

MARCO B. CARBONE, RICCARDO FASSONE

## INTRODUZIONE

### Il videogioco e l'Italia: direzioni e prospettive di studio, ricerca e produzione

Questo volume si propone come la prima raccolta di studi sul gioco elettronico incentrata sul contesto italiano della produzione e del consumo, sulle narrazioni nazionali dell'industria e del medium e sulle rappresentazioni dell'Italia nei prodotti nazionali ed esteri. Si tratta di una raccolta interdisciplinare e critica, che si offre come strumento essenziale per inaugurare uno studio del videogioco in Italia al crocevia tra la dimensione nazionale e domestica dell'industria, del consumo e delle narrazioni del gioco elettronico e il più ampio contesto transnazionale e globalizzato delle ecologie mediali in cui ha preso forma e si sviluppa il medium.

In termini generali, il contesto italiano si distingue per una particolare forma di strabismo. Da un lato, l'Italia è – come ormai la maggior parte delle nazioni occidentali – un paese di giocatori. Il rapporto sul mercato dei videogiochi pubblicato da AESVI (2018) riporta un giro d'affari complessivo di quasi 1,7 miliardi di Euro e un numero di giocatori che supera i sedici milioni. Inoltre, la crescente rilevanza dei discorsi sociali sul videogioco e la penetrazione di questo medium nell'agenda delle ricerche accademiche sembrano testimoniare di un *humus* culturale in espansione<sup>1</sup>. D'altra

---

1 Tra le iniziative più importanti si segnalano almeno la rivista internazionale "GAME. The Italian Journal of Game Studies" ([www.gamejournal.it](http://www.gamejournal.it)), tra le prime riviste al mondo di *game studies*, ed espressione di ricercatori con base in Italia e all'estero; l'organizzazione presso l'Università di Torino nel 2018 di DiGRA, il convegno della Digital Games Research Association ([www.digra.org](http://www.digra.org)), che ogni anno vede la partecipazione di circa trecento studiosi da tutto il mondo; le conferenze della sezione italiana di DiGRA ([www.digraitalia.org](http://www.digraitalia.org)), tenutesi finora, a partire dal 2017, alla IULM di Milano, al Museo del Videogioco VIGAMUS a Roma, all'Università di Palermo presso il Sicilia Queer Film Festival e all'Università di Torino. Tra le collane accademiche si rimanda almeno a Ludologica, curata da Matteo

parte, l'Italia rimane un paese relativamente marginale nell'ambito della produzione. Sebbene il territorio nazionale ospiti alcune realtà affermate (Milestone, 34 Big Things), le sedi distaccate delle principali aziende multinazionali (ad esempio Ubisoft), e un notevole fermento *indie*, i videogiochi prodotti in Italia faticano a competere – per numero e diffusione – con quelli prodotti negli altri paesi europei, negli Stati Uniti, e in Giappone.

Tuttavia, l'Italia conserva un ruolo prominente nelle narrazioni dei videogiochi in senso lato. Dalla messa in gioco dello *spaghetti western* operata dalla serie *Red Dead* (2004-) [Fig. 1], all'omaggio alle icone filmiche di *Bud Spencer & Terence Hill: Slaps and Beans* (2017) [Fig. 2], fino all'italianità parodica di Mario, la più nota icona videoludica, recentemente “tornato a casa” con *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* (2017) [Fig. 3], sviluppato in larga parte in Italia per conto della francese Ubisoft, il videogioco in Italia (o sull'Italia) si dà come un oggetto degno di attenzione e scrutinio a molteplici livelli: industriale, finanziario, mediatico, socioculturale, iconografico.

Questa raccolta si propone di colmare una lacuna media-storografica riguardante lo sviluppo del videogioco in Italia, e al contempo di cogliere l'occasione per la ridefinizione di una piattaforma di studio interdisciplinare che si confronti con un medium di crescente rilevanza non solo per i settori professionali e per la ricerca, ma anche per l'esperienza quotidiana di milioni di persone nel nostro paese. In questo senso, l'obiettivo di questo volume è analizzare le specificità del contesto italiano per quanto riguarda la ricezione del medium e il suo consumo da parte di audience e opinione pubblica, mappare lo sviluppo delle industrie nazionali nel confronto con i modelli esteri, discutere le narrazioni del mezzo operate dai pubblici, dall'industria, dalla stampa, e dall'accademia. Ci si propone, insomma, di studiare il videogioco a partire da una prospettiva nazionale e, in alcuni casi, locale, ma che sia in grado allo stesso tempo di far dialogare questo campo di studio con i panorami transnazionali e globali.

