

Il libro Viaggio nel mondo dei videogiochi con Lorenzo Fantoni. Una industria che ha un fatturato superiore a cinema ed editoria. «Possono fare male? Mi preoccupa di più chi litiga su Facebook»

Chiamatela «decima arte»

di Vanni Santoni

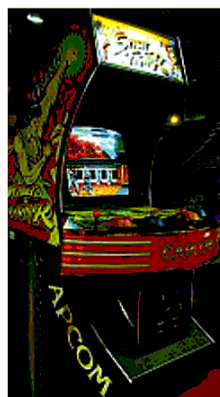
Videogiochi: fonte di isolamento o strumento di socializzazione, insidia o catarsi, perdita di tempo o cultura? Il dibattito pare non finire mai, ma arriva oggi Lorenzo Fantoni, fiorentino classe '80, che col suo *Vivere mille vite: storia familiare dei videogiochi*, appena uscito per effequ, ripercorre la storia di un medium che, pur avendo un fatturato complessivo superiore a quello di cinema ed editoria, è per molti ancora «nicchia».

Questo, spiega Fantoni, «ha molto a che fare col modo in cui i videogiochi vengono fruiti: per guardare un film basta avere una tv, per un libro il costo di accesso è ancora più basso. La musica la senti anche in giro, senza volerlo. Il videogioco invece prevede l'accesso a un dispositivo, la scelta di un titolo, la capacità di utilizzare un sistema di controllo... Devi volerli fare, non ci capiti per caso: per questo nonostante abbiano superato i due miliardi di utenti attivi, i videogame restano una grande nicchia piena di belle storie che molta gente non scoprirà mai».

C'è chi parla di «decima arte», anche se in Italia manca molto per arrivare a una simile considerazione, ma secondo Fantoni, «i videogiochi come oggetto d'arte hanno una storia già lunga e sono già stati inseriti in musei di un certo rilievo. Non tutti ovviamente sono arte, ma è un fatto che Warhol ci sguazzasse, e non a caso fu chiamato a presentare l'Amiga...». Un'epoca, quella dell'avvento dell'Amiga, in cui c'era una diatriba costante con gli utenti PC. Per Fantoni «è come chiedere se si vuole più bene alla mamma o al babbo. Il cuore dice Amiga, ma la testa dice PC... Né dimenticherei che in quegli anni, tra '80 e '90, andava forte pure la sala giochi. Se c'è una cosa che non potrà mai tornare, è proprio lei, quell'ecosistema fatto di riti e regole, a volte luogo di emozioni, altre volte anche di pericolo...».



“
Gli e-sport sono un modo a parte, la differenza è la stessa che passa fra la partitella di calcetto e la serie A. Per tanti sono uno stile di vita



Quando arrivò *Street Fighter II*, entrarono in sala giochi anche i ragazzini che normalmente non le frequentavano. Fantoni, che dedica al titolo molto spazio nel libro, conferma: «*Street Fighter II* le sale giochi le ha letteralmente salvate, senza di esso sarebbero morte molto prima; il suo arrivo fu qualcosa di epocale, per ragioni di qualità tecnica e immaginifica. Quei personaggi così grandi e così ben disegnati, ognuno con la propria musica ossessiva; le mosse spettacolari; l'idea, infine, di un gioco in cui il vero divertimento iniziava solo se entrava in campo

un altro giocatore in carne e ossa a sfidarti: non era la prima volta che succedeva, ma con *Street Fighter II* fu come se ci avessero tolto un velo da davanti agli occhi. Qualunque bambino poteva suonartele, anche i più piccoli. E poi c'era quella prossemica nello sfiorarsi di gomito durante la lotta che in qualche modo metteva pressione all'avversario. Altro che videogiochi che isolano».

L'idea che i videogiochi «facciano male» è in effetti superata, ma vedendo certi utenti di *World of Warcraft* e simili che passano intere notti online, qualche dubbio viene. Secondo Fantoni, «i videogame possono essere ottimi per colmare determinati vuoti, anzi sono

particolarmente efficienti nel farlo. Se vogliamo spiegare al mondo che possono fare bene – e possono –, dobbiamo essere disposti ad accettare che possano pure far male. Tuttavia, quando leggo che qualcuno collega videogiochi e brutti fatti di cronaca, mi viene da dire che come tutte le cose dell'uomo possono offrire una cornice di senso per qualcosa di positivo o negativo. Se fossero realmente causa di violenza, vista la loro diffusione, avremmo milioni di serial killer. Di solito chi si rifugia dietro la scusa del videogioco non vuole affrontare le radici sociali dei problemi. E anche sulla solitudine del giocatore online... Onestamente, mi fa più paura tutta quella gente ugualmente sola che su Facebook, che in fondo è un grande gioco di ruolo, litiga tutto il tempo con sconosciuti».

Dai giochi online non si può che arrivare agli e-sport, i videogiochi praticati da gamer professionisti davanti a un pubblico di spettatori, attorno a cui c'è oggi un giro d'affari simile a quello della Champions League o del circuito ATP. Fantoni è perentorio: «Neanche il definirei videogiochi, sono un mondo a parte. La differenza è la stessa che passa fra la partitella di calcetto e la Serie A. Per tanta gente sono uno stile di vita, e sono anche un settore che sta creando molti posti di lavoro. Del resto milioni di ragazzi, oggi, guardano gli e-sport su Twitch, mica il calcio in TV. Sono anche un luogo di scontro, sia culturale che politico, proprio come volte sa esserlo lo sport: ci sono stati grossi dibattiti attorno a problematiche di genere, o ancora giocatori «bannati» per aver espresso solidarietà coi manifestanti di Hong Kong. Tuttavia, è ancora un settore in cui molti si improvvisano e i ritorni sono tutti da vedere. Sarà interessante capire se e come si evolveranno».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

In breve



● **Autore**
Lorenzo Fantoni, fiorentino, classe 1980

● **Titolo**
«Vivere mille vite: storia familiare dei videogiochi»

● **Editore**
Effequ

● **Libro per**
«Appassionati di storia culturale e dei media, chi ha amato film come «Ready player one» e tutti i nerd e i fanatici di videogiochi»

● **Prezzo**
15 euro