

Château de Prangins.

Comunicato per i media

12 marzo 2021

GAMES

21.03 – 10.10.21

Chi non ha mai sentito parlare di *Fortnite*, *Mario Bros.* o *Minecraft*? Con più di 2,7 miliardi di giocatori in tutto il mondo e un fatturato di circa 160 miliardi di dollari, l'industria videoludica ha surclassato l'industria cinematografica hollywoodiana. Con la nuova mostra temporanea GAMES, il Castello di Prangins – Museo nazionale svizzero presenta al pubblico la storia dei videogiochi dagli esordi negli anni Settanta fino ai giorni nostri. GAMES traccia una retrospettiva dei videogiochi da un punto di vista storico come pure tecnico e invita i visitatori a giocare ad *Asteroids* e a *Space Invaders* su dei terminali arcade e a scoprire dei videogiochi sviluppati in Svizzera. Potranno anche esplorare gli archivi RTS e guardare delle trasmissioni legate al tema della mostra.

Nell'arco di pochi decenni, i videogiochi sono passati da un mero passatempo scientifico ideato nelle università americane a un'industria globale. Ai giorni nostri, un terzo della popolazione mondiale gioca regolarmente ai videogiochi. Con un fatturato pari a circa 160 miliardi di dollari, il settore dell'industria videoludica, ancora relativamente giovane, ha surclassato persino l'industria cinematografica hollywoodiana. Nel 2020, la pandemia di coronavirus ha fatto registrare un boom dei videogiochi, con un incremento della spesa nel settore del gaming di quasi il 40% rispetto al 2019.

La passione per i videogiochi si diffonde negli Stati Uniti nel corso degli anni Cinquanta. Grazie a William Higinbotham, anche i non amanti dello sport possono giocare a tennis comodamente dal proprio divano. A partire dagli anni Settanta, i videogiochi iniziano a rappresentare un importante fattore economico. I giochi elettronici diventano una componente fissa del soggiorno di casa e s'impongono come un'attività per famiglie nelle abitazioni come pure negli spazi pubblici. Inizia così un periodo d'oro, quello dei giochi arcade fra cui si annoverano, solo per citarne alcuni, *Pac-Man* o *Space Invaders*. Un decennio più tardi si svolgono i primi LAN party, eventi in cui i partecipanti si riuniscono e collegano il proprio computer tramite una rete locale per giocare insieme ai videogiochi. Contemporaneamente, l'industria informatica inizia a sviluppare dispositivi mobili che consentono di giocare online. Agli albori del nuovo millennio i videogiochi si fondono con la realtà virtuale, regalando un'esperienza interamente innovativa grazie a un'immersione completa nel mondo di gioco.

Con l'ascesa dei videogiochi a fattore economico globale sono però rapidamente affiorati anche i lati negativi di questo fenomeno, come il sessismo o il razzismo veicolato da alcuni giochi o il rischio di dipendenza per i giovani gamer. Quest'ultima tematica verrà affrontata nella conferenza tenuta da Niels Weber il 30 settembre durante una delle sette «Serate al museo» organizzate dal Castello di Prangins a partire dalla primavera.

La mostra GAMES traccia una retrospettiva dell'affascinante storia dei videogiochi nel corso del tempo. I visitatori potranno non solo ripercorrere questa evoluzione, ma anche giocare su vecchi computer e console di gioco obsolete e soprattutto sbizzarrirsi ad autentici terminali arcade dell'epoca.

Un programma di mediazione culturale all'insegna di colazioni in famiglia, corredato dalla scoperta del percorso espositivo e da momenti ludici, pomeriggi di gioco, incontri con psicologi, neurologi, sviluppatori di videogiochi e altri ospiti ancora, consentirà ai visitatori di incontrare personalità di spicco dell'industria videoludica svizzera e di approfondire temi come la dipendenza dei giovani gamer, le competenze cognitive che il gioco consente di sviluppare o le scene di violenza contenute in alcuni giochi. Informazioni dettagliate sono disponibili nel sito internet www.chateaudeprangins.ch.

Per ulteriori informazioni

Tatiana Oberson, responsabile comunicazione e marketing
+41 (0)22 994 88 68 | tatiana.oberson@museenational.ch