---

Bittanti per Unicopli a partire dal 2007. Sul videogioco in Italia si vedano Gandolfi (2015), Fassone (2016), Gandolfi/Carbone (2019).

Contemplare una prospettiva regionale-nazionale appare dunque indispensabile per comprendere e situare storicamente la dimensione del medium in Italia in un'ottica tanto di analisi storiografica e socioculturale quanto di lettura delle dinamiche industriali contemporanee. È possibile ipotizzare che occuparsi di videogiochi in Italia equivalga a tentare di colmare una lacuna negli studi internazionali rispetto a un contesto che, nelle narrazioni dominanti, è per lo più stato inteso finora come marginale. D'altro canto, se una prospettiva storica può aiutare a capire i processi finanziari, industriali e socioculturali di un paese che si caratterizza tradizionalmente soprattutto come mercato di consumo, non è del resto trascurabile, come ricordano molti dei contributi di questo volume, anche l'importanza della dimensione della ricezione dei testi e di come essa rappresenti una storia del gioco consumato in Italia, al pari di quella dei giochi prodotti in Italia. Infine, si pone la questione di discutere la notevole rilevanza dell'Italia come orizzonte iconografico e culturale per i videogiochi prodotti all'estero. Si pensi, in questo senso, a esempi come *Assassin's Creed II* (2009 [Fig. 4]), che deriva larga parte del proprio *atout* culturale dall'ambientazione rinascimentale italiana.

È questo, del resto, un momento in cui si osserva una istituzionalizzazione progressiva del videogioco in Italia, attraverso corsi di laurea dedicati, singoli corsi o laboratori allocati nei programmi più tradizionali, e altre forme di divulgazione che vanno dai festival dei fan alle passerelle dell'industria nostrana, dal museo del videogioco VIGAMUS di Roma e dall'Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna ai progetti amatoriali di preservazione della critica specializzata<sup>2</sup>. In particolare nei contesti accademici, il videogioco in Italia è generalmente assimilato al paradigma tecnologico dei "nuovi" media<sup>3</sup>, in cui confluiscano più ampi studi sulle tecnologie digitali, sulla *gamification* e sui social net-

---

2 Si segnalano almeno iniziative come Edicola 8bit ([edicola8bit.com](http://edicola8bit.com)), progetto di preservazione *bottom-up* dei videogiochi distribuiti in edicola negli anni Ottanta, e Retroedicola Videoludica ([retroedicola.com](http://retroedicola.com)), <http://www.retroedicola.com/>, emeroteca dedita alla salvaguardia fisica e digitalizzata delle riviste videoludiche italiane ed estere.

3 Sulla problematicità della nozione di "nuovi" media si vedano Levinson (2009) e Natale (2019).

work. I videogiochi, in maniera forse problematica, hanno potuto persino assumere il ruolo salvifico di medium innovativo che può fungere da attrattore di investimenti – simbolici e materiali, ad esempio attraverso il turismo – e da promotore del patrimonio culturale e paesaggistico del paese. L'impatto effettivo di tali iniziative resta interamente da dimostrare: restano infatti del tutto irrisolti nodi infrastrutturali ed endemici la cui portata è innanzitutto politica. E persino l'assunto ideologico di tali operazioni si sottopone a scrutinio: l'idealizzazione di un'Italia storico-turistica sembra implicare, in molti casi, una forma di romantico mediterraneismo<sup>4</sup>. Tali iniziative restano comunque sintomi significativi di un interesse nei confronti del mezzo che anche in Italia si fa via via più strutturato e in grado di fare breccia in alcuni settori produttivi e istituzionali.

Mai come in questo momento si attesta dunque la necessità di osservare il videogioco in Italia da tutte queste prospettive, adottando tuttavia uno sguardo analitico e critico, in grado di contestualizzare o problematizzare gli slanci celebrativi, le narrazioni mitiche, e le semplificazioni che spesso accompagnano gli investimenti materiali, culturali, o emotivi di chi si occupa di videogioco a diversi livelli. Tali narrazioni, infatti, celebrano il videogioco operando un rovesciamento in senso positivo della ricezione culturale negativa che ne ha a lungo caratterizzato la lettura in senso riduzionista – il videogioco come medium esteticamente sterile e culturalmente insignificante – quando non apertamente allarmista<sup>5</sup>.

