

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

**NASCITA DI UN GIGANTE:  
FORME DI PRODUZIONE E  
CONSUMO DEI VIDEOGIOCHI  
DALLE ORIGINI AL 1999**

Tesi di Laurea Magistrale presentata da

Diego Rizzo

## **DISCLAIMER**

Questo lavoro è reso accessibile dall'autore come una pubblicazione in accesso aperto della tesi di Laurea Magistrale in Organizzazione e gestione dei sistemi multimediali nel corso di Informazione, culture e organizzazione dei media (LM-19) dell'Università di Bologna "Alma Mater Studiorum". Il lavoro è stato supervisionato, nella figura di relatrice, dalla prof.ssa Paola Brembilla e, come correlatore, dal prof. Mauro Salvador; è stato presentato dal candidato in data 24 marzo 2026, durante la sessione di marzo 2026 dell'anno accademico 2024-2025. La seguente versione è stata leggermente modificata per rispondere alle norme redazionali della piattaforma.

Per contattare direttamente l'autore: [diegoerre2000@gmail.com](mailto:diegoerre2000@gmail.com)

DOI di questa pubblicazione: <https://doi.org/10.6092/unibo/amsacta/8913>

Account ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-4248-1668>

Questo lavoro è sotto la licenza CC BY-SA 4.0. Per vedere una copia della licenza: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

<b>INTRODUZIONE .....</b>	<b>5</b>
<b>CAPITOLO 1 – ORIGINI: BRODO PRIMORDIALE .....</b>	<b>7</b>
1.1    PROTOINDUSTRIA .....	7
1.1.1 <i>Il ruolo di guerre e tavoli</i> .....	7
1.1.2 <i>Arcate, bersagli e pinne</i> .....	13
1.1.3 <i>Invasione pacifica</i> .....	16
1.2    METTERSI IN GIOCO: PRIMI PASSI .....	20
1.2.1 <i>Giocchi elettronici</i> .....	20
1.2.2 <i>Oltre la caverna</i> .....	24
<b>CAPITOLO 2 – CRESCITA ESPLOSIVA.....</b>	<b>29</b>
2.1    CENTRARE IL BERSAGLIO .....	29
2.1.1 <i>Il ritorno delle sale giochi</i> .....	29
2.1.2 <i>Videogiochi inscatolati</i> .....	33
2.2    DALLE STALLE ALLE STELLE... E DI NUOVO ALLE STALLE .....	38
2.2.1 <i>L'età dell'oro</i> .....	38
2.2.2 <i>Una bolla pronta a scoppiare</i> .....	42
<b>CAPITOLO 3 - ETÀ CLASSICA .....</b>	<b>48</b>
3.1    CHI BEN RICOMINCIA.....	48
3.1.1 <i>Punto di vista personale</i> .....	48
3.1.2 <i>Rinascimento della sala</i> .....	55
3.1.3 <i>Uffici domestici</i> .....	61
3.2    “LA GUERRA NON CAMBIA MAI” .....	69
3.2.1 <i>Fortuna divina</i> .....	69
3.2.2 <i>Una nuova genesi</i> .....	74
3.2.3 <i>Giocare in mobilità</i> .....	81
<b>CAPITOLO 4 – PRENDERSI SUL SERIO.....</b>	<b>86</b>
4.1    ANDARE OLTRE .....	86
4.1.1 <i>“Sono affari, non questioni personali”</i> .....	86
4.1.2 <i>Tra i due litiganti</i> .....	94
4.2    ALBE E TRAMONTI.....	101
4.2.1 <i>Una finestra aperta</i> .....	101
4.2.2 <i>Morte e rinascita, rinascita e morte</i> .....	111
<b>CONCLUSIONE .....</b>	<b>117</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>119</b>
LIBRI.....	119
CAPITOLI DI LIBRI .....	122
VOCI ENCICLOPEDICHE .....	124
ARTICOLI DI RIVISTA .....	127
DIZIONARI .....	127
<b>SITOGRAFIA.....</b>	<b>128</b>
ARTICOLI DI RIVISTA .....	128
ARTICOLI DI BLOG .....	128
ALTRI SITI WEB CONSULTATI .....	129



## Introduzione

Quando si tratta di raccontare il proprio rapporto con i videogiochi, spesso la gente tende a fare riferimento a dei particolari ricordi che non li hanno mai abbandonati. La prima partita a *Pac-Man* o a *Tekken* presso la sala giochi vicino al bagno del mare durante le vacanze estive. La mattina di Natale sperando che, almeno quell'anno, lo zio che non si vede mai per gli altri 364 giorni avesse ascoltato le preghiere per un nuovo *Super Mario*. Il computer che i propri genitori hanno comprato espressamente per lavorare trasformato in una potente macchina da gioco appena la poltrona si fosse liberata. Dalla loro nascita come semplici esperimenti di stile, fino alla loro consacrazione come nuovo pilastro dell'audiovisivo insieme a cinema e televisione, i videogiochi fanno ormai parte della vita di milioni, se non miliardi, di persone. Una volta tolti gli occhiali della nostalgia per i bei momenti passati, ci si rende conto che ognuno ha avuto esperienze profondamente diverse legate a questo medium, senza però rendersi conto dei processi che lo avevano portato a preferire un'esperienza piuttosto che un'altra.

Il problema che vorrei evidenziare con questo elaborato è proprio la mancanza di una visione olistica del videogioco nel corso del tempo. È un medium estremamente sfaccettato, composto da vari tipi di piattaforme che sono esistite nel corso del tempo, ognuna con altrettanto varie forme di consumo e produzione. Quando si parla di questo medium con un approccio storico, si tende a isolare un singolo aspetto, anche per legittimi motivi di praticità. Così facendo, però, si lasciano indietro aspetti fondamentali che hanno determinato una certa direzione per quel singolo aspetto. Per esempio, non è possibile esaminare la singola storia delle console domestiche senza anche tenere conto delle dinamiche all'interno delle sale giochi. Un universo talmente complesso richiede di essere osservato da vari punti di vista, così da poter analizzare le innumerevoli evoluzioni a cui è andato incontro.

L'obiettivo principale di questa tesi è proprio esaminare nel dettaglio tali cambiamenti. Nello specifico, fornire un contesto socioculturale, sia sul piano industriale che sociale, alle varie forme di consumo e produzione videoludica nel corso del tempo, nonché gli impatti che queste hanno avuto. A tal fine, ho intrapreso uno studio compilativo che analizza l'evoluzione storica di queste dinamiche. Per cercare di non trasformare questo elaborato in un crogiolo informe di informazioni apparentemente slegate e in conflitto tra loro, altresì detto *mappazzone*, ho suddiviso in maniera distinta le tre forme principali in cui il videogioco è, per l'appunto, prodotto e consumato: sala giochi, console domestiche, computer. Data la natura continuamente mutevole del videogioco, in certi punti le intersezioni tra una e le altre forme saranno inevitabili. Per quanto concerne la temporalità, ho deciso di iniziare dalle influenze che hanno portato alla

creazione del videogioco, per poi fermarmi al 1999. Non si tratta solo di un bel numero in copertina, bensì rappresenta l'inizio di una curva ascendente che ha portato alla consolidazione del videogioco nell'intera cultura di massa fino ai giorni nostri. Proprio per questo motivo, ritengo che sapere da dove si è partiti sia oltremodo importante per conoscere dove potrebbe portarci il futuro; specialmente se quest'ultimo pare essere diretto verso una direzione alla meglio incerta, alla peggio drammatica.

Nel primo capitolo vengono illustrate le influenze che hanno portato alla prima formazione dell'industria videoludica. Dai giochi di guerra più antichi come gli scacchi alle simulazioni militari presso l'esercito, si passa all'evoluzione del ruolo che le sale giochi hanno ricoperto sia in Occidente che in Oriente, fino all'utilizzo del computer da "semplice" calcolatore a vero e proprio oggetto d'intrattenimento. Il secondo capitolo verte attorno alla nascita dei videogiochi come solitamente viene intesa, ovvero con l'approdo di cabinati elettronici come nuova forma d'intrattenimento nelle sale giochi e le prime console domestiche all'interno dei salotti. La crescita apparentemente inarrestabile di questo fenomeno portò anche a momenti che rischiarono di far diventare gli stessi videogiochi una moda passeggera. Nel terzo capitolo si fa riferimento alla cosiddetta "età classica" dei videogiochi, la quale ha rappresentato un periodo di grandi e significativi cambiamenti per vari aspetti. In questo periodo si denotano le effettive potenzialità del mercato delle console, così come le numerose possibilità messe in atto dalle rivoluzioni tecnologiche di questi anni sia su pc che nelle sale giochi. Il quarto capitolo, infine, si evidenzia la presa di coscienza dell'effettiva maturazione tecnica e tematica del videogioco, uscendo dai suoi limiti per andare a modificare l'intero discorso pubblico sulla sua natura di oggetto audiovisivo.

# Capitolo 1 – Origini: brodo primordiale

## 1.1 Protoindustria

### 1.1.1 *Il ruolo di guerre e tavoli*

I giochi da tavolo hanno da sempre offerto vari tipi di attività che alternano l'abilità strategica all'aleatorietà. Nel sumero Gioco Reale di Ur si gareggia nel far arrivare la propria pedina all'arrivo con il lancio astragali,<sup>1</sup> con le caselle che svolgono anche il compito di predire il futuro, seppur vago, dei giocatori, come degli indovini.<sup>2</sup> Altri sono giocati ancora oggi come il Go,<sup>3</sup> ed è interessante notare come fosse aspramente criticato dai confuciani, sia per un fattore filosofico, riguardo la sua natura continuamente mutevole, sia per essere estremamente assuefacente.<sup>4</sup> Guardando da un punto di vista prettamente occidentale, tuttavia, è impossibile non pensare a due giochi da tavolo che hanno resistito alla prova del tempo e che incarnano appieno uno l'abilità strategica e l'altro l'aleatorietà: scacchi e gioco dell'oca.

Gli scacchi ebbero la loro origine durante il V Secolo D.C. Basato sul gioco indiano del Chaturanga, i pezzi sono divisi in base alle quattro unità militari dell'Impero Gupta. I movimenti sono quasi identici ai pezzi degli scacchi attuali,<sup>5</sup> ma le regole sono molto più complesse: i giocatori sono quattro, i quali possono stringere alleanze tra di loro; alcuni pezzi sono eliminati e altri presi come prigionieri, con conseguenti scambi; si usa un dado per decidere chi debba muoversi; si gioca soprattutto per i soldi. Seguirono diverse revisioni del Chaturanga, tra cui la riduzione a due giocatori e l'introduzione dello scaccomatto, con il gioco che divenne popolare anche fuori dall'India grazie ai numerosi scambi commerciali lungo la

---

<sup>1</sup> Astragolo (a·strà·ga·lo)1 anat.: osso breve del tarso, di forma irregolare, che si articola con la tibia e il perone, il calcagno e lo scafoide. 2 stor.: dado da gioco a quattro facce ricavato dagli astragali di capre o montoni (Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana).

<sup>2</sup> Tristan Donovan, *It's All a Game. A Short History of Board Games*, Atlantic Books, Londra, 2017, EPUB.

<sup>3</sup> Go: gioco nel quale, fra due o quattro giocatori, vince chi riesce a piazzare per primo cinque pedine in altrettante caselle consecutive orizzontali sopra una scacchiera di quattrocento caselle (Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana)

<sup>4</sup> Hano Hildman, Julia Hildman, "Origin of Games", in N. Lee (a cura di), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Springer International Publishing, Cham, 2024, p. 1304, [https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2\\_231](https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_231).

<sup>5</sup> La fanteria si muoveva di una casella per volta come i pedoni, il cavaliere seguiva la stessa "L" del cavallo, gli elefanti da guerra andavano dritti come le torri, il *raja* era l'equivalente del re. Le uniche differenze sostanziali erano le navi, che si muovevano in diagonale come gli alfieri ma solo di due caselle e che potevano superare altri pezzi sul loro cammino, e la mancanza della regina, la quale sarebbe stata aggiunta in seguito a una tarda revisione.

Via della Seta, arrivando fino in Persia. Qui vennero abbandonate, per motivi religiosi, l'idea di giocare d'azzardo e la riproduzione visiva delle unità militari, optando quindi per una rappresentazione dei pezzi tramite figure geometriche distinte per forma e dimensione.<sup>6</sup>

I primi contatti europei con gli scacchi si ebbero nell'VIII Secolo D.C. con l'arrivo delle invasioni islamiche in Spagna, ma oltre la guerra ne derivò anche un profondo scambio culturale tra il mondo islamico e cristiano. Da questo momento, gli scacchi si diffusero a macchia d'olio in tutte le corti reali europee, venendo trasmesso di generazione in generazione, con la Chiesa che vedeva favorevolmente questo gioco. Tuttavia, non erano ancora state delineate delle regole universali su come dovesse svolgersi una partita, cosa che iniziò a cambiare dal XIV al XVI Secolo, standardizzandole secondo i classici dettami che oggi conosciamo negli scacchi, dal ruolo dei singoli pezzi alla scacchiera. Inoltre, a partire dalla Rivoluzione Industriale, l'interesse per gli scacchi uscì dalle corti e conquistò anche l'alta borghesia, la quale lo riteneva un gioco per menti raffinate. Era molto popolare soprattutto nei caffè letterari di tutta Europa, al punto che vennero organizzati tornei internazionali, motivo che spinse alla creazione di pezzi e regole standardizzati universalmente riconoscibili a partire dal 1849, portando gli scacchi alla fama internazionale.<sup>7</sup>

Per quanto concerne il gioco dell'oca, le prime testimonianze risultano molto più vicine rispetto agli scacchi, con atti giudiziari italiani del XV Secolo che ne proibivano l'uso poiché considerato un gioco d'azzardo: se si finisce su una casella degli imprevidi, che rappresentano simbolicamente i problemi della vita, si è costretti a versare una posta, che sarà poi riscossa dal vincitore. Non per nulla, le oche erano ritenute degli animali fortunati in Italia, e questo si riflette anche all'interno del gioco, dato che finire su una loro casella raddoppia il tiro appena effettuato. In seguito alla diffusione della stampa, i giochi da tavolo, tra cui lo stesso gioco dell'oca, iniziarono a diffondersi anche in altri Paesi dell'Europa a partire dal XVI Secolo, ma fu solo durante il XIX, quando vennero messe a punto nuove tecniche manifatturiere, che le innumerevoli derivazioni ispirate al gioco dell'oca conquistarono il Vecchio e il Nuovo Continente.<sup>8</sup>

Come illustra Adam Seville, questi nuovi tavoli riprendevano gli stilemi del gioco dell'oca in maniera più o meno evidente, ma i motivi per cui venivano impiegati spaziavano dai più semplici fino ai più disparati, con cambiamenti che mutavano, anche radicalmente, lo scopo

---

<sup>6</sup> T. Donovan, *It's All a Game*, cit.

<sup>7</sup> *Ibidem*.

<sup>8</sup> Adam Seville, *L'arte dei giochi da tavolo. Oltre un secolo di storia e divertimento dalla fine del Settecento all'inizio del Novecento*, Edizioni White Star, Milano, 2019, pp. 6-11.

finale e le regole. C'è chi utilizzava il tavolo da gioco solo per avere illustrazioni visive durante delle lotterie; chi invece lo usava come sfondo per rendere più interessante apprendere materie scientifiche, la storia, oppure dottrine religiose e morali. Una simile flessibilità era decisamente utile anche per gli stessi produttori di giochi, i quali cercavano di essere continuamente aggiornati sulle mode e gli eventi importanti del periodo da integrare nei loro tavoli. In molti casi, l'intrattenimento non era fine a se stesso ma diventava un mezzo per veicolare un messaggio preciso, che fosse politico, pubblicitario, o un'unione dei due, ad esempio nella creazione di giochi da tavolo per il reclutamento militare.<sup>9</sup>

Il tema centrale che ha maggiormente determinato l'evoluzione dei giochi è stata proprio la guerra, con i *war games* che più di tutti hanno riscontrato la maggiore diffusione. Secondo Rolf F. Nohr, "poiché la guerra come forma d'azione e la sua narrazione è talmente interconnessa con l'insegnamento, la società e la politica, è naturale che le riflessioni e le interpretazioni della cultura siano strettamente connesse all'analisi della guerra." Di conseguenza, fin dai giochi più antichi come scacchi e Go, la guerra è stata generalmente illustrata in maniera più o meno dettagliata, con i giocatori che mettono a frutto le proprie abilità strategiche in uno scontro marziale simulato. Con l'arrivo dell'Illuminismo, il conflitto armato passò dall'essere un'arte a una scienza, "una pratica razionale, post-eroica, governata da regole e funzionalmente logica," e questo cambiamento si rifletté anche nei giochi, che diventarono arene in cui mettere alla prova le proprie strategie belliche.<sup>10</sup>

Nel 1803, Johann Christian Ludwig Hellwig, maestro di paggeria prussiano, fu uno dei primi a implementare questa nuova visione della guerra con il *Kriegsspiel*, un gioco che garantiva una simulazione più realistica dei conflitti armati rispetto ai suoi predecessori, in cui venivano prese in considerazione variabili quali la capacità delle unità militari e il tipo di terreno sul quale si trovavano. Negli anni a seguire si diffuse lentamente ma gradualmente in Europa, e con esso anche i tentativi di migliorarlo. Il barone Georg Leopold von Reisswitz sostituì la griglia di gioco con un tavolo di sabbia e poi con dei blocchi modulari, aggiungendovi una terza dimensione e popolarizzandolo presso la corte reale prussiana dal 1812. Dodici anni dopo, il figlio di Reisswitz, l'ufficiale Georg Heinrich Rudolf Johann, ne limò ulteriormente la formula, integrando l'aleatorietà con lanci di dadi per calcolare le perdite subite e un arbitro, inteso come un giocatore terzo che crea gli scenari di guerra e risolve eventuali controversie. Questa versione perfezionata venne impiegata dai generali prussiani come addestramento militare per

---

<sup>9</sup> *Ivi*, pp. 30-31, 50, 72, 111, 130, 148, 166.

<sup>10</sup> Rolf F. Nohr, "War", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 1133-1134.

le truppe, al punto che anche altre nazioni, sia in Europa che in America, crearono i propri giochi di guerra basati sul *Kriegsspiel*.<sup>11</sup>

Fino alla Seconda Guerra Mondiale, il *Kriegsspiel* e altri giochi di guerra ispirati ad esso continuarono a essere utilizzati come forma di esercitazione per i conflitti bellici, dato che alla loro base vi erano scontri tattici portati avanti dalle abilità decisionali dei comandanti militari; la Marina americana in particolare vi nutriva una certa fascinazione. Quando il Conflitto giunse al termine, il *Kriegsspiel* cominciò a cadere in disuso negli Stati Uniti per due motivi principali. Il primo era di origine sociale. L'associazione del gioco con le sue origini tedesche, in questo periodo inevitabilmente ricollegabile al Terzo Reich, screditava anche i suoi giocatori con l'accusa che fossero loro stessi dei guerrafondai. Il secondo era una questione di obsolescenza. I *war games* sviluppatasi fino a questo punto, che basavano il successo delle operazioni sulle decisioni prese in precedenza, cedettero il posto alle ricerche operative, ovvero una disciplina in cui le decisioni di un comandante non devono più avere la meglio nei confronti di un altro avversario, bensì contro un modello matematico di simulazione, con regole e limiti prestabiliti. Con l'avvento dell'informatica, le ricerche operative trovarono terreno fertile proprio all'interno dei computer per svilupparsi ulteriormente, dato che rappresentavano il mezzo più efficiente per compiere i calcoli complessi necessari a eseguire queste simulazioni.<sup>12</sup>

Vi erano già stati dei tentativi per adattare i giochi di guerra alle mura domestiche durante gli inizi del XX Secolo, con la scrittura di regolamenti che richiedevano l'uso di soldatini. Il più famoso di questi, tuttavia, fu *Little Wars*, scritto da H. G. Wells nel 1913, nel quale si abbandonano i rigorosi calcoli strategici per promuovere invece la creazione di campi di battaglia immaginari, con fortezze di cartone, mappe disegnate col gesso e cannoni azionati a molla; purtroppo, gli sforzi pacifisti di Wells non vennero ripagati. Difatti, se da un lato il *Kriegsspiel* venne abbandonato dalle forze militari, negli Anni Cinquanta Charles Roberts, membro della US National Guard che voleva utilizzare i *war games* per accrescere le sue conoscenze belliche, non trovandone nessuno fuori dall'esercito, decise di crearselo da solo nel 1954. *Tactics* utilizza una scacchiera, le cui griglie rappresentano diversi tipi di terreno, sulla quale si muovono le forze militari di due fazioni; la potenza d'attacco è espressa in seguito a dei calcoli in base al rapporto tra la difesa e l'attacco delle truppe. Inaspettatamente per Roberts, il suo gioco vendette migliaia di copie in pochi anni, e decise di cogliere l'occasione per fondare

---

<sup>11</sup> Alexander Smith, *They Create Worlds: The Story of the People and Companies that Shaped the Video Game Industry. Volume I: 1971–1982*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2019, pp. 19-21.

<https://doi.org/10.1201/9780429423642>.

<sup>12</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 18, 21-22.

nel 1958 un'azienda, la Avalon Hill, che si specializzò nella pubblicazione di giochi militari per un pubblico di adulti appassionati. Con l'arrivo della nuova rivista edita dall'azienda, sulla quale venivano anche pubblicizzati i club di *war games* in giro per l'America, nel decennio successivo Avalon Hill aiutò a far prosperare la neonata comunità di appassionati di questo passatempo, i quali iniziarono a creare a loro volta i propri giochi di guerra.<sup>13</sup>

A espandere la nicchia dei *war games* fu però il regista francese Albert Lamorisse, il quale ideò *La Conquête du Monde*. A differenza dei complessi calcoli di *Tactics*, le armate napoleoniche qui presenti si affrontano in maniera molto più semplice: il lancio di dadi più alto sopraffà quello più basso, finché tutte le unità non sono eliminate. Lamorisse vendette il brevetto del suo gioco a Miro, un editore di giochi francese, il quale apportò delle modifiche al combattimento per favorire la parte attaccata. Poco dopo la messa in vendita nel 1957, Miro mostrò il gioco a Parker Brothers, che manifestò molto interessate in una distribuzione statunitense; a seguito di ulteriori rifiniture nel bilanciamento, *Risiko* venne lanciato in Nord America nel 1959. Nonostante la riduzione in popolarità dei *war games* dovuto agli alti costi produttivi e alle preoccupazioni dei genitori, i quali si opponevano alla vendita di prodotti verso i bambini che simulassero conflitti bellici, Parker Brothers riuscì a piazzare milioni di copie di *Risiko*, rendendo anch'esso uno dei giochi da tavolo più popolari di sempre.<sup>14</sup>

Alla parallela diffusione dei *war games* per il grande pubblico si era accostata anche la progressiva popolarità della letteratura fantasy medievale, con la pubblicazione di opere quali *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien.<sup>15</sup> La convergenza di questi fenomeni diede origine a giochi come il medievale *Chainmail* di Gary Gygax nel 1971, la cui espansione fantasy venne usata da Dave Arneson per il suo *Blackmoor*. La particolarità di quest'ultimo era il fatto che, a differenza degli altri *war games* del periodo, i giocatori possono scegliere di controllare un personaggio alla volta, i quali hanno anche una libertà d'azione molto ampia durante l'esplorazione dei cosiddetti *dungeon*.<sup>16</sup> Gygax e Arneson, in seguito, unirono le forze per

---

<sup>13</sup> T. Donovan, *It's All a Game*, cit.

<sup>14</sup> *Ibidem*.

<sup>15</sup> Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susanna Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, III edizione, Routledge, New York (NY), 2024, p.65. <https://doi.org/10.4324/9781003274995>.

<sup>16</sup> *Dungeon* ('segreta, prigione sotterranea'. In *Dungeons and Dragons*, il luogo principale in cui i personaggi vivevano le loro avventure era appunto il *dungeon*, che poteva essere di volta in volta una grotta, una miniera, ecc. Nei MMORPG indica un qualunque luogo sotterraneo in cui i giocatori svolgono missioni e combattimenti). (Lucia Francalanci, "Il gergo dei giochi di ruolo online", *Accademia della Crusca*, 9 gennaio 2018, <https://accademiadellacrusca.it/it/contenuti/il-gergo-dei-giochi-di-ruolo-online/85>) (Ultimo accesso: 13/02/2026).

raffinarne ulteriormente le regole e il *worldbuilding*,<sup>17</sup> dando origine nel 1974 alla prima edizione di *Dungeons & Dragons (D&D)*, il primo gioco di ruolo (GDR) in assoluto.<sup>18</sup>

A differenza di altri giochi sia fisici che digitali, la partita di *Dungeons & Dragons* iniziava con la creazione di un personaggio. I giocatori sceglievano da un elenco di classi/professioni, come guerriero, mago o ladro, e determinavano le caratteristiche fisiche e mentali del personaggio tirando i dadi. La struttura di gioco era unica rispetto ad altri giochi, poiché un gruppo di giocatori collaborava per completare avventure episodiche che proseguivano tra una sessione all'altra. I personaggi creati dai giocatori crescevano e cambiavano nel tempo, diventando più forti e acquisendo nuove abilità. Una componente cruciale di *Dungeons & Dragons* era il giocatore che fungeva da *Dungeon Master*, un narratore/regista che forniva informazioni agli altri giocatori sul mondo di gioco e sui suoi personaggi. I giocatori interagivano con il mondo fantasy in vari modi, molti dei quali richiedevano il lancio di dadi per simulare risultati al di fuori del controllo dei giocatori.<sup>19</sup>

L'invito all'uso dell'immaginazione, l'ampio margine d'improvvisazione concesso tra giocatori e NPC,<sup>20</sup> la semplicità dei preparativi e l'inevitabile casualità degli eventi permettono ai giocatori di sperimentare una vasta gamma di possibilità in ogni partita. Grazie alle basse barriere d'ingresso di *D&D*, il gioco di ruolo si diffuse in lungo e in largo, nonché le prime preoccupazioni riguardo ad essi. I media erano soliti collegarli a casi di attività criminali o di giovani suicidi, mentre i genitori ritenevano che questo fosse un passatempo per nulla salutare, al punto che certi circoli religiosi lo considerarono blasfemo. Nonostante le continue controversie, il suo successo non si arrestò, al punto che divenne nel tempo il gioco di ruolo per

---

<sup>17</sup> Il world building, come intuibile dal nome, è la progettazione del mondo in cui avranno luogo gli eventi ma riguarda anche molto da vicino quelle che, durante il racconto, saranno le regole del gioco. All'interno di questo confine, narratore e spettatori stringono il tacito accordo del trovarsi in un altro luogo e di esperirne le vicende. La cosa assume un'evidente rilevanza nel caso delle opere fantasy e fantascientifiche - non ambientate nella nostra stessa realtà - in quanto la credibilità stessa di ciò che accade si fonda sul fatto che siano plausibili sulla base di ciò che è dichiarato essere possibile in quell'universo. (Federico Maestri, "L'arte del world building e l'importanza di uno scenario adeguato. *Silicon Arcadia*, 25 novembre 2021, <https://siliconarcadia.substack.com/p/larte-del-world-building-e-limportanza>). (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>18</sup> Ben Riggs, *Slaying the Dragon. A Secret History of Dungeons & Dragons*, St. Martin's Press, New York (NY), 2022, EPUB

<sup>19</sup> Andrew Williams, *History of Digital Games. Developments in Art, Design and Interaction*, Routledge, New York (NY), 2017, p. 43. <https://doi.org/10.1201/9781315715377>.

<sup>20</sup> Un personaggio non giocante (NPC) [PNG in italiano, nda], o personaggio non giocabile, è un personaggio che non è controllato dal giocatore in un videogioco. Il termine personaggio non giocante deriva dal gioco di ruolo da tavolo (RPG) *Dungeons & Dragons* (1974), in cui gli NPC sono creati e controllati dal *game master* (GM). Questi personaggi possono essere amichevoli oppure ostili nei confronti dei personaggi giocanti, e un GM deve preparare informazioni sufficienti su tutti gli NPC per consentire entrambi gli scenari. Proprio come il GM in *Dungeons & Dragons* controlla gli NPC in base a caratteristiche predeterminate, gli NPC nei videogiochi sono generalmente controllati dal sistema di intelligenza artificiale (AI) del gioco o, come in alcuni giochi di ruolo online multigiocatore di massa (MMORPG), dai moderatori del gioco. (Teddy Pozo, "Non-player characters (NPC)", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 734). [Traduzione personale].

autonomasia, oltre a essere la base di partenza per altri GDR che prendevano spunto proprio da *D&D* e che offrivano variazioni su ogni aspetto, dalla tematizzazione al sistema di regole, come *Cyberpunk* e *Vampire*.<sup>21</sup>

### 1.1.2 *Arcate, bersagli e pinne*

Le prime forme di attrazioni operate a gettoni, come chiromanti meccanici e diorama, fecero la loro comparsa nel Regno Unito negli anni Settanta del XIX Secolo in luoghi come fiere itineranti e luna park. Nel decennio successivo, Percival Everitt fu il primo imprenditore di successo a commercializzare distributori automatici e bilance a gettoni su larga scala sia nel Regno Unito che in Europa continentale, con una successiva espansione anche negli Stati Uniti. È qui che Everitt e altri inventori britannici intravidero una grande opportunità all'interno dei bar, nei quali erano presenti dei dispositivi per testare la forza fisica dei vari clienti; essi vennero riconvertiti per funzionare a gettoni, in modo che i proprietari dei locali potessero monetizzare tali sfide. Nello stesso periodo, a partire dal 1888, Jesse Lippincott commercializzò con successo il fonografo, inventato nel 1877 da Thomas Edison, concedendo licenze a venditori ambulanti in varie località degli USA. Nonostante fosse considerato una meraviglia tecnologica, era anche estremamente costoso, così i vari venditori iniziarono a esporre i fonografi in stazioni ferroviarie e bar, facendoli operare anch'essi a gettoni; tuttavia, la clientela prevalentemente maschile di questi luoghi, unita al fatto che gli apparecchi fossero molto delicati, non rappresentavano una sede ideale per venderli alle masse. Per rimediare a tale problema, vennero allestiti negozi di soli fonografi all'interno delle gallerie commerciali, *arcade* in inglese, in cui i dispositivi erano ben tenuti e costantemente in funzione, ai quali seguirono negli anni successivi il Cinescopio e il Mutoscopio. Lo scopo principale di tali *arcade*, a cavallo tra il XIX e il XX secolo, era quello di essere delle vetrine in cui offrire dell'intrattenimento di varietà, servendosi di questi dispositivi al prezzo di un *nickel* (5 centesimi).<sup>22</sup>

Nel 1904 Mitchel Mark, osservando che avrebbe potuto ottenere ricavi maggiori abbassando il prezzo d'utilizzo a un *penny* (1 centesimo), insieme a Morris Kohn e Adolph Zukor, lo stesso Zukor che avrebbe poi fondato la Paramount Pictures, aprì a New York la Automatic One Cent Vaudeville Company, diventando il nuovo riferimento per le *arcade* a seguire, molto frequentate dalla classe lavoratrice e immigrati dato che non potevano permettersi intrattenimenti più

---

<sup>21</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, pp. 66-67.

<sup>22</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 76-78.

costosi come il teatro. Esse, però, cominciarono a cadere in disuso durante la seconda metà degli Anni Dieci del XX secolo: la riduzione dei prezzi dei fonografi aveva reso questi ultimi più accessibili alla classe media, mentre i primi Nickelodeon<sup>23</sup> consentirono un accesso al cinema sempre più conveniente. Di conseguenza, le *arcade* non riuscirono più ad attrarre abbastanza clienti, finendo per essere relegate in vie traverse e località più losche.<sup>24</sup>

Contemporaneamente alla diffusione del Mutoscopio, presero piede anche le slot machine. Durante il Proibizionismo attirarono l'attenzione della criminalità organizzata per via della loro natura contante, diventando così sempre meno attrattive per i proprietari di attività commerciali; di tutta risposta, i produttori di cabinati a gettoni iniziarono ad inserire meccaniche che richiedessero più destrezza che fortuna da parte dei giocatori. Con il successivo avvento della motorizzazione di massa statunitense negli Anni Venti, vennero costruiti dei cabinati che fossero facili da trasportare per essere collocati sopra ai banconi di negozi e punti di ristoro lungo le tratte commerciali. Nel periodo della Grande Depressione, questo tipo d'intrattenimento risultava particolarmente accessibile e a basso costo alla maggioranza degli americani, dato che questi cabinati costavano solo un *nickel* o addirittura un *penny*. Difatti, è nel 1930 che la Chester-Pollard Amusement Company importò negli Stati Uniti un cabinato britannico di calcio, *Play Football*, in cui i giocatori controllano due squadre che, attraverso una leva, muovono la gamba per calciare la palla; l'azienda lo riconvertì in un cabinato di football americano e, grazie al suo successo, introdusse anche altri cabinati sportivi, come golf e corse di cavalli. Forte di questo riscontro positivo, l'azienda inaugurò lo stesso anno a New York Sportsland, una sala giochi nella quale era possibile trovare altri cabinati sportivi insieme a prove di forza, tiri a segno e flipper, nonché altri giochi come tennis da tavolo e bagattella.<sup>25</sup> Questo modello di business segnò il passaggio definitivo per le *arcade* da luoghi per semplici attrazioni di varietà a luoghi per giochi di abilità,<sup>26</sup> ma tutte le sale giochi avevano uno scopo ben preciso: “incassare molte monete in poco tempo, proponendo meccaniche di gioco sleali per evitare che il giocatore passasse troppo tempo a giocare e poco a mettere altre monete.”<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Sala cinematografica popolare in cui, nel periodo delle origini, venivano proiettati negli Stati Uniti film a prezzo unitario, cinque centesimi, ossia un nickel. Tali sale si diffusero agli inizi del 20° sec. quando nei centri urbani ristoranti, negozi e sale da ballo furono convertiti in luoghi per la proiezione dei film nell'arco dell'intera giornata, diffondendosi ben presto capillarmente in tutto il Paese. ([https://www.treccani.it/enciclopedia/nickelodeon\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/nickelodeon_(Enciclopedia-del-Cinema))). (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>24</sup> A. Smith, *op. cit.*, 79-80.

<sup>25</sup> Bagattella: gioco praticato su un biliardo a 9 buche, di dimensioni più ridotte del biliardo normale, con 4 palle bianche, 4 rosse e una nera. (Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana)

<sup>26</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 80-82.

<sup>27</sup> Lorenzo Fantoni, *Vivere mille vite: come i videogiochi ci hanno cambiato il futuro*, Effequ, Firenze, 2023, pp. 88-89

Tra le attrazioni delle sale giochi, il flipper si dimostrò essere una delle più popolari. Inizialmente erano macchine molto costose da produrre e operare, fino a quando David Gottlieb non creò un tavolo che avesse il giusto equilibrio tra qualità costruttiva e prezzo nel 1931: *Baffle Ball*. Ispirato alla bagatella, la palla viene lanciata da un pistone, per poi scendere rimbalzando su degli spilli e infine cadere in una delle buche collocate in fondo al tavolo; è inoltre possibile controllare la traiettoria della discesa inclinando il piano. Ottenne un tale successo da poter garantire una produzione in serie di questi cabinati e la proliferazione di molti imitatori, come *Ballyhoo*, le cui buche sono distribuite su tutto il piano anziché essere sul fondo. Creato da Ray Moloney per la Lion Manufacturing company, l'azienda venne poi rinominata Bally in risposta al grande numero di vendite generate da questo flipper. Negli anni successivi, altre aziende introdussero tavoli con importanti novità di *game design* che divennero standard per i flipper successivi, tra cui il meccanismo del tilt e i *bumper*, dei tondini a molla che fanno rimbalzare la palla e permettono di accumulare molti punti. Queste novità sancirono la definitiva trasformazione del flipper da una variante della bagatella a un tipo di gioco a sé stante. Inoltre, date le dimensioni compatte di questi cabinati e la loro accessibilità economica, potevano essere collocati in vari tipi di attività commerciali come luna park, taverne e drogherie.<sup>28</sup>

La situazione, tuttavia, iniziò a prendere una brutta piega nel 1933, quando Bally introdusse un flipper che permetteva vincite in denaro contante, trasformandolo a tutti gli effetti in un gioco d'azzardo. Visti i grandi ricavi, l'azienda continuò ad insistere su questa strada, finché non avviò la produzione delle proprie slot machine, portando il pubblico ad associare sempre di più i flipper al gioco d'azzardo e alla criminalità organizzata. Questo causò una progressiva messa al bando di tutti i tipi di flipper in circolazione negli Stati Uniti per cercare di proteggere i minorenni dal gioco d'azzardo, macchiando la reputazione dei costruttori di questi cabinati. Successivamente, con l'ingresso degli Stati Uniti nella Seconda Guerra Mondiale, il governo ne arrestò totalmente la produzione, ritenendoli non essenziali per sostenere lo sforzo bellico, e costringendo i produttori a convertirsi all'economia di guerra. A conflitto terminato, il numero di sale giochi si era notevolmente ridotto, mentre gli esercenti si videro costretti ad aumentare i prezzi delle singole partite e a sostituire il flipper con altri tipi di giochi, come la *shuffle allyey* (una versione in miniatura del bowling), giostre per bambini e biliardo, insieme alle sue numerose varianti. Tra gli Anni Cinquanta e Sessanta, molti cabinati a gettoni vennero ricollocati in luoghi come piste da bowling e di pattinaggio, le quali, trovandosi nelle periferie

---

<sup>28</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 84-88.

delle città anziché nel centro, ospitavano meno giochi e si focalizzavano sull'intrattenimento per bambini; al contempo, l'intera industria delle sale giochi aveva iniziato a consolidarsi.<sup>29</sup> Per riacquisire la perduta legittimità, nel 1947 Gottlieb introdusse un nuovo tipo di flipper, *Humpty Dumpty*, dotato di sei leve azionate a molla che permettono di controllare attivamente la direzione della palla. L'anno successivo, Steven Kordek, ingegnere della Genco, ne rifinì ulteriormente la formula con *Triple Action*, collocando solo due leve infondo al piano; ebbe un tale risalto da essere lo schema di produzione standard dei flipper ancora oggi. Ulteriori sviluppi vennero portati dalla Williams, che aggiunse ai suoi tavoli bersagli mobili e una funzione di *multiball*.<sup>30</sup> Poiché nel 1951 il Congresso approvò il Johnson Act, il quale vietava il trasporto di cabinati per il gioco d'azzardo, come slot machine, roulette e più avanti flipper, ma solo per quelli che distribuivano denaro,<sup>31</sup> queste innovazioni di *game design* si rivelarono determinanti nel convincere i legislatori del fatto che il flipper fosse soprattutto un gioco che richiedesse una certa abilità da parte del giocatore, riportandolo a riacquisire lentamente la sua legalità negli Stati Uniti nel corso degli anni successivi; New York rimosse il bando solo nel 1976.<sup>32</sup> Altre aziende, invece, si allontanarono dalla produzione di flipper: Bally si dedicò principalmente alle slot machine, introducendo nel 1964 la prima slot machine elettromeccanica; Midway, fondata nel 1958, si dedicò con successo alla gestione di tiri a segno e cabinati di baseball. Nonostante l'introduzione di tutte queste novità, la mancanza di competizione portò a una stagnazione del mercato delle sale giochi, e con esso anche l'interesse generale degli americani per flipper e altre forme simili d'intrattenimento cominciò a scarseggiare.<sup>33</sup>

### 1.1.3 *Invasione pacifica*

A fine XIX secolo, durante il periodo Meiji, anche in Giappone arrivarono le prime forme di attrazioni a gettoni, con la bagatella, introdotta nel 1924, che si dimostrò essere la più popolare. Se inizialmente era visto come un gioco destinato ai bambini, il gioco andò incontro a una serie di trasformazioni che lo resero più appetibile per gli adulti: venne introdotta la possibilità di vincere premi, il tavolo da orizzontale passò ad essere verticale, il pistone divenne una leva e si aggiunsero dei binari per guidare le palle, le quali potevano essere scambiate per dei premi.

---

<sup>29</sup> *Ivi*, pp. 88-91.

<sup>30</sup> A. Smith, *op. cit.*, p. 93

<sup>31</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 93-95.

<sup>32</sup> Steven L. Kent, *The Ultimate History of Videogames, From Pong to Pokémon. The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, New York (NY), 2001, p. 8.

<sup>33</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 94-99.

Questi cambiamenti resero la bagatella ciò che è oggi conosciuto come *pachinko*, con il primo locale interamente dedicato a tale attività che aprì a Nagoya nel 1930. Nel frattempo, i grandi magazzini avevano iniziato ad allestire i primi luna park sui loro tetti, nei quali erano presenti piste di pattinaggio, cabinati a gettoni, cavalli a dondolo e peep-show.<sup>34</sup> Nel 1937, tuttavia, la produzione dei cabinati venne interrotta per finanziare la guerra in Cina, mentre nel 1938 vennero chiuse tutte le sale di *pachinko*; molte attività vennero distrutte durante la Seconda Guerra Mondiale. Terminato il conflitto mondiale, il *pachinko* si diffuse ancora più velocemente poiché, in un paese devastato dalla guerra come era il Giappone, esso era l'unico modo per sperare di ottenere velocemente beni di prima necessità, come cibo e sapone.<sup>35</sup>

Con l'inizio della Guerra di Corea nel 1950, la presenza dell'esercito americano si estese massicciamente in tutte le basi militari dell'arcipelago nipponico, così come il flusso di merci che transitava negli spacci. Al loro interno venivano venduti anche flipper, slot machine e jukebox per i soldati americani di stanza, mentre altre aziende si occupavano della vendita e la manutenzione di queste macchine.<sup>36</sup> Alcune delle più grandi compagnie videoludiche giapponesi hanno iniziato le loro attività in questo modo. Service Games, originaria di Los Angeles, prima delocalizzò i suoi uffici alle Hawaii e Panama, poi aprì una filiale in Giappone attraverso la quale importava flipper e slot machine di altre aziende americane, rinominandoli col nome Sega, allo scopo di rivenderli nelle basi americane in Asia, essendo queste esentate dal Johnson Act. Taito, invece, passò dalla vendita di beni come vodka distillata e distributori automatici all'importazione di jukebox, nei quali incorporava sia musica tradizionale giapponese che canzoni popolari americane, diventando così leader di riferimento nel mercato nipponico.<sup>37</sup>

A introdurre il concetto moderno della sala giochi in Giappone negli anni Cinquanta fu la Rosen Enterprises, dell'imprenditore americano David Rosen, il quale operava cabine fotografiche sul territorio nipponico.<sup>38</sup> Per non far fallire l'attività, iniziò a importare cabinati americani di tiro a segno per collocarli al di fuori di queste cabine, i quali acquisirono una grande popolarità. Non senza difficoltà, ottenne nel 1957 una licenza dal Ministro dell'Economia per poter importare e operare altri cabinati americani su scala nazionale, forte del fatto che i giapponesi

---

<sup>34</sup> 1) Esibizione erotica visibile attraverso uno spioncino o un sistema di lenti. 2) Locale analogamente attrezzato per consentire a tempo la visione di nudi femminili dal vivo. (Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana)

<sup>35</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 102-104.

<sup>36</sup> Yusuke Koyama, *History of the Japanese Video Game Industry*, Springer Nature Singapore, Singapore, 2023, pp. 15-17. <https://doi.org/10.1007/978-981-99-1342-8>.

<sup>37</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 105-108.

