

# ***L'attacco dei cammelli mutanti: La pirateria come variantologia del videogioco italiano degli anni Ottanta***

**Riccardo Fassone**

Università di Torino

## **ABSTRACT**

Lungo tutti gli anni Ottanta la distribuzione di videogiochi in Italia seguì due strade parallele, raramente destinate a incrociarsi. Da un lato l'importazione di copie ufficiali di videogiochi prodotti all'estero o la commercializzazione dei pochi giochi originali di produzione italiana in luoghi quali negozi di musica, negozi di elettrodomestici, videoteche, ecc. Dall'altro la distribuzione, attraverso la rete delle edicole, di riviste con allegate cassette contenenti videogiochi piratati, in genere minimamente modificati – ad esempio nel titolo – da un cracker, che vendeva la copia pirata all'editore. Notevolmente più economiche delle versioni ufficiali e quindi più diffuse di esse, queste raccolte di giochi costituiscono una forma peculiarmente italiana di distribuzione del medium, che viene a trovarsi soggetto ai processi di serializzazione e segmentazione cronologica tipica della distribuzione da edicola. Questa forma di pirateria semi-legale – di fatto agevolata dalla mancanza di leggi specifiche circa la tutela del software – verrà a cessare con l'inizio del decennio successivo grazie a più severe norme sulla distribuzione dei videogiochi e alla notevole azione di lobbyismo dei distributori legittimi da poco apparsi sul mercato. L'intervento presenterà un breve case study relativo al gioco Cammelli (Program, 1984), un lone italiano per Commodore 64 del gioco di Jeff Minter Attack of The Mutant Camels (Llamasoft, 1983), venduto in edicola insieme a una serie di altri giochi riprodotti senza licenza come allegato alla rivista Special Program nel 1984. L'intervento si concentrerà sull'analisi delle differenze fra i due giochi – con particolare riferimento all'adattamento linguistico e culturale – con l'intento di dimostrare la rilevanza dello studio di pratiche illegali o semi-legali come la copia e la pirateria nel contesto della storiografia locale del videogioco, in particolare in Europa. L'intervento si appoggerà su una metodologia media-storiografica basata su interviste, ricerca d'archivio e incontro materiale con gli artefatti trattati. Inoltre l'intervento adotterà una disposizione teorica analoga a quella dell'anarcheologia di Zielinski (2006), una narrazione storiografica che privilegia la marginalità e la frammentazione a discapito di canonizzazione e linearità. Questa analisi di Cammelli avanzerà tre principali proposte di lettura storiografica della produzione videoludica italiana degli anni Ottanta: a) la rilevanza della serializzazione come pratica di pubblicazione e distribuzione, b) una messa in discussione dell'idea delle pratiche di hacking e cracking come necessariamente politiche e identitarie, e c) un'analisi della pirateria come forma di produzione di ciò che verrà definita una variantologia (Zielinski & Wagnermaier, 2005), una de-istituzionalizzazione della figura autoriale nel contesto di una re-inscrizione vernacolare della storia del videogioco.

**Transactions of the Digital Games Research Association Conference  
DiGRA Italia 2017: Testi, Contesti e Pretesti Videoludici – Atti della conferenza**

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial --- NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights.

L'intervento si propone dunque come contributo a un più ampio progetto di storia locale del videogioco, che superi la tendenza a studiare unicamente la produzione locale, ridando centralità a pratiche di appropriazione, circolazione e distribuzione del medium.

### **BIBLIOGRAPHY**

Zielinski, S. (2006). *Deep Time of The Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge (MA): The MIT Press.

Zielinski, S. & Wagnermaier, S.M. (2005). *Depth of Subject and Diversity of Method. An Introduction to Variantology*. In S. Zielinski & S.M. Wagnermaier (Eds.), *Variantology 1. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies* (pp. 7-12). Köln: Verlag der Buchhandlung.