I contributi presenti in questo volume, al contrario, prendono atto del fatto che alcuni di questi pregiudizi sul mezzo sono stati superati e in molti casi sostituiti da una relativa normalizzazione sociale delle pratiche di gioco. L'obiettivo dei contributi non è dunque celebrare l'importanza del medium in Italia o i risultati delle aziende, dei prodotti o degli addetti ai lavori, ma compren-

4 Per la nozione di mediterraneismo si deve partire da Herzfeld (1984 e 1987). Per una recente e approfondita disamina sul concetto si rimanda a Tedesco (2018).

5 Su questo tema si vedano Carbone/Ruffino (2012) e Kowert/Quandt (2015).

dere gli sviluppi e le problematiche storiche, rappresentative, e socioculturali legate alla produzione, distribuzione, e ricezione del videogioco nel nostro paese. Non si tratta, tuttavia, di opporre una presunta oggettività della prassi scientifica alla produzione “vernacolare” circa il videogioco<sup>6</sup>, ma di sgombrare il campo da un vizio di impostazione che tende a rovesciare una pluridecennale storia di pregiudizi culturali e forme di panico mediatico in forme di esaltazione romantica, di produzione di improbabili manifesti estetici, di spasmodica ricerca di nobilitazione: afflatti che, seppur comprensibili, si rivelano intellettualmente inservibili.

L’obiettivo di questo volume non è quello di offrire delle risposte complete ed esaurienti a un campo di tale complessità, e sono senz’altro molti gli ambiti lasciati scoperti; lo scopo è, piuttosto, quello di costituire una piattaforma da cui lavori futuri continueranno a svilupparsi, contribuendo a uno studio critico, autoriflessivo e analitico del videogioco in Italia, che possa rappresentare il nucleo di una tradizione storica e teoretica e che si ponga altresì in maniera dialogica rispetto a un approccio orientato al fare. Il resto di questa introduzione presenta gli studi contenuti in questa raccolta, a partire da un inquadramento dei singoli saggi in prospettive d’insieme più ampie che possono rappresentare un punto di ingresso per la formazione di un campo di analisi interdisciplinare.

### *Storie*

Sebbene la storiografia del videogioco abbia negli ultimi anni assunto notevole rilevanza nel più ampio campo dei *game studies*, in molti casi i lavori di ricapitolazione storica reiterano un approccio perlopiù focalizzato su Stati Uniti, Giappone ed Europa, nonché teso a privilegiare una *scholarship* anglocentrica, che tende a escludere centri di produzione considerati marginali<sup>7</sup>. Diversi

6 Su giocatori, fan e storiografia si veda la raccolta edita da Swalwell, Ndalianis e Stuckey (2017).

7 Il problema è segnalato da Švelch (2013). Per un approccio volto a illustrare le produzioni nazionali in un’ottica globale si veda la raccolta curata da Wolf (2015).

studi recenti hanno sottolineato questo cono d'ombra nel lavoro storiografico sul videogioco e contribuito a costruire una storia inclusiva e corale, che includa il lavoro di soggetti tradizionalmente marginalizzati e rifletta sulla rilevanza di contesti geografici altri, dalla Cecoslovacchia comunista (Švelch 2018) all'America Latina (Penix-Tadsen 2016). I contributi presentati in questa sezione costituiscono un primo tentativo di lavoro unitario e per quanto possibile accurato sulla storia del videogioco in Italia. Sebbene i capitoli rispondano a domande di ricerca diverse e adottino metodologie legate a discipline tra loro complementari, è possibile intuire in filigrana il dipanarsi della storia – discontinua e accidentata – della produzione videoludica nel nostro paese.

Adottando il paradigma dell'archeologia dei media, Fassone dimostra che è possibile ipotizzare una storia del videogioco che inizia *prima* del videogioco. Fassone, infatti, evidenzia una serie di continuità tra l'industria dell'intrattenimento da bar – flipper e altre macchine elettromeccaniche – e la nascente industria del videogioco concentrandosi sul caso della Zaccaria, un'azienda produttrice di flipper di Bologna. In questa cornice, il videogioco è dunque spogliato della propria essenzialità tecnologica e riportato a un più ampio novero di pratiche sociali, culturali e spaziali che disegnano ambiti di prossimità tra gioco elettronico e i passatempi elettromeccanici novecenteschi.

Carbone postula l'impossibilità di comprendere il videogioco italiano senza uscire dall'Italia o, meglio, senza affrontare la complessità degli interscambi commerciali, culturali e simbolici che caratterizzano un contesto che sfugge ai confini nazionali. Il videogioco, per Carbone, è parte di un sistema mediale complesso, che include oggetti di uso comune come il televisore, che si iscrive nel più ampio processo di domesticazione del computer e che non può sottrarsi a dinamiche transnazionali di circolazione di tecnologie, prodotti e pratiche. Carbone analizza in questa prospettiva il caso di Simulmondo, la prima azienda produttrice di videogiochi in Italia a formulare una visione del videogioco in una prospettiva fortemente nazionale e a dovere confrontarsi con i mercati e i pubblici esteri con una serie di *traduzioni* di varia natura nel processo di esportazione dei propri prodotti.

