

Direttore responsabile

Grazia Paganelli (Museo Nazionale del Cinema).

Direttori

Giaime Alonge (Università di Torino), Giulia Carluccio (Università di Torino), Luca Malavasi (Università di Genova), Federica Villa (Università di Pavia).

Comitato scientifico

Paolo Bertetto (Università di Roma La Sapienza), Francesco Casetti (Yale University), Richard Dyer (King's College London), Ruggero Eugeni (Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano), Tom Gunning (University of Chicago), Giacomo Manzoli (Università di Bologna), Enrico Menduni (Università di Roma 3), Catherine O'Rawe (University of Bristol), Peppino Ortoleva (Università di Torino), Guglielmo Pescatore (Università di Bologna), Francesco Pitassio (Università di Udine), Jacqueline Reich (Fordham University), Rosa Maria Salvatore (Università di Padova), Antonio Somaini (Université Sorbonne Nouvelle Paris III), Pierre Sorlin (Université Sorbonne Nouvelle Paris III), Veronica Pravadelli (Università di Roma 3).

Comitato direttivo

Silvio Alovisio (Università di Torino), Alessandro Amaducci (Università di Torino), Luca Barra, (Università di Bologna), Claudio Bioni (Università di Bologna), Gabriele D'Autilia (Università di Teramo), Raffaele De Berti (Università di Milano), Ilaria De Pascalis (Università di Bologna), Damiano Garofalo (Università di Roma La Sapienza), Michele Guerra (Università di Parma), Ilario Meandri (Università di Torino), Andrea Minuz (Università di Roma La Sapienza), Emiliano Morreale (Università di Roma La Sapienza), Mariapaola Pierini (Università di Torino), Franco Prono (Università di Torino), Chiara Simonigh (Università di Torino), Andrea Valle (Università di Torino).

Redazione

Lorenzo Donghi (Università di Pavia), Riccardo Fassone (Università di Torino), Giuliana Galvagno (Università di Torino), Ismaela Goss (Università di Genova), Andrea Mattacheo (Università di Torino), Matteo Pollone (Università di Torino), Gabriele Rigola (Università di Torino), Hamilton Santità (Università di Torino), Jacopo Tomatis (Università di Torino), Sara Tongiani (Università di Genova), Deborah Toschi (Università di Pavia).

Coordinamento redazione

Cristina Colet (Università di Torino), Giulia Muggeo (Università di Torino).

Stampato con il contributo di:

Infrazioni – Collana di studi su cinema, media, performance dedicata a Vincenzo Buccheri (Dipartimento di Studi Umanistici – Università degli Studi di Pavia);
Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Torino – Finanziamento Ricerca Locale.

In copertina

GlitchHiker (Vlambeer, 2011)

Su gentile concessione di Rami Ismail

La Valle dell'Eden

Semestrale di cinema e audiovisivi

© 2017, Scalpendi editore, Milano

ISBN: 978-88-99473-68-6

ISSN: 1970-6391

Progetto grafico e copertina

© Solchi graphic design

Montaggio

Roberta Russo

Coordinamento editoriale

Silvia Carmignani

Caporedattore

Simone Amerigo

Redazione

Manuela Beretta

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti e dell'editore. Tutti i diritti riservati. L'editore è a disposizione per eventuali diritti non riconosciuti

Prima edizione: dicembre 2017

Scalpendi Editore S.r.l.

Sede legale:

Piazza Antonio Gramsci, 8

20154 Milano

Sede operativa:

Grafiche Milani S.p.a.

Via Guglielmo Marconi, 17/19

20090 Segrate

www.scalpendieditore.eu

info@scalpendieditore.eu

Registrazione presso il Tribunale di Torino

n. 5179 del 04/08/1998

LA VALLE DELL'EDEN

SEMESTRALE DI CINEMA E AUDIOVISIVI

n. 31
2017



SOMMARIO

SEZIONE MONOGRAFICA: GAME STUDIES AND THE HUMANITIES *a cura di Riccardo Fassone*

Game studies e scienze umane. Un'introduzione
Riccardo Fassone 9

Retrogaming. Towards a Communicational History of Games
Letícia Perani 17

A Link to the Past. Metodi di storicizzazione, filologia, archeologia,
preservazione del videogame nei musei italiani di settore
Federico Giordano 27

