

# La sindrome di Asteroids. La frammentazione del videogioco: per una nuova critica videoludica

**Prof. Marco Accordi Rickards**

Università degli Studi di Roma Tor Vergata  
Università di Roma Link Campus

Quando a fine ottobre il Comitato Olimpico Internazionale (CIO)<sup>1</sup> ha aperto al riconoscimento del videogioco come sport e, di conseguenza, alla sua possibile futura inclusione nei giochi olimpici, si è subito scatenato un acceso dibattito. È corretto qualificare il videogioco come sport? Il CIO ha ovviamente puntualizzato che è necessario che siano rispettati i valori olimpici, che dovranno essere messi a punto sistemi di tutela dal doping e che ci si dovrà battere contro le scommesse, ma ha anche sottolineato che i cyber-atleti si allenano con un'intensità paragonabile a quella degli sportivi tradizionali.

A prescindere dall'importanza di questo storico riconoscimento, seppur in itinere, il dibattito si è ovviamente esteso alla definizione di sport: se il videogioco risulta incluso nella categoria, perché tenere fuori discipline come quella degli scacchi? Se invece risulta esserne fuori, perché non escludere anche la carabina? Punti di vista, parti di un dialogare critico che, in ultima analisi, è sempre benefico. Il punto, però, credo sia un altro. Tornare a interrogarsi sull'identità del videogioco, questione oscura che da decenni tormenta le menti di chi, a diverso titolo, si interessa di questo settore. Partendo da queste diverse classificazioni, andremo a definire una nuova concezione di Videogioco, che racconti l'evoluzione del medium nel corso degli anni.

Per iniziare, è necessario partire dalla Storia: il videogioco, che affonda le sue origini tra la fine degli anni Cinquanta con *Tennis For Two* (1958) e gli anni Sessanta, con titoli quali *Spacewar!*, nasce come semplice esperimento, come creazione rivoluzionaria che coniuga conoscenze tecniche informatiche con idee, spunti creativi e, talora, embrionali proto-storie<sup>2</sup>. Da qui la primissima riflessione: non è dato un videogioco senza che ci sia un computer a consentirne l'esecuzione, poiché un *electronic game* vede nel codice informatico i mattoncini del suo DNA. Si faccia attenzione, però: questo fa forse del videogioco un oggetto di tecnologia? Niente affatto: ciò vorrebbe dire scambiare il contenuto per il contenitore, quasi come se il film fosse la pellicola (*film*, per l'appunto) sulla quale è impresso (oggi non è neppure necessario, con il cinema ormai passato al

---

<sup>1</sup> Consultare il sito web internazionale: <https://www.olympic.org/the-ioc>

<sup>2</sup> M. Accordi Rickards, *Storia del Videogioco. Dagli Anni Cinquanta ad oggi*, Carocci, 2013

**Transactions of the Digital Games Research Association Conference  
DiGRA Italia: Made in Italy – 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.

digitale) o il romanzo fosse la carta vergata con l'inchiostro sulla quale è scritto (stesso discorso: gli *ebook* dimostrano il contrario)<sup>3</sup>. Ebbene sì, il videogioco attiene alla sfera umanistica: idee veicolate da codice, come l'arte di uno scultore usa il marmo per prendere forma. Quando un autore ha qualcosa nel suo animo che vuole esprimere, sceglie il mezzo più adatto, che sente a sé più vicino. Ebbene, ormai tra questi mezzi c'è anche il videogioco, usato per dar vita a forme interattive astratte, prive di un elemento narrativo (pensiamo agli incastri geometrici di un *Tetris*) o a veri e propri racconti, che possono essere semplici, infantili o fiabeschi, ma anche adulti, complessi e dolorosi. Una coppia di genitori, ad esempio, ha scelto il videogioco come modalità espressiva per condividere con il mondo, in maniera interattiva, la drammatica esperienza della perdita del proprio bambino, malato di cancro (*That Dragon, Cancer*): casi come questo ci portano a una nuova imprescindibile riflessione. Se il videogioco può trattare tematiche di questo genere, diventa evidente come non si tratti più, necessariamente, di un "gioco". Non "giociamo", infatti, rivivendo la tragedia familiare, né potremmo "giocare" nel rivivere i grandi drammi della Storia. Diciamo che piuttosto, viviamo in modo interattivo delle storie, che possono essere profonde, drammatiche, disperatamente tragiche, oltre che fantastiche, spassose o di pura evasione.