Tosoni, Tarantino e Pachetti si concentrano sul ruolo determinante che la pirateria, nella forma specifica del *cracking*, ebbe negli anni Ottanta nella diffusione di una cultura del videogioco nazionale. A fronte dell'inefficacia delle reti di distribuzione ufficiali – che raggiungevano per lo più i grandi centri e spesso in modi farraginosi – un sottobosco di pirati e *cracker* avvia in questo periodo operazioni di acquisizione, traduzione, e redistribuzione di videogiochi internazionali attraverso il canale, ben più capillare, delle edicole. Il lavoro di Tosoni, Tarantino e Pachetti analizza tanto le implicazioni socioculturali di queste pratiche in relazione alla formazione di una cultura del videogioco italiana, quanto i rapporti tra produzione culturale e assetti e paradigmi legali in merito alla pirateria, facendo luce su una serie di pratiche considerate marginali ma in molti casi profondamente significative nel contesto italiano.

Addeo, Barra e di Giuseppe mettono a fuoco il ruolo della stampa specializzata nel farsi area originaria di catalizzazione del discorso sul videogioco in Italia, come avvenuto in altri paesi. In particolare, gli autori rintracciano nella storia della stampa specializzata i processi di formazione di un idioletto comune e di credenze e narrazioni condivise nell'alveo della cultura del videogioco in Italia. In questo senso, l'articolo analizza il ruolo di mediazione e traduzione che la critica videoludica svolge nel contesto italiano, in particolare negli anni Ottanta, generando discorsi nazionali specifici, che intraprendono tuttavia un inevitabile dialogo con la produzione discorsiva globale.

Questa sezione del volume offre dunque una ricapitolazione storica della nascita e dello sviluppo del videogioco in Italia, rilanciando tuttavia una serie di questioni che saranno centrali per lo sviluppo di una storiografia nazionale rispetto a questo medium. Da un lato, il lavoro storiografico è legato in modo indissolubile alla conservazione. Gli sforzi archivistici di istituzioni come il VIGAMUS di Roma<sup>8</sup> o l'Archivio videoludico di Bologna<sup>9</sup> contribuiscono, seppure spesso con limiti strutturali e metodo-

---

8 <http://www.vigamus.com>.

9 <http://www.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico>.

logie non sempre sviluppate e comunicate in termini critici o riflessivi<sup>10</sup>, a rendere accessibili supporti e materiali a rischio di obsolescenza. È tuttavia necessario non solo introdurre criteri scientifici e professionali, ma anche mappare e conservare, per quanto possibile, reperti di minore stabilità materiale: le storie delle comunità di giocatori, il lavoro dei pirati, le produzioni culturali spesso effimere dei fan. In questo senso la raccolta di testimonianze orali sembra essere una delle priorità degli storici del videogioco. In secondo luogo i contributi sottolineano la necessità di smarcarsi da narrazioni storiche deterministe, che si fondano su tropi storiografici (“il lento cammino”, “l’epoca d’oro”) che incanalano la ricostruzione in retoriche ora celebrative, ora vittimistiche. Infine, emerge dai contributi una necessità di collocare la storiografia sul gioco all’interno della più vasta pratica della storia dei media. In questo senso occorre sviluppare un approccio che non consista né in una specificità isolata né in una interstizialità forzata, nel tentativo di evitare tanto collocamenti subalterni quanto controproducenti e forzati isolamenti.

### *Rappresentazioni*

Questo volume non aspira soltanto a ricostruire la produzione di videogiochi *in* Italia, ma opera anche un lavoro di analisi relativo ai videogiochi *sull’*Italia, o ai videogiochi in cui l’Italia è presente in forme rappresentative significative. Questa distinzione può essere utile tanto sul piano storico, per comprendere il doppio piano dello sviluppo delle industrie italiane e delle immagini dominanti dell’Italia nei prodotti dei paesi esteri – che tendono a privilegiare immagini essenzializzate dell’Italia a partire da momenti storici tradizionalmente rilevanti come il Rinascimento – quanto sul piano dell’istituzionalizzazione dei videogiochi, nel momento cioè in cui viene auspicato che i videogiochi siano chiamati con diverse richieste a rappresentare l’Italia. Quando le rappresentazioni

