

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Note per una storia del videogioco in Italia

This is a pre print version of the following article:

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/1843979> since 2022-02-28T09:36:50Z

Publisher:

Astarte

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

X / Note per una storia del videogioco in Italia. Il caso degli anni Ottanta

Riccardo Fassone

Sebbene l'Italia costituisca un notevole bacino di consumo di videogiochi¹ e abbia attraversato periodi di relativa vivacità produttiva, la storia del gioco digitale nel nostro paese non ha trovato posto nelle ricostruzioni storiografiche canoniche relative al videogioco. Nella maggior parte dei casi, infatti, le “storie generali” di questo medium si soffermano sul contesto anglo-americano e su quello giapponese, considerati non a torto i più significativi dal punto di vista economico e produttivo, tralasciando tuttavia di approfondire le pratiche, i processi e le vicende relative a contesti considerati minori. Sebbene, in anni recenti, i *game studies* abbiano progressivamente tentato di colmare questa lacuna², il caso italiano, salvo alcune notevoli eccezioni³, rimane a tutt'oggi in larga parte un interesse

¹ Si veda a questo proposito il rapporto annuale sul mercato del videogioco in Italia, pubblicato da IIDEA, l'associazione che rappresenta sviluppatori ed editori di videogiochi italiani. In particolare, cfr. IIDEA, *I videogiochi in Italia nel 2019. Dati sul mercato e sui consumatori*, IIDEA, Milano 2019.

² Tra i molti, si veda ad esempio JAROSLAV ŠVELCH, *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2018.

³ Si veda, oltre ai testi citati nelle note seguenti, MATTEO TARANTINO, SIMONE TOSONI, *Breve storia del videogioco in Italia. Dal gettone alle app*, in F. Colombo (a cura di), *Storia della comunicazione e dello spettacolo in Italia. Volume III. I media alla sfida della convergenza (1979-2012)*, Vita e pensiero, Milano 2019, pp. 235-244.

marginale per le indagini storiografiche. Questo intervento dà conto di un progetto di ricerca relativo alla ricostruzione delle vicende produttive, creative e culturali del videogioco in Italia e discute alcuni dei risultati di tale progetto, con l'intento di restituire un quadro complessivo, per quanto sintetico, di un lavoro di ricerca che mira a colmare una significativa lacuna media-storiografica.

Questo intervento è dunque diviso in due sezioni. La prima articola e discute gli assunti metodologici relativi alla ricostruzione di una storia del videogioco in Italia. In particolare, questa prima parte esplicherà gli strumenti concettuali utilizzati per avvicinarsi alla materia e i metodi pragmatici adottati per la ricostruzione storica. La seconda parte, invece, enuclea alcune linee tematiche emerse durante la ricerca, con particolare riferimento al decennio 1982-1992. Questo intervento deve pertanto essere inteso come riassuntivo di una ricerca più ampia, i cui risultati sono consultabili in diverse pubblicazioni⁴, alle quali si rimanda per approfondimenti più puntuali. In questo contesto si offre dunque una visione di insieme tanto sui metodi quanto sui risultati di un processo di ricerca, con l'intento di offrire anche al lettore non specialista una sintesi del lavoro media-storiografico riguardo al videogioco.

Alcune considerazioni metodologiche

La ricerca qui descritta ha inizio nel 2016 e prosegue a tutt'oggi. Negli

⁴ Ad esempio RICCARDO FASSONE, PAOLO NOSENZO, *Marginalità e idiosincrasie. Narrazioni e auto-narrazioni dell'industria del videogioco italiana*, in L. Barra, T. Bonini, S. Splendore (a cura di), *Backstage. Studi sulla produzione dei media in Italia*, Unicopli, Milano 2016, pp. 151-162; RICCARDO FASSONE, *Programmatori e pirati. Il videogioco in Italia negli anni Ottanta*, in «Bianco e Nero», 1, n. 585, 2016, pp. 94-101; RICCARDO FASSONE, *Cammelli and Attack of the Mutant Camels. A Variantology of Italian Video Games of the 1980s*, in «Well Played», 6, n. 2, 2017, pp. 55-71; RICCARDO FASSONE, *Una preistoria del videogioco italiano*, in M.B. Carbone, R. Fassone (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Milano 2020.

anni, gli assunti metodologici e la prassi di ricerca utilizzata hanno subito mutazioni e adattamenti in relazione ai materiali, ai periodi e ai contesti trattati. Tuttavia, alcuni presupposti di natura non solo metodologica, ma più latamente epistemologica, relativi ai modi in cui è possibile raccontare una storia complessa e frammentata come quella del videogioco in Italia, hanno mantenuto una relativa solidità anche di fronte al dispiegarsi della ricerca nel tempo e al suo modificarsi in relazione a contingenze e cambiamenti.