Tutto ciò non è assolutamente insolito: in letteratura, come nel cinema o in ogni altra manifestazione artistica, siamo abituati a questa tipologia di racconto. Poi, che la letteratura sia arte è indiscusso, ma ciò non significa che ogni saggio o romanzo siano opere d'arte: ci sono i capolavori, le pietre miliari e i grandi testi, come la letteratura per puro intrattenimento o quella di valore scarso o nullo. Il videogioco non differisce, ma nel suo caso, è fondamentale rendersi conto del superamento semantico del termine: ciò che è nato come esperimento e che poi è diventato un prodotto di intrattenimento, un giocattolo elettronico (pensiamo alle primissime console *Magnavox Odyssey* o *Atari*), è presto evoluto in un medium, un linguaggio, una nuova forma di veicolazione culturale e artistica del pensiero umano. Il videogioco, insomma, si è reso un'opera multimediale interattiva, che a tutti gli effetti si è conquistata il titolo di arte e che a buon diritto è entrata nelle università, nelle biblioteche, nei musei e in tutti gli altri templi della cultura<sup>4</sup>.

Il fenomeno dello sport elettronico, comunemente detto eSport, ha però impresso una sterzata verso territori totalmente differenti, dove il videogioco si dissocia dalle stesse ambientazioni che raffigura e dalle storie che (eventualmente) narra, per diventare un mero campo sportivo competitivo dove ciò che conta è l'esecuzione del gesto atletico impiegato per vincere, da soli o in squadra, la sfida agonistica del momento. Allenarsi duramente per affinare l'astuzia e le proprie strategie, per potenziare i propri riflessi ed essere più rapidi, più precisi, più efficaci. Rendere, in ultima analisi, il videogioco un vero sport, anche da Olimpiadi.

La conseguenza di tutto ciò è una confusione generalizzata: che cos'è, dunque, il videogioco? Se non è più assimilabile esclusivamente a una forma di intrattenimento, può essere considerato cultura e arte, oppure deve essere classificato come sport? Oggettivamente, le sopraccitate discipline sembrano far riferimento a identità difficilmente coniugabili; la *reductio ad unum* appare in effetti un artificio forzato e deviante, che

---

<sup>3</sup> M.A.Rickards, M. Romanini, G. De Gregori, *Un Oscuro Scrutare*, in "Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto" di M. Bertolo e I. Mariani, Pearson, 2014

<sup>4</sup> M. A. Rickards, F. Vannucchi, *Il Videogioco. Mercato, giochi, giocatori*, Mondadori, 2013

avrebbe come unico risultato la creazione di un Frankenstein dalla personalità multipla, un ibrido non credibile né accettabile.

Il rischio è che, a fronte di questo scontro ideologico, si torni a rivendicare la mera natura di svago del mezzo “videogioco”, quasi a ritrarsi in una condizione di primigenia e fanciullesca innocenza, uno snobismo di ritorno che, in realtà, rischierebbe di far compiere molti passi indietro al videogioco nel suo lungo e impervio cammino di legittimazione. Quel che invece dovremmo rivendicare è che il videogioco è un termine ombrello che ormai ricopre troppi *items* dall'identità totalmente diversa tra loro. Questo è ciò che chiamo *Sindrome di Asteroids*. In *Asteroids*, arcaico *shooter* spaziale pubblicato per la prima volta in forma di *coin-op* (Lyle Rains, Ed Logg, Dominic Walsh, Atari, 1979), un'astronave colpiva dei meteoriti e, nel farlo, li spezzava in rocce più piccole, che sfuggivano rapide in direzioni diverse. Ecco, oggi il videogioco è un asteroide colpito troppe volte per poter essere sempre riconducibile a una matrice comune. Definire l'identità del videogioco è tuttavia cruciale, in un momento storico dove il termine non è più in grado di racchiudere la complessità del medium. Il videogioco, come medium, ha infatti trascorso i suoi significati semantici originari; se quindi, un domani, potrà prescindere anche dal concetto di video, come da quello di schermo<sup>5</sup>, ancora più importante è considerare che, già da diversi decenni (in realtà quasi dalle origini), non si tratta necessariamente solo di un gioco. Ci sono tante sfaccettature diverse dell'oggetto che noi chiamiamo *videogioco* e, proprio per questo, dobbiamo capire come oggi possiamo correttamente riferirci a esso. La ricerca in questo ambito mi porta a introdurre una nuova categoria, differente da quella di *opera multimediale interattiva*; ne riscontro la necessità perché quest'ultima non è più in grado di accogliere e dare conto di tutte le diverse tipologie di *videogiochi* (qui intesi come generici e misteriosi *items*) che si presentano ormai ai nostri occhi.

