

ACT VALUE: RACCOLTE E ANALIZZATE LE OPINIONI DEGLI INTERNAUTI SU 3 PRINCIPALI BRAND DI CONSOLLE

# Nei videogiochi l'interattività prosegue anche nei blog dedicati

Paolo Mosconi -  
Andrea Barchiesi\*

**G**enera dipendenza nei teenager, è il regalo di Natale più ambito dai bambini, le fidanzate la odiano, e i genitori cercano di capire come funziona. La console per videogiochi non è solo un oggetto di divertimento, ma è ormai diventata parte della vita quotidiana ed elemento che incide sulle relazioni familiari e sociali. Dall'analisi delle conversazioni online sui principali marchi di console emerge infatti un quadro molto articolato sui soggetti che le utilizzano e le loro

1. *Correlazione tra i contenuti presenti in diversi canali*
2. *Esperienza soddisfacente*

esperienze di gioco. In vista del Natale, tanti genitori utilizzano i forum per chiedere consigli sui migliori modelli, divisi tra l'esigenza di risparmiare e quella di accontentare le richieste dei figli. Poi nel corso dello scambio capita spesso che il genitore stesso tradisca il desiderio di avere la console e di sceglierla anche in base alle proprie preferenze: vale sia per i papà sia per le mamme. Dal lato dei giovani invece si rileva un elevatissimo livello di competenza tecnica che viene messa al servizio dei meno esperti all'interno di micro-comunità online. Un fenomeno diffusissi-

mo è lo scambio di informazioni sui sistemi per "craccare" le console e sui problemi che ne conseguono in termini di funzionamento degli apparecchi. Molto attiva anche la pratica di scambio, compra-vendita e collezionismo online di console e gio-

chi nuovi e usati. Da un'analisi effettuata su eBay emerge che il volume d'affari medio giornaliero generato dalla vendita di Playstation (Sony), Xbox (Microsoft) e Wii (Nintendo) supera i 130.000 euro. La rete è protagonista anche nell'esperienza videoludica:

tantissimi prediligono la modalità multiplayer online e utilizzano i forum per cercare nuovi compagni di gioco. Questo meccanismo favorisce un'alto livello di correlazione tra i contenuti presenti in diversi canali: per esempio i video che mostrano le

PlayStation



<b>ESPERIENZA DI GIOCO</b> Gradimento dell'esperienza di gioco, facilità di utilizzo	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Gioco online: il pubblico vanta sempre aspettative di miglioramento delle performances di questo dispositivo e della casa produttrice in genere</li> <li>- Non si risparmiano critiche perché si pretende la perfezione delle performances di gioco e tecnologiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emozioni uniche date dall'esperienza live multiplayer</li> </ul>
<b>TECNOLOGIA E ACCESSORI</b> Commenti sulle caratteristiche tecniche	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Le console Playstation non sono solo dei dispositivi di gioco ma diventano lettori Dvd o Cd player a seconda delle esigenze</li> <li>- Le apparecchiature molto sofisticate rendono difficili le connessioni a dispositivi che non sono in linea in termini di aggiornamenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menù e interfaccia altamente personalizzabili</li> <li>• Molto bella esteticamente</li> <li>• Ottima ergonomia del jaypad</li> <li>• Accensione led rossi dovuta ad anomalie di riscaldamento</li> <li>• Non ha il blu-ray</li> <li>• Hardware poco sofisticati</li> </ul>
<b>GIOCHI</b> Varietà, gradimento, download online, trucchi	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Audio e grafica molto apprezzati, tecnologia e interattività molto sviluppate rendono il prodotto ambito</li> <li>-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Molte richieste di informazioni sui siti per il download gratuito dei giochi</li> <li>• Vastissima disponibilità di giochi</li> <li>• Esclusività</li> </ul>
<b>CONNETTIVITÀ</b> Accesso a internet, gioco online	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ La connessione wifi è molto apprezzata perché permette versatilità di utilizzo</li> <li>• Le community per il gioco online alimentano le competizioni tra utenti, che le vivono come dei social network</li> <li>-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grande successo e popolarità di Xbox live</li> <li>• Gli utenti cercano compagni di gioco sui forum</li> </ul>
<b>PRICING</b> Commenti sui prezzi, merchandising online	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Diffuse le pratiche di scambio (bart) e collezionismo dei videogame</li> <li>• Crescente mercato dell'usato</li> <li>- Prezzi molto alti e a volte penalizzanti rispetto alla concorrenza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consente di risparmiare rispetto a PS3 garantendo un'esperienza di gioco soddisfacente</li> <li>• Xbox Live a pagamento</li> <li>• Costo eccessivo degli accessori</li> </ul>