In particolare, sono tre gli assunti di fondo che hanno guidato il processo di ricerca qui descritto: la consapevolezza di avere a che fare con una storia locale, la necessità di inquadrare la storia del videogioco nel contesto di una più ampia storia dei media e il dispiegamento della pratica storiografica come prassi di meta-storia. Ricostruire una storia locale del videogioco⁵ significa riconoscere di avere a che fare con una serie di vicende – produttive, industriali, creative – che intrattengono un rapporto dialogico con un più ampio contesto culturale e istituzionale, in generale assimilabile al contesto nazionale, ma in alcuni casi ascrivibile a convenzioni iper-locali. In questo senso, ad esempio, il rapporto del videogioco italiano con la pirateria informatica è certamente plasmato dall’assetto legislativo nazionale degli anni Ottanta in merito alla tutela del copyright. Tale assetto, tuttavia, subisce in modo significativo le azioni di lobbismo attuate dai principali produttori italiani, configurando un processo di reciproche influenze e adattamenti tra l’industria del videogioco e le istituzioni preposte alla tutela del diritto d’autore. Questa relazione, utilizzata qui a mero titolo di esempio, delinea i contorni di un processo specificamente

⁵ Sulla nozione di locale nei game studies si veda MELANIE SWALWELL, *Towards the preservation of local computer game software. Challenges, strategies, reflections*, in «Convergence», 15, n. 3, 2009, pp. 263-279.

locale, le cui caratteristiche sono plasmate dall'interazione tra uno specifico settore di produzione mediale e il contesto istituzionale di riferimento. Inoltre, la natura interattiva⁶ del videogioco pone ulteriori questioni allo storiografo, dal momento che è possibile ipotizzare una diversa ricezione e interazione da parte di pubblici diversi, sia su base nazionale/locale che in relazione ad altri fattori socioculturali. Sebbene sia dunque possibile e, in molti casi, doveroso ipotizzare paragoni con altre storie locali⁷, è necessario tenere a mente i vincoli e le opportunità relative al contesto nazionale preso in esame.

A questa considerazione deve esserne accostata una seconda, che opera in modo simile nella costruzione dell'oggetto-videogioco come elemento di un più complesso sistema istituzionale. In particolare, questa ricerca ha inteso la storia locale del videogioco come inestricabile dalla storia locale dei media. Un'interpretazione ecosistemica della pratica media-storiografica⁸ prevede che ogni medium sia considerato parte di un più ampio sistema mediale, all'interno del quale interagisce – per collaborazione, competizione, affiancamento, ecc. – con altri. Adottando tale prospettiva, questa ricerca intende il videogioco come inserito nel più ampio sistema mediale italiano coevo, e tenta di ricostruire una catena di attori mediali che intersecano e condizionano le vicende relative al videogioco. A tito-

⁶ Si è scelto di utilizzare il termine "interattivo" in questa sede in congruità con le premesse del volume. Tuttavia è necessario sottolineare che tale lemma ha una storia controversa nei *game studies*. In questo contesto sarebbe probabilmente più corretto l'utilizzo del termine "ergodico", coerentemente con quanto proposto da ESPEN J. AARSETH, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore (MD) 1997. Sul controverso utilizzo della nozione di "interattività" nei videogiochi si veda almeno SARAH STANG, "This Action Will Have Consequences": *Interactivity and Player Agency*, in «Game Studies», 19, n. 1, 2019.

⁷ È il caso della Grecia, che presentava una situazione piuttosto simile all'Italia. A questo proposito cfr. THEODOROS LEKKAS, *Legal Pirates Ltd: Home Computing Cultures in Early 1980s Greece*, in G. Alberts, R. Oldenziel (a cura di), *Hacking Europe. From Computer Cultures to Demoscenes*, Springer, London 2014, pp. 73-106.