È infatti opportuno ricordare che non ho mai inteso *opera interattiva* e *videogioco* come due termini diversi; l'opera multimediale interattiva (per esteso) era solo un sinonimo del termine “videogioco” molto più utile per esprimere in modo più analitico, efficace e certo la natura stessa del videogioco. In realtà, oggi mi sembra necessario introdurre una significativa variante. Se vogliamo infatti continuare a considerare la parola “videogioco” come definizione cappello, cioè generale e omnicomprensiva, tale da coprire qualunque esempio di oggetto oggi denominato comunemente videogioco (*game*), allora il concetto di opera interattiva potrebbe non risultare più un sinonimo, ma un termine differente, facente riferimento soltanto a un sottoinsieme della macro-categoria iniziale.

L'esempio dell'eSport è letteralmente critico, in quanto mette in crisi ogni precedente istanza di categorizzazione. Quando si parla di sport elettronico, infatti, ci si può riferire a due tipi di entità: quelle sviluppate espressamente pensando alle competizioni sportive; o quelle che sono state ideate per tutt'altro fine, come *StarCraft* (Blizzard, 1998), strategico in tempo reale pubblicato su *personal computer* all'apice del successo del genere. *StarCraft*, accolto con grande entusiasmo dal pubblico e dalla critica, ha subito un singolare fenomeno di palingenesi, grazie a un fortunato tempismo e a un game design le cui regole si prestavano a un tipo di competizione intensamente cerebrale e coinvolgente, come gli scacchi o il *go*. *StarCraft* rappresenta quello che nell'evoluzionismo sarebbe chiamato un anello mancante: a una componente *story-driven* sostanziale, affianca una

---

<sup>5</sup> M. Bittanti, *Schermi Interattivi. Il cinema nei Videogiochi*, Meltemi, 2008

modalità multiplayer che ne ha dettato le fortune in ambito eSport. Un ibrido che mette in discussione l'intera impalcatura tassonomica finora azzardata, sottolineando ulteriormente la natura polimorfa del videogioco e aprendo necessariamente a nuove speculazioni. Pertanto, ho sintetizzato una formulazione alternativa, che potrebbe risultare essere, appunto, la definizione generale da affiancare alla parola "videogioco". Per rispecchiare appieno l'evoluzione concettuale del medium interattivo, e ricomprendere tutte le sue innumerevoli sfaccettature, ho deciso quindi di adottare il termine di **esperienza interattiva**.

Sulla base delle distinzioni appena operate, posso a questo punto avanzare la proposta di una nuova tassonomia, che tenti di circoscrivere le anime eterogenee di quello che comunemente chiamiamo videogioco all'interno di diverse categorie; è da notare come tali categorie siano totalmente aperte alla possibilità di rinvenirne altre, in armonia con la costante mutevolezza dell'industria dei videogiochi e dell'inventiva dei game designer. La prima categoria è quella del **Videogioco Cultura**, ossia Opera interattiva, qui ridotta (senza per questo essere sacrificata) a sottoinsieme di una macro-categoria più ampia. Rientrano in questo gruppo tutti i videogiochi caratterizzati da sistemi ludici e narrativi dall'impronta autoriale, che trasmettano una sensazione, una visione del mondo o una poetica; opere, insomma, dal potenziale valore artistico. Da sempre cavallo di battaglia di moltissimi giornalisti, ricercatori e autori di videogiochi, come David Cage, creatore di *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), il videogioco inteso come cultura comprende al suo interno esperienze sì legate allo storytelling, ma include anche espressioni semi-narrative o non narrative veicolate esclusivamente da meccanismi di design, non supportati da una storia di stampo cinematografico; tra questi, possiamo ricordare, a mero titolo di esempio, *Super Mario Galaxy* (opera interattiva semi-narrativa di Nintendo, uscita per Wii nel 2007), una totale decostruzione delle regole del *platform 3D*, dove fu introdotta la variabile di una legge di gravità mutevole applicata a un rivoluzionario level design; oppure *Tetris* (Aleksij Leonidovič Pažitnov, 1984), seminale puzzle game sovietico non narrativo che esprime tutto il suo valore culturale e artistico nella fusione di elementi di design con un peculiare stile estetico audiovisivo. Rientrano in questa categoria anche giochi che, non a caso, al tempo della loro uscita furono già definiti dalla critica "esperienze": su tutti *Journey* (thatgamecompany, 2012), che, a differenza di Super Mario Galaxy, rifiuta nettamente le complessità del game design in favore di un minimalismo assoluto che comunica con gli istinti primordiali del giocatore. Altri esponenti di questa categoria sono i cosiddetti *walking simulator*, come *Gone Home* (Fullbright Company, 2013), termine *slang* ironico che tuttavia inquadra adeguatamente il focus sull'esperienza a scapito dell'azione (sfida).

