

# Cosa sono i videogiochi?

Immagina di indossare degli occhiali speciali, dotati di lenti in grado di mettere a fuoco, come in una radiografia, tutto ciò che si nasconde dentro un videogioco.

Per un momento prova a non pensare ai videogiochi come esperienza carica di adrenalina, davanti ad uno schermo, con un controller in mano; "guardali" con questi occhiali "magici" e la visione non sarà meno sorprendente.

Il primo elemento che apparirà nella tua speciale visione sarà un testo apparentemente privo di senso, che però il computer è in grado di capire perfettamente: è il codice sorgente.

Mettendo meglio a fuoco, il codice sorgente si trasforma poi in una sequenza infinita di 0 e di 1: questo è il codice binario che fornisce le istruzioni al microprocessore, quel componente fisico del computer che può essere considerato il suo cervello.

Con l'aiuto di questi occhiali immaginari puoi inoltre vedere che un *software* (e i videogiochi sono *software* speciali) non nasce nel momento in cui lo sviluppatore inizia a scrivere le righe di codice, ma prima, nel momento in cui sono progettati gli algoritmi (sequenze logiche di istruzioni) che devono essere realizzati nel programma stesso...e per fare questo basta carta e penna!

Un'altra particolarità che noterai, sarà poi sicuramente questa: mettendo a fuoco il codice sorgente di molti videogiochi diversi, le differenze di codice non ti sembreranno in realtà tantissime. Questo dipende dal fatto che oggi i videogiochi vengono comunemente creati utilizzando una base di *software* (motore grafico) già realizzata da altri (che quindi si ritrova spesso uguale in tanti videogiochi) e che solo una piccola percentuale del codice incluso è personalizzato per quel progetto specifico.

Scoprire che il codice che si legge dentro i videogiochi spesso ha delle differenze davvero minime, ci porta a notare che questo modo di sviluppare videogiochi sta spostando sempre più l'originalità dell'opera dal *software* verso altri elementi.

Ancora un po' di pazienza, coraggio! Cerca di fissare lo sguardo su quelli che possiamo definire gli elementi creativi presenti in un videogioco e che lo caratterizzano determinando il suo successo. Immagina di fare ordine e separare tutti gli elementi che il *software* gestisce tecnicamente. Il risultato potrebbe essere questo elenco per categorie:

Elementi audio:

- a) Composizioni musicali
- b) RegISTRAZIONI audio
- c) Voce
- d) Effetti sonori

Elementi video:

- a) Immagini fotografiche
- b) Personaggi
- c) Animazione

...e poi la trama o sceneggiatura del gioco, coreografie, contenuti speciali...

A questo punto, rispondere alla domanda "cosa sono i videogiochi?" non è poi così complicato: i videogiochi sono una fusione di *software* ed elementi audiovisivi che coinvolgono l'interazione umana, sono opere creative complesse che nascono dalla combinazione di singoli elementi, quindi non possono essere considerati né semplicemente *software* né unicamente prodotti multimediali o audiovisivi.

Bene, hai messo a fuoco abbastanza.

Adesso prenditi un po' di tempo per guardare con i tuoi occhi cosa si nasconde nell'*hardware* che rende possibile l'esperienza del gioco: processori, RAM, dischi rigidi, schede elettroniche e tanto altro!

Un concentrato di tecnologia che senza il rivestimento esterno suscita un incredibile rispetto e tanto stupore...

