

---

## Fortnite, cosa è il “gioco” virale su web?

**Autore:** Daniela Baudino

**Fonte:** Città Nuova

**È un fenomeno che produce un giro di affari da 3 miliardi di dollari all'anno attirando 200 milioni di utenti. Analisi e consigli di buon senso sulle possibili dipendenze di un sistema dove l'obiettivo è “fare le kill”, cioè sterminare gli avversari**

Se parole come *skin rare*, *emote*, *potenziamenti*, *pass stagionali*, *Tyler “Ninja” Blevins* non vi dicono niente probabilmente nessuno intorno a voi gioca a Fornite, il gioco che nel 2018 ha letteralmente spopolato non solo tra i giovanissimi, generando per la casa produttrice un giro d'affari di **3 miliardi di dollari grazie al meccanismo degli acquisti-in-app** da parte dei giocatori, che a fine novembre hanno superato **quota 200 milioni** (tanti quanti gli abitanti del Brasile). Ogni giorno **i giocatori attivi sono 30 milioni** e ad inizio novembre 2018 è stato registrato un picco di 8,3 milioni di giocatori collegati contemporaneamente. Numeri da capogiro per un gioco che quando era stato lanciato per la prima volta non aveva riscosso granché successo. Poi l'utilizzo di **Twitch (una piattaforma di livestreaming di Amazon che consente lo streaming di videogiochi)** e il sapiente coinvolgimento degli Youtuber ha permesso al gioco non solo di diventare virale, ma soprattutto una piazza virtuale e un vero e proprio fenomeno “culturale”, se si pensa che una delle attività legate al gioco è quella di **cantare le canzoncine presenti nel gioco e riprendersi “ballando” le mosse dei personaggi del gioco. Come funziona Fortnite?** Fortnite è una “**Battle Royale**”, giochi d'azione in cui un gruppo di persone vengono catapultate su un'isola senza equipaggiamento e si trovano a combattere tra di loro per la sopravvivenza. Per ridurre poi al minimo i “tempi morti”, il campo di gioco si restringe periodicamente, **uccidendo chi ne rimane fuori** e rendendo sempre più intensa la battaglia di chi rimane in vita. Fortnite permette inoltre al giocatore di **costruire strutture strategiche indispensabili per avere la meglio sugli altri durante gli scontri**, e arrivare alla vittoria quando il campo da gioco sarà ridotto al minimo e i giocatori saranno rimasti pochi. Costruire più velocemente degli altri, infatti, servirà per sovrastare le costruzioni altrui e avere il campo visivo necessario per colpire i “nemici” ancora in vita. **Fortnite è come un serie televisiva suddivisa in più stagioni**, ognuna di 10 settimane, che richiede però una costruzione febbrile perché sempre **in continua evoluzione**, che catapulta il giocatore in **nuove serie di sfide e ricompense a tempo limitato**, introducendo man mano nuovi temi e cambiamenti geografici al campo di battaglia. **Cosa rende Fortnite così popolare?** Il primo fattore di successo per Fornite è che si tratta di un **gioco free-to-play**, e quindi **non è necessario pagare per iniziare a giocare**. Il secondo è che si può creare una squadra e che si gioca contro un'altra persona e non un computer, anche se per poter giocare in questa modalità è necessario pagare. Il terzo è la **capacità di rinnovarsi frequentemente e la conseguente proposta di nuove sfide** che sollecitano in continuazione gli sfidanti, nel più classico **sistema di ricompense variabili**. Il quarto è che le partite durano in media mezz'ora e in ogni battaglia tutti ricominciano allo stesso livello, così che in linea generale tutti possono vincere. Un altro aspetto che ha contribuito a rendere Fortnite popolare è poi il fatto che molti Youtuber già molto seguiti dai ragazzi hanno incominciato a **postare video di quelle che sono delle vere e proprie sessioni in cui, mostrando come giocano, insegnano trucchi e nuove modalità di gioco. Aspetti controversi di Fortnite Primo. Skin rare, potenziamenti, armi, pass stagionali e ogni oggetto speciale** per progredire più velocemente nel gioco non sono gratis, ma vanno pagati con le monete del gioco V-Bucks, conquistabili man mano con i risultati raggiunti ma molto più velocemente con soldi reali. **Così capita che diversi genitori abbiano trovato corposi pagamenti fatti dai figli con la loro carta di credito** per “shoppare” (come questo fenomeno è chiamato) gli oggetti necessari per continuare il gioco (una nuova skin può costare anche 18 euro). **In Olanda recentemente è stato pubblicato uno studio che paragona i danni economici creati dalle**

---

**piattaforme di gioco online a quelli del gioco d'azzardo e sono note truffe fatte ai danni dei giocatori. Secondo.** Oggi le aziende digitali traggono il loro guadagno dal tempo che riescono a tenerci incollati alle loro piattaforme. Così anche **i giochi elettronici diventano sofisticati e sfidanti per agganciare il proprio pubblico e tenerlo davanti allo schermo il più possibile.** Nel caso di Fornite questo avviene con il fatto che il gioco non possa essere messo in pausa, perché chi lascia il gioco perde la battaglia. Il non riuscire a staccarsene è un problema che non tocca solo i giovanissimi, se **nel Regno Unito la “dipendenza da Fornite” è stata citata in 200 cause di divorzio. Terzo.** Fornite è un **gioco multi piattaforma**, che può essere fruito da computer, da console, da tablet e da smartphone. Ciò vuol dire che “concluso” su una piattaforma, il gioco può continuare tranquillamente su un'altra. **Quarto.** I giocatori possono interagire tra di loro attraverso il gioco usando cuffie e microfono, avendo così la possibilità di entrare in contatto con molti sconosciuti e anche di diventare inavvertitamente **“complici” di azioni di cyberbullismo.** Come disinnescare la **“fortnitite acuta”**? Le regole sono in fondo sempre le stesse: **non demonizzare a prescindere, valorizzando gli aspetti positivi** (il fatto che possano entrare in contatto con persone di tutto il mondo può farli sforzare, ad esempio, ad imparare e praticare una lingua straniera per farsi capire). Non permettere loro di fare acquisti in-app o quanto meno concordarli spiegando loro il valore dei soldi, **capendo, discutendo e ragionando con loro sulle logiche e sulle grammatiche** che costituiscono il gioco (in fondo **l'obiettivo del gioco è sempre quello di “fare le kill”, ovvero di sterminare tutti i propri avversari** e quando ne si uccide uno si possono fare dei balletti per esultare per la propria “vittoria”), **monitorare l'uso mettendo dei limiti temporali** se si vede la difficoltà a staccarsi dal gioco, **offrendo però altre alternative** in modo che la passione per Fornite sia bilanciata da altre attività e non sia una sorta di fuga da una realtà poco interessante e gratificante.