Con il **Videogioco Sport**, invece, ci riferiamo appunto ai titoli pensati in ottica eSport, le competizioni elettroniche che già abbiamo affrontato approfonditamente nel corso della trattazione. Nel videogioco inteso come sport, tutti gli aspetti esperienziali che prima guardavamo con interesse nel Videogioco Cultura, vengono meno, in favore di una schematizzazione totale delle regole e di un punto di vista assolutamente asettico, votato interamente alla *performance* agonistica sul campo da gioco, che si esaurisce nella contrapposizione contro altri avversari umani. Lo sport, del resto, respinge di fatto ogni tentativo di costruire una narrazione autoriale, limitandosi piuttosto alle narrazioni emergenti e alle dinamiche innescate dalle regole di gioco. È chiaro che si tratta di un ambito completamente diverso rispetto a quello dell'arte e della cultura; una valutazione, si badi bene, non qualitativa, ma dettata esclusivamente dalla constatazione oggettiva della diversità di pratiche e fenomeni. Se, come abbiamo visto, titoli come StarCraft non nascono direttamente come eSport, abbiamo invece esempi di prodotti che hanno scritto

nel loro stesso design l'apertura alla competizione sportiva; è il caso, per esempio, di *Counter-Strike* (Valve, 1998), *Quake II* (id Software, 1997) o, in tempi più recenti, *League of Legends* (Riot Games, 2009).

La categoria del **Videogioco Prodotto** (si badi: *mero* prodotto) attua una riduzione a puro oggetto commerciale, anch'esso in netta controtendenza con il Videogioco Cultura, frutto dell'ingegno umano e delle industrie culturali. Nel variegato e immenso panorama dell'interattività, ci troviamo quindi di fronte a videogiochi che sono totalmente pensati per innescare meccanismi economici, talora anche a partire dal loro stesso game design, palesemente sovvertito nelle sue regole base ordinarie. È il caso dei cosiddetti *games as a service* o di alcuni *free to play* diffusi sulle piattaforme social, smartphone e tablet, caratterizzati da una spinta massiccia e “violenta” sulle c.d. microtransazioni, ossia la possibilità di acquistare tramite uno *store* interno dei modificatori per il gioco. Solitamente, le microtransazioni agevolano il giocatore, permettendo ad esempio di ottenere oggetti aggiuntivi, come avviene in *Candy Crush Saga* (King, 2012), o riducendo il tempo di ricarica di determinate *feature*, finanche permettendo di superare dei livelli che si rivelano troppo ostici. In alcuni prodotti, quindi, l'elemento monetario è integrato rispetto alla fruizione dell'utente, senza inficiare (troppo) la qualità del titolo stesso, e senza sovvertirne la natura, mentre altri sono realizzati con l'esclusivo fine di forzare l'utente a un *commitment* di tipo pecuniario. Tali titoli sembrano essere caratterizzati da un game design apparentemente “sbagliato”, in realtà costruito appositamente per costringere il giocatore a ricorrere alle microtransazioni: il game design è consapevolmente sbilanciato per trarre profitto dall'*engagement* del giocatore, in una dinamica che ricorda e può sfociare nel *gambling* puro, soprattutto nella misura in cui l'utente che ha investito più soldi è in grado di sopraffare chi invece ha speso di meno. Storicamente confinate ad app e giochi per smartphone, le dinamiche monetarie hanno recentemente raggiunto anche i titoli tripla AAA per console, causando il verificarsi di interventi normativi in merito. Per capire meglio la differenza tra un game design bilanciato e un game design ripensato alla luce della monetizzazione, potrà essere utile provare *Plants vs. Zombies* (PopCap Games, 2009) e il suo seguito *Plants vs. Zombies 2* (Electronic Arts, 2013), dove la purezza dell'impianto di design del primo episodio è stata contaminata dall'introduzione delle microtransazioni nel sequel. In simili casi, il lato commerciale rischia di farsi prevalente, prevaricante e totalizzante, facendoci slittare dai territori del Videogioco Cultura (opere multimediali interattive) a quelli del Videogioco Prodotto (potenziale espressione di *gambling*).