10 Tali progetti riflettono ancora, in tale senso, delle influenze di una fase storiografica pionieristica ma largamente nostalgica e incline alla *ludofilia*, una fase che Huhtamo (2005) definisce la “chronicle era”, importante ma incline a una sottovalutazione dell’importanza dei metodi specialistici, strutturati e autoriflessivi, della storiografia e delle archeologie dei media.

dell'Italia sono anche quelle dei videogiochi *prodotti in Italia*, esse sono avvenute prevalentemente come riproposizione di elementi della cultura pop e di altre industrie creative e dell'intrattenimento o dello sport, più spesso che nella forma di riproduzioni di eventi storici ed elementi ambientali. Tali rappresentazioni sono legate strettamente ai pubblici di destinazione e ai mercati di riferimento e possono generare diverse strategie e forme di ricezione attuate in forma più o meno consapevole.

Il capitolo di Bittanti analizza la rappresentazione del paesaggio italiano, declinato in genere in forme bucoliche o esotiche, nei simulatori di guida. Per Bittanti, l'analisi di questo paesaggio in continuo movimento, costituito da una teoria di villaggi Potëmkin digitali, ha una doppia funzione. Da un lato questa forma di essenzializzazione di tratti estetici e paesaggistici che si vogliono specificamente italiani rivela, in trasparenza, una serie di assunti culturali che riguardano la rappresentazione e la rappresentabilità dell'Italia in prodotti pensati per un pubblico globale. Dall'altro, lo scollamento tra l'Italia digitale e l'attualità del paese lascia spazio a riflessioni circa la rilevanza e l'efficacia politica di pratiche simulative inevitabilmente intrecciate con una controparte reale.

Il lavoro di Ivan Girina si occupa di precisare e delimitare la nozione di *nazionalità* in relazione al videogioco italiano. Questa operazione implica, per l'autore, una specifica rilevanza non soltanto dei giochi prodotti in Italia, ma anche di quelli che intessono con l'Italia rapporti complessi di rappresentazione, essenzializzazione, negoziazione culturale. Il capitolo di Girina muove a partire da un approccio comparatistico, che usa gli studi sulle nozioni di nazione e stato-nazione applicate all'industria cinematografica per tracciare identità e divergenze con il videogioco. Girina articola nozioni centrali nel dibattito sulla storia nazionale dei media come egemonia e nazionalismo "soft", dimostrando l'applicabilità di tali costrutti teorici anche al videogioco.

Castronuovo presenta il caso dell'Italia nel contesto dei cosiddetti *picchiaduro* giapponesi, in cui diversi fenomeni semi-

otici determinano la sintesi o giustapposizione di elementi che costruiscono dei quadri stereotipici che rimandano a tradizioni occidentaliste e all'esotizzazione dell'Italia in prospettiva giapponese. Tali processi sono stati lungamente esplorati nelle indagini storiche e sociologiche degli sguardi reciproci tra Giappone e Italia sotto la scorta della categoria dell'occidentalismo. Castromuovo si concentra su un genere storicamente costruito intorno a pratiche di inventariato culturale, in cui combattenti e *location* sembrano ricalcare immancabilmente rappresentazioni stereotipiche di immaginari nazionali o etnici, ricostruendo i processi di estrazione e compressione di tratti ipotizzati come caratteristici della "italianità".

Carbone riflette sulla ambigua etnicità di Mario, una delle più conosciute icone del videogioco globale, che conserva tratti di un'italianità parodica o essenzializzata, secondo una formulazione incline a bonari stereotipi mediterraneisti. Lo studio di Carbone traccia linee genealogiche che conducono all'idraulico italo-americano a partire da alcune tradizioni iconografiche e rappresentative declinate, tra il Giappone e gli Stati Uniti, sulla scorta di una amplificazione di alcuni tratti di un supposto carattere italo-americano. Tuttavia, come dimostra Carbone, la rappresentazione etnica di Mario risponde anche a criteri di appetibilità globale, di *branding* e di progressiva associazione a narrazioni di una generica italianità, nonché di adattamento del personaggio al design dei giochi e ai loro mercati di ricezione.

L'intervento di Forni si concentra sulla diffusione in Italia di *The Sims* (2000-), una serie di videogiochi che consente agli utenti una ampia personalizzazione delle identità di genere dei personaggi virtuali in senso inclusivo, non-eteronormativo e non cis-gender. Forni fa notare come i giochi di questa serie abbiano anticipato di fatto la legislazione vigente in Italia sul piano del riconoscimento delle unioni civili, agendo come un fattore di sensibilizzazione e di rappresentazione delle identità non-normate prima che l'ordinamento legale operasse in tal senso. La prospettiva di Forni, dunque, sembra ricalcare i presupposti dell'intervento di Bittanti, in cui la simulazione diviene una lente attraverso cui leggere la contemporaneità.