Per un'analisi del bug videoludico
Michael Castronuovo 47

Conceptualizing Game Distribution.
Kickstarter and the Board Game 'Renaissance'
Stefan Werning 65

Playing out *Braid*
Ryan C. Wright 83

SEZIONE MISCELLANEA

The "Astonishing Moment of Immobility". Analogue Slow Motion
as Archaeological Practice between Cinema and Contemporary Art
Alessandra Chiarini 103

In the Eyes of the Beholder. The Tourist Gaze and Gender
in 1950s Italian Comedies
Valerio Coladonato, Paolo Noto 111

1918. Tensioni d'avanguardia e realismo rivoluzionario
nell'interpretazione cinematografica di Majakovskij
Isabella Innamorati 121





**SEZIONE MONOGRAFICA:
GAME STUDIES AND THE HUMANITIES**



Riccardo Fassone

1. Un'introduzione al metodo e una precisazione geografica

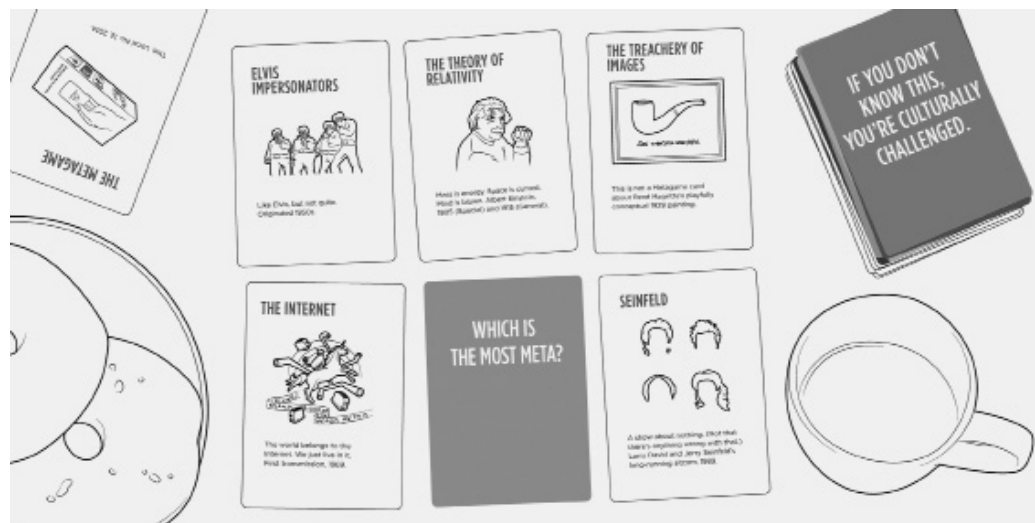
Questo numero de “La valle dell’Eden” si occupa di indagare i più rilevanti campi di intersezione tra la disciplina dei *game studies*, lo studio del videogioco, e le scienze umane. Lo fa attraverso un processo epistemologico di dimostrazione anziché di meta-analisi. In altre parole, i saggi contenuti in questo numero non si occupano di discutere il valore o l’efficacia degli strumenti sviluppati in questo campo interdisciplinare, ma piuttosto di applicarli per l’analisi di problemi e oggetti che si trovano al centro dell’attenzione degli studiosi di videogiochi. Il rapporto tra *game studies* e *humanities* è dunque tracciato, in filigrana, dai cinque interventi qui raccolti, che dimostrano la rilevanza e l’interesse di questa recente ma quanto mai fruttuosa convergenza. A questa introduzione spetta dunque il compito di descrivere, pur per sommi capi, la complessa geografia di metodologie, strategie e strumenti utilizzati per l’analisi del medium videoludico nel contesto delle scienze umane negli ultimi due decenni. Questo tentativo di parziale mappatura non ha necessariamente l’intento di delimitare un campo con intenti di rivendicazione politica – è ormai pacifico che il videogioco sia medium degno dell’attenzione di studiosi di media, filosofi, storici – ma piuttosto quello di dimostrare la varietà e la ricchezza degli approcci critici al videogioco, introducendo quindi gli esempi che compongono questo volume.