L'ultima categoria è il **Videogioco Simulazione**, ossia quello che rientra nella dimensione dell'*utility* e dei vari simulatori, come quelli usati per addestrare i piloti di linea. Molti esempi possono essere rivenuti anche nell'ambito dei *serious game*, ossia i giochi pensati per trasmettere all'utente informazioni e skill che gli saranno utili nella vita di tutti i giorni. Esistono in questa categoria anche prodotti liminari, come *Wii Fit* (Nintendo, 2007), che mantiene delle componenti ludiche ancora abbastanza visibili, sebbene siano in posizione di sudditanza rispetto allo scopo primario del software, ossia incentivare uno stile di vita meno sedentario e più salutare. Software come *La guida in cucina* (Nintendo, 2008), che permettono all'utente di leggere le ricette dei piatti o trovare nuovi spunti in base agli ingredienti a disposizione, pur usando linguaggi e piattaforme analoghe a quelle dei videogiochi nello spettro delle esperienze interattive si collocano all'esatto opposto rispetto al Videogioco Cultura.

Il videogioco, è ormai evidente, ha una natura camaleontica, e può assumere diverse identità a seconda del contesto, delle intenzioni dei suoi ideatori e delle dinamiche

emergenti. A diverse identità corrispondono categorie sistematiche diverse, necessariamente agnostiche e impossibili da conciliare tra di loro per rimanere dogmaticamente fedeli a un'impronta unica, a scapito di un'altra. La definizione "esperienza interattiva" rispecchia la natura multiforme dell'*item* Videogioco, e provvede anche a fornire una matrice per ordinare rigorosamente la complessissima ragnatela di significati e significanti generati da tale oggetto. Analizzando in profondità il videogioco, ci rendiamo conto infatti di come celi nel suo codice genetico degli elementi fluidi, interpolabili e permutabili tra di loro per generare quelli che storicamente venivano definiti da una certa frangia della critica "i generi". Tentativi di divisione e nomenclatura netta, come potevano essere il c.d. *racing* (gioco di corse o di guida, secondo le definizioni classiche) o *picchiaduro* (*beat'em up*), risultano essere oggi tuttavia del tutto inadeguati e anacronistici, alla luce della loro evoluzione, involuzione o ibridazione, che ne ha messo in crisi la stessa esistenza. Per spiegare la natura dei singoli videogiochi, intendendo principalmente le opere interattive, e le loro differenze, vengono in nostro soccorso due elementi costitutivi comuni: Esperienza (*experience*) e Sfida (*challenge*). Tramite la componente esperienziale, il videogioco è in grado di farci vivere stati d'animo ed emozioni, provocare suggestioni, stimolare i nostri sensi e permetterci di immedesimarci in un altro da noi. L'esperienza è sensibilmente vicina alla natura primordiale istintiva del giocare, e si può ritrovare facilmente tanto nelle forme ludiche non digitali e interpretative, come il gioco carta e penna *Dungeons & Dragons* (Gary Gigax, Dave Arneson, 1974), quanto nelle sue declinazioni elettroniche più recenti, come *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015). È altresì vero che nello stesso *The Witcher* coesistono, a loro volta, dei fortissimi elementi di sfida: ciò è cruciale per comprendere che la natura di un'*interactive experience* è informata dalla quantità in cui sono distribuite le singole componenti di esperienza e sfida. L'elemento della sfida è anche quello più a rischio di essere frainteso, spesso indicato dai cosiddetti *hardcore gamer* come unica e sola essenza legittima del videogioco. La sfida afferisce alla sfera dei riflessi e della coordinazione del giocatore, ma può anche avvenire sul piano intellettuale e mentale: per esempio, in uno strategico a turni come *StarCraft*, il giocatore deve analizzare il campo di battaglia e decidere che tipo di condotta portare avanti, se attaccare o rimanere piuttosto sulla difensiva. Ma la ripartizione tra sfida ed esperienza può essere anche essere fortemente equilibrata, come nel caso di *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990), dove una sceneggiatura *comedy* coesiste con elementi *puzzle* prominenti. Il giocatore si diverte con le battute scritte da autori brillanti come Ron Gilbert e Tim Schafer, e allo stesso tempo mette alla prova il suo ingegno con *puzzle* ben congegnati e imprescindibilmente necessari per il proseguimento dell'avventura.

