

PRIMA E OLTRE *READY PLAYER ONE*: LA FANTASCIENZA VIDEOGAMICA FRA *SKILL* E LA BIZARRO FICTION

FRANCESCO TONIOLO
(Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano)

Abstract

This paper concerns some video game science fiction novels written by various writers. The focus, in particular, is on the Italian case of Skill (Einaudi, 2004), written by the journalist Alessandra Contin (or Alessandra C). Skill anticipated by a few years not only Ernest Cline's Ready Player One (2010), consecrated by Spielberg's eponymous movie (2018), but also the eSports phenomenon, currently in continuous growth. This Italian novel is compared with the production of some women writers related to the Bizarro Fiction genre: Amanda Billings (8-Bit Apocalypse, 2013), Amber Fallon (Angel's Armageddon, 2017), and Andy de Fonseca (The Cheat Code for God Mode, 2013). These texts, sometimes prophetic, show a different view on the world of video games, because they observe video games from a different medium and because they show the specificities of a female perspective.

Keywords: Video game, science fiction, eSport, Bizarro Fiction, Alessandra Contin

1. *Skill*: l'esport prima dell'esport

Nel 2004 Einaudi pubblica, all'interno della sua collana "Stile Libero", il romanzo *Skill* di Alessandra Contin (spesso indicata solo come Alessandra C. nelle sue pubblicazioni), giornalista, che scrive di videogiochi e new media per diverse testate e periodici, fra cui "La Stampa". In seguito, nel 2018, il romanzo è stato ripubblicato come

ebook¹. Non è il primo romanzo dell'autrice – che aveva già dato alle stampe *Webmaster* (Contin, 2000)² – e nemmeno l'ultimo, visto che nel 2013 è uscito anche il suo *Dodici miglia al largo* (Contin, 2013a).

Skill segue le vicende di un *pro player*, un videogiocatore professionista, che si fa chiamare Skin. Il protagonista ha un'enorme popolarità a livello mondiale perché, nel futuro prossimo descritto dal romanzo, il videogioco a cui si dedica ha cannibalizzato ogni altra forma di intrattenimento, imponendosi come la principale attrattiva per la popolazione. Non è un caso che esso venga semplicemente chiamato 'il Gioco', per antonomasia, quasi come se non ne esistessero altri; allo stesso modo il suo creatore è 'Dio', perché la sua invenzione ha plasmato il mondo intero³.

Skin è il campione del mondo e ama il Gioco, ma è ritenuto ormai troppo vecchio, all'età di 23 anni, per continuare a essere sul podio, per cui gli organizzatori del torneo cercano, tramite inganni e ricatti, di farlo ritirare dalle scene dopo che avrà giocato la sua ultima finale, per lasciare il posto a volti più giovani, sfruttabili e continuamente sostituibili⁴.

Il romanzo, sostanzialmente dimenticato per alcuni anni, ha visto un tentativo di rilancio (operato per esempio da Fantoni 2018 e Lupetti 2018) in occasione della sua nuova edizione, che si è concentrata sulla visione quasi profetica del mondo dei cosiddetti *eSports*⁵.

¹ Nel presente testo tutte le citazioni saranno prese da quest'ultima versione del romanzo.

² Una storia di *hacking*, probabilmente ispirata dalla formazione *cyberpunk* dell'autrice, da lei citata in diverse occasioni, o più precisamente "Un noir in cui la c'è [sic] una storia di persecuzione e il persecutore è virtuale, e una storia di corteggiamento, la cui trama è sviluppata però in Rete" (de Santis, 2000).

³ Non manca infatti, quando viene nominato, il ricorso a un certo linguaggio sacrale: "Akenaton è alla destra di Dio, il grande programmatore in persona, il fondatore, l'Uomo che ha sviluppato il motore grafico. Lui siede alla destra di Dio, in posti riservati, fuori dalla mandria, schermati da un vetro con la possibilità di accedere direttamente alla rete e al sistema vocale" (Contin, 2018: pos. 277). Il citato Akenaton è il precedente campione del Gioco.

⁴ "Skin, questo campionato lo puoi anche vincere, ma devi restare a pochi frag da Craig. Tu entri nell'olimpico e noi ci assicuriamo nuova linfa per il mercato. Materiale organico, giovane, a obsolescenza programmata" (Contin, 2018: pos. 1470).

⁵ Col termine viene indicata una "competizione professionistica e organizzata secondo un preciso regolamento, in cui le squadre dei partecipanti si sfidano in tornei e campionati giocando a determinati videogiochi; i videogiochi in questione sono nella quasi totalità dei

I tornei di videogiochi, anche pubblici e con un discreto seguito, esistevano già da prima di *Skill* e sono stati, come dichiarato dall'autrice stessa, una delle fonti di ispirazione per il suo romanzo⁶. Certamente però l'evoluzione che gli *eSports* hanno assunto negli anni, a partire dall'utilizzo stesso di questa etichetta, va nella direzione indicata da Contin, soprattutto per quanto riguarda alcuni specifici aspetti, di cui si dirà a breve. Un mondo in cui i tornei di videogiochi sanno conquistarsi degli spazi televisivi sembrava peraltro, all'autrice stessa, “possibile, ma improbabile. [...] Attualmente sarebbe molto complesso rendere televisiva una partita di *Doom3* o di *Unreal*, forse in futuro sarà invece possibile, ma è difficile prevedere oggi come sarà questo tipo di videogame tra cinquant'anni” (Mercadante, n.d.).

L'evoluzione degli *eSports* ha superato quelle che erano le previsioni dell'autrice anche per l'inserimento di un nuovo fattore all'interno dello schema, caratterizzato dalla nascita e ascesa di YouTube e, alcuni anni più tardi, di Twitch e di Facebook Live. Queste due piattaforme sono infatti diventate quelle nuove ‘televisioni’ su cui seguire tornei di videogiochi e altre forme di competizione asincrona, come lo *speedrunning*⁷. Il *gaming* su YouTube e Twitch, nelle varie forme con cui si presenta, è estremamente seguito, considerando che molti dei canali YouTube con più *followers* si occupano (esclusivamente o parzialmente) di videogiochi e che la quasi totalità dei videogiocatori fruisce di questi contenuti (Andò & Marinelli, 2016:39). Tuttavia, questo considerevole successo – non solo dei contenuti videoludici su YouTube, ma della piattaforma in generale –

casi di stampo multigiocatore; spesso i team di videogiocatori hanno alle spalle sponsor quali note marche o personaggi dello spettacolo” (Barbieri, 2019:74).

⁶ “Un abbozzo di idea per *Skill* mi è venuta nel 2001 a Seoul, dove la Samsung organizzò i primi WCG, una sorta di Olimpiadi per videogiocatori professionisti. L'anno successivo a Londra assistetti al ‘The king of iron fist tournament’, le finali internazionali del torneo del videogioco *Tekken 4*. Entrambe le competizioni puntavano molto sull'allestimento nel tentativo di vendere il videogame, non solo come forma di intrattenimento attivo, ma come un evento che si potesse guardare al pari di un programma televisivo, una via di mezzo tra lo sport e un generico reality” (Contin, intervistata in Mercadante n.d.).

⁷ Nello *speedrunning* i giocatori cercano di portare a termine un videogioco nel miglior tempo possibile. Solitamente – salvo alcune particolari occasioni – questi giocatori non si sfidano direttamente. Ciascuno registra la propria partita e la inserisce in un determinato collettore che va poi a stilare la classifica dei più veloci. Da qui deriva la natura asincrona di simili sfide. Sul tema si veda Scully-Blaker (2014).

non nasce dal nulla, come ha sottolineato Henry Jenkins (2009:104): un vasto numero di persone era pronto per un'esperienza come quella offerta da YouTube e attendeva inconsciamente la nascita di una piattaforma del genere. È possibile quindi che Alessandra Contin avesse colto i bisogni latenti di questo gruppo di persone.