Prima di descrivere le tre famiglie di studi più comunemente rintracciabili nell’approccio umanistico al videogioco – che chiameremo analitica, storica e teorica, con un *addendum* di cui si tratterà più avanti – è bene soffermarsi brevemente sul contesto geografico in cui nasce la presente raccolta. Sebbene i *game studies* abbiano trovato propria lingua d’elezione nell’inglese, in parte perché largamente presenti nei dipartimenti delle università anglosassoni, in parte perché particolarmente rilevanti in contesti, come quello scandinavo, in cui di fatto l’inglese è la *working language* accademica, è utile notare come nell’ultimo decennio molte iniziative locali abbiano dimostrato l’esistenza di approcci peculiari al videogioco. Convegni come l’annuale *Central and Eastern European Game Studies Conference* (CEEGS) o *Game Studies? à la française!* (GSALF), e riviste come “Game. The Italian Journal of Game Studies”¹ o “Replay. The Polish Journal of Game Studies”² rendono testimonianza di contesti accademici, più o meno insulari per metodi e linguaggi, in cui i videogiochi vengono affrontati attraverso gli

1 La rivista è disponibile per la consultazione gratuita all’indirizzo <http://www.gamejournal.it>.

2 La rivista è disponibile per la consultazione gratuita all’indirizzo <http://www.replay.uni.lodz.pl/>.





1. La copertina del numero speciale sul meta-gioco di “Game. The Italian Journal of Game Studies”. © Local no. 12

strumenti delle scienze umane. Come accaduto per la ricca tradizione dei *Medienwissenschaft*, da poco scoperta dagli studiosi di lingua inglese, anche i *game studies* sembrano essere in una fase di trasformazione da disciplina³ inerentemente globale a *collage* di molteplici approcci locali. Questo, da un lato, perché, come dimostrato da diversi contributi recenti⁴, la storia stessa del medium è inevitabilmente legata a contesti di produzione e ricezione locale; dall’altro perché, volendo pensare ai *game studies* come a una disciplina votata a un certo sincretismo metodologico, questa non può che fare leva su tradizioni di studi nazionali o regionali. In questo senso, se l’ambizione principale di questo numero monografico è raccogliere i diversi approcci al videogioco sviluppati in ambito umanistico, un secondo obiettivo – un *side quest*, per così dire – è quello di mettere in luce le specificità delle diverse scuole locali. In particolare, poiché la rivista che ospita questo numero monografico è una rivista italiana, che ha ospitato in passato contributi di grande rilevanza di studiosi italiani e ha affrontato l’analisi del film e dei media a partire anche da proposte metodologiche sviluppate nei dipartimenti del nostro paese, è doveroso dedicare poche righe ai *game studies* in Italia. È possibile affermare che la progressiva integrazione di percorsi di ricerca legati al videogioco in Italia dipenda in larga parte da due fattori. Il primo, di matrice endogena, è l’aprirsi allo studio del videogioco di numerosi dipartimenti e gruppi di ricerca che lavorano su cinema e media. Questo processo di avvicinamento ai *game studies* è alla base di una serie di iniziative⁵ che hanno contribuito a creare uno spazio

3 Per semplicità si definiranno i *game studies* come disciplina. Tuttavia vi è un ricco dibattito intorno all’uso di questo termine. Sebastian Deterding, in *The Expectable Rise, Pyrrhic Victory, and Designerly Future of Game Studies as an Interdiscipline*, in *Proceedings of Critical Evaluation of Game Studies*, Tampere 2014, descrive i *game studies* come una interdisciplina, votata al sincretismo e all’interdisciplinarietà,

4 Si veda ad esempio il volume *Video Games around The World*, a cura di M.J.P. Wolf, Cambridge 2015, e il numero speciale della rivista “Well Played”, 6 (2), 2017, intitolato *European Videogames of the 1980s*, a cura di B. Foddy e C. Fernandez-Vara.

