

L'editoria di studio dei videogiochi in Italia

MARZIO ZANANTONI

Università degli Studi di Milano

marzio.zanantoni@unimi.it

ABSTRACT

Il mio intervento vuole innanzitutto definire cosa si deve intendere per “editoria di studio” critico intorno ai videogames.

Intende poi fare una breve storia della nascita e dello sviluppo in Italia di una editoria legata al videogioco e individuare infine i motivi di una limitata presenza di una editoria organica e di alto livello nel nostro Paese. Infine viene esaminato il caso particolare della collana “Ludologica” diretta da Matteo Bittanti dal 2002 al 2016 e ora da Emilio Cozzi, Andrea Dresseno e Francesco Mazzetta e pubblicata dalle Edizioni Unicopli di Milano

Il primo elemento che vorrei mettere in evidenza è che in Italia esiste una limitatissima editoria di studio critico intorno ai videogames.

Per editoria di studio intendo un'editoria che con organicità e programmazione abbia progettato e praticato con continuità, attraverso una serie di volumi o una rivista di carattere scientifico, un'analisi critica, nel senso letterale della pratica del “giudicare” con analisi epistemologiche, l'oggetto “videogame”.

Cercherò quindi brevemente di indicare le poche esperienze di rilievo esistenti o esistite e ipotizzare i motivi di questa scarsa produzione editoriale tuttora esistente.

Come tutte le storie, partiamo dall'inizio, cioè dalla prima rivista italiana ad avere i videogiochi come argomento centrale. Siamo nel 1982 e Riccardo Albini, (noto al grande pubblico per essere l'inventore del fantacalcio), insieme a Benedetta Torrani e Stefano Guadagnini, fondano lo studio Vit, da cui nascerà la rivista *Video Giochi*, di fatto la prima in assoluto in Italia. *Video Giochi* esce nel dicembre 1982, anche se il primo numero porta la data di gennaio 1983. La pubblica l'Editoriale Jackson, gruppo molto attivo nel settore dell'informatica. L'ispirazione diretta veniva dalle riviste americane e in particolare da *Electronic Games* che dopo un anno circa arrivò anche sul nostro mercato con l'edizione in lingua italiana. Il successo fu immediato: *Video Giochi* vendeva mediamente circa 50.000 copie, numeri oggi impressionanti.

La rivista aveva una serie di rubriche fisse: new, anteprime, recensioni, articoli dedicati ai giochi per console e anche per gli Home computer.

In un'intervista di Albini, ricordando gli albori della Rivista da lui fondata, troviamo un'indicazione a mio parere molto significativa per capire qualche aspetto del discorso che stiamo facendo. Dice Albini: “almeno agli inizi, era raro che stroncassimo un gioco [...] E' difficile da capire oggi, ma all'epoca la tecnologia faceva progressi tali per cui quasi ogni gioco rappresentava una novità eccitante al di là dei suoi meriti effettivi. Al limite, le rare volte in cui ci imbattevamo in titoli inqualificabili sceglievamo di parlarne poco o non parlarne affatto, ma più che altro **per timore di gettare una cattiva luce su tutto il panorama dei videogiochi**”.

Ecco, tonerò su questo punto. Ma una volta ammesso che si è all'inizio dell'avventura editoriale sui videogames, una domanda si pone subito, per riproporla poi anche alla fine: quanto questo tipo di mentalità, unita ai condizionamenti del mercato sugli Autori e sui gruppi editoriali legati in vario modo alla progettazione, produzione e distribuzione dei videogames, ha pesato nell'orientare una critica seria e diretta al gioco elettronico?

L'avventura di *Video Giochi* termina alla fine del 1986. La crisi del mercato americano e alcune trasformazioni tecnologiche riguardanti le piattaforme usate per giocare, determinano la fine di quella esperienza editoriale.

