

WIGWAM

NEWS



DIVENTA RESILIENTE!

**PARTECIPA CON NOI
E SOSTIENI LA RETE DELLE
COMUNITA' LOCALI WIGWAM**

Quote associative 2023

- Socio Ordinario € 25,00
- Socio Sostenitore € 100,00
- Socio Sostenitore Ente € 300,00

c/c Postale n. 69120327 intestato a Wigwam APS Italia o con bonifico a IBAN IT86X0760112100000069120327 BIC/SWIFT BPPIITRRXXX



Nicola Molin
di anni 11 - classe I^A C
Scuola Secondaria I^o
Convitto "Marco Foscarini"
di Venezia



Jacopo Molin
di anni 11 - classe I^A C
Scuola Secondaria I^o
Convitto "Marco Foscarini"
di Venezia

LA GENERAZIONE ALPHA, SPIEGA IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

I più recenti nativi digitali ci aiutano a scoprire una dimensione sconosciuta ai più, ora parte integrante della cultura contemporanea

Per noi il mondo dei videogiochi è una recente invenzione che, grazie alla convinzione di alcuni pionieri scientifici e alla caparbità di alcuni imprenditori, anche se con primi negativi risultati, hanno saputo imporsi nel dare nuovi strumenti ludici a noi ragazzi. Non è stato facile partire dal nulla per poi arrivare ad un coinvolgimento di

massa come è quello attuale.

Mancava la conoscenza o Know-how poiché non c'era una precedente tradizione ma con grande applicazione e determinazione di ingegneri e scienziati si è riusciti a creare qualcosa di nuovo. Molte le difficoltà incontrate lungo il percorso dagli addetti ai lavori, che non hanno ascoltato chiacchiere e maldicenze nate

dai primi insuccessi, hanno portato avanti le loro idee scontrandosi con un mondo ancorato ai vecchi schemi che non vedevano di buon occhio le innovazioni scientifiche come i PC, le Console, e per ultimi i cellulari.

Per noi il mondo dei videogiochi ci affascina tantissimo, apprezziamo tutti gli sforzi di chi ha sacrificato molto del suo tempo e spesso lottando

Lavoro candidato al Premio Wigwam Stampa Italiana 2023
Giovani comunicatori per Comunità resilienti
→ info@wigwam.it



European Heritage Days
Giornate Europee del Patrimonio



**La Wigwam
Local Community
Venezia - Italy**

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

La loro scoperta e il percorso per arrivare a tutto ciò che attualmente tutti utilizziamo





contro tutto e tutti per arrivare a dei risultati che ora sono concretamente prodotti e di conseguenza sono molto utilizzati in tutto il mondo.

Non vorremmo fare un elogio a tali strumenti ma crediamo di poter dire tranquillamente che il percorso innovativo effettuato, anche se difficile, ha comportato una rivoluzione non soltanto nel campo delle innovazioni tecnologiche ma anche a dei cambiamenti sociali e relazionali. Vorremmo ripercorrere con voi il lento ma concreto processo di queste innovazioni tecnologiche che oggi sono ormai presenti in tutte le famiglie e ci accompagnano nella nostra quotidianità. Per noi ragazzi questo mondo dei videogiochi è molto importante e vorremmo ripercorrere insieme il suo percorso creativo.

Nel 1952 è stato creato il primo videogioco al mondo che si chiamava OXO acronimo di 'Noughts and Crosses', sviluppato presso i laboratori dell'uni-

versità di Cambridge A.S. Douglass. Esso, è una versione grafica del gioco del tris, per dimostrare una sua tesi sull'interazione uomo-macchina. Il gioco, prevedeva un solo player, che avrebbe giocato a tris contro ad un computer. La piattaforma utilizzata da Alexander S. Douglass, per creare, si chiama EDSAC, ovvero uno dei primi computer digitali mai inventati al mondo.