<sup>38</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 335.

avrebbero usato i suoi cabinati per distrarsi dal logorio del lavoro.<sup>39</sup> Rosen riuscì a collocare i suoi tiri a segno negli atri dei cinema di alcune importanti catene, mentre nel 1960 aprì a Tokyo la prima sala giochi interamente dedicata ad essi. Lo stesso anno, anche Taito inaugurò la sua prima sala giochi, piena di tiri a segno e flipper, e la competizione tra le due aziende si fece sempre più accesa.<sup>40</sup>

Nel frattempo, Service Games dovette affrontare una serie di imputazioni che l'accusavano di "contrabbando, frode, corruzione, evasione fiscale, coercizione e intimidazione nel tentativo di diventare il maggior fornitore di cabinati a gettoni per le Forze Armate statunitensi in tutto il mondo." In risposta a ciò, l'azienda venne sciolta nel 1960: la divisione panamense divenne il centro nevralgico per l'espansione delle attività nel Sud-Est asiatico e in Europa; le operazioni giapponesi si divisero tra due aziende, che operavano entrambe sotto il nome Sega, per poi fondersi in un'unica azienda, la Nihon Goraku Bussan, dedita principalmente alla produzione di jukebox e all'importazione di cabinati di aziende come Bally e Williams. La vera svolta si ebbe nel 1964, con David Rosen che, per cercare di rimanere a galla in un mercato estremamente competitivo, propose alla Nihon Goraku Bussan di acquisire la propria azienda. Da questa fusione nacque la Sega Enterprise nel 1965, la quale abbandonò i suoi affari con basi militari e slot machine per dedicarsi interamente alla produzione di cabinati da sala giochi.<sup>41</sup>

In mezzo a questo fuoco incrociato vi era anche la Nakamura Manufacturing Company. Fin dalla sua creazione nel 1955, l'azienda si occupava di operare luna park sul tetto di vari centri commerciali tra i più importanti in Giappone. Con la minaccia competitiva di aziende quali Sega e Taito negli anni Sessanta, Nakamura aprì una propria fabbrica a Tokyo nel 1966, la quale si occupava di creare giostre per bambini, tematizzate sia con personaggi di Walt Disney che degli anime popolari del momento, e cabinati elettromeccanici particolarmente elaborati; uno di questi era il popolarissimo *Periscope*, il quale, attraverso una scenografia elaborata ed effetti sonori, permetteva di affondare con dei siluri la flotta navale nemica attraverso, appunto, un periscopio. Poiché "i gestori delle sale giochi si resero conto che poteva portare guadagni sostenuti di gran lunga superiori alla maggior parte dei cabinati a gettoni," Sega ordinò ai suoi ingegneri di crearne una versione a giocatore singolo più compatta per poterlo esportare a livello internazionale nel 1968. Essendo così costoso da operare, Rosen decise che il gioco non sarebbe costato 10 centesimi a partita, bensì 25 centesimi, imponendo un nuovo prezzo standard per i

---

<sup>39</sup> Sam Pettus, *Service Games. The Rise and Fall of SEGA. Enchanted Edition*, CreatSpace Scotts Valley (CA), 2013, EPUB.

<sup>40</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 110-112.

<sup>41</sup> *Ivi*, pp. 113-114.

cabinati nelle sale giochi.<sup>42</sup> Divenne un tale successo anche in Occidente che Sega non solo smise di importare cabinati americani per dedicarsi alla produzione in proprio, ma divenne una sussidiaria della Gulf and Western nel 1970.<sup>43</sup>

Con *Periscope* che si rivelò un successo nonostante la sua complessità tecnica e l'alto costo per partita, il gioco fece da apripista per la rinascita del moribondo settore della produzione di giochi simulativi attraverso una nuova categoria denominata dalla stampa specializzata “giochi realistici” o “audiovisivi”, che incorporavano effetti speciali sofisticati per offrire una simulazione più accurata del mondo reale rispetto ai precedenti cabinati.<sup>44</sup>

Per concludere, tra le più importanti aziende giapponesi di videogiochi attuali non si può non citare Nintendo, anche se in quest'epoca si dedicava a tutt'altro. Fondata nel 1889 a Kyoto come produttrice di carte *hanafuda*,<sup>45</sup> fu la prima azienda giapponese a produrre carte plastificate a partire dagli anni Cinquanta, stringendo un accordo con la americana USPCC nel 1956, al quale si aggiunse una collaborazione diretta con Disney tre anni dopo. Negli anni Sessanta, tuttavia, il mercato delle carte raggiunse un punto di saturazione, costringendo Nintendo a diversificare le sue entrate, passando da una compagnia di taxi a cibi pronti, fino alla gestione di alberghi; tutti tentativi fallimentari, tranne uno, quello dei giocattoli. Nel 1966 Gunpei Yokoi si presentò in azienda con una mano telescopica e l'allora presidente di Nintendo, Hiroshi Yamauchi, decise di mettere in vendita quello strano oggetto col nome di *Ultra Hand*. Il giocattolo fu un tale successo da risollevarlo dal fallimento l'intera compagnia, la quale continuò a dedicarsi alla creazione di giocattoli, nonché l'occasione per Nintendo per mettere in commercio molti altri prodotti innovativi,<sup>46</sup> tra cui i *Kôsenjû*, una linea di tiri al bersaglio che sfruttavano le pistole ottiche,<sup>47</sup> o *light gun*, nate da una collaborazione con Sharp nel 1970.<sup>48</sup>

---

<sup>42</sup> *Ivi*, pp. 116-118

<sup>43</sup> S. Pettus, *op. cit.*

<sup>44</sup> A. Smith, *op. cit.*, p. 118.

<sup>45</sup> Hanafuda, (giapponese: “carte dei fiori”), mazzo di 48 carte suddivise in 12 semi da quattro carte. Ogni seme ha il nome di un mese dell'anno e raffigura un fiore identificato con quel mese. <https://www.britannica.com/topic/hanafuda> (Ultimo accesso: 13/02/2026). [Traduzione personale]

<sup>46</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, pp. 140-142.

<sup>47</sup> Periferica utilizzata in alcuni giochi di tiro al bersaglio. Nella sua forma tradizionale, una pistola ottica è formata da un supporto sagomato come un'arma da fuoco, con un sensore ottico nella canna e un interruttore controllato dal grilletto. Il funzionamento è del tutto opposto a quello di una pistola vera: quando viene premuto il grilletto, infatti, il sensore cerca un particolare stimolo proveniente dal monitor, che viene ricevuto solo se la canna è puntata contro il punto previsto dal software, e fa considerare il bersaglio corrispondente colpito. ([https://www.dizionariovideogiochi.it/doku.php?id=pistola\\_ottica](https://www.dizionariovideogiochi.it/doku.php?id=pistola_ottica)). (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>48</sup> Erik Voskuili, “Nintendo Light-beam games Kôsenjû SP and Kôsenjû Custom (光線銃SP, 光線銃 カスタム 1970-1976)”, *Before Mario*, 20 febbraio 2011, <http://blog.beforemario.com/2011/02/light-gun-games-kousenjû-sp-and.html> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

## 1.2 Mettersi in gioco: primi passi

### 1.2.1 Giochi elettronici

Come si è potuto notare fino ad ora, è pressoché impossibile slegare le origini del mondo videoludico da quello accademico e, soprattutto, militare. La natura commerciale che aveva caratterizzato l'ascesa popolare di giochi da tavolo e flipper non si affermò per molto tempo, proprio perché non era stata ancora concepita una sua possibile esistenza.

Il videogioco, inteso come questa interazione ludica uomo-macchina o uomo-macchina-uomo, nasce infatti nel contesto militare industriale, perché, banalmente, gli unici che da sempre hanno i soldi per permettersi i gadget più fighi e sostenere il costo di un computer grande come una stanza sono i militari, che spesso si appoggiano alle università per svilupparne l'utilizzo.<sup>49</sup>

Fu proprio in questo contesto che le ricerche operative sostituirono completamente il *Kriegsspiel* in favore di simulazioni militari eseguite su *mainframe*.<sup>50</sup> Think tank statunitensi come l'Operations Research Office (ORO) e la RAND Corporation e il colosso tecnologico IBM guidarono le principali innovazioni in merito tra gli Anni Cinquanta e Sessanta, con numerose simulazioni progettate dall'esercito americano che inscenavano a loro volta numerosi contesti bellici. In *HUTSPIEL*, i giocatori controllano e allocano truppe, armamenti e risorse in scontri a turni tra forze NATO e sovietiche in Europa, entrambe armate con ordigni nucleari. In *CARMONETTE*, invece, si sale virtualmente a bordo di carri armati nemici, con i risultati utilizzati in seguito per testare sul campo l'efficacia dei veicoli. *MONOPLOGS*, una simulazione in cui si ricopre un ruolo manageriale nella gestione delle catene d'approvvigionamento dell'Aeronautica, uscì dagli ambienti militari per essere adottata anche nel mondo accademico, servendo da base per molte altre simulazioni nel campo della gestione d'impresa. Infatti, in *The Management Game*, creato nel 1958 e usato ancora oggi presso l'Università Carnegie Mellon di Pittsburgh, si assume la dirigenza di una di tre aziende concorrenti, all'interno della quale è necessario compiere centinaia di decisioni per un periodo simulato di tre anni, spaziando dal campo della ricerca a quello del marketing.<sup>51</sup>

Accanto a questi tentativi di simulazione della realtà per la ricerca accademica e militare, vi furono anche tentativi di creare qualcosa che potesse essere usato per puro intrattenimento, ma

---

<sup>49</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, p. 28.

<sup>50</sup> Grande computer costituito da una potente unità centrale di elaborazione dati capace di gestire molti programmi contemporaneamente, alla quale sono collegati numerosi terminali (Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana).

<sup>51</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 22-27.

tutto ciò che venne creato in questo periodo fu relegato a fiere e laboratori. Riguardo al primo caso, il *Nimatron* fu “uno dei primi dispositivi elettronici con cui giocare, forse il primo,” presentato alla Fiera di New York del 1940 e progettato dal fisico nucleare Edward Condon, che aveva lavorato anche al Progetto Manhattan. Questo computer permetteva di eseguire una partita di Nim<sup>52</sup>, dando l’illusione all’utente di giocare contro un’effettiva intelligenza artificiale. Purtroppo, Condon non riuscì a intuire la portata di ciò che aveva creato, e la macchina venne smontata alla fine della Fiera. Un simile destino toccò anche a *Bertie the Brain*, un computer in grado di giocare a tris tramite lampadine costruito nel 1950 da Josef Kates,<sup>53</sup> e all’*OXO* di Alexander Douglas nel 1952, anch’esso progettato per il tris, che utilizzava uno schermo a tubo catodico per mostrare lo svolgimento della partita.<sup>54</sup> Per quanto concerne il secondo, nel 1947 Thomas Goldsmith ed Estle Ray Mann brevettarono un dispositivo composto da uno schermo a tubo catodico, un generatore e un resistore<sup>55</sup> per controllare, attraverso una manopola, un fascio di luce che simulava un colpo d’artiglieria; tuttavia, questo rimase solo un’idea su carta, dato che non ne venne mai costruito un dispositivo funzionante. Nel 1954, Ted Lewis e William Brown riuscirono a programmare una partita di biliardo sul Michigan Digital Special Automatic Computer (MIDSAC), simulando correttamente la fisica delle palle, rappresentate da dei punti su uno schermo, in modo che queste potessero rimbalzare in maniera realistica sulle sponde del tavolo virtuale. Nonostante i grandi risultati raggiunti nel dimostrare come un computer fosse in grado di tenere traccia di più oggetti in movimento in tempo reale, il sistema venne smantellato poco dopo, non essendo più necessario.<sup>56</sup>

Si dovette aspettare il 1958 per assistere alla presentazione di quello che per molti storici è considerato il primo videogioco, ovvero un gioco elettronico il cui scopo principale fosse intrattenere e non una mera dimostrazione tecnica: *Tennis for Two*, creato da William Higinbotham.<sup>57</sup> Il gioco è visualizzato su un oscilloscopio, con una linea perpendicolare collocata al centro per simulare la rete, dando così l’impressione di osservare una partita dal

---

<sup>52</sup> Nim: gioco in cui due giocatori prendono a turno uno o più oggetti da uno di vari mucchi, in cui ognuno cerca di prendere, o di costringere l’altro a prendere, l’ultimo oggetto rimasto. (Oxford Dictionary of English) [Traduzione personale].

<sup>53</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, pp. 28-31

<sup>54</sup> Brian J. Wardyga, *The Video Games Textbook: History • Business • Technology*, II edizione, CRC Press, Boca Raton (FL), 2023, p. 4. <https://doi.org/10.1201/9781003315759>.

<sup>55</sup> Elemento circuitale che, al passaggio della corrente, offre una resistenza elettrica di valore noto, provocando una caduta di tensione e riscaldandosi (come i filamenti delle lampadine e le spirali o eliche degli elettrodomestici); è detto anche, improp., *resistenza*, che invece è la grandezza elettrica che caratterizza il resistore. (Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana)

<sup>56</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 38-39, 140.

<sup>57</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, pp. 34-35

profilo del campo.<sup>58</sup> La palla è rappresentata solo dalla sua traiettoria e ogni giocatore può controllare l'angolo del colpo con una manopola posta su una piccola scatola metallica. Il gioco venne concepito come attività ricreativa durante le visite organizzate dal Brookhaven National Laboratory (BNL), ma *Tennis for Two* era talmente popolare e assuefacente che centinaia di persone facevano la fila solo per avere la possibilità di provarlo.<sup>59</sup>

Per determinare quale videogioco possa essere definito il “primo” è necessario definire cosa si intenda esattamente per videogioco, che a sua volta dipende dalle definizioni di video e gioco. Entrambi i termini hanno definizioni che vanno da criteri tecnici o concettuali precisi che li definiscono in modo circoscritto a usi popolari più generici che tendono ad essere molto inclusivi e vagamente definiti, ma che hanno comunque un effetto sul modo in cui i videogiochi vengono prodotti, commercializzati e utilizzati. La definizione di gioco delimita anche ciò che sarà considerato un videogioco. Ciò richiede solitamente elementi quali giocare secondo delle regole, un risultato valutabile (come una vittoria o un punteggio elevato) e una situazione di gioco competitiva o cooperativa o, nel caso dei giochi per giocatore singolo, una sfida da superare.<sup>60</sup>

Intanto, presso le università più prestigiose stavano arrivando dei nuovi computer, anzi dei minicomputer, che funzionavano secondo un altrettanto nuovo tipo di gestione del sistema. Anziché sfruttare il modello del *batch processing*, ovvero l'uso alternato di un singolo programma per volta che impiegava le risorse di un singolo computer, questi minicomputer erano progettati per impiegare il *time-sharing*: un singolo *mainframe* gestisce tutte le risorse computazionali della rete, allocandole in base agli input dei vari terminal collegati ad esso. Questo metodo era in grado di garantire un'attività continua di tutto il sistema e allo stesso tempo di ridurre i tempi d'inattività.<sup>61</sup>

Tra le università fortunate che ricevettero i primi minicomputer nell'estate del 1961 vi era anche il Massachusetts Institute of Technology (MIT), al quale venne donato un PDP-1 della Digital Equipment. Le sue potenzialità vennero esplorate dal Tech Model Railroad Club (TMRC), al fine di creare dei programmi dimostrativi che catturassero l'attenzione dei visitatori dell'università.<sup>62</sup> Il club si stava anche occupando della creazione di un diorama di modellismo ferroviario chiamato *Il Sistema*, in cui ogni miglioramento apportato ad esso prendeva il nome di *hack*. Con l'arrivo dei minicomputer all'interno dell'istituto, questa filosofia venne traslata

---

<sup>58</sup> John Sharp, “Dimensionality,” in M. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, II edizione, Routledge, New York (NY), 2023, p. 164. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-24>.

<sup>59</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, p. 35.

<sup>60</sup> Mark J. P. Wolf, ““First” Video Game”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 347-348. [Traduzione personale]

<sup>61</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 40

<sup>62</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 70.

anche all'informatica, dove le continue modifiche apportate al codice dei vari programmi, all'epoca scritti con carta e penna, contribuirono allo sviluppo della neonata cultura hacker e alla sua etica.<sup>63</sup>

Dalla natura curiosa, questi studenti del MIT avevano dedicato la loro vita all'armeggio intellettuale. Credevano in una società basata sulla cooperazione e immaginavano di vivere in un mondo utopico in cui le persone condividevano le informazioni senza tener conto dei diritti di proprietà. Una volta scoperti i computer, divennero noti come "hacker". Prima di allora, erano semplicemente dei nerd. [...] A quei tempi, quando i computer erano rari quanto reattori nucleari, gli hacker scrivevano programmi per il bene della comunità di appassionati di computer.<sup>64</sup>

Tra i membri del club vi faceva parte anche il nuovo arrivato Steve Russell; oltre a dedicare il suo tempo a treni e informatica, egli era anche un avido lettore delle *space opera* di Edward E. Smith e amante dei film di *Kaiju*.<sup>65</sup> Aiutato dai suoi colleghi vista la sua lentezza nella programmazione,<sup>67</sup> queste sue passioni furono ciò che lo portarono alla progettazione di *Spacewar!* per i mesi successivi, fino alla sua ultimazione nel febbraio del 1962.<sup>68</sup> In questo videogioco, considerato il primo sparatutto<sup>69</sup> della storia,<sup>70</sup> i giocatori prendono parte a un duello nello spazio profondo tra due navicelle, con la possibilità di controllarne direttamente la direzione di marcia e il fuoco grazie a un sistema di controllo esterno fatto di interruttori e pulsanti;<sup>71</sup> le navicelle sono anche soggette alle leggi della fisica, oltre a disporre di un numero limitato di risorse.<sup>72</sup> Varie modifiche successive ad opera dei membri del TMRC introdussero nuove meccaniche, come l'aggiunta di stelle dal forte campo gravitazione e la possibilità di effettuare ipersalti, le quali costringono i giocatori ad interfacciarsi con una serie di variabili che rendono l'esperienza molto più avvincente e imprevedibile.<sup>73</sup> Grazie alla libera diffusione delle linee di codice, *Spacewar!* raggiunse facilmente vari campus universitari statunitensi,

---

<sup>63</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, pp. 37-38.

<sup>64</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 17-18. [Traduzione personale]

<sup>65</sup> *Kaiju*: un tipo di mostro gigante presente in film e programmi televisivi giapponesi di genere fantasy e fantascientifico. (Oxford Dictionary of English) [Traduzione personale]

<sup>66</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, p. 40.

<sup>67</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 18.

<sup>68</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 70.

<sup>69</sup> Sparatutto: categoria di videogiochi in cui l'azione predominante del protagonista è sparare a un gran numero di nemici che compaiono nel campo di gioco (Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana)

<sup>70</sup> Gerald Voorhees, "Shooting", in M. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, II edizione, Routledge, New York (NY), 2023, p. 329. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-46>.

<sup>71</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 4.

<sup>72</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, p. 41.

<sup>73</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 70.

permettendo a chiunque di apportare le proprie modifiche.<sup>74</sup> Russel, infatti, non ebbe mai intenzione di sfruttare commercialmente la sua opera, proprio in virtù dell'etica hacker che lui e i suoi pari condividevano.<sup>75</sup>

### 1.2.2 Oltre la caverna

Parallelamente all'arrivo dei minicomputer nelle sedi accademiche, un gruppo d'ingegneri informatici dell'Università dell'Illinois stava sviluppando un nuovo sistema di *mainframe time-sharing*: Programmed Logic for Automated Teaching Operations (PLATO). Concepito inizialmente nel 1961, fu progettato per distribuire in maniera automatizzata vari tipi di contenuti educativi attraverso i terminali collegati ad esso. PLATO andò incontro a rapidi sviluppi a cavallo tra gli Anni Sessanta e Settanta, con la versione IV che migliorò enormemente la responsività e le sue capacità audio e video, le quali permettevano agli studenti di creare da sé giochi e animazioni. L'avvento di ARPANet<sup>76</sup> proprio in questo periodo rese possibile collegarsi da remoto ad altre reti *time-sharing*.<sup>77</sup> Fu con lo sviluppo di PLATO IV che a partire dal 1972 non solo si stabilirono le prime pratiche di comunicazione online, come la messaggistica istantanea e le bacheche elettroniche, ma si osservarono anche le prime grandi innovazioni videoludiche da parte di studenti e hobbisti, le quali definirono molte delle convenzioni e dei generi tipici dei titoli per computer.<sup>78</sup>

Tristan Donovan sostiene che tra i motivi che spinsero le persone a favorire i videogiochi di guerra rispetto alle loro controparti fisiche vi fu il fatto che i computer si rivelarono ideali nel simulare la *fog of war* (nebbia di guerra), ovvero la mancanza d'informazioni riguardanti il nemico. In un gioco da tavolo, dove tutti i giocatori si trovano nella stessa stanza, questa cosa è impossibile da mettere in pratica efficacemente, mentre un computer può simulare in maniera convincente questa esperienza mostrando solo le informazioni che un singolo giocatore deve

---

<sup>74</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, p. 41.

<sup>75</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 20.

<sup>76</sup> Sigla di *Advanced Research Projects Agency Network*, con la quale si indica una rete a 'commutazione di pacchetto', realizzata a partire dal 1969 dalla DARPA (*Defence Advanced Research Projects Agency*) per collegare centri di calcolo e terminali di università, laboratori di ricerca ed enti militari. Si estese rapidamente negli anni 1980 con l'avvento dei personal computer e l'introduzione del protocollo di trasmissione TCP/IP (1983). Nello stesso 1983 DARPA interruppe il finanziamento del progetto e la sezione militare si isolò, dando origine alla rete MILNet, mentre ARPANet costituì l'ossatura della nascente rete globale Internet. (<https://www.treccani.it/enciclopedia/arpamet/>) (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>77</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 41-42.

<sup>78</sup> Zach Whalen, "Mainframe Games", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 590.

sapere.<sup>79</sup> Grazie alla possibilità di connessione tra i terminali offerte da PLATO, infatti, era possibile creare esperienze multigiocatore in tempo reale come *Maze War* (Steve Colley, 1973), in cui due giocatori si danno la caccia all'interno di un labirinto tridimensionale; la visuale in prima persona e la possibilità di spararsi a vicenda lo rendono a tutti gli effetti l'antenato dei *First-Person Shooter*<sup>80</sup> moderni.<sup>81</sup>

[...] gli sparattutto, insieme all'apparato che li costituisce, hanno definitivamente espanso i limiti della soggettiva. Ciò accade poiché negli FPS lo sguardo in prima persona è onnipresente ed è il fulcro della grammatica ludica tanto da diventare diretta rappresentazione, un po' ciò che [Steven] Shaviro chiama "regime affettivo dello sguardo".<sup>82</sup>

Tra i primi titoli sviluppati per questa piattaforma vi fu una versione *ad hoc* di *Spacewar!*, al quale s'ispirarono vari titoli di simulazione ambientati nello spazio. *Empire* (John Daleske, 1973), infatti, partì da questa base per diventare un gioco di strategia basato su *Star Trek* per un massimo di otto giocatori, poi esteso fino a cinquanta. Oltre alle battaglie spaziali, integra anche un sistema di gestione dell'economia e della popolazione dei singoli pianeti, attraverso il quale i giocatori possono condurre scambi commerciali e diplomatici. *Empire* continuò a essere costantemente espanso e aggiornato anche da altri programmatori, rendendolo così uno dei primi videogiochi *community-driven*. *Spasim* (Jim Bowery, 1974), dal canto suo, portò la simulazione di *Empire* al gradino successivo, sostituendo la visuale dall'alto con una in prima persona, posizionando i giocatori direttamente all'interno della cabina di pilotaggio dell'astronave.<sup>83</sup>

PLATO, essendo in grado di eseguire calcoli probabilistici e la generazione di numeri casuali, si rivelò essere particolarmente efficace nell'adattare giochi di ruolo come *Dungeons & Dragons* per essere eseguiti come *mainframe games*. In *pedit5* (Rusty Rutherford, 1975), ad esempio, si deve esplorare un *dungeon* con stanze e nemici generati in maniera casuale; considerato tra i primi *dungeon crawler*,<sup>84</sup> era talmente popolare che gli amministratori delle

---

<sup>79</sup> T. Donovan, *It's All a Game*.

<sup>80</sup> First-Person Shooter (sparattutto in prima persona, nda): un tipo di videogioco il cui gameplay consiste nello sparare ai nemici e ad altri bersagli e in cui il giocatore vede l'azione come se fosse attraverso gli occhi del personaggio che sta controllando. (Oxford Dictionary of English) [Traduzione personale].

<sup>81</sup> Carl Therrien, "First-Person Shooters (FPS)", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 349.

<sup>82</sup> Alexander R. Galloway, Giacomo Pedini, Mauro Salvador (a cura di), *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, Luca Sossella Editore, Roma, 2022, p. 91.

<sup>83</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 42, 49.

<sup>84</sup> Indica una tipologia di gioco di ruolo in cui i personaggi esplorano un sotterraneo affrontando pericoli, come trappole o mostri, e recuperando gli eventuali tesori. Il termine tende a sottolineare la lenta esplorazione (*crawl*) del sotterraneo (*dungeon*). Fu inizialmente l'unico modo di presentare i moduli avventura. Si ibrida in seguito con altri elementi esterni, restando comunque un aspetto preponderante di molti moduli. (<http://www.enciclopediagdr.com/glossario/>) (Ultimo accesso: 13/02/2026).

università dovevano continuamente eliminarlo dai server per tenere la memoria libera; una soluzione a metà, dato che venne costantemente riscritto dal suo autore. *dnd* (Gary Wisenhunt e Ray Wood, 1975), molto apprezzato per la sua narrazione umoristica, include al suo interno un editor dei labirinti di gioco, consentendo così alla community di creare i propri *dungeon* con facilità. Tuttavia, uno dei GDR più popolari, nonché avveniristici, presenti su PLATO era *Oubliette* (Jim Schwaiger, 1977). Questo videogioco, infatti, ha tutto quello che un appassionato di *D&D* desidera: possibilità di unirsi a gilde e avventurarsi nei *dungeon* in cooperativa; esplorazione di città e dei loro negozi per nuovo equipaggiamento; economia virtuale con la possibilità di depositare denaro in banche, oppure scommetterlo; socialità tra gli altri giocatori fornita dalle taverne, che funzionano come delle bacheche virtuali. In retrospettiva, *Oubliette* può anche essere considerato un precursore degli attuali sistemi di monetizzazione presenti in molti videogiochi: per evitare che i giocatori perdessero i loro progressi durante le periodiche pulizie del sistema, molti di loro versavano una quota annuale di \$3 pur di non perdere le risorse accumulate in tutte le loro sessioni.<sup>85</sup>

Nonostante i videogiochi appena illustrati rappresentassero un balzo tecnologico significativo per il medium, non tutti avevano le capacità o i mezzi per programmare su delle macchine tanto avanzate per il tempo. Altri, semplicemente, preferivano un focus maggiore sullo storytelling e un ritmo più lento, come quello riscontrabile in *Star Trek* (Mike Mayfield, 1971), dove il giocatore prende il timone della celebre U.S.S. Enterprise,<sup>86</sup> o *Hunt the Wumpus* (Gregory Yob, 1972), in cui bisogna fuggire da un mostro all'interno di un intricato sistema di caverne.<sup>87</sup> Anziché usare manopole o joystick, per compiere un'azione e interagire con l'ambiente è necessario digitare il comando corrispondente sulla tastiera, il quale viene poi analizzato da un *parser*<sup>88</sup> testuale.<sup>89</sup> Questi videogiochi, programmati in BASIC,<sup>90</sup> sono tra i primi esempi di avventure testuali, in cui le uniche cose visibili a schermo “sono delle scritte che descrivono

---

<sup>85</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 44-48.

<sup>86</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 243-244.

<sup>87</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 77.

<sup>88</sup> In informatica, algoritmo di un programma applicativo che, sulla base di grammatica e lessico di una lingua data, effettua un'analisi automatica della struttura morfologica delle parole, per permetterne, per es., il richiamo dal dizionario di memoria. Algoritmi di questo tipo, ma di struttura più complessa, si usano anche nel campo della linguistica per riconoscere se una sequenza di parole è o meno una frase in senso grammaticale e, nel primo caso, per produrre un'analisi (*parsing*) morfologica e sintattica della sequenza. (<https://www.treccani.it/enciclopedia/parser/>). (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>89</sup> Mark J. P. Wolf, “Computer Games”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 197.

<sup>90</sup> Sigla di *Beginner's all purpose symbolic Instruction code*, linguaggio di programmazione ad alto livello, ideato nel 1963 da John Kemeny e Thomas Kurtz al Dartmouth College. Pensato per i principianti, era votato più alla semplicità che alla potenza espressiva. Nel corso degli anni, ai concetti originari se ne sono aggiunti via via altri, rendendo il B. paragonabile agli altri linguaggi di programmazione. (<https://www.treccani.it/enciclopedia/basic/>). (Ultimo accesso: 13/02/2026).

l'ambientazione degli eventi", mentre "la visualizzazione dello spazio è lasciata alla mente di chi sta giocando".<sup>91</sup>

Molto più influente fu *Adventure*, inizialmente creato da William Crowther nel 1975 e poi migliorato da Don Woods l'anno successivo, in cui si esplora l'interno di una caverna popolata da strane creature, enigmi da risolvere e tesori da scoprire, in pieno stile *D&D*. Aniché pigiare i tasti sulla tastiera per scegliere un esito prestabilito, le azioni devono essere scritte in linguaggio naturale,<sup>92</sup> con i risultati che sono poi elaborati per proseguire con l'avventura. Questo fattore rende l'interazione molto più immediata, ma è comunque limitata dall'incapacità del *parser* di elaborare più di due parole per volta, un sostantivo e un predicato. Nonostante ciò, il gioco venne distribuito gratuitamente tramite ARPANet, con la diretta conseguenza di essere installato su ogni *mainframe* universitario.<sup>93</sup>

*Adventure* è emblematico di una narrazione che si fonda sul piacere dell'esplorazione. A partire da allora, questo modello è stato notevolmente sviluppato ma ha mantenuto ferma l'idea che la partecipazione di coloro che giocano non consiste tanto nell'eseguire azioni o vivere una sequenza ben ordinata di eventi quanto nello scoprire un mondo e superare gli ostacoli che gli vengono opposti.<sup>94</sup>

Tra le tante università che ricevettero *Adventure* sui propri computer, al MIT un gruppo di programmatori s'impegnò a potenziare ulteriormente l'interazione testuale del gioco. *Zork* (1979), infatti, permette di scrivere frasi molto più lunghe, mentre il *parser* ne identifica la grammatica e ne estrapola il contesto; era finalmente possibile interagire in modo estremamente specifico con l'ambiente, con frasi come "colpisci l'orrendo mostro con l'ascia",<sup>95</sup> L'ultima cosa che mancava era portare l'interazione di *Zork* in un'esperienza multigiocatore online, e fu esattamente ciò che fecero Rob Trubshaw e Richard Bartle presso l'Università dell'Essex con la creazione del primo *Multi-User Dungeon* (MUD) tra il 1978 e il 1980. Attraverso la rete online di ARPANet, i giocatori si collegano a un server centrale per interagire con gli oggetti al

---

<sup>91</sup> Francesco Toniolo, *Guida ai videogiochi: tecniche, storie, immaginari*, Odoja, Città di Castello, 2023, p. 13.

<sup>92</sup> Linguaggio solitamente usato nella comunicazione fra individui di un gruppo sociale che lo condivide; presenta una sua ricchezza espressiva, ma anche sfumature e ambiguità, per cui logica e matematica tendono a ridurne l'utilizzo. Il termine linguaggio naturale (determinato storicamente) si contrappone a quello di → linguaggio formale (costruito artificialmente secondo rigide regole). In ambito informatico, la locuzione si contrappone a quella di linguaggio di → programmazione, utilizzato per scrivere i programmi di calcolo e quindi per impartire istruzioni agli elaboratori. ([https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-naturale\\_\(Enciclopedia-della-Matematica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-naturale_(Enciclopedia-della-Matematica)/)) (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>93</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, pp. 75-76.

<sup>94</sup> Antonio Pizzo, Vincenzo Lombardo, Rossana Damiano, *Interactive Storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'Intelligenza Artificiale*, Dino Audino Editore, Roma, 2021, p. 129.

<sup>95</sup> Michael Thomasson, "Infocom", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 511-512.

suo interno e gli altri utenti connessi; dato che avviene tutto in tempo reale, l'esperienza è molto più dinamica e imprevedibile di qualsiasi avventura testuale in solitaria.<sup>96</sup> Nonostante molti MUD non fossero dei veri e propri *giochi*, la struttura sulla quale operarono rappresenta il punto di partenza dal quale si sarebbero evoluti i primi videogiochi online.<sup>97</sup> Infine, tra i tanti che s'ispirarono ad *Adventure*, uno dei più particolari fu senz'altro *Rogue* (1980), *dungeon crawler* che faceva del combattimento contro i mostri il suo punto di forza. Le sue più grandi unicità risiedono nella grafica rudimentale, in cui tutto il mondo di gioco è composto da caratteri ASCII, e nella generazione procedurale e casuale dell'aspetto del *dungeon*, dalla planimetria ai mostri fino agli oggetti nelle singole stanze. Questi elementi, nati per sopperire alla limitata rigiocabilità delle avventure testuali, lo resero uno dei titoli più diffusi su minicomputer.<sup>98</sup>

---

<sup>96</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 77.

<sup>97</sup> Mark J. P. Wolf, "Multiuser Domains (MUDs)", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 670.

<sup>98</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 122.

## Capitolo 2 – Crescita esplosiva

### 2.1 Centrare il bersaglio

#### 2.1.1 Il ritorno delle sale giochi

La totale libertà di sfruttamento che Russel aveva garantito alla sua opera venne colta in pieno da Nolan Bushnell, studente d'ingegneria presso l'Università dello Utah. Oltre che a passare molto tempo nel laboratorio d'informatica a imparare a programmare, e a giocare a, *Spacewar!* tanto che divenne il suo gioco preferito, lavorava presso una sala giochi vicino a Salt Lake City; qui maturò la sua esperienza su come funzionasse il business dell'industria dei giochi, oltre ai modi con cui catturare l'attenzione delle persone affinché provassero i cabinati. Nel 1969 venne successivamente assunto dalla californiana Ampex come ingegnere di ricerca e sviluppo.<sup>99</sup>

Lo spirito imprenditoriale di Bushnell intravide la possibilità che la gente, nelle giuste condizioni, sarebbe stata disposta a pagare per giocare a *Spacewar!*.<sup>100</sup> Nell'autunno del 1970, Bushnell e Ted Dabney, suo collega di lavoro,<sup>101</sup> si cimentarono nella creazione di una propria versione di tale videogioco, il tutto durante le loro pause lavorative.<sup>102</sup> Anziché utilizzare i computer in dotazione alle università dell'epoca, Dabney progettò un sistema molto più semplice che funzionasse senza l'uso di un software, riuscendo a ottimizzare i costi per una produzione di massa, dando così forma nel 1971 a *Computer Space*.<sup>103</sup> Il cabinato venne distribuito in licenza dalla Nutting Associates, la quale produsse e vendette 1500 esemplari a partire da novembre. Nonostante fosse abbastanza pratico da essere collocato in bar e sale giochi, era troppo complesso da comprendere per un giocatore occasionale.<sup>104</sup> Non è un caso che *Computer Space* fosse molto apprezzato in un locale vicino proprio all'Università di Stanford.<sup>105</sup> Qui, solo due mesi prima, Bill Pitts e Hugh Tuck avevano già creato una propria versione da cabinato di *Spacewar!*, *Galaxy Game*, e venne molto apprezzato dai vari studenti del campus per la sua fedeltà al gioco originale. La loro curva di apprendimento necessaria a

---

<sup>99</sup> M. Wolf, "Multiuser Domains (MUDs)", cit., pp. 28-30.

<sup>100</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 71.

<sup>101</sup> H. Hildman e J. Hildman, *op. cit.*, p. 1305.

<sup>102</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 31.

<sup>103</sup> Julien Mailland, *The Game That Never Ends: How Lawyers Shape the Videogame Industry*, Cambridge (MS), The MIT Press, 2024, p. 15. <https://doi.org/10.7551/mitpress/13395.001.0001>.

<sup>104</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 5.

<sup>105</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 34.

padroneggiare *Computer Space* risultava decisamente meno ripida rispetto a quella di un giocatore occasionale.<sup>106</sup>

In seguito a questo fallimento, Bushnell e Dabney decisero di entrare in società creando la propria azienda, Syzygy,<sup>107</sup> ma essendo il nome già in uso, Bushnell attinse dalla sua passione del Go per rinominarla Atari, ufficialmente fondata il 27 giugno 1972.<sup>108</sup> Al momento della sua nascita, era un'azienda con grandi prospettive che stava iniziando a muovere i primi passi in un mondo allora inesplorato e informe. L'ambiente di lavoro, infatti, aveva preso molto dall'etica hacker, specialmente la sua "visione anarchica, narcisista e antigerarchica."<sup>109</sup> Bushnell era il primo a voler creare uno spazio in cui i suoi impiegati potessero, secondo la sua logica, lavorare divertendosi, così da essere il più creativi e produttivi possibile, oltre a fare in modo che non se ne andassero altrove. Queste strategie includevano, oltre all'uso di marijuana sul lavoro,<sup>110</sup> "prototipi di videogiochi chiamati in codice da Bushnell con i nomi delle dipendenti per lui più attraenti, di inviti nella vasca da bagno in ufficio e tutta una serie di pratiche riconducibili alla *frat boy culture* tipica delle confraternite studentesche."<sup>111</sup> I primi due dipendenti dell'azienda già riflettevano queste prospettive. Cynthia Villanueva, la receptionist, oltre a ricoprire il ruolo di tuttofare, aveva anche il compito di far sembrare Atari ai clienti più grande di quanto in realtà non fosse, ad esempio facendoli attendere al telefono più del necessario,<sup>112</sup> mentre Al Alcorn, ingegnere anch'egli presso Ampex, si occupò di creare il nuovo videogioco per l'azienda. Bushnell gli disse di creare un gioco di ping-pong per conto di General Electric, affinché entrasse in confidenza con il processo di creazione dei videogiochi.<sup>113</sup> I tre mesi di lavoro che ne seguirono si concretizzarono nella creazione di *Pong* (Atari, 1972), andando oltre le aspettative iniziali di Bushnell.<sup>114</sup>

Mentre la prima versione di *Computer Space* era per giocatore singolo, *Pong* era pensato per essere multigiocatore. Per di più, i complessi comandi della battaglia spaziale furono sacrificati in favore di semplici racchette, e le regole furono riassunte in una sola riga: "Evita di perdere la pallina per ottenere un punteggio elevato", offrendo un'esperienza all'insegna dello Zen nella sua semplicità.

---

<sup>106</sup> Henry Lowood, "Galaxy Game", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 361.

<sup>107</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 34-35. Tra i fondatori di Atari risulta anche Larry Bryan, ma si ritirò prima di contribuire con la sua quota.

<sup>108</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, p. 42.

<sup>109</sup> Lorena Lao, "Storia delle donne nell'industria dei Videogiochi", in F. Malgieri, F. Pilla, T. Pirola, L. Rao (a cura di), *Videogioco: femminile, plurale*, Ledizioni, Milano, 2024, p.14.

<sup>110</sup> J. Mailland, *op. cit.*, p. 19.

<sup>111</sup> L. Lao, *op. cit.*, p. 15.

<sup>112</sup> *Ivi*, p. 39.

<sup>113</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 10.

<sup>114</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 42.

Come nei giochi precedenti, la prospettiva del giocatore era distaccata e onnisciente. Tutti gli oggetti del gioco – due racchette bianche e una pallina che rimbalzava in continuazione – erano racchiusi in un unico schermo.<sup>115</sup>

Alcorn aveva diviso le racchette in otto segmenti, le quali impartiscono una direzione diversa in base al segmento colpito dalla palla, che a sua volta inizia ad accelerare dopo un certo numero di battute;<sup>116</sup> oltre a ciò, il gioco restituisce un feedback sonoro ad ogni colpo grazie a un generatore di sincronizzazione video per riprodurre suoni sintetizzati.<sup>117</sup>

Per testare *Pong* sul campo, Atari lo collocò in un bar a Sunnyvale nel settembre del 1972; qualche settimana dopo, il proprietario del locale riferì che il cabinato si fosse rotto, quando in realtà la gettoniera era talmente piena che le monete avevano iniziato a straripare.<sup>118</sup> Forte di questo successo iniziale, Bushnell depositò il brevetto per proteggere la tecnologia dietro sia *Computer Space* che *Pong* il 24 novembre 1972,<sup>119</sup> mentre il 29 iniziò la produzione in serie di quest'ultimo, cercando di reclutare indistintamente più persone possibili per stare dietro alla domanda crescente di nuovi cabinati.<sup>120</sup> Il tempismo fu propizio, dato che in quegli anni le sale giochi erano andate incontro a una nuova rinascita, essendo state ricollocate all'interno dei centri commerciali suburbani americani, con gli operatori di cabinati più importanti che si affrettarono a occupare ed espandere questi nuovi spazi estremamente profittevoli.<sup>121</sup>

Con la rapida diffusione, tra il 1967 e il 1973, di giochi a quiz, simulazioni elettromeccaniche avanzate come *Periscope* e *Speedway*, hockey da tavolo e i primi videogiochi, cambiò l'opinione pubblica nei confronti dell'industria delle sale giochi, assumendo una connotazione più tecnologicamente avanzata e adatta alle famiglie. Quando questi cabinati fecero la loro comparsa nelle nuove sale giochi dall'aria rispettabili, grazie ai loro ambienti puliti, curati e sicuri, l'industria era pronta a vivere il suo periodo di maggiore crescita degli ultimi decenni.<sup>122</sup>

*Pong* era talmente popolare che presto molte altre aziende iniziarono a produrre le proprie copie. Questo era un grande problema per Atari poiché il brevetto depositato per *Pong* non sarebbe stato accolto fino al 14 febbraio 1974, perciò l'azienda non aveva le risorse per fronteggiare tutti i suoi imitatori.<sup>123</sup> Per cercare di stare un passo avanti alla concorrenza, Atari

---

<sup>115</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 72. [Traduzione personale].

<sup>116</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 41.

<sup>117</sup> Mark Grimshaw-Aagaard, "Sound." M. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, II edizione, Routledge, New York (NY), 2023, p. 191. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-27>.

<sup>118</sup> *Ivi*, pp. 43-45.

<sup>119</sup> J. Mailland, *op. cit.*, p. 15.

<sup>120</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 10-12.

<sup>121</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 184-185.

<sup>122</sup> *Ivi*, pp. 184-185. [Traduzione personale]

<sup>123</sup> J. Mailland, *op. cit.*, pp. 15, 30

decise di pubblicare nuovi giochi ogni mese, i quali consistevano principalmente in una qualche variazione di *Pong*.<sup>124</sup> Questa strategia servì a poco, poiché i cloni non erano popolari solo negli Stati Uniti, ma si erano diffusi anche oltreoceano, sia in Europa che in Giappone, per opera di aziende quali Sega e Taito;<sup>125</sup> Nakamura era l'unica con cui Atari instaurò dei rapporti per importare i suoi cabinati nel 1973, per poi cedergli tutte le operazioni nipponiche l'anno successivo.<sup>126</sup>

Ci sono varie ragioni che spiegano un simile sciacallaggio nei confronti di *Pong* e dei videogiochi in generale: erano molto lucrativi per i gestori delle sale giochi, dato che una singola partita costava un *quarter* (25 centesimi); a differenza dei cabinati elettromeccanici e dei flipper, erano meno inclini a rompersi, più semplici da riparare ed economici; non avevano lo stigma sociale che avevano flipper e biliardo con gli ambienti della malavita, poiché avevano un aspetto futuristico e si basavano esclusivamente sull'abilità dei giocatori. Tutti questi fattori rendevano i videogiochi socialmente accettabili e quindi in grado di attirare una clientela molto varia.<sup>127</sup>

Una volta passata la moda di *Pong* nelle sale giochi, Atari cercò di differenziare la sua produzione con lo sviluppo di titoli dalle meccaniche più disparate, incentivando i suoi programmatori a non ricreare mai lo stesso gioco.<sup>128</sup> Pubblicato tramite la sua sussidiaria Kee Games,<sup>129</sup> *Tank* (1974) consiste nella sfida tra due giocatori a bordo di un carrarmato. Venne creato da Steve Bristow come una versione più accessibile di *Computer Space*, mentre Lyle Rains vi aggiunse un labirinto da percorrere pieno di mine.<sup>130</sup> L'anno successivo Tomohiro Nishikado, ingegnere per la Taito, creò una versione videoludica del cabinato elettromeccanico di Sega *Gun Fight*, chiamandolo *Western Gun* (1975). Come la sua controparte fisica, due cowboy si sfidano in un duello, cercando di colpirsi in uno scenario pieno di ostacoli. Midway lo importò negli Stati Uniti col nome di *Gunfight* e per rendere il gioco più accattivante ingaggiò il designer David Nutting, il quale aggiunse elementi sullo sfondo, come cactus e carovane, e ne migliorò la grafica. Per ottenere queste modifiche, Nutting installò nel cabinato un microprocessore, rendendo *Gunfight* il primo videogioco in assoluto a utilizzare questa

---

<sup>124</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 61.

<sup>125</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 195-196.

<sup>126</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 74.

<sup>127</sup> A. Smith, *op. cit.*, p. 173.

<sup>128</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 63.

