



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/conoscere-i-videogiochi-libro>

# Conoscere i videogiochi (libro)

- RECENSIONI - LIBRI -



Una storia recentissima quella dei videogiochi.

Poco più di cinquant'anni in cui scoperta, innovazione, crisi e fallimenti si sono susseguiti in modo rapido e frenetico. Una storia non molto lontana al nostro quotidiano sempre più informatizzato, in cui dispositivi, applicazioni, news, *tweet* e *post* regolano e stimolano il nostro tempo.

Una storia considerata secondaria dagli accademici e studiosi italiani, proprio per la mancanza di metodologia e di una definizione condivisa di questo *medium*.

Da una parte il *video*, le immagini, quello che oggi è sempre più oggetto di stimolazione, dall'altra il *gioco*, il giocare, l'assumere ruoli differenti (pensare al verbo inglese *to play*, che ha un doppio significato, giocare e recitare), le narrazioni e i discorsi che si creano nell'atto ludico. E poi l'iperrealismo, la virtualità concretizzata attraverso la creazione di mondi paralleli, interfacce che riconfigurano la realtà secondo nuove prassi e regole, l'*interattività*. Il piacere che per il giocatore diventa ritualità e più volte abitudine, tanto da essere oggi per chiunque a portata di mano.

Un fenomeno, quello dei videogiochi, che appartiene alla cosiddetta *generazione x* e che poi si è radicato attraverso la successiva *generazione y*. I videogiochi diventano un modo di pensare, uno sport per la mente e per il corpo. Per più critici e diffidenti rimangono puramente un *business* e un diversivo.

Riassumere e articolare una storia multidisciplinare come quella dei videogiochi è operazione ambiziosa e difficile.

**Marco Pellitteri** e **Marco Salvador**, entrambi giovani studiosi accademici di sociologia e culture della comunicazione, hanno dato il loro contributo al dibattito mettendo in rassegna i tasselli principali di questa storia e di questo fenomeno. Alternando ricerca accademica ad empirismo e raccogliendo materiali prodotti in convegni e studi sul tema, **Conoscere i videogiochi** è un completo e specialistico compendio al videogioco. Come riporta il sottotitolo, si tratta di un'*introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, che fortunatamente non ha la presunzione di creare un percorso rivolto ai fanatici del videogioco, ma apre le barriere ai cosiddetti *beginners*.

Delinea infatti, in modo dettagliato e approfondito, gli sviluppi storici e tecnici del *medium*, dedicando persino paragrafi a videogiochi che sono entrati nella storia dell'immaginario videoludico (*Spacewar*, *Pac-Man*, *Super Mario Bros*, *Mortal Kombat*, *Final Fantasy*, *Tomb Raider*, *The Sims*, *Diablo*) e giunge fino ad oggi attraverso gli sviluppi *social* e *mobile* e alle interazioni del videogioco con altre arti e forme di intrattenimento.

Complessivamente risulta più duttile e interessante la parte riguardo all'analisi sociale del fenomeno (da evidenziare un parallelismo tra posizioni positive e negative nei confronti dei videogiochi), più rigida e meno agile quella compilativa riguardo alla storia e l'evoluzione tecnica. Se il titolo costituisce un monito a non demonizzare il fenomeno ma a confrontarsi con questo, il testo riesce a metà nell'intento di stimolare l'attenzione del lettore ad una materia ricca di punti di riferimento attuale e con una multidisciplinarietà che in testi internazionali è già concretamente presente.

Malgrado questo, **Conoscere i videogiochi** è un testo utile e basilare per iniziare a prendere in considerazione il fenomeno e cominciare a inserirlo in relazione con altre arti visive (fumetto, grafica e cinema). Come afferma infatti il famoso mediologo americano Henry Jenkins, "i videogiochi sono un'arte, un'arte popolare, un'arte emergente, un'arte largamente incompresa. Ma nonostante tutto un'arte."

È dunque possibile essere d'accordo?

Edito dall'attenta e innovativa casa editrice **Tunué** per la collana saggistica **Lapilli Extra**.

*Post-scriptum :*

**Autore:** Marco Pellitteri, Marco Salvador

**Titolo:** *Conoscere i videogiochi - Introduzione alla storia e alla teoria del videoludico*

**Collana:** Lapilli Extra

**Editore:** Tunuè - Editori dell'immaginario

**Dati:** pp. 256 b/n + inserto 16 pp a colori, Rilegatura rilegato filo refe

**Anno:** 2014

**Prezzo:** 24,00 Euro

**Isbn:** 978-88-6790-130-2

**webinfo:** [Scheda libro sul sito Editore](#)