La memoria a linea di ritardo, ovvero la memoria utilizzata da EDSAC, è una particolare tipologia di memoria informatica, utilizzata nei primi computer e a differenza delle nuove memorie, era ad accesso sequenziale. La creazione di

questo gioco, ha svoltato la storia, perché da quel passatempo, nacque una vera e propria epoca di innovazione, portando alla creazione dei videogiochi moderni e delle prime console.

Oltre a OXO, negli anni cinquanta, vennero creati altri videogiochi; come tennis for two. Questo perché dopo la seconda guerra mondiale, molti decisero di iniziare una rivoluzione tecnologica, portando molti ricercatori a cercare di riprodurre invenzioni simili a OXO. Per la creazione del primo videogioco, è stato scelto proprio il gioco del tris, perché è un gioco antichissimo, utilizzato anche da gli antichi romani e per via del fatto che è una base perfetta per l'informatica, basato sulla strategia perfetta, a quei tempi difficilissima da riprodurre con un computer. Molti appassionati di videogiochi, affermano che il primo videogioco, non era OXO, bensì un gioco sempre basato sul tris, inventato da Josef Kate, un ingegnere austriaco.

Il gioco inventato da Josef Kate, si chiamava 'Bertie the Brain', nato nel 1950. Quest'ultimo, non è il primo videogioco, perché funziona grazie a delle lampadine che si accendevano e si spegnevano, in base alle scelte fatte dall'umano e non su un monitor come OXO.





Essendo un videogioco creato per un progetto universitario, non ebbe molto successo, ma fu preso come riferimento per molti videogiochi che, a partire dagli anni Settanta, portarono ai videogiochi di oggi. Molte persone, soprattutto le figure adulte, non amano i videogiochi, anzi, li disprezzano, per via del fatto che credono che causino una forte dipendenza e cattivi insegnamenti, ma questo, dipende da: quali videogiochi si usano, quanto si usano e da come si usano.

Le età consigliate per giocare ai diversi tipi di videogiochi, sono indicati con l'espressione "PEGI" (Pan European Game Information), che, in base ai contenuti di gioco, consiglia l'età adatta per giocare con PEGI 3, si intende un videogioco adatto a tutte le età, senza una particolare violenza o inappropriata; con PEGI 7, si intende un videogioco adatto solo a coloro che hanno più di sette anni, probabilmente perché contiene messaggi inadatti a i più piccoli o parole più

complesse; con PEGI 12, invece, si intende un videogioco con della violenza più esplicita, possono essere presenti linguaggi/atteggiamenti sessuali o allusioni; con PEGI 16, si intendono videogiochi con violenza/attività sessuale simile a quella della vita reale; infine, con PEGI 18, si intende un videogioco vietato ai minori, in cui la violenza raggiunge livelli estremi, che potrebbero traumatizzare i minori.

Di solito, è consigliato di lasciar giocare i bambini al massimo un'oretta al giorno, con giochi adatti all'età del bambino e cercare di non crearli una dipendenza da quell'oretta al giorno, in modo che se per una volta non riesce a sfruttarla, non assume comportamenti isterici o si ribelli alle volontà del genitore. Nel caso il bambino iniziasse a comportarsi come un personaggio del gioco, questo dovrebbe essere rimosso, prima che il bambino assumi dei comportamenti inadeguati o azioni "folli" cercando di imitare ciò che ha visto sullo schermo, rischiando di farsi del male. Per assicurarsi che il bambino non infranga questi limiti,

sul cellulare o sulla console da cui gioca, sono scaricabili delle applicazioni per il controllo parentale, per controllare il tempo passato davanti allo schermo e per filtrare e impedire al dispositivo di riprodurre immagini inappropriate.

Ad oggi, il videogioco più usato, è Minecraft, un videogioco che simula la sopravvivenza nella natura in un mondo formato da blocchi di ogni materiale, al secondo posto, c'è Fortnite, uno sparatutto online con dietro una storia che va avanti dal 2017, sotto forma di stagioni; al terzo posto, invece, c'è Fall Guys, un gioco online formato da più round a partita, l'ultimo che rimane in vita vince. I grandi classici dei videogiochi, come Super Mario Bros, hanno fatto così tanto successo tanto da averci sviluppato decine di giochi, spesso collegati dalla stessa storia e pieni di dettagli nascosti che ricordano i giochi passati.

