

## LA CONSERVAZIONE DEL MONDO VIDEOOLUDICO, UNA SFIDA ARCHIVISTICA

***The Conservation of the Gaming World, an Archival Challenge***

Federica Mastrogiovanni

DOI: 10.36158/sef