Un altro elemento che ha subito un'evoluzione inattesa riguarda le tipologie di videogiochi più seguite all'interno degli *eSports*. Contin ha scelto, come Gioco di *Skill*, un FPS (*First Person Shooter*) evolutosi da *Doom* (1993) e *Wolfenstein 3D* (1992), due reali videogiochi di id Software⁸, come viene dichiarato nello stesso romanzo. Questa decisione nasce certamente dalla passione dell'autrice per questi giochi⁹, ma anche dall'osservazione del periodo in cui *Skill* è stato scritto, in cui molte delle competizioni videoludiche di maggior successo riguardavano proprio alcuni FPS di genere "Arena". Sono definiti in questo modo gli sparattutto in cui i giocatori si affrontano all'interno di ambienti piuttosto ristretti (delle arene, per l'appunto) dove devono raccogliere armi e armature e combattersi a vicenda. Sono caratterizzati da un ritmo di gioco molto veloce¹⁰ e richiedono molto tempo e impegno per essere padroneggiati. Nel momento in cui Contin elaborava *Skill*, si trattava di un genere di videogiochi molto apprezzato, a livello competitivo, e diversi tornei erano legati a prodotti di questo genere. Osservando i videogiochi più seguiti negli *eSports* attuali, invece, emergono altre tipologie di sparattutto – come quella definita

⁸ Nella realtà, id Software è una *software house* nota soprattutto per gli FPS che ha prodotto nei primi anni '90. In *Skill*, invece, Alessandra Contin immagina che questa società abbia continuato a realizzare degli 'sparattutto' sempre più famosi nel corso degli anni, diventando infine l'indiscussa leader del settore grazie al Gioco. In un momento del romanzo "l'arena Wolfenstein prende il nome della crisalide dalla quale è uscito il Gioco" (Contin, 2018: pos. 2026), esplicitando così quale è stato l'antenato del Gioco a cui tutti si dedicano.

⁹ "La prima foto che archiviai fu di John Romero, uno dei fondatori dell'Id [sic] Software, creatore di titoli come *Wolfenstein*, *Doom* e *Quake*. [...] La mia prima immagine, il mio primo pensiero che trasformava il videogioco in materiale immaginifico" (Contin, 2006:354-355). Sulla figura di John Romero e la creazione dei suoi FPS si rimanda a Kushner (2003) – il quale offre una ricostruzione dal taglio giornalistico ma molto approfondita – e Bittanti & Morris (2005).

¹⁰ La velocità del Gioco in *Skill* trova peraltro un corrispettivo nello stile del romanzo: frasi molto brevi e accostamenti che talvolta si avvicinano al flusso di coscienza, per i loro rapidi salti da un argomento all'altro. Questa modalità di scrittura offre un'ideale sinergia con le fasi più concitate dei tornei, adeguando il tempo di lettura al tempo dell'azione, ma produce un effetto piuttosto straniante quando è utilizzata anche nei momenti di calma.

battle royale e rappresentata dal popolare *Fortnite* (2017)¹¹ – e altri generi videoludici.

Al di fuori di simili discrepanze, comunque, la funzione anticipatrice di *Skill* si mantiene intatta in diverse altre componenti. Indicare questo romanzo come la prima storia sulla realtà degli *eSports* sarebbe probabilmente eccessivo, anche perché – come in tutti i casi di anticipazione di un fenomeno – il grado di vicinanza ricercato può far variare anche considerevolmente le scelte. In termini generali non sarebbe scorretto considerare già il racconto *Dogfight* (Gibson & Swanwick, 1985)¹², per esempio, un precursore degli *eSports*. Eppure, il caso di *Skill*, oltre ad avere il respiro e la struttura di un romanzo, rappresenta un probabile primato sia per la narrativa italiana, sia per l'autorialità femminile.

Osservando più in profondità queste anticipazioni, un primo punto che emerge con chiarezza riguarda un dibattito sulle regole degli *eSports*, che sarebbe sorto con forza solo alcuni anni più tardi. In *Skill* il protagonista, a un certo punto, scopre che alcuni dettagli nei livelli sono stati segretamente cambiati per metterlo in difficoltà. Non si tratta di cambiamenti evidenti, il pubblico non se ne accorge (riguardano per esempio il tempo di *respawn* di un determinato oggetto curativo)¹³, ma in un torneo competitivo sono cambiamenti radicali. Nella realtà, questa

¹¹ Mentre il *deathmatch* degli FPS Arena è un 'tutti contro tutti' in cui i giocatori rinascono continuamente e vince chi termina la partita col maggior numero di uccisioni effettuate, in un *battle royale* la morte è definitiva e vince l'ultima persona che riesce a sopravvivere. Questa seconda modalità è ispirata a quella lunga serie di prodotti mediali con caratteristiche similari, il cui predecessore è il romanzo *Battle Royale* (Takami, 1999), con le sue varie trasposizioni.

¹² Intervistata a proposito della stesura di *Skill*, Alessandra Contin ha indicato questo racconto come una delle due opere che hanno "influenzato pesantemente la stesura del romanzo" (Contin, 2020). L'altra opera è il film *Rollerball* (1975). In particolare "Rollerball è stato particolarmente importante per portare la violenza reale descritta nel film al livello virtuale del Gioco in *Skill*. Inoltre nel film le regole del gioco del Rollerball, per mettere in difficoltà il protagonista e indurlo a ritirarsi, venivano cambiate di partita in partita. Nel *Duello* la partita descritta da Gibson e Swanwick ha un ritmo magistrale che ho cercato di emulare ogni volta che descrivevo un match in *Skill*" (Contin, 2020).

¹³ Nel Gioco, come in molti reali FPS, gli avatar dei giocatori hanno una barra di salute, i cui 'punti vita' diminuiscono progressivamente quando subiscono danni. Per evitare il *game over* è possibile raccogliere degli oggetti curativi capaci di ripristinare i punti vita perduti. Questi oggetti, una volta raccolti, ricompaiono dopo un determinato arco temporale (è il concetto di *respawn*).

continua modifica delle regole è uno dei fattori che pone maggiori interrogativi sull'inserimento degli *eSports* nel tradizionale mondo sportivo. Il problema in sostanza è che

le regole degli eSport sono non solo mutate liberamente dalle compagnie, ma in realtà sono anche ignote al pubblico. Conosciamo le regole di 'Starcraft 2', di 'Counter-Strike: Global Offensive', di 'FIFA 18' solo a un livello superficiale, solo nella loro manifestazione evidente o dichiarata: conosciamo la fenomenologia di queste regole, ma non abbiamo legittimamente accesso al codice dei giochi per conoscerle davvero. (Lupetti, 2017)

Effettivamente occorrono talvolta diversi anni per far venire alla luce alcune meccaniche interne di un videogioco e comprenderne a fondo le implicazioni. Si pensi, per far un esempio legato proprio a *Doom*, alla scoperta di una tecnica per spostarsi più velocemente, derivata dall'esecuzione simultanea di due forme di *strafing* (è la cosiddetta SR50, spiegata in Karl Jobst, 2019). Sono soprattutto i giocatori competitivi e gli *speedrunners* a cercare sempre di andare il più a fondo possibile nelle meccaniche di gioco, per capire come trarne vantaggio. Ma un'azienda potrebbe, in qualsiasi momento, inserire delle modifiche non dichiarate in una *patch* (un aggiornamento), magari per favorire volutamente un determinato giocatore o team, proprio come avviene in *Skill*. Citando ancora l'articolo di Lupetti:

E siccome i videogiochi sono proprietà di compagnie, e le compagnie hanno sede nell'una o nell'altra nazione, chi verificherà che il codice di un certo gioco sviluppato in una certa nazione non sia manipolato per avvantaggiare i giocatori di quella nazione alle Olimpiadi? Sì, è una ipotesi complottista e bislacca, ma chi verificherà che sia davvero bislacca? Chi assicurerà che non sia in corso un doping di Stato manipolando non i giocatori ma il gioco [?]. (Lupetti, 2017)

Un altro elemento di *Skill* che sembra aver anticipato i tempi riguarda la previsione dell'esigenza, che si sarebbe rivelata corretta, di un

inserimento di 'quote rosa' che è però unicamente finalizzato all'immagine, senza alcun reale interesse né per l'inclusività né per la qualità, in una strategia di *pinkwashing* volta ad attirare nuove spettatrici. Quando Skin parla di una sua compagna di team dice che: "DeaBlu non è un buon elemento, ma è indubbiamente una gran figa. Donna, musica per le orecchie dello spettacolo. Il gamebiz (il business dietro al Gioco) si vanta di concedere pari opportunità, perché sarebbe da pazzi perdere la fetta di pubblico femminile, il mercato videoludico ne risentirebbe pesantemente, quindi noi ci teniamo DeaBlu nonostante rallenti il gioco di squadra" (Contin, 2018: pos. 426).