I capitoli di questa sezione sottolineano, dunque, come l'Italia costituisca un bacino rappresentativo di notevole influenza nella produzione globale di videogiochi. Questa constatazione, e il lavoro su occidentalismo ed esotismo operato dai capitoli qui pubblicati, aprono diversi scenari possibili per la ricerca sui temi della rappresentazione di un presunto carattere nazionale. Da un lato queste considerazioni si interfacciano con le nozioni del *soft power*, del *national branding*, del *made in Italy* e della promozione del territorio e del patrimonio culturale. Se il *soft power* dell'Italia è quello di un paese dalla vocazione turistica in ragione del suo patrimonio artistico, architettonico e paesaggistico, allora l'immagine dell'Italia e del suo patrimonio prodotta da testi esteri e nazionali può convergere sul piano della riconoscibilità intra- e internazionale (come nel caso di *Assassin's Creed II* e della sua ricostruzione creativa di determinate ambientazioni storiche). Una prima strategia può essere quella dell'attrattiva internazionale di luoghi storici tipici del turismo, come quelli della serie di *Assassin's Creed II*, dunque una cannibalizzazione del patrimonio in una logica di sfruttamento commerciale del settore dell'intrattenimento, o dell'attrattiva internazionale di un brand o di un personaggio italiano, come i giochi con la licenza ufficiale di Valentino Rossi (*Valentino Rossi: The Game*, 2016), o la comparsa di scooter che ricordano quelli prodotti dalla Piaggio in alcuni prodotti della serie giapponese di Super Mario (*Super Mario Odyssey*, 2017) e relativo *merchandise*, in abbinamento alla italianità del personaggio. Una seconda prospettiva opera in senso inverso, postulando un beneficio sul territorio attraverso il medium digitale e la sua pervasività come presupposto di una logica della promozione dei luoghi e del marketing territoriale. Tale è la logica di progetti che mettono liberamente a disposizione dei produttori versioni digitalizzate del patrimonio italiano all'interno di una retorica di una ricaduta vantaggiosa sul territorio, che prenderebbe la forma di un incremento nel turismo e antidoto per lo spopolamento dei centri periferici. Tale assunto è tuttavia discutibile per motivi di ordine politico ed economico. Da un lato, operazioni di questo genere sono raramente accompagnate da un ragionamento sulla distribuzione della ricchezza eventualmente prodotta da un ipotetico incremento del turismo a seguito della rappresentazione di un luogo in un videogioco, e,

di converso, non individuano potenziali ricadute negative per la popolazione residente. Dall'altro, l'efficacia economica di operazioni di questo genere resta in larga parte indimostrata e si fonda su casi – come quello citato di *Assassin's Creed* – legati a località di enorme attrattività turistica.

### Contesti

L'ultima sezione del volume si occupa della complessa rete di attori, industrie, e pratiche che si muovono *attorno* al videogioco italiano. Dalla crescente rilevanza degli esport alla costruzione di una ludicità di secondo livello e spettatoriale attraverso i *play-through* su YouTube, dalle idiosincrasie culturali ed economiche della produzione indipendente alle specificità della *pipeline* industriale italiana, questa sezione aspira a ricostruire i contesti abitati dal videogioco. Gli autori di questa sezione conclusiva, insomma, si occupano della produzione e della ricezione dei videogiochi in Italia oltre al *paragioco* e al *metagioco* analizzati nelle prime due.

Balla discute le peculiarità della produzione videoludica in Italia nel periodo recente, soffermandosi sul piano della produzione e del *workflow* come momento di pianificazione e design del prodotto. In particolare, il capitolo di Balla mette in relazione le aspirazioni e le culture produttive dell'industria videoludica italiana – analizzata attraverso alcuni casi specifici – con quelle di altre industrie mediali, sottolineando come queste siano influenzate tanto da contingenze infrastrutturali quanto da specifiche auto-narrazioni dell'industria.

Paolo Ruffino si concentra sui videogiochi indipendenti prodotti in Italia, soffermandosi sulla reiterazione di definizioni che provengono da un ambito sovralocale e contribuiscono a dargli forma. Ruffino affronta, da un lato, la complessa rete di tassonomie, distinzioni, e definizioni nella quale si iscrive il concetto di *indie game* e ne riconduce dinamiche e paradossi al contesto italiano. Il capitolo mette a tema l'operato delle entità culturali che sostengono e promuovono il videogioco indipendente. Luoghi di divulgazione critica, festival e convention co-

stituiscono per Ruffino siti di costruzione e affinamento dell'identità *indie* italiana.