Tra la fine degli anni Ottanta e il decennio successivo, troviamo, molto in sintesi, alcune novità: la versione italiana della rivista inglese *Zzap!64*, che già faceva, seppure in modo alquanto acritico, interagire in un unico contenitore videogames, musica, fumetti, cinema; sempre come costola del mercato inglese, nasce la versione italiana di *Ace* che in Italia diviene la rivista “K” (primo numero dicembre '88).

Un salto qualitativo avviene nel '97 con la nascita di *The games machine*.

Dico salto qualitativo in questo percorso sulla editoria di studio, poichè in *The game M.* diventa una rubrica fissa, anche se in parte lo era già stata in *Zzap!* attraverso “l'angolo della posta”, “l'angolo del filosofo”, firmata MBF. E' la sigla usata da Matteo Bittanti che per la prima volta in Italia, attraverso quella rubrica, “fonda” lo studio della critica videoludica.

Non è un caso che il suo primo lavoro organico sul tema venga pubblicato dal gruppo editoriale Jackson che, come abbiamo visto, ha già alle spalle esperienze editoriali in questa direzione.

Con *L'Innovazione tecnoludica. I videogiochi nell'era simbolica* (1958-1984), pubblicato nel 1999, il lavoro di Bittanti allora non aveva eguali per temi trattati e fornì a tutti i lettori/giocatori, per la prima volta, gli strumenti del videogiocare, intesi come quei necessari e imprescindibili parametri di sviluppo per un migliore approccio al medium e per costruire una critica nuova, capace di prendere le distanze da una indagine limitativa degli aspetti tecnologici ed estetici connessi al videogioco.

L'innovazione tecnoludica era un pregevole strumento per ragionare sulla rilevanza culturale, ideologica ed estetica dei videogiochi: un testo che poneva le fondamenta per la nascita di quella che poco dopo doveva diventare una vera e propria collana libraria: “Ludologica”, con l’obbiettivo di intraprendere un discorso a trecento sessanta gradi con la **cultura**, usando il videogioco come punto di partenza e punto di arrivo.

LUDOLOGICA, la collana pubblicata da Edizioni Unicopli a partire dal giugno 2003 e diretta appunto da Matteo Bittanti e Gianni Canova, è in realtà receduta di qualche mese da una antologia, curata dallo stesso Bittanti, che è il vero lavoro preparatorio alla collana successiva.

Il volume riportava un titolo tanto semplice quanto “provocatorio”: *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare*. I sette saggi che componevano quel volume vedevano come Autori, quasi tutti meno che trentenni, alcuni dei futuri Autori di singoli volumi della *Ludologica*, vale a dire Francesco Alinovi, Bruno Frascini, Carlo Molina, Andrea Babich, oltre ovviamente allo stesso Bittanti. Il progetto culturale era chiaro: l’antologia nasceva con l’intento di analizzare in modo organico e rigoroso il fenomeno videoludico, collocando l’oggetto videogioco all’interno della cultura popolare ed evidenziando i rapporti che sussistevano con altri media e forme espressive. Un programma ambizioso e in quel momento una scommessa editoriale.