Non è inoltre mancato chi ha visto *Skill* anche come un anticipatore di *Ready Player One*, il romanzo pubblicato da Ernest Cline nel 2011 e reso noto dall'omonimo film di Spielberg del 2018. I giornalisti Lorenzo Fantoni e Matteo Lupetti, per esempio, hanno scritto che "[con *Skill*] siamo di fronte a un manifesto della cultura nerd videoludica che arriva ben prima del più blasonato Ready Player One. Se Alessandra fosse nata negli Stati Uniti forse avremmo già un film al cinema con lo stesso nome" (Fantoni, 2018); inoltre: "In questi giorni l'attenzione del pubblico è tutta per *Ready Player One* [...]. Ma un romanzo italiano uscito ormai più di dieci anni fa, *Skill* di Alessandra Contin, aveva già immaginato un mondo in cui il videogioco diventasse il cuore, il centro dell'intera società" (Lupetti, 2018). I due romanzi presentano comunque discrepanze significative, soprattutto nel fatto che il Gioco di *Skill* è finalizzato al *deathmatch* e alla competizione. Quest'ultima invece costituisce solo una parte dell'OASIS di *Ready Player One*, un futuristico "universo sintetico" (Castronova, 2005) che, all'interno della società descritta da Cline, risulta inoltre esser ancor più pervasivo. Anche le forme dell'intertestualità sono molto differenti: in *Ready Player One* risulta essere il fulcro stesso del romanzo, che spinge a una costante caccia alla citazione (Condis, 2016), mentre nel romanzo di Alessandra Contin ci si limita a pochi omaggi ad alcuni famosi sviluppatori (come Shigeru Miyamoto e Richard Garriott, che danno il loro nome ad alcuni stadi in cui gioca il protagonista) e agli FPS Arena del passato¹⁴.

¹⁴ È stato invece un altro romanzo a ricevere con frequenza l'appellativo di 'Ready Player One italiano': *Intermundia Genesis*, autopubblicato da Giorgio Catania (2018). Il romanzo di Cline e il film di Spielberg sono spesso citati negli articoli su *Intermundia Genesis* (per esempio si vedano Mazzitelli, 2018; Nesto, 2018 e Paolillo, 2018). L'idea di questo romanzo – che, al

Nonostante ciò, il parallelismo è fondato, perché non solo il videogioco, come *medium*, è divenuto in entrambi i romanzi il principale elemento di intrattenimento, ma in tutti e due i casi c'è anche un solo prodotto videoludico che ha finito per affermarsi su tutti gli altri, come intrattenimento totalizzante, privo di concorrenti, adorato da tutti.

Dopo *Skill*, Alessandra Contin ha prodotto anche altri testi narrativi dedicati ai videogiochi, in particolare i racconti *Skip intro* (Contin, 2004) e *La versione di Mario* (Contin, 2013b). Anche la sua prefazione alla miscellanea su *Doom* curata da Bittanti e Morris (2005) ha almeno in parte la forma di un racconto e potrebbe pertanto esser a sua volta aggiunta all'elenco. È una piccola dichiarazione d'amore a *Doom*, presentata attraverso il rituale del loro periodico incontro: "I miei rituali sono sempre stati gli stessi, attendo la notte, spengo tutte le luci, prima di accendere il PC, posiziono accanto alla tastiera una tazza di caffè lungo e il pacchetto di Marlboro. Sempre gli stessi. Dal nostro primo incontro" (Contin, 2005:9)¹⁵. *Skip intro* intreccia invece esperienze erotiche e videoludiche, intorno al concetto del saltare i preliminari da un lato e i *tutorial* dall'altro: "Lo sai, detesto i preliminari e anche quando provo i videogame salto le introduzioni" (Contin, 2004:173). Infine *La versione di Mario* è un'ipotetica confessione del noto personaggio Nintendo, stanco della sua vita da idraulico panciuto costretto a salvare principesse. Mario vorrebbe invece essere il personaggio di un videogioco di tutt'altro genere, con macchine di lusso e fucili a sua disposizione. L'autrice, insomma, dopo *Skill* non si è più dedicata ad altri esperimenti di fantascienza prossima, nelle altre occasioni in cui ha scritto testi di narrativa dedicati ai videogiochi. Alcuni temi, tuttavia, sono rimasti più o meno costanti nella sua produzione, in particolar modo quell'elemento erotico mediato dalla macchina (come chat, videogioco [...]) o comunque a esso collegato, che era già un punto focale di *Webmaster* e ritorna in *Skill*, il quale "riprende in parte questo clima di tensione erotica, ma ne evidenzia una sorta di consapevole autoironia, lo popola di protagonisti giovanissimi,

contrario di quello di Alessandra Contin, non ha anticipato *Ready Player One* ma lo ha seguito – è effettivamente molto simile, molto più di *Skill*, all'opera di Cline e anche ad altre opere narrative sul tema, come *Sword Art Online* (Kawahara, 2009).

¹⁵ E, ancora, l'amore dell'autrice per gli FPS torna anche nel suo contributo, significativamente intitolato *Datemi il lanciarazzi di Quake e vi distruggerò la Matrice* (Contin, 2003) nell'edizione italiana di *Exploring the Matrix*.

quasi al limite della pedofilia, e lo situa in un'ambientazione dai confini sfumati, piazzata in un futuro non meglio specificato" (Incarico, 2009:87), per arrivare infine alle ultime prose qui citate.

2. I videogiochi e la Bizarro Fiction al femminile

In Italia la Bizarro Fiction – un sottogenere del fantastico caratterizzato da un accumulo di elementi assurdi o bizzarri che vanno a formare la base narrativa della storia¹⁶ – non si è per il momento affermata fra le autrici¹⁷. Il romanzo di Alessandra Contin, pur non rientrando in questo specifico sottogenere, può essere confrontato con alcune opere di autrici della Bizarro Fiction, perché anch'esse hanno scritto dei racconti che possono essere definiti 'fantascienza videoludica', al pari di *Skill*. Più in generale, inoltre, la Bizarro Fiction ha sempre attinto a piene mani dall'immaginario nerd in generale e (video)ludico in particolare: dalle copertine di *Lazy Fascist Review* (Pierce, 2014a e 2014b), realizzate come se fossero dei *Game Boy*, fino alle opere che autori come Carlton Mellick III hanno scritto partendo da questa cultura¹⁸.