<sup>129</sup> Inizialmente il legame sussidiario tra Kee Games e Atari non era noto pubblicamente. L'azienda nacque dalla volontà espansionistica di Atari nel mercato delle sale giochi, dato che le case produttrici di cabinati erano costrette a siglare contratti di esclusività con i maggiori distributori americani. Con la creazione di Kee Games, Atari riuscì ad aggirare questi meccanismi, almeno fino a quando questo legame non venne alla luce e Atari dovette dichiarare la sussidiarietà di Kee Games, finendo per inglobarla.

<sup>130</sup> Tristan Donovan, *Replay. The History of Video Games*, Yellow Ant, Lewes, 2010. EPUB

tecnologia e riaprendo ufficialmente la porta ai giapponesi per il mercato videoludico americano.<sup>131</sup>

Nel 1976 vi furono altri due videogiochi che a loro modo lasciarono un ulteriore segno. Il primo, *Death Race* (Exidy Games), rappresentò il primo caso mediatico di violenza associata ai videogiochi. L'obiettivo del gioco è quello di accumulare punti investendo con un'auto dei, a detta degli sviluppatori, gremlin, anche se sono facilmente scambiabili per persone a causa della grafica rudimentale. Sebbene all'inizio non fosse particolarmente conosciuto rispetto ad altri cabinati del periodo, a dicembre venne pubblicato un articolo su *Family Safety*, il quale criticava aspramente la natura morbosa e violenta del gioco. In seguito, *Death Race* si trovò al centro di un turbine di controversie mediatico nel 1977, ma le critiche non fecero altro che aumentare le vendite del videogioco, anche se continuò a vivere nell'ombra di titoli più blasonati,<sup>132</sup> come *Breakout* (Atari). Progettato da Steve Wozniak con un piccolo aiuto di Steve Jobs, al tempo dipendenti presso Atari, nacque come una delle tante varianti di *Pong*, con lo scopo di far rimbalzare la palla su una piattaforma per distruggere un muro di mattoni.<sup>133</sup> David Sundow, uno dei primi accademici di *game studies*, ne era particolarmente affascinato, al punto da entrare in uno stato di concentrazione totale ad ogni partita grazie al feedback costante e immediato.<sup>134</sup> Divenne un grande successo a livello mondiale, ma in Giappone divenne talmente popolare da generare un'ondata di cloni particolarmente difficile da contrastare. Nakamura, che si occupava ancora d'importare i cabinati di Atari, scoprì che diverse copie contraffatte di *Breakout* erano state prodotte da clan Yakuza locali. Indisposta a scendere a compromessi con la malavita, l'azienda decise di immettere nel mercato più cabinati originali possibili; poiché Atari non riuscì a tenere il passo, Nakamura iniziò a produrseli da sé.<sup>135</sup>

### 2.1.2 Videogiochi inscatolati

Un altro grande contributo all'industria videoludica provenne da Ralph Baer, ingegnere a capo del reparto di Equipment Design della Sanders Associates, anch'essa a stretto contatto con l'esercito statunitense. Nel 1966, egli ebbe l'idea di utilizzare la televisione per, piuttosto che fare zapping tra i canali controvoglia, giocare con un apparato dal costo di \$20.<sup>136</sup> Nonostante

---

<sup>131</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 63-64.

<sup>132</sup> A. Smith, *op. cit.*, p. 203.

<sup>133</sup> Roberto Dillon, *The Golden Age of Video Games. The Birth of a Multibillion Dollar Industry*. CRC Press, New York (NY), 2011, pp. 56-57. <https://doi.org/10.1201/b10818>.

<sup>134</sup> F. Toniolo. *Guida ai videogiochi*, cit., p. 18.

<sup>135</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 74-77.

<sup>136</sup> *Ivi*, pp. 21-22.

le perplessità dei suoi dirigenti, gli vennero concessi la possibilità di portare avanti lo sviluppo della sua cosiddetta Brown Box, nonché i fondi per i materiali e i suoi collaboratori,<sup>137</sup> tra cui figurano Bill Harrison e Bill Rusch.<sup>138</sup> Inizialmente Baer e Harrison, nonostante le proprie conoscenze tecniche, non riuscivano a rendere i giochi abbastanza divertenti, cosa che invece cambiò con l'arrivo di Rusch, il quale, a detta dello stesso Baer, era tanto creativo quanto ozioso, dato che doveva essere costantemente motivato.<sup>139</sup>

Il dispositivo era interamente analogico e dalla potenza estremamente limitata, in grado di mostrare a schermo al massimo tre punti bianchi contemporaneamente, il cui movimento era controllato da tre manopole su una periferica esterna. Il gioco predefinito era *Table Tennis*, una versione molto basilare dell'omonimo sport, e per poter passare da un gioco all'altro era necessario inserire delle cartucce, che andavano a modificare la circuiteria interna del dispositivo per visualizzare nuovi elementi o reagire diversamente agli input.<sup>140</sup> Per contestualizzare le azioni di gioco era necessario applicare dei lucidi sul televisore, i quali fornivano colori, tavoli da gioco o bersagli; tra gli accessori vi era anche una *light gun* per sparare ai bersagli sullo schermo.<sup>141</sup> Infine, non aveva la capacità di riprodurre suoni o tenere traccia dei punteggi, costringendo i giocatori a tenere loro il conto.<sup>142</sup>

Baer e Rusch erano ben più che incentivati a tutelare le loro invenzioni; i loro brevetti, infatti, proteggevano tutti quei giochi che presentassero un'interazione di quei tre punti visualizzati a schermo, sia che fossero controllati da una macchina che manualmente.<sup>143</sup> Nonostante la Brown Box fosse stata ultimata nel 1968,<sup>144</sup> non poteva essere messa in commercio dalla Sanders, essendo questa un appaltatore dell'esercito; era necessario trovare un acquirente esterno. Dopo vari tentativi falliti, venne trovato un accordo con Magnavox nel 1971, la quale mise in commercio nel settembre del 1972 la Brown Box, al prezzo di \$99.95, con un nuovo nome: Odyssey, la prima console videoludica casalinga di sempre.<sup>145</sup> L'azienda organizzò vari eventi privati in giro per gli Stati Uniti per mostrare il suo nuovo prodotto.<sup>146</sup> Sfortunatamente, fu un fallimento commerciale per varie ragioni, tra cui la tecnologia datata della console stessa e le scelte poco lungimiranti a opera di Magnavox, poiché: era acquistabile esclusivamente presso

---

<sup>137</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, p. 43.

<sup>138</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 5.

<sup>139</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 24.

<sup>140</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 5.

<sup>141</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 11, 13.

<sup>142</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 8.

<sup>143</sup> J. Mailland, *op. cit.*, p. 43.

<sup>144</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 71.

<sup>145</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 25.

<sup>146</sup> *Ivi*, p. 45.

i negozi dell'azienda;<sup>147</sup> anche se era utilizzabile con qualsiasi televisore, questa cosa non veniva mai esplicitata; era più complessa del necessario, portandola ad un prezzo di \$100 anziché di \$20 come inizialmente voluto da Baer.<sup>148</sup> L'insuccesso di Odyssey, tuttavia, non sancì la fine di Magnavox.

Cercando di espandere ulteriormente l'onda del successo di *Pong*, nel 1974 Atari ne creò una versione come console casalinga dal nome di *Home Pong*. Venne messo in vendita a \$98.95 nel dicembre 1975, grazie anche a un accordo commerciale con Sears, catena americana della GDO (grande distribuzione organizzata), la quale offrì una linea di credito ad Atari per produrre la console. A differenza di *Table Tennis* su Odyssey, *Home Pong* era tecnicamente migliore in ogni aspetto, con comandi più intuitivi, una grafica più chiara e un gameplay più divertente. Venne presentato al Toy Fair di New York, a febbraio 1975, ma alla fiera era già presente una sua imitazione, a causa di una mancanza di controlli sul segreto industriale da parte di Atari.<sup>149</sup> Quando l'azienda cercò di sporgere denuncia, i suoi avvocati si resero conto che il loro brevetto non fosse valido poiché esso non possedeva il requisito di novità. Infatti, Bushnell aveva iniziato a mostrare pubblicamente *Computer Space* già ad ottobre 1971, ovvero un anno prima della deposizione del brevetto; *apparentemente*, chiunque era libero di utilizzarne la tecnologia per produrre la propria versione di *Pong*.<sup>150</sup>

Notando la grande popolarità di questi videogiochi negli Stati Uniti, General Instruments (GI), aziende scozzese di elettronica, avviò la progettazione di un processore per giocare a tennis sulla televisione, producendo nel 1976 il chip AY-3-8500, il quale non solo era relativamente economico ma permetteva di giocare fino a sei giochi: quattro varianti di *Pong* e due giochi di tiro a segno, simili a quelli su Odyssey.<sup>151</sup> La prima azienda che acquistò questo processore in massa fu Coleco, entrata nel business dei videogiochi nel 1976 con la sua prima console, la Telstar, a \$49.95. L'azienda arrivò a produrne quattordici modelli diversi in due anni, ognuno con diversi tipi di controller e giochi disponibili, nonché tecnologie utilizzate; alcuni modelli permettevano di mostrare colori a schermo, mentre l'Arcade era una console triangolare in cui ogni lato presentava un sistema di controllo diverso.<sup>152</sup> Un'altra importante azienda che utilizzò il medesimo processore fu la Fairchild Semiconductors per la sua Channel F, uscita a novembre 1976 al prezzo di \$169.95. A differenza di Odyssey, le cartucce di questa nuova console non

---

<sup>147</sup> J. Mailland, *op. cit.*, p 45.

<sup>148</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 25.

<sup>149</sup> J. Mailland, *op. cit.*, pp. 37-38.

<sup>150</sup> *Ivi*, pp. 41-43.

<sup>151</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 218-219

<sup>152</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 13-16

modificavano la circuiteria interna del dispositivo per cambiare gioco, dato che per la prima volta il software si trovava all'interno di cartucce ROM<sup>153</sup> programmabili, vendute separatamente dal dispositivo; al contempo, fu anche la prima console a utilizzare una CPU.<sup>154</sup> In Giappone, EPOCH divenne il distributore ufficiale di Odyssey nel 1975 con la messa in vendita della prima console giapponese, Electrotennis. Con l'arrivo dell'AY-3-8500, anche altre aziende nipponiche come Toshiba si cimentarono nella creazione delle proprie console.<sup>155</sup> Nintendo, inizialmente, adattò le sue pistole ottiche per Odyssey,<sup>156</sup> ma in seguito acquistò il chip di GI e lo implementò nella sua serie di Color TV-Game, prodotte dal 1977 al 1980 prima con Mitsubishi e poi in proprio per opera di Shigeru Miyamoto.<sup>157</sup> Se da un lato Fairchild non raggiunse i livelli di vendita sperati, nonostante la novità tecnologica che segnò la strada per il futuro dell'industria, Coleco riuscì a piazzare un buon numero di unità vendute. Ciò nonostante, entrambe si trovarono a gareggiare con altre settanta aziende che avevano messo le mani sul processore di GI per le vendite di Natale del 1976. Con l'inondazione del mercato domestico di prodotti scadenti e innumerevoli cloni di *Pong* tutti uguali a se stessi, l'anno successivo si ebbe il primo crollo dell'industria videoludica statunitense.<sup>158</sup>

Nel gennaio 1977, GI aveva consegnato più di sette milioni di chip AY-3-8500 e ne erano in preparazione di nuovi. I consumatori, stanchi dei soliti giochi simili a PONG e in attesa di giochi e sistemi più avanzati, si tirarono indietro proprio mentre stava arrivando un'altra serie di nuovi giochi sul mercato. I giochi erano già in vendita a prezzi ridotti, e l'improvviso calo delle vendite portò al primo crollo del settore. [...] Anche tre dei principali produttori di giochi che realizzavano i propri chip, Fairchild, National Semiconductor e RCA, cessarono la produzione e abbandonarono il settore.<sup>159</sup>

Tra gli altri motivi che portarono a questo crollo, vi fu anche la comparsa dei primi giocattoli elettronici. La guerra commerciale delle calcolatrici portatili degli anni Settanta aveva reso i componenti necessari a produrle sempre più piccoli, economici ed efficienti, segnando il

---

<sup>153</sup> Aronimo per *Read Only Memory*, memoria di sola lettura, in informatica, una delle due memorie di cui si compone la memoria centrale di un computer. Essa contiene i programmi essenziali per il funzionamento dell'automa, sui quali l'utente non può intervenire. Si differenzia dalla ram, riservata invece ai dati e ai programmi immessi dall'utente (→ elaboratore elettronico, unità di un). ([https://www.treccani.it/enciclopedia/rom\\_\(Enciclopedia-della-Matematica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/rom_(Enciclopedia-della-Matematica)/)) (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>154</sup> A. Smith, *op. cit.*, p. 56.

<sup>155</sup> Leonard Herman, "The Forgotten Epic", *The Game Scholar*, 10 giugno 2020, <https://thegamescholar.com/2020/06/10/the-forgotten-epic/> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>156</sup> L. Fantoni, *Vivere mille vite*, p. 142.

<sup>157</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p.18.

<sup>158</sup> Mark J.P. Wolf, "Crash of 1977", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 222.

<sup>159</sup> *Ivi*, p. 223 [Traduzione personale]

passaggio definitivo dell'elettronica di consumo dai transistor ai circuiti integrati, utilizzati anche all'interno di videogiochi, pc e, appunto, giocattoli elettronici. Nel 1977 Mattel aveva creato una propria linea basata su questa tecnologia, con *Football* che divenne il più popolare tra essi. L'anno successivo, Parker Brothers presentò *Merlin*, una specie di telefono con undici LED che permette sia di eseguire giochi come tris che svolgere la funzione di sintetizzatore elettronico; MB, invece, riscosse un grande successo con *Simon*, una pulsantiera a quattro colori nella quale bisogna ripetere la sequenza con cui i colori s'illuminano.<sup>160</sup>

A complicare ulteriormente la situazione intervennero Magnavox, Baer e Rusch, che non rimasero con le mani in tasca a guardare il successo di chi, secondo loro, aveva copiato la loro tecnologia, a cominciare da Atari. Il 24 maggio 1972, infatti, Bushnell aveva assistito a Burlingame, fuori San Francisco, a una dimostrazione a porte chiuse di *Table Tennis* per la Magnavox Odyssey,<sup>161162</sup> la quale non sarebbe stata commercializzata fino a settembre di quell'anno. In seguito, Bushnell si recò a Chicago il 26 giugno per un incontro con Bally, la quale gli commissionò la produzione di un flipper e un *video amusement game* entro la fine dell'anno. Se da un lato il flipper non entrò in produzione, un prototipo di *Pong* venne presentato a Bally nell'autunno del 1972, ma non catturò l'interesse dei dirigenti aziendali, dato che avevano già in cantiere un proprio gioco basato sul tennis.<sup>163</sup>

Il 14 aprile 1974, Magnavox iniziò una serie di cause legale contro Atari e altre compagnie per violazione dei suoi brevetti, depositati tra il 1967 e il 1969.<sup>164</sup> Atari, infine, riconobbe le sue colpe, stipulando un accordo con Magnavox l'8 giugno 1976. Atari: garantì l'uso delle sue tecnologie a Magnavox e viceversa; non produsse né mise in commercio prodotti propri fino al 1° giugno 1977; compensò Magnavox di 1.5 milioni di dollari in sette anni per poter usare i suoi brevetti in futuro. Magnavox, invece: permise ad Atari di usare liberamente i brevetti di Baer e Rusch nei suoi prodotti; s'impegnò a non denunciare Atari e i suoi clienti; avrebbe citato in giudizio i concorrenti di Atari che avessero usato le sue tecnologie senza licenza.<sup>165</sup> L'accordo stipulato tra Atari e Magnavox si rivelò una vittoria schiacciante per entrambe le aziende. La prima si liberò da ogni forma di competizione, potendo monopolizzare il mercato della nascente

---

<sup>160</sup> Lewis Packwood, *Curious Video Game Machines. A Compendium of Rare and Unusual Consoles, Computers and Coin-Ops*, White Owl, Barnsley, 2023, EPUB.

<sup>161</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 46.

<sup>162</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 10.

<sup>163</sup> J. Mailland, *op. cit.*, pp. 24-25.

<sup>164</sup> J. Mailland, *op. cit.*, p. 43.

<sup>165</sup> *Ivi*, pp. 49-52.

industria videoludica. La seconda, invece, diventò un cosiddetto “predatore di brevetti,” cercando di, e riuscendo a, raccogliere milioni di dollari in danni per presunte violazioni.<sup>166</sup>

## 2.2 Dalle stalle alle stelle... e di nuovo alle stalle

### 2.2.1 L'età dell'oro

Durante gli anni Settanta, i videogiochi andarono incontro a una crescita esponenziale all'interno della cultura di massa, in un periodo dove il capitalismo industriale stava radicalmente cambiando la percezione dell'attività del gioco. Fu in questo periodo che la subcultura dei videogiocatori, principalmente giovani uomini che si radunavano nelle sale giochi,<sup>167</sup> iniziò a prendere forma; una nicchia che aveva come piattaforma di riferimento cabinati sempre più performanti, “manifestazione tangibile di un mondo nuovo che stava prendendo i suoi spazi.”<sup>168</sup>

Cabinati come *Pong* (1972) e *Pac-Man* (1980) introdussero milioni di nordamericani a una nuova forma di gioco digitale e gettarono le basi per un'industria multimiliardaria. A differenza della maggior parte delle forme di gioco contemporanee, tuttavia, giocare nelle sale giochi era una pratica pubblica di consumo, il che dimostra il ruolo cruciale dell'industria nella definizione dei parametri socioculturali ed economici del comportamento dei giocatori, dei tipi di gioco e dei modelli di business.<sup>169</sup>

Il successo di *Breakout* non passò inosservato a Tomohiro Nishikado, il quale decise di rinnovarne la formula di gameplay. Sostituì la piattaforma di rimbalzo con un cannone e i mattoni con dei bersagli mobili, i quali rispondono al fuoco e si spostano progressivamente verso il fondo, e aggiunse un limite di tempo. Con il debutto cinematografico di *Star Wars* nel 1977, il designer suppose che i videogiochi a tema spazio avrebbero riscosso un'alta domanda, così trasformò i bersagli in alieni ispirandosi a quelli de *La guerra dei mondi* di H.G. Wells, mentre Taito diede il nome di *Space Invaders* al nuovo videogioco.<sup>170</sup> La caratteristica peculiare che lo distinse da altri titoli del periodo fu la cosiddetta *Nishikado Motion*: più nemici vengono

---

<sup>166</sup> J. Mailland, *op. cit.*, p. 45.

<sup>167</sup> David B. Nieborg, Maxwell Foxman, *Mainstreaming and Game Journalism*, The MIT Press, Cambridge (MS), 2023, p. 36. <https://doi.org/10.7551/mitpress/13837.001.0001>.

<sup>168</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, p. 80.

<sup>169</sup> D. Nieborg, M. Foxman, *op. cit.*, p. 37. [Traduzione personale]

<sup>170</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 423-424.

sconfitti, più diventano veloci quelli che rimangono, e di conseguenza anche la difficoltà della partita aumenta; questo era dovuto a un limite tecnico della macchina, ma Nishikado lo sfruttò appieno per offrire un senso di sfida maggiore.<sup>171</sup> Dopo dieci mesi di lavoro, venne presentato nel luglio del 1978. I gestori temevano che non avrebbero potuto guadagnarci abbastanza, dato che fino a quel momento le partite dei videogiochi *arcade* avevano una durata prestabilita, mentre con *Space Invaders* era a discrezione dell'abilità del giocatore, come nei flipper. Tuttavia, in pochi mesi divenne un fenomeno culturale a livello globale, per la prima volta trascendendo il medium videoludico, con Taito che autorizzò la produzione di merchandise ufficiale come adesivi, agende, magliette e patatine, un unicum all'epoca.<sup>172</sup> “Non si trattava solo di divertirsi un po’, era un feroce scontro uomo-macchina. Esilarante, stressante, adrenalinico e intimidatorio in egual misura.”<sup>173</sup>

Atari non rimase affatto indifferente quando *Space Invaders* venne importato negli Stati Uniti per mano di Midway nel 1979. *Asteroids*, sviluppato da Ed Logg, rappresentò la sua risposta agli alieni di Taito. Da un lato, era la naturale evoluzione di giochi come *Spacewars!*: si controlla una navicella nello spazio tramite pulsanti, la quale è soggetta alle leggi della fisica, e può effettuare ipersalti. Dall'altro, invece, non si combatte contro un avversario reale, ma bisogna sopravvivere sparando a una serie di asteroidi, che si fanno sempre più piccoli ad ogni colpo fino a scomparire del tutto. L'aggiunta di una classifica a fine partita permette anche di comparare i punteggi degli altri giocatori, aumentando il senso di competizione nel battere il nuovo *high score*.<sup>174</sup> *Asteroids* divenne il cabinato Atari di maggior successo, ma non riuscì comunque a detronizzare la popolarità di *Space Invaders*.<sup>175</sup>

Presso la Nakamura Manufacturing Company, che nel frattempo aveva accorciato il suo nome in Namco, Toru Iwatani aveva una visione poco convenzionale sui videogiochi dell'epoca. Aveva notato come, almeno in Giappone, le sale giochi fossero luoghi bui, rumorosi e frequentati soprattutto da uomini, il che li rendeva dei posti poco attrattivi per le donne; egli voleva cambiare questa tendenza, cercando di rendere le sale giochi desiderabili anche per loro. Per riuscire nell'impresa, Iwatani abbandonò il realismo dei titoli di allora, focalizzandosi invece nel creare personaggi dall'estetica *kawaii*.<sup>176</sup> In *Pac-Man*, infatti, il giocatore controlla,

---

<sup>171</sup> F. Toniolo, *Guida ai videogiochi*, cit., p. 21.

<sup>172</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 424-426, 429-430.

<sup>173</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>174</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 131-132.

<sup>175</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>176</sup> “Spesso citato insieme ad anime e manga, il termine “kawaii” si riferisce a uno stile culturale che incorpora colori pastello vivaci e immagini infantili. In giapponese, la parola *kawaii* ha un significato che si colloca più o meno all'incrocio tra “carino”, “piccolo” o “adorabile”. L'estetica carina - con le sue linee decise, quasi da cartone animato, e le sue forme arrotondate - è alla base di un ampio segmento della cultura popolare giapponese. Come

attraverso un singolo joystick, una palla gialla che deve mangiare tutti i punti all'interno di un labirinto, e allo stesso tempo sfuggire a quattro fantasmi colorati, ognuno con uno schema di movimento differente; questa scelta di *game design* dava anche una personalità ai singoli fantasmi, rendendoli subito riconoscibili. Sono presenti anche delle *cutscene*<sup>177</sup> che compaiono tra un livello e l'altro, con i vari personaggi che interagiscono tra loro come nelle strisce a fumetti. Il gioco venne pubblicato nel luglio del 1980, riscontrando un successo allora inaudito. La sua accessibilità permetteva di essere apprezzato da chiunque, con i cabinati che uscirono dalle mura delle sale giochi per essere collocati all'interno di qualunque attività commerciale, dai supermercati alle gelaterie fino alle edicole.<sup>178</sup>

*Pac-Man* ottenne rapidamente la licenza per apparire su prodotti di merchandising - dagli asciugamani alle magliette - senza alcun costo aggiuntivo per Namco, lo sviluppatore del gioco, o Bally/Midway, il distributore statunitense. Come i personaggi dei cartoni animati, *Pac-Man* non sviluppò un ego hollywoodiano, né pretese una percentuale sui ricavi delle licenze. Il gioco e il personaggio di *Pac-Man* erano così popolari da ottenere uno show televisivo sulla ABC (*The Pac-Man Show*) e una miriade di cloni, copie e sequel. [...] *Pac-Man* è considerato il gioco *arcade* più venduto di tutti i tempi, e con il suo incredibile successo basato sulla simpatia del personaggio nelle cinematiche ha sfidato seriamente i potenti schemi fantascientifici che avevano dominato a lungo l'industria.<sup>179</sup>

Anche Nintendo si cimentò nella corsa all'oro per le sale giochi oltreoceano, aprendo una sua filiale negli Stati Uniti nel 1980. Il suo primo cabinato per questo mercato fu *Radar Scope* (Nintendo R&D2), molto famoso in patria, ma un totale fallimento all'estero, al punto che Hiroshi Yamauchi dovette riciclare i cabinati invenduti per il nuovo titolo in sviluppo di Shigeru Miyamoto, con la supervisione tecnica di Gunpei Yokoi: un carpentiere che deve salvare la sua amata da un rapitore.<sup>180</sup> Nato come gioco su licenza di *Braccio di Ferro*, di cui Nintendo non ottenne infine i diritti, Miyamoto sostituì i protagonisti, con Bluto che divenne il gorilla Donkey Kong, mentre Pauline, cioè Olivia, veniva salvata dal nuovo protagonista, Jumpman. *Donkey Kong* (Nintendo R&D1), uscito nel 1981, è il primo a incorporare due novità al tempo mai viste nelle sale giochi. La prima, di gameplay, è la possibilità al giocatore di evitare i barili lanciati

---

scrive lo studioso Joshua Paul Dale, “[kawaii] comunica l’irrefrenabile gioia basata sulla presenza accomodante di cose innocenti, innocue e adorabili”. (“On 'Kawaii' and the Power of Cute”, *Merriam Webster*; <https://www.merriam-webster.com/wordplay/kawaii-cute-japan-origin-meaning>.) (Ultimo accesso: 13/02/2026). [Traduzione personale]

<sup>177</sup> Cutscene (o meno comunemente cut-scene o cut scene): una sequenza video non interattiva che si colloca tra le sezioni di un videogioco e descrive parte dell'ambiente o della trama del gioco. (<https://www.merriamwebster.com/dictionary/cutscene>. Ultimo accesso: 13/02/2026) [Traduzione personale].

<sup>178</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 508-512.

<sup>179</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 80. [Traduzione personale]

<sup>180</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 156-158.

dall'alto arrampicandosi sulle scale o, soprattutto, saltando per passare da una piattaforma all'altra; queste meccaniche sono ciò che hanno reso *Donkey Kong* il primo videogioco *platform* della storia.<sup>181</sup> La seconda, narrativa, poiché la storia non è raccontata all'esterno del videogioco, per esempio con le grafiche presenti sul cabinato o con un testo prima della partita, ma al suo interno, grazie alle *cutscene* che contestualizzano le azioni di personaggi esteticamente riconoscibili; la scena iniziale, ad esempio, vede l'antagonista arrampicarsi in cima a un cantiere, danneggiando le stesse piattaforme che l'eroe è costretto a risalire per vincere il gioco.<sup>182</sup>

Grazie al successo di titoli come *Donkey Kong* e *Pac-Man*, le sale giochi iniziarono a popolarsi di molti cabinati che facevano leva sui propri protagonisti e la risoluzione di puzzle, come *Mario Bros* (Nintendo, 1983).<sup>183</sup> Jumpman ora aveva un nome ufficiale, Mario, un fratello, Luigi, e una professione, l'idraulico. L'obiettivo principale era quello di liberare le fogne da tartarughe e altri animali parassitari, da completare sia in singolo che in cooperativa. In quest'ultimo caso, entrambi i giocatori si sfidano a raggiungere il punteggio più alto, ma allo stesso tempo devono aiutarsi a vicenda per sconfiggere più nemici possibile ed avanzare; così facendo, si unisce sia la competitività tra due avversari che la loro collaborazione per un obiettivo comune. Nonostante *Mario Bros* non sia stato il primo a introdurre simili meccaniche di cooperazione, fu comunque il più conosciuto, nonché il titolo che aiutò a sedimentare l'immagine del celebre Mario nell'immaginario collettivo.<sup>184</sup>

Tra le tante innovazioni che si svilupparono nelle sale giochi in questo periodo, vi fu anche l'introduzione del laserdisc, un disco ottico originariamente creato per il consumo di film, ma che venne impiegato anche nella creazione di videogiochi, rendendo questi ultimi dei film interattivi. Il più popolare tra questi fu *Dragon's Lair* (Advanced Microcomputer Systems, 1983), in cui il cavaliere Dirk deve salvare la sua amata, la principessa Daphne, attraversando le segrete di un drago. Essendo le animazioni curate da Don Bluth, regista di *Brisby e il segreto di NIMH*, ciò che più lo differenziò dagli altri videogiochi in commercio fu il suo impatto visivo, con l'impressione di star giocando a un vero e proprio cartone animato. L'interattività, tuttavia, è estremamente limitata, dato che per proseguire bisogna solo premere i pulsanti al momento giusto e ricordarsi la sequenza corretta delle scene. In aggiunta alla ripetitività del gameplay,

---

<sup>181</sup> Joshua Bycer. *Game Design Deep Dive: Platformers*. CRC Press, Boca Raton (FL), p. 6. <https://doi.org/10.1201/9780429265563>. Nonostante siano già esistiti altri videogiochi arcaicamente definibili *platform*, come *Space Panic* del 1980, l'introduzione della meccanica di salto è ciò che ha reso *Donkey Kong* il primo vero esempio di questo genere.

<sup>182</sup> F. Toniolo, *Guida ai videogiochi*, cit., pp. 26-27.

<sup>183</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 101.

<sup>184</sup> R. Dillon, *op. cit.*, p. 104.

gli stessi dischi erano soggetti a usurarsi facilmente, e tutto ciò limitò molto la popolarità a lungo termine di *Dragon's Lair* e di altri titoli su laserdisc.<sup>185</sup>

Questo fu un periodo di forte ricrescita delle sale giochi di tutto il mondo, specie quelle americane, ma già nel 1982 iniziarono a mostrarsi le prime crepe di questa espansione senza limiti. Molte aziende avevano acquistato a credito molti cabinati popolari collocandoli in zone rivelatesi non profittevoli, e allo stesso tempo erano state inaugurate troppe sale giochi per la clientela disponibile.<sup>186</sup> Inoltre, una buona parte dei nuovi videogiochi che si potevano trovare al loro interno erano in larga parte dei sequel poco innovativi di titoli di successo passati, sintomo di un'industria che stava andando incontro a un periodo di stagnazione.<sup>187</sup> Se da un lato i giocatori più accaniti nutrivano un forte interesse per nuovi titoli difficili e gratificanti, dall'altro lato per quelli più occasionali, ovvero la maggior parte dei consumatori, essi erano troppo impegnativi e poco divertenti. Sempre meno persone iniziarono a frequentare le sale giochi, rendendo le attività insostenibili e finendo per sprofondare nei debiti.<sup>188</sup>

### 2.2.2 Una bolla pronta a scoppiare

Atari non era assolutamente nella posizione di far saltare il contratto con Magnavox. Durante la causa legale era in trattative per una possibile acquisizione da parte di Warner Communication, che alla fine si concluse nell'ottobre del 1976 per \$28 milioni. A questi si aggiunsero investimenti di \$100 milioni per lo sviluppo della nuova console di Atari, la Video Computer System, o VCS, messa sul mercato ad ottobre 1977 a \$199.<sup>189</sup> Gli ingegneri di Atari, oltre a incorporare una tecnologia di cartucce intercambiabili simile a quella già usata per la Channel F, introdussero due importanti novità: la prima, un controller costituito da un pulsante e da un joystick, adatto per titoli multidirezionali; la seconda, fu l'introduzione di giochi in cui l'avversario potesse essere controllato dalla console stessa anziché da un'altra persona.<sup>190</sup> Il lancio di VCS, però, andò incontro alla spietata concorrenza dei giocattoli elettronici, specialmente durante Natale. Erano talmente popolari che furono un colpo devastante per le

---

<sup>185</sup> *Ibidem*.

<sup>186</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>187</sup> Mark J. P. Wolf, "Arcade Games", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 52.

<sup>188</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>189</sup> R. Dillon, *op. cit.*, p. 54.

<sup>190</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 56.

vendite iniziali della console, al punto che a febbraio 1978 Warner assunse Ray Kassar, vicepresidente di un conglomerato tessile, per supervisionare il lavoro di Atari.<sup>191</sup>

Lo stile lavorativo di Bushnell, più concentrato sul divertimento che sul lavoro vero e proprio, aveva creato grandi falle all'interno di Atari: mancanza di un *dress code*, niente lavori di ufficio,<sup>192</sup> scarsi controlli qualità e finanziari, nessun reparto marketing. Kassar, dall'altro lato, riteneva necessario concentrarsi aggressivamente proprio sulla pubblicità per massimizzare le vendite, mettendo in primo piano la VCS rispetto ai cabinati da sala giochi, ancora molto popolari, e i flipper, divisione appena nata ma già fallimentare. Questa strategia si rivelò vincente nel breve periodo per Atari, portandola a recuperare il terreno perso entro la fine dell'anno, ma i continui attriti di vedute tra la nuova dirigenza e Bushnell si erano intensificati molto, culminando nella sua dipartita dall'azienda nel 1978, mentre Kassar venne promosso come nuovo CEO di Atari.<sup>193</sup>

Le alte cariche delle aziende videoludiche trascuravano le abilità tecniche e artistiche necessarie alla creazione di videogiochi, mentre i dipendenti non sopportavano di essere gestiti da persone che non capissero il loro lavoro, oltre a non ricevere nessuna forma di diritti d'autore per i videogiochi che producevano.<sup>194</sup> La dipartita di Bushnell aveva incoraggiato molti altri sviluppatori ad abbandonare Atari, con alcuni di loro che formarono la prima casa di sviluppo videoludica di terze parti nel 1979. Activision creò titoli per VCS qualitativamente migliori rispetto a quelli prodotti direttamente da Atari, grazie al lavoro di ingegneria inversa effettuato sulla console della neonata azienda.<sup>195</sup> Nel 1980, Kassar citò in giudizio Activision con l'accusa di aver violato i brevetti di Atari, ma la causa venne chiusa l'anno successivo. Fin troppi sviluppatori talentuosi stavano lasciando l'azienda, perciò Atari si arrese al fatto di concedere a loro le royalties. Questa vittoria non solo fu importante per Activision, ma anche per tutti gli altri sviluppatori di terze parti, slegati da qualunque contratto di esclusività con Atari.<sup>196</sup>

Tra i molti titoli della libreria VCS, il più conosciuto di Activision è probabilmente *Pitfall!* (1982) di David Crane, in cui un esploratore deve raccogliere una serie di tesori nel minor tempo possibile, cercando allo stesso tempo di saltare dei grossi burroni; per gli standard della VCS, la grafica molto colorata e il design complesso lo resero uno dei videogiochi più visivamente accattivanti della console.<sup>197</sup> Tuttavia, il titolo che spinse maggiormente i limiti stessi della VCS

---

<sup>191</sup> R. Dillon, *op. cit.*, p. 27.

<sup>192</sup> L. Lao, *op. cit.*, p. 14

<sup>193</sup> T. Donovan, *Replay*.

<sup>194</sup> R. Dillon, *op. cit.*, p. 28

<sup>195</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 484-486.

<sup>196</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 193-195.

<sup>197</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 66-67.

fu *Adventure* (Atari, 1979), un adattamento di Warren Robinett dell'*Adventure* per computer completamente riprogettato per funzionare su console, specialmente sul piano grafico e interattivo. Non essendoci alcuna tastiera con cui scrivere e nessuno spazio da evocare a parole, il giocatore si sposta all'interno delle varie stanze labirintiche muovendo il suo avatar con il joystick, e interagisce con gli oggetti semplicemente toccandoli. Per sconfiggere i nemici, infatti, non solo è necessario equipaggiare una spada e farla entrare in contatto con loro, ma anche avere i riflessi abbastanza rapidi da portare a segno l'attacco e non morire; si abbandonavano così le lente pause dei combattimenti a turni per degli incontri in cui strategia e destrezza erano ugualmente importanti. Infine Robinett, in quello che è considerato la prima forma di *easter egg*,<sup>198</sup> impresso il suo nome all'interno di una stanza segreta di *Adventure*, per ricordare che il gioco non fosse di Atari, ma suo; la stanza venne trovata molti mesi dopo l'uscita del gioco, quando Robinett aveva già lasciato l'azienda.<sup>199</sup>

Per aumentare ulteriormente la sua posizione dominante nel mercato, Atari riallacciò i rapporti con i venditori di giocattoli, assicurandoli sulla stabilità dell'azienda. Inoltre, Kassar negoziò con Taito per avere una conversione ufficiale di *Space Invaders* per la VCS, sicuro del grande potenziale economico che tale videogioco avrebbe portato. Nonostante non fosse allo stesso livello tecnico della sua controparte da sala giochi, Rick Maurer, il designer della conversione, riuscì a mantenere intatta l'esperienza finale di *gameplay*. Atari lo pubblicò nel marzo del 1980, accompagnato da un'ingente campagna marketing multimilionaria, riuscendo a vendere entro l'anno oltre un milione di copie, traducendosi anche in un aumento del numero di VCS piazzate da uno a oltre due milioni. Questa versione di *Space Invaders* non fu solo il titolo console più venduto di quell'anno, ma anche l'apripista di una vasta serie di conversioni di titoli *arcade* di successo, i quali potevano essere fruiti anche in casa nonostante le evidenti limitazioni tecniche delle console rispetto ai cabinati.<sup>200</sup>

Allo stesso tempo, Atari dovette fare i conti con una competizione sempre più crescente nel mercato console. Magnavox nel 1978 cercò di ritagliarsi la propria fetta con *Odyssey*<sup>2</sup>. Volendo sfruttare la nuova ondata di popolarità dei pc, la console era più pubblicizzata come un

---

<sup>198</sup> Funzionalità nascosta (letteralmente «uovo di Pasqua»), in genere in prodotti software, videogiochi, applicativi di ogni genere, sistemi operativi ecc., attivabile mediante pressione di tasti o combinazioni di comandi impartiti in sequenza (clic del mouse in un punto preciso dello schermo, o altre operazioni), che la rendono difficilmente rinvenibile per l'utente. Numerosi sono tuttavia, in rete, i siti che raccolgono elenchi di e. e. e le modalità per richiamarle. Tali applicazioni trovano spesso motivazione nella volontà degli autori di siglare il prodotto sviluppato, senza danneggiarlo o pregiudicarne le funzionalità in alcun modo, semplicemente aggiungendo un piccolo videogioco, una schermata divertente, citazioni o altre curiosità all'interno del modulo principale. ([https://www.treccani.it/enciclopedia/easter-egg\\_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/easter-egg_(Lessico-del-XXI-Secolo)/)). Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>199</sup> Jonathan Lessard, "Adventure", in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arseneault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 9-13, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-2>.

<sup>200</sup> A. Smith, *op. cit.*, pp. 464-466.

computer, al punto che venne venduta insieme a una tastiera, ma non riuscì mai a imporsi.<sup>201</sup> Una sorte simile spettò a Mattel con Intellivision. Immessa sul mercato nel 1980 a un costo molto più alto di VCS, la potenza maggiore della console permetteva di avere giochi più complessi e avanzati rispetto alla concorrente; fattore evidenziato soprattutto nelle varie pubblicità comparative di Mattel nei confronti di Atari, dando così inizio a quella che viene considerata la prima *console war*. Nonostante la superiorità tecnica, vari ritardi nelle consegne e un catalogo limitato di giochi rispetto alla VCS non permisero all'Intellivision di ottenere una fetta di mercato abbastanza grande da competere ad armi pari, con la sua produzione che cessò nel 1982.<sup>202</sup> Lo stesso anno, però, Coleco mise in commercio ad agosto la ColecoVision. Oltre a garantire titoli tecnologicamente più avanzati di quelli su VCS, Coleco poteva contare su un vasto parco titoli grazie al supporto di sviluppatori terzi come Activision e Parker Brothers, ma permetteva anche di giocare a tutti i videogiochi della console di Atari grazie ad un adattatore per cartucce esterno. Inoltre, tra i videogiochi in esclusiva vi era anche la conversione di *Donkey Kong*, titolo che Atari aveva rifiutato poiché ritenne la licenza troppo costosa.<sup>203</sup>

Per fare fronte a questa nuova competizione, Atari decise finalmente di produrre la sua nuova console. Tra i motivi dell'attrito tra Bushnell e Kassar negli anni Settanta, vi era stata anche la volontà del primo di produrre una console più potente che sostituisse la VCS dopo pochi anni, mentre il secondo era intenzionato a spremere la generazione corrente fino all'ultima goccia. Se da un lato questa strategia si rivelò profittevole nel breve periodo, sul lungo finì per ritorcersi contro lo stesso Kassar, dato che la VCS stava diventando sempre più obsoleta. Per cercare di scongiurare questo passo falso, egli decise di far coesistere la VCS, rinominata 2600, con la sua controparte più potente uscita a novembre 1982, la 5200. Gli ingegneri di Atari, tuttavia, non ritenevano che il prodotto fosse ancora completo; fin dal lancio, la nuova console presentava vari problemi tecnici, oltre ad una mancata retrocompatibilità e un'offerta di titoli limitata e scadente.<sup>204</sup>

Atari possedeva ancora la console più venduta sul mercato, con un ampio numero di sviluppatori terzi per la VCS, anche fin troppo ampio. In seguito alla vittoria legale di Activision, infatti, chiunque poteva liberamente creare i propri videogiochi senza rendere conto ai produttori delle piattaforme. Questo portò a un significativo aumento del numero di titoli disponibili, al punto che nel 1982 le cartucce in circolazione erano il doppio di quelle che il

---

<sup>201</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 61-62.

<sup>202</sup> *Ivi*, pp. 65-69.

<sup>203</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>204</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 74-75.

mercato americano potesse assimilare, 120 milioni contro 60 milioni.<sup>205</sup> Per contrasto, la qualità dei giochi subì un drastico calo, con la maggior parte delle aziende che entravano nel settore “nella speranza di fare soldi facili grazie all'entusiasmo che circondava i videogiochi.”<sup>206</sup> I tentativi delle aziende di abbassare i prezzi delle cartucce in eccesso furono vani, di conseguenza i rivenditori iniziarono a ordinare sempre meno giochi, alimentando ulteriormente l'eccesso d'inventario. Si era creato un circolo vizioso autodistruttivo, mentre la fiducia dei consumatori verso questo medium aveva iniziato un'inesorabile erosione.<sup>207</sup>

In un solo anno, Activision si era assicurata il 20% del mercato videoludico, mentre Atari era passata dal controllarne il 75% al 58%.<sup>208</sup> Per cercare di non perdere ulteriore terreno, quest'ultima si dedicò alla produzione di altri titoli in esclusiva per la VCS, accompagnati però da grossi errori di valutazione. Tra i titoli di punta vi era la conversione di *Pac-Man*, pubblicato a maggio del 1982. Nonostante la fama precedesse il titolo, quest'ultimo presentava evidenti problemi di natura tecnica che influivano pesantemente sul *gameplay*. Esso, infatti, era stato progettato in sei settimane da un solo sviluppatore, Todd Frye, al quale Kassar offrì una piccola percentuale sui diritti per incentivarlo. Con una base installata di 10 milioni di VCS, vennero prodotte 12 milioni di cartucce di *Pac-Man* nella speranza che il gioco avrebbe incentivato la vendita di ulteriori console; vennero piazzate solo 7 milioni di copie.<sup>209</sup>

A peggiorare ulteriormente una situazione già abbastanza tragica, nel luglio di quell'anno Steven Ross, presidente di Warner Communication, strinse un accordo da \$25 milioni con Steven Spielberg per un adattamento videoludico di *E.T.* da mettere sugli scaffali per le vacanze di Natale. Kassar si era fermamente opposto a questa decisione, conscio della scadenza troppo breve per un simile progetto; difatti, nessuno sviluppatore di Atari volle mettersi all'opera di una simile impresa, la quale venne infine affidata a Howard Scott Warshaw. Il gioco venne completato in sole sei settimane e vennero prodotte cinque milioni di cartucce per il lancio di dicembre, ma *E.T.* era estremamente deficitario nei comandi, tedioso da giocare e dalla narrazione banale, anche per gli standard dell'epoca. Riuscì a piazzare solo 1.5 milioni di copie, molte delle quali furono rese ai negozi dai clienti.<sup>210</sup>

Con la sovrapproduzione di titoli scadenti su console, unita alla perdita di ricavi delle sale giochi, il mercato americano dei videogiochi crollò definitivamente nel 1983, con i principali

---

<sup>205</sup> *Ivi*, p. 71.

<sup>206</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>207</sup> *Ibidem*.

<sup>208</sup> J. Mailland, *op. cit.*, p. 129.

<sup>209</sup> Joost Van Dreunen, *One Up: Creativity, Competition, and the Global Business of Video Games*, Columbia University Press, New York (NY), 2020, p. 32, <https://doi.org/10.7312/dreu19752>.

