

Comunicato stampa | 11.11.2021

«Games»

13.11.2021 – 13.03.2022

La storia e il fascino dei videogiochi

Nel giro di pochi decenni, da un gioco qualsiasi i videogiochi si sono trasformati in una delle attività ricreative più amate – e in una redditizia attività economica globale. Dopo il grande successo al Museo nazionale di Zurigo e al Château de Prangins, dal 13 novembre 2021 al 13 marzo 2022 anche il Forum della storia svizzera di Svitto ripercorre la storia dei giochi digitali con l'esposizione «Games».

Fortnite, Super Mario o Minecraft sono sulla bocca di tutti. Non c'è da sorprendersi: oggi i videogiocatori sono circa 2,5 miliardi di persone, un terzo della popolazione mondiale. La prima pietra per il fascino dei videogiochi fu posata negli anni 1950 da un fisico americano, William Higinbotham, che con *Tennis for Two* creò un gioco di puro divertimento.

Da attività familiare a realtà virtuale

Negli anni 1970, i videogiochi furono commercializzati e resi accessibili al grande pubblico. I giochi elettronici fecero il loro ingresso in salotto e furono pubblicizzati come attività per tutta la famiglia. Al tempo stesso presero piede anche sul suolo pubblico: i cosiddetti «giochi arcade», che potevano essere giocati a pagamento in ristoranti, centri commerciali e aeroporti, fecero una concorrenza sfrenata ai popolari flipper.

Negli anni 1990, i giocatori si sfidavano in LAN party: per giocare assieme collegavano i loro computer attraverso una rete locale. Lo sviluppo di Internet rese possibili i giochi online e la crescente potenza dei server andò di pari passo con giochi sempre più raffinati. Nel nuovo millennio, infine, sono state sviluppate le console domestiche VR: l'immersione in universi di gioco interattivi ha offerto un'esperienza completamente nuova e affascinante.

Fascino e formazione al tempo stesso

Con l'esposizione «Games», dal 13 novembre 2021 al 13 marzo 2022 il Forum della storia svizzera Svitto ripercorre la storia dei videogiochi fino ai giorni nostri, esplorando aspetti sociali e dibattiti di attualità: cosa determina il fascino dei videogiochi? I giochi digitali possono essere utili per la formazione scolastica o gli anziani? Che storie raccontano?

Forum Schweizer Geschichte Schwyz.

L'esposizione temporanea invita i visitatori a giocare in una scenografia tipica dell'epoca dei buoni vecchi computer, delle console e delle slot-machine, mentre i bambini potranno mascherarsi e giocare in forma analogica a «Mario Land». E chissà che non sbuchino fuori spettatori del calibro di Lara Croft, Dark Elf e Co. in grandezza naturale...

Un ricco programma collaterale – tra cui figurano i workshop «Mario Maker» dedicato alle famiglie e ai bambini e «Level-Up» per i genitori nonché visite guidate con attori dell'industria svizzera dei computer – permetterà di approfondire il comportamento di gioco degli adolescenti nonché lo sviluppo di competenze attraverso i giochi digitali e il game design.

In caso di domande rivolgersi a:

Rebecca Sanders | Curatrice dell'esposizione | Museo nazionale svizzero.
T. +41 44 218 65 40 | E-mail: rebecca.sanders@nationalmuseum.ch

Karin Freitag | Comunicazione | Forum della storia svizzera Svitto.
T. +41 41 819 60 18 | karin.freitag@nationalmuseum.ch

I testi destinati ai media e una selezione di immagini possono essere scaricati all'indirizzo www.forumschwyz.ch/medien.