Nasceva così, con l’uscita del volume n. 1 dedicato a *Age of Empire* di Carlo Molina, la collana Ludologica. *Ludologica* è di fatto la prima collana editoriale dedicata ai videogiochi. Nasce nel 2003 (ribadisco la data per evidenziare il tempo passata ma anche l’azzardo di quel momento) da una scommessa: che sia possibile parlare di videogiochi in modo diverso da come avevano fatto, da trent’anni, i cosiddetti ‘critici di professione’ che continuavano a considerare il game sulla base di un’innocua quanto anacronistica valutazione tecnico-estetica (“grafica”, “sonoro” etc.). La critica videoludica tradizionale, supportata da un’industria certamente non abituata a una riflessione in grado di mostrare altre facce del videogioco, oltre quelle più banali, era rigorosamente autoreferenziale. Sulla scorta di McLuhan, per cui il videogioco, al pari di ogni altro medium “crea un ambiente”, la collana *Ludologica* intendeva evidenziare i processi che il videogioco stimola: azioni che modificano il nostro sistema nervoso e le nostre capacità percettive, alterandoli completamente. La collana era ovviamente una risposta indiretta ma esplicita alla critica videoludica tradizionale che concepiva il videogame come ludus tecnologico, rinunciando così a ingaggiare un dialogo con la “Cultura” tout court. Quella critica era piuttosto informazione promozionale, “consigli per gli acquisti” con la benedizione dei produttori di videogiochi. Nella recensione del testo ludico, la critica trascurava il fatto che il videogioco nasce e si sviluppa all’interno di complesse reti sociali, culturali ed economiche. Vi era dunque la necessità epistemologica di comprendere il testo videoludico tenendo conto del contesto nel quale emerge e delle dinamiche sociali che innesca, prestando attenzione anche alle sue componenti culturali e politiche.

Ludologica parte come analisi critica del *Videogames d’Autore*. Le copertine dell’artista Mauro Ceolin identificano sin dal primo impatto il videogioco analizzato: da *Age of Empire* a *Sim City*, da *Resident Evil* ai *Mondi di Super Mario*, per citarne alcuni.

Con i volumi 14 e 15, del 2010 e 2011, dedicati rispettivamente a *Videogiochi e Marketing* e a *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza del gioco corporea*, la collana allarga il suo orizzonte alle “Teorie del videogioco” con una copertina apposita e differenziata, ma sempre curata da Ceolin Questa sezione di ricerca diverrà predominante negli anni successivi, aprendo scenari altrettanto innovativi e affascinanti: videogioco e educazione, l'omosessualità e l'interattività nei videogiochi, i videogiochi indipendenti, videogiochi e pornografia, sino all'ultimo, il n. 28, pubblicato nel marzo 2016 e significativamente intitolato *Oltre il gioco*.

Ludologica ha acquisito nel corso dei suoi 15 anni di progettazione e produzione un rilievo culturale indubbiamente significativo, diventando da subito un punto di riferimento, forse “il” punto di riferimento, di una editoria di studio intorno al videogioco. A tale livello di affermazione scientifica, purtroppo non ha corrisposto, o ha corrisposto in modo limitato, un'altrettanta penetrazione nel mercato. Ma qui va fatta una riflessione che riservo a breve a conclusione del mio intervento.

Soprattutto con gli anni duemila altre iniziative editoriali sono sorte e sono presenti. Mi riferisco alla saggistica delle Edizioni Multiplayer intorno al videogioco, oppure a iniziative editoriali come quella di Universitalia coordinata da Marco Accordi o altre singole esperienze, singoli volumi editi da Case editrici come Carocci, Mimesis, Xenia. Il Mulino, Apogeo, Castelvecchi, Minimum fax ecc.

In una direzione più organica, le edizioni Unicopli continuano l'impegno e la progettazione intorno all'oggetto videogioco e intorno al “gioco”, inteso come Ludus, cioè come gioco strutturato e come paidia, gioco libero e senza regole. E proprio su questi aspetti, la Casa editrice ha da poco iniziato una nuova collana diretta da Emiliano Sciarra, uno dei più noti autori internazionali di giochi da tavolo, collana che ha pubblicato recentemente i suoi primi due volumi *Giocatori non biologici in azione* e *Il simbolismo dei giochi*, collana che vuole configurarsi, allo stesso modo di *Ludologica*, come un'indagine di studio intorno al fenomeno del gioco.

Mentre sul videogioco, si sono affiancati a curare la produzione della Unicopli in questo ambito, uomini del settore come Emilio Cozzi, Francesco Mazzetta e Andrea Dresseno.

Un ulteriore progetto sta prendendo forma sempre questa Casa editrice: una collana espressamente dedicata all'ambito universitario che intende cogliere quanto l'Università oggi è in grado di offrire e di proporre sul tema del videogioco come materia di studio, di progettazione e di produzione.