Il caso forse più rappresentativo è *8-bit Apocalypse* di Amanda Billings (2013). L'autrice si era già dedicata ai giochi nell'unica altra sua pubblicazione, *Guess What* (Billings, 2012), inclusa in una antologia di autori Bizarro, in cui dei giochi da tavola prendevano vita. In *8-bit Apocalypse*, invece, Billings racconta la storia di Jimmy Toledo, un ex bambino prodigio dei videogiochi – qualcosa di simile al protagonista de *Il piccolo grande mago dei videogames* (1989), il film

¹⁶ Per una definizione di questo genere si rimanda all'*Introduzione alla Bizarro Fiction* (Gamberetta, 2014). Come sottolinea la stessa introduzione, comunque, definire con precisione i confini della Bizarro Fiction non è agevole.

¹⁷ Parlando del fantasy in Italia, Maria Sofia Petrucci ha scritto che "le scrittrici fantasy italiane scartano le soluzioni più estreme dal new weird alla bizarro fiction" (Petrucci, 2019:54). Almeno un'eccezione si può trovare nel romanzo *Streghetto!* di Giulia Besa, pubblicato prima da Antonio Tombolini Editore e poi da Acheron, ovvero gli editori che hanno portato in Italia le opere di Carlton Mellick III, principale esponente della Bizarro Fiction. Come è scritto nella nota dell'editore, "questo romanzo si avvicina come collocazione ideale, nella nostra collana, più alle opere di Carlton Mellick III e a *Lo Specchio di Atlante* di Bernardo Cicchetti che alle altre opere italiane che abbiamo pubblicato" (Carrara, 2018:237).

¹⁸ Per esempio *Cybernetrix*, definita dallo stesso autore una parodia di *Tron* (1982) basata sul sesso (Mellick III, 2013:5-6) o *The Kobold Wizard's Dildo of Enlightenment +2* (2010), ispirato da *Dungeons&Dragons*, per citare due fra i casi più evidenti.

di Todd Holland – che, ormai adulto, lavora presso la catena di pizzerie Chuck E. Cheese e ha seri problemi relazionali. La vita di Jimmy cambia quando una gigantesca cartuccia Atari invade la città e comincia a distruggere tutto; il protagonista capisce che la cartuccia sta replicando alcuni famosi videogiochi del passato, come *Centipede* (1981) e *Frogger* (1981), e che bisogna giocarci per poter sottrarre energia al pericoloso oggetto.

L'idea di fondo del libro è piuttosto vicina a quella di *Pixels* (2015), il film di Chris Columbus in cui i personaggi presenti nei videogiochi dei primi anni '80 attaccano alcune metropoli. In alcuni casi si tratta proprio degli stessi videogiochi, come *Centipede*. Anche il protagonista del film, inoltre, da bambino era un campione con gli *arcade* delle sale giochi. Ciò che differenzia le due storie è l'origine della minaccia: in *Pixels* questi personaggi dei videogiochi sono stati riprodotti dagli alieni, mentre Amanda Billings parte da un reale evento della storia videoludica, aggiungendoci un tocco di 'Bizarro'. Negli ultimi mesi del 1982 era uscito il videogioco *E.T. The Extra-Terrestrial* per Atari 2600, tutt'ora ricordato come uno dei più grandi fallimenti della storia videoludica. Un anno più tardi, con un mercato del settore in crisi, "l'azienda di Sunnyvale si disfa di migliaia di copie di *E.T. The Extra-Terrestrial* e di un numero difficilmente quantificabile di materiali invenduti sotterrando in una discarica di Alamogordo, nel Nuovo Messico" (Fassone, 2017:8). In *8-bit Apocalypse* si immagina che delle scorie radioattive abbiano fuso questi altri "materiali invenduti" generando una gigantesca cartuccia volante, la quale evita però di riprodurre il videogioco di E.T., perché la scarsa qualità di quel prodotto finirebbe per autodistruggerla¹⁹.

Un secondo racconto meritevole di una menzione è *Angel's Armageddon* di Amber Fallon (2017), pubblicato in una raccolta di

¹⁹ In realtà anche le altre cartucce citate contenevano versioni depauperate e di bassa qualità di quelli che erano alcuni successi delle sale giochi, per cui, se si volesse applicare per davvero il criterio indicato da Amanda Billings, la gigantesca cartuccia si sarebbe dovuta autodistruggere ugualmente. Sull'argomento si veda per esempio questa testimonianza di Martin Amis, scritta proprio nel 1982: "Dal punto di vista della sofisticazione, i videogiochi per uso domestico sono in ritardo di diversi anni rispetto ai loro fratelli maggiori. Sono più o meno allo stesso livello dei videogiochi dell'epoca dell'*exploit* televisivo. Prendiamo lo stesso *Space Invaders*. Ho giocato a diverse versioni televisive di *Space Invaders*. In una di queste, è praticamente impossibile controllare la torretta difensiva" (si cita dall'edizione italiana del 2013:163). Sulla sepoltura delle cartucce si veda, inoltre, Ruffino (2018).

storie horror a tema videoludico intitolata *Terror in 16-Bits*. La raccolta contiene anche i racconti di altre autrici, ma Fallon è l'unica fra loro a essere inserita nella lista degli autori di Bizarro Fiction sul sito *Bizarro Central* (n.d.). A proposito della raccolta nel suo insieme, può essere utile sottolinearne l'impostazione prevalentemente nostalgica, per cui i videogiochi che hanno ispirato i diversi autori sono quasi tutti vecchi di almeno un decennio. A dispetto del titolo, però, i videogiochi dell'era 16-bit (la cosiddetta quarta generazione dei videogiochi) risultano praticamente assenti. Fallon, nella nota alla fine del suo racconto, pone uno spettro temporalmente più ampio ("From playing *Adventure and Frogger* on my Atari 2600 to *The Last of Us* on my PS4, there's something about the medium that has always thrilled me", (2017: pos. 4757)) e si domanda cosa succederebbe se i videogiochi influenzassero direttamente il mondo reale. Questo suo interrogativo costituisce la base del racconto, in cui il protagonista Jason Keefe rimane ossessionato da un videogioco sconosciuto che ha visto su YouTube, in un video dal titolo *clickbait* – di quelli che invogliano ad aprire il video ricorrendo a slogan fuorvianti o sensazionalistici – in cui si dice che tale videogioco farebbe impazzire coloro che ci giocano. Grazie alle conversazioni su *Reddit* e *4chan* riesce a scoprire il nome del gioco – *Angel's Armageddon* – e a procurarsene una copia. Ma la sua sorellina Molly ci gioca prima di lui e, trasformata in una furia con gli occhi neri dal videogioco, lo aggredisce.

Il racconto di Amber Fallon riunisce alcuni dei principali stilemi delle *creepypasta*, storie virali, spesso anonime, che venivano copincollate fra forum e blog. Molte *creepypasta* sono proprio legate ai videogiochi e seguono in larga parte un canovaccio ricorrente, legato alla scoperta di un gioco sconosciuto o a un segreto misterioso nascosto all'interno di un prodotto famoso. In entrambi i casi si tratta di un qualcosa che ha un impatto sulla vita reale del videogiocatore. È un genere di storie che ha prodotto esiti piuttosto originali, come i video su YouTube dedicati a *Petscop* (Petscop, 2017) e a *Sad Satan* (B_chan, 2018), due videogiochi inesistenti ma presentati come reali. Altri elementi del racconto rimandano invece ad alcune popolari leggende metropolitane, come quella dei bambini con gli occhi neri.

Un terzo racconto citabile, infine, è *The Cheat Code for God Mode* di Andy de Fonseca (2013). È probabilmente quello più vicino ai dettami della Bizarro Fiction, perché già il suo 'mondo ordinario'

presenta una serie di elementi irrealistici, come teletrasporti collocati in giro per la città e tartarughe volanti. I protagonisti scoprono un videogioco che riproduce la loro città, e al suo interno riescono ad attivare la *God Mode*. Ben presto, però, scoprono che ciò che fanno all'interno del gioco modifica anche il loro mondo e, in seguito a una serie di altre rivelazioni progressive, scoprono che quest'ultimo è solo un complesso programma.