⁸ Questo approccio è esemplificato dai lavori di Peppino Ortoleva. Si veda PEPPINO ORTOLEVA, *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Il Saggiatore, Milano 2009.

lo di esempio, una simile matrice di interazioni, applicata al videogioco italiano degli anni Ottanta e Novanta, deve tenere in considerazione l'influenza della televisione, con trasmissioni come *Obladì Obladà* (1985), che contribuiscono a popolarizzare il videogioco casalingo, il rapporto simbiotico con l'editoria periodica a fumetti, il ruolo delle riviste musicali nell'indirizzare i consumi culturali dei videogioicatori, la penetrazione nei cinema italiani di film come *Tron* (Steven Lisberger, 1982), e, ancora, il ruolo dei negozi di elettrodomestici nella penetrazione dei microcomputer, la continuità tra la produzione di flipper e quelli da videogiochi da bar, oltre a una serie potenzialmente illimitata di interazioni meno evidenti ma, di volta in volta, utili a identificare caratteristiche significative dei fenomeni descritti. Sebbene questa ricerca non abbia seguito in modo ortodosso le forme di ricostruzione à rebours ipotizzate, ad esempio, dalla *actor-network theory*⁹, il processo di definizione degli oggetti di studio è stata intesa da subito come pratica allargata, che tenesse in considerazione per quanto possibile la fitta rete di relazioni che il videogioco italiano ha intessuto con gli altri media.

Infine, questa ricerca è guidata da un più ampio principio epistemologico, che riguarda la pratica storiografica e le sue capacità descrittive e narrative. Se, come scrive lo storico e filosofo Hayden White «There can be no 'proper history' which is not at the same time 'philosophy of history'»¹⁰, il mio studio deve necessariamente confrontarsi con le implicazioni e le ramificazioni politiche e culturali relative al ricostruire la storia del videogioco in Italia. In particolare, la *philosophy of history* che emerge, in

⁹ La *actor-network theory* è una teoria degli attori sociali generalmente associata al lavoro di Bruno Latour. Si veda BRUNO LATOUR, *Reassembling the Social: an Introduction to Actor-network Theory*, Oxford University Press, Oxford 2005.

¹⁰ HAYDEN WHITE, *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-century Europe*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore (MD) 1973, p. XI.

filigrana, dal lavorare su questo oggetto, è relativa all'emersione di luoghi e oggetti considerati marginali dalla storia generale del videogioco, e dalla ricostruzione di storie, anche personali, di attori i cui sforzi produttivi e creativi sono stati in larga parte sorvolati dalla ricapitolazione delle vicende di questo medium. Lo sforzo storiografico di questa ricerca, tuttavia, non deve essere inteso come restaurativo o rivendicativo, quanto piuttosto come un tentativo di affermare la rilevanza di oggetti e storie marginali o secondari a fronte di pratiche media-storiografiche spesso appiattite sul paradigma del successo economico o dell'innovatività stilistica. In altre parole, si tratta di dimostrare la centralità dello studio di una produzione media o di modesto successo al fine di comprendere più compiutamente le dinamiche di un contesto complesso e frammentato come quello della produzione e del consumo di videogiochi.

Dal punto di vista dei metodi di ricerca, questo progetto si avvale di tre strumenti principali, declinati in modo complementare nel tentativo di adattarsi ai diversi contesti – l'industria e la produzione, il lavoro creativo, la ricezione – presi in esame in Italia. Circa la ricezione, nello specifico, va notato come il particolare assetto del videogioco quale testo modificabile, che richiede necessariamente un giocatore per essere attualizzato, renda ulteriormente complessa la ricerca in merito alle effettive pratiche di utilizzo nel periodo esplorato. In questo contesto ipotizzeremo dunque l'esistenza di un giocatore *implicito*¹¹, cioè immaginato dal videogioco stesso, che è tuttavia necessariamente diverso dal giocatore empirico, la cui esperienza sarebbe rintracciabile unicamente con gli strumenti dell'etnografia.

¹¹ Sulla nozione di implicit player si veda STEFANO GUALENI, *Self-reflexive Videogames: Observations and Corollaries on Virtual Worlds as Philosophical Artifacts*, in «GAME. The Italian Journal of Game Studies», 1, n. 5, 2016.