<sup>210</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 237-240.

produttori che ne uscirono devastati. Coleco continuò a generare perdite, specialmente dopo il fallimentare lancio del suo pc Adam, e chiuse il suo reparto videoludico nel 1985 con \$258 milioni di perdite; tuttavia, riuscì a riscuotere un successo temporaneo con la linea di bambole *Cabbage Patch Kids*. Mattel licenziò oltre 600 dipendenti, fermò tutti i progetti in divenire e cessò le attività della Mattel Electronics nel 1984 con perdite pari a \$300 milioni.<sup>211</sup><sup>212</sup> Atari, invece, aveva accumulato perdite pari a oltre \$500 milioni, rischiando di far affondare anche Warner Communication con sé. Senza pensarci troppo, Warner spostò il suo ramo produttivo a Hong Kong, licenziò migliaia di dipendenti, tra cui lo stesso presidente Ray Kassar, reo di aver compiuto operazioni di *insider trading*<sup>213</sup> poco prima del crollo, e tagliò il budget del marketing e di R&S. Oltre a ciò, divise l'azienda in due, col fine di venderla più facilmente: Atari Games, dedita alla produzione di cabinati, e Atari Consumer Division, la divisione console.<sup>214</sup> Activision, insieme alle altre aziende che sopravvissero, spostò tutta la sua linea di produzione verso il pc per non rischiare di fallire, a differenza di molti altri sviluppatori che andarono incontro a questa fine.<sup>215</sup>

Questo periodo di crisi del videogioco travolse in pieno gli Stati Uniti, dove avevano sede i più grandi produttori videoludici del tempo, ma sfiorò solo di striscio il resto del mondo. In Europa, infatti, l'industria videoludica era ancora molto acerba rispetto a quella americana, con i computer che rappresentavano la piattaforma di riferimento per la maggior parte degli sviluppatori e dei consumatori. In Giappone, invece, i videogiochi non solo continuavano a crescere e innovarsi, ma avrebbero riacceso l'interesse per il pubblico americano e conquistato quello europeo, andando a occupare lo spazio vacante lasciato da Atari e altre compagnie.<sup>216</sup>

---

<sup>211</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 77-78.

<sup>212</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 253-255.

<sup>213</sup> Espressione usata nel linguaggio finanziario per indicare attività speculative (illegali in vari Paesi) su titoli quotati di una società, condotte a proprio vantaggio da chi, per rapporti professionali o di dipendenza con la società stessa, può accedere a informazioni riservate. (<https://www.treccani.it/vocabolario/insider-trading/>. Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>214</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>215</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 77-78.

<sup>216</sup> *Ibidem*.

## Capitolo 3 - Età classica

### 3.1 Chi ben ricomincia

#### 3.1.1 Punto di vista personale

Come si è potuto notare, a partire dagli anni Settanta la produzione di videogiochi passò dall'essere un'attività informale, in cui studenti e ricercatori si dilettaavano nella creazione di videogiochi per mettere alla prova se stessi e le piattaforme utilizzate, a una formale, in cui varie aziende avviarono un percorso d'industrializzazione di questi processi produttivi, con l'obiettivo di conquistare il settore delle sale giochi e delle console domestiche.<sup>217</sup> Questa mercificazione dei videogiochi, tuttavia, non era ancora percepita presso gli sviluppatori di videogiochi per computer, non essendo soggetti alle logiche di mercato che governavano proprio sale giochi e console, con tale distinzione che si può notare anche nel consumo degli stessi videogiochi. I titoli più popolari nelle sale giochi e delle console erano molto brevi e dal ritmo serrato, mettevano alla prova le abilità e i riflessi dei giocatori col fine ultimo di invogliarli a spendere per altre partite.<sup>218</sup> Una visione totalmente agli antipodi era invece riservata ai videogiochi su computer: erano più lenti e contemplativi, potevano richiedere ore per essere completati, era possibile metterli in pausa e salvare i propri progressi, ed essendo su floppy disk anziché su cartuccia erano anche più grandi e complessi. Questa piattaforma vide infatti la proliferazione di generi rarissimi nelle sale giochi e quasi introvabili nelle console fino agli ultimi Anni Ottanta, come puzzle, giochi di ruolo, d'avventura, di strategia e di simulazione.<sup>219</sup>

È opinione condivisa da diversi accademici che siano stati proprio i videogiochi a “guidare (finanziariamente) l'evoluzione da computer grandi quanto un magazzino fino al pc,”<sup>220</sup> ed è proprio nel 1976 che venne fondata Apple Computers da Steve Jobs e Steve Wozniak, con l'anno seguente che segnò l'arrivo dell'Apple II, considerato “il computer che lanciò l'industria

---

<sup>217</sup> Brendan Keogh, *The Videogame Industry Does Not Exist. Why We Should Think Beyond Commercial Game Production*, The MIT Press, Cambridge (MA), 2023, p. 30, <https://doi.org/10.7551/mitpress/14513.001.0001>.

<sup>218</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 75.

<sup>219</sup> M. Wolf, “Computer Games”, *cit.*, pp. 196-197.

<sup>220</sup> Hanno Hildman e Benjamin Hebgen, “Computer Games and the Evolution of Digital Rights”, in N. Lee (a cura di), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Springer International Publishing, Cham, 2024, p. 398, [https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2\\_232](https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_232).

dei personal computer.”<sup>221</sup> Nonostante avesse un prezzo base di oltre \$1000, decisamente troppi per un consumatore medio, questo pc era anche più compatto e accessibile dei computer universitari che l’avevano preceduto. Oltre a ciò, possedeva anche moduli di archiviazione interna, prima a cassette e poi a floppy disk, uno schermo a sedici colori e slot di espansione ai quali si potevano collegare periferiche, come dei controller per videogiocare.<sup>222</sup>

IBM, tra i primi a produrre dei computer in ambito industriale e militare negli Anni 50, entrò anch’essa nel campo pc. Essendo usati soprattutto da una clientela aziendale, ad esempio per gestire fogli di calcolo, da un lato le capacità multimediali di queste macchine erano estremamente limitate, mentre dall’altro i prezzi risultavano inaccessibili per un consumatore non business, lasciando per molto tempo il mercato dei pc “videoludici” in mano ai competitor. Nel 1981 introdusse il suo primo pc a 8 bit, il 5150, ma iniziò ad essere considerata una valida alternativa solo a partire dal 1984, con il PCjr.<sup>223</sup> Anche Atari aveva iniziato a produrre la sua linea di pc da novembre 1979, con l’introduzione della serie 400 e 800, rispettivamente a \$595 e \$999; essendo più economico, l’Atari 400 era venduto più come una console che un computer, al punto che la sua componentistica venne usata per produrre la 5200, anche se entrambi i pc erano nativamente compatibili con tutti i videogiochi rilasciati per VCS e le sue periferiche.<sup>224</sup> Nonostante i primi pc fossero in grado di offrire una resa tecnica decisamente migliore rispetto alle console domestiche, il loro costo proibitivo e la loro complessità di utilizzo li rendevano molto meno appetibili da vendere al grande pubblico. La situazione cambiò con l’arrivo sul mercato pc di Commodore, fondata da Jack Tramiel già negli anni Cinquanta. L’azienda era in grado di offrire i propri prodotti a prezzi più bassi rispetto alla concorrenza, riuscendo comunque a mantenere ampi margini, grazie ad un profondo processo di integrazione verticale intrapreso nel corso del tempo. Questa strategia permise a Commodore di mettere in vendita nel gennaio del 1981 il VIC-20 a \$299. Pensato fin dal suo concepimento come un prodotto facile da usare e per le masse, fu il primo computer della storia a raggiungere il milione di unità vendute.<sup>225</sup>

Poiché erano economici e molto popolari, i videogiochi sembravano un’applicazione molto adatta e divennero una delle caratteristiche principali che Commodore decise di enfatizzare per

---

<sup>221</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 71.

<sup>222</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 90.

<sup>223</sup> *Ivi*, p. 301.

<sup>224</sup> *Ivi.*, pp. 94-96.

<sup>225</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 50-53

commercializzare il VIC, mettendolo in diretta concorrenza con le console dell'epoca. Allo stesso tempo, un team interno dedicò diversi titoli, solitamente ispirati a famosi giochi arcade.<sup>226</sup>

Il vero salto generazionale si verificò nell'agosto del 1982 con il suo successore, il Commodore 64. Aveva una potenza di calcolo comparabile ai ben più costosi Apple II e Atari 800, ma era venduto a un prezzo molto più basso, \$595. Il suo posizionamento, principalmente orientato allo svago piuttosto che al lavoro, nonché venduto negli stessi negozi al dettaglio delle console di Atari, lo rendeva una macchina perfetta sia per i videogiocatori che per gli stessi sviluppatori.<sup>227</sup> Grazie a queste premesse, il C64 divenne il pc più venduto della storia; Tramiel dichiarò tra le 22 e le 30 milioni di unità vendute, ma stime più moderne parlano di 12,5 milioni di pc.<sup>228</sup> Anche oltreoceano le vendite di Commodore erano più che soddisfacenti, ma l'azienda americana dovette fare i conti anche con altre realtà locali molto radicate.

In Europa, specialmente in Regno Unito, la Sinclair Research aveva già piazzato dal febbraio del 1980 un computer per le masse sugli scaffali: il ZX80, ad appena £99.95. Estremamente limitato nella scheda tecnica ma potenziabile grazie all'acquisto di moduli di espansione esterni, il pc di Sinclair riusciva comunque a vendere relativamente bene; fu proprio il successo del ZX80 ad aver ispirato Tramiel alla creazione del VIC-20. Seguì una versione leggermente migliorata, il ZX81, ma fu con la messa in vendita del ZX Spectrum ad appena £125, nell'aprile del 1982, che Sinclair conquistò il mercato britannico ed europeo. Come i suoi predecessori, non utilizzava le ultime tecnologie disponibili e tutti i moduli di espansione erano venduti a parte, ma furono proprio questi limiti che spinsero gli sviluppatori a ingegnarsi per creare i propri videogiochi, con la popolarità dello ZX Spectrum che contribuì direttamente alla crescita della neonata industria videoludica del Regno Unito.<sup>229</sup> Una simile proliferazione fu anche la conseguenza diretta degli sforzi del governo britannico per un'alphabetizzazione informatica su larga scala durante gli anni Ottanta. Difatti, la Acorn Computers produsse nel 1981 un pc per conto della BBC, il BBC Micro, che poteva essere trovato in molte scuole britanniche e del Commonwealth.<sup>230</sup>

Poiché all'epoca le applicazioni più ampie dell'informatica domestica erano ancora poco chiare, i giochi ne divennero rapidamente l'uso principale. E non essendoci giochi disponibili in commercio, molti dei nuovi possessori di computer iniziarono a crearli da soli. Il predominio dei computer di fabbricazione britannica rese difficile l'ingresso nel mercato agli editori di videogiochi statunitensi

---

<sup>226</sup> *Ivi*, p. 52.

<sup>227</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 99-101.

<sup>228</sup> "Best-selling desktop computer," *Guinness World Record*, <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/72695-most-computer-sales> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>229</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>230</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 86-87.

e giapponesi più affermati, lasciando al Regno Unito più tempo per sviluppare un proprio settore industriale.<sup>231</sup>

Passando invece dal Pacifico, l'industria del pc giapponese aveva iniziato a crescere fin dagli anni Settanta, con aziende del calibro di Hitachi, NEC e Sharp che producevano i propri pc a 8-bit già dalla fine del decennio. Nonostante la CPU fosse capace di gestire calcoli complessi che solo i videogiochi venturi avrebbero richiesto, la capacità grafica di queste macchine lasciava molto a desiderare. Poiché i pc non potevano competere con la qualità di cabinati come *Space Invaders*, i videogiochi per queste piattaforme, venduti principalmente su cassetta nei negozi di elettronica, dovevano essere altrettanto semplici.<sup>232</sup> Tuttavia, all'inizio degli anni Ottanta, molte più aziende, anche esterne al settore dell'elettronica, entrarono nel campo dei pc, producendo un'ampia varietà di dispositivi, classificabili in tre gruppi in base al loro utilizzo. Il primo fu quello del pc a 8 bit per hobby, utilizzato per uso ed intrattenimento personale, ma non per i videogiochi, non avendo la possibilità di visualizzare *sprite*.<sup>233</sup> Il secondo, invece, era ad uso espressamente videoludico, con la singola unità dotata di un lettore di cartucce e collegabile al televisore; il prezzo di partenza era solitamente inferiore alle 100.000 yen, rendendolo più interessante per il pubblico generalista. Il terzo, a 16 bit, era utilizzato soprattutto per calcoli scientifici e per compiti di amministrazione in uffici e laboratori, il che lo rendeva tanto potente quanto estremamente costoso.<sup>234</sup>

Per i computer da videogioco, il più popolare era la serie MSX, in vendita da ottobre 1983. Sviluppato come uno standard di piattaforma da ASCII e la divisione giapponese di Microsoft, era prodotto da tutte le principali aziende di elettronica del Sol Levante. Con un simile supporto, il MSX poteva garantire un'ampia compatibilità tra dispositivi e accessori diversi, scalando facilmente anche le classifiche di vendita. Nonostante avesse delle ottime capacità di riproduzione audio, le sue prestazioni grafiche erano discrete,<sup>235</sup> ma la possibilità di riprodurre correttamente *sprite* lo rendeva ideale per i giochi d'azione, a differenza dei pc della terza categoria. Su questi dispositivi, tra cui spicca la serie PC-98 di NEC prodotta a partire da ottobre

---

<sup>231</sup> Tristan Donovan, "United Kingdom", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 1073. [Traduzione personale]

<sup>232</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, pp. 27-29.

<sup>233</sup> Termine tecnico con cui vengono indicati gli elementi in movimento sullo schermo. Il vocabolo, coniato originariamente dalla Commodore per definire un'innovativa caratteristica introdotta con il suo Commodore 64, è entrato nel gergo comune dei videogiochi, anche se ogni produttore ha la sua denominazione per questi elementi. Nello specifico ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato *sprite*. Gli *sprite* hanno una dimensione predefinita che dipende dalla capacità del computer (o console) e gli *sprite* molto grandi sono quindi formati da più *sprite* messi insieme. (DVG – Il Dizionario dei Videogiochi, <https://www.dizionariovideogiochi.it/doku.php?id=sprite>. Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>234</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, pp. 32-33.

<sup>235</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 104-105.

1982, erano i giochi di simulazione, di ruolo e d'avventura a regnare incontrastati. Principalmente memorizzati su floppy disk, più capienti delle cartucce, potevano sfruttare appieno la maggiore potenza computazionale e la grafica più alta degli schermi, così da consentire operazioni più complesse rispetto al MSX o alle console.<sup>236</sup>

Molti dei videogiochi che videro prima la luce sui wireframe vennero esportati anche sui primi pc, tra cui le avventure testuali come *Zork*, il quale dovette fare i conti con la transizione in corso dalle avventure testuali a quelle grafiche. *Mystery House* (On-Line System, 1980) di Roberta Williams unisce le potenzialità del testo e dell'immagine per far risolvere un omicidio al giocatore. Le grafiche riducono l'impiego di descrizioni troppo lunghe, mentre il testo disambigua la rappresentazione visiva.<sup>237</sup> Dopo aver realizzato altre avventure grafiche, fu con *King's Quest* (Sierra On-Line 1984) che Williams divenne una delle *game designer* più iconiche del genere. Progettato inizialmente in esclusiva per mostrare le potenzialità tecniche del PCjr di IBM, *King's Quest* dà l'impressione di una profondità tridimensionale grazie alla sovrapposizione di vari livelli di *sprite*, mentre i colori rendono l'ambiente di gioco molto più vivace. Inoltre, la trama principale offre un ampio margine di libertà di approcci, potendo risolvere i vari enigmi e completare le missioni in maniera non lineare per arrivare al finale.<sup>238</sup> Così come le avventure grafiche, anche i giochi di ruolo continuarono ad evolversi di pari passo alle potenzialità offerte dai primi pc, oltre a spaziare enormemente nel gameplay. Da un lato, *Ultima* (California Pacific, 1980) di Richard Garriot permetteva una libertà di movimento mai vista fino a quel momento: il mondo di gioco non è più a scompartimenti stagni, come nell'*Adventure* di Robinett, ma lo si può esplorare in maniera libera e continuativa grazie allo scorrimento verticale e orizzontale dello schermo. La varietà di approcci possibili nel completare missioni, personalizzare il proprio personaggio e la vastità del suo *worldbuilding* contribuirono a rendere *Ultima* e i suoi numerosi sequel, i quali introdussero a loro volta altrettante novità, uno dei pilastri del GDR occidentale.<sup>239</sup> Dall'altro lato, *Wizardry* (Sir-Tech, 1980) mette da parte l'esplorazione del mondo esterno per concentrarsi invece sull'esplorazione dei *dungeon* in prima persona e la meticolosa gestione del proprio *party*,<sup>240</sup> che può arrivare fino a sei componenti.<sup>241</sup> Il gameplay di *Wizardry* venne apprezzato soprattutto dai

---

<sup>236</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, pp. 33-35.

<sup>237</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 118-119.

<sup>238</sup> Angela R. Cox, "King's Quest", in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 148-149, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-25>.

<sup>239</sup> Jessica Aldred, "Ultima Series", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 1067-1068.

<sup>240</sup> "party ('gruppo, squadra', gruppo formato da un numero variabile di giocatori che si unisce per raggiungere un dato scopo, come sconfiggere un boss o affrontare un dungeon)" (L. Francelanci, *op. cit.*)

<sup>241</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 120.

videogiocatori nipponici, i quali crearono a loro volta dei cloni ispirati ad esso, così delineando le fondamenta del GDR di stampo giapponese, altresì detti JRPG.<sup>242</sup> Infine, anche *Rogue* approdò sui pc all'inizio degli Anni Ottanta. Essendo disponibile gratuitamente a chiunque, numerosi videogiochi, anch'essi gratuiti, ne ripresero e rielaborarono le meccaniche di base proponendo nuove idee originali; in retrospettiva, la sua influenza fu tale da definire un proprio genere videoludico, i *roguelike*. Proprio per la sua facile reperibilità, quando la versione commerciale di *Rogue* venne ufficialmente distribuita nel 1984, essa si rivelò un fallimento e portò il suo distributore alla bancarotta. Nonostante ciò, l'influenza del gioco originale non si arrestò, al punto che la sua eredità è ancora visibile in alcuni titoli moderni di grande successo.<sup>243</sup>

Il pc si rivelò la piattaforma di riferimento anche per tutti quei videogiochi definiti *process-oriented*, ovvero titoli che non hanno una missione principale o condizioni di vittoria specifiche, ma forniscono all'utente un mondo dinamico in continua evoluzione con cui interagire, e un sistema di gioco particolarmente complesso da padroneggiare; sebbene non in maniera esaustiva, anche i videogiochi simulativi rientrano in questa categoria.<sup>244</sup> *Flight Simulator* (subLOGIC, 1979) ad esempio, ripropone in maniera pressoché realistica il comportamento e le dinamiche dei velivoli, al punto che Microsoft iniziò a distribuirlo sotto la sua ala dal 1982, continuando a espandere il mondo di gioco, gli aerei pilotabili e il realismo della simulazione dal punto di vista grafico e fisico con ogni nuovo capitolo.<sup>245</sup> Nonostante l'ambiente fantascientifico, anche *Rescue on Fractalus!* (Lucasfilm Games, 1984) è un simulatore di volo alla base, con comandi complessi e un ambiente montano che rendono la navigazione particolarmente ostica, ma il gameplay è ulteriormente arricchito dal suo contorno: il giocatore deve anche salvare dei piloti bloccati tra i monti e, allo stesso tempo, combattere navi nemiche a colpi di laser.<sup>246</sup>

Questi due videogiochi, tuttavia, impallidiscono davanti alla vastità offerta da *Elite* (Acornsoft, 1984). Quello che crearono David Barben e Ian Bell non è solo un *simulatore*, ma un intero universo di oltre duemila pianeti esplorabile a bordo di una nave spaziale. Per proseguire nell'avventura, infatti, è necessario accumulare crediti per potenziare il proprio mezzo e accrescere la propria reputazione all'interno del mondo, ma sta al giocatore scegliere

---

<sup>242</sup> Joshua Bycer, *Game Design Deep Dive: Role Playing Games*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2024, p. 14, <https://doi.org/10.1201/9781003331599>.

<sup>243</sup> Joshua Bycer, *Game Design Deep Dive: Roguelikes*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2021, p. 4, <https://doi.org/10.1201/9781003150534>.

<sup>244</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 59.

<sup>245</sup> A. Williams, pp. 123-124

<sup>246</sup> *Ivi*, pp. 125-126.

l'approccio che ritiene più adatto, anche a livello morale: si può essere minatori di asteroidi, abili mercanti, oppure dei pirati spaziali; tutto è lecito. L'immersione è ulteriormente accentuata anche dalle scelte estetiche; la grafica vettoriale garantisce una qualità dei dettagli maggiore rispetto a quella basata sui pixel, mentre il radar consente di tenere d'occhio la posizione delle navi nemiche con più facilità. Inizialmente rifiutato da vari editori per la sua estrema complessità e la sua moralità dubbia, alla Acornsoft ne rimasero esterrefatti. Grazie agli stretti legami che quest'azienda aveva con la BBC, *Elite* ricevette una distribuzione capillare in tutto il Regno Unito, al punto che nella prima confezione del gioco venne incluso anche un libro di Robert Holdstock, *The Dark Wheel*, ambientato proprio nello stesso universo di *Elite*.<sup>247</sup>

Cosa rendeva *Elite* così speciale? [...] L'esplorazione in prima persona di un vasto universo e la libertà di decidere il proprio orientamento morale, la natura delle proprie ambizioni, dove andare e cosa fare una volta arrivati a destinazione, erano un potente mix di elementi di gioco che non erano mai stati sperimentati insieme nei giochi precedenti. *Elite* ha dimostrato una rappresentazione del mondo di gioco all'avanguardia, e un gameplay in continua evoluzione che poteva svilupparsi al ritmo del giocatore nel corso di giorni e mesi. [...] C'è un netto balzo in avanti da *Elite* ai precedenti giochi 3D e open-world, e una transizione molto più graduale da *Elite* alle sue incarnazioni e mutazioni successive. Questa differenza relativa tra prima e dopo, spiccare piuttosto che "essere i primi", è ciò che caratterizza *Elite*.<sup>248</sup>

In ultima istanza, anche se molto meno diffusi, non mancarono videogiochi d'azione che univano la velocità di riflessi richiesta nelle sale giochi con l'abilità strategica tipica di numerosi titoli pc. In particolare, due *game designer* attinsero dalla loro passione per il cinema nel creare i propri videogiochi. Da un lato, Jordan Mechner utilizzò la tecnica del rotoscopio<sup>249</sup> per rendere i movimenti dei suoi personaggi più realistici, impiegò delle *cutscene* mute e specifici temi musicali per narrare le sue storie, e ridusse la presenza di elementi dell'interfaccia al minimo per non distrarre dall'azione principale. In *Karateka* (Broderbund, 1984) il protagonista deve salvare la sua amata da una schiera di scagnozzi, con ogni duello che aumenta in difficoltà fino al combattimento finale con il signore della guerra, mentre *Prince of Persia* (Broderbund, 1989) risulta ancora più ambizioso e complesso; bisogna attraversare le segrete di una prigione, con tanto di trappole e nemici armati di spada, per salvare la principessa del sultano entro un'ora di

---

<sup>247</sup> Espen Aarseth, "Elite", in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 88-90, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-15>.

<sup>248</sup> *Ivi*, pp. 91-92, [Traduzione personale]

<sup>249</sup> Il rotoscopio, noto anche come roto, è una tecnica d'animazione in cui gli animatori ricalcano fotogramma per fotogramma una sequenza di riprese dal vivo per ottenere movimenti realistici dei personaggi. ("What Is Rotoscoping? A History of Rotoscoping in Animation", *MasterClass*, 3 agosto 2022, <https://www.masterclass.com/articles/rotoscope-animation-guide>). (Ultimo accesso: 13/02/2026). [Traduzione personale]

tempo reale, altrimenti si perderà la partita.<sup>250</sup> Dall'altro lato, Hideo Kojima impiega la sua cinefilia per dare ai suoi titoli un'impostazione estremamente cinematografica, sia nelle tematiche narrative ricorrenti, come l'antimilitarismo e il tecnoscetticismo, sia nella messa in scena, simulando la prospettiva tipica di una cinepresa. *Metal Gear* (Konami, 1987), oltre a incorporare tutti questi aspetti, abbandona l'azione frenetica per lasciare il posto a una missione d'infiltrazione in cui Solid Snake, il protagonista, utilizza un ampio assortimento di oggetti per muoversi all'interno di una base militare senza essere individuato. Inizialmente concepito per aggirare le limitazioni tecniche del MSX2, unica piattaforma per il quale fu originariamente pubblicato, questo approccio di gameplay tecnico, orientato alla furtività, rende *Metal Gear* il primo esempio di videogioco veramente *stealth*; questo genere, infatti, venne ulteriormente popolarizzato da Kojima solo nel decennio successivo, sempre grazie alla saga di *Metal Gear*.<sup>251</sup>

### 3.1.2 Rinascimento della sala

Negli Stati Uniti, la percezione che il pubblico aveva dei videogiochi in seguito al *crash* del 1983 era estremamente negativa e diffidente. Sul fronte domestico, le console sparirono dalla circolazione, mentre il pc continuava a entrare in un numero sempre maggiore di famiglie, sia per lavoro che per videogiochi. Passando alle sale giochi, quelle più grandi e sfarzose collocate nei centri città e in altre località di alto valore furono costrette a chiudere. Molte delle sale giochi operative tra gli Anni Ottanta e Novanta sopravvissero solo all'interno dei centri commerciali, dove era più facile intercettare giovani e famiglie, ma gli alti costi operativi e gli orari di apertura limitavano il flusso di clienti in maniera significativa. In questi spazi i cabinati lasciarono sempre più spazio ai cosiddetti *redemption games*, ovvero giochi di abilità che distribuiscono biglietti in base al punteggio ottenuto, e alle gru per la pesca verticale di premi. Gli operatori di piccole sale giochi sparsi per la nazione, invece, andarono incontro a un destino molto più cupo, con la quasi totalità di loro costretti a chiudere le loro attività da quanto erano diventate insostenibili.<sup>252</sup>

---

<sup>250</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 128-129.

<sup>251</sup> Guillaume Roux-Girard, "Metal Gear series", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 625-626. Utilizzo il presente come tempo verbale poiché, a differenza di molti altri autori videoludici che hanno cominciato la loro carriera negli Anni Ottanta, quella di Hideo Kojima non si è ancora arrestata.

<sup>252</sup> Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games, Volume 2: Nintendo, Sony, Microsoft, and the Billion-Dollar Battle to Shape Modern Gaming*, Crown, New York (NY), 2021, EPUB.

In Giappone, invece i videogiochi avevano intrapreso una crescita senza precedenti. Le sale giochi, collocate principalmente in prossimità di stazioni ferroviarie, erano il luogo ideale dove trascorrere i tempi di attesa.<sup>253</sup> Oltre ai videogiochi tradizionali, tuttavia, in questi luoghi era possibile incorrere in cabinati modificati per il gioco d'azzardo, come il poker, liberamente accessibili anche ai minorenni. Essendo una grande fonte di sostentamento per la criminalità organizzata, le sale giochi divennero un problema sociale di rilevanza nazionale, al quale si cercò di porre rimedio con una regolamentazione più stringente sugli esercizi dal 1985. Allo stesso tempo, console domestiche e pc sempre più performanti avevano iniziato a rendere la casa il luogo ideale dove videogiocare. Le sale giochi dovevano trovare nuove soluzioni per ripulirsi l'immagine e diventare nuovamente rilevanti. Innanzitutto, vennero introdotti nuovi tipi di cabinati, con lo schermo obliquo affinché il giocatore potesse sedersi comodamente su una sedia, e si aumentò la quantità di luce all'interno dei locali, per evitare attività illecite nell'ombra. In seguito, si cercò di rendere l'atmosfera dei locali adatta anche a una clientela femminile e familiare; fecero la loro comparsa anche gli UFO Catcher di Sega, un tipo di gru solitamente riempita con animali di pezza. Nonostante queste nuove modifiche siano state essenziali per rendere le sale giochi nipponiche dei luoghi molto più appetibili, la vera novità fu la quantità e la diversificazione di videogiochi che potevano essere trovati al loro interno.<sup>254</sup> Dalla metà degli Anni Ottanta, i titoli da sala giochi dovettero distaccarsi da quelli casalinghi. Sempre più cabinati potevano contare su una potenza tecnica maggiore data dai processori con architettura a 16 bit, in un'epoca in cui la maggior parte delle console in vendita si fermava a 8 bit. Tutto ciò si tradusse in mondi di gioco molto più dettagliati e narrativamente ricchi, con grafiche più colorate, che permettevano di avere personaggi e luoghi riconoscibili, e un'ampia varietà di suoni, con musiche ed effetti sonori più complessi.<sup>255</sup> Inoltre, la JAMMA (Japanese Arcade Machine Manufacturers' Association) introdusse nel 1985 lo standard omonimo per i cabinati, il quale permetteva di convertire i giochi tra di loro cambiando solo i circuiti stampati interni; questo semplificava molto il processo di rinnovo del parco titoli, dato che non era più necessario creare dei cabinati ad hoc per giochi specifici.<sup>256</sup>

A differenza dei produttori di giochi per console domestiche, i creatori di cabinati potevano decidere quale tecnologia fosse più adatta ai loro giochi, senza dover lavorare entro i limiti delle piattaforme più diffuse. Era un vantaggio che i creatori di giochi arcade sfruttavano al massimo per attirare il pubblico nelle sale giochi. Offrivano una grafica e un audio che nessun computer o console

---

<sup>253</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 141.

<sup>254</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, pp. 62-68

<sup>255</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 142.

<sup>256</sup> M. Wolf, "Arcade Games," cit. p. 53.

domestica poteva eguagliare, progettavano cabinati elaborati e costruivano controlli pensati appositamente per i loro giochi.<sup>257</sup>

Tra le novità videoludiche di maggior rilievo in questi nuovi spazi si possono annoverare i *taikan games* (giochi cenestesici), ovvero dei grandi cabinati che utilizzavano “un sistema meccanico, ad esempio un sistema idraulico, per inclinare il sedile in risposta alle azioni del giocatore, creando un'esperienza simile a quella di una piccola attrazione di un parco divertimenti.”<sup>258</sup> Tra i designer di *taikan games* più prolifici spiccò soprattutto Yu Suzuki, a capo della divisione AM2 di Sega. Egli fu autore di titoli come *Hang On* (1985), nel quale si corre in una gara motociclistica montando *fisicamente* in sella a una moto, nella quale il parabrezza è sostituito dallo schermo, e controllandola tramite il manubrio, con il cabinato che si piega anch'esso nelle curve. Grazie a questo iniziale successo, l'anno successivo fece un ulteriore passo in avanti con *Out Run* (1986). Non si guidava più una moto, bensì una Ferrari Testarossa su lunghe strade di paesaggi esotici. Nonostante ci fosse un tempo limite, ciò che Suzuki voleva ricreare non era la competizione, ma l'esperienza del viaggio in auto a tutta velocità, coadiuvato anche dalla musica proveniente dallo stereo virtuale del cabinato, nonché dall'inclinazione del sedile ad ogni curva.<sup>259</sup> Oltre ai sistemi idraulici, la particolarità di questi videogiochi creati da Suzuki era l'impiego del Super Scaler, è una tecnologia in grado di simulare ambienti 3D cambiando ad alta velocità la dimensione degli *sprite* bidimensionali a schermo, creando in questo modo una convincente illusione di movimento.<sup>260</sup>

Un altro genere che riaccese ancora di più la popolarità delle sale giochi fu il picchiaduro, uno specifico tipo di videogiochi di lotta ravvicinata in cui si affrontano vari nemici. Nonostante il genere del picchiaduro fosse già nato nel 1976 con il cabinato di *Heavyweight Champ* (Sega), il genere prese piede solo nel 1984 grazie a due titoli in particolare che ne definirono le convenzioni: *Karate Champ* (Data East) consiste in un combattimento 1v1 contro un altro giocatore o la CPU; in *Kung-Fu Master* (Irem), invece, il giocatore affronta varie orde di nemici, ognuno con diversi comportamenti e abilità, per giungere alla fine di lunghi livelli lineari.<sup>261</sup> Da questi due giochi si svilupparono poi due correnti differenti del genere. La prima era quella del picchiaduro a scorrimento, o *beat 'em up*, introdotto da Yoshihisa Kishimoto con *Nekketsu Kouha Kunio-kun* (Technōs Japan, 1986); qui, si combatte contro vari nemici minori in un'arena, per l'appunto, a scorrimento facendo uso di varie tecniche, con un boss più potente

---

<sup>257</sup> T. Donovan, *Replay*, cit. [Traduzione personale]

<sup>258</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, p. 68.

<sup>259</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>260</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 142-143

<sup>261</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

alla fine del livello. Questo tipo di gameplay venne ulteriormente perfezionato nel suo titolo successivo, *Double Dragon* (Technōs Japan, 1987), che aggiungeva anche la possibilità di completare i livelli in cooperativa, ideale per le sale giochi.<sup>262</sup> In seguito al suo successo, seguirono molti altri videogiochi che ne rifinirono e ne ricalcarono la formula. *Final Fight* (Capcom, 1989) di Akira Nishitani, ad esempio, semplificò ulteriormente i comandi e adottò un'estetica più cartoonesca.<sup>263</sup> Konami, invece, riuscì ad applicare la formula del picchiaduro a scorrimento agli inizi degli Anni Novanta anche per alcuni dei suoi videogiochi su licenza di opere come le *Tartarughe Ninja* e *I Simpson*.<sup>264</sup> Nonostante la loro grande popolarità, i *beat 'em up* iniziarono a stancare presto per la loro ripetitività, lasciando lo spazio alla seconda, e più duratura, corrente dei picchiaduro a incontri.

Takashi Nishiyama, il designer di *Kung-Fu Master*, si distanziò dalla linearità dei livelli per concentrarsi unicamente su quest'ultimo aspetto con *Street Fighter* (Capcom, 1987) in arene più limitate, con gli avversari che si prendono a calci e pugni per diminuire la barra della vita dell'altro. È possibile selezionare vari combattenti, ognuno con una personalità e uno stile di lotta definito, visivamente accattivanti tanto quanto le arene stesse.<sup>265</sup> Attraverso due tasti a pressione, seguendo lo stile dei giochi cenestesici, si è in grado di dosare la forza di ogni attacco o parata e controllarne la direzione col joystick. Questo schema di controllo era apprezzato in Occidente, ma in Giappone risultava scomodo dato che molti non avevano abbastanza forza con cui premere i pulsanti. Di conseguenza, si passò a un'interfaccia a sei tasti, con i quali era possibile controllare attacchi e parate più nel dettaglio, ai quali si aggiungevano delle potenti mosse speciali segrete eseguibili tramite combinazioni altrettanto segrete di tasti.<sup>266</sup> *Street Fighter* era un titolo molto competente e che vendette anche bene, ma non riuscì a imporsi mai quanto il suo sequel, *Street Fighter II* (Capcom, 1991), prodotto sotto la supervisione di Yoshiki Okamoto. Come in uno scherzo del destino, Okamoto migliorò ulteriormente la formula esistente, aggiornando il comparto tecnico e integrando nuovi combattenti provenienti da tutto il mondo, ognuno con uno stile di combattimento unico che andava padroneggiato a fondo.<sup>267</sup>

Era coloratissimo, i personaggi erano enormi, per giocare bene dovevi conoscere le mosse e ciascuno di questi aveva dei colpi speciali e un aspetto che da solo ti raccontava una storia che ignoravi, ma che volevi conoscere a tutti i costi. [...] L'aspetto più bello di *Street Fighter II* era che

---

<sup>262</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 143-145.

<sup>263</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 445.

<sup>264</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 147.

<sup>265</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 146.

<sup>266</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, pp. 69-70.

<sup>267</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 446.

sì, ci potevi giocare da solo, ma era pensato soprattutto per scontrarsi a due, e questo lo rendeva il titolo perfetto per sublimare le pulsioni adolescenziali che agitavano ogni sala giochi.<sup>268</sup>

La popolarità di *Street Fighter II* fu tale da risollevarlo dal baratro dei giochi occidentali e da imporre un nuovo standard per i picchiaduro a venire. Per competere direttamente serviva creare qualcosa di mai visto prima, ed è proprio quello che fecero Ed Boon e John Tobias con *Mortal Kombat* (Midway, 1992). Il design dei combattenti, dall'aspetto decisamente realistico, si ottenne tramite la digitalizzazione di attori in carne ed ossa, tra i quali avrebbero dovuto partecipare anche personalità dal calibro di Steven Segal e Jean Claude Van Damme. Non essendo disponibili, Boon e Tobias pensarono ad altri modi per rendere il loro progetto più accattivante; aggiunsero così un livello di violenza gratuita estremo, con ingenti quantità di sangue che vengono sparse ad ogni colpo, mentre le tecniche segrete, qui rinominate *fatalities*, consistono nell'uccisione dell'avversario in modi estremamente cruenti ed esagerati.<sup>269</sup> Come ci si poteva aspettare, ebbe un successo pari o addirittura superiore a *Street Fighter II*, ma solo uno di loro finì al centro di una tempesta mediatica riguardo la violenza nei videogiochi e la facilità con cui era reperibile anche ai bambini, specialmente dopo l'arrivo su console.

Furono sempre i cabinati da sala giochi che fecero da apripista al passaggio dalla grafica 2D a quella 3D. Il salto dimensionale si poteva notare in maniera più immediata nei videogiochi di corsa rispetto ad altri generi. Un ambiente 2D non solo non permetteva di prendere una curva superiore a 90° senza accorgimenti, ma limitava anche la mobilità stessa del veicolo, costretto a muoversi sempre in avanti. Con il 3D, invece, non solo è possibile fare tutto ciò, ma si può anche scegliere il punto di vista, con una visuale in prima persona all'altezza del cruscotto, oppure in terza mostrando il retro del veicolo.<sup>270</sup>

Nel 1988 *Winning Run* (Namco, 1988) fece il suo debutto nelle sale giochi giapponesi, tra i primi cabinati in assoluto ad impiegare una grafica interamente tridimensionale, senza trucchi di sorta; nonostante la grafica abbozzata, essendo un *taikan game* l'esperienza risultava comunque immersiva. Poi fu la volta di Atari Games, la divisione *arcade* nata dallo scorporo di Atari da parte di Warner, con *Hard Drivin'* (1989) e *Race Drivin'* (1990), ma fu nuovamente Yu Suzuki ad alzare la posta in gioco con *Virtua Racing* (Sega AM2, 1992). Suzuki e la sua squadra, infatti, non solo crearono un titolo tecnicamente ineccepibile per l'epoca, ma riuscirono a offrire un'esperienza coinvolgente e divertente da giocare, soprattutto rispetto a ciò che venne

---

<sup>268</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, pp. 84-85.

<sup>269</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 192.

<sup>270</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 130-131.

prima.<sup>271</sup> Naturalmente, anche i picchiaduro si spostarono dalla seconda alla terza dimensione, e fu nuovamente Suzuki a far compiere un salto di qualità anche in questo genere con *Virtua Fighter* (Sega AM2, 1993). Se da un lato i combattenti non erano per nulla dettagliati come in *Street Fighter II* o *Mortal Kombat*, dall'altro la fluidità dei movimenti che essi erano in grado di compiere era impareggiabile agli altri due titoli.<sup>272</sup> Il mondo di gioco in 3D, inoltre, trasformava anche la percezione del giocatore; dando l'impressione di trovarsi in uno spazio fisico più concreto, invogliava a usare uno stile di gioco più tattico, tenendo più in considerazione la distanza e la velocità degli attacchi.<sup>273</sup>

*Virtua Fighter* e *Virtua Racing* non solo trasformarono completamente i loro generi di riferimento, ma diedero inizio a una nuova serie di videogiochi che incorporarono queste nuove tecnologie e che fecero della terza dimensione il loro punto di forza, espandendosi su tutte le piattaforme di riferimento, almeno quelle che riuscivano a reggere un tale sforzo computazionale. Già nel 1994, Sega sviluppò una versione migliorata della sua scheda per cabinati, facendoci girare sopra alcuni dei titoli più popolari nelle sale giochi del periodo, come *Virtua Fighter 2* (Sega AM2) e *Sega Rally Championship* (Sega AM3). Namco fu l'unica azienda che riuscì a tenere testa a Sega sul piano tecnologico, risponendole a sua volta con il gioco di corse *Ridge Racer* (1993) e il picchiaduro *Tekken* (1994), in cui ad ogni tasto corrisponde il movimento di un singolo arto, permettendo una serie di combinazioni di attacchi particolarmente ricca.<sup>274</sup>

L'avvento del 3D nelle sale giochi decretò anche il ritorno dei tiri al bersaglio sotto una nuova veste; i *rail shooters*, infatti, utilizzavano le pistole ottiche tipiche di questi cabinati, ma l'introduzione di un ambiente tridimensionale, come già avvenuto per simulatori di guida e picchiaduro, bersagli dinamici, ambientazioni diversificate e un'alta responsività dei colpi rendevano l'esperienza molto più verosimile, almeno secondo gli standard di trenta anni fa. *Virtua Cop* (Sega AM2, 1994) fu il primo esempio di questa trasformazione; qui, s'impersona un agente di polizia intento a neutralizzare membri di gang pericolose e allo stesso tempo mettere in salvo i civili. *Time Crisis* (Namco, 1995), dal canto suo, punta a una presentazione più simile a quello di un film d'azione, e allo stesso tempo introduce la possibilità di selezionare vari tipi di armi e di mettersi al riparo azionando un pedale sul cabinato. *The House of the Dead* (Sega AM1, 1996), infine, rappresenta l'apice di questo genere di cabinati, sia in termini

---

<sup>271</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 176

<sup>272</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 501-502.

<sup>273</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 176-177.

<sup>274</sup> L. Packwood, *op. cit.*

d'immersione dato dal sangue zampillante degli zombie uccisi, che portò a non pochi problemi essendo ritenuto eccessivamente violento, che in termini di gameplay; durante la partita è possibile compiere varie scelte di percorso che portano a una progressione diversa dei livelli e della trama, e per scoprire tutte le ramificazioni, ovviamente, bisogna cominciare altre partite daccapo.<sup>275</sup>

Quello che sembrava essere un vero e proprio Rinascimento per le sale giochi di tutto il mondo, frequentate da una massa sempre più crescente di ragazzini intenti a spendere i propri crediti negli ultimi videogiochi del momento, si rivelò invece essere l'ultimo baluardo di un'epoca centenaria, con i suoi alti e bassi, che stava per giungere al termine, almeno per come si era fatta conoscere fino a quel momento. Le sale giochi e i produttori di cabinati cercarono in tutti i modi di ritardare l'inevitabile, ma la continua evoluzione dei videogiochi per le piattaforme domestiche e portatili segnò l'inevitabile declino di un business che, anno dopo anno, stava perdendo sempre di più il fattore novità.

### 3.1.3 Uffici domestici

In seguito al crollo del 1983, anche il settore del pc gaming americano, per quanto fosse una nicchia rispetto al resto del mercato, visse un periodo di forte incertezza. Le poche grandi aziende che erano rimaste sul mercato, tra cui la neonata Electronic Arts (EA), furono costrette a ripensare totalmente i propri videogiochi per poter essere fruiti su pc. I comandi passarono dai joystick alle tastiere; il supporto principale, il floppy disk, era sia più capiente che più lento di una cartuccia; il pubblico non era più la massa, ma persone più mature e avvezze al mondo della tecnologia. Date queste premesse, non solo era necessario che i titoli rispecchiassero la nuova utenza, ovvero videogiochi più lenti e complessi rispetto a quelli pieni di azione e movimento che popolavano sale giochi e console, ma che essi sfruttassero appieno anche le innovazioni che stavano prendendo piede in quegli anni proprio nell'ambito del personal computing.<sup>276</sup>

Con il passaggio dell'architettura da 8 bit a 16 bit, una delle più grandi rivoluzioni dell'ambito pc di questo periodo fu il modo d'interfacciarsi con essi, con l'introduzione dell'interfaccia grafica, o GUI (*graphical user interface*). L'idea di utilizzare un computer sia servendosi di icone invece di puro testo, sia tramite una periferica esterna come il mouse risale alle idee di

---

<sup>275</sup> Jirasu, "The Tragic Downfall of Light Gun Games", *Gamers*, 19 gennaio 2026, <https://vocal.media/gamers/the-tragic-downfall-of-light-gun-games>.