La ripartizione tra sfida ed esperienza ci permette anche di difendere il videogioco quando si presentano polemiche legate alla presenza di contenuti violenti. La richiesta al giocatore di compiere azioni violente viene infatti spogliata di ogni significato, laddove presentata come automatismo fisico da compiere per raggiungere un obiettivo; in un *FPS* giocato come eSport, dunque, non esiste violenza, essendo irrilevante il contesto dell'azione e riconducibile a una gara di riflessi in cui l'elemento agonistico e quello meccanico riscrivono completamente le regole del gioco. Esperimenti narrativi come quelli di Telltale Games, su tutti *The Walking Dead* (2012) spostano invece l'ago della bilancia completamente a favore della componente esperienziale, eliminando completamente l'elemento sfida alla luce di un game design basato su scelte morali e *quick time event* che permettono innanzitutto al giocatore di vivere in prima persona una storia.

È chiaro che è estremamente difficile trovare una sistematica complessa per un oggetto dalle forme cangianti quale il videogioco. La posta in gioco è molto alta, dal momento che una classificazione sistematica permette di identificare la natura fenomenica del bene videoludico, evitando una situazione che finisca per generalizzare l'oggetto Videogioco in sé. Si rifuggono quindi le sirene voluttuose del relativismo e del qualunquismo, che rischierebbero di appiattare a un'unica dimensione un oggetto letteralmente tridimensionale, e non nel solo senso attribuito dalla tecnologia. Allo stesso tempo, la terminologia qui proposta non si arroga il diritto di essere univoca o non soggetta a cambiamenti nel corso del tempo: è piuttosto da considerarsi come un *open source asset*, frutto della libera condivisione e del fluire organico delle idee, e aperto a essere messo in discussione, nella consapevolezza che non esiste bene più prezioso dell'interscambio di idee e punti di vista.

## **FONTI BIBLIOGRAFICHE**

- Accordi Rickards M., Frignani P., Le professioni del videogioco, una guida all'inserimento nel settore videoludico, Latina, Tunuè, 2010
- Accordi Rickards M., Romanini M., De Gregori G., David Cage. Esperienze Interattive oltre l'avventura, Unicopli, 2012
- Accordi Rickards M., Padula A., Videogiochi e Propaganda, UniversItalia, 2012
- Accordi Rickards M, Vannucchi Francesca, Il Videogioco. Mercato, giochi e giocatori, Mondadori Università, 2013
- Atkins B., More Than a Game. The Computer Game as Fictional Form, Manchester, Manchester University Press, 2003
- Bittanti M., Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare, Milano, Unicopli, 2004
- Bittanti M., Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi, Roma, Meltemi, 2008
- Bittanti M., Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie, Milano, Costa & Nolan, 2005
- Bittanti M., L'innovazione tecnoludica. L'era dei videogiochi simbolici (1958 – 1984), Milano, Jackson Libri, 1999
- Bogost I., Persuasive games. The expressive power of videogames, Cambridge (Massachussets), MIT Press, 2007
- Bolter J. D., Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi, Milano, Guerini e Associati, 2003
- Crawford C., The Art of Computer Game Design, Berkeley, McGraw-Hill/Osborne Media, 1984
- Darley A., Videoculture digitali. Spettacoli e giochi di superficie nei nuovi media, Milano, Franco Angeli, 2006

- Flew T., Games: Technology, Industry, Culture in New Media: An Introduction, Melbourne, Oxford University Press, 2005, pp. 101-114,
- Howard J., Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives, Wellesley, A. K. Peters, Mass, 2008
- Huizinga J., Homo Ludens (nuova ed.), Torino, Einaudi, 2002
- Jenkins H., Cultura convergente, Milano, Apogeo, 2007
- Jenkins H., Fans, bloggers e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale, Milano, Franco Angeli, 2008
- Johnson S., Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti, Milano, Mondadori A., 2006
- Juul J., A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players., Cambridge (Massachusetts), The MIT Press, 2009
- Kent S., The Ultimate History of Video Games, New York, Three Rivers Press, 2001
- Manovich L., Il linguaggio dei Nuovi Media, Milano, Edizioni Olivares, 2002
- McGonigal J., La Realtà in Gioco, Milano, Apogeo, 2011
- McLuhan M., Gli strumenti del comunicare (nuova ed.), Milano, Il Saggiatore, 2008
- Poole S., Trigger Happy. Videogames and the entertainment revolution, New York, Arcade Publishing, 2004
- Wolf J.P.M., The Medium of the Videogame, Austin (Texas), University of Texas Press, 2001