5 Tra gli appuntamenti di maggiore rilievo, in questo senso, è utile citare il convegno annuale Filmforum,

per questa disciplina nei progetti di ricerca e nei curricula di molte università italiane. Questa particolare genesi, inoltre, spiega il retroterra comune di molti studiosi di videogiochi italiani, che condividono un percorso di studi e di ricerca legato al cinema e all’audiovisivo. Una ragione di matrice esogena, invece, è l’avvicinamento alla scrittura accademica e alle pratiche di ricerca di diverse figure di spicco della critica videoludica e, di conseguenza, la pubblicazione di una serie di volumi di analisi del videogioco in alcuni casi adottati come manuali anche nei curricula universitari⁶. Questo doppio processo, dunque, è alla radice delle specificità dei *game studies* italiani, che sembrano porsi in continuità con alcuni studi sul cinema contemporaneo e sui media digitali e che, al contempo, emergono dalla frangia più analitica e consapevole della critica videoludica. Proprio per questa affinità con gli studi sul cinema e con la pratica critico-analitica, questo numero monografico trova una collocazione particolarmente felice all’interno de “La valle dell’Eden”.

2. Game studies e scienze umane. Tre famiglie e una proposta

Lo studio dei videogiochi ha una tradizione accademica che precede di alcuni decenni l’interesse da parte delle *humanities*. Non sorprende, ad esempio, che i primi videogiochi furono sviluppati all’interno di dipartimenti di informatica⁷ e, come ricordato da O’Donnell⁸, che gli sviluppatori di molti videogiochi della fine degli anni settanta fossero studenti o dottorandi in *computer science* nelle università statunitensi. Nel contesto degli studi informatici, infatti, i videogiochi vengono spesso utilizzati come *case studies* per dimostrare particolarità o potenzialità di un certo linguaggio di programmazione, o per verificare i percorsi procedurali o generativi di un software⁹. Similmente, il gioco è storicamente utilizzato come banco di prova per le intelligenze artificiali e per il *machine learning*, dal momento che si tratta di un’attività ad alta variabilità, che richiede flessibilità e capacità di adattamento. Non solo i dipartimenti di informatica, però, si sono occupati dei videogiochi negli anni settanta e ottanta. Lo studio di questo medium è infatti documentato anche nell’ambito delle scienze sociali e della psicologia. Da un lato, le molte ondate di *media panic* legate ai presunti effetti sul comportamento infantile dei videogiochi hanno generato

organizzato dall’Università di Udine, dal quale nasce l’iniziativa di “Game. The Italian Journal of Game Studies” e l’edizione del 2015 del convegno *Media Mutations* (Università di Bologna), dedicata ai *game studies*. Significativa in questo senso anche la fondazione, nel 2017, della branca italiana della *Digital Games Research Association* e l’assegnazione all’Università di Torino del ruolo di sede ospitante per il convegno internazionale dell’associazione nel 2018.

6 Si vedano ad esempio i volumi curati da Matteo Bittanti per Meltemi o le diverse uscite della collana “Ludologica” di Unicopli.

7 Paradigmatico il caso di *Spacewar!*, convenzionalmente considerato il primo videogioco, sviluppato nel 1962 al MIT di Boston.

8 C. O’Donnell, *This is not a Software Industry*, in *The Video Game Industry. Formation, Present State, and Future*, a cura di P. Zackariasson e T.L. Wilson, New York 2012, pp. 17-33.

9 Un esempio significativo è *The Game of Life*, un semplice automa generativo sviluppato da John Conway nel 1970.

numerosi studi sull'influenza del gioco digitale su bambini e giovani¹⁰; dall'altro, discipline come la linguistica¹¹, la pedagogia¹² e la sociologia dei consumi¹³ hanno prodotto, tra gli anni settanta e gli anni ottanta, contributi rilevanti sul videogioco. Tuttavia, soltanto a metà degli anni novanta il videogioco diventa oggetto di studio anche nell'ambito delle scienze umane. Con questo passaggio, il medium cessa di essere unicamente analizzato in termini di funzionamento tecnologico o impatto sociale, e diviene terreno di produzione discorsiva in merito a potenzialità espressive, specificità stilistiche e rapporti con altre forme medialità audiovisive. Se, da un lato, è probabilmente vero che le scienze umane hanno accolto il videogioco con un certo ritardo, dall'altro si deve proprio agli studi degli anni novanta, condotti da semiologi, studiosi di letteratura, storici del cinema e dei media, l'enunciazione e la formalizzazione di strumenti e teorie adatti a pensare al videogioco come a un medium espressivo. In questo senso, senza alcuna pretesa di completezza, è possibile individuare tre famiglie di *game studies* a impronta umanistica, che hanno segnato il primo ventennio di studi sul videogioco.