The Cheat Code for God Mode è ricco di citazioni a diversi videogiochi esistenti e, più in generale, alla 'cultura nerd'. In particolare, da un certo punto della storia, vengono inseriti tutti i meme più vecchi noti su internet. Oppure, a titolo d'esempio, un brano come "A green orb with wings fluttered into view. A conversation box appeared. Hey! Hey listen! Hey! Listen to me! 'Is that his familiar?' Victor asked" (de Fonseca, 2013: pos. 369) è un palese riferimento alla fata Navi di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998).

3. Una differente forma di critica videoludica?

La critica videoludica vive una sorta di sfasamento, mai risolto fino in fondo, intorno alla nozione di divertimento. Da un lato c'è quella che può essere definita la critica accademica che, come sottolineava Barry Atkins, tende spesso a tralasciare il "piacere che deriva dalla fruizione ludica" (2005:171). Un accademico come Ian Bogost sente allora il bisogno di porre una "alternativa al divertimento" (2006:111-127) definita *fun'* (con l'apostrofo), cioè un "divertimento serio, in cui sono trattate questioni sociali e politiche, premessa fondamentale per allontanarsi dalla radicata convinzione che il gioco sia un'attività frivola e lontana dalla realtà" (Salvador, 2013:61-62). Bogost, insomma, non disconosce il divertimento (il *fun*, senza apostrofo) del videogioco, ma nelle sue pubblicazioni sulla critica dei videogiochi (2006, 2010, 2015) cerca strade differenti, per mostrare la serietà (termine che ricorre continuamente in Atkins, 2005) delle posizioni retoriche presentate dai videogiochi. La critica giornalistica, dall'altro lato, si trova spesso appiattita sul semplice divertimento da quelle che sono alcune logiche negoziali, intorno alle quali si discute da alcuni anni (Nieborg & Sihvonen, 2009; Falchi, 2010). La progressiva ascesa di *youtubers* e *streamers* di Twitch, in molti casi ulteriormente votati a presentare l'esclusiva componente di piacevolezza di determinati

videogiochi, sta generando un ulteriore ripensamento all'interno del giornalismo videoludico. Questo ha visto ridursi la sua capacità di influire sulle scelte di acquisto (Valentine, 2018), tanto che non è mancato chi ne ha decretato l'inevitabile morte come categoria (Auerbach, 2014), sostituita da nuove forme di giornalismo tramite *influencer*²⁰. Le proposte alternative, peraltro, non risolvono mai veramente il problema, limitandosi a delle generali indicazioni di buon senso sul "distacco" e l' "onestà" che un critico videoludico deve mantenere all'interno di una recensione, per trattare in maniera differente titoli che hanno differenti livelli di "serietà" (si veda per esempio Accordi Rickards, 2018:110-116).

Nuovamente Bogost, tuttavia, sembra aver offerto almeno sul piano teorico quello che costituisce non solo un superamento delle categorie di ludologia e narratologia nell'analisi dei videogiochi (sull'argomento si veda Salvador, 2013:49-58), ma anche un nuovo modo di far critica. La critica procedurale di Bogost (2006) prevede una scomposizione del videogioco in singoli moduli, che possono essere analizzate autonomamente, senza dover necessariamente tracciare una visione unitaria che potrebbe rivelarsi fallace. E Riccardo Fassone, nel suo saggio su cinema e videogiochi, parte da queste *unit operations* di Bogost per mostrare come sia possibile individuare in entrambi questi media delle "particelle di creazione di significato comuni" (2017:46-47). Nel caso del cinema, inoltre, è già emerso in vario modo da diverse analisi (come Bittanti, 2008a e 2008b; Mandelli & Re, 2011; Fassone, 2017) come, pur senza citare esplicitamente Bogost, si siano compiute delle operazioni di critica intorno ad alcune meccaniche videoludiche trasponendone in un medium differente determinate *unit operations*.

Sarebbe allora possibile interrogarsi anche sullo statuto critico delle opere letterarie che sono state citate in precedenza. Riflettere, cioè, sul loro portato di riflessioni intorno a delle singole unità operative, trasposte in un altro medium e mostrate in ottica nuova tramite questo passaggio. La questione è resa ancor più particolare dalla difficoltà con

²⁰ Ci si limita qui solo a un rapido accenno a questo rapporto, in realtà molto più articolato e stratificato, in cui si assiste anche a numerose forme di convergenza fra la figura del giornalista e dell'*influencer* videoludico. Banalmente, alcuni *youtubers* (come Jim Sterling) hanno un passato da giornalisti, altri iniziano a scrivere su siti e riviste dopo l'apertura del loro canale; in altri casi ancora propongono video con approfondimenti e inchieste di taglio giornalistico (pur tendendo a definirsi come 'critici', o qualcosa di analogo, in simili casi, più che come giornalisti).

cui le meccaniche ludiche sono sempre state narrativizzate. Questo fin dai noti *librigame* a bivi, che secondo Ammaniti non hanno mai funzionato veramente perché “a ben vedere, lì tutto si riduceva a scegliere fra un finale A e un finale B, o poco più di questo, ma in fondo avvertivi una sensazione di disagio perché non potevi rintracciare nessun senso, sotto non sentivi alcuna necessità di costruire qualcosa” (Cerutti, 2014). Il recente dibattito su *Bandersnatch*, del resto, sembra porre ulteriori dubbi sull'interattività portata al di fuori dei videogiochi, anche quando si trova nel cinema, verso cui il travaso di contenuti è già più consolidato (si veda per esempio D'Aloia, 2019). Anche andando su singole meccaniche, le trasposizioni letterarie raramente sembrano essere efficaci e, anche in quei casi, non hanno una particolare funzione critica. Nel primo romanzo ufficiale tratto da *Doom* (Linaweaver & Ab Hugh, 1995), per esempio, i due autori cercano di narrativizzare le meccaniche di questo sparatutto, facendo continuamente perdere le armi al protagonista quando cambia 'livello', obbligandolo ad affrontare più e più volte nemici identici e fornendogli dei potenziamenti nascosti in giro. È un esperimento curioso ma, in fondo, non particolarmente riuscito. In altri casi manca anche il richiamo diretto. Un esempio in tal senso può essere *Eternal War – Gli Eserciti dei Santi* di Livio Gambarini (2015): gli spiriti che, in questo romanzo, controllano le varie famiglie fiorentine del XIII secolo agiscono come i giocatori di uno strategico e ottengono dei *power ups* (potenziamenti) non dissimili da quelli dei videogiochi, ma non c'è nessun rimando diretto – nemmeno sotto forma di *easter egg*²¹ – al mondo videoludico. Sarebbe tuttavia eccessivo considerare questi libri delle forme di critica videoludica, così come lo sarebbe con altri romanzi come il già citato *Cybernetrix* di Carlton Mellick III o i libri con cui Tullio Avoledo ha espanso l'universo crossmediale di *Metro 2033*, del russo Dmitry Glukhovsky (su cui sono stati anche realizzati diversi videogiochi). E, basandosi sul *gameplay*, nemmeno le citate opere di Contin, Billings, Fallon e de Fonseca sembrerebbero contenere particolari operazioni di critica videoludica trasposta in forma letteraria, forse proprio anche per la segnalata difficoltà nel riproporre delle meccaniche videoludiche

²¹ Un *easter egg* è un contenuto segreto che gli sviluppatori inseriscono all'interno di un videogioco. Spesso si tratta di una piccola e scherzosa ricompensa che premia i giocatori più attenti.

all'interno di un altro medium. Questi due ultimi aspetti tendono infatti a mantenere un certo legame fra loro: poiché ciò che differenzia il videogioco da altre espressioni medialità risiede nelle sue meccaniche di *gameplay*, una critica che non ne tenga conto (magari per la segnata difficoltà di riproporle in contesti non ludici) risulterebbe per forza di cose parziale. Nonostante ciò, tuttavia, vi è almeno un elemento – o una bogostiana *unit operation* – che collega queste ultime quattro narrazioni, nonostante le loro diversità, e che va a toccare anche in maniera critica quello che è uno snodo fondamentale dei videogiochi: la nostalgia. Un elemento in parte legato al *gameplay* e in parte alle modalità fruibili dei giocatori e al loro portato memoriale.

