di 5000 persone che guardavano match di Quake o Counter-Strike validi per dei grossi premi in denaro. [...] Arrivati ad un certo punto siamo riusciti a dividere qualcosa come un milione di dollari per le diverse posizioni del torneo.».

«Questo avveniva già negli anni 90, gli Esport andavano fortissimo, sono cresciuti a dismisura, i giochi cambiavano ma arrivati ad un certo punto, a metà dei 2000, pensammo: "perchè non fare un gioco che non cambi ogni volta, così come il calcio rimane lo stesso da sempre? È un gioco che non cambia, è super-competitivo, le persone ci giocano da sempre, perchè non possiamo fare una cosa simile con gli Esport?" [...] Il problema era che non c'erano sponsor per finanziare un simile gioco, dunque non si poteva fare nulla senza i finanziamenti necessari.».

«Tutto ciò non avveniva e dunque si prendeva in considerazione il gioco del momento; StarCraft

lo è stato per anni ma adesso è il momento di League of Legends, è l'Esport del momento. Ci sono altri titoli alla quale la gente gioca ma questo è gigantesco e va fortissimo. È davvero un bel gioco ed è un po' come il calcio, insomma, si basa sul gioco di squadra e si fruisce meglio degli altri giochi competitivi in cui si gioca individualmente. I giocatori volevano un qualcosa che si basasse sul gioco di squadra, un po' alla Counter Strike, e così si è potuta fondare una lega e con essa team più grandi.».

«Penso che gli Esport siano molto fighi, ci sono un sacco di persone che li guardano, e prima o poi diventeranno più grandi ancora degli sport tradizionali, perchè puoi inserirti virtualmente come uno spettatore e goderti lo spettacolo. Perciò penso siano fantastici... certo, l'industria non è interamente fatta di Esport, ma questi sono una cosa gigantesca, così come lo sarà l'Augmented Reality. È una grossa parte dell'industria videoludica ma non comprenderà mai l'intera industria.».

[Edgar Davids vince la causa contro Riot Games](#)

Secondo quanto riporta il quotidiano olandese [Het Parool](#), **Edgar Davids** ha vinto una causa contro i creatori di **League of Legends**. Secondo il tribunale di Amsterdam, **Riot Games** avrebbe modellato la versione Striker (rilasciata nel 2014) del personaggio di **Lucian** sulle fattezze dell'ex calciatore olandese.

La sentenza ha stabilito che Riot Games dovrà rivelare l'ammontare delle entrate guadagnate con la skin in questione, sulla base della quale sarà calcolato l'indennizzo, che, considerata l'ampia popolarità del gioco e del personaggio, si prospetta abbastanza sostanzioso.

[Grandi cifre in palio per il premio finale di Overwatch](#)

Cifre da capogiro per il primo torneo mondiale di **Overwatch**: il team che si aggiudicherà la vincita riceverà infatti **1 milione di dollari** in bonus oltre ai **50.000 dollari** che verranno elargiti come stipendio annuo a ogni giocatore dei team partecipanti al torneo.

Oltre al suddetto bonus annuale, i singoli giocatori riceveranno un'assicurazione sanitaria, un piano di risparmio pensionistico (ovviamente basato sul solo anno della durata del torneo), casa e attrezzature per gli allenamenti per tutta la durata della stagione.

I bonus totali messi sul tavolo per la prima stagione ammontano all'incredibile cifra di **3.5 milioni di dollari**, di cui, appunto, uno destinato al vincitore. Certo, pur essendo un grossissimo ammontare di denaro, non si avvicina nemmeno ai **20 milioni di dollari** destinati al torneo di **Dota 2**, ma che comunque fanno volare **Overwatch** nella [top 10 degli Esport](#) con il più alto budget di vincita.