Arrivo dunque a concludere, e la faccio da appassionato di videogiochi, da giocatore e da editore

Io credo che la limitata e disorganica produzione editoriale di studio intorno all'oggetto videogioco dipenda in Italia da tre fattori essenziali: IL MERCATO, L'EDITORE, IL/I CURATORI.

Limitatezza del mercato: qual è il pubblico acquirente di una tale produzione editoriale? Purtroppo, e può sembrare paradossale, non lo è il pubblico apparentemente più interessato, cioè i giocatori. Per questioni di età (troppo giovani), per questioni di formazione o limitata formazione culturale, per una errata valutazione

mentale dell'atto del giocare. C'è quindi solo un pubblico di nicchia, relativamente colto, appassionato, utente del videogioco. Ma è composto da qualche centinaio di acquirenti. A ciò si aggiunge la mancanza di seri e organici Corsi universitari e, aggiungo, di Docenti in grado di esserlo, dedicati strutturalmente alla cultura del videogame, al videogioco come oggetto popolare e culturale. Ma limitatezza del mercato significa anche la difficile e a volte impossibile interlocuzione con la distribuzione e i luoghi di vendita della produzione editoriale videoludica. La libreria, e può sembrare un aspetto apparentemente banale, spesso non ha neppure un reparto dedicato, considera quei libri da "edicola" mentre l'edicola valuta quei volumi come invendibili. Ecco perché diviene essenziale ovviamente, ma ormai lo è per tutti i libri, la vendita online, che tuttavia, soddisfa certo il mercato esistente, ma non aggiunge un acquirente in più.

EDITORI. Devono essere liberi, svincolati dalle pressioni delle aziende produttrici, che siano soggetti consapevoli, appassionati e, io aggiungo, anche utenti del videogioco, per cui l'interlocutore editoriale, singolo o collettivo, sia anche un conoscitore effettivo del videogioco, delle sue logiche e delle sue numerose interdipendenze culturali

II/I CURATORI. Una collana, un progetto editoriale che sia serio, scientificamente caratterizzato e organizzativamente condotto, esige una mente, singola o collettiva che ragioni in modo progettuale e che sia in sintonia con l'editore scelto. Una interlocuzione a senso unico o quasi, in cui il progetto editoriale sia imposto dall'uno o dall'altro dei soggetti in questione, può determinare logiche deleterie.

In sostanza voglio dire che un progetto di studio scientificamente serio intorno al videogioco in Italia non può affermarsi né in modo occasionale, né condizionato da logiche commerciali o aziendali.

In Italia non siamo certamente ai primordi di una teoria del gioco e del videogioco, ma non siamo ancora, a mio parere, nella condizione migliore affinché una Game theory si affermi in modo diffuso. Manca un dialogo serio e continuo tra umanisti e tecnici, che mantenga vivo e produca uno studio progettuale sulle forme culturali di diversa provenienza che interagiscono nel videogioco. Intendo un dialogo tra storici e informatici, tra filosofi e ingegneri, tra disegnatori e sociologi, tra psicologi e giocatori.

Io credo che il miglior luogo, anche se certamente non l'unico, deputato e propulsore di un tale dialogo possa essere e diventi l'Università.

Da editore, ma insieme da appassionato videogiocatore, quando abbiamo iniziato la collana Ludologica mi auguravo di vedere col tempo il sorgere di cattedre e Corsi che nelle facoltà umanistiche insegnassero a discutere criticamente il videogioco. Ora qualcosa certamente si muove.

Solo così, a mio parere, questo oggetto che per noi che siamo qui, è fonte di ore di divertimento e arrabbiate, riflessioni e reazioni spontanee, può riuscire a "entrare nel mondo" e non solo come causa di tutte le patologie di turbe giovanili o come il medium che fattura quanto e più del cinematografo.