Il primo strumento è l'intervista, condotta in genere in forma non strutturata, con informatori reclutati per conoscenza diretta o tramite metodi affini allo *snowballing*¹². L'importanza della storia orale nelle ricerche storiografiche sul videogioco è centrale, dal momento che molti dei testimoni sono vivi e, in molti casi, hanno conservato – per interesse personale o per cultura aziendale – materiali utili alla ricostruzione storica. Il secondo strumento è la ricerca d'archivio. Sebbene in Italia vi sia un solo archivio dedicato al videogioco, ossia l'Archivio videoludico della Cineteca di Bologna, sono in realtà presenti sul territorio numerosi archivi informali, che utilizzano forme di catalogazione più o meno idiosincratiche, la cui consultazione è risultata determinante nel corso della ricerca. Altrettanto significative sono le operazioni di archiviazione digitale – in genere presenti in Internet e gestite da appassionati – che raccolgono materiali paratestuali come riviste, volantini, cataloghi. Infine, la ricerca su materiali videoludici non può prescindere da forme di *incontro* con gli oggetti. Questo presuppone, in linea generale, la possibilità di giocare i giochi di cui si discute e, nella migliore delle ipotesi, avere accesso ai materiali paratestuali (confezioni, manuali, illustrazioni, ecc.) che li accompagnano. Tuttavia, forme di obsolescenza tecnologica, scarsa reperibilità, incompatibilità, possono rendere questo processo complesso. In questo senso, la ricerca si è avvalsa spesso di emulazione hardware¹³ per la riproduzione dei videogiochi e, laddove anche l'emulazione non fosse ottenibile, della visione di filmati relativi ai giochi analizzati.

¹² L'autore desidera ringraziare coloro che, in veste di informatori o contatti più informali, hanno prestato il loro tempo per contribuire a questa ricerca.

¹³ L'emulazione è una pratica informatica per cui un software, detto emulatore, viene eseguito su un computer per simulare le caratteristiche di un altro computer.

Il videogioco in Italia, 1982-1992

Perimetrare un decennio per esercitare considerazioni di natura storiografica è certamente una pratica rischiosa, tanto per l'arbitrarietà dell'estensione (dieci anni anziché undici o nove), quanto per la possibile tendenza a confinare fenomeni di più lunga persistenza all'interno della cornice temporale selezionata. Tuttavia, in questo contesto si è deciso di articolare alcune delle linee tematiche emerse dall'analisi storica condotta sul videogioco italiano, utilizzando il decennio 1982-1992 come campione temporale. Il decennio è, in effetti delimitato da due eventi notevoli, che giustificano una simile periodizzazione. Il 1982 è l'anno di produzione di *Avventura nel castello* (Enrico Colombini, Chiara Tovenà), il primo videogioco prodotto in Italia per computer domestici¹⁴ e distribuito commercialmente. Il 1992, invece, è l'anno in cui Simulmondo, la principale azienda produttrice di videogiochi domestici dell'epoca, firma un contratto di collaborazione con l'editore Bonelli per la realizzazione di videogiochi tratti dai fumetti, inaugurando di fatto una nuova stagione per la diffusione e la popolarità del videogioco italiano. Questa periodizzazione, di cui si scandiranno nei prossimi paragrafi i passaggi più significativi, va tuttavia problematizzata almeno all'origine. Sebbene il 1982 sia infatti l'anno in cui Colombini e Tovenà realizzano *Avventura nel castello* e lo distribuiscono commercialmente, prima attraverso una piccola rete di negozi, poi, grazie a un accordo con Apple, come software incluso nell'acquisto di un computer Apple IIc, i videogiochi erano presenti in Italia già a partire dalla fine degli anni Settanta. La diffusione dei videogiochi da sala giochi o da bar, infatti, è notevole in Italia già a partire dalla seconda metà del decennio

¹⁴ È importante sottolineare che si tratta di un primato soltanto per i computer domestici. Già dalla fine degli anni Settanta diverse aziende italiane producevano videogiochi arcade, da installare in bar o sale giochi.

precedente. Inoltre, fino dal 1978 riviste di informatica come *Bit* pubblicano listati per la compilazione di piccoli videogiochi sui computer casalinghi. Il primato di Colombini e Tovenà va dunque inteso come tale solo in relazione alla natura commerciale del videogioco *Avventura nel castello*.

Per ripercorrere le vicende relative al videogioco in Italia nel periodo preso in esame saranno utilizzate tre direttrici emerse dallo spoglio e dall'analisi dei materiali d'archivio, delle interviste e dei giochi. Queste tre linee tematiche possono essere così riassunte: la tensione tra hobbyismo e professionalizzazione, la formazione di una proto-industria, e la rilevanza della pirateria e di pratiche di produzione e distribuzione idiosincratice.