Il capitolo di Gandolfi descrive il funzionamento e le specificità del panorama degli esport in Italia. Il testo prende le mosse da una ricostruzione storica del fenomeno, messo a confronto con lo sviluppo delle pratiche sportive nel contesto globale. In questo senso, Gandolfi ravvisa una convergenza tra il panorama italiano e quello internazionale nella marcata crescita di interesse, finanziamenti, e rilevanza sociale e culturale che gli esport hanno avuto nell'ultimo decennio. In seconda battuta, l'autore offre una serie di considerazioni sulla natura interstiziale del fenomeno degli esport in Italia, situati a metà strada tra le culture videoludiche propriamente dette e il coacervo di culture sportive che caratterizza il nostro paese.

Toniolo offre una panoramica sull'ecosistema di YouTube in Italia, mettendo a fuoco il ruolo e le competenze degli *YouTuber* italiani che si occupano di videogiochi. In particolare, Toniolo si concentra sugli stili comunicativi, sui manierismi, e sugli oggetti di interesse degli *YouTuber* italiani in una prospettiva storiografica. Toniolo ipotizza una periodizzazione tripartita per l'ecosistema di YouTube in Italia e offre una disamina diacronica dell'emersione e dell'affermazione di tali figure di mediazione tra industria e pubblico, tra produzione e consumo. Toniolo si sofferma inoltre sulle peculiari forme dello *stardom* degli *YouTuber*, che oltre ad assolvere al citato ruolo di facilitatori di un dialogo tra produttori e consumatori divengono in molti casi personaggi popolari e riconosciuti.

L'articolo di Giordano, infine, aspira a mappare lo stato degli studi sul videogioco in Italia e della penetrazione di tale campo disciplinare nelle università nazionali. Giordano disegna uno scenario in cui il videogioco è spesso accolto come oggetto di studio negli ambiti umanistici e delle scienze sociali, integrandosi in curricula legati allo studio del cinema, dei media digitali, dei processi culturali in senso lato. Giordano nota inoltre l'affermarsi di numerose scuole professionalizzanti, che mirano a formare profili spendibili all'interno dell'industria del videogioco globale. L'articolo

di Giordano testimonia, dunque, di una progressiva affermazione degli studi sul videogioco nell'accademia italiana, che sembra destinata a recuperare lo svantaggio accumulato rispetto ad altri contesti nazionali nell'accogliere i *game studies* come disciplina legittima tanto per la ricerca quanto per la didattica.

### Conclusioni

Alla luce di questi contributi, emerge la necessità di affrontare il videogioco in Italia come un medium implicato in molteplici forme rappresentative, ecologie mediali, culture della produzione e pratiche di consumo, di creatività e di performance. In molti casi emergono situazioni complesse dal punto di vista dell'analisi e degli scenari che disegnano, spesso imbrigliate in logiche binarie che affrontano il videogioco a partire da uno di due poli: la sua irrilevanza sociale e culturale o, al contrario, la sua eccezionalità tecnologica.

Emerge dunque la necessità di operare un quadro comune di studio e ricerca, a partire da contesti specifici come "GAME. The Italian Journal of Game Studies" o la sezione italiana di DiGRA (Digital Games Research Association), per la fondazione di una letteratura specialistica che punti alla ulteriore normalizzazione dello studio dei giochi non solo nell'ambito insulare dei *game studies*, ma in settori come gli studi mediologici e sociologici, gli approcci interpretativi, critici e di teoria culturale, le scienze storio-grafiche, dell'educazione e della formazione e i metodi etnografici di indagine sociale.

Tali discussioni potrebbero idealmente avvenire in un contesto in cui lo studio accademico del gioco è distinto e indipendente dalla sua applicabilità o dai suoi criteri più strettamente tecnici, professionali e industriali, ma non per questo non chiamato a un dialogo produttivo con il fronte della produzione.

Questo volume si propone dunque di aprire un campo di studi e di ricerche sul videogioco in Italia, prendendo atto della necessità e dell'urgenza di affrontare il gioco elettronico nel contesto nazionale. L'obiettivo di questa raccolta è quello di fornire una

serie di strumenti per l'analisi dei discorsi e delle pratiche specificamente nazionali intorno al videogioco, cercando di sopperire ai limiti empirici di tale ricerca (la difficoltà o impossibilità di reperimento dei materiali, la parzialità dei dati, ecc.) attraverso una impostazione metodologica il più possibile interdisciplinare e multifocale.

