La Provincia

diffusione:18208
tiratura:24058

Intervista MARCO ACCORDI RICKARDS docente

LA STORIA DEI GIOCHI GENIALI INTUIZIONI

SAMUELE NAVA

Il fascino dell'inizio. Quando qualcosa non c'era e grazie a un'intuizione prende forma, magari anche casualmente. Che i videogiochi abbiano cambiato un pezzettino della vita di tutti è innegabile. E per questo è sempre affascinante tornare alle origini di tutto, quando questi erano rumorosi pensieri nella testa dei loro primi inventori. Per riavvolgere il nastro della storia, ci siamo fatti aiutare da Marco Accordi Rickards, che per Carocci ha pubblicato il testo "Storia del videogioco - Dagli anni Cinquanta a oggi".

Accordi Rickards, partiamo dall'inizio. Qual è la definizione corretta di videogioco?

Il videogioco è innanzitutto un'esperienza interattiva: un medium costruito non solo con immagini e suoni, ma soprattutto grazie all'azione di chi gioca. Per questo lo definisco "opera multimediale interattiva". Viviamo in un'epoca basata sull'interazione, e il videogioco ne è il linguaggio simbolico. Non è solo intrattenimento, ma un mezzo espressivo che unisce arte, informazione, scienza, educazione e politica. È un'industria culturale dominante, spesso fraintesa o sottovalutata. Parlare di videogioco significa parlare di identità, di come costruiamo e viviamo mondi e di come li interpretiamo. Non basta definirlo "gioco": può essere prodotto commerciale, ma è soprattutto un'opera complessa con una propria poetica e linguaggio. Per questo merita di essere studiato, esposto nei musei, insegnato nelle università e tutelato.

Trattando le origini del videogioco lei cita due nomi fondamentali: Ralph Bear e Nolan Bunhnell. Quali sono stati i loro meriti in relazione ai primi esperimenti degli Anni Cinquanta?

Ralph Baer e Nolan Bushnell sono due figure chiave nella nascita del videogioco. Baer, ingegnere visionario, trasformò la televisione da strumento passivo a dispositivo interattivo. Nel 1966 ideò la Brown Box, prototipo della prima console domestica, che nel 1972 divenne la Magnavox Odyssey. È spesso chiamato il "padre dei videogiochi" per aver portato l'interattività nelle case. Bushnell fu il primo a portare il videogioco nel mercato di massa. Dopo aver conosciuto "Spacewar!" all'università, sviluppò "Computer Space" e poi, con Atari, il celebre "Pong" nel 1972. È grazie a lui che il videogioco divenne un'industria con sale arcade, marketing e monetizzazione.

Attribuisce invece a "Spacewar!", sviluppato da Steve Russel nel 1962, la nomea di primo videogioco non commerciale della storia. Di cosa si trattava?

"Spacewar!" è uno dei capisaldi della storia del videogioco per la sua portata pionieristica. È il primo a introdurre caratteristiche fondamentali del medium moderno: interattività in tempo reale, competizione tra due giocatori e un contesto tematico. Il gioco simulava un duello tra due astronavi in un ambiente con gravità centrale. Ogni giocatore manovrava, sparava e si teletrasportava per colpire l'avversario evitando colpi e attrazione gravitazionale. Significativa è anche la filo-

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

La Provincia

diffusione:18208
tiratura:24058

sofia con cui fu concepito: il codice venne condiviso tra università, adattato e migliorato in una proto-cultura hacker. Non era commerciale, ma nato dalla creatività di studenti e ricercatori. "Spacewar!" segna il momento in cui il videogioco diventa linguaggio espressivo. Pur con mezzi limitati, anticipa aspetti del game design moderno e dimostra che l'interazione con la macchina può creare esperienze significative.

Il primo grande successo però arriva negli anni '70 con "Pong"...

"Pong" segna il passaggio del videogioco a fenomeno popolare, uscendo dagli ambienti universitari per entrare in bar, sale giochi e cultura di massa. Sviluppato nel 1972 da Allan Alcorn per Atari, è una versione semplificata del ping pong con due linee come racchette, una pallina quadrata e punteggio. Pochi sanno che "Pong" non è del tutto originale: Nolan Bushnell aveva visto un gioco simile nella Magnavox Odyssey di Ralph Baer. Colpito da "Table Tennis", chiese ad Alcorn di crearne una versione senza ammettere l'imitazione. Magnavox fece causa ad Atari, risolta con un accordo e il riconoscimento della paternità di Baer. Nonostante questa origine, "Pong" ebbe un impatto rivoluzionario grazie all'intuizione commerciale di Atari: un cabinato robusto e intuitivo che attirava anche i neofiti. Fu il primo a dimostrare che il videogioco poteva diventare un'industria. "Pong" introdusse anche la dimensione sociale del gioco, giocato in due fianco a fianco in spazi pubblici come bar e sale arcade. Non è solo un gioco, ma la scintilla dell'industria videoludica moderna.

Tra gli anni Duemila e gli anni Dieci si verificano le maggiori rivoluzioni nel settore. Quali sono state le più decisive secondo il suo punto di vista?

Il primo decennio del nuovo millennio ha accelerato la crescita del videogioco, diventato linguaggio globale e industria culturale influente. Tra le trasformazioni decisive ci sono il gioco online, con titoli come "World of Warcraft" e "League of Legends" che hanno creato ecosistemi multiplayer e dato origine agli eSport, e il mobile gaming, che ha ampliato enormemente il pubblico con free-to-play come "Angry Birds" e "Pokémon GO". Creativamente, la scena indipendente ha portato opere sperimentali e personali, capaci di trattare temi profondi, con titoli come "Limbo" e "Journey". Parallelamente, il videogioco si è contaminato con cinema, teatro, arti visive e letteratura, entrando in musei, festival e università, diventando oggetto di studio e riflessione. Questi cambiamenti hanno reso il videogioco uno strumento culturale centrale del XXI secolo, superando il ruolo di semplice passatempo o curiosità tecnologica.

Lei ha scritto: "Nessun medium è cambiato così tanto e così in fretta". Perché proprio i videogiochi? Cosa hanno di diverso dagli altri medium?

I videogiochi sono il medium che meglio riflette la velocità e la complessità del nostro tempo, perché nascono digitali e si evolvono insieme alla tecnologia. A differenza di cinema e televisione, non hanno affrontato transizioni lente: si sono adattati rapidamente. In pochi decenni hanno rivoluzionato forme espressive, pubblici, modelli economici e dispositivi. Dai cabinati agli smartphone e al cloud gaming, il videogioco ha subito trasformazioni continue, contaminandosi con cinema, letteratura e arti visive. La sua unicità è l'interattività: l'utente non è spettatore passivo, ma protagonista attivo e co-creatore. Questa flessibilità ha fatto del videogioco un linguaggio dinamico, ancora in divenire, capace di adattarsi a ogni contesto culturale. Oggi dialoga con educazione, comunicazione, economia, medicina e arte. Nessun altro medium ha mostrato una simile capacità di trasformarsi ed espandersi, diventando parte integrante della cultura contemporanea.

Crede nel valore culturale dei videogiochi? Nella conclusione al suo testo ha scritto che le opere interattive hanno contribuito a "rendere il mondo un posto migliore". In che modo?

I videogiochi hanno un valore culturale che va ben oltre l'intrattenimento. Non esiste un'età oltre la quale giocare diventa inappropriato. Il videogioco è uno strumento versatile, con significati diversi nel corso della vita. Serve solo un uso consapevole e bilanciato, come ogni altro media, senza cadere nel pregiudizio che giocare sia infantile. Molti titoli sono pensati proprio per un pubblico adulto. Nel mio ruolo di Direttore del GAMM Game Museum di Roma vedo come il videogioco sia un ponte tra arte, tecnologia e cultura. Il museo celebra questa dimensione con mostre, incontri e attività formative, valorizzando il patrimonio digitale e coinvolgendo un pubblico ampio. Quando dico che le opere interattive hanno contribuito a "rendere il mondo un posto migliore", intendo dire che il videogioco crea connessioni, abbassa barriere e promuove inclusione. L'interattività permette di esplorare punti di vista diversi e imparare giocando, arricchendo la cultura contemporanea.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Le prime invenzioni negli Anni Sessanta Stava nascendo un nuovo fenomeno popolare

Marco Accordi Rickards DOCENTE

Bio

Marco Accordi Rickards è nato a Roma il 2 maggio 1974 Insegna "Teoria e critica delle opere interattive" all'Università degli Studi di Roma Tor Vergata e "Critica videoludica" alla Link Campus University. Dirige il "Vigamus", Museo del videogioco di Roma

Libri

Tra le sue pubblicazioni: "Manuale di critica videoludica" (Unicopli, 2018), "Storia del videogioco - Dagli anni Cinquanta a oggi" (Carocci, 2020), "Che cos'è un videogioco" (Carocci, 2021), "Donne e videogiochi: una questione di genere" (Carocci, 2023).

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

La Provincia

diffusione:18208
tiratura:24058

Steve Russell, creatore di "Spacewar!" , uno dei capisaldi della storia del videogioco

Uno dei primi dispaly per videogiochi, il computer PDP-1

La proprietÃ intellettuale Ã¨ riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa Ã¨ da intendersi per uso privato