4. Nostalgia, o meglio *vintage mood*

Nonostante la loro rapida evoluzione tecnologica, o forse proprio a causa di essa, i videogiochi sono spesso inequivocabilmente nostalgici. I videogiochi del passato, definiti *retrogames*, “sono apprezzati perché incarnano una ‘età dell’oro’ caratterizzata da innovazione e sperimentazione. Quei giochi, però, non sono visti come ‘pezzi da museo’ [...]; la cultura dei *retrogames*, al contrario, comporta la generazione creativa di nuovi testi sulla base di una estetica precedente” (Jenkins, Ford & Green, 2013:105). Una nostalgia che può esprimersi attraverso il collezionismo e il desiderio di rendere nuovamente accessibili videogiochi del passato attraverso gli emulatori (Babich, 2004; Fassone, 2015), oppure nella riproposizione di elementi caratteristici del passato in nuovi videogiochi, a partire da una veste grafica in *pixel art*. Il ricorso nostalgico al *retrogaming* “non può essere semplicemente descritto come un fenomeno relativo a qualche particolare fase o come una diretta conseguenza del raggiungimento della maturità della cultura del videogioco. Il discorso nostalgico associato con il gioco elettronico è piuttosto una risorsa, che viene introdotta in caso di necessità” (Chirchiano, 2016:146). Necessità dettate, per esempio, dal bisogno di limitare i costi (la *pixel art* è meno dispendiosa di un avanzato modello tridimensionale, per far un banale esempio), il che è anche uno dei motivi per cui spesso – ma non esclusivamente – almeno gli aspetti più visivi dei recuperi nostalgici si trovano nelle produzioni *indie*.

Questa ‘necessità’ della nostalgia è stata forse anche alla base delle opere di fantascienza videoludica scritte da donne qui presentate. Una necessità determinata dalla difficoltà nel riproporre quelle che sono le altre *unit operations* alla base dei videogiochi in una forma letteraria piena e convincente. Fin qui si è utilizzato il termine nostalgia, in proposito di simili operazioni, ma forse sarebbe più preciso parlare di un *vintage mood* per molte delle operazioni, videoludiche e letterarie, cui si è fatto cenno. Questo perché “differentemente dalla nostalgia in senso stretto, che non fa mistero del suo desiderio di ‘ritorno al passato’, le pratiche vintage tradiscono rispetto al presente un atteggiamento di ritrosia più che di regressione, di indifferenza più che di rifiuto” (Panosetti, 2013:30)²². Il soggetto caratteristico di questo *mood* è il *retro-flâneur* che “si rivolge al passato come a un oggetto di valore ‘occasionale’: lo desidera quando vi si imbatte, ma non lo ricerca in modo programmatico; soprattutto [...] non disdegna di contaminarlo con aspetti identitari anche contrastanti” (Panosetti, 2013:27).

Eccetto forse Amanda Billings, che viene presentata come “a classic gaming enthusiast and has actually attended a Donkey Kong tournament” (Sands, 2013:5) e la cui storia è tutta incentrata sul passato, negli altri tre casi citati l’elemento *retro* dei videogiochi è effettivamente un qualcosa in cui ci si imbatte quasi per caso. In *The Cheat Code for God Mode* è più che altro un richiamo visivo, in quella che è la prima versione del gioco (con una grafica decisamente datata e semplicistica) sperimentata dai protagonisti e nel fatto che abbiano come animale da compagnia una gallina in 8-bit (fatta di pochi e ben visibili pixel, un altro richiamo grafico ai videogiochi *retro*). In *Angel’s Armageddon*, invece, il protagonista si muove perché spinto da un sentimento che è palesemente nostalgico: “He had been searching through videos of vintage video games, trying to locate the ones he’d played in his youth; happy memories of a time when his family was still whole” (Fallon, 2017: pos. 4533). Questo, però, costituisce solo un pretesto per sottolineare la sua curiosità nei confronti del misterioso videogioco che ha visto su YouTube, e di cui cerca di trovare tracce. Ai fini della storia non ha una particolare importanza che si tratti di un

²² Per la nostalgia, invece, rimane di grande interesse l’analisi di Greimas sul termine, in cui identifica due stati patemici (uno legato al deperimento, l’altro al rimpianto) e una “disgiunzione da un oggetto di valore” (Greimas, 1991:20).

gioco vecchio, se non per il fatto che sia un *trope* comune a numerosissime *creepypasta* il fatto di trovarsi davanti a un videogioco del passato.

Il romanzo di Alessandra Contin, infine, pur continuamente proiettato verso il futuro, lancia dei brevi ma continui sguardi al passato, attraverso una nostalgia del protagonista per quello che era il Gioco negli anni passati: un ambiente più circoscritto e, per questo, meno inquinato dalle logiche del mercato e del potere. Per esempio, quando confronta il suo team con quello del precedente campione Akenaton, ricorda che “Il clan di Akenaton, gli Z-boys, era un'altra cosa. Hanno iniziato insieme, loro erano amici, stessa testa, stessa scuola, esperienze identiche. In team, quando giocavano, sembravano un unico organismo. Una sincronia, una divisione dei ruoli, perfette. Un vero spettacolo. Impressive. Il mito degli Z-boys regna intatto. Nessuno di quel gruppo si è bruciato, sono diventati tutti seri e rispettati professionisti del gamebiz” (Contin, 2018: pos. 401), mentre lui e i suoi compagni di squadra non hanno alcun legame effettivo. Per restare nel gamebiz bisogna abbandonare la propria vita, che segue le decisioni degli sponsor e dei manager, i quali indicano persino la fidanzata ideale per i campioni, e bisogna anche rinunciare al proprio nome. Anche in questo caso, però, qualche anno prima le cose erano diverse: “Per anni Akenaton ha avuto una fidanzata vera, vivevano insieme, non in buchi come i miei. Lui aveva una casa e una fidanzata. Lei era fuori dal gamebiz, studiava all'università, voleva fare l'avvocato e si chiamava Chiara. Chiara, non Krome, DeaBlu, Skilla o checazzo. Lei chiamava Akenaton per nome ed era intelligente, dolce e non parlava mai del Gioco” (Contin, 2018: pos. 775). Ogni tanto compaiono, nel romanzo, rapidi inserti come questi. Uno sguardo nostalgico che riguarda non tanto il videogioco – il quale continua a evolversi, ma nella sua struttura di fondo rimane sempre lo stesso – ma il modo di videogiocare. Skill, per recuperare il gusto delle partite, deve giocare di nascosto sui server pubblici, in stanzette che affitta in tutto il mondo, oppure partecipare alle pericolose competizioni clandestine organizzate dalla mafia, che risultano comunque più oneste del torneo ufficiale.

5. Sguardi sul mondo e sul videogioco

Nel finale di *Skill* il protagonista dice che “Eva è il mio Trojan e ha infettato il gamebiz” (Contin, 2018: pos. 2166). Eva, una giocatrice professionista che Skin ha contribuito a forgiare – e che è uno dei pochissimi personaggi che chiama utilizzando il suo vero nome – è colei che darà vita a un nuovo modo di giocare, superando con la sua bravura gli inganni degli organizzatori. “Eva è la prima, l’artefice di un nuovo corso, ma è anche la scoperta dell’amore che porta alla consapevolezza, a uno scopo” (Contin, 2020). Il suo nome non sembra essere un caso, considerando anche i precedenti parallelismi fra Dio e il creatore del Gioco. Eva è colei che distrugge un certo Eden, ma rappresenta anche la strada futura da percorrere, insieme al suo ‘Adamo’. Quest’ultimo, però, al contrario del suo corrispettivo biblico, riceve dallo stesso Dio, durante una telefonata, una sorta di autorizzazione a procedere nella sua missione.