La prima, che per semplicità definiremo analitica, è composta da quelle ricerche che, in sostanziale continuità con i *film studies* e con l'analisi del film e, in senso più ampio, con l'analisi testuale, propongono letture di singoli videogiochi o di corpora di giochi orientate all'individuazione di tratti stilistici, estetici, tematici comuni. Si tratta, insomma, di forme di analisi testuale che, tuttavia, hanno dovuto adattare gli strumenti ermeneutici di altre discipline alla precisa configurazione di quel testo intrinsecamente instabile – perché deriva estrema del testo «scriptible»¹⁴ barthesiano – che è il videogioco. In questo senso, è possibile guardare alla proposta di analisi cosiddetta procedurale, enunciata da studiosi come Bogost¹⁵, come a un modello specificamente videoludico di analisi testuale. Secondo Bogost, il luogo di significazione del videogioco non è tanto, o solamente, la *fiction* che questo rappresenta (un conflitto militare, un'avventura tropicale, una *crime story*), ma piuttosto le forme di interazione fra il suo funzionamento e questa *fiction*. Un'azione banale come il salto, quindi, avrebbe significato e rilevanza diversi in relazione al contesto narrativo in cui questa opera e, ancora di più, in rapporto alle altre azioni rese possibili o proibite al giocatore dal gioco. Si tratta quindi di una precisa ermeneutica digitale, che mira a rintracciare il posizionamento politico o ideologico dell'istanza autoriale nell'interazione tra funzionamento tecnologico-meccanico e connotazione narrativa dell'oggetto videoludico.

La seconda si inserisce nel dibattito circa la storia e, conseguentemente, le metodologie storiografiche dei media. In particolare, la famiglia degli studi storici sul videogioco sembra

10 Cfr. ad esempio J. Cooper, D. Mackie, *Video games and aggression in children*, "Journal of Applied Social Psychology", 16, 1986, pp. 726-744.

11 Cfr. ad esempio R.D. Duke, *Gaming: The Future's Language*, London 1974.

12 Cfr. ad esempio N.L. Group, *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*, "Harvard Educational Review", 66 (1), 1996, pp. 60-92.

13 Cfr. ad esempio M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley 1991.

14 R. Barthes, *S/Z*, Paris 1970, p. 5.

15 Si vedano i due volumi di I. Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge 2006, e *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007.

essere entrata, negli ultimi anni, in una feconda fase autoriflessiva. Alcuni dei testi cardine di storia generale del videogioco¹⁶, ampiamente utilizzati e citati in studi a più corto raggio, sembrano infatti nascere da pratiche storiografiche che Suominen descrive come «emancipatorie» o «genealogiche»¹⁷. In altre parole si tratta di storie del videogioco che mirano, alternativamente, a riabilitare il medium nei discorsi sociali attraverso la costruzione di un canone critico credibile, o a ricapitolare cronologicamente gli avvicendamenti tecnologici o stilistici che ne delineano la storia. Tuttavia questi modelli storiografici, pur costituendo contributi essenziali, sono oggi messi in discussione da pratiche e strumenti derivati in larga parte da altre aree della storia dei media. Da un lato, il videogioco sembra aver scoperto la propria *new game history*, in continuità con i metodi suggeriti dalla cosiddetta *new film history*¹⁸. Alcuni studi recenti di storiografia del videogioco dimostrano infatti una maggiore attenzione agli aspetti economici, politici e materiali della storia del medium, ponendosi di fatto come voce critica rispetto a una storiografia canonizzante, appiattita sui testi¹⁹. La pratica storiografica ha inoltre visto una fruttuosa convergenza con l'area della cosiddetta *media archaeology*, una corrente della storia dei media che privilegia oggetti di studio marginali o dimenticati, quando non radicalmente anti-canonici²⁰. Questa composita geografia storiografia ha dato vita, inoltre, a forme di ricerca storica applicata, legata a problemi di conservazione, archiviazione, musealizzazione del medium videoludico, come dimostrato dall'articolo di Giordano presente in questo volume.