Gli anni tra il 1982 e il 1987 vedono avviarsi un processo di professionalizzazione di una serie di soggetti dapprima coinvolti in forme amatoriali nella produzione di videogiochi, che avrebbero quindi contribuito alla nascita delle prime *software house* italiane dedicate al gioco digitale. In questo periodo trasformativo si assiste all'emergere di forme tensive tra hobbyismo e professionalità, un coacervo di pratiche produttive e canali distributivi semi-ufficiali che costituiscono il brodo di coltura della nascita industria del videogioco in Italia. In particolare, diversi sviluppatori e programmatori amatoriali trovano compensazione per i propri lavori attraverso l'intermediazione dell'industria dell'editoria periodica. I primi game designer italiani – Bonaventura Di Bello, Marco Corazza e altri – lavorano infatti su avventure grafico-testuali¹⁵ che saranno poi distribuite come allegati, di solito su cassetta, a riviste come *Viking*. Giochi come *Easy Rider* (Bonaventura Di Bello, 1987) o *Zagor e la fortezza di Smirnoff* (Marco Corazza, 1987) sono prodotti commerciali sviluppati da singoli designer,

¹⁵ Un'avventura grafico-testuale è un videogioco che utilizza testi e grafiche generalmente statiche per costruire un racconto con il quale il giocatore può interagire attraverso una serie di semplici comandi testuali.

di solito dal proprio salotto o dalla propria camera da letto. Questa fase dell'industria del videogioco in Italia può essere confrontata a quanto era successo in Inghilterra meno di un lustro prima, con l'emergere dei cosiddetti *bedroom coders*, appassionati di informatica trasformatisi, con l'esplosione dell'informatica casalinga, in produttori e distributori di videogiochi, nel contesto di quel sistema economico semi-informale che Alex Wade definisce «*bedroom culture*»¹⁶.

Con la fondazione di Simulmondo¹⁷, la prima azienda produttrice di videogiochi per computer domestici in Italia, avvenuta nel 1987, si avvia una fase che potremmo definire proto-industriale. Nasceranno, infatti, negli anni successivi, una serie di aziende simili (ad esempio Genias e Idea) che pubblicheranno videogiochi sviluppati interamente in Italia, e che avranno generalmente discreta fortuna sul mercato nazionale. Tuttavia, l'organizzazione interna di queste aziende appare essere piuttosto fragile. Simulmondo, ad esempio, terminerà di fatto la propria parabola di successo dopo aver firmato un contratto con Bonelli per la realizzazione di videogiochi tratti dai personaggi dell'editore milanese. L'organizzazione interna di Simulmondo, in larga parte affidata a professionisti molto giovani e collaboratori contrattualizzati in forme spesso precarie, non avrebbe infatti permesso all'azienda di espandersi di concerto con l'aumento della domanda generato da questa collaborazione. Aziende come la Simulmondo, infatti, si fondano su una cultura produttiva che oggi definiremmo *indie*, legata a forme organizzative fluide, spesso mutate da altri settori dell'industria culturale. Francesco Carlà, fondatore di

¹⁶ ALEX WADE, *Playback. A Genealogy of 1980s British Videogames*, Bloomsbury, London 2016, p. 51.

¹⁷ Sulla storia di Simulmondo cfr. MARCO BENOÎT CARBONE, *L'Italia del Simulmondo: caratteri nazionali e transnazionali dell'industria italiana del videogioco*, in M.B. Carbone, R. Fassone (a cura di), *Il videogioco in Italia...*

Simulmondo, ricorda ad esempio:

Io ero disponibilissimo ad attendere la nascita di una casa di produzione di videogiochi italiana. Mi dissi: sarà come la musica rock. Un fenomeno essenzialmente inglese e americano, ma un po' di rock italiano c'è stato. Mi sembrava talmente evidente che la scena musicale assomigliasse a quella dei video games! A Londra, poi, questa cosa era plastica. Nelle vie dei negozi di dischi, si trovavano moltissimi video games¹⁸.

In questo senso, l'associazione con l'industria musicale – anziché, ad esempio, con altri settori della produzione tecnologica – è significativa di una cultura produttiva assimilabile a quella dei settori creativi, comprensibile anche in virtù della giovanissima età dei fondatori di Simulmondo, tutti meno che trentenni.