Molto rimane, tuttavia, da fare. Una mappatura completa su dati di vendita e di consumo, ad esempio, potrebbe offrire spunti per riflessioni più circostanziate; un lavoro maggiormente sinergico con chi si occupa di storia contemporanea in Italia potrebbe inserire la storia del videogioco nel più ampio affresco delle pratiche sociali, culturali, e politiche che caratterizzano gli ultimi quattro decenni di storia nazionale; una più minuta analisi locale potrebbe rivelare disparità e asimmetrie regionali, demografiche, di classe, genere ed etnia nel consumo e nella produzione (oltre che nei settori della critica e dell'accademia) in diverse aree del paese.

Questo volume è dunque un'apertura verso un campo di studi che riteniamo strategico nel contesto italiano e un auspicio per una maggiore sinergia interdisciplinare intorno allo studio del videogioco, un oggetto mediale le cui complessità e specificità e il cui complesso rapporto con paradigmi nazionali e globali meritano l'interesse di molteplici branche dell'accademia.

### *Bibliografia*

AESVI

2018 *I videogiochi in Italia nel 2018. Dati sul mercato e sui consumatori*, Milano.

Carbone, M. B., Ruffino, P.

2012 *Apocalypse Postponed. Discourses on Video Games from Noxious Objects to Redemptive Devices*, in "GAME. The Italian Journal of Game Studies", 1, 2012, pp. 27-37

Fassone, R.

2016 *Programmatori e Pirati. I primi cinque anni del videogioco in Italia*, in "Bianco & Nero", maggio-dicembre, pp. 94-101.

Gandolfi, E.

2015 *Italy*, in M.J.P. Wolf, T. Iwatani (a cura di), *Video Games around the World*, The MIT Press, Cambridge (MA), pp. 305-318.

Gandolfi, E., Carbone, M.B.

2020 *Italy*, in M. J. P. Wolf (a cura di) *Encyclopedia of Video Games (2nd edition)*, Santa Barbara, California, ABC-CLIO.

Herzfeld, M.

1984 *The Horns of the Mediterraneanist Dilemma*, in "American Ethnologist", 11(3), pp. 439-454.

1987 *Anthropology through the Looking-glass*, Cambridge University Press.

Huhtamo, E.

2005 *Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming*, in J. Raessens, J. Goldstein (a cura di), *Handbook of Computer Game Studies*, The MIT Press, Cambridge (MA) pp. 1-21.

Kowert, R., Quandt, T (a cura di)

2015 *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, Routledge, London.

Levinson, P.

2009 *New New Media*, Penguin Academics, London.

Natale, S.

2019 *There are No Old Media*, in "Journal of Communication", 66(4), pp. 585-603.

Penix-Tadsen, P.

2016 *Cultural Code. Video Games and Latin America*, The MIT Press, Cambridge MA.

Švelch, J.

2013 *Indiana Jones fights the communist police: Local appropriation of the text adventure genre in the 1980s Czechoslovakia*, in N. B. Huntemann e B. Aslinger (a cura di), *Gaming globally: Production, play, and place*, New York, Palgrave Macmillan, pp. 163-182.

2019 *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, MIT Press.

Swalwell, M. Ndalianis, A., Stuckey, H. (a cura di)

2017 *Fans and Videogames. Histories, Fandom, Archives*, Routledge, London, 2017.

Tedesco, F.

2018 *Mediterraneismo. Il pensiero antimeridiano*, Roma, Meltemi.

Wolf, M. J. P. (a cura di)

2015 *Videogames around the world*, MIT Press.

### *Ludografia*

*Another World* [AMIGA], Delphine Software, Francia, 1991.

*FIFA Soccer* (serie), Electronic Arts, 1994-2019.

*Assassin's Creed II* [PS3], Ubisoft Montréal, Canada, 2009.

*Bud Spencer & Terence Hill: Slaps and Beans* [Varie piattaforme], Trinity Team, Italia, 2017.

*Mario + Rabbids: Kingdom Battle* [SWITCH], Ubisoft Milan e Ubisoft Paris, Italia e Francia, 2017.

*Red Dead* (serie), Rockstar Games, Stati Uniti, 2004-.

*The Sims* (serie) [VARIE PIATTAFORME], Will Wright/Maxis, Electronic Arts, Stati Uniti, 2000-.

*Super Mario Odyssey* [GAMECUBE], Nintendo, Giappone, 2017.

*Valentino Rossi: The Game* [WINDOWS, PS4, XBOXONE], Milestone, Italia, 2016.