

Dimmi cosa giochi e ti dirò chi sei

Facile dividere i videogiochi per genere: **RPG, Fantasy, Adventure, FPS, TPS** e così via, ma nella nostra mente non funziona allo stesso modo, non si pensa per genere. Se pensiamo di voler giocare un **Fantasy**, lo si mette in relazione col tempo che abbiamo a disposizione per giocare oppure, può anche succedere il contrario, dove per far passare del tempo decidiamo di giocare qualcosa che normalmente non toccheremmo nemmeno. Per questo abbiamo deciso di classificare i giochi in base a nuovi generi, del tutto soggettivi e che in qualche modo, riguardano tutti noi.

La fissazione

Da questo tipo di gioco si è quasi ossessionati, ci si gioca di continuo senza sapere perché e una volta smesso, non fai altro che pensare a lui, sognando il momento in cui sarete ancora insieme. Non è un gioco, è IL gioco che sembra fatto apposta per voi, un gioco che, per quanto vi riguarda, non finirà mai. Nemmeno dopo i titoli di coda.



Il passatempo

Siete in coda alle poste? Ci giocate. Siete al lavoro e lo sguardo del vostro capo non si posa su di voi? Ci giocate. Non avete un preciso obbiettivo nella vostra vita? Giocate. Spesso si tratta di titoli per smartphone, semplici e con molti livelli, ma è anche la difficoltà alle volte a stimolarvi, trasformando un titolo da passatempo a fissazione in men che non si dica.

Il rigiocabile

Alert: se siete under 20 potrebbe non essere il vostro caso. Si tratta di quei giochi che puntualmente ri-completate una volta l'anno, vecchio ma bello, vi appassiona da subito ma poi, per qualche motivo, finisce nel dimenticatoio. Ma periodicamente, come un Fenice, la voglia di rigiocarlo risorge, facendo risalire quei vecchi brividi lungo la schiena, ormai dimenticati. Con buona probabilità si tratta di giochi **old gen**.

Il passatempo (da viaggio)

Probabilmente si tratta di un *porting* su telefono della versione PC/console di un titolo che giochereste se foste rimasti a casa. **Fallout Shelter** o gli ultimi arrivati **PUBG Mobile** e **Fortnite** sono stati e probabilmente saranno amici della relatività generale di Einstein, riuscendo a trasportarvi da un punto A a un punto B in men che non si dica. Non parliamo poi di **Switch**! La console Nintendo ha ormai portato questi concetti all'estremo, facendo sorgere ai giocatori l'idea di viaggiare solo per il gusto di giocare a **Zelda** tra i sedili di un aereo.



Il “perché gioco con gli altri” (online e locale)

Tra online e locale cambia molto ma la finalità resta quella: stare insieme divertendosi. L'online può essere anche una scusa per stare in contatto con vecchi amici ma ciò che cambia veramente è la dinamica di gioco. Di questi tempi, le **battle royale** a squadre e non riescono a creare fazioni, eserciti o semplicemente simpatizzanti come se ci trovassimo in un liceo americano, cosa che offline, risulta abbastanza mitigato. Se è vero che stare assieme può essere piacevole, rafforzando dei rapporti che normalmente sarebbero stantii è anche vero che le più grandi amicizie (o amori) sono terminati per un gol al novantesimo o un sorpasso all'ultima curva, per cui, occhio!

Il bello da leggere e il bello da guardare

Probabilmente non giocate entrambe le tipologie ma, in qualche modo, vi sentite parte integrante della community, leggendo news, aggiornamenti e vi basta questo per immaginarvi il gameplay di un titolo di cui avete visto solo qualche immagine. Poi ci sono gli stalker, che godono di un gioco soltanto guardandolo, magari con un pò di distacco ma con al contempo, la voglia di sentirsi parte di qualcosa. È il gioco perfetto per gli streamer, il tipico titolo che magari, si gusta meglio da fuori.

L'incentiva ego

Era probabilmente il vostro gioco preferito: tante ma tante ore di sano gameplay che vi hanno reso i migliori al mondo. Siete talmente bravi che nonostante non giocate da un po', battereste chiunque a mani basse, sentendovi come **“un Principe dei Saiyan”** che però vince, a dispetto delle invidie altrui.



Il “lo gioco mentre”

Tangente alla categoria “passatempo” è solitamente un titolo a cui dedicate più tempo del previsto, nonostante qualche leggero impegno e che in qualche modo riempie le nostre giornate. Non si tratta di un AAA, ma ci va vicino: è quel titolo che piace ma che non ci ha catturati a sufficienza, portando la sua conclusione con un mesto “meh!”.

La brutta abitudine

Il tipo gioco di cui parliamo non è necessariamente bello o il migliore, ma affascina; Lo giochiamo tutti i giorni a tutte le ore trattandosi molto spesso di un **Free-To-Play** che si è scaricato per noia e non abbiamo più disinstallato. Come drogati coscienti, sappiamo che fa male, fa perdere solo tempo e non aggiunge nulla alla nostra vita però è lì, pronto per essere avviato e giocato un’ultima volta, come con una sigaretta.

Quello brutto (per gli altri)

Si tratta di un gioco fatto male, né più né meno, ma che vi piace, senza capire bene perché. Quelle piccole grandi cose fatte male in qualche modo divertono, come fosse un film dell’**Asylum** e che ci spinge a dire «dai su, un sei glielo do». È il gioco più subdolo di tutti, un manipolatore per eccellenza, in grado di far gli occhi dolci solo per essere accarezzato, nonostante non lo meriti.

Lo zenzero

Ora penserete, che cosa c’entra lo zenzero? E invece c’entra. Lo usano i giapponesi tra una portata e l’altra per pulire il palato, e questo tipo di gioco serve per questo motivo, a disintossicarsi dalle “brutte abitudini” o dai “passatempo”. Si tratta di un gioco alquanto moderato per riposarsi tra un *nighiri* di **FPS** e un *uramaki* di **GDR**.

Lo pseudo lavoro

Un gioco può anche essere simile a un lavoro: organizzare, gestire, smistare, management, ecc. Può essere anche simile al nostro vero lavoro, per poterlo immaginare come lo si vuole, ordinato, senza intoppi e senza antipatie, perfetto insomma. Bel sogno, non trovate?

La frustrazione

Ogni uomo ha bisogno di adrenalina, allora perché non trovarla in un videogioco difficile? La linea che divide difficile da frustrante è sottile e questo tipo di gioco la supera con facilità. Il livello di sfida è alto e poco importa l'esser preso a calci per la maggior parte delle ore di gameplay. L'obbiettivo è uno soltanto: sopravvivere per raccontare ai futuri nipoti le nostre gesta.



Quello che “forse un giorno”

Su **Steam** c'erano i saldi? Avete comprato molti giochi a prezzo stracciato? Brutta notizia per quei videogiochi, saranno sempre visti e mai avviati, comprati solo per il gusto di farlo. Diventano in tutto e per tutto come una dieta, che dovremmo fare ma che non faremo mai, ma è bello pensare averne solo la possibilità. Non si sa mai.

Queste sono le categorie più comuni e con cui noi tutti dobbiamo convivere giorno dopo giorno. Ma ce ne saranno sicuramente altre, per cui fateci sapere se le vostre categorie coincidono con le nostre.