Eva non è solo la campionessa, ma è anche colei che darà un cambiamento di rotta a tutto il sistema, come detto. Il fatto che sia una donna non è irrilevante. Considerando quanto sia sempre più presente, in discussioni di differenti generi, quello che è il ruolo delle donne nell’industria videoludica, a tutti i suoi livelli²³, questa innovazione portata da Eva potrebbe essere considerata come una ulteriore anticipazione. E non solo Eva, ma la scrittura stessa di *Skill* e degli altri racconti citati, come testimonianze in divenire di uno sguardo sui videogiochi che è simile a quello – attualmente ancora dominante – maschile, ma al tempo stesso differente, capace di cogliere aspetti inediti e peculiari sfaccettature. Come nei modi con cui, guardando al passato, le autrici scoprono certe specificità del medium videoludico e sono talvolta anche in grado di predirne le evoluzioni future. Uno sguardo che finisce per rivolgersi alla realtà, ma lo fa trasponendola in un videogioco, utilizzato come una sorta di lente.

Storicamente, in diverse culture, proprio mentre la patrilinearità “ha imposto una vera e propria amnesia genealogica della linea femminile” (Cati, 2013:171), in modo forse paradossale l’atto di tramandare la

²³ Fra i vari contributi sul tema si veda almeno Harvey (2019), per la riflessione legata al tema dell’utopia.

memoria del passato – attraverso racconti storici, miti o fiabe²⁴ – è stato una prerogativa femminile. E, come ricordava Marie-Louise von Franz all'inizio della sua indagine sul femminile nelle fiabe, un racconto assume “una tonalità un po' diversa secondo che sia stato riportato da un narratore o da una narratrice” (2007:8). Tenendo conto di simili tradizioni, l'elemento peculiare e innovatore delle narratrici qui citate (Contin, Billings, Fallon, de Fonseca) sembra coincidere con il fatto che, muovendosi autonomamente le une rispetto alle altre, si sono tutte mostrate interessate a tracciare un futuro possibile partendo da un passato nostalgico. E l'hanno fatto unendo la letteratura, che costituisce il medium ‘tradizionale’ per eccellenza, con il videogioco, un medium giovane che ha subito e sta tutt'ora subendo delle trasformazioni rapidissime, che portano gli utenti a sentirsi subito nostalgici, anche riguardo a ciò che è temporalmente vicino. La sinergia fra passato e futuro si ripresenta insomma anche a livello mediale e va forse a costituire l'effettiva specificità di queste narratrici rispetto ai loro colleghi della ‘fantascienza videoludica’. Così come Eva, in *Skill*, costruisce un nuovo futuro per la competizione partendo da quello che è stato il passato del Gioco, allo stesso modo le narrazioni di queste autrici recuperano l'elemento nostalgico per reindirizzarlo verso nuove prospettive, e non solo – come per esempio avviene in *Ready Player One* – per un seppur raffinato gusto citazionistico.

Bibliografia

- | | | |
|----------------------|------|---|
| Accordi Rickards, M. | 2018 | <i>Manuale di critica videoludica</i> .
Milano: Edizioni Unicopli. |
| Amis, M. | 2013 | <i>L'invasione degli Space Invaders</i> .
Milano: ISBN Edizioni. |

²⁴ Soprattutto queste ultime: “chi raccontava le fiabe è in genere una donna per l'atmosfera magica che riesce a trasmettere, mentre gli uomini erano piuttosto dei cantastorie di storie vere o verosimili [...]. Le fiabe sono raccontate quindi di notte e dalle donne, quando le autorità sociali e religiose non intervengono” (Denti, 2007:241-242).

- Andò, R. & Marinelli, A. 2016 *YouTube Content Creators. Volti, formati ed esperienze produttive nel nuovo ecosistema mediale*. Milano: Egea.
- Atkins, B. 2005 Gioie e dolori della critica videoludica. Ripetizione, iterazione ed estetiche dei videogiochi. In: Bittanti, M. (ed.). *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*: 171-186. Milano: Costa&Nolan.
- Auerbach, D. 2014 *Gaming Journalism Is Over. The gaming press declares that gamers are dead. But they are the ones who are becoming obsolete*, SLATE. Available from: <<https://slate.com/technology/2014/09/gamergate-explodes-gaming-journalists-declare-the-gamers-are-over-but-they-are.html>> [21 febbraio 2020].
- B_chan 2018 *Sad Satan Game [ORIGINAL]*, YouTube video. Available from: <<https://www.youtube.com/watch?v=gvnUDF64YfQ>> [21 febbraio 2020].
- Babich, A. 2004 *Il retrogaming e la preservazione digitale dei videogames*. In: Bittanti, M. (ed.). *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare. Nuova edizione ampliata e aggiornata*: 197-238. Milano: Edizioni Unicopli.
- Barbieri, S. 2019 *Glossario dei videogiochi. La lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*. Milano: Edizioni Unicopli.
- Billings, A. 2012 Guess What. In: Sands, B. (ed.). *Bust Down the Door and Eat All the*

- Chickens*. Portland: Lazy Fascist Press.
- Billings, A. 2013 *8-bit Apocalypse*. Portland: Eraserhead Press.
- Bittanti, M. (ed.) 2008a *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. Milano: Edizioni Unicopli.
- . 2008b *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*. Roma: Meltemi.
- Bittanti, M. & Morris, S. (eds) 2005 *Doom. Giocare in prima persona*. Milano: Costa&Nolan. Bizarro Central n.d. Available from: <<https://www.bizarrocentral.com/bizarro-authors/>>. [21 febbraio 2020].
- Bogost, I. 2006 *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge (MA): MIT Press.
- . 2010 *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge (MA): MIT Press.
- . 2015 *How to Talk About Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Carrara, M. 2018 *Nota dell'editore*. In: Besa, G. *Streghetto!* Vol. 1:237-238. Loreto: Antonio Tombolini Editore.
- Castronova, E. 2005 *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.

- Catania, G. 2018 *Intermundia Genesis*. Independently Published.
- Cati, A. 2013 *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*. Milano-Udine: Mimesis.
- Cerutti, L. 2014 *Il videogame è uno strano ibrido*. Intervista a Niccolò Ammaniti', *Tirature*, vol. 14: posizioni 240-378 (Kindle).
- Chirchiano, E. 2016 'Retrogaming. Giocare con la nostalgia'. *H-ermes. Journal of Communication*, vol. 8:137-148.
- Condis, E.A. 2016 'Playing the Game of Literature: *Ready Player One*, the Ludic Novel, and the Geeky "Canon" of White Masculinity'. *Journal of Modern Literature*, vol. 39, no. 2:1-19.
- Contin, A. 2000 *Webmaster*. Milano: Addictions-Magenes Editoriale.
- . 2003 'Datemi il lanciarazzi di Quake e vi distruggerò la Matrice'. In: Haber, K. (ed.). *Visioni da Matrix. Tracce di un presente cyber*: 179-184. Milano: Sperling & Kupfer.
- . 2004 'Skip Intro'. In: Vinci, S. (ed.). *Ragazze che dovresti conoscere. The sex anthology*: 173-185. Torino: Einaudi.
- . 2005 'Prefazione. Un'epifania'. In: Bittanti, M. & Morris, S. (eds). *Doom. Giocare*

- in prima persona: 7-8.* Milano: Costa&Nolan.
- . 2006 'La mia prima volta con i nazi'. In: Compton, S. (ed.). *Gamers. Storie di passione per i videogiochi: 353-358.* Milano: Mondadori.
- . 2013a *Dodici miglia al largo.* Milano: Mondadori.
- . 2013b 'La versione di Mario'. In: De Lorenzis, T. (ed.). *Le realtà in gioco. Storie straordinarie per vite ordinarie: 47-49.* Trani: Multiplayer.it Edizioni.
- . 2018 *Skill.* EIBIT, s.i.
- . 2020 Comunicazione personale tramite email, 20 febbraio 2020.
- D'Aloia, A. 2019 'Contro l'interattività', Fata Morgana Web. Available from: <<https://www.fatamorganaweb.unical.it/index.php/2019/01/20/contro-interattivita-bandersnatch/>> [21 febbraio 2020].
- De Fonseca, A. 2013 *The Cheat Code for God Mode.* Portland: Eraserhead Press.
- Denti, R. 2007 'La fiaba di tradizione orale base di ogni narrazione'. In: Blezza Picherle, S. (ed.). *Raccontare ancora. La scrittura e l'editoria per ragazzi: 241-250.* Milano: Vita&Pensiero.
- De Santis, M. 2000 'Lisbeth e i suoi fratelli, Il mio libro'. Available from: <<https://ilmiolibro.kataweb.it/articolo/news/1082/lisbeth-e-i-suoi-fratelli/>> [21 febbraio 2020].

- Falchi, A. 2010 'Il marketing e (no)i giornalisti'. In: Cavaleri, A. (ed.). *Videogiochi e marketing. Brand, strategie e identità videoludiche*: 87-105. Milano: Edizioni Unicopli.
- Fallon, A. 2017 'Angel's Armageddon'. In: Raab, J. (ed.). *Terror in 16-Bits*. Muzzleland Press.
- Fantoni, L. 2018 'Skill, Alessandra Contin e gli esport come romanzo di formazione', *N3rdcore*. Available from: <<https://n3rdcore.it/skill-alessandra-contin-esport-come-romanzo-libro-recensione/>>. [21 febbraio 2020].
- Fassone, R. 2015 'Archiver les jeux d'arcade: rhétorique et idéologie de l'émulation vidéo-ludique'. *Tracés*, vol. 28 :61-79.
- . 2017 *Cinema e videogiochi*. Roma: Carocci.
- Gambarini, L. 2015 *Eternal War – Gli Eserciti dei Santi*. Milano: Acheron Books.
- Gamberetta, C. 2014 *Introduzione alla Bizarro Fiction, Vaporteppea*. Available from: <<http://www.vaporteppea.it/2014/07/14/introduzione-alla-bizarro-fiction/>>. [21 febbraio 2020].
- Gibson, W. & Swanwick, M. 1985 *Dogfight*. *Omni*, July 1985.
- Greimas, A.J. 1991 'Della nostalgia. Studio di semantica lessicale'. In: Pezzini, I. (ed.). *Semiotica delle passioni*: 19-25. Bologna: Esculapio.

- Harvey, A. 2019 'Feminist Interventions for Better Futures of Digital Games'. In: Beil, B.; Freyermuth, G.S. & Schmidt, H.C. (eds). *Playing Utopia. Futures in Digital Games*: 211-234. Transcript Verlag, Bielefeld.
- Incarico, I. 2009 'Il cyberpunk in Italia: testimonianze letterarie e linguaggi mediatici'. Tesi, Università degli Studi di Trieste.
- Jenkins, H. 2009 'Cosa succedeva prima di YouTube'. In: Burgess, J. & Green, J. *YouTube*: 103-118. Milano: Egea.
- Jenkins, H.; Ford, S. & Green J. 2013 *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*. Santarcangelo di Romagna: Apogeo.
- Jobst, K. 2019 'A 20 Year-old DOOM Record was finally Broken'. YouTube video. Available from: <<https://www.youtube.com/watch?v=PwngnOCWIZo>> [21 febbraio 2020].
- Kawahara, R. 2009 *Sword Art Online*. Shinjuku: ASCII Media Works.
- Kushner, D. 2003 *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House.
- Linaweaver, B. & Ab Hugh, D. 1995 *Doom – Knee Deep in the Dead*. New York: Pocket Books.
- Lupetti, M. 2017 'Gli eSport non sono sport e non dovrebbero essere disciplina olimpica'. *Webtrek*. Available from:

- <<https://www.webtrek.it/2017/10/esp-ort-olimpiadi/>> [21 febbraio 2020].
- . 2018 'Skill di Alessandra Contin, il romanzo che anticipò *Ready Player One*', *Webtrek*. Available from: <<https://www.webtrek.it/2018/04/skill-alessandra-contin-amazon/>> [21 febbraio 2020].
- Mandelli, E. & Re, V. (eds) 2011 *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*. Crocetta del Montello: Terra Ferma.
- Mazzitelli, S. 2018 'Intermundia Genesis: intervista a Giorgio Catania', *Orgoglionerd*. Available from: <<https://orgoglionerd.it/intermundia-genesis-intervista/>>. [21 febbraio 2020].
- Mellick III, C. 2010 *The Kobold Wizard's Dildo of Enlightenment* +2. Portland: Eraserhead Press.
- . 2013 *Cybernetrix*. Portland: Eraserhead Press.
- Mercadante, G. n.d. *Tempo di Gioco Intervista ad Alessandra* ©. Available from: <<http://www.cluster.eu/it/play-timetempo-di-gioco/>>. [21 febbraio 2020].
- Nesto, M. 2018 'Intermundia Genesis: il "fantasy virtuale" di Giorgio Catania', *OUTSIDERS Webzine*. Available from: <<http://outsidersweb.it/2018/09/16/intermundia-genesis-giorgio-catania/>> [21 febbraio 2020].

- Nieborg, D.B. & Sihvonen, T. 2009 'The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism'. *Proceedings of DiGRA 2009*:1-9.
- Panosetti, D. 2013 'Vintage mood. Esperienze mediali al passato'. In: Panosetti, D. & Pozzato, M.P. (eds). *Passione vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*: 13-59. Roma: Carocci.
- Paolillo, M. 2018 'Intermundia Genesis, recensione e intervista all'autore Giorgio Catania, Spaziogames'. Available from: <<https://www.spaziogames.it/Intermundia-Genesis-recensione-e-intervista-allautore-Giorgio-Catania-229212/>> [21 febbraio 2020].
- Petruzzi, M.S. 2019 'Un fantasy tutto in rosa'. *Tirature*, vol. 19:53-58.
- Petscop 2017 'Petscop', YouTube video. Available from: <<https://www.youtube.com/watch?v=6e6RK8o1fcs>> [21 febbraio 2020].
- Pierce, C. 2014a *Lazy Fascist Review #1*. Portland: Lazy Fascist Press.
- . 2014b *Lazy Fascist Review #2*. Portland: Lazy Fascist Press.
- Ruffino, P. 2018 *Future Gaming: Creative Interventions in Video Game Culture*. London: Goldsmith.
- Salvador, M. 2013 *Il videogioco*. Brescia: La Scuola.

- Sands, B. 2013 'Editor's Note'. In: Billings, A. *8-bit Apocalypse: 5*. Portland: Eraserhead Press.
- Scully-Blaker, R. 2014 'A Practiced Practice: Speedrunning through Space with de Certeau and Virilio'. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol. 14, no. 1.
- Takami, K. 1999 *Battle Royale*. Tokyo: Ohta Publishing.
- Valentine, R. 2018 *US has the largest gender pay gap for video game streamers*, *Games-industry.biz*. Available from: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-26-us-has-the-largest-gender-pay-gap-for-video-game-streamers>> [21 febbraio 2020].
- Von Franz, M-L. 2007 *Il femminile nella fiaba*. Torino: Bollati Boringhieri.