Questo passaggio tra hobbismo e professionalità, che condurrà alla nascita di Simulmondo e delle altre *software house* italiane può essere letto alla luce di un terzo movimento, che innerverà la storia del videogioco italiano almeno fino alla metà degli anni Novanta. Si tratta della prevalenza e della rilevanza della pirateria in Italia. Sebbene già all'inizio degli anni Ottanta fossero state intentate cause relative al diritto d'autore nel videogioco¹⁹, il decennio risulta caratterizzato da una diffusione massiccia e in larga parte del tutto visibile della pirateria. Una delle principali forme di questa pratica era la distribuzione nelle edicole di riviste con allegati videogiochi copiati illegalmente da fonti estere. Un *cracker*, in genere un giovane appassionato di informatica capace di aggirare le protezioni dei videogiochi, veniva in possesso di copie originali di videogiochi distribuiti

¹⁸ Da un'intervista telefonica rilasciata all'autore il 26/06/2016.

¹⁹ È nota, ad esempio, la causa Atari e Bertolino contro SIDAM, del 1983.

all'estero, in particolare in Inghilterra e Germania, e procedeva a modificarli, ad esempio cambiandone il titolo, per farli sembrare videogiochi prodotti in Italia. Questi venivano quindi distribuiti legalmente attraverso il mercato delle edicole. Tale pratica, che prevedeva un compenso economico per il *cracker* ed era certamente profittevole per gli editori, può essere considerata una vera e propria *industria alternativa* del videogioco in Italia, sviluppatasi parallelamente a quella ufficiale, con la quale avrebbe intrattenuto rapporti ambigui. Da un lato infatti, produttori e distributori legittimi stigmatizzavano la pirateria attraverso inserzioni sulle riviste di settore e altre operazioni di lobbismo. Dall'altro, le stesse aziende legittime impiegavano spesso ex pirati o collaboravano con soggetti che operavano in entrambi i mercati. Un'intervista rilasciata da Mario Arioti, titolare di una ditta di stampa di cassette nella zona di Bologna, alla rivista *Commodore Gazette*, è significativa in questo senso. L'intervistatore chiede ad Arioti se è un «pirata pentito», sottintendendo che i tempi stiano cambiando per la pirateria in Italia, che si avviava a uscire dalla zona grigia legale in cui si trovava. Arioti risponde che, sì, la pirateria non è una pratica sostenibile e che i suoi colleghi dovrebbero lavorare unicamente con aziende legittime. Alla domanda «Sicché ha smesso di fare copie abusive?», tuttavia, Arioti risponde laconico:

Oddio, magari un po' ne faremo ancora. Abbiamo quella parte di pirateria che serve a far concorrenza ai pesci piccoli e a impedire loro di conquistare quote maggiori di mercato. Staremo su questo terreno per togliere l'aria ai pirati un poco alla volta, finché il mercato si sarà normalizzato²⁰.

²⁰ ANONIMO, *Sì, io sono un pirata pentito*, in «Commodore Gazette», 2, n. 6, 1987, pp. 53-54.

Conclusioni

La produzione di videogiochi in Italia tra il 1982 e il 1992 rivela una serie di tendenze, che innervano il periodo preso in esame e influenzano le mutazioni che l'industria avrebbe attraversato negli anni successivi, e sono quindi rilevanti per integrare il quadro di una storiografia del videogioco che si propone di analizzare i contesti locali, i movimenti marginali o minori, e le prassi non istituzionali come la pirateria. In particolare, è possibile dedurre che le specificità del videogioco italiano di questo periodo consistono in prima istanza in una tensione tra amatorialità e professionalità, che è sfociata al termine del decennio in un assetto proto-industriale piuttosto fragile dal punto di vista della tenuta economica. Questo processo si inserisce in un contesto in cui sono presenti in forme molto visibili modelli di distribuzione peculiari (ad esempio le edicole) e strumenti di regolamentazione della proprietà intellettuale poco efficaci, che lasciano ampio spazio a pratiche illegali o abusive. Infine, il periodo preso in esame, e le sue propaggini degli anni Novanta, lasciano intuire una relazione simbiotica con altri media, ad esempio la televisione e, specialmente, l'editoria periodica, che situa il videogioco italiano in un più ampio contesto, in assenza del quale è impossibile intuirne le traiettorie e i processi.