potenzialità delle varie console vengono ripresi e commentati all'interno di forum e social network, piuttosto che direttamente sui portali di video sharing. La competizione tra i maggiori produttori del mercato è molto sentita dagli utenti: si creano veri e propri schieramenti e i supporter discutono animatamente sulle sfide all'ultima console. Un target così demanding percepisce la competitività come un fattore positivo perché apre nuove possibilità nell'evoluzione dell'esperienza di gioco e alimenta l'aspettativa sull'innovazione tecnologica. Anche il pubblico femminile, seppur con qualche resistenza, si



- Apprezzatissimo il tipo di gioco che va oltre l'interattività e coinvolge più utenti contemporaneamente (intrattenimento ideale per feste e famiglie)
- Su questa piattaforma i giochi statici non sono apprezzati
- La simulazione virtuale degli sport e la forte interattività fisica rende unico questo dispositivo.
- Ricercatezza negli accessori: sono troppo numerosi ma necessari per sfruttare appieno le possibilità di gioco
- La grafica è differente dalle altre console, più semplice, caratteristica che ne identifica l'unicità
- Affidabilità dei giochi
- Gli amanti della console tradizionale non si sentono a proprio agio con questo tipo di apparecchiatura completamente diversa da PS e Xbox
- Connessione dell'apparecchiatura facile e intuitiva. Ingombro versatile e limitato.
- La più conveniente
- Il costo dei vari accessori fa lievitare il prezzo d'acquisto equiparandolo così alle altre console (a volte superandolo)

Fonte: ActValue

sta avvicinando sempre più alla pratica videoludica: lo sviluppo di giochi che favoriscono il movimento e l'interazione di molti giocatori è elemento di coinvolgimento per le donne.

#### A CONFRONTO

Reputation Manager® ha analizzato le opinioni espresse dagli utenti del web sui tre principali marchi di console: Playstation, Wii e Xbox. Nella distribuzione delle conversazioni (share of voice) prevale Playstation (59%) rispetto a Xbox (28%) e Wii (13%). Playstation (80% opinioni positive, 20% opinioni negative). Sony, attraverso Playstation e le sue evoluzioni, è da sempre pioniera nel mercato delle console. Il modello più discusso in rete è PS3, che è direttamente confrontabile con Xbox 360. Il punto di forza è senz'altro la grafica: il sistema blu-ray, brevettato da Sony, la definizione in Hd e l'home theatre, determinano le migliori qualità video e audio rispetto alle altre console. D'altro canto molti utenti notano come l'esigenza di promuovere una riduzione dei prezzi per competere con l'offerta Wii e Xbox, abbia portato Sony a trascurare l'innovazione tecnologica, escludendo alcuni componenti hardware e creando problemi di retro-compatibilità tra un modello e l'altro. Gli utenti sono molto soddisfatti della varietà e qualità dei giochi, e in costante aspettativa di nuove funzionalità, come l'introduzione dei trofei per Psp. L'unico aspetto realmente negativo è il prezzo: gli utenti giudicano la PS3 troppo cara rispetto alle offerte concorrenti e spesso preferiscono rivolgersi al mercato dell'usato. Questo dato è confermato dal commercio su eBay, dove Playstation registra la percentuale più alta di vendita di pezzi usati (40%) rispetto alle console concorrenti. Xbox (61% opinioni positive, 39% opinioni negative). Xbox è la console che più spesso viene comparata a Playstation e preferita da molti perché permette di risparmiare garantendo un'esperienza di gioco

soddisfacente. Il successo di Xbox è legato soprattutto al servizio Xbox Live, che dà la possibilità di giocare online. La maggior parte delle conversazioni si concentra infatti sulle modalità di accesso e gestione dei giochi all'interno della community. Questo discorso è spesso legato alla pratica illecita di modificare le console, che pare più diffusa per Xbox che per le concorrenti, e ai problemi che ne derivano in termini di possibilità di scaricare gli aggiornamenti. L'unico aspetto negativo relativo a Xbox Live è che sia a pagamento, anche se è stata apprezzata l'introduzione della PostePay Xbox che garantisce un sistema di pagamento più sicuro rispetto alla carta di credito. L'offerta dei giochi sembra esercitare grande appeal e su molti forum ricorrono le richieste di informazione sui siti che permettono di effettuare il download. Le discussioni tecniche lamentano un problema molto diffuso dell'Xbox 360: l'accensione dei 3 led rossi in seguito al surriscaldamento, dovuto probabilmente al fatto che la componentistica non è in grado di dissipare tutto il calore prodotto.

#### ESPERIENZA DI GIOCO

Wii (68% opinioni positive, 32% opinioni negative). È riconosciuta da tutti come il sistema che ha rivoluzionato l'esperienza videoludica in termini di interazione fisica e socialità. La Wii stimola attivamente il giocatore a muoversi, a spendere energia fisica, rovesciando la modalità classica di fruizione statica. L'immediatezza e la facilità di utilizzo, la particolare commistione tra reale e virtuale, permette il coinvolgimento attivo e in co-presenza di più giocatori e la rende il gioco ideale per le famiglie e il divertimento di gruppo. Appena uscita sul mercato si è parlato spesso dei rischi indotti proprio dalla fisicità del gioco: dati su infortuni e danni agli oggetti circostanti sono citati in vari articoli online. Gli utenti tendono ormai a considerare questi contenuti come inutilmente allar-

### LA METODOLOGIA

Reputation Manager® utilizza un criterio di acquisizione dei contenuti che tende a ricalcare il comportamento naturale degli utenti sulla rete (human search). Il software di ricerca ha raccolto dati all'interno di tutti i canali internet: blog, forum, opinioni e recensioni, siti di news, video online, siti di enti e associazioni, portali tematici. Sono state analizzate 12.126 pagine all'interno dei 358 domini che contengono conversazioni avvenute nell'ultimo anno. Una redazione ha verificato ogni contenuto fornito dal software. L'analisi di Reputation Manager® si basa su tre parametri:

- Rilevanza dei contenuti: quanto sono positive o negative le opinioni espresse dagli utenti rispetto ai temi indagati
- Importanza dei domini: quanto sono visibili sui motori di ricerca, autorevoli e frequentati i domini che ospitano le discussioni
- Pertinenza delle conversazioni rispetto ai domini che le ospitano: coerenza degli argomenti rispetto ai temi trattati nel dominio

Essi sono sintetizzati nel coefficiente di rischio reputazionale (Cerr®). Reputation Manager ha inoltre sviluppato un modulo di analisi specializzato per le vendite su eBay in grado di rilevare dati sul tipo dei prodotti in vendita (es. nuovo / usato), sui prezzi e sul volume d'affari generato, sulla distribuzione geografica e sul rating dei venditori.

mistici e loro stessi producono simpatiche parodie e video amatoriali per scherzare sull'utilizzo incauto del controller. Al contrario i più affezionati giudicano il sistema di comandi estremamente preciso, atto a garantire un'ottima corrispondenza tra movimenti e immagini. In definitiva chi è più interessato all'esperienza di gioco, al coinvolgimento e al risparmio predilige la Wii rispetto alle concorrenti. Attualmente è la Wii a generare il volume di affari più alto su eBay: rappresenta infatti il 50% del totale registrato per tutte e tre le marche.

ActValue -  
Reputation Manager