<sup>276</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.,

Douglas Engelbart durante gli Anni Cinquanta, ma rimase per molto tempo confinata all'ambito della ricerca. Difatti, è del 1973 uno dei primi tentativi di applicazione della GUI in un computer, Alto, sviluppato presso l'istituto di ricerca Xerox PARC di Palo Alto. Vedendone le potenzialità in seguito a una visita nei loro laboratori, Steve Jobs decise d'implementare la GUI nei suoi computer con il rilascio dell'Apple Lisa nel 1983; una macchina decisamente avanguardista ma che, a causa di un prezzo fuori mercato, si tramutò in un fallimento commerciale.<sup>277</sup> Fu soltanto nel gennaio del 1984 che la GUI trovò una prima applicazione commerciale di successo quando venne introdotta al grande pubblico con l'Apple Macintosh.<sup>278</sup> Pensato soprattutto per un'utenza più ampia della già ristretta cerchia di utenti pc, con l'interfaccia grafica si era in grado di elaborare le informazioni a schermo in maniera molto più chiara per mezzo di pulsanti e icone che descrivevano visivamente le loro funzioni; l'aggiunta del mouse, inoltre, permetteva di muoversi fisicamente all'interno della scrivania virtuale, evitando così la necessità di imparare una lunga serie di comandi testuali per accedere ed eseguire programmi.<sup>279</sup>

Sempre nel gennaio del 1984, Jack Tramiel lasciò Commodore per dei contrasti interni con il suo più grande investitore, Irving Gould, il quale prese il controllo dell'azienda. Tramiel, tuttavia, non rimase fermo a guardare, anzi. Nel luglio del 1984 acquistò la ormai morente Atari Consumer Division per \$240 milioni direttamente da Warner.<sup>280</sup> In seguito, avviò una profonda ristrutturazione aziendale, sostituendo i vecchi dirigenti e ingegneri con sue persone fidate. L'obiettivo era rendere la compagnia nuovamente profittevole il prima possibile, concentrandosi sulla produzione di nuovi pc e lasciando che la divisione console fungesse da mero supporto finanziario per la prima. Il risultato di queste azioni si tradusse con l'uscita della serie di pc Atari ST nel giugno del 1985, riscuotendo un grande successo sia tra i consumatori che gli sviluppatori videoludici, specialmente in Europa Settentrionale e Centrale.<sup>281</sup> Nel frattempo, Commodore era alla disperata ricerca di un successore per il suo C64, ancora estremamente popolare. La Amiga Corporation, una promettente start-up fondata da ex-dipendenti Atari che dal 1982 stavano lavorando a una nuova console chiamata Lorraine, venne acquisita da Commodore per \$25 milioni. Gli sforzi del team vennero trasferiti dalla console alla creazione di un pc che fosse prima una macchina da videogioco e solo dopo uno strumento per professionisti: l'Amiga. Uscito a luglio 1985, non solo aveva abbastanza potenza grafica

---

<sup>277</sup> *Ibidem*

<sup>278</sup> *Ibidem*

<sup>279</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 130.

<sup>280</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>281</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 94, 116-117.

per videogiocare dignitosamente, ma integrava un intuitivo sistema operativo, l'AmigaOS, che lo rendeva interessante anche agli utenti in ambiti professionali.<sup>282</sup>

Riguardo IBM, sul piano multimediale era rimasta indietro alla concorrenza, ma iniziò a recuperare terreno con i suoi pc AT nel 1984, i quali si abbassarono progressivamente di prezzo negli anni seguenti. Sul piano software, invece, il principale sistema operativo installato su queste macchine era MS-DOS di Microsoft.<sup>283</sup> Ciò che veramente differenziava IBM da tutte le altre aziende sopracitate era quella di offrire una piattaforma con un'architettura aperta per i propri pc. Da un lato, i componenti interni, dalla memoria fino al processore, dei computer prodotti da IBM potevano essere sostituiti facilmente dagli utenti, senza dover più cambiare in toto il pc per rimanere aggiornati. Dall'altra, l'architettura aperta permise a molte aziende terze, come Dell e HP, di produrre componenti e pc "IBM compatibili" liberamente, senza il rischio di ripercussioni.<sup>284</sup> Già all'epoca standard *de facto* in ambiente aziendale, queste caratteristiche permisero a IBM e i suoi pc compatibili una penetrazione nel mercato domestico sempre maggiore, espandendosi ben oltre la sua fedele utenza business, e attirando l'attenzione di nuovi sviluppatori videoludici a partire dal 1987, anno in cui vennero introdotti miglioramenti significativi sia per i monitor che nelle schede audio.<sup>285</sup>

Se in campo semi professionale Amiga e ST si divisero equamente il ruolo di standard rispettivamente nei settori grafico e sonoro, a livello di software ludico la macchina Commodore ebbe il predominio. Equipaggiate con le dovute espansioni di memoria, con processori ausiliari ma soprattutto aggiungendo un hard disk esterno, entrambe le postazioni avrebbero potuto essere trasformate in duttili workstation per l'ambiente professionale. Tuttavia non riuscirono ad abbattere, in ambito aziendale, il predominio di Apple e IBM compatibili. Fu proprio quando la nuova gamma di processori 486 [a partire dal 1989, n.d.a.] cominciò a diffondersi anche a livello domestico che Amiga e ST vennero riposti in soffitta.<sup>286</sup>

Vi fu anche un'ultima, ma non meno importante, rivoluzione tecnica che stava avvenendo nell'ambito dei pc. I CD di Sony e Philips erano già diventati uno standard nell'industria musicale durante gli Anni Ottanta, ma fu solo verso l'inizio del decennio successivo che varie aziende tecnologiche (Microsoft, Dell, Intel e altre ancora) collaborarono per rendere questo

---

<sup>282</sup> *Ivi*, pp. 93-94, 118-119.

<sup>283</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 301-302.

<sup>284</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 134.

<sup>285</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 301.

<sup>286</sup> Francesco Alinovi, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer Verlag, Milano, 2011, p. 33.

supporto uno standard anche in ambito informatico con il CD-ROM.<sup>287</sup> A differenza dei floppy disk, erano in grado di ospitare una quantità di dati estremamente più alta,<sup>288</sup> rendendo non solo possibile ma addirittura necessario per gli sviluppatori riempire tutto quello spazio. Grazie alla loro memoria, non solo era possibile espandere videogiochi già usciti con nuovi livelli, ma anche integrare tracce audio e FMV<sup>289</sup> di alta qualità, *cutscene* animate, voci digitalizzate e ambienti pieni di dettagli prima impensabili.<sup>290</sup>

Per quanto riguarda le avventure grafiche, fu proprio con l'arrivo del mouse e della GUI che il genere iniziò ad avere una diffusione più ampia, con l'introduzione delle avventure punta-e-clicca. Tra i primi esperimenti che videro l'abbandono del testo a favore della grafica vi fu *Déjà Vu: A Nightmare Comes True* (ICOM, 1985). Anziché servirsi di comandi scritti, era necessario muovere il cursore per evidenziare gli elementi a schermo, per poi selezionare una serie di azioni (aprire, esaminare...) da una casella e infine interagire con essi.<sup>291</sup> Questo sistema venne adottato anche da Ron Gilbert in *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987), in cui le azioni dei personaggi vengono controllate come in *Déjà Vu*. Gilbert, insieme al programmatore Chip Morningstar, creò un motore di gioco,<sup>292</sup> lo SCUMM (ScripT Utility for Maniac Mansion), che rese ancora più efficiente l'interpretazione dei comandi. Oltre all'innovazione tecnica, ciò che consacrò ulteriormente *Maniac Mansion* fu la sua narrazione, intrisa di momenti umoristici e intervallata da *cutscene* animate. Questi elementi divennero dei tratti distintivi per tutte le avventure grafiche della Lucasfilm Games,<sup>293</sup> che nel 1990 non solo cambiò nome in LucasArts, ma pubblicò anche il celeberrimo *The Secret of Monkey Island*. L'avventura piratesca di Guybrush Threepwood si focalizza ancora di più sull'uso del dialogo e di un assurdo umorismo sia come elemento fondante di storytelling che di gameplay. Quest'ultimo venne reso più

---

<sup>287</sup> CD-ROM: compact disc in cui i dati registrati sono visualizzabili ma non modificabili dall'utente. Sigla dell'ingl. *Compact Disc Read Only Memory* "compact disc a memoria di sola lettura." (Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana)

<sup>288</sup> Generalmente, la capacità di un floppy disk varia da 700kb a 2,88MB, mentre quella di un CD-ROM spazia da 540MB a 700MB.

<sup>289</sup> Dati video digitali trasmessi o memorizzati su videodischi per la riproduzione in tempo reale su un computer (o un altro sistema multimediale) a una frequenza non inferiore di 25 fotogrammi al secondo. (Oxford Dictionary of English) [Traduzione personale].

<sup>290</sup> Carl Therrien, "CD-ROM-Based Games," in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 149-151.

<sup>291</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>292</sup> Un motore di gioco è il componente software principale di un videogioco che comprende diversi processi complessi che lavorano all'unisono per rendere possibile e più efficiente la progettazione dei giochi moderni. Chiamati anche *middleware*, grazie alla flessibilità che offrono agli sviluppatori nel riutilizzare un motore per diversi giochi, i motori di gioco sono solitamente costituiti da tre motori principali (ma spesso molti di più): rendering (per gestire la grafica), IA (per gestire le azioni dei non giocatori) e fisico (per gestire l'interazione tra personaggi e ambienti). (IGI Global, <https://www.igi-global.com/dictionary/saving-worlds-videogame-activism/31543>. Ultimo accesso: 13/02/2026). [Traduzione personale].

<sup>293</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp.132-133.

accessibile rispetto alle avventure grafiche di altri sviluppatori, eliminando eventuali vicoli ciechi e altri momenti di frustrazione in modo che chiunque potesse immergersi a *Mêlée Island* e prenderci la mano fin da subito; l'estetica in pixel art e la colonna sonora facevano il resto.<sup>294</sup> Nell'ambito dei GDR, FTL Games fu tra le prime case di sviluppo a sfruttare appieno l'interfaccia grafica e l'interazione con il mouse in *Dungeon Master* (1987). Si poteva finalmente tenere traccia a colpo d'occhio di statistiche, inventario e armi spostandosi con il cursore tra le varie finestre, grazie anche alle icone a schermo che ne facilitavano la comprensione. Inoltre, il mouse permette anche di controllare il movimento del proprio personaggio, dagli spostamenti singoli, passando alla raccolta di oggetti fino ad arrivare agli attacchi veri e propri. È proprio negli scontri che *Dungeon Master* si discostò maggiormente tra tutti i GDR precedenti, poiché fu il primo a introdurre i combattimenti in tempo reale; si abbandonava la lentezza strategica tipica dei videogiochi per pc, optando invece per una maggiore reattività decisionale. Un'altra importante novità introdotta in questo videogioco fu, infine, l'aumento delle proprie statistiche tramite l'allenamento anziché attraverso una progressione fissa: più ci si allena con un'arma o un incantesimo, più aumenta la loro efficacia. Queste novità non solo valsero agli sviluppatori numerosi premi, ma posero le basi per molti altri GDR che si sarebbero sviluppati negli anni a venire.<sup>295</sup>

La chiarezza delle informazioni è di fondamentale importanza anche nei videogiochi gestionali, specialmente quando si assume il ruolo di sindaco come in *SimCity* (Maxis, 1989). Will Wright, il suo game designer, non implementò una serie di obiettivi prestabiliti, ma decise di lasciare nelle mani del giocatore stabilire quale fosse il modo migliore per far prosperare la propria città, incaricandolo di gestire il budget cittadino a proprio piacimento. Da un lato, allocando finanziamenti per infrastrutture energetiche o di trasporto, e la costruzione zone residenziali o commerciali. Dall'altro, cercando di garantire i bisogni e i desideri dei cittadini per riscuotere le tasse, così da avere ancora più risorse per migliorare la città. La visuale isometrica dall'alto, inoltre, dà l'impressione di essere una divinità a controllare lo sviluppo urbano, al punto che questo concetto venne sviluppato appieno da Peter Molineux in *Populous* (Bullfrog, 1989).<sup>296</sup> Anziché occuparsi della gestione di una città in quanto primo cittadino, qui il giocatore assume il controllo indiretto di un'intera civiltà in tempo reale, diventandone il loro Dio. Considerato

---

<sup>294</sup> Paolo Ferrò, "Frequenza Critica racconta: LucasArts - Parte 2", *Frequenza Critica*, 17 settembre 2021, <https://frequenzacritica.it/frequenza-critica-racconta-lucasarts-parte-2/> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>295</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 130-131.

<sup>296</sup> Jessica Aldred, "Sim Series". in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 924.

il primo *god game*<sup>297</sup> per la particolarità delle sue meccaniche, è proprio attraverso poteri divini che si è in grado di modificare il terreno, scatenare disastri naturali e far eliminare gli infedeli, il tutto per far prosperare il proprio culto.<sup>298</sup>

*SimCity* e *Populous* furono estremamente apprezzati per aver popolarizzato un modo di giocare più libero e creativo rispetto a esperienze *mainstream* più guidate, e furono altrettanto influenti per numerosi videogiochi strategici. In *Civilization* (MicroPose, 1991), il fine ultimo è quello di far prosperare una civiltà dall'età della pietra fino ai giorni nostri, facendola diventare una potenza mondiale in termini militari, economici o culturali turno dopo turno. In *Dune II* (Westwood Studios, 1992), invece, è richiesta un'alta velocità di pensiero strategico nella gestione simultanea delle proprie infrastrutture e delle truppe militari per ottenere il controllo di Arrakis. La rapidità di azione richiesta dal giocatore, la quale favorisce un'ambiente di gioco ad alta tensione ma allo stesso tempo gratificante, decretò una rapida ascesa per i videogiochi RTS<sup>299</sup> su pc per tutta la fine del millennio, mentre la strategia a turni tipica di *Civilization* diventò sempre più di nicchia.<sup>300</sup>

Accanto a tutte queste significative evoluzioni videoludiche introdotte negli anni, ce ne fu un'altra che stava iniziando a compiere dei significativi passi in avanti: le grafiche in 3D in tempo reale. A causa delle limitazioni dell'hardware, molti titoli simulavano un ambiente tridimensionale attraverso il *texture mapping*,<sup>301</sup> riuscendo comunque a generare risultati, per l'epoca, più che convincenti. *The Terminator* (Bethesda, 1991), tra i primi videogiochi *open world* in 3D, offre un'ampia porzione di Los Angeles da esplorare nei panni del T-800 o di Kyle Reese, rispettivamente per eliminare o proteggere Sarah Connor; il giocatore va alla ricerca di armi, veicoli e rifornimenti, può rubare nei negozi e affrontare il proprio nemico in una sparatoria, quest'ultimo interpretato dal computer o da un secondo giocatore.<sup>302</sup> *Alone in the*

---

<sup>297</sup> *God game* (lett. Gioco Divino) è il termine usato per riferirsi ai videogiochi strategici in forma di simulazione di un ambiente o talvolta di interi mondi e popolazioni, spesso di stampo fantasy, che fanno assumere al giocatore il ruolo di un'entità dai poteri divini o soprannaturali (DVG – Il Dizionario dei Videogiochi, [https://www.dizionariovideogiochi.it/doku.php?id=god\\_games](https://www.dizionariovideogiochi.it/doku.php?id=god_games). Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>298</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>299</sup> *Real Time Strategy*, letteralmente “Strategico in Tempo Reale”. Indica un videogame di tipo strategico (quindi un gioco in cui avete il controllo di truppe e mezzi sul territorio) che si svolge in tempo reale. Sono catalogati così tutti quei titoli in cui saremo chiamati a controllare squadre o interi eserciti da contrapporre ai nemici, seguendo una strategia che sia capace di piegare le mura avversarie. (DVG – Il Dizionario dei Videogiochi, <https://www.dizionariovideogiochi.it/doku.php?id=rts>. Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>300</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>301</sup> Nel 1974 Edwin Catmull introduce il *texture mapping*. Il *texture mapping* consiste nel prendere un'immagine bidimensionale che rappresenti la superficie di un oggetto, per poi applicarla (mapparla) a un oggetto tridimensionale generato al computer – similmente a come si applica la carta da parati su un muro spoglio. (SimoneZanella.it, <https://simonezanella.it/highscore/presentazioni/texture%20e%20grafica/Texture.pdf>. (Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>302</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 179-180.

*Dark* (Infogrames, 1992), invece, è un'avventura grafica nella quale ci si avventura, scegliendo tra due protagonisti, all'interno di una magione infestata, cercando di sopravvivere alle sue insidie. Il gioco riesce a instillare un costante senso d'inquietudine utilizzando una visuale fissa, facendo così aumentare la percezione del pericolo e dell'inaspettato dietro ogni angolo; i protagonisti sono persone comuni, perciò bisogna usare gli strumenti giusti per difendersi o sapere quando scappare. Sul piano tecnico, invece, l'ambiente di sfondo rimane piatto, con la profondità che è simulata dalla prospettiva forzata, mentre oggetti e personaggi sono tridimensionali.<sup>303</sup> Infine, *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (Blue Sky Productions, 1992), così come *Dungeon Master* prima di esso, elevò ulteriormente il genere dei GDR a nuove vette.

Utilizzando una prospettiva in prima persona, i giocatori potevano guardare liberamente in alto e in basso, scavalcare fossati e attraversare pavimenti inclinati mentre combattevano mostri, facevano salire di livello i personaggi e raccoglievano oggetti. *Sprite* 2D dettagliati che rappresentavano nemici, oggetti e decorazioni ambientali venivano ridimensionati in base alla distanza dal giocatore, proprio come lo *sprite scaling* in *Hang-On* e *Space Harrier* di Yu Suzuki. L'allontanamento dal tipico CRPG (*Computer Role-Playing Game*, nda) basato su griglie e la libertà di guardare in qualsiasi direzione da qualsiasi angolazione da una prospettiva in prima persona, aggiungevano un ulteriore livello di tensione, poiché i momenti di combattimento richiedevano più movimento all'interno di segrete dai corridoi stretti.<sup>304</sup>

Fu, però, il 1993 a sancire in maniera definitiva un *prima* e un *dopo* per la storia intera dei videogiochi. In primo luogo, id Software, che già aveva sperimentato un 3D simulato con texture bidimensionali in altri titoli precedenti, ridusse all'osso la complessità dei comandi per focalizzarsi su un unico obiettivo: sparare. Non per nulla, in *Doom* (id Software, 1993) s'interpreta un *marine*, in prima persona, intento a farsi strada tra orde di demoni, i quali hanno preso il controllo di basi di ricerca sulle lune di Marte. La discesa nell'inferno non è solo metaforica dato che l'ambientazione, con livelli complessi e ricchi di segreti, è colma di elementi macabri tipici dell'horror, il tutto condito dalla colonna sonora heavy metal che accompagna le frenetiche sparatorie.<sup>305</sup> Oltre che a partite in singolo, è anche possibile sfidare altri giocatori, sia in locale connessi alla stessa rete LAN oppure online, tra i primi a offrire una simile possibilità, e fu proprio la community di *Doom* a garantirne la sua longevità.<sup>306</sup> John Carmack e John Romero, rispettivamente programmatore e level designer, svilupparono *Doom*

---

<sup>303</sup> Joshua Bycer, *Game Design Deep Dive: Horror*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2022, pp. 9-10, <https://doi.org/10.1201/9781003199250>.

<sup>304</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 180.

<sup>305</sup> F. Toniolo, *Guida ai videogiochi*, pp. 31-32.

<sup>306</sup> F. Alinovi, *op. cit.*, p. 50.

in modo che il motore e i dati di gioco fossero separati; in questo modo poterono vendere il proprio titolo come *shareware*,<sup>307</sup> con solo il primo livello gratuito mentre gli altri erano da acquistare a parte, e allo stesso tempo permettere agli utenti finali di modificarne liberamente il software tramite *mod*.<sup>308309</sup> Nonostante fossero già presenti vari precursori, grazie al suo comparto ludico, tecnico e alla sua accessibilità, *Doom* è ampiamente considerato il “padre degli FPS” per aver determinato concretamente le fondamenta di un genere videoludico; non solo vennero pubblicati numerosi “cloni di *Doom*”, ma la sua struttura si è evoluta nel tempo, sia nella forma che nelle caratteristiche ludiche tipicamente associate agli FPS, ancora riconoscibili 30 anni dopo.<sup>310</sup>

In secondo luogo, la diffusione commerciale dei CD-ROM come nuovo standard di supporto sancì da un lato l’abbandono progressivo del floppy disk, dall’altro l’adozione sempre maggiore di un comparto tecnico *veramente* tridimensionale, rendendo la grafica un punto ancora più centrale del videogioco stesso.<sup>311</sup> *Myst* (Cyan, 1993) fu il titolo che più di tutti incarnò questo cambiamento, ponendosi in perfetta opposizione nei confronti di *Doom*, come evidenziato anche da Francesco Alinovi.

*Myst* rappresentava infatti il prodotto apicale della multimedialità: a livello di struttura ludica si trattava fondamentalmente di un’avventura ipertestuale, illustrata da immagini statiche in grafica tridimensionale, arricchite da qualche filmato in FMV Full Motion Video. In pratica, era il videogioco ideale per chi non amava i videogiochi. Il ritmo rarefatto e poco incalzante e la complessità degli enigmi avevano il pregio di far sentire più intelligente l’utente, contemporaneamente rassicurato dall’atmosfera idilliaca delle ambientazioni. Proprio per questo, rimase in testa alle classifiche di vendita per PC e Mac per lunghissimo tempo, spronato da un incessante passaparola. Il suo successo permise lo sviluppo di altri videogiochi dedicati a un pubblico occasionale e meno smaliziato, ma altrettanto attento all’interattività portata dalle nuove tecnologie.<sup>312</sup>

---

<sup>307</sup> Nel linguaggio di Internet, tipo di software protetto da diritto d’autore ma diffuso in rete senza restrizioni, con la possibilità di sperimentarlo temporaneamente a titolo gratuito; se utilizzato anche dopo tale periodo di prova, esige da parte dell’utente il pagamento di una piccola somma; è frequente nell’uso anche in funzione appositiva: *un programma, un software shareware*. (Vocabolario Treccani, <https://www.treccani.it/vocabolario/shareware/>. Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>308</sup> Una modifica apportata a un’applicazione software (come un videogioco) da parte di un utente al fine di cambiare l’aspetto o il funzionamento dell’applicazione. (Merriam Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mod>. Ultimo accesso: 13/02/2026) [Traduzione personale].

<sup>309</sup> Vincent Mauger, “*Doom*”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 263.

<sup>310</sup> F. Toniolo, *Guida ai videogiochi*, pp. 34-35.

<sup>311</sup> S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *op. cit.*, p. 95.

<sup>312</sup> F. Alinovi, *op. cit.*, p. 49.

A differenza di quanto potrebbe sembrare, data la mole di varietà di titoli sviluppati e tecnologie impiegate su pc, nonché delle loro continue rivoluzioni apportate al medium, i ricavi dei videogiochi su pc nel 1993 si attestavano a un dodicesimo di quelli registrati per il mercato console. Se infatti il pc continuava a essere ancora una nicchia inaccessibile a molti per la sua complessità, anche se la situazione sarebbe migliorata in un paio d'anni, a cavallo degli Anni Ottanta e Novanta il mercato dei videogiochi domestici era dominato in maniera *quasi* incontrastata a livello mondiale da una sola azienda: Nintendo.<sup>313</sup>

### 3.2 “La guerra non cambia mai”

#### 3.2.1 *Fortuna divina*

Durante gli anni Settanta, il successo di console in grado di eseguire diversi videogiochi *ball and paddle* come *Pong* avevano fatto la fortuna di molte aziende in Giappone, tra cui la stessa Nintendo con la sua serie di Color TV GAME. Tuttavia, l'arrivo di titoli *arcade* più complessi, come *Space Invader*, richiedevano dispositivi molto più potenti e costosi; senza una CPU, il risultato finale non era all'altezza delle aspettative. Queste console si avviarono verso il loro declino alla fine del decennio, lasciando il posto all'inizio degli anni Ottanta a un “nuovo” tipo di intrattenimento: i giochi elettronici portatili. Come Mattel, anche le aziende di giocattoli nipponiche si cimentarono nella produzione di questi dispositivi, ma quello che risaltò di più fu il Game & Watch, prodotto da Nintendo e creato da Gunpei Yokoi nel 1980.<sup>314</sup>

In controtendenza rispetto ai suoi competitor, le sue dimensioni compatte, al punto da poter essere riposto nel taschino di una camicia, e il suo design sobrio lo rendevano adatto sia ai bambini che, soprattutto, agli adulti. Non si presentava solo come un giocattolo, ma anche come un orologio; poiché utilizzava le stesse tecnologie dietro le calcolatrici a cristalli liquidi, la batteria poteva durare fino a diversi mesi.<sup>315</sup> L'approccio di Yokoi, infatti, non consisteva nel creare prodotti che fossero all'avanguardia, bensì utilizzare tecnologie mature per una produzione di massa più economica.<sup>316</sup> Il primo Game & Watch fu *Ball*, nel quale bisogna destreggiarsi nella giocoleria, ma vennero creati oltre sessanta dispositivi con innumerevoli

---

<sup>313</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 304.

<sup>314</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, pp. 41-43.

<sup>315</sup> *Ibidem.*

<sup>316</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

variazioni nel corso degli anni. Il più venduto fu una conversione di *Donkey Kong* del 1982, il quale utilizzava due schermi e, per la prima volta, una croce direzionale.<sup>317</sup>

Fino alla versione portatile di *Donkey Kong* i giochi si comandavano quasi esclusivamente con manopole o joystick, con rarissimi casi di pulsanti per la direzione. Poi Yokoi pensò che [la croce direzionale] fosse il modo migliore per controllare il personaggio sullo schermo senza perdere precisione, e da quel momento la croce ha accompagnato i videogiochi nel tempo, salvo cedere il passo agli stick analogici. [...] La croce, infatti, va benissimo se devi spostarti solo su due assi e senza dover dosare troppo la forza, ma col terzo diventa un problema.<sup>318</sup>

Intanto, sul fronte domestico, EPOCH era riuscita a creare una console che aggirasse il problema prestazionale. Il Cassette Vision, in vendita dal 1981, aveva al suo interno un processore economico, mentre la CPU principale si trovava dentro le stesse cartucce. Nonostante fosse meno potente dell'Atari VCS, EPOCH riuscì comunque a conquistare il suo spazio nelle case giapponesi, ma non per molto.<sup>319</sup> Grazie al successo internazionale di *Donkey Kong*, Hiroshi Yamauchi, presidente di Nintendo, decise di cimentarsi nuovamente nella produzione di console domestiche, affidando a Masayuki Uemura il compito di creare un dispositivo non solo con un prezzo più basso del Cassette Vision, ma anche più potente. Difatti, Uemura fu costretto a semplificare il progetto originale del Family Computer, o Famicom, togliendo modem e tastiera, lasciando solo l'ingresso per le cartucce e i controller.<sup>320</sup>

Il Famicom rappresentava un punto di rottura significativo con il passato. A livello tecnico, era molto più potente dell'Atari VCS, sia in termini di grafica, potendo generare più colori a una risoluzione maggiore, che di sonoro, con multipli canali audio separati per produrre tracce più complesse;<sup>321</sup> inoltre, permetteva di scorrere fluidamente tra una schermata e l'altra, generando così transizioni più naturali rispetto al passato. Anche sul piano dell'interfaccia era evidente il salto in avanti. Il controller, piccolo ed ergonomico, aveva solo una croce direzionale e due tasti multifunzione, A e B; in questo modo, il giocatore poteva concentrarsi direttamente sul gioco, senza dover distogliere lo sguardo a causa della complessità dei comandi.<sup>322</sup>

Lanciato sul mercato giapponese il 15 luglio 1983 a ¥14.800, nonostante i primi mesi fossero stati particolarmente ostici per via di problemi tecnici che afflissero i primi modelli, una volta risolti il Famicom divenne la console più venduta del paese nel giro di un anno, spazzando via la concorrenza. Nintendo, tuttavia, non riusciva a produrre abbastanza giochi da sola, così

---

<sup>317</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 126.

<sup>318</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, p. 143.

<sup>319</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, pp. 44-46.

<sup>320</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>321</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 129.

<sup>322</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 150.

permise anche a sviluppatori terzi di produrre per la propria console, ma a condizioni molto severe: pagamenti anticipati per la produzione delle cartucce, una percentuale sulle vendite e il diritto di veto sulla pubblicazione finale. Nonostante questi limiti, la base installata era troppo allettante per rifiutare, così sempre più aziende iniziarono a sottostare alle condizioni di Nintendo.<sup>323</sup>

Forte del successo in patria del Famicom, Yamauchi decise di esportarlo anche negli Stati Uniti. Inizialmente avrebbe dovuto distribuirlo Atari, ma a causa di varie diatribe tra le due aziende e del crollo del 1983, l'accordo saltò e venne rinviato tutto al 1985. Nintendo dovette fare molta attenzione poiché i videogiochi erano ancora visti con molta diffidenza dalla maggior parte degli americani, visti i risvolti precedenti.<sup>324</sup> La console venne presentata a gennaio al CES di Las Vegas, con un design e degli accessori che ricordavano più un pc, e non venne accolta positivamente. Il Famicom venne riprogettato per assomigliare a un videoregistratore e rinominato Nintendo Entertainment System (NES), con l'abbandono di ogni riferimento al mondo videoludico e dei computer; vennero poi inclusi come accessori lo Zapper, una pistola ottica, e R.O.B., un piccolo robot che però venne scarsamente implementato. Nintendo si occupò direttamente della distribuzione tramite la sua filiale americana, preseduta da Minoru Arakawa.<sup>325</sup> Il lancio venne fissato per Natale, solo nell'area di New York. Per convincere anche i rivenditori più riluttanti, Arakawa offrì di riacquistare tutte le unità che sarebbero state invendute; una scommessa che si rivelò un successo, poiché riuscirono a vendere tutti i 50.000 NES. Nei mesi successivi vennero preparati lanci in altre metropoli come Los Angeles e Chicago, per poi passare a una distribuzione più capillare grazie ad accordi stretti con diversi negozi di giocattoli americani.<sup>326</sup>

Come per il Giappone, anche negli Stati Uniti vennero implementate molte restrizioni per gli sviluppatori di terze parti che volessero pubblicare i propri videogiochi per NES, portandole però all'estremo. Tutti i giochi dovevano essere sottoposti a controlli qualità di Nintendo of America, sottostando alle politiche dell'azienda; erano ammessi solo contenuti adattati alle famiglie, con ogni eventuale modifica a totale discrezione di Nintendo. Tristan Donovan paragona questo potere censorio di Nintendo a quello che gli Stati Uniti imposero ai film di Hollywood con il Codice Hayes, in vigore tra gli Anni Trenta e Sessanta, ma con una sostanziale differenza. Mentre il Codice Hayes era nato come risposta a una pressione politica e pubblica

---

<sup>323</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>324</sup> R. Dillon, *op. cit.*, p. 95.

<sup>325</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 123-125.

<sup>326</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogame.*, cit., pp. 297-299.

che chiedeva un maggiore controllo sui contenuti, Nintendo lo fece per prevenire le possibili controversie che si sarebbero potute generare sul prodotto finale.<sup>327</sup> Gli sviluppatori, infatti, potevano pubblicare un massimo di cinque titoli all'anno, i quali dovevano essere in esclusiva per un periodo di due anni. Era necessario acquistare in anticipo le cartucce, a caro prezzo; essendo l'unico produttore, Nintendo era solita centellinarle ai terzi per favorire i propri titoli di punta a discapito della concorrenza. Inoltre, per evitare atti di pirateria, ogni cartuccia integrava una stringa di codice che ne certificasse l'autenticità quando veniva inserita nel NES, senza la quale la console non avrebbe eseguito il programma; tuttavia, i connettori erano facilmente soggetti a usurarsi, con il rischio che anche le cartucce legittime rischiarono di non funzionare.<sup>328</sup>

Nonostante i molti limiti imposti da Nintendo, la creazione di nuovi videogiochi non si fermò affatto, con alcuni che ridefinirono i propri generi di riferimento. In questo periodo, infatti, i videogiochi per console passarono dall'essere trasposizioni di titoli da sala giochi brevi e intensi, nonché artificialmente difficili, per trasformarsi in esperienze pensate per lunghe sessioni di gioco, con una progressione più graduale per internalizzare le meccaniche. Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka furono due dei designer di Nintendo più importanti a guidare questa transizione con opere quali *Super Mario Bros* (Nintendo R&D4, 1985). Rispetto ad altri *platformer* del passato, offriva una maggiore precisione nel movimento, soprattutto nel salto, grazie ai suoi controlli intuitivi e un'ampia varietà di approcci data da *power up*, molteplici nemici e aree nascoste.<sup>329</sup>

Per un pubblico che arrivava da titoli che nella maggior parte dei casi si mostravano tutti in una schermata, *Super Mario Bros* ti offriva uno spazio che potevi esplorare, in cui non mancano segreti e sfide. E poi la grafica era qualcosa di mai visto: al posto dei soliti sfondi neri tutto si svolgeva in pieno giorno, con le nuvolette in cielo (che poi erano cespugli bianchi in cielo) e delle montagne in lontananza. Era anche uno dei primi giochi a sfruttare la musica in maniera contestuale, con più tracce, che acceleravano quando dovevi affrettarti e persino un tema dedicato quando morivi. C'era una cura gigantesca in *Super Mario*, tutta quella cura che il pubblico non aveva visto durante la crisi del settore, e bastava giocarci un attimo per rendersene conto.<sup>330</sup>

Un altro importante e influente titolo creato da questo duo fu *The Legend of Zelda*. Similmente a *Super Mario Bros*, anch'esso faceva dell'esplorazione una meccanica fondamentale. La

---

<sup>327</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>328</sup> Dominic Arseneault, "Nintendo Entertainment System (NES)/Nintendo Famicom", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 714-716.

<sup>329</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 152-154.

<sup>330</sup> L. Fantoni, *op. cit.*, pp. 150-151.

continua ricerca nel suo mondo aperto di elementi importanti era fondamentale per acquisire nuove abilità e superare gli ostacoli che si presentavano davanti a Link, l'eroe protagonista; una formula allora sconosciuta sulle console, ma molto comune nei GDR su pc.<sup>331</sup> Proprio prendendo spunto da titoli come *Ultima* e *Wizardry*, Yuji Horii stravolse totalmente la formula dei giochi di ruolo occidentale per adattarla meglio ai gusti nipponici. Il crudo realismo lasciò spazio a un'estetica più vivace tipica dei manga, grazie anche alla direzione artistica di Akira Toriyama, autore di *Dragon Ball*, e alle musiche di Koichi Sugiyama, che cambiavano in base all'atmosfera. Rese il gameplay più intuitivo e semplice, riducendo l'importanza delle statistiche e concentrandosi invece sulla gestione delle proprie risorse e lo sviluppo dei personaggi. Il risultato finale fu *Dragon Quest* (Enix, 1986), il primo GDR di stampo prettamente giapponese, il quale ebbe un successo senza precedenti in patria e divenne il modello a cui fecero riferimento la maggior parte dei GDR nipponici a venire.<sup>332</sup> *Final Fantasy* (Square, 1987), ad esempio, ne riprendeva le meccaniche, ma la storia più cupa e il taglio più cinematografico lo fecero risaltare rispetto ad altri.<sup>333</sup>

Tra i tanti videogiochi di grande impatto approdati per la prima volta sul NES vi fu anche *Metroid* (Nintendo, 1986), sviluppato da Yoshio Sakamoto e Hirofumi Matsuoka. Videogioco fantascientifico e claustrofobico con chiari richiami ad *Alien* di Ridley Scott, il design intricato della mappa permette di esplorare il mondo in maniera non lineare, sia in verticale che in orizzontale; il giocatore è quindi incentivato anche a tornare in luoghi già visitati in precedenza per sbloccare zone inaccessibili, raccogliendo oggetti specifici o sconfiggendo nemici potenti. Di particolare impatto per l'epoca fu scoprire che sotto l'armatura corazzata vi era *una* protagonista, Samus Aran, la cui vera identità è rivelata solo completando il gioco secondo specifiche condizioni.<sup>334</sup>

Le strategie di controllo dell'intera filiera del NES portarono la casa di Kyoto ad avere un quasi-monopolio sul mercato console americano e giapponese, garantendo anche una qualità dei titoli sugli scaffali decisamente più alta rispetto al passato, così come un'ubiquità del marchio Nintendo e delle sue proprietà intellettuali. La rivista ufficiale *Nintendo Power*, pubblicata dalla primavera del 1988, offriva anteprime sui titoli futuri, recensioni, consigli e una classifica dei punteggi più alti di certi giochi, spingendo così i lettori a competere tra di loro per finire

---

<sup>331</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 154-155.

<sup>332</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>333</sup> R. Dillon, *op. cit.*, p. 111.

<sup>334</sup> P. Konrad Budziszewski, "Metroid", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 636-637.

impaginati.<sup>335</sup> Anche il merchandise a marchio Nintendo andava a ruba, con ogni tipo di prodotto possibile e immaginabile, mentre i propri personaggi divennero riconoscibili da chiunque, anche più di Topolino. L'attività promozionale dietro l'uscita americana di *Super Mario Bros 3* nel 1990, infatti, è l'esempio principe di come Nintendo conquistò il pubblico americano. Inizialmente svelato in anteprima l'anno precedente nel film *The Wizard*, dove il protagonista partecipa a un torneo in cui deve competere proprio in questo videogioco. La campagna marketing per il nuovo *Super Mario*, con tanto di Happy Meal tematizzato da McDonald's, reggeva tranquillamente il confronto a quelle dei più importanti blockbuster hollywoodiani.<sup>336</sup>

Se negli Stati Uniti e in Giappone Nintendo divenne sinonimo di "videogioco" dalla metà degli anni Ottanta, lo stesso non può essere detto altrove. Quando il NES venne rilasciato in Europa tra il 1986 e il 1987, la stessa strategia di monopolio non attecchì. La nuova console, infatti, dovette fare i conti con una radicata presenza del pc, piattaforma molto più potente e versatile rispetto a quello che era commercializzato al pari di un giocattolo. Gli sviluppatori europei, inoltre, non vedevano di buon occhio le politiche commerciali della "grande N," ritenendole sia incompatibili con lo scenario più libero e disinvolto dell'industria videoludica europea, sia un affronto alla libertà creativa degli stessi sviluppatori; ciò nonostante, erano più che propensi a distribuire i propri titoli in America, come la britannica Rare. Alla fine, Nintendo dovette accontentarsi del secondo posto nel mercato console europeo, lasciando momentaneamente il trono a un'altra azienda nipponica, eclissata dalla popolarità del NES in Giappone e negli Stati Uniti, ma che aveva trovato terreno fertile proprio in Europa: Sega.<sup>337</sup>

### 3.2.2 Una nuova genesi

Con l'acquisizione da parte di Gulf and Western, Sega riuscì a dedicarsi interamente alla creazione di nuovi cabinati da sala giochi, sfruttando idee originali oppure copiando quelle già esistenti, potendo usufruire delle risorse finanziarie offerte dalla società madre; è proprio grazie ad esse che acquistò Gremlin negli anni Settanta, un'azienda videoludica americana. In queste condizioni, Sega era in grado di produrre almeno un cabinato nuovo ogni anno ed esportarli in tutto il mondo, creandosi una buona reputazione per i suoi titoli. All'inizio degli Anni Ottanta, Atari contattò l'azienda per la produzione di adattamenti dei suoi titoli *arcade* per la VCS e la

---

<sup>335</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 361.

<sup>336</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>337</sup> *Ibidem*

5200, con future conversioni che vennero create anche per pc e le altre console.<sup>338</sup> Il crollo del 1983, tuttavia, stravolse le carte in tavola, con Gulf and Western che scisse Sega in due. La divisione americana andò in mano a Bally. Gli asset giapponesi vennero invece venduti a David Rosen, il fondatore, Hayao Nakayama, il capo delle operazioni nipponiche, e Isao Ohkawa, presidente del conglomerato CSK, il quale acquistò in seguito Sega nel 1984.<sup>339</sup>

Nel frattempo, l'azienda era entrata personalmente nel mercato delle console domestiche in Giappone, con l'arrivo del SG-1000 il 15 luglio del 1983, lo stesso giorno del Famicom, e successivamente anche in Europa, ma senza raggiungere gli Stati Uniti. Una versione migliorata, il Mark III, venne messa sul mercato per competere direttamente con il Famicom il 20 ottobre 1985, mentre tra il 1986 e 1987 raggiunse anche il mercato americano ed europeo con il nome di Sega Master System (SMS). Come si è potuto notare, Nintendo e il suo pugno di ferro non permisero in alcun modo a Sega di riuscire a rendersi rilevante in Giappone e negli Stati Uniti; tuttavia, riuscì a ritagliarsi la sua fetta di pubblico nel Vecchio Continente, grazie anche ad accordi di distribuzione stretti con alcune catene europee di elettronica.<sup>340</sup>

La libreria di giochi disponibili per il SMS risultò inevitabilmente scarna se comparata alla concorrenza, ma questo non impedì alla console di avere titoli di alta qualità. Oltre alle numerose conversioni di cabinati Sega, vi erano anche *platformer* come *Alex Kidd in Miracle World*, che divenne la mascotte non ufficiale dell'azienda, e soprattutto videogiochi in licenza di film hollywoodiani esclusivi al mercato europeo.<sup>341</sup> Tuttavia, il videogioco più popolare su questa piattaforma arrivò verso la fine del suo ciclo vitale, il GDR fantascientifico di Yuji Naka *Phantasy Star*. Con una resa grafica e audio superiore ad altri titoli simili in circolazione, fu anche uno dei primi GDR che adottò una visuale in prima persona per certe sequenze e una protagonista femminile.<sup>342</sup>

In Giappone, tuttavia, Nintendo e Sega non furono gli unici a scontrarsi per il mercato delle console. Anche NEC, infatti, ne creò una nel 1987, il PC Engine. Compatto ma molto più potente dei suoi rivali, fu in grado di fronteggiare direttamente il NES, al punto che riuscì a scalare le classifiche di vendita nel 1988, portando la console a essere la seconda più venduta nel mercato giapponese di quella generazione.<sup>343</sup> Oltre alle cartucce, era anche possibile installare un modulo esterno per i CD, che migliorava ulteriormente la resa tecnica dei

---

<sup>338</sup> S. Pettus, *op. cit.*

<sup>339</sup> Michael Thomasson, "SEGA", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 894.

<sup>340</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 130-132.

<sup>341</sup> *Ivi*, p. 134.

<sup>342</sup> S. Pettus, *op. cit.*

<sup>343</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 149.

videogiochi disponibili, principalmente conversioni di titoli da sala giochi popolari, questa volta molto più fedeli grazie alla potenza offerta. La mancanza di esclusive d'impatto, tuttavia, ne limitò molto l'interesse nel lungo periodo, mentre una scarsa localizzazione dei suoi titoli lo rese una pessima alternativa quando giunse nel mercato occidentale, qui rinominato TurboGrafx-16 per la sua architettura *parzialmente* a 16 bit.<sup>344</sup>

L'ottobre del 1988, segnò l'arrivo del Sega Mega Drive nell'arcipelago nipponico, con scarsi risultati di vendite. Si dovette aspettare l'anno seguente per il lancio negli Stati Uniti, nel quale venne rinominato Genesis, e in Europa per osservare un importante cambio di paradigma nell'ambito console. Il design futuristico della nuova console, unito a un controller più comodo e tondeggiante, non solo la faceva sembrare più avanzata del NES, ma lo era anche sotto la scocca, essendo la prima vera console ad architettura 16 bit.<sup>345</sup> Consapevole di non poter competere con lo strapotere di Nintendo in Giappone, Sega concentrò i propri sforzi in Europa e, soprattutto, negli Stati Uniti, optando per una nuova direzione.

Distanziandosi dalle famiglie su cui Nintendo faceva appello, il Genesis andò incontro a un nuovo tipo di pubblico allora poco considerato: gli adolescenti. Le pubblicità enfatizzavano la spavalderia della nuova console, esplicitando il confronto diretto con il NES tramite lo slogan "*Genesis does what Nintendon't.*" Sega adottò anche una strategia sdoganata da Electronic Arts negli Anni Ottanta per promuovere i propri titoli, specialmente sportivi, a un pubblico molto più vasto: utilizzare celebrità; è così che si ebbero titoli come lo sportivo *Joe Montana Football* (Park Palace Production, 1991) o addirittura *Michael Jackson's Moonwalker* (Triumph, 1990), un picchiaduro a scorrimento basato sull'omonimo film del Re del Pop.<sup>346</sup> Inoltre, offrendo condizioni migliori alle terze parti rispetto a Nintendo, da una maggiore libertà creativa nei contenuti a un numero illimitato di titoli pubblicabili, Sega riuscì a garantirsi un catalogo di videogiochi molto più ampio che in passato.<sup>347</sup>

Così come l'aspetto del Genesis/Mega Drive era considerato di un altro livello rispetto al NES, anche i suoi videogiochi fecero altrettanto per trasmettere questa sensazione. *Altered Beast*, inizialmente venduto in *bundle*<sup>348</sup> alla console, era un'ottima conversione dell'omonimo cabinato, ma con l'uscita di *Sonic the Hedgehog* nel 1991, quest'ultimo prese il suo posto. L'obiettivo di Yuji Naka, il suo creatore, era quello di permettere ai giocatori più abili di

---

<sup>344</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 121-122. Nonostante la console avesse al suo interno due GPU a 16 bit, la CPU aveva ancora un'architettura a 8 bit.

<sup>345</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 160-161.

<sup>346</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 405-406, 408.

<sup>347</sup> R. Dillon, *op. cit.*, p. 124.

<sup>348</sup> *Bundle*: Combinazione di più prodotti messi in vendita a un prezzo molto vantaggioso (Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana)

attraversare velocemente le parti iniziali di un gioco per arrivare prima alla fine. Si tratta, infatti, di un titolo estremamente dinamico, che enfatizza la velocità del protagonista sopra ogni altro aspetto, visibile anche dallo stesso design di Sonic, il quale è in grado di sfrecciare da una parte all'altra dello schermo; il mondo di gioco, inoltre, si muove insieme a lui grazie agli oggetti animati sullo sfondo in parallasse.<sup>349</sup> Era una risposta diretta a *Super Mario* e al suo stile più calmo e ragionato, in totale antitesi rispetto all'assertività e all'immediatezza di *Sonic*, il quale riscosse un grande successo di pubblico e critica soprattutto in Occidente, diventando la nuova mascotte ufficiale di Sega e dando inizio a una rivalità tra icone videoludiche che perdurò per buona parte degli anni Novanta.<sup>350</sup>

Sega, inoltre, supportò la sua console rilasciando anche una vasta gamma di accessori opzionali per espanderne le funzionalità, come nuovi controller con più tasti e l'ormai immancabile pistola ottica. Vi erano anche periferiche che davano una nuova linfa vitale ai giochi su Genesis/Mega Drive, come il Sega CD. Nonostante fosse più caro della console stessa, offriva un migliore comparto tecnico ai giochi che ne facevano uso proprio grazie alle potenzialità del CD. Era anche in grado di riprodurre filmati video con attori veri per alcuni videogiochi, anche se la loro resa finale lasciava molto a desiderare rispetto alle aspettative. Si poteva passare, infatti, dall'eccellenza tecnica e ludica riscontrabile in *Sonic CD* (Sega, 1993), alla rigidità del gameplay data dai filmati di *Night Trap* (Digital Pictures, 1992), nel quale si deve difendere un gruppo di ragazze dagli attacchi di alcuni vampiri, osservando i loro movimenti tramite videocamere di sicurezza della casa e attivando le trappole al momento giusto.<sup>351</sup>

Come fa notare Brendan Keogh, in questo periodo le qualità che iniziarono ad essere evidenziate nella vendita di un videogioco non erano più concentrate sulle innovazioni ludiche e tecniche, bensì sulla fedeltà grafica e la quantità di contenuto disponibile. Con titoli sempre più grandi, anche i team di sviluppo furono costretti ad assumere più personale, e con essi aumentarono anche i costi e il numero di copie minimo per non andare in perdita. Inversamente, divenne necessario diminuire il rischio connesso allo sviluppo, optando per generi comprovati e accessibili anche a un pubblico generalista. In questo modo, gli sviluppatori di titoli blockbuster furono costretti ad alzare l'asticella tecnologica sempre più in alto a sfavore di quella artistica, mentre i *publisher* giustificavano l'aumento del prezzo finale al consumatore con la grandezza tecnica del videogioco.<sup>352</sup> È proprio sull'assoluta potenza grafica che puntò il

---

<sup>349</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 162.

<sup>350</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 429-431.

<sup>351</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 157-159, 185.

<sup>352</sup> Brendan Keogh, "Triple-A Games", in M. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, II edizione, Routledge, New York (NY), 2023, p. 114. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-17>.

Neo•Geo di SNK nel 1990. Sviluppato inizialmente come sistema per i cabinati, venne successivamente venduto come console per un pubblico di appassionati. La resa grafica dei suoi titoli era equivalente a quella riscontrabile nelle sale giochi, ma con un prezzo del dispositivo e delle cartucce decisamente fuori mercato, il Neo•Geo rimase una piccola parentesi di una guerra commerciale molto più grande.<sup>353</sup>

Nonostante il NES avesse un'ampissima base di utenza, tanto da essere la console a 8 bit più venduta in assoluto, Nintendo iniziò a rendersi conto di quanto avesse bisogno di una nuova console. Da un lato Sega era diventata la nuova azienda videoludica di riferimento nel giro di poco in Occidente, mentre in Giappone il PC Engine era riuscito a ottenere degli ottimi risultati. Inizialmente annunciata nel 1987, la nuova console andò incontro a uno sviluppo travagliato, sia per l'estremo successo ottenuto dal NES che alla difficoltà di mantenere un prezzo competitivo ed essere allo stesso tempo tecnicamente superiore al Sega Genesis/Mega Drive. Facendo affidamento sulla reputazione di Nintendo costruita negli anni passati, Masayuki Uemura e il suo team riuscirono nell'impresa di creare un degno successore: il Super Famicom, lanciato sul mercato nipponico a partire da novembre 1990, o Super Nintendo Entertainment System (SNES), giunto negli Stati Uniti nel 1991 e in Europa nel 1992.<sup>354</sup>

Se sulla carta le console di Nintendo e Sega erano pressoché equivalenti a livello di potenza grafica, ciò che le distingueva era come essa venisse utilizzata. Difatti, lo SNES integrava nativamente un set di otto modalità grafiche predefinite, le quali modificavano come e quando venivano rappresentati i vari elementi a schermo, che semplificavano di molto la programmazione dei giochi per gli sviluppatori; la più famosa, la cosiddetta *mode 7*, permetteva di creare degli ambienti pseudo-3D, dando una convincente illusione di profondità su un piano bidimensionale.<sup>355</sup> Tuttavia, Nintendo riuscì ad avere la meglio sul piano grafico in certe istanze grazie alla possibilità di incorporare all'interno delle cartucce dei chip aggiuntivi, come il Super-FX, in grado di simulare semplici ambienti poligonali realmente in 3D; nonostante l'alto costo di produzione, era possibile garantire una longevità maggiore alla console.<sup>356</sup> Fu sulla qualità dell'audio, invece, che lo SNES si dimostrò più capace fin da subito, con un processore sviluppato da Sony che operava in maniera separata dal resto della console, generando suoni

---

<sup>353</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 127-128.

<sup>354</sup> Dominic Arsenault, "Super Nintendo Entertainment System (SNES)/Super Famicom", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 1009.

<sup>355</sup> *Ivi*, p. 1010.

<sup>356</sup> R. Dillon, *op. cit.*, p. 126.

più realistici e nettamente distinti, al punto che era possibile comporre colonne sonore orchestrate.<sup>357</sup>

Nintendo non si discostò troppo dalle sue strategie passate per il suo parco titoli, da un lato continuando a siglare accordi di esclusività con le terze parti, dall'altro proponendo nuove versioni dei suoi franchise esistenti, producendo pochi titoli di alto valore per un pubblico di famiglie.<sup>358</sup> Al lancio dello SNES vi era *Super Mario World* (Nintendo EAD, 1990); ancora più grande da esplorare e colorato dei suoi predecessori, rifinì ulteriormente la formula del *platformer* già comprovata da Miyamoto e Tezuka.<sup>359</sup> Molto più frenetico era invece *Super Mario Kart* (Nintendo EAD, 1992), gioco di corse con i personaggi del franchise di *Super Mario*, nel quale si gareggia, e si combatte, utilizzando i *power-up* del Regno dei Funghi. Non solo fu fondamentale nel popolarizzare il sottogenere del *kart racing*, con molti che ne ripresero le meccaniche per i propri titoli, ma fu anche esplicita dimostrazione delle potenzialità malleabili di una proprietà intellettuale, in questo caso *Super Mario*, nell'esplorare nuovi generi.<sup>360</sup> Tra i principali titoli disponibili, lo SNES divenne la console di riferimento per i fan dei GDR nipponici grazie a opere come *Chrono Trigger* (Square, 1995) i nuovi *Final Fantasy*, ma anche di videogiochi tecnicamente avanzati come *Donkey Kong Country* (Rare, 1994), il quale simulava un ambiente tridimensionale per mezzo di grafiche 3D pre-renderizzate.<sup>361</sup> Particolarmente rilevante fu anche *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994) in termini di gameplay, dato che per proseguire all'interno dei vari livelli è necessario potenziare costantemente la propria tuta, con aggiornamenti che permettono di affrontare nemici potenti, esplorare aree prima inaccessibili o sbloccare scorciatoie; la ripetitività di tornare sui propri passi non diventa monotona, è anzi incoraggiata dalla necessità di esplorazione.<sup>362</sup>

Anche Nintendo aveva intenzione di sviluppare un suo lettore disco, con il progetto che era iniziato ancor prima della messa in vendita della console. Già nel 1989 stava lavorando in segreto insieme a Sony a uno SNES con un lettore integrato, in quello che avrebbe dovuto essere il Nintendo PlayStation. La casa di Kyoto, tuttavia, non era completamente sicura di questo accordo, poiché temeva che avrebbe dato un vantaggio a Sony nella creazione di una sua console. Così, il giorno dopo l'annuncio pubblico di questa collaborazione sul palco della

---

<sup>357</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 165.

<sup>358</sup> D. Arsenaault, "Super Nintendo Entertainment System (SNES)/Super Famicom," *cit.*, p. 1011.

<sup>359</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 163.

<sup>360</sup> Joshua Jarret, "Mario Kart Series", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 597-598.

<sup>361</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 166.

<sup>362</sup> Joshua Bycer, *20 Essential Games To Study*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2019, pp. 6-7, <https://doi.org/10.1201/9780429440120>.

CES del 1991 da parte di Sony, Nintendo effettuò un brusco cambio di rotta per allearsi con Philips. Dire che Sony “se la legò al dito” sarebbe riduttivo, come si vedrà in seguito.<sup>363</sup>

Se in Giappone lo SNES divenne talmente popolare al punto da causare disordini civili durante i primi giorni di vendite,<sup>364</sup> in Occidente Nintendo dovette affrontare direttamente Sega in quella che è ancora oggi considerata la *console war* più popolare mai sviluppatasi. Da un lato, lo SNES era ritenuto una console più adatta a famiglie e bambini per via delle politiche sui contenuti adottate da Nintendo, anche se era in grado di assicurarsi esclusive di alto rilievo come *Street Fighter II*. Dall’altro lato, il Genesis/Mega Drive era già approdato sul mercato due anni prima, ed era riuscito a costruire un’ampia libreria di titoli facendo leva su un pubblico adolescenziale, attirato da titoli con temi maturi e decisamente più violenti.<sup>365</sup> La versione SNES di *Mortal Kombat*, ad esempio, era estremamente censurata rispetto a quella su Genesis/Mega Drive, molto più fedele alla versione da cabinato.<sup>366</sup> Ma, come menzionato in precedenza, fu proprio la sua violenza estrema, unita a una mancanza di regolamentazione dell’industria, a cambiare le carte in tavola.

Il 9 dicembre 1993 si tenne un’udienza al Senato degli Stati Uniti guidata dai senatori democratici Joseph Lieberman e Herb Kohl, nella quale si accusò l’industria videoludica di promuovere contenuti violenti e sessualmente espliciti verso i minori, nonché delle conseguenze che potevano causare in tali soggetti. *Mortal Kombat* e *Night Trap* vennero presi come esempi cardine, in quanto entrambi avevano al loro interno personaggi umani digitalizzati. Quello che però ricevette più attenzioni dei due fu *Night Trap*, poiché si riteneva erroneamente che lo scopo del gioco fosse quello di uccidere le ragazze anziché salvarle. Quando l’attenzione passò invece ai rappresentanti dell’industria, Nintendo si fece prestigio della sua politica *family-friendly*, accogliendo i favori dei senatori, mentre Sega fu costretta a difendersi maggiormente proprio per i contenuti che acconsentiva sulla sua piattaforma, nonostante avesse un proprio sistema di autoregolamentazione già in atto.<sup>367</sup>

Nonostante questa specifica udienza risultò abbastanza inconcludente, nei giorni immediatamente seguenti *Night Trap*, da titolo inizialmente semiconosciuto, si ritrovò in cima alle classifiche di vendita. Nei mesi successivi, invece, le varie aziende videoludiche crearono una propria associazione di categoria, la IDSA (Interactive Digital Software Association), e venne istituito un ente di autoregolamentazione dell’industria a livello nazionale, l’ESRB

---

<sup>363</sup> T. Donova, *Replay*, cit.

<sup>364</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 125.

<sup>365</sup> *Ivi*, pp. 172-173.

<sup>366</sup> R. Dillon, *op. cit.*, p. 127

<sup>367</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 467-478.

(Entertainment Software Rating Board), con lo scopo di classificare i videogiochi in base all'età consigliata. Una doppia vittoria sia per i consumatori, avendo a disposizione un modo univoco e universale per informarsi sui contenuti di un videogioco, che per sviluppatori e publisher, i quali potevano indirizzare i contenuti adeguati al pubblico di riferimento corretto e difendersi da eventuali accuse.<sup>368</sup> Nintendo, infatti, diventò più clemente in merito ai contenuti, delegando all'ESRB il compito di classificare i titoli sulle sue piattaforme; ad esempio, *Mortal Kombat II* (Midway, 1994) per SNES, non più censurato come il capitolo precedente, fu la versione console più venduta.<sup>369</sup> Questo fattore, unito a una libreria di titoli di alta qualità sempre crescente, permise a Nintendo di fare presa su un pubblico ancora più ampio e di superare Sega nel numero di console piazzate anche negli Stati Uniti, sia in ambito domestico che, come si vedrà di seguito, portatile.

### 3.2.3 *Giocare in mobilità*

In Europa Occidentale, Nord America e Giappone, i videogiochi si stavano ormai ergendo come una nuova forma d'intrattenimento ormai sdoganata. Le sale giochi continuavano a offrire esperienze non replicabili tra le mura di casa, i videogiochi per pc potevano contare un'ampia varietà di generi e approcci per un'utenza più *hardcore*, mentre le console domestiche rappresentavano il punto di accesso principale al mondo videoludico per bambini e adolescenti. Una situazione diametralmente opposta a quella che si riscontrava nei Paesi del Blocco Sovietico. Tra gli Anni Settanta e Ottanta, infatti, lo sviluppo informatico delle nazioni europee orientali risultava molto arretrato rispetto a quelle del Blocco Capitalista, i cui embarghi sulle esportazioni impedivano alle nazioni sovietiche di ricevere computer, console e cabinati occidentali; l'unica soluzione per ottenerli era tramite contrabbando, solitamente a opera di hobbisti e amatori. Era possibile videogiocare in club del computer statali, con la maggior parte dei titoli che venivano diffusi attraverso un efficiente sistema di distribuzione pirata, dato che le leggi sul diritto d'autore venivano raramente messe in atto.<sup>370</sup> Inoltre, i pochi cabinati sovietici disponibili erano da un lato costosi, dall'altro erano ritenuti sia macchine per il tempo libero che utili per allenare i riflessi, il che le portava a non avere una classifica interna per

---

<sup>368</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>369</sup> R. Dillon, *op. cit.*, p. 127

<sup>370</sup> Jaroslav Švelch, "Europe (Central and Eastern)", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 308-309.

comparare punteggi e a bandire tutti i cabinati che rappresentassero contenuti di violenza verso persone, ad esempio tiri a segno che avevano bersagli umani.<sup>371</sup>

Questo era l'ambiente in cui *Tetris* (1984) venne creato da Alexey Pajitnov, ricercatore presso l'Accademia delle Scienze di Mosca. Egli sviluppò il celebre rompicapo videoludico ispirandosi al gioco del *Pentomino* di Solomon Golomb, nel quale è necessario ricoprire un'area rettangolare con pezzi formati da cinque quadrati. Pajitnov ne ridusse il numero a quattro, con solo sette permutazioni possibili generabili casualmente che sarebbero scese dall'alto della schermata, con l'obiettivo di formare linee complete affinché si disintegrassero e lasciassero spazio a nuovi pezzi. Progettato originariamente su un pc Electronica 60 e in bianco e nero, si fece aiutare da due suoi colleghi per aggiungere una classifica e renderlo eseguibile su pc IBM. Grazie a queste aggiunte, *Tetris* ottenne un'ampissima diffusione in tutto il Blocco Sovietico.<sup>372</sup> A partire dal 1985, con la salita al potere di Mikhail Gorbachev, nell'URSS iniziò un periodo di liberalizzazione economica in seguito alle riforme attuate dalla *perestrojka*,<sup>373</sup> le quali permisero ai cittadini sovietici di creare delle proprie attività commerciali e di ottenere una maggiore protezione sui diritti d'autore. Una manna dal cielo a metà per Pajitnov: poteva finalmente guadagnare dalla sua creazione, ma il mercato videoludico sovietico non era abbastanza sviluppato.<sup>374</sup> Questo cambiò nel 1986, quando Robert Stein, presidente di una *software house* londinese, in viaggio di affari a Budapest vide una delle copie pirata di *Tetris* in azione. Intuendone il potenziale, Stein decise di acquisirne i diritti di distribuzione per pc direttamente da Pajitnov per il mercato internazionale; questi vennero a loro volta rivenduti ad altre aziende, che produssero dei *porting* sia per console che per pc, fino a una versione competitiva da cabinato. Stein, tuttavia, aveva eluso la burocrazia sovietica, dato che non aveva ancora firmato alcun contratto formale con Electronorgtechnica (Elorg), l'unica agenzia sovietica in grado di controllare la distribuzione dei software all'esterno dell'URSS. Questo fatto aveva reso la faccenda estremamente torbida anche per gli altri acquirenti interessati a *Tetris*, specialmente per Hank Rogers, il quale non solo stava già vendendo il videogioco su NES, ma aveva intenzione di vendere i diritti a Nintendo per la sua nuova console portatile.<sup>375</sup>

---

<sup>371</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>372</sup> F. Alinovi, *op. cit.*, pp. 32-33

<sup>373</sup> *Perestrojka*. Termine russo («ristrutturazione») adottato nella politica interna sovietica e poi accolto dal giornalismo internazionale per indicare l'insieme di riforme politico-economiche (ricambio nei vertici di partito, adozione di nuovi sistemi di rappresentanza ed elettorali, moderato liberismo economico, riconoscimento delle opposizioni interne ecc.) che hanno caratterizzato l'azione di M.S. Gorbačëv a cominciare dal marzo 1985, quando divenne segretario del Partito comunista sovietico. (Enciclopedia Treccani, <https://www.treccani.it/enciclopedia/perestrojka>. Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>374</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>375</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., pp. 378-379.

La casa di Kyoto, forte del riscontro positivo ricevuto con il NES, aveva affidato a Gunpei Yokoi la produzione di una nuova console portatile a base di cartucce, i cui sforzi si tradussero nella creazione del Game Boy. Dotato di un processore sviluppato 10 anni addietro, lo stesso dello ZX Spectrum e di molti altri pc economici di inizio Anni Ottanta, e di uno schermo monocromatico da 2", era una console decisamente poco potente. Questo, però, garantiva a sua volta un prezzo di vendita relativamente basso, un'autonomia che si aggirava tra le venti e le trenta ore, e una grande facilità nella programmazione dei videogiochi, essendo basato su un'architettura ormai collaudata.<sup>376</sup> Ciò che mancava al Game Boy era un titolo di lancio che potesse essere universalmente apprezzato da vendere *in bundle*. Inizialmente Nintendo of America optò per *Super Mario Land* (Nintendo R&D1, 1989), uno spinoff del cavallo di battaglia qual era *Super Mario Bros.*, ma Rogers riuscì a convincere la dirigenza a scegliere *Tetris* facendo leva sulla sua universalità: "se vuoi che i ragazzini comprino la tua console, includi *Mario*, ma se vuoi che tutti giochino al tuo gioco, includi *Tetris*," disse al presidente Minoru Arakawa.<sup>377</sup>

Recatosi dalla Elrog per ottenere la licenza distributiva per le console portatili, Rogers si rese conto di come egli avesse venduto *Tetris* senza autorizzazione per tutto il tempo, dato che Stein aveva esteso la definizione di "pc" anche alle console. Elrog richiese quindi una revisione del contratto con Stein nel maggio del 1988, specificando chiaramente che il pc consistesse in una macchina con monitor, lettore disco, tastiera e sistema operativo. Il contratto, inoltre, diede pieni diritti di distribuzione internazionale su console a Nintendo, con NES e Game Boy che erano giuridicamente distinti dai pc essendo questi venduti come giocattoli elettronici. Di conseguenza, Atari Games, che stava già lavorando a una versione di *Tetris* per NES, fu costretta a ritirare le sue cartucce.<sup>378</sup>

Il lancio giapponese del Game Boy nell'aprile del 1989, con *Super Mario Land* tra i primi quattro giochi disponibili, andò bene, ma fu con l'uscita di *Tetris* a giugno che la console divenne ancora più popolare; questo titolo, infatti, era il primo a utilizzare il Game Link Cable, un cavo attraverso il quale era possibile connettere due Game Boy e permettere una sfida diretta tra due videogiocatori.<sup>379</sup><sup>380</sup> Quando giunse in America e in Europa, rispettivamente a luglio 1989 e settembre 1990, *Tetris* venne venduto *in bundle* al Game Boy come da programma, con

---

<sup>376</sup> Bryan-Mitchell Young, "Nintendo Game Boy," in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 719-720.

<sup>377</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>378</sup> F. Alinovi, *op. cit.*, p. 34.

<sup>379</sup> A. Koyama, *op. cit.*, p. 206

<sup>380</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 155.

le scorte che si esaurirono nel giro di settimane; il Giappone fu l'unico mercato a non avere il titolo venduto insieme alla console.<sup>381</sup> Oltre a questi videogiochi, Nintendo poteva contare su un'immensa libreria che arrivò a toccare il migliaio di titoli disponibili, il che rese il Game Boy la console portatile più venduta fino a quel momento.<sup>382</sup>

Nonostante ci fossero altri concorrenti che cercarono di contrastare lo strapotere di Nintendo, questa governò l'ambiente delle portatili con un monopolio *de facto* per tutto il ciclo vitale del Game Boy, e oltre. In prima linea vi fu Lynx, uscita negli Stati Uniti un mese dopo al Game Boy. Originariamente sviluppata da Epyx, la console fu poi distribuita da Atari in seguito alla bancarotta dell'azienda. Sulla carta, Lynx aveva tutte le caratteristiche tecniche per affrontare Nintendo a testa alta: aveva uno schermo a colori retroilluminato, un'architettura a 16 bit e si potevano collegare fino a otto dispositivi in contemporanea per partite multigiocatore. Una tale avanguardia tecnica, tuttavia risultò in un considerevole contrappasso sulla batteria e delle dimensioni, risultando così molto più ingombrante e meno longevo del Game Boy.<sup>383</sup> Inoltre, la pessima reputazione di Atari maturata nel tempo, unita a una campagna marketing quasi inesistente, contribuirono a battere l'ultimo chiodo nella bara di Lynx.<sup>384</sup>

L'unica azienda che riuscì a ritagliarsi in questo periodo una fetta di mercato abbastanza grande, seppur marginale, fu Sega. Come già evidenziato, Sega riuscì a tenere testa per alcuni anni a Nintendo nell'ambito delle console domestiche con il Genesis/Mega Drive, e provò a fare lo stesso nei confronti del Game Boy con il Game Gear. La sua architettura a 8-bit, basata su quella del Master System,<sup>385</sup> permise a Sega di risparmiare sullo sviluppo e allo stesso tempo offrire una potenza molto maggiore rispetto a quella della controparte Nintendo, dotando il Game Gear di uno schermo a colori e di audio stereo; inoltre, la sua forma ergonomica lo rendeva più comodo da tenere in mano.<sup>386</sup> Similmente a Lynx, simili prestazioni erano particolarmente dannose per la longevità delle sessioni di gioco, potendo durare al massimo un paio d'ore nonostante fossero necessarie sei batterie anziché le quattro del Game Boy. Sul lato dei titoli disponibili, non potendo contare sull'ampio supporto di terze parti come Nintendo, Sega puntò soprattutto su spinoff delle sue serie più iconiche, come *Sonic the Hedgehog*, e *porting* dal Master System.<sup>387</sup> Nonostante sia ancora considerato un fallimento commerciale per le sue

---

<sup>381</sup> Damien McFerren, "Game Boy," in A. Asadi (a cura di), *Videogame Hardware Handbook Volume 1*, II edizione, Imagine Publishing, Bournemouth, p. 158.

<sup>382</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 155.

<sup>383</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 161.

<sup>384</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Videogames*, cit., p. 419.

<sup>385</sup> A. Koyama, *op. cit.*, p. 206-207.

<sup>386</sup> S. Pettus, *op. cit.*

<sup>387</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 168.

limitazioni dovute all'hardware ambizioso e la sua libreria scarna, il Game Gear riuscì comunque a piazzare un discreto numero di unità e riuscì addirittura a soddisfare molte aspettative, specialmente per il periodo, ma anch'esso dovette soccombere alla popolarità inarrestabile del Game Boy, a discapito delle sue caratteristiche tecniche inferiori.<sup>388</sup>

---

<sup>388</sup> Benjamin Nicoll, "Sega Game Gear." in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 901.

## CAPITOLO 4 – Prendersi sul serio

### 4.1 Andare oltre

#### 4.1.1 “Sono affari, non questioni personali”

La diffusione parallela di 3D e CD-ROM all’inizio degli Anni Novanta stava offrendo una nuova finestra sulle grandi potenzialità che una simile rivoluzione avrebbe portato al mondo della tecnologia e dell’intrattenimento. In molti si affrettarono a implementare queste innovazioni in numerosi prodotti ma, come accade spesso dietro ogni entusiasmo per l’ultima novità, non mancarono gli scettici e i cauti. Molti sviluppatori stavano ancora cercando di capire come utilizzare bene questi nuovi strumenti nei propri titoli, ma i risultati che si potevano osservare sia nelle sale giochi che nei pc sembravano promettenti: bisognava solo trovare la giusta formula tra innovazione e sostenibilità. Le prime aziende a proporre una console in grado di sfruttare queste tecnologie fecero un buco nell’acqua dietro l’altro. Prima fra tutte vi fu la 3DO Company fondata da Trip Hawkins, il quale sosteneva che ci fosse bisogno di un “VHS dei videogiochi”, ossia una console standardizzata per cui varie aziende, anziché una sola, avrebbero creato i propri videogiochi per la suddetta piattaforma.<sup>389</sup>

La visione di Hawkins prese forma con il 3DO Interactive Multiplayer nell’ottobre del 1993. Sviluppato da ex-designer Amiga e Lynx, presentava un modello di business alquanto unico. La 3DO Company avrebbe affidato la produzione dell’hardware alle aziende di elettronica, mentre gli sviluppatori avrebbero pagato una licenza estremamente bassa per ogni gioco venduto. Hawkins, avendo fondato il decennio prima Electronic Arts, poté garantirsi vari agganci all’interno dell’industria e della stampa per promuovere la sua console, con Panasonic che fu la prima azienda terza a produrre l’hardware. Lato software, la console poteva vantare numerosi titoli di punta sia delle sale giochi, come *Street Fighter II*, che dei pc, tra cui *Alone in the Dark*.<sup>390</sup> Grazie all’integrazione nativa del CD, il 3DO si rivelò la meta favorita dei film interattivi come *Night Trap*, con una qualità impareggiabile a quella riscontrabile su Sega CD, e di videogiochi sportivi come football americano e calcio. Inoltre, fu anche il punto di partenza

---

<sup>389</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>390</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 210-215.

di serie che avrebbero fatto la storia del medium, come il gioco di corse di stampo *arcade* *Need for Speed* (EA Canada, 1994), in cui, oltre a gareggiare a bordo di auto esotiche in scenari da sogno, bisogna anche sfuggire agli inseguimenti della polizia, ma anche di titoli ormai dimenticati dal tempo come *Gex* (Crystal Dynamics, 1994), *platformer* che divenne temporaneamente la mascotte della console.<sup>391</sup> La fanfara iniziale, tuttavia, si tramutò presto in un silenzio tombale su tutta la linea. Il costo eccessivo del dispositivo (\$700) scoraggiò fin da subito i consumatori, che non riuscivano a vederci abbastanza valore offerto. I produttori della console, essendo in continua competizione tra loro stessi, generavano confusione anche ai rivenditori. Le basse royalties per i videogiochi, infine, non riuscivano a garantire entrate sufficienti per sostenere l'intero progetto 3DO, il quale uscì dalle scene nel 1996.<sup>392</sup>

Anche Atari e Commodore subirono vari colpi pesanti, specialmente dal lato pc. ST e Amiga stavano perdendo una quota considerevole di mercato a causa della diffusione massiva di IBM compatibili ed entrambe le aziende non riuscivano a tenere il passo con la tecnologia. Dopo il fallimento di Lynx, Atari riprovò a conquistare il settore domestico con la Jaguar, ma fin dal principio la situazione fu molto problematica. La console era dotata di cinque processori che lavoravano in parallelo con architetture che variavano dai 32 ai 64 bit; tutto ciò non faceva che aumentare la confusione attorno ad essa, sia per i consumatori, con pubblicità che enfatizzavano la dibattuta natura a 64 bit, che per gli sviluppatori, i quali non riuscivano a lavorare in maniera efficiente con una macchina così complessa.<sup>393</sup> Lanciata alla fine del 1993, Atari non riuscì a garantire abbastanza titoli rilevanti per il ciclo iniziale della console, con la maggior parte di essi che vennero rilasciati solo negli anni successivi, come *Rayman* (Ubi Pictures, 1995). Nonostante la Jaguar ricevette numerosi accessori per potenziarne le capacità, tra cui un lettore disco dato che la console era ancora a cartucce, Atari non riuscì a competere con le altre realtà del momento e ritirò anch'essa la sua console nel 1996, mentre negli anni successivi l'azienda venne acquisita dalla Hasbro.<sup>394</sup> Commodore, dall'altro lato, non era messa meglio. L'azienda provò a entrare nel mondo console riconvertendo il proprio pc nell'Amiga CD32 nel 1993, ma fu un fallimento commerciale immediato. Anche Commodore arrivò alla fine del suo tempo, dichiarando bancarotta ad aprile 1994.<sup>395</sup>

---

<sup>391</sup> Carl Therrien, "3DO Interactive Multiplayer", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 1041.

<sup>392</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 234.

<sup>393</sup> Michael Hart, *Secrets of Video Game Consoles*, White Owl, Barnsley, 2022, p.115

<sup>394</sup> Michael Thomasson, "Atari Jaguar", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 80-81.

<sup>395</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 150-152

Dietro tutti questi fallimenti precoci non vi erano solo scelte aziendali poco lungimiranti, impieghi dubbi di tecnologie e cieca fiducia nelle proprie capacità, ma erano anche la conseguenza dell'arrivo di un nuovo giocatore in campo pronto a fare terra bruciata di tutta la concorrenza: Sony. In seguito all'umiliazione pubblica subita da Nintendo alla CES del 1991, Sony proseguì per vie legali per fare in modo che il progetto PlayStation non andasse perduto, al punto che le due aziende, insieme a Philips, firmarono un nuovo contratto di collaborazione nel 1992; nonostante la produzione di prototipi e di videogiochi specifici per CD, l'accordo saltò anzitempo e i rapporti si fecero sempre più tesi. L'anno successivo, non volendo abbandonare gli ottimi risultati ottenuti, la dirigenza Sony fondò una divisione apposita, la Sony Computer Entertainment (SCE), per proseguire lo sviluppo della PlayStation,<sup>396</sup> affidandolo a Ken Kutaragi; non solo aveva già lavorato al progetto iniziale con Nintendo, ma era anche colui che aveva creato il processore audio per lo SNES.<sup>397</sup>

Infatti, l'obiettivo di Sony era estremamente chiaro - progettare e sviluppare la console da gioco più potente mai realizzata, con una forte predilezione per la grafica 3D. La potenza hardware da sola non era però sufficiente e, per sbaragliare la concorrenza, Sony doveva avere anche i giochi migliori, non solo l'hardware migliore. Per attirare gli sviluppatori più talentuosi, i team interni programmarono diverse demo tecniche da mostrare alle software house di tutto il mondo. Questo approccio diretto e amichevole, insieme alla decisione di adottare il CD-ROM al posto delle cartucce come supporto di gioco per rendere la produzione più facile ed economica, riuscì a suscitare un interesse senza precedenti - solo in Giappone vennero ingaggiati 250 sviluppatori di terze parti e tutte le grandi aziende come Electronic Arts, Namco, Konami e Williams decisero di supportare il nuovo sistema.<sup>398</sup>

A puro livello tecnico, PlayStation aveva una potenza di calcolo comparabile ad altri sistemi del periodo, ma ciò che spinse centinaia di sviluppatori a compiere il salto definitivo verso questa piattaforma fu soprattutto la semplicità di programmazione: la singola CPU integrava il processore grafico per gestire i poligoni 3D, mentre un altro processore si occupava specificatamente degli effetti speciali, garantendone una resa dettagliata senza appesantire le capacità computazionali. Sony vantava anche un'esperienza pluridecennale nell'industria della produzione audio e video.<sup>399</sup> In un'epoca in cui un buon lettore CD poteva costare fino a \$1000 (equivalenti a oltre \$2000 oggi), l'ottima qualità audio di PlayStation, con i primi modelli che integravano un'interfaccia audio dedicata, risultava un affare anche per gli audiofili più accaniti.

---

<sup>396</sup> F. Alinovi, *op. cit.*, pp. 51-52

<sup>397</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, cit., p. 452.

<sup>398</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 153-154 [Traduzione personale].

<sup>399</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 224-226. Di seguito alcune delle innovazioni audiovisive più importanti introdotte da Sony negli anni: Walkman, Betamax, CD, Blu-Ray Disc.

Anzi, era talmente conveniente che alle revisioni successive della console venne tolta proprio quest'interfaccia; essendo PlayStation, come tipico per le console, venduta in perdita, creava conflitto nelle vendite di apparecchiature audio prodotte dalla stessa Sony.<sup>400</sup>

In un mercato videoludico ormai dominato da due giganti come Nintendo e Sega, con la prima che aveva conquistato le famiglie e la seconda gli adolescenti, Sony decise di seguire una terza via per il suo pubblico di riferimento optando per i giovani adulti, più nello specifico i diciannovenni, considerata l'età perfetta per i ragazzini che volessero essere più maturi e gli adulti che desiderassero ritornare giovani.<sup>401</sup> PlayStation smise di essere considerata alla stregua di un giocattolo come le altre console e approdò direttamente nei negozi di elettronica. La catena distributiva a opera della sussidiaria Sony Music garantì una produzione dei CD a basso costo e in tempi brevi, con ordini che potevano arrivare con un anticipo di soli dieci giorni rispetto ai tipici due mesi delle cartucce; l'offerta poteva finalmente adattarsi alla domanda in tempo reale, senza rischiare d'incorrere in un eccesso o una mancanza d'inventario. Inoltre, l'aumento della complessità dei videogiochi, con la necessità di figure dai ruoli sempre più specializzati, dilatò i loro tempi di sviluppo in maniera significativa. Se prima erano necessari vari mesi per creare un titolo da zero, stava diventando sempre più comune raggiungere anche i due o tre anni di produzione per quelli più ambiziosi.<sup>402</sup>

Uscita a dicembre 1994 in Giappone e a settembre dell'anno successivo in America ed Europa, PlayStation divenne la nuova console casalinga di riferimento non solo grazie ad accordi favorevoli agli sviluppatori, le sue qualità multimediali e campagne marketing multimiliardarie, ma anche e soprattutto alla vastità del suo parco titoli. Da un lato riuscivano a sfruttare appieno la potenza della console, dall'altro riflettevano i gusti e la cultura dei consumatori contemporanei. *PaRappa the Rapper* (NanaOn-Sha, 1996), ad esempio, è un gioco musicale in cui bisogna premere al tempo giusto i pulsanti sul proprio controller; la sua estetica da cartone animato surreale e la colonna sonora, caratterizzata da vari stili di rap in voga al momento, contribuirono ad aumentare sia la sua popolarità che quella dei videogiochi musicali a venire. Gli stretti rapporti con Namco permisero a Sony di ricevere in esclusiva console i suoi titoli da sala giochi più popolari del momento, tra cui *Ridge Racer* e i *Tekken*, mentre l'acquisizione di vari studi di sviluppo, come il britannico Psygnosis, garantì un costante afflusso di nuovi videogiochi sulla piattaforma. Questo studio non solo compose per *WipEout* (1995), un gioco di corse futuristico estremamente caotico, una colonna sonora con gli artisti di riferimento nella

---

<sup>400</sup> M. Hart, *op. cit.*, pp. 125-126.

<sup>401</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 224.

<sup>402</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, pp. 120-122.

musica elettronica europea Anni Novanta, ma fornì costantemente supporto ad altri studi nella creazione dei loro videogiochi.<sup>403</sup>

La libreria di titoli PlayStation è immensa, con migliaia di videogiochi pubblicati a livello globale adatti a qualunque fascia di pubblico, dal più occasionale al più zelante. Per fare breccia nel primo, fu necessaria una mascotte che incarnasse lo spirito del prodotto in questione, e *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996) si rivelò essere quello che Sony stesse cercando per rispondere direttamente a Mario e Sonic. La critica lo ritenne un videogioco derivativo,<sup>404</sup> ma la linearità dei livelli, ricchi di dettagli e molto colorati, rendeva il tutto più familiare a chi fosse già abituato ad altri *platformer* bidimensionali.<sup>405</sup> Il carattere bizzarro e irriverente del marsupiale lo resero la mascotte non ufficiale della console, ma solo in Occidente; i vertici di SCE, tra cui lo stesso Kutaragi, non lo ritenevano per nulla adatto a rappresentare il brand PlayStation come maturo.<sup>406</sup> Difatti, questa filosofia venne presto incarnata da uno dei titoli capisaldi di questo periodo: *Gran Turismo* (Polyphony Digital, 1997). Pensato per essere un vero e proprio simulatore di guida su console, il livello di realismo è semplicemente maniacale. Le centinaia di automobili presenti, dalle piccole utilitarie alle sportive ad alte prestazioni, sono dei veri modelli su licenza riprodotti nei minimi dettagli che possono essere pilotati su vari tipi di circuiti, il tutto con una resa fisica e grafica altamente fedele alla realtà; forse anche troppo, essendo necessario prendere la patente per progredire nella propria carriera e sbloccare nuovi veicoli.<sup>407</sup> Più spettacolari sono le corse di *Need for Speed III: Hot Pursuit* (EA Canada, 1998), dato che per guadagnare punti aggiuntivi nelle gare bisogna guidare in maniera estremamente pericolosa, come andare contromano o derapare nelle curve. Inoltre, per la prima volta nella serie, è possibile anche impersonare i poliziotti, con l'obiettivo di fermare i piloti clandestini facendoli schiantare o immobilizzandoli con, tra i vari strumenti disponibili, posti di blocco e strisce chiodate. Ovviamente, se si decide di prendere il ruolo di pilota, si può rispondere a modo.<sup>408</sup>

A differenza di altre console, PlayStation convinse molti sviluppatori sia per le sue qualità tecniche che per le libertà artistiche concesse nella creazione dei propri titoli. Furono proprio questi fattori che spinsero Square ad abbandonare i suoi rapporti con Nintendo per

---

<sup>403</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>404</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, cit., p. 536.

<sup>405</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 188.

<sup>406</sup> M. Hart, *op. cit.*, pp. 124-125

<sup>407</sup> F. Alinovi, *op. cit.*, pp. 58-59.

<sup>408</sup> Nicholas David Bowman, "Need for Speed III: Hot Pursuit (1998)", in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 174-175, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-29>.

collaborare direttamente con Sony.<sup>409</sup> La mole di contenuti presenti in *Final Fantasy VII* (1997) sarebbe stata pressoché impossibile da realizzare altrove. Sezioni importanti della storia sono raccontate attraverso brevi cinematiche in CGI, rendendo la narrazione ancora più immersiva. La colonna sonora orchestrata accompagna ogni singolo momento della propria campagna, caricando di significato i combattimenti e gli eventi della storia. Mentre i personaggi sono renderizzati in 3D, l'ambiente di gioco fantascientifico, in netta contrapposizione rispetto agli scenari dark-fantasy dei titoli precedenti della saga, rimane ancora piatto; tuttavia, l'uso intelligente delle inquadrature trasmette un senso di profondità convincente, rendendo ogni scenario simile a un quadro. Non solo *FF VII* era talmente corposo da essere stato stampato su *tre* CD, ma il suo impatto fu tale da revitalizzare l'intera scena dei JRPG anche nel mercato occidentale, nonché scandire la futura direzione della stessa Square per molti dei suoi futuri titoli.<sup>410</sup> Riguardo, invece, questa nuova deriva esplicitamente cinematografica per i videogiochi, titoli come *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) non fecero altro che restringere la distanza di questi due media. A livello ludico, riprende a piene mani la natura ibrida del capitolo su MSX, tra lo *stealth* delle missioni d'infiltrazione e l'azione dei combattimenti, lasciando sempre la libertà al giocatore di come impostare la sua partita. In particolare, le *boss fight* qui presenti sono un esempio di quanto bisogna pensare fuori dagli schemi, e dagli schermi, per riuscire a proseguire l'avventura.<sup>411</sup> A livello narrativo, l'effetto finale è quello di assistere a un film intervallato da momenti di gioco. Tutte le *cutscene* sono doppiate da attori professionisti, i personaggi sono complessi e moralmente dubbi, la storia affronta temi che spaziano dall'identità del sé al riarmo nucleare, ma non manca di inserire momenti comici e rotture della quarta parete. Nonostante i personaggi sembrino dei pupazzi e le limitazioni della PlayStation siano comunque evidenti in molti punti, le sensazioni che *MGS* riesce a trasmettere sono, ancora oggi, difficilmente eguagliabili.<sup>412</sup>

La maturità che Sony cercava di ottenere per la sua console portò anche all'ascesa di un genere che fino ad allora non era stato ancora esplorato a fondo su console: l'horror. Fino alla prima metà degli Anni Novanta, era molto difficile spaventare in maniera convincente adolescenti e adulti, sia perché mancava una regolamentazione per titoli più maturi, sia per le capacità tecniche delle console a 16 bit. Una volta risolti entrambi i problemi, non fu più impossibile creare titoli che potessero essere veramente spaventosi. *Resident Evil* (Capcom, 1996)

---

<sup>409</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, cit., p. 542.

<sup>410</sup> Jordan Minor, *Video Game of the Year: A Year-By-Year Guide to the Best, Boldest, and Most Bizarre Games from Every Year Since 1977*, Abrams Image, New York City (NY), 2023, EPUB.

<sup>411</sup> J. Bycer, *20 Essential Games to Study*, cit., pp 25-27.

<sup>412</sup> J. Minor, *op. cit.*

inizialmente venne concepito come una riproposizione di *Sweet Home* (Capcom, 1989), un GDR horror per NES uscito solo in Giappone,<sup>413</sup> ma venne trasformato in una versione ancora più spaventosa di *Alone in the Dark*. Le similitudini tra i due titoli sono innegabili: la scelta tra due personaggi giocabili; una magione infestata da zombie come ambientazione, con varie inquadrature fisse; la gestione ragionata delle risorse limitate e delle armi. *Resident Evil*, tuttavia, si discosta molto nei toni, assomigliando più a un film d'azione di serie B, soprattutto nel filmato introduttivo *live-action*. Questo si può notare anche nella risoluzione degli enigmi ambientali, più semplici e meno punitivi, e nell'uso di specifici *jumpscare*. *Silent Hill* (Konami, 1999), invece, predilige un approccio più da horror psicologico, e rappresenta l'altra faccia della maturità del genere su PlayStation. Qui il protagonista è un uomo comune, il quale cerca di scoprire gli orrori che si celano dietro una misteriosa città avvolta dalla nebbia. Il combattimento passa in secondo piano e lascia il posto all'esplorazione delle varie zone urbane; la comprensione dei misteri che governano il mondo di gioco è più importante che sconfiggere gli inquietanti mostri che girano per la città. La telecamera, inoltre, è totalmente controllabile dal giocatore, ma quando ci si ritrova in un luogo chiuso o stretto, l'inquadratura si restringe per accentuare l'effetto claustrofobico e l'impotenza del protagonista di fronte a minacce che non può sconfiggere.<sup>414</sup>

Con una simile presenza sul mercato, PlayStation non solo diventò un fenomeno culturale ai livelli di NES e Genesis/Mega Drive, ma contribuì in maniera concreta anche a un primo cambiamento nella rappresentazione femminile nel mondo videoludico. Negli scorsi capitoli si è potuto notare come le donne all'interno di questo mondo fossero sempre state un'eccezione fin dal principio. David Nieborg e Maxwell Foxman osservano come, all'inizio della loro commercializzazione, i videogiochi domestici fossero venduti come attività per famiglie, ma già dagli Anni Ottanta i giovani maschi adolescenti divennero il pubblico di riferimento per l'industria. I videogiochi erano visti come una forma di escapismo e questo si rifletteva in ogni aspetto della subcultura. Le riviste di settore, con redazioni composte da soli uomini, e i loro contenuti contribuirono a normalizzare una cultura di sessismo nei confronti delle donne all'interno del medium e di esclusione nei confronti di giocatori più maturi e hobbisti, radicalizzando ancora di più la figura del *vero* videogiocatore nel lettore maschile di tali riviste.<sup>415</sup> Fabrizia Malgieri evidenzia il fatto che le narrazioni più diffuse nei videogiochi di queste prime fasi dovessero fare i conti anche con le limitazioni tecnologiche dei loro supporti,

---

<sup>413</sup> T. Donovan, *Replay.*, cit.

<sup>414</sup> J. Bycer, *Game Design Deep Dive: Horror*, cit., pp. 11-14.

<sup>415</sup> D. Nieborg, M. Foxman, *op. cit.*, pp. 38-44.

per cui si cercava di utilizzare storie semplici che fossero facilmente comprensibili a tutti. Portare in salvo la damigella in pericolo dalle grinfie dell'antagonista divenne uno dei tropi maggiormente usati all'interno di queste narrazioni, le quali erano più un contorno per il *gameplay*. L'arrivo del 3D e l'aumento della potenza di calcolo permisero di integrare storie più complesse, ma allo stesso tempo enfatizzarono ulteriormente stereotipi già esistenti per portarli all'estremo. Non solo le donne venivano sessualizzate e oggettificate per compiacere il pubblico maschile, ma gli stessi uomini erano rappresentati con personaggi che esaltavano aspetti di una cultura machista, come la dominazione e la forza attraverso azioni violente.<sup>416</sup> “In qualità di prodotto culturale, il videogioco ha indubbiamente risentito degli effetti che la società e la cultura predominanti, in cui esso stesso era calato, hanno riflesso al suo interno.”<sup>417</sup>

Fino alla metà degli Anni Novanta, furono pochi coloro che nell'industria videoludica cercarono di andare esplicitamente incontro a un pubblico femminile con i propri videogiochi, nonostante lo stesso settore si fosse consolidato verticalmente per il sesso opposto, ma fu da questo momento in poi che s'iniziarono a vedere dei primi segni di cambiamento. Con il videogioco ormai diventato un prodotto di massa, le aziende non potevano più ignorare un pubblico potenziale come quello delle videogiocatrici, presenti ma estremamente ostracizzate. L'avvento dei cosiddetti *pink games*, ovvero videogiochi creati specificatamente per bambine e giovani ragazze, a opera di aziende come Mattel dimostravano che questa fosse una strada economicamente percorribile, ma fu soprattutto con l'arrivo di *Tomb Raider* (Core Design, 1996) che le cose iniziarono a cambiare a un livello più profondo.<sup>418</sup> Si tratta di un *platform* 3D d'azione in cui la protagonista va alla ricerca di tesori in luoghi esotici e misteriosi; le sue grandi capacità atletiche le permettono di muoversi abilmente nell'ambiente per risolvere enigmi complessi, evitare trappole e affrontare numerosi nemici a colpi di pistola.<sup>419</sup> Alla base, è un videogioco più che valido, ma fu la sua protagonista a richiamare maggiormente l'attenzione. Lara Croft, infatti, è una figura ambivalente su diversi fronti. Da una parte, il suo aspetto fisico, energico ma allo stesso tempo erotico, diventa un oggetto sessuale desiderabile per il pubblico maschile; dall'altra, la sua forte personalità e il suo carisma la rendono un personaggio ben definito, in grado di autodeterminarsi e di accontentare il desiderio d'immedesimazione delle donne.<sup>420</sup> Questa sua dicotomia la rende un personaggio difficile da classificare con chiarezza,

---

<sup>416</sup> Fabrizia Malgieri, “La rappresentazione delle donne nei videogiochi”, in F. Malgieri, F. Pilla, T. Pirola, L. Rao (a cura di), *Videogioco: femminile, plurale*, Ledizioni, Milano, 2024, pp. 38-39, 57.

<sup>417</sup> *Ivi*, p. 40.

<sup>418</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>419</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 188.

<sup>420</sup> F. Malgieri, *op. cit.*, pp. 62-63.

e la posiziona come un'icona della cultura pop a metà tra il mondo delle fantasie maschili e dei movimenti femministi di fine Anni Novanta.<sup>421</sup>

Oltre a cambiare gli equilibri di potere nell'industria dei videogiochi, Sony aveva ridefinito l'atteggiamento della società nei confronti dei videogiochi con i suoi sforzi per raggiungere un pubblico più maturo. I videogiochi avevano ormai acquisito un'importanza nella cultura popolare che solo pochi anni prima sarebbe stata inimmaginabile. Il riassetto dell'industria dei videogiochi operato da Sony avrebbe avuto importanti implicazioni anche per il settore dei cabinati.<sup>422</sup>

#### 4.1.2 *Tra i due litiganti*

Con l'arrivo di un terzo giocatore a contendersi il mercato delle console domestiche, Sega e Nintendo si rivelarono impreparate a fronteggiare Sony ad armi pari, al punto che fin dal momento dell'annuncio di PlayStation entrambi i leader di mercato sottovalutarono enormemente l'effettiva minaccia che avevano davanti a loro. Le varie strategie adottate da Sony per dominare e controllare questo nuovo spazio furono estremamente fruttuose, sia sul piano industriale, con la maggior parte degli sviluppatori ormai a bordo della sua nuova console, che su quello culturale, avendo conquistato una platea di nuovi consumatori, dai più giovani ai più maturi. Sega e Nintendo, in un modo o nell'altro, furono costrette a recuperare terreno, ma la fretta e la paura di perdere rilevanza nel loro principale settore di attività, che loro stesse avevano plasmato negli anni secondo i propri interessi, le portarono a compiere scelte controverse e, in certi casi, controproducenti.

La divisione giapponese di Sega già nel 1993 stava lavorando alla console per la successiva generazione, il Saturn, con il supporto di molti membri che avevano lavorato per i cabinati *arcade* di Sega.<sup>423</sup> Doveva essere prima di tutto un dispositivo in grado di eseguire al meglio titoli 2D per cabinati, con le capacità per il 3D messe in secondo piano, ma in seguito all'annuncio di PlayStation e delle sue caratteristiche avanzate, Sega si vide costretta a ripensare totalmente il Saturn per la grafica tridimensionale ad appena un anno dall'uscita. Considerando la sola scheda tecnica, la console era la più potente in circolazione: due CPU a 32 bit, due processori video ad alta risoluzione, più altri processori che controllavano varie funzionalità di sistema. Come similmente accadde ad Atari Jaguar, la sua architettura complessa fu il motivo per cui si rivelò un sistema estremamente difficile su cui programmare i propri videogiochi.<sup>424</sup>

---

<sup>421</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>422</sup> *Ibidem* [Traduzione personale]

<sup>423</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, p. 168.

<sup>424</sup> M. Hart, *op. cit.*, pp. 119-120.

Uscito sul mercato in Giappone a novembre del 1994, un mese prima della console di Sony, Saturn si rivelò essere un buon successo per il pubblico nipponico, ma furono pochi gli sviluppatori che riuscirono a sfruttare la piena potenza della console, con risultati a dir poco eccezionali in titoli 2D come picchiaduro e *platformer*, mentre PlayStation continuò ad avere la meglio su videogiochi tridimensionali. Tuttavia, quasi tutti i titoli pubblicati su di esso rimasero un'esclusiva del Sol Levante, specialmente a causa del suo insuccesso in Occidente.<sup>425</sup> Il team nipponico fu talmente riservato sullo sviluppo del Saturn che non informò in alcun modo la divisione americana sullo stato del progetto. Rimasti totalmente all'oscuro dei loro colleghi d'oltreoceano, gli statunitensi decisero di allungare il ciclo vitale del Genesis/Mega Drive con un modulo d'espansione da inserire nella porta per le cartucce: il 32X.<sup>426</sup> Considerato come un assaggio della prossima generazione di console a un prezzo più abbordabile di un dispositivo ex-novo, tanto che montava le stesse CPU del Saturn, era sì più potente di un Genesis/Mega Drive base, ma non abbastanza da garantire un effettivo salto generazionale. L'accoglienza dei consumatori, però, fu particolarmente fredda. Il 32X non era compatibile con i videogiochi sviluppati per Saturn, il che rendeva necessario produrne di specifici solo per questa periferica. Nonostante gli sforzi di Sega nell'invogliare sviluppatori di terze parti a produrre per il dispositivo, molti di loro non furono per nulla interessati, consapevoli che di lì a poco sarebbero arrivate non solo PlayStation e Saturn, ma anche la nuova console di Nintendo.<sup>427</sup> Rilasciato inizialmente in America un giorno prima dell'uscita nipponica di Saturn, il 32X venne messo in vendita in Giappone lo stesso giorno di PlayStation.<sup>428</sup>

Con un'espansione sempre maggiore del business dei videogiochi, il CES di Las Vegas stava diventando troppo stretto per soddisfare le richieste di aziende che stavano iniziando a dedicare sempre più spazio a questo settore. Così, i principali attori dell'industria videoludica organizzarono, nel maggio del 1995, la prima fiera interamente dedicata a questo campo: l'Entertainment Electronic Expo (E3) di Los Angeles.<sup>429</sup> Con il 32X che si rivelò un fallimento su tutta la linea, Sega cercò di correggere il tiro proprio sul palco dell'E3 provando di catturare fin da subito l'interesse sul Saturn del pubblico occidentale, forte del suo successo in Giappone. Durante la sua presentazione, Tom Kalinske, presidente della divisione americana dai tempi del Genesis, annunciò che il Saturn fosse già disponibile all'acquisto, ma questo singolo annuncio

---

<sup>425</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 219, 223, 225.

<sup>426</sup> R. Dillon, *op. cit.*, pp. 154-155.

<sup>427</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, cit., pp. 493-496.

<sup>428</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, p. 166

<sup>429</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, cit., p. 503.

fu il bacio della morte per la console.<sup>430</sup> Poiché la messa in vendita era stata programmata per settembre, tutti vennero colti di sorpresa dall'anticipo improvviso. Gli sviluppatori di terze parti non avevano nessun titolo pronto per il lancio, mentre i rivenditori che non erano stati avvisati di questo cambio si ritrovarono senza scorte, con alcuni di loro che decisero di non mettere mai in vendita Saturn. Come se non dovesse bastare, poche ore dopo la conferenza di Sega, Sony annunciò che, oltre a uscire a settembre, PlayStation sarebbe costata \$100 in meno di Saturn.<sup>431</sup>

La complessità dell'hardware rendeva difficili le revisioni volte al risparmio dei costi; di conseguenza, il prezzo di Saturn non fu abbassato allo stesso ritmo di quelli dei sistemi a 32 bit concorrenti. Inoltre, l'offerta di giochi non era considerata in linea con il mercato. Sfruttando il suo presunto punto di forza, SEGA continuò a fare affidamento principalmente sui porting dei cabinati piuttosto che su titoli specifici per console. Inoltre, la riluttanza della divisione americana dell'azienda nel pubblicare giochi di ruolo (GDR) e giochi dalla grafica bidimensionale fece sì che molti dei titoli giapponesi di maggior successo non arrivassero mai negli Stati Uniti. Anche la reputazione in declino di SEGA, fortemente compromessa dai fallimenti di SEGA CD e 32X e dall'aggressiva promozione della PlayStation da parte di Sony, contribuì alle scarse vendite di Saturn.<sup>432</sup>

Questa *débâcle* costò molto cara a Sega. La dirigenza giapponese incolpò la divisione americana per i problemi inerenti al mercato statunitense e iniziò ad assumere sempre più controllo sulle operazioni di quest'ultima.<sup>433</sup> Kalinske, sentendosi sopraffatto e in continuo contrasto con il quartier generale, nel luglio del 1995 diede le dimissioni; poco dopo anche David Rosen, il fondatore di Sega, abbandonò la compagnia.<sup>434</sup>

Sempre nel 1993, Nintendo aveva annunciato di star lavorando anch'essa alla sua nuova console per fronteggiare PlayStation. Sviluppata in collaborazione con Silicon Graphics, azienda specializzata nella produzione di computer per gli effetti visivi di studi hollywoodiani, la nuova piattaforma venne concepita fin dal principio con un'architettura a 64 bit, saltando direttamente dai 16 bit dello SNES. Nel maggio del 1994, Nintendo annunciò che il progetto, chiamato in codice Project Reality e poi Ultra 64, non avrebbe utilizzato i CD, bensì sarebbe rimasto a cartucce. Questa scelta destò molto sconcerto, soprattutto vista la popolarità del nuovo formato, nonché per i vantaggi logistici e di spazio che il disco era in grado di offrire.<sup>435</sup> Rispetto al CD, le cartucce permettevano un accesso pressoché immediato ai dati e una protezione aggiuntiva

---

<sup>430</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 220

<sup>431</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, cit., pp. 516-517.

<sup>432</sup> P. Konrad Budziszewski, "SEGA Saturn", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 907. [Traduzione personale]

<sup>433</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, cit., p. 535.

<sup>434</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 223.

<sup>435</sup> F. Alinovi, *op. cit.*, pp. 56-57

contro la pirateria. Inoltre, erano adatte soprattutto ai bambini, i quali erano proni a graffiare la superficie dei dischi con più facilità, e potevano salvare i progressi internamente senza bisogno di sistemi di archiviazione esterni, come le *memory card* di PlayStation o il disco rigido di Saturn. Tuttavia, avevano tempi e costi di produzione molto maggiori, nonché una capienza decisamente inferiore rispetto ai CD. Se questi potevano ospitare in media 700 MB di dati, le cartucce avevano una capienza variabile dagli 8 ai 24 MB; solo pochissimi titoli utilizzarono quelle da 64 MB, le più capienti che ci potessero essere. Oltre a tutto ciò, la memoria video era estremamente limitata rispetto alle altre console, traducendosi in texture molto semplici oppure a bassissima risoluzione. Gli sviluppatori avrebbero dovuto fare grossi sacrifici, come l'assenza di FMV e dialoghi, per garantire un'esperienza di gioco per lo meno comparabile ad altri sistemi con lettore disco, e tutte queste limitazioni spinsero molte terze parti, come Square, a ritirare le proprie collaborazioni con Nintendo a favore di Sony.<sup>436 437</sup>

L'Ultra 64, tuttavia, non fu l'unica console in cantiere presso la Grande N. La moda della realtà virtuale tra gli Anni Ottanta e Novanta spinse l'azienda verso la produzione di una console a 32 bit specificatamente per questa tecnologia: il Virtual Boy. Basato su una tecnologia di 3D stereoscopico brevettata da Reflections Technology, l'azienda non riusciva a trovare applicazioni per uso commerciale, ma dopo averla mostrata presso gli uffici di Nintendo, Gunpei Yokoi si dimostrò particolarmente interessato per un suo utilizzo creativo nei videogiochi.<sup>438</sup> I titoli che vennero prodotti restituivano un'effettiva sensazione di profondità spaziale, ma dovevano affrontare problematiche per nulla trascurabili: lo schermo impiegava solo LED rossi anziché a colori per utilizzare meno energia; poiché era troppo ingombrante per essere portato in giro, venne aggiunto un tripode di sostegno per essere appoggiato su un tavolo; lunghe sessioni potevano causare un affaticamento eccessivo alla vista e mal di testa, per cui fu necessario avvisare il pubblico di fare delle pause intermedie. Presentato nel 1994 e messo in vendita l'anno successivo, venne ritirato dal commercio pochi mesi dopo la sua uscita, senza nemmeno essere rilasciato in Europa. Per cercare di attirare l'interesse verso il prodotto, Nintendo insistette affinché Yokoi fosse presente alle dimostrazioni promozionali, ma questa fu più che altro un'umiliazione neanche troppo velata. Dopo decenni di onorato servizio, Yokoi abbandonò l'azienda per andare a lavorare per Bandai.<sup>439</sup>

---

<sup>436</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 229, 231

<sup>437</sup> P. Konrad Budziszewski, "Nintendo 64", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 724.

<sup>438</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, cit.,

<sup>439</sup> Michael Thomasson, "Nintendo Virtual Boy", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 727-728.

Il Virtual Boy era troppo all'avanguardia per il periodo, e il suo fallimento rappresentò un duro colpo per Nintendo. La compagnia, infatti, aveva ritardato l'uscita dell'Ultra 64, ora chiamato ufficialmente Nintendo 64 (N64), anche per permettere a Shigeru Miyamoto e al suo gruppo di completare il titolo di lancio della console: un nuovo *Mario* in un ambiente totalmente tridimensionale.<sup>440</sup> Questo sviluppo simultaneo di hardware e software riguardò anche le periferiche, con la creazione di un nuovo tipo di controller molto particolare. Esso, infatti, presenta una forma a "M", con la croce direzionale a sinistra, quattro tasti a destra e levette dorsali posteriori, layout standard importato direttamente dallo SNES. Vennero aggiunti sul lato frontale destro altri due tasti funzione, mentre sull'impugnatura centrale un joystick analogico sul fronte, utile per controllare il movimento del proprio avatar in un ambiente 3D, e un altro tasto dorsale sul retro. La presenza di tre prolungamenti da impugnare permette al controller di essere tenuto in mano in tre modalità distinte in base alle necessità del videogioco. Inoltre, sul retro è presente un modulo di espansione, il quale consente di aggiungere accessori per aumentare le funzionalità dei titoli, come un *pack* per aumentare la memoria della console oppure integrare una funzionalità di vibrazione nel controller.<sup>441</sup>

Una volta ultimato, l'N64 venne distribuito in tre fasi: giugno 1996 in Giappone, settembre 1996 in Nord America, marzo 1997 in Europa. Alla sua uscita, la console dovette fare i conti con un ambiente profondamente cambiato e ormai dominato sotto ogni aspetto da PlayStation, la quale era sui rispettivi mercati da quasi due anni e aveva ridefinito gli aspetti industriali e di consumo videoludici di un'intera generazione. Nonostante ciò, l'N64 venne molto apprezzato in Occidente, soprattutto negli Stati Uniti, pur dovendosi accontentare del secondo posto di console più venduta della generazione.<sup>442</sup> In Giappone, invece, fu un prodotto estremamente di nicchia. La scelta di utilizzare le cartucce anziché il CD aveva allontanato soprattutto gli sviluppatori nipponici, di conseguenza furono gli studi occidentali a produrre la maggior parte dei titoli per l'N64, i quali rispecchiavano, ovviamente, i gusti del proprio pubblico. Mentre questi abbracciarono fin da subito l'evoluzione della grafica da 2D a 3D, i giapponesi si dimostrarono essere più restii a questo cambiamento. Le librerie di PlayStation e Saturn disponevano di molti titoli pensati appositamente per videogiocatori nipponici, quella dell'N64 risultava alienante per loro.<sup>443</sup>

---

<sup>440</sup> R. Dillon, *Replay*, cit.

<sup>441</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 229-231.

<sup>442</sup> P. Budziszewski, "Nintendo 64", cit., p. 724.

<sup>443</sup> M. Hart, *op. cit.*, pp. 135-136.

Le limitazioni tecniche dell'N64, il prezzo delle cartucce maggiore rispetto ai CD e l'abbandono delle terze parti limitarono molto le possibilità della console di essere interessante ad un pubblico più ampio che andasse oltre alle famiglie.<sup>444</sup> Dall'altro lato, però, essendo una console con un target così specifico, questo suo apparente handicap si tramutò in un suo vantaggio, specialmente per i titoli multigiocatore. Essendo dotato di quattro ingressi per controller anziché due, come era tipico su quasi tutte le altre console, l'N64 divenne il sistema per i videogiochi in multigiocatore locale, come *Mario Party* (Hudson Soft, 1998), *Mario Kart 64* (Nintendo EAD, 1996) e *Super Smash Bros* (HAL Laboratory, 1999). Il primo è un gioco da tavolo virtuale in cui ci si sfida all'interno di vari minigiochi; il secondo fu il primo *Mario Kart* a introdurre una modalità in *split screen*, consentendo fino a quattro persone di giocare su un solo schermo in contemporanea;<sup>445</sup> il terzo, invece, è un picchiaduro a incontri nel quale i lottatori sono rappresentati da personaggi appartenenti a varie IP di Nintendo.<sup>446</sup>

Nonostante un supporto minore rispetto alla concorrenza, Nintendo donò all'N64 alcuni dei titoli considerati delle pietre miliari di tutto il medium videoludico. Poco fa ho accennato di come questa console e il suo controller siano stati sviluppati assieme al nuovo *Mario* in 3D, ovvero *Super Mario 64* (Nintendo EAD, 1996). Essendo il titolo di lancio, doveva dimostrare tutte le potenzialità che la nuova console di Nintendo avesse da offrire. Ambientato nel castello di Peach con numerose zone esplorabili da scoprire, Mario, come da tradizione, deve salvare la principessa del Regno dei Funghi. Tuttavia, la libertà di esplorare il mondo di *Super Mario 64* in maniera non lineare è ciò che caratterizza maggiormente la filosofia ludica di Miyamoto, la quale premia il pensiero creativo e l'esplorazione. Per proseguire, infatti, è necessario raccogliere varie stelle disseminate per diverse arene, ognuna con le proprie unicità, accessibili saltando all'interno di dipinti; più stelle si raccolgono, più stanze è possibile sbloccare, così da poter raggiungere la battaglia finale. I movimenti dell'idraulico baffuto, completamente ripensati per funzionare in un ambiente tridimensionale attraverso il joystick analogico, gli consentono di muoversi con una precisione chirurgica e di completare le sfide di questi mondi con un ampio ventaglio di mosse a disposizione, come salti carpiati o a muro, arrampicarsi, nuotare e così via. Altro fattore chiave che permette una tale libertà è la possibilità di muovere a piacimento la telecamera con i tasti sul controller, finalmente libera da vincoli strutturali e

---

<sup>444</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 235.

<sup>445</sup> M. Hart, *op. cit.*, pp. 132-133, 139.

<sup>446</sup> Ben Gill, "Console-Based Games", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 208.

totalmente a disposizione del giocatore. Superfluo aggiungere che ricevette il plauso sia della critica che del pubblico.<sup>447</sup>

*Super Mario 64* non fu l'unico titolo tra quelli usciti sull'N64 che ebbe un impatto significativo sulla quasi totalità dei videogiochi futuri, con molti game designer contemporanei che ancora oggi citano le sue meccaniche di gioco come un'influenza ancora percepibile.<sup>448</sup> In particolare, vi furono altri due titoli che lasciarono una grande eredità. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998), anch'esso il primo della sua serie a fare il salto nella terza dimensione, vede Link esplorare il mondo di Hyrule attraverso due momenti temporali diversi. Questo continuo viaggio nel tempo, in cui si controllano sia la versione adulta che quella infantile del protagonista, necessita di coordinare attentamente le proprie azioni in entrambe le epoche, dato che gli eventi in una sono collegati a quelli nell'altra.<sup>449</sup> Il ciclo giorno-notte, le musiche solenni, la varietà di ambientazioni naturali e gli NPC che popolano gli spazi di gioco offrono la sensazione di un mondo ricco da esplorare, con una sua storia da scoprire degna delle più grandi epiche.<sup>450</sup> Il senso di avventura è amplificato anche dalla spada che Link impugna per affrontare i vari nemici lungo il suo cammino. Per rendere più accessibili gli incontri nel nuovo spazio a tre dimensioni, gli sviluppatori introdussero, tramite la pressione di un tasto sul controller, la possibilità di agganciare la telecamera all'obiettivo selezionato in modo che il giocatore potesse muoversi senza dover continuamente riaggiustare la visuale durante gli scontri. Questa scelta di game design venne adottata in numerosissimi videogiochi, diventando una vera e propria convenzione di *gameplay*.<sup>451</sup>

[Hidetaka] Miyazaki ammette un'influenza inconscia di quelle memorie del bambino Shigeru a caccia di caverne e cascate nelle campagne di Sonobe, incise poi su ROM dall'adulto Miyamoto affinché quelle esperienze non potessero venire sovrascritte come successo alla sua città natale. Miyazaki però ne fa un discorso essenzialmente legato alla specificità dei giochi d'azione tridimensionali. Parla dello Z-Targeting di *Ocarina of Time* diventato il lock-on che abitualmente abbiamo a disposizione oggi. Della progressione scandita attraverso armi e gadget che permettono di esplorare altri *dungeon*. Miyazaki parla di meccaniche di gioco, forse di level design. Ma l'influenza di *Zelda* nei *Souls* è soprattutto una questione di approccio.<sup>452</sup>

---

<sup>447</sup> Mario Michaelides, "Super Mario 64", in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 256-260, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-43>.

<sup>448</sup> *Ivi*, p. 261.

<sup>449</sup> P. Konrad Budziszewski, "Legend of Zelda, The Series", in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 569.

<sup>450</sup> F. Alinovi, *op. cit.*, pp. 57-58.

<sup>451</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 189.

<sup>452</sup> Pietro Iacullo, "La Nuova Zeldandia: le conseguenze di Zelda nel videogioco di oggi", *The Games Machine*, 11 maggio 2023, <https://www.thegamesmachine.it/highlight2/255354/la-nuova-zeldandia-le-conseguenze-di-zelda-nel-videogioco-di-oggi-speciale/>. (Ultimo accesso: 13/02/2026). Con *Souls* s'intende una corrente specifica

L'altro titolo in questione, invece, fu un videogioco su licenza che, a differenza di distruggere il mercato console, lo portò su una nuova direzione. Nonostante ci fossero già stati degli FPS che vennero convertiti per console, *GoldenEye 007* (Rare, 1997), fu il primo esempio concreto di come il genere venne adattato per essere fruito anche all'infuori del pc, ottimizzando l'esperienza al meglio per funzionare su un sistema come l'N64. Innanzitutto, i comandi della visuale associati al mouse vennero traslati per funzionare attraverso il joystick, ma non potendo offrire gli spostamenti fulminei come su pc, gli sviluppatori resero il gameplay più lento e tattico. Il giocatore, infatti, non è una macchina della morte come in *Doom*, ma un agente segreto che deve farsi strada tra le varie location dell'omonimo film, riprodotte con estrema cura, aguzzando l'ingegno in ogni situazione per superare i nemici, sia con le armi da fuoco che con altri strumenti. Se già la modalità a giocatore singolo era più che convincente nell'adattare le sensazioni di star interpretando il ruolo di James Bond in una missione, vi è presente anche una modalità cooperativa in *split screen* a quattro giocatori, proprio come quella di *Mario Kart 64*. *GoldenEye 007* delineò tutte le caratteristiche necessarie per rendere accattivante un tipo di esperienza che si pensava inadattabile su console, ma finì per influenzare anche gli stessi FPS che sarebbero arrivati di lì a poco anche su pc, i quali avrebbero ridefinito l'intero settore dei videogiochi ancora una volta.<sup>453</sup>

## 4.2 Albe e tramonti

### 4.2.1 Una finestra aperta

La progressiva crescita prestazionale dei pc compatibili IBM, la modularità di questi ultimi e la diffusione del CD-ROM come nuovo tipo di supporto prediletto avevano trasformato in maniera significativa tutta l'esperienza d'uso degli utenti pc. La platea di questa piattaforma era ancora composta da una relativamente piccola cerchia di appassionati, mentre il pubblico generalista non aveva ancora interesse nell'utilizzare un sistema così complesso. Ci furono, però, due momenti che fecero avvicinare la gente comune al pc più che in qualunque altro momento precedente. Il primo fu l'apertura al pubblico della rete internet dal 1991, con gli anni successivi che videro aumentare vertiginosamente sia il numero che l'interesse delle aziende coinvolte,

---

di GDR d'azione divenuta particolarmente influente nel contesto videoludico in seguito alla popolarizzazione della saga di *Dark Souls* (FromSoftware, 2011-2016)

<sup>453</sup> J. Bycer, *20 Essential Games to Study*, cit., pp. 21-24.

sia le infrastrutture necessarie a reggere un simile aumento di terminali connessi.<sup>454</sup> Il secondo fu la semplificazione nell'interfacciarsi con il pc. All'inizio degli Anni Novanta ci furono alcuni sistemi operativi, sia proprietari che open-source come Linux, che si posero come alternative all'onnipresenza di MS-DOS. Quando, però, Microsoft, rilasciò Windows 95 nel 1995 come suo diretto successore, il tasso di adozione fu talmente elevato da diventare il sistema operativo di riferimento nell'ambito pc.<sup>455</sup>

Lato utente, si presentava come un ambiente molto più semplice e immediato da usare, ma questo era dovuto anche alle restrizioni del sistema stesso, che impedivano un accesso diretto all'hardware e a certe componenti del sistema. Lato programmatore, invece, Windows 95 permetteva di impiegare un sistema di API<sup>456</sup> per sviluppare contenuti multimediali, come i videogiochi, che potessero essere eseguiti senza lasciare l'ambiente di Windows. API come DirectX, OpenGL e Direct 3D resero più efficiente l'impiego di grafiche di alta qualità, eliminando la necessità di numerose interfacce proprietarie. Inoltre, la diffusione di acceleratori grafici per IBM compatibili a opera di aziende come Nvidia e 3dfx Interactive permisero di aumentare ulteriormente la potenza computazionale per le attività più energivore,<sup>457</sup> mentre la serie di CPU Pentium di Intel diventarono componenti necessari per gestire sistemi sempre più performanti.<sup>458</sup> In questo periodo il pc fu la piattaforma che vide una proliferazione di generi e approcci al videogioco vastissima, con molte delle attuali convenzioni videoludiche, date ormai per assodate nei titoli di ultima generazione, che cominciarono a prendere una forma più concreta proprio in questi anni, considerati "l'età dell'oro" dei videogiochi per pc.

La diffusione combinata di 3D e CD-ROM si rivelò una tempesta perfetta per portare l'immersione di gioco a livelli ancora maggiori, specialmente per gli RTS. La campagna di *Command & Conquer* (Westwood Studios, 1995), infatti, è inframmezzata da sequenze in live-action che guidano la trama del gioco. Rispetto a quanto visto in *Dune II*, i comandi sono semplificati per rendere il ritmo di gioco molto più veloce e frenetico; non basta il pensiero strategico, è necessario agire più in fretta per completare le missioni.<sup>459</sup> *Age of Empires* (Ensemble Studio, 1997) punta invece sul guidare un'intera civiltà dall'Età della pietra a quella del ferro, facendola prosperare contro quelle rivali. Per questo motivo, il gioco pone particolare

---

<sup>454</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>455</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, pp. 304-305.

<sup>456</sup> API (*Application Program Interface*): un insieme di funzioni e procedimenti che consentono la creazione di applicazioni che hanno accesso alle funzionalità o ai dati di un sistema operativo, di un'applicazione o di altri servizi. (Oxford Dictionary of English) [Traduzione personale]

<sup>457</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 306.

<sup>458</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 185.

<sup>459</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 137-138.

attenzione sulla gestione dell'economia delle risorse disponibili, necessarie per migliorare sia la potenza militare che le infrastrutture civili e per portare al progresso la propria civiltà.<sup>460</sup> Tuttavia, il videogioco che scosse maggiormente l'intera scena degli RTS, nonché di un'intera nazione, fu senza ombra di dubbio *StarCraft* (Blizzard, 1998). A livello ludico, il gioco mette a disposizione tre fazioni fra cui scegliere, ognuna con specifici punti deboli e di forza, e gestire sia a livello micro, come le azioni delle singole truppe, che macro, ovvero l'economia e l'avanzamento tecnologico. Tutte e tre sono bilanciate fin nei minimi dettagli per garantire una partita equa a prescindere da quella che si selezioni. Altrettanto importante nel determinare il risultato finale è anche la lungimiranza dei giocatori; riuscire a prevedere le mosse dell'avversario, indurlo a commettere errori e nascondere la propria strategia è il fulcro su cui si basa la vittoria della partita. Questa formula di gioco rese *Starcraft* particolarmente intrigante per i giocatori pc, ma fu soprattutto l'ascesa delle partite online a determinare la popolarità del titolo. Blizzard, infatti, utilizza ancora oggi la struttura proprietaria battle.net per gestire gli online dei suoi titoli su pc. Il continuo accesso ai server per poter giocare è doppiamente beneficiario per l'azienda: si limita la circolazione di copie piratate e allo stesso tempo si forniscono aggiornamenti continui di bilanciamento e funzionalità. *StarCraft*, inoltre, fu anche uno dei motori principali nella diffusione dell'infrastruttura internet in Corea del Sud a fine Anni Novanta.<sup>461</sup>

Mentre Blizzard stava completando *StarCraft*, una crisi finanziaria iniziata in Thailandia si stava propagando in tutto il Sud-Est asiatico. Uno dei paesi più colpiti fu la Corea del Sud, che stava anche attraversando una serie di rapidi cambiamenti culturali, tra cui il passaggio alla democrazia e un importante investimento nelle infrastrutture per Internet ad alta velocità. La crisi spinse i coreani a puntare tutto su questi sviluppi, riconoscendo che la nascente rete di comunicazioni avrebbe potuto svolgere un ruolo chiave nel rendere l'economia del paese pronta per il futuro. Nel 1998, l'Internet a banda larga era ormai diffuso in tutta la Corea del Sud. Alcuni dipendenti che avevano perso il lavoro colsero l'occasione per aprire degli internet café, chiamati *PC bang*, dove per circa un dollaro l'ora i coreani potevano trascorrere l'intera giornata giocando online con i propri amici. Alla fine del 1997, la Corea del Sud contava solo un centinaio di *PC bang*; nel 2000 erano già 15.000. Il distributore coreano di Blizzard fornì copie di *StarCraft* ai *PC bang* di tutto il Paese, sapendo che ne avrebbero acquistate altre una volta che i giocatori ne fossero diventati dipendenti. Nei pochi anni

---

<sup>460</sup> Joshua Bycer, *Game Design Deep Dive: Real-Time Strategy*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2025, pp. 12-13

<sup>461</sup> Simon Dor, "Starcraft (1998)", in in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 252-254, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-42>.

successivi, *StarCraft* divenne praticamente lo sport nazionale della Corea del Sud, dove vendette 4,5 milioni di copie, in un Paese con meno di 50 milioni di abitanti.<sup>462</sup>

In seguito al successo di *Doom* e dei suoi numerosi cloni, gli FPS continuarono a essere presenti all'interno di milioni di pc. Poiché la base del *gameplay* era sostanzialmente simile, molti titoli cercarono di differenziarsi gli uni dagli altri adottando uno stile unico, sia nell'estetica che nelle meccaniche. *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), in particolare, si distinse per il suo contenuto estremamente provocatorio, come la presenza di strip club visitabili con tanto di ballerine, il tutto accompagnato da un protagonista irriverente e dall'elevata spacconeria tipica dei film d'azione. *Quake* (id Software, 1996), invece, era apprezzato per la struttura labirintica dei livelli e le ambientazioni lovecraftiane, ma il suo motore di gioco e l'ampia varietà di armi disponibili lo avevano reso un titolo perfetto per partite multigiocatore. Non solo venne realizzata una versione di *Quake* specificatamente per le partite online, ma i successivi capitoli della saga si focalizzarono quasi esclusivamente su questo aspetto, con *Quake III Arena* (id Software, 1999) che abbandonò totalmente la storia per essere esclusivamente multigiocatore.<sup>463</sup> A competere direttamente con questa serie vi fu *Unreal* (Epic Games, 1998). A detta di Cliff Bleszinski, uno dei designer del gioco, l'idea era quella di posizionarsi sul mercato come l'anti-*Quake*, focalizzandosi sulla storia e adottando un'estetica più colorata e vivace,<sup>464</sup> ma con l'uscita di *Unreal Tournament* (Epic Games, 1999), la serie si concentrò maggiormente per essere anch'essa un'esperienza multigiocatore, diventando il rivale diretto di *Quake III Arena*.<sup>465</sup> In ogni caso, molte delle modalità di gioco di questi titoli erano solitamente frutto di *mod* a opera degli utenti, le quali portavano a cambiamenti sostanziali sia allo stile che alle regole di gioco, ma anche all'aggiunta di mappe e nuove meccaniche di *gameplay*. Il lavoro della community aiutò a preservare questi videogiochi anche dopo la fine del loro supporto ufficiale per molto tempo, offrendo sempre nuovi contenuti che ne aumentassero la longevità.<sup>466</sup>

Tutte queste recenti innovazioni per pc avevano semplificato anche per un pubblico più giovane e ampio il suo utilizzo. Ciò portò anche a una trasformazione profonda dei tipi di esperienze che gli utenti ricercavano, decretando una selezione di alcuni generi specifici a favore di altri che erano ormai visti come vetusti, nonostante fossero passati solo pochi anni. Tale periodo di transizione fu particolarmente critico per LucasArts, le sue avventure grafiche e la reputazione

---

<sup>462</sup> Jason Schreier, *Play Nice: The Rise, Fall, and Future of Blizzard Entertainment*, Grand Central, New York (NY), 2024, EPUB.

<sup>463</sup> Joshua Bycer, *Game Design Deep Dive: Shooters*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2024, pp. 7-9, <https://doi.org/10.1201/9781003449959>.

<sup>464</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>465</sup> J. Bycer, *Game Design Deep Dive: Shooters*, cit., p. 21.

<sup>466</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 191.

che aveva costruito grazie ad esse. Il ritmo lento, l'umorismo brillante e i risvolti eccentrici di questi videogiochi erano la ricetta per l'incombente irrilevanza del genere verso questo nuovo pubblico. Per questo motivo, *Grim Fandango* (1998) fu allo stesso tempo la maturazione definitiva delle avventure grafiche, passate anch'esse all'esplorazione in 3D, e il loro canto del cigno. La storia di Manny Calavera venne considerata già alla sua uscita un capolavoro moderno dalla critica e dal pubblico, specialmente in Europa, ma non vendette mai abbastanza da recuperare tutti i costi di sviluppo. I tempi erano cambiati e le avventure grafiche avevano lasciato il compito di raccontare storie in nuovi modi ad altri.<sup>467</sup>

Valve, fondata da Gabe Newell e Mark Harrington nel 1996, fu un'azienda che si distinse tra gli sviluppatori videoludici per il suo approccio produttivo: ogni dipendente poteva scegliere liberamente i progetti da seguire e il proprio orario di lavoro. Questo radicale cambio di rotta dalla struttura tipicamente gerarchica presso la maggior parte delle case di sviluppo, senza la pressione di dover rispettare scadenze o inseguire le mode del momento, consentì un ambiente di lavoro più tranquillo e creativo, permettendo di concentrarsi sulla produzione di titoli di qualità come il loro primo videogioco.<sup>468</sup> *Half-Life* (1998) è ambientato all'interno di un complesso industriale sotterraneo, con il suo incipit che detta fin da subito l'atmosfera per tutto il titolo. Anziché una lunga introduzione fatta di testi da leggere o di cinematiche da guardare, la storia si sviluppa durante il tempo di gioco, con gli eventi che accadono attorno al protagonista, lo scienziato Gordon Freeman, mentre le informazioni vengono raccolte ascoltando e parlando con gli altri NPC. Questa importante novità fu resa possibile attraverso l'impiego di sequenze predefinite che apportano dei cambiamenti all'ambiente o con i personaggi con cui s'interagisce; il giocatore è ignaro della loro presenza poiché non sono segnalate in alcun modo, attivandosi solo con la sua presenza.<sup>469</sup> Un altro fattore che lo distinse da altri FPS dell'epoca è la sua mimetica narrativa anche nelle meccaniche di *gameplay*. Armi, munizioni, cure e altri oggetti non sono collocati nell'ambiente per pura convenzione ludica; la loro posizione è contestualmente rilevante, dato che possono trovarsi all'interno di casse da rompere, sui muri di certe stanze o recuperabili direttamente dai cadaveri.<sup>470</sup> Il gioco dà anche l'impressione di avere dei nemici veramente intelligenti grazie ai comportamenti dettati dall'intelligenza artificiale, quando in realtà si tratta di un minuzioso lavoro di

---

<sup>467</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>468</sup> J. Van Dreunen, *op. cit.*, pp. 134-135.

<sup>469</sup> A. Williams, *op. cit.*, pp. 190-191.

<sup>470</sup> Maxime Deslongchamps-Gagnon, "Half-Life (1998)", in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arseneault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, p. 138, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-23>.

programmazione. Specifici comportamenti come la decisione di mettersi al riparo o attaccare sono determinati da parametri come il livello di salute e il numero di alleati presenti; questo dà l'illusione di interfacciarsi con soggetti molto più dinamici di quanto sembrino in realtà.<sup>471</sup> *Half-Life* non ebbe un enorme impatto solo sul modo in cui un videogioco può integrare una storia al suo interno, abbattendo le barriere tra cinema e videogioco attraverso una loro unificazione, ma anche sui *modder*. Essi crearono numerose *mod* attraverso il motore grafico, ossia una versione altamente modificata di quello di *Quake*, che diedero vita a esperienze a sé, come *Counter-Strike* e *Team Fortress*. Intuendo il grande potenziale dietro a un simile entusiasmo, Valve assunse i *modder* e acquistò i diritti per rendere queste *mod* dei videogiochi a tutti gli effetti.<sup>472</sup>

L'immersione ludonarrativa di *Half-Life* non fu l'unico esempio di un genere che stava cambiando. Pochi anni prima aveva iniziato a prendere piede un'ibridazione tra FPS e GDR in quello che sarebbe diventato un ponte tra due esperienze apparentemente agli antipodi: gli *immersive sim* (o *immsim*). Il mondo non è più lineare come tipico negli FPS; diventa molto più denso e risponde direttamente alle scelte effettuate durante la partita. Sono presenti meno abilità da sbloccare rispetto a normali GDR, ma queste possono essere usate in molte situazioni diverse per risolvere enigmi o scontri; sparare a vista non è più l'unica soluzione, dato che è possibile eludere del tutto i combattimenti.<sup>473</sup> Non dovrebbe sorprendere che lo stesso studio che produsse *Ultima Underworld* sarebbe stato proprio quello che avrebbe dato i natali a questa nuova corrente con due titoli che definirono il genere, *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studios, 1998) e *System Shock 2* (Looking Glass Studios, 1999).<sup>474</sup> Nel primo, s'interpreta un ladro medievale il quale, proprio per la natura della sua classe, fa uso dell'oscurità e dell'inganno per muoversi. Dotato di un ampio assortimento di strumenti, si possono usare frecce bagnate per spegnere le torce, creare distrazioni tra i nemici, i quali non devono essere per forza uccisi, oppure ridurre il suono dei propri passi per non essere individuati.<sup>475</sup> Il secondo, ambientato su un'astronave minacciata da un virus alieno parassitario, vede il proprio protagonista fermare questa invasione. La storia, però, non è raccontata in maniera diretta come *Half-Life*, ma spetta al giocatore ricostruire i fatti attraverso indizi sparsi nell'ambiente, ascoltando registri audio o usando i propri poteri psichici, con una specifica abilità sbloccabile,

---

<sup>471</sup> F. Toniolo, *Guida ai videogiochi*, pp. 47-49.

<sup>472</sup> J. Van Dreunen, *op. cit.*, p. 135.

<sup>473</sup> J. Bycer, *Game Design Deep Dive: Shooters*, cit., pp. 78-80.

<sup>474</sup> T. Donovan, *Replay*, cit. Blue Sky Productions cambiò nome in Looking Glass Studios in seguito alla fusione con Lerner Research.

<sup>475</sup> A. Williams, *op. cit.*, p. 193

per vedere le memorie residue degli spettri delle vittime. Ancora oggi, questi videogiochi continuano ad avere un forte seguito presso una nicchia di appassionati e le loro meccaniche si sono rivelate estremamente influenti per titoli dai generi più disparati. Ciò nonostante, la complessità, la ricchezza e il forte senso di agency furono gli stessi motivi che non permisero agli *immsim* di uscire dalla loro stessa nicchia, rimanendo anche loro nell'ombra di produzioni molto più mainstream.<sup>476</sup>

Parlando proprio dei GDR, anche questo genere andò incontro a diverse innovazioni che scandirono la nascita di serie ormai diventate iconiche. Una fra queste, fu l'introduzione di un sistema di generazione procedurale per governare certi aspetti di gioco, espandendo la rigiocabilità a livelli mai visti prima. All'apparenza, *Diablo* (Blizzard North, 1996) è un frenetico *dungeon crawler* a visuale isometrica dall'ambientazione dark fantasy, ma è tutta la complessità dietro le quinte, oltre a quella già visibile, a renderlo accattivante. I *dungeon*, i nemici e gli oggetti sono già generati proceduralmente come in altri *roguelike*, ma è il suo sistema di *loot*<sup>477</sup> a rendere l'esperienza assuefacente come nel gioco d'azzardo. Ogni volta che si sconfigge un nemico o si apre un forziere, il sistema esegue dei calcoli per attribuire le statistiche e la rarità di un determinato oggetto, con possibilità che possono variare ogni volta in modo significativo, determinando esiti unici per ogni partita. Inoltre, la modalità online multigiocatore consente non solo di collaborare all'interno dei *dungeon*, ma anche di uccidere e saccheggiare gli altri in cerca di rarità. Questo portò anche a segnalare numerosi episodi di *cheating* difficili da contrastare, dato che battle.net, il servizio online di Blizzard, non era gestito dai server dell'azienda, bensì a livello locale del singolo computer.<sup>478</sup> Per quanto concerne *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (Bethesda Softworks, 1996), vengono abbandonati gli stilemi del capitolo precedente, con *dungeon* da esplorare ma limitati, per aumentare il senso di esplorazione. Ciò che lo distinse maggiormente dagli altri GDR, e continua a farlo ancora oggi, fu la mastodontica area di gioco generata proceduralmente di quasi 210.000 km<sup>2</sup>, pari alla superficie della Gran Bretagna, completamente esplorabile in prima persona a dorso del proprio cavallo, con oltre 15.000 città e 750.000 NPC con cui interagire. Per dare anche un senso di coesione a una simile vastità, venne espansa anche la storia del mondo in maniera estremamente meticolosa, così da offrire sia la libertà di seguire la trama e completare le varie missioni che

---

<sup>476</sup> J. Minor, *op. cit.*

<sup>477</sup> *Loot* ('bottino, malloppo'; si riferisce all'equipaggiamento e/o al denaro che viene recuperato da un mob ucciso o che viene semplicemente trovato nel gioco, ad esempio in uno scrigno) (L. Francalanci, *op. cit.*)

<sup>478</sup> Dominic Arsenault, "Diablo (1996)", in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 57-61, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-10>.

compongono il mondo di High Rock e Hammerfell, sia la possibilità di girovagare per la mappa a proprio piacimento come nei più tipici *sandbox*.<sup>479</sup><sup>480</sup>

Accanto a mondi così aperti e vasti, vi erano anche esperienze più tradizionali che cercavano di richiamare i classici stilemi dei GDR da tavolo, portando comunque le proprie unicità al punto da offrire qualcosa di nuovo. *Fallout* (Interplay Productions, 1997), si discosta dalle tipiche ambientazioni fantasy per abbracciare al suo posto una versione degli Stati Uniti retrofuturista post-nucleare. Nonostante il mondo sia esplorabile in tempo reale, nel quale è possibile reclutare anche gli NPC all'interno del proprio *party*, i combattimenti rimangono a turni; qui è possibile anche indirizzare i propri attacchi verso specifiche parti del corpo, così da indebolire l'avversario con estrema precisione. Inoltre, è anche previsto il fallimento dell'intera partita nel caso non si completi nel tempo limite la missione principale, per cui è necessario prestare un doppio livello di attenzione durante il gioco. *Baldur's Gate* (Bioware, 1998), dal canto suo, è una trasposizione videoludica dell'universo di *Dungeons & Dragons*, essendo prodotto sotto la licenza di quest'ultimo. Rispetto ad altri titoli precedenti che provarono a ricreare uno o più elementi di *D&D* al loro interno, *Baldur's Gate* utilizza ogni elemento dell'universo ufficiale, dalle ambientazioni alle regole, per restituire un'esperienza il più simile possibile a quella che si avrebbe nel gioco da tavolo. La sua popolarità, infatti, si spinse oltre gli appassionati di GDR su pc, andando ad ampliare anche il pubblico tradizionale di *D&D*, il quale poteva finalmente giocare una propria partita senza il bisogno di un *dungeon master*.<sup>481</sup>

Cercare di traslare la complessità dei mondi GDR fu sempre, anzi lo è ancora, un'impresa difficile. La struttura dei MUD fu la base per la creazione di mondi virtuali online e interconnessi, ma la barriera d'ingresso rimase sempre molto alta, soprattutto in termini economici. Già durante gli Anni Ottanta, negli Stati Uniti esistevano dei servizi online per pc che offrivano ai propri clienti la possibilità di giocare online. Uno di questi, Quantum Link, avviò un programma di prova per *Habitat* (Lucasfilm Games, 1985), tra i primi esempi di MUD grafici, il quale permetteva un livello d'interazione estremamente ampio, specie per il periodo in cui uscì. I giocatori, infatti, usavano i propri avatar personalizzati per compiere numerose

---

<sup>479</sup> Il termine *sandbox*, letteralmente traducibile come “scatola della sabbia” [...], viene applicato ai videogame per definire una modalità di fruizione aperta, libera, non-lineare. Un gioco *sandbox* consente all'utente di sperimentare con le meccaniche del gioco, trasgredendo o ignorando gli obiettivi espliciti e predefiniti. Spesso *sandbox* viene usato come sinonimo di “genere”: si tratta, semmai, di una descrizione meta-generica che si riferisce a marche di stile più che ai contenuti veri e propri. (DVG – Il Dizionario dei Videogiochi, <https://www.dizionariovideogiochi.it/doku.php?id=sandbox>. Ultimo accesso: 13/02/2026).

<sup>480</sup> Anastasia Salter, Mark Kretzschmar, “The Elder Scrolls II: Daggerfall (1996)”, in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 82-86, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-14>.

<sup>481</sup> J. Bycer, *Game Design Deep Dive: Role Playing Games*, cit., pp. 18-20.

attività, come accudire degli animali domestici virtuali, giocare a scacchi o andare alla ricerca di tesori. Nonostante fosse stato aperto a sole 500 persone, il traffico generato era talmente alto da consumare l'1% di tutta la banda disponibile di Quantum Link; per questo motivo, cancellò il progetto nel 1987. Quando l'internet divenne accessibile al pubblico a partire dagli Anni Novanta, l'idea di usare la rete per videogiocare all'interno di un modo online fu implementata subito da titoli come *Neverwinter Nights* (Beyond Software, 1991), un GDR in grafica 2D che permetteva ai propri giocatori di connettersi attraverso la rete di America OnLine (AOL) a un costo variabile tra i \$4 e \$8 all'ora.<sup>482</sup> Intuendone le potenzialità, Star Long, project manager di Origin System nonché appassionato di *Ultima*, propose a Richard Garriot di trasformare la sua serie per renderla fruibile attraverso la rete. Dopo anni di tentativi, riuscirono ad avere una versione funzionale di quello che di lì a poco sarebbe diventato il primo MMORPG<sup>483</sup> dal grande successo, e dal quale si sarebbero basate tutte le future incarnazioni del genere: *Ultima Online* (Origin System, 1997).<sup>484</sup>

Ultima Online accumulò più di centomila abbonati nei primi due mesi di attività, ciascuno dei quali pagava \$10 al mese. La motivazione [delle case di distribuzione videoludiche, nda] era duplice: i consumatori si collegavano a Internet e ricercavano con entusiasmo contenuti con cui giocare in rete, e il modello di business basato sugli abbonamenti rappresentava un grande sollievo rispetto a un flusso di cassa fortemente dipendente dalle stagioni e dai successi commerciali.<sup>485</sup>

Tutto l'universo fantasy che gli appassionati di *Ultima* impararono a conoscere capitolo dopo capitolo diventò un mondo online connesso in maniera persistente. Mai come in questo momento si concretizzò la visione di totale libertà che Garriot aveva desiderato per la sua serie fin dall'inizio. Gli sviluppatori aggiunsero dei veri e propri lavori a tempo pieno, che spaziavano dal cavaliere al fornaio, introdussero un sistema economico per gestire le transazioni virtuali, con valuta reale, tra giocatori e programmarono la fauna e la flora affinché fossero interdipendenti come nella vita reale. La totale libertà di fare ciò che si voleva, però, mostrò molto presto l'altra faccia della sua medaglia: l'anarchia. Si formarono delle vere e proprie gang criminali virtuali che rapinavano e uccidevano altri giocatori fuori dalle città e dai *dungeon*,

---

<sup>482</sup> Convertita al giorno d'oggi, una sessione sarebbe costata circa tra i \$10 e i \$20 all'ora

<sup>483</sup> “Un gioco di ruolo online multigiocatore di massa (MMORPG) è un tipo di videogioco in cui centinaia o migliaia di giocatori accedono a un server comune e giocano simultaneamente in un mondo di gioco persistente. I giocatori assumono il ruolo di un personaggio immaginario sotto forma di avatar. Poiché i mondi di gioco virtuali online si sono espansi oltre il genere dei giochi di ruolo, gli MMORPG sono ora spesso indicati genericamente come giochi online multigiocatore di massa (MMOG).” (Kelly Boudreau, “Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs), in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 605) [Traduzione personale].

<sup>484</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>485</sup> J. Van Dreunen, *op. cit.*, p. 138.

con la situazione che degenerò a tal punto da richiedere un intervento diretto degli sviluppatori. Origin, infatti, “si ritrovò coinvolta in una battaglia disperata con i *player killers*, i criminali, i ladri, i *griefers*<sup>486</sup> e i giustizieri che erano, al contempo, anche i suoi clienti.” Questo problema impiegò più di un anno per essere arginato ma non venne mai risolto del tutto<sup>487</sup>

*Ultima Online* dimostrò che era finalmente possibile creare e mantenere attivo un mondo virtuale online, purché fosse rimasto pieno di contenuti interessanti, ma anche che, senza una qualche forma di controllo dall’alto, tutto sarebbe potuto implodere a causa della sua stessa utenza. *EverQuest* (Verant Interactive, 989 Studios, 1999) affrontò fin dal principio la questione, spostando il focus su un’esperienza accessibile che fosse innanzitutto divertente, riuscendo così ad avere il doppio degli utenti di *Ultima Online* nel giro di pochi mesi dalla sua uscita.<sup>488</sup> Le sessioni di *EverQuest*, infatti, si sviluppano attorno a un tipo di missione ben preciso, il *raid*,<sup>489</sup> per questa ragione è stata posta molta attenzione sul bilanciamento del gioco e la collaborazione tra i giocatori. Questi ultimi sono invogliati a creare dei *party* in cui i membri possano darsi reciproco supporto durante le missioni, dato che per riuscire nell’impresa è necessario organizzarsi preventivamente; un singolo errore comprometterebbe il successo di tutta la squadra. Ovviamente, la competizione è assai presente anche all’interno delle gilde, con continui dibattiti su chi debba ricevere quale parte del bottino, o *loot* in gergo. Nei primi anni di vita era una questione particolarmente delicata, specialmente quando oggetti di gioco rari e potenti venivano messi all’asta su eBay, nonostante fosse un’azione esplicitamente vietata.<sup>490</sup>

La visione aperta e senza limiti di giochi online come *Ultima Online* è stata rapidamente sostituita da giochi online più mirati e orientati all'intrattenimento. [...] “C'è un po' di paura nei confronti dei mondi virtuali senza limiti a causa dei problemi di *Ultima Online* perché, francamente, quando si dà alle persone molto potere, esse ne abusano”, ha affermato [Richard] Vogel. Long ha concordato: “È stato dimostrato piuttosto chiaramente che c'è un pubblico più ampio per esperienze più strutturate e lineari rispetto a quello che c'è per uno spazio veramente aperto. *EverQuest* ha avuto più successo di *Ultima Online* ed era molto strutturato.”<sup>491</sup>

---

<sup>486</sup> *Griefers*: (in un gioco o una community online) persona che infastidisce o provoca di proposito altri giocatori o utenti per rovinare il loro divertimento (Oxford Dictionary of English) [Traduzione personale]

<sup>487</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>488</sup> *Ibidem*.

<sup>489</sup> Il *raid* indica una modalità di gioco in cui uno o più gruppi di giocatori si uniscono per affrontare missioni o *dungeon* particolarmente impegnativi. Richiede un numero elevato di partecipanti. (L. Francalanci, *op. cit.*)

<sup>490</sup> Joseph C. DiPietro, “EverQuest”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 315-316.

<sup>491</sup> T. Donovan, *Replay*, cit. Richard Vogel è il *senior producer* di *Ultima Online*.

#### 4.2.2 *Morte e rinascita, rinascita e morte*

Come si è potuto osservare fino a questo punto, la maggiore potenza e varietà di esperienze possibili a partire dalla metà degli Anni Novanta trasformò in maniera irreversibile l'intero scenario videoludico. Le console divennero il punto di accesso predefinito al mondo dei videogiochi, oltre che per bambini e adolescenti, anche per un pubblico più maturo, il quale poteva contare su titoli che rispecchiassero maggiormente i propri gusti. Il pc, abbassando le sue barriere d'ingresso e standardizzando i vari processi di sviluppo hardware e software, allargò esponenzialmente il suo bacino d'utenza e spinse i limiti che il medium aveva conosciuto fino a quel momento. Questi due modi di vivere il videogioco andarono a sostituirsi quasi completamente a quello delle sale giochi, che fino a poco prima aveva rappresentato la terza modalità di consumo e produzione tipicamente associata ai videogiochi lungo la loro storia. Questo periodo, infatti, determinò l'accelerazione di cambiamenti già in atto che si concretizzarono in una trasformazione, anzi in una regressione, di questi spazi.

Le sale giochi stavano ormai perdendo l'interesse su entrambi i fronti. I consumatori non ritenevano valesse la pena spendere tempo e soldi in videogiochi che non solo non risultassero all'avanguardia, ma che potevano essere recuperati su console con un acquisto una tantum e rigiocati senza abbandonare la propria abitazione. Il multigiocatore locale di titoli tipicamente *arcade* come picchiaduro e di corse aveva soppiantato le partite in sala giochi con gli amici, mentre il multigiocatore online divenne la nuova frontiera verso cui puntarono sempre più videogiochi. I produttori, di conseguenza, continuarono a registrare cali nelle entrate dei cabinati poiché essi erano diventati sempre meno convenienti da gestire sotto ogni aspetto. Fin dal loro concepimento, la natura dei cabinati e di tutte le esperienze a loro collegate è quella di proporre partite brevi ma intense al costo di uno o più gettoni. Nonostante il mondo fosse andato avanti a proporre nuovi videogiochi che non potevano essere vissuti in alcun modo nelle sale giochi, proprio a causa dei loro limiti intrinseci, queste continuarono a perpetrare le stesse modalità esperienziali senza mai evolversi veramente.<sup>492</sup>

Per fronteggiare la perdita dello status di luogo di aggregazione sociale che avevano sempre rappresentato, le sale giochi vennero rese una singola parte di centri d'intrattenimento più grandi, alcuni dei quali incorporavano anche ristoranti e bar sportivi. Con il disinteresse generale sempre crescente verso i cabinati, questi vennero collocati sempre più lontani dai riflettori per lasciare la scena a esperienze non-videoludiche ben più profittevoli. In primo luogo, vennero aumentati il numero di *redemption games*. Le loro partite dalla breve durata

---

<sup>492</sup> *Ibidem.*

terminano con il rilascio di biglietti o gettoni, i quali possono essere scambiati con premi riscattabili al bancone. Insieme alle gru per la pesca verticale di premi, erano di particolare interesse per le famiglie poiché la loro reputazione non era corrotta dallo stigma di violenza tipicamente associato ai videogiochi *arcade*.<sup>493</sup> Un'altra aggiunta a questi spazi, particolarmente popolare in Giappone, fu un nuovo tipo di cabina fotografica, la Print Club (chiamata anche *Purikura*). La particolarità di questa cabina risiede nella possibilità di modificare le proprie foto prima della stampa: si possono aggiungere adesivi e disegni, deformare il proprio corpo con occhi più grandi o un viso più snello, modificare il colore dello scatto e tanto altro. Nonostante una singola serie di fotografie fosse più costosa di una partita a un cabinato, si dimostrarono essere estremamente popolari soprattutto tra le ragazze adolescenti, al punto che vennero collocate anche in centri commerciali.<sup>494</sup>

Per dare maggiore risalto ai cabinati rimasti, i produttori cercarono di fare leva sulla loro spettacolarità, integrando comandi sempre più particolari e movimenti idraulici tipici dei *taikan game*. Soprattutto e giochi di corse in 3D a opera di aziende come Sega e Namco governavano incontrastate l'attenzione dei giocatori, almeno fino a quando Konami non introdusse un genere rimasto nell'ombra per tutto questo tempo: i giochi musicali.<sup>495</sup> Prendendo ispirazione dallo stile di gioco di *PaRappa the Rapper*, *Beatmania* (1997) si presenta come una postazione da DJ in cui bisogna premere i vari pulsanti, nonché eseguire uno *scratch*, al momento giusto secondo quanto indicato a schermo. Il gameplay assuefacente, la scelta musicale estremamente varia e i potenti altoparlanti del cabinato colpirono subito i frequentatori delle sale giochi giapponesi, le quali vennero presto invase da un'altra rivoluzione multisensoriale: *Dance Dance Revolution*, o *DDR* (Konami, 1998).<sup>496</sup>

*DDR* stravolse completamente le convenzioni della sala giochi fino a quel momento. Innanzitutto, l'unico modo d'interfacciarsi con questo cabinato è attraverso una pedana composta da quattro frecce direzionali, azionabili solo con i piedi; le mani, in compenso, possono appoggiarsi a una barra di sostegno posteriore. Essendo un videogioco che richiede un certo grado di esercizio per essere giocato, le partite stesse diventano una dimostrazione della propria prestanza fisica per tutti coloro che guardano, che si tratti di giocatori occasionali o di altri appassionati. Non per nulla, le luci scintillanti, la musica ad alto volume e il grande

---

<sup>493</sup> M. Wolf, "Arcade Games", cit., p. 54.

<sup>494</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, pp. 129-130.

<sup>495</sup> B. Wardyga, *op. cit.*, p. 271.

<sup>496</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

schermo centrale sono la scenografia perfetta per attirare l'attenzione di chiunque.<sup>497</sup> Il grande successo che *DDR* riscosse sia in Giappone che in Europa, molto meno in America, fece in modo che altri titoli musicali a opera di Konami arrivassero nelle sale giochi,<sup>498</sup> tra cui *DrumMania* e *GuitarFreaks* (1999), nei quali si suonano rispettivamente la batteria e la chitarra. Infatti, l'ampio apprezzamento verso i giochi musicali sta proprio nella loro intuitività dei comandi e nella loro relativa semplicità, mentre la colonna sonora all'interno di questi videogiochi aggiunge varietà e invoglia le persone a tornare per provare nuove canzoni.<sup>499</sup> La grande popolarità dei giochi musicali non fu sufficiente a risollevare l'interesse delle sale giochi ai livelli precedenti. Ormai erano viste solo come un complemento di un'esperienza più grande, incapaci di reggersi da sole come in passato. In aggiunta a tutto ciò, l'attrattiva principale verso questi luoghi, ovvero le esperienze brevi e intense, venne raccolta dai videogiochi in portabilità. In primo luogo, la diffusione di massa dei telefoni cellulari portò ad integrare nei dispositivi anche dei piccoli giochi utili per riempire i tempi morti. La versione di *Snake* disponibile sui vari Nokia, infatti, fu il primo esempio di videogioco per cellulare di successo; integrava lo spirito dei titoli *arcade*, ma lo inseriva all'interno di un dispositivo utile nella vita quotidiana. In secondo luogo, proprio nella seconda metà degli Anni Novanta il Game Boy, nonostante l'enorme popolarità che ancora nutriva, si trovava in una fase calante del suo ciclo vitale, ma la sua sorte cambiò all'improvviso grazie a una nuova serie nata proprio su questa console e che ne sfruttava appieno le sue potenzialità: *Pokémon*.<sup>500</sup>

Le console portatili sono sempre state viste come accessorie rispetto a quelle fisse, principalmente perché, dovendo essere il più possibile compatte e leggere, non potevano permettersi la potenza di calcolo delle loro sorelle maggiori. [...] Questo non voleva dire che i titoli per le portatili fossero per forza inferiori (pensiamo ad esempio a un *Super Mario Land*), ma, data la minor potenza di calcolo, erano più limitati. Le compagnie stesse, facendo poi uscire sulle portatili capitoli secondari o spin-off delle loro saghe più importanti, contribuivano a dare l'idea che l'esperienza su portatile fosse comunque inferiore.<sup>501</sup>

Nell'essenza, *Pokémon* non è troppo diverso da altri JRPG che potevano trovarsi su NES e SNES. Il protagonista è un allenatore che esplora una vasta regione per andare alla ricerca di creature, catturarle, e farle combattere contro altri allenatori, così da conquistare il titolo di

---

<sup>497</sup> Andra Ivănescu, "Dance Dance Revolution (1998)", in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 50-52.

<sup>498</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>499</sup> Y. Koyama, *op. cit.*, p. 131.

<sup>500</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

<sup>501</sup> Silvio Mazzitelli, "Perché le console portatili stanno conquistando sempre di più il mondo dei videogiochi." *Wired Italia*, 26 giugno 2025, <https://www.wired.it/article/console-portatili-successo-aumento-vendite-switch-steam-deck/> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

campione della regione. In realtà, si tratta di un titolo particolarmente profondo, dato che sono presenti 150 Pokémon diversi e ognuno è categorizzato in base al tipo di elemento, ognuno dei quali presenta vantaggi e svantaggi rispetto a un altro elemento. Ciò che lo rese veramente unico, però, fu l'implementazione del Game Link Cable: collegando due Game Boy, non solo è possibile sfidarsi a duello con il proprio *party*, ma si possono scambiare anche i propri mostri tascabili.<sup>502</sup> Satoshi Tajiri, l'autore della serie, s'ispirò direttamente alle sue esperienze d'infanzia, quando andava alla ricerca d'insetti nelle campagne della sua città natale per ampliare la sua collezione personale. Quando propose l'idea a Nintendo nel 1990, i dirigenti non sembrarono particolarmente colpiti, ma Shigeru Miyamoto, co-creatore di *The Legend of Zelda* e reduce di simili ricordi d'infanzia, diede pieno supporto all'idea di Tajiri e la fece approvare. Fu sempre Miyamoto, inoltre, a proporre di creare due versioni dello stesso gioco con Pokémon diversi, così da invogliare lo scambio e la collaborazione per completare il proprio Pokédex.<sup>503</sup>

Il processo di creazione di *Pokémon* fu estremamente lungo e tortuoso. Con solo una decina di persone al lavoro sul gioco e risorse molto limitate, gli sviluppatori impiegarono quasi sei anni per completarlo, faticando ad arrivare a fine mese e dovendo affrontare continui crash dei computer. Nonostante le numerose difficoltà, lo sviluppo venne portato a termine e *Pokémon Rosso* e *Pokémon Verde* (Game Freak) vennero pubblicati in Giappone all'inizio del 1996, un periodo tipicamente sfortunato per far uscire un videogioco essendo subito dopo Natale, per di più alla fine del ciclo vitale del Game Boy. Non fu un fallimento, ma neanche un particolare successo, se non fosse che qualche mese dopo iniziò a girare voce che ci fosse un 151° Pokémon segreto all'interno del gioco, scatenando la curiosità di tutti i giocatori. In effetti, Mew esiste all'interno del codice di gioco, ma si tratta di un *easter egg* accessibile solo attraverso una serie di glitch. L'interesse verso Mew venne colto al balzo da Game Freak, che diede la possibilità di sbloccarlo ufficialmente attraverso una lotteria in cui si mandava la propria cartuccia per posta a Nintendo. L'interesse nato attorno alla questione fece salire *Pokémon* in vetta alle classifiche di vendita, con la sua popolarità che portò nel giro di un anno alla creazione di un'edizione rifinita del videogioco, *Pokémon Blu* (Game Freak, 1996), un manga, un gioco di carte collezionabili, una serie anime e montagne di merchandise a tema. Tutto era prodotto sotto strettissima osservazione da parte di Nintendo e Game Freak. Ogni elemento che potesse danneggiare anche in minima parte l'immagine di *Pokémon* veniva scrupolosamente analizzato

---

<sup>502</sup> J. Bycer, *Game Design Deep Dive: Role Playing Games*, cit., p. 38.

<sup>503</sup> Daniel Dockery, *Monster Kids: How Pokémon Taught a Generation to Catch Them All*, Running Press, Philadelphia (PA), 2022, EPUB.

per garantire il suo successo. In particolare, l'anime era l'elemento più importante di tutta la catena poiché rappresentava il biglietto d'ingresso per l'intero franchise.<sup>504</sup>

*Pokémon* risultò particolarmente difficile da esportare negli Stati Uniti poiché i bambini americani prediligevano videogiochi più improntati all'azione e non erano così abituati ai GDR, specialmente se di stampo orientale, come invece lo erano i giapponesi. Per fare in modo che potesse interessare anche a qualunque pubblico all'infuori del Sol Levante, Nintendo optò per rendere l'intera opera culturalmente neutra, rimuovendo qualunque riferimento alla cultura giapponese ma preservando comunque i messaggi chiave del gioco, come l'amicizia e il senso d'avventura. La campagna di marketing multimilionaria atta a promuovere il suo arrivo negli Stati Uniti aveva reso *Pokémon* un fenomeno di massa ancor prima di uscire, con pubblicità e anticipazioni sulla serie che si potevano trovare in ogni angolo della nazione, con l'entusiasmo che era percepibile sia dai bambini che dai loro genitori. Infatti, per presentare *Pokémon* al pubblico americano, venne prima introdotto l'anime nel settembre del 1998, il quale riaccese l'interesse per tutto il settore dell'animazione giapponese in America, e poi i due videogiochi qualche settimana dopo, *Pokémon Rosso* e *Pokémon Blu*, seguiti a ruota da tutti gli altri prodotti di quel mondo.<sup>505</sup>

A differenza di altri franchise, che tendono a costruire nel tempo la loro nomea, *Pokémon* arrivò in America e nel resto del mondo già preconfezionato e testato, con un'infinità di prodotti e contenuti già pronti per essere consumati. La popolarità internazionale dei mostri tascabili, infatti, permise di prolungare ancora per un po' la vita del Game Boy, con l'uscita del Game Boy Color a fine 1998. Questo aggiornamento della console, dopo quasi nove anni dall'uscita dell'originale, rappresentò un piccolo-grande salto qualitativo. Lo schermo monocromatico venne sostituito con uno a colori, ma la console era comunque grado di mantenere la tipica longevità della batteria. Il successo del Game Boy, così come quello di tutte le altre portatili di Nintendo, è collegato direttamente a quello di *Pokémon*,<sup>506</sup> franchise che divenne anche il promotore del soft power del Giappone con la diffusione a livello globale della cultura pop nipponica.<sup>507</sup>

I personaggi dei videogiochi sono diventati simboli brevettati, il cui riconoscimento e valore (e quindi quello dei relativi franchise) è garantito dai prodotti su licenza. Il franchise *Pokemon* di

---

<sup>504</sup> *Ibidem*.

<sup>505</sup> *Ibidem*. Le versioni americane di *Pokemon Rosso* e *Blu* erano entrambe basate sulla versione riveduta e corretta giapponese di *Pokémon Blu*. La scelta di questi due colori rispetto al verde venne fatta per una questione di affinità culturale degli americani per il rosso e il blu.

<sup>506</sup> S. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, cit., pp. 567-568.

<sup>507</sup> T. Donovan, *Replay*, cit.

Nintendo rappresenta ancora oggi uno degli esempi di maggior successo di merchandising basato sui personaggi, progettato per sfruttare tutti gli aspetti del mercato giovanile. [...] il franchise Pokemon ha creato prodotti su licenza strettamente integrati con l'obiettivo del gioco di collezionare creature e rafforzati dallo slogan enfatico del franchise, “*Gotta catch 'em all!*” (“Acchiappali tutti!” nella versione italiana, nda). I bambini più piccoli potevano collezionare i giocattoli, passare alle figurine e poi ai vari videogiochi della serie. Gli spin-off televisivi animati e i film sui Pokemon hanno sostenuto questo consumo crossmediale esaustivo enfatizzando il nome, l'identità e l'importanza di collezionare ogni personaggio - i quali, ad esempio, tendevano a ripetere il proprio nome più volte in modo che i bambini capissero rapidamente chi fosse chi.<sup>508</sup>

---

<sup>508</sup> Jessica Aldred, “Characters”, in M. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, II edizione, Routledge, New York (NY), 2023, p. 447, <https://doi.org/10.4324/9781003214977-62> [Traduzione personale].

## Conclusione

All'interno di questa tesi si è potuto osservare come i videogiochi, a differenza di quanto il senso comune possa fare e abbia fatto pensare in più occasioni, non siano mai esistiti in un vuoto pneumatico. Anzi, sono manifestazione stessa dei continui cambiamenti sociali e industriali che si celano dietro le loro copertine. Le aziende che scelgono di adottare una strategia a discapito di un'altra, seguire il mercato per intercettare i gusti mutevoli del pubblico oppure essere la fonte stessa di quel cambiamento, una rivoluzione implementata al momento sbagliato al posto di un'idea conservativa che si rivela un successo. Per quanto limitate, sono tutte variabili che possono determinare in maniera significativa l'evoluzione di un medium.

I videogiochi si sono dimostrati particolarmente malleabili nel rappresentare in concreto tali mutamenti. Tutti questi spazi, ognuno con dinamiche uniche che in certi casi paiono in aperta contrapposizione tra loro, non sono mai stati veramente isolati. I videogiochi, in tutte le loro forme, sono essi stessi un sistema complesso e infinitamente mutabile; ogni singola unità subisce e allo stesso tempo condiziona i comportamenti degli altri elementi sia all'interno che all'esterno del sistema. Si pensi, ad esempio, come gli Stati Uniti abbiano pesantemente influenzato l'evoluzione delle sale giochi in Giappone, per poi venire a loro volta influenzati dai cabinati giapponesi a più riprese, riaccendendone l'interesse in seguito a periodi di magra. Oppure, a quanto i giochi di ruolo siano stati determinanti nel plasmare un intero sistema di valori culturali, nonché punto di riferimento per testare le capacità delle piattaforme su cui vengono eseguiti.

Più cercavo d'informarmi su nuovi retroscena che potessero essere rilevanti alla mia ricerca, più mi rendevo conto di quanto fosse veramente profonda la tana del Bianconiglio. Sapevo già che non avrei saputo tutto quello che avrei dovuto sapere, ma non avevo messo abbastanza in conto tutto ciò che non sapevo che avrei dovuto sapere di sapere. Spero che Socrate mi perdoni per questo scioglilingua non richiesto. Ad ogni modo, mi auguro che questo lavoro non sia considerato come un mero scritto di chiusura di un percorso, ma che possa essere promotore di una presa di coscienza nel considerare i videogiochi alla pari importanza di altri ambiti di studio nel settore dei media. A differenza della letteratura accademica anglosassone, ho potuto constatare come la letteratura accademica videoludica in Italia sia ancora molto limitata a una nicchia. Tuttavia, noto anche come l'interesse verso questo campo stia gradualmente aumentando nel corso degli ultimi anni. Spero davvero che i videogiochi possano ricevere la legittimità che per troppo tempo gli è stata privata, ma non è mai troppo tardi per voler cambiare le cose per il meglio.



## Bibliografia

### Libri

Alinovi Francesco, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer Verlag, Milano, 2011.

Bycer Joshua, *20 Essential Games To Study*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2019, <https://doi.org/10.1201/9780429440120>.

----, *Game Design Deep Dive: Horror*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2022, <https://doi.org/10.1201/9781003199250>.

----, *Game Design Deep Dive: Platformers*. CRC Press, Boca Raton (FL), 2019, <https://doi.org/10.1201/9780429265563>.

----, *Game Design Deep Dive: Role Playing Games*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2024, <https://doi.org/10.1201/9781003331599>.

----, *Game Design Deep Dive: Shooters*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2024, <https://doi.org/10.1201/9781003449959>.

Dillon Roberto, *The Golden Age of Video Games. The Birth of a Multibillion Dollar Industry*. CRC Press, New York (NY), 2011, <https://doi.org/10.1201/b10818>.

Donovan Tristan. *It's All a Game. A Short History of Board Games*. Londra: Atlantic Books, 2017, EPUB.

----, *Replay. The History of Video Games*, Yellow Ant, Lewes, 2010. EPUB

Egenfeldt-Nielsen Simon, Smith Jonas Heide, Tosca Susanna Pajares, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, III edizione, Routledge, New York (NY), 2024, <https://doi.org/10.4324/9781003274995>.

Fantoni Lorenzo, *Vivere mille vite: come i videogiochi ci hanno cambiato il futuro*, Effequ, Firenze, 2023.

Galloway Alexander R., Giacomo Pedini, Mauro Salvador (a cura di), *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, Luca Sossella Editore, Roma, 2022.

Hart Michael, *Secrets of Video Game Consoles*, White Owl, Barnsley, 2022.

Kent Steven L., *The Ultimate History of Videogames, From Pong to Pokémon. The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, New York (NY), 2001.

----, *The Ultimate History of Video Games, Volume 2: Nintendo, Sony, Microsoft, and the Billion-Dollar Battle to Shape Modern Gaming*, Crown, New York (NY), 2021, EPUB.

Keogh Brendan, *The Videogame Industry Does Not Exist. Why We Should Think Beyond Commercial Game Production*, The MIT Press, Cambridge (MA), 2023, <https://doi.org/10.7551/mitpress/14513.001.0001>.

Koyama Yusuke, *History of the Japanese Video Game Industry*, Springer Nature Singapore, Singapore, 2023, <https://doi.org/10.1007/978-981-99-1342-8>.

Mailland Julien, *The Game That Never Ends: How Lawyers Shape the Videogame Industry*, Cambridge (MS), The MIT Press, 2024, <https://doi.org/10.7551/mitpress/13395.001.0001>.

Minor Jordan, *Video Game of the Year: A Year-By-Year Guide to the Best, Boldest, and Most Bizarre Games from Every Year Since 1977*, Abrams Image, New York City (NY), 2023, EPUB.

Nieborg David B., Foxman Maxwell. *Mainstreaming and Game Journalism*. The MIT Press, Cambridge (MS), 2023, <https://doi.org/10.7551/mitpress/13837.001.0001>.

Packwood Lewis, *Curious Video Game Machines. A Compendium of Rare and Unusual Consoles, Computers and Coin-Ops*, White Owl, Barnsley, 2023, EPUB.

Pettus Sam, *Service Games. The Rise and Fall of SEGA. Enchanted Edition*, CreatSpace, Scotts Valley (CA), 2013, EPUB.

Pizzo Antonio, Lombardo Vincenzo, Damiano Rossana, *Interactive Storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'Intelligenza Artificiale*, Dino Audino Editore, Roma, 2021.

Riggs Ben, *Slaying the Dragon. A Secret History of Dungeons & Dragons*, St. Martin's Press, New York (NY), 2022, EPUB.

Schreier Jason, *Play Nice: The Rise, Fall, and Future of Blizzard Entertainment*, Grand Central, New York (NY), 2024, EPUB.

Seville Adam, *L'arte dei giochi da tavolo. Oltre un secolo di storia e divertimento dalla fine del Settecento all'inizio del Novecento*, Edizioni White Star, Milano, 2019.

Smith Alexander, *They Create Worlds: The Story of the People and Companies that Shaped the Video Game Industry. Volume I: 1971–1982*, CRC Press, Boca Raton (FL), 2019, <https://doi.org/10.1201/9780429423642>.

Toniolo Francesco, *Guida ai videogiochi: tecniche, storie, immaginari*, Odoya, Città di Castello, 2023.

Van Dreunen Joost, *One Up: Creativity, Competition, and the Global Business of Video Games*, Columbia University Press, New York (NY), 2020, <https://doi.org/10.7312/dreu19752>.

Wardyga Brian J., *The Video Games Textbook: History • Business • Technology*, II edizione, CRC Press, Boca Raton (FL), 2023, <https://doi.org/10.1201/9781003315759>.

Williams Andrew, *History of Digital Games. Developments in Art, Design and Interaction*, Routledge, New York (NY), 2017, <https://doi.org/10.1201/9781315715377>.

## Capitoli di libri

Aarseth Espen, “Elite”, in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 88-93, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-15>.

Aldred Jessica, “Characters”, in M. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, II edizione, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 441-449, <https://doi.org/10.4324/9781003214977-62>.

Arsenault Dominic, “Diablo (1996)”, in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 56-63, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-10>.

Bowman Nicholas David, “Need for Speed III: Hot Pursuit (1998)”, in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 172-178, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-29>.

Cox Angela R., “King’s Quest”, in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 148-152, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-25>.

Deslongchamps-Gagnon Maxime, “Half-Life (1998)”, in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 135-141, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-23>.

Dor Simon, “Starcraft (1998)”, in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 251-257, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-42>.

Grimshaw-Aagaard Mark, “Sound,” in M. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, II edizione, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 188-195, <https://doi.org/10.4324/9781003214977-27>.

Keogh Brendan, “Triple-A Games”, in M. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, II edizione, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 112-119, <https://doi.org/10.4324/9781003214977-17>.

Lessard Jonathan, “Adventure”, in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 9-15, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-2>.

Lorena Lao, “Storia delle donne nell’industria dei Videogiochi”, in F. Malgieri, F. Pilla, T. Pirola, L. Rao (a cura di), *Videogioco: femminile, plurale*, Ledizioni, Milano, 2024, pp. 11-35.

Malgieri Fabrizia, “La rappresentazione delle donne nei videogiochi”, in F. Malgieri, F. Pilla, T. Pirola, L. Rao (a cura di), *Videogioco: femminile, plurale*, Ledizioni, Milano, 2024, pp. 37-110.

Salter Anastasia, Kretschmar Mark, “The Elder Scrolls II: Daggerfall (1996)”, in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 81-87, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-14>.

Sharp John, “Dimensionality,” in M. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, II edizione, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 162-169. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-24>.

Voorhees Gerald, “Shooting”, in M. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, II edizione, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 329-336. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-46>.

## Voci enciclopediche

Arsenault Dominic, “Nintendo Entertainment System (NES)/Nintendo Famicom”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 711-719.

----, “Super Nintendo Entertainment System (SNES)/Super Famicom”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 1008-1012.

Boudreau Kelly, “Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs), in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, p. 605

Budziszewski P. Konrad, “Legend of Zelda, The Series”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 566-572.

----, “Metroid”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 636-638.

----, “Nintendo 64”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 723-725.

----, “SEGA Saturn”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 906-907.

DiPietro Joseph C., “EverQuest”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 314-317.

Donovan Tristan, “United Kingdom”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 1073-1075.

Gill Ben, “Console-Based Games”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 203-213.

Hildman Hano, Hildman Julia, “Origin of Games.” in N. Lee (a cura di), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Springer International Publishing, Cham, 2024, pp. 1302-1306, [https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2\\_231](https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_231).

Hildman Hanno, Hebgen Benjamin, “Computer Games and the Evolution of Digital Rights”, in N. Lee (a cura di), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Springer International Publishing, Cham, 2024, pp. 397-401, [https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2\\_232](https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_232).

Jarret Joshua, “Mario Kart Series”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 597-599.

Lowood Henry, “Galaxy Game”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 361-362.

Mauger Vincent, “Doom”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 261-263.

Michaelides Mario, “Super Mario 64”, in in B. Perron, K. Boudreau, M. Wolf, D. Arsenault (a cura di), *Fifty Key Video Games*, Routledge, New York (NY), 2023, pp. 256-262, <https://doi.org/10.4324/9781003199205-43>.

Nicoll Benjamin, “Sega Game Gear.” in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 901-902.

Nohr Rolf F., “War”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 1132-1135.

Pozo Teddy, “Non-player characters (NPC)”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 734-738.

Švelch Jaroslav, “Europe (Central and Eastern)”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 307-310.

Therrien Carl, “3DO Interactive Multiplayer”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 1040-1042.

----, “First-Person Shooters (FPS)”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 349-351.

Thomasson Michael, “Infocom”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 511-514.

----, “Nintendo Virtual Boy”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 727-728.

----, “SEGA”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 893-897.

Whalen Zach, “Mainframe Games”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 586-593.

Wolf Mark J. P., “Arcade Games”, in M. Wolf Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 49-55.

----, “Computer Games”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 195-198.

----, “Crash of 1977”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 222-224.

----, ““First” Video Game”, in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 347-349.

----, “Multiuser Domains (MUDs),” in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, II edizione, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 670-671.

Young Bryan-Mitchell, “Nintendo Game Boy,” in M. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara (CA), 2021, pp. 719-721.

#### Articoli di rivista

McFerren Damien, “Game Boy,” in A. Asadi (a cura di), *Videogame Hardware Handbook Volume 1*, II edizione, Imagine Publishing, Bournemouth, pp. 156-163.

#### Dizionari

Il Devoto-Oli. Vocabolario della lingua italiana.

Oxford Dictionary of English

## Sitografia

### Articoli di rivista

Francalanci Lucia, “Il gergo dei giochi di ruolo online”, *Accademia della Crusca*, 9 gennaio 2018, <https://accademiadellacrusca.it/it/contenuti/il-gergo-dei-giochi-di-ruolo-online/85> (Ultimo accesso: 13/02/2026)

Iacullo Pietro, “La Nuova Zeldandia: le conseguenze di Zelda nel videogioco di oggi”, *The Games Machine*, 11 maggio 2023, <https://www.thegamesmachine.it/highlight2/255354/la-nuova-zeldandia-le-conseguenze-di-zelda-nel-videogioco-di-oggi-speciale/> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

Mazzitelli Silvio, “Perché le console portatili stanno conquistando sempre di più il mondo dei videogiochi.” *Wired Italia*, 26 giugno 2025, <https://www.wired.it/article/console-portatili-successo-aumento-vendite-switch-steam-deck/> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

### Articoli di blog

Ferrò Paolo, “Frequenza Critica racconta: LucasArts - Parte 2”, *Frequenza Critica*, 17 settembre 2021, <https://frequenzacritica.it/frequenza-critica-racconta-lucasarts-parte-2/> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

Herman Leonard, “The Forgotten Epic”, *The Game Scholar*, 10 giugno 2020, <https://thegamescholar.com/2020/06/10/the-forgotten-epic/> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

Jirasu, “The Tragic Downfall of Light Gun Games”, *Gamers*, 19 gennaio 2026, <https://vocal.media/gamers/the-tragic-downfall-of-light-gun-games> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

Maestri Federico, “L’arte del world building e l’importanza di uno scenario adeguato”, *Silicon Arcadia*, 25 novembre 2021, <https://siliconarcadia.substack.com/p/larte-del-world-building-e-limportanza> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

Voskuili Erik, “Nintendo Light-beam games Kôsenjû SP and Kôsenjû Custom (光線銃SP, 光線銃 カスタム 1970-1976)”, *Before Mario*, 20 febbraio 2011, <http://blog.beforemario.com/2011/02/light-gun-games-kousenjû-sp-and.html> (Ultimo accesso: 13/02/2026).

Altri siti web consultati

“Best-selling desktop computer,” *Guinness World Record*, <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/72695-most-computer-sales>.

DVG – il Dizionario dei VideoGiochi: <https://www.dizionariovideogiochi.it/>.

Enciclopedia dei Giochi di Ruolo: <http://www.enciclopediagdr.com>.

Enciclopedia Treccani: <https://www.treccani.it>.

Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com>.

Merriam Webster Dictionary: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/>.

“On 'Kawaii' and the Power of Cute”, *Merriam Webster*, <https://www.merriam-webster.com/wordplay/kawaii-cute-japan-origin-meaning>) (Ultimo accesso: 13/02/2026).

Vocabolario Treccani: <https://www.treccani.it/vocabolario/>.

“What Is Rotoscoping? A History of Rotoscoping in Animation”, *MasterClass*, 3 agosto 2022, <https://www.masterclass.com/articles/rotoscope-animation-guide> (Ultimo accesso: 13/02/2026).