Esistono molti tipi di console da cui giocare, come: la Nintendo Switch, le varie Playstation (1 - 5), Xbox e altre. La Nintendo, è un'azienda di videogiochi





Giapponese, creata da Fusajirō Yamauchi Yamauchi, nel 23 Settembre 1889, a Kyoto. All'epoca, Nintendo, era un'azienda produttrice di carte da gioco chiamate "NIN-TEN-DO" che può essere tradotto come "lasciare la sorte al cielo". Nel 1951, cambiò il nome in "Nintendo Playning Card CO.LTD". Nel 1959, strinse un accordo con la "Walt Disney Company", per mettere in commercio carte che raffigurano i personaggi Disney. L'operazione ebbe successo e portò l'azienda ad entrare in borsa nel 1962. Nel 1963, il terzo presidente della compagnia Nintendo, nipote di Fusajirō, Iroshi Yamauchi, che modificò l'impresa trasformando la compagnia in "Nintendo CO.LTB".

Durante tutti gli anni Sessanta, tentò anche di pubblicizzare l'azienda avviando una compagnia di taxi, una catena di "Love hotel" e vari elettrodomestici. Quasi tutti i tentativi non ebbero successo e i pochi che non fallirono si riscontrarono nel mondo dei giocattoli, con la produzione

dell'ultra machine, del Love Tester e della serie di pistole ottiche. Nel 1973, l'azienda creò un simulatore di tiro al piattello, che perfezionò la tecnologia delle pistole ottiche. Il sistema era pensato per luoghi ampi, come le sale da bowling giapponesi, che, per colpa dei locali karaoke, stavano andando in crisi. L'anno dopo, realizzarono una versione innovativa e più compatta, per far sì che si possa utilizzare in spazi più ristretti, essa si chiamava "Mini laser Clay".

Nel 1974, Nintendo, inaugura la nuova serie "Simulation SY System", con Wild Gunman, un gioco ambientato nel far west, che consisteva nell' utilizzo di una pistola ottica, per sparare contro alcuni pistolieri. Nel 1975 Nintendo ottiene i diritti di vendita della console "Magnavox Odyssey", contenente un gioco di tennis in Giappone. Quindi, inizia a lavorare insieme alla "Mitsubishi Electric" ad una propria versione della macchina, che venne commercializzata nel 1977 con il nome di Color TV Game.

La prima console Nintendo, è stato il "Color TV Game", la seconda è la "Super Nintendo Entertainment System" e la terza la "Nintendo 3 DS". La più moderna, è la Nintendo Switch (modello OLED), uscita l'8 ottobre 2021. Il gioco Nintendo più venduto è il gioco di super Mario Bros, in tutte le sue versioni. Esso è uscito nel 13 settembre 1985 ed ha più di trecento giochi collegati tra loro tramite una storia molto simile. Nella saga di super Mario, esistono molti personaggi tra cui i più importanti sono: Mario, Luigi,



Principessa Peach, Tod, Donkey Kong, Toadette, Bowser e Boo.

PlayStation, invece è un marchio che accomuna una serie di console prodotte da Sony Interactive Entertainment, inventato da Ken Kutaragi, inventata nel dicembre 1994. Playstation, fu un enorme successo di Sony, infatti diede inizio ad una rivoluzione che fece cambiare il punto di vista delle Console stesse per il pubblico. Essa, era pensata per del pubblico più giovane, essendo in grado di cambiare la quotidianità familiare. A questo scopo, erano già stati fatti svariati tentativi, ma con scarso successo, come il "CD-i" e il "3DO".