Infine, si può affermare che i *game studies* siano percorsi, sin dalla loro nascita, da una linea di ricerca prettamente teorica, quando non schiettamente ontologica. In altre parole, in continuità con la più ampia ricerca sul gioco e sul giocare, anche gli studiosi di giochi digitali sembrano interessati a elaborare teorie definitorie circa l'oggetto videogioco. Se, forse, l'attenzione ontologica del decennio scorso, stimolata con tutta probabilità anche da questioni di posizionamento accademico, si è in parte placata, è certamente presente nel dibattito contemporaneo una spaccatura in relazione ai rapporti tra gioco analogico e digitale. È possibile, cioè, osservare un chiasmo tra teorie di tipo eccezionalista, che ritengono il videogioco, in quanto oggetto digitale, essenzialmente diverso da altre forme di gioco, e altre di tipo continuista, che tracciano linee genealogiche tra attività ludiche analogiche e digitali. Si può affermare che gli eccezionalisti²¹ avanzino per lo più argomenti di tipo

16 Ad esempio S.L. Kent, *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond... the Story behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World*, Rocklin 2001.

17 J. Suominen, *How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches*, "Games and Culture", 12 (6), 2017, pp. 1-16.

18 Con la perifrasi *new film history* si intende la storiografia del cinema condotta a partire dalla seconda metà degli anni settanta da studiosi, soprattutto di area anglosassone, interessati a ricostruire non solo la storia dei film e degli autori, ma anche quella di pratiche produttive e distributive, ricezione, circolazione, ecc. I termini del dibattito sono rintracciabili nell'articolo di T. Elsaesser, *The New Film History*, "Sight and Sound", 55 (4), 1986, pp. 246-251.

19 Un esempio paradigmatico di questa recente tendenza è il volume di R. Guins, *Game After. A Cultural Study of Video Game Afterlife*, Cambridge 2014.

20 Un esempio di un approccio media-archeologico al videogioco è offerto da C. Pias, *The Game Player's Duty: The User as a Gestalt of the Ports*, in *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, a cura di E. Huhtamo e J. Parikka, Berkeley 2011, pp. 164-183.

21 Una posizione eccezionalista è espressa in modo convincente in S. Boluk, P. LeMieux, *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, Minneapolis 2017.

tecnologico, ritenendo la materialità del videogioco – il codice informatico – radicalmente diversa da quella propria di altre forme ludiche. D'altra parte, una lettura continuista²² predilige lo studio delle pratiche, dei contesti e delle attività legate al giocare, che in alcuni casi sembrano transitare inalterati da gioco analogico a digitale.

A conclusione di questa ricognizione su alcune tendenze significative nel panorama dei *game studies* contemporanei, può essere utile prendere in considerazione un'ulteriore proposta di riflessione teorica, emersa negli ultimi anni in questo contesto. Quella, cioè, di utilizzare il videogioco non solo come oggetto di riflessione teorica o di esercizio analitico, ma come strumento di queste stesse attività. Quella che, a seconda dei contesti, è chiamata «playable theory»²³, «doing philosophy»²⁴ o, in un'accezione più ampia, «carpentry»²⁵, è una pratica che consiste nel progettare videogiochi con intenti di riflessione teorica o filosofica, utilizzando questi peculiari oggetti mediali in direzione argomentativa e saggistica. Giochi “che fanno teoria”, come *Necessary Evil* (2013) o *Something Something Soup Something* (2017) del filosofo Stefano Gualeni, o come quelli raccolti nel numero speciale della rivista “Game. The Italian Journal of Game Studies” dedicato ai «games on games»²⁶ costituiscono una significativa aggiunta agli strumenti delle *humanities*, e suggeriscono un affiancamento di altre forme di significazione alla parola scritta.

3. Game studies and the Humanities

Questo numero monografico de “La valle dell'Eden” contiene cinque esempi di convergenza tra *game studies* e scienze umane che possono essere fatti rientrare nelle tre categorie discorsive enunciate nel paragrafo precedente. In particolare, si è deciso di aprire il numero con riflessioni di carattere storiografico e archivistico, spostandosi poi verso ricerche di impronta teorica, per concludere con un *case study*. Il contributo di Letícia Perani affronta il rapporto tra *retrogaming*, la pratica di collezionare e giocare videogiochi del passato, nostalgia e teoria dei media. In particolare, Perani si concentra sulla significatività di atteggiamenti nostalgici nel contesto delle culture del videogioco e traccia una linea di collegamento tra questo processo e la ricerca storiografica sui mezzi di comunicazione. L'articolo di Federico Giordano considera, invece, le forme di preservazione e archiviazione del videogioco in Italia a partire da due casi specifici: il Vigamus di Roma e l'Archivio videoludico della Cineteca di Bologna. Attraverso un'analisi delle strategie conservative adottate dalle due istituzioni e delle retoriche storiografiche che queste sottintendono, Giordano offre un contributo al dibattito circa la preservazione e la musealizzazione di un medium che si

22 Un esempio di teoria continuista è esposto in E. Aarseth, *Just Games*, “Game Studies”, 17 (1), 2017.

23 G. Caruso, R. Fassone, G. Ferri, S. Gualeni, M. Salvador, *Games on Games. Game Design as Critical Reflexive Practice*, “Game. The Italian Journal of Game Studies”, 5, 2016.

24 S. Gualeni, *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize with a Digital Hammer*, New York 2015, p. 20.

25 I. Bogost, *Alien Phenomenology, or, what It's Like to be a Thing*, Minneapolis 2012, p. 85.

26 Si tratta del numero 5 del 2016, curato da Giovanni Caruso, Riccardo Fassone, Gabriele Ferri, Stefano Gualeni e Mauro Salvador.

2. Stefano Gualeni, *Something Something Soup Something*, 2017



direbbe costantemente obsolescente. Nel saggio *Per un'analisi del bug videoludico* Michael Castronuovo si occupa, dal punto di vista della teoria dei media, di discutere la rilevanza dei *bug*, errori o comportamenti inattesi del software che influenzano in modo a volte radicale l'esperienza del gioco digitale. Castronuovo, dunque, affronta il videogioco a partire dalla sua natura di software, individuando nel malfunzionamento e nelle sue conseguenze un tratto essenziale dello specifico videoludico. Stefan Werning propone una lettura del ludico a cavallo tra analogico e digitale. Analizzando le forme di promozione, finanziamento e distribuzione dei *board game* attraverso la rete, Werning offre un'analisi del mercato del gioco analogico che, al contempo, ne rivela la progressiva smaterializzazione e la conseguente convergenza con pratiche di consumo digitale. Infine, Ryan C. Wright propone un lavoro sul videogioco *Braid* (Number None, 2008) che intreccia elementi di ermeneutica e analisi delle meccaniche di gioco, riuscendo a ricomporre la complessa narrazione del gioco di Jonathan Blow e il suo utilizzo di una serie di stereotipi propri del genere *platformer*.

Sebbene la curatela di questo numero monografico sia attribuita a me, *Game studies and the Humanities* non avrebbe visto la luce senza la collaborazione e il lavoro di una équipe di studiosi. Ringrazio dunque il direttore responsabile de “La valle dell'Eden” Grazia Paganelli, i direttori Giaime Alonge, Giulia Carluccio, Luca Malavasi e Federica Villa, oltre ai membri del comitato direttivo, del comitato scientifico, della redazione e del coordinamento redazionale della rivista. Gli autori dei saggi hanno accettato di sottoporre il proprio lavoro a un processo di *peer-review* non anonima, in grado di garantire trasparenza, rigore scientifico e un dialogo ricco e fertile tra autori e revisori. Per questo ringrazio per l'entusiasmo, la collaborazione e la puntualità Michael Castronuovo, Gabriele Ferri, Maria Garda, Federico Giordano, Stefano Gualeni, Darshana Jayemanne, William Huber, Ivan Mosca, Letícia Perani, Paolo Ruffino, Stefan Werning e Ryan C. Wright.