

07

Viola Nicolucci

GAME HERO

**Viaggio nelle storie
dei videogiocatori**

Prefazione di Lorenzo Fantoni

Ledizioni

© 2021 Ledizioni LediPublishing
Via Boselli 10, 20136 Milano, Italy
<http://www.ledizioni.it>
e-mail: info@ledizioni.it

Viola Nicolucci, *Game Hero. Viaggio nelle storie dei videogiocatori*

Prima edizione Ledizioni: settembre 2021
ISBN cartaceo 9788855264334
ISBN eBook 9788855265621

Responsabile di collana: Massimo Colasurdo
Illustrazioni di copertina: Fabio Di Corleto

Le riproduzioni a uso differente da quello personale potranno avvenire, per un numero di pagine non superiore al 15% del presente volume, solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da Ledizioni, Via Boselli 10, 20136 Milano, e-mail: info@ledizioni.it

INDICE

Prefazione	7
Perché?	11
Mats: Certe storie cominciano dal finale	13
Francesca: una PlayStation in mezzo al bosco	27
Simone: i videogiochi come il calcetto	41
Spencer: giochi da maschi	53
Stefania: la spaccastereotipi	67
Tameem: una storia di sopravvivenza	81
Tony: i videogiochi come strumento di cura	99
Barbara: i videogiochi nel DNA	109
Audrey: oltre i confini del tempo	121
Chella: tutti i colori dei video games	133
Quindi?	145
Ringraziamenti	147
Indice dei videogame	149

PREFAZIONE

Parlare di videogiochi, soprattutto in Italia, per anni ha voluto dire cercare di parlare di tutto meno che del videogioco stesso, così da riuscire a farlo con gli scettici. E quindi si citano spesso i guadagni, il giro di affari, attori che prestano volto e voce. Oppure, se invece che parlarne bene si vuole titillare la paura del futuro dei propri lettori basta citare correlazioni inventate con l'aumento di violenza, ragazzini che spendono i soldi dei genitori su FIFA e così via. Entrambi gli schieramenti sono ampiamente dotati di strumenti per portare avanti il proprio dibattito.

Quello che si fa poco, forse troppo poco, è concentrarsi su ciò che il videogioco può fare per la singola persona, come il rapporto con i videogiochi sia quello che nella vita altri sperimentano con i libri, la musica, i film ma, in alcuni casi, reso ancora più speciale dall'interazione.

I videogiochi sono un mondo sommerso, proprio come i libri, sono esperienze che spesso ci portiamo dentro, spesso più di quanto pensiamo. Definiscono i momenti della nostra vita, ne scandiscono il tempo e possono diventare un potentissimo strumento di comunicazione. Possono anche essere l'esatto opposto di tutto questo, ovviamente, perché tale è il potere di un mezzo inventato per mescolare cinema, musica, narrazione e interazione, ma anche banalmente gratificarti con piccoli compiti da eseguire a cascata, tipo *Tetris*.

Già solo iniziando questo discorso ci si rende conto di quanto definire oggi cosa è il videogioco sia un'esperienza molto complicata. Sotto questa parola trovano spazio i soli-

tari al computer e *The Last of Us 2*, giochi di strategia e giochi di guida, avventure da milioni di dollari e titoli scritti in un pomeriggio, opere politiche e opere d'intrattenimento, *Super Mario e Doom e Civilization* usato nelle scuole per insegnare come una civiltà compie le sue prime scelte.

Non esiste al momento niente di simile e i paragoni col cinema sono ormai retaggi del passato. I film si fruiscono tutti allo stesso modo, cambia solo il genere e il nostro rapporto con essi, i videogiochi aggiungono uno strato completamente nuovo all'esperienza che spesso non siamo pronti a gestire. E, va detto, non lo siamo spesso nemmeno noi che ce ne occupiamo, perché giudichiamo ciò che vediamo con i parametri di chi deve dare un giudizio qualitativo e artistico su ciò che ha di fronte e lo spettro dei valori è estremamente ampio. Ci sono giochi pieni di difetti che non si possono non amare e opere in cui tutto fila liscio ma non c'è alcun coinvolgimento emotivo, titoli bellissimi rovinati da un glitch in cui i piedi del protagonista sprofondano nel terreno, rovinandoti il coinvolgimento e prodotti narrativamente spessi che crollano perché devono comunque cercare di intrattenerti con un po' di azione ripetuta.

E in tutto questo c'è un fattore che spesso dimentichiamo: gli altri, soprattutto i genitori. La tecnologia, i computer e i videogiochi sono stati per la mia generazione una potentissima inversione di tendenza. Se mio padre ascoltava rock e mio nonno lo giudicava rumore, comunque era qualcosa che capiva, erano note, ma col computer si è aperto un gigantesco spazio con poche norme del quale molti genitori non sapevano assolutamente niente. Era una sorta di enorme cameretta il cui codice era nascosto nell'averne meno di una certa età. Se fino agli anni '80 la conoscenza era qualcosa che

arrivava dall'alto, con i videogiochi questo flusso si è invertito, spaventando tutti quelli che fino a quel momento si erano accontentati di buttare un occhio a ciò che i figli vedevano alla tv.

Io, da questo punto di vista, sono stato molto fortunato e quel distacco non l'ho mai avuto, ho giocato molto con mio padre e persino con mia madre. I videogiochi non erano mostri, ma amici di famiglia, luoghi di confronto generazionale. Quando comprai il mio primo computer mio padre rese la cosa un rito di passaggio, come comprare il motorino o vivere da soli.

Per molti altri non è stato così. In alcuni casi i genitori hanno ignorato il fenomeno, finché non sono stati costretti a proibirlo nei casi peggiori. In altre situazioni invece, soprattutto per le ragazze, i videogiochi erano “cose da maschi” e quindi quasi proibiti.

Eppure c'è tanta ricchezza nel giocare, soprattutto nel giocare con i propri figli. Una cosa che invidierò sempre a chi ne ha.

Nelle pagine successive troverete molte storie, alcune sono bellissime, altre vi strapperanno il cuore, ma tutte sono accomunate da una cosa: rendono i videogiochi carne e sangue, opere vive, momenti personali, lingue franche. Li strappano dalla cronaca e dall'accademia per riportarli alla dimensione umana, dove dovrebbero stare. Perché a volte dalla depressione ti salvi con *Campo Minato*, altre volte con tuo padre ci parli attraverso *Aloy*, e quel peso di padre o di madre lo rendi meno pesante se oltre alle tue esperienze passi un joypad.

Lorenzo Fantoni