Ora è un parere diffuso il fatto che il successo di Playstation sia dovuto non solo all'elevata qualità e versatilità dell'hardware prodotto, ma specialmente ad una grande campagna pubblicitaria senza precedenti, con uno spot originale e di grande impatto sul pubblico interessato. In tal modo, Sony riuscì a primeggiare sui marchi storici del settore,

come Nintendo, SEGA e Xbox. Verso il 1988 Sony giunse ad un accordo con Nintendo, per contribuire allo sviluppo dei chip audio per la nuova Console, cioè il Super Nintendo. Uno degli ingegneri Sony, Ken Kutaragi, aveva sviluppato un prototipo per un nuovo chip, chiamata SPC-700. Nintendo ne rilevò la licenza per l'utilizzo come sintetizzatore del suono ADPCM a otto canali nel Super Nintendo.

Intanto, Nintendo era alla ricerca di un formato multimediale per espandere il proprio mercato. La prima PlayStation, è stata la PlayStation 1, la seconda la Playstation 2 e la terza la PlayStation 3. La più moderna, è la PlayStation 5, uscita il 12 novembre 2020. Il gioco per PlayStation più venduto, è God of War, un gioco con una trama complessa, con quattro giochi collegati da una storia che comprende gli Dei antichi. I personaggi principali sono: Kratos, Atena, Gaia, Atreus, Mimyr, Freya, Brok e Sinry. La X-Box, invece è una Console per videogio-



chi prodotta da Microsoft, inventata da Seamus Blackley il 15 novembre 2001. Le prime idee alla base del progetto nacquero nel 1998, da Seamus Blackley, ex collaboratore dei Looking Glas Studios. Una volta giunto in Microsoft decise insieme a Kevin Bachus, Ted Hase e Otto Berkes di smontare alcuni computer portatili, per poi riassembleare i pezzi e costruire un primissimo prototipo di X-Box. Il progetto, venne chiamato "Direct Xbox", poiché era basato sulla tecnologia API di Direct X.

L'idea era quella di introdurre il nuovo prototipo nel mercato, per competere con Sony e Playstation, vendendo una console interamente pensata per il gioco, con un'architettura simil - PC ad elevata flessibilità e potenza che fosse almeno due volte superiore a quella dell'ipotetica PS2. La prima X-Box è la Director X-Box, la seconda la X-Box One S 1 TB e la terza, nonché ultima, la X-Box SSX 3, uscita nel novembre 2020. Il gioco per X-Box più venduto è Diablo IV-Ultimate Edition, un gioco di ruolo d'azione, inventato da Blizzard Entertainment. Nel 1973,





nacque l'idea di inventare dei dispositivi elettronici in grado di unire la telefonia all'utilizzo degli elaboratori elettronici. Le prime vendite di dispositivi simili iniziarono nel 1993.

Il primo smartphone in assoluto venne chiamato Simon e venne inserito nel mercato mondiale nel 1992 dalla "BELL South". Si poteva definire smartphone grazie alle molteplici funzioni, come: calendario, contatti, orologio, blocco note, funzioni di posta elettronica, fax e giochi. Per poter scrivere sullo schermo, veniva utilizzato un pennino touch. Ebbe molto successo la marca Nokia, che realizzò il "Nokia 9000 Communicator", che univa la parte telefonica del "Nokia 2110" e quella smart di un "PDA" basato sul sistema operativo "Geoworks". Le due parti unite erano note come "design clam shell".

Dopo di questo vennero create e portate alla luce molte marche telefoniche, come: Apple, Sam-

sung ecc. ecc. Molte persone, affermano che il primo giochino per telefono fosse Snake, che consisteva nel far muovere un "serpente" sullo schermo del cellulare Nokia, con l'obiettivo di fargli "mangiare" delle "mele", che comparivano in una posizione casuale sullo schermo. Ma in realtà nel telefono Simon Personal Communicator, era già presente un minigioco chiamato "Scramble", che consisteva nel muovere i quadratini in modo da creare una corretta immagine.

Da allora, vennero creati molti videogiochi, che porteranno ai videogiochi mobili del momento, come PUBG mobile, il videogioco più scaricato al mondo con 1,12 miliardi di download, Pokèmon GO con 1 miliardo di download e Sbwat Surfes anch'esso con 1 miliardo di download. Secondo noi, i videogiochi hanno una storia a dir poco fantastica ed interessante, e secondo un punto di vista tecnologico hanno rivoluzionato il modo di passare

il tempo libero. Bisogna fare però molta attenzione al tempo che viene dedicato loro perché devono essere utilizzati in maniera adeguata senza stabilire uno stato di dipendenza da essi.

Per concludere ecco la nostra riflessione: non ci sarebbe tutto questo se non ci fosse stato chi ha continuato nel suo piccolo a fare tanto anche andando contro critiche, insuccessi e avversità ideologiche, sociali ed economiche ■

© Riproduzione riservata



RETE WIGWAM®



TEMA 2023: PATRIMONIO VIVENTE

Includo ad esempio le arti tradizionali e il modo in cui le comunità trasmettono la conoscenza attraverso la memoria collettiva, nonché il rapporto che le persone hanno col loro senso del luogo e della comprensione dei valori ambientali e culturali che i territori racchiudono.



European Heritage Days

Giornate Europee del Patrimonio

GIORNATE EUROPEE DEL PATRIMONIO WIGWAM* | 23-24 SETTEMBRE 2023

Tipo di evento:	Incontro on line
Comunità Locali Wigwam	Wigwam Circuit
Titolo dell'evento:	COMUNITÀ ENERGETICHE LOCALI: LA CULTURA DELL'AUTOSUFFICIENZA
	Nel 2010, Wigwam ha avuto la visione di un futuro in cui l'energia pulita e rinnovabile divenisse una realtà concreta e praticabile. Nascevano allora le prime Comunità Energetiche Locali (CEL) in 6 Comuni. Oggi è una cultura che si va imponendo come necessità, che però ha radici antiche perché ogni territorio aveva imparato a valorizzare le fonti locali per il proprio fabbisogno energetico. Da che storia arriviamo e quali soluzioni per l'adesso e per il futuro si vanno prospettando, saranno gli argomenti trattati nell'incontro on line del 23 settembre e che sarà promosso, anticipandone alcuni aspetti, presso gli stand dei Gruppi Locali Wigwam nell'ambito delle Fiere delle Associazioni che, si svolgeranno in contemporanea il 17 settembre a Ponte San Nicolò e a Piove di Sacco (Pd). Non per mero risparmio energetico bensì per costruire relazioni più forti all'interno delle nostre comunità, promuovendo il benessere, attraverso la condivisione delle risorse.
Luogo dell'evento	Piattaforma Web
INFORMAZIONI PRATICHE	
Accessibilità a disabili:	Si
Data dell'evento	Sabato 23 settembre 2023
Ore: apertura, partenza	Dalle ore 11:00 alle ore 12:00
Numero di posti	Nessun limite
Indirizzo luogo attività:	Aula virtuale
Prenotazione (si/no):	Richiesta Link per partecipazione
Costo / Quota assoc:	Gratuito
ORGANIZZATORE	
Nome organizzatore:	Comunità Energetiche Locali Wigwam
Sito internet:	www.wigwam.it
Pagina facebook:	@wigwam.circuit
Partner dell'evento:	Rete Wigwam
REFERENTE DELL'INIZIATIVA	
Nome e Cognome:	Giliola Dalla Libera
Titolo, ruolo:	<input type="checkbox"/> Wigwam Linkman <input checked="" type="checkbox"/> Wigwam Corrispondente <input type="checkbox"/> Altro Referente
Contatto telefonico:	+ 39 348 4098002
Contatto e-mail:	saccisica@wigwam.it

(*) Rete associativa non profit per lo sviluppo equo, solidale e sostenibile delle Comunità Locali fondata in Italia il 3 dicembre 1972 - Associazione Nazionale di Protezione Ambientale ai sensi dell'art. 13 della legge n. 349/1986 riconosciuta con primo Decreto del Ministero dell'Ambiente n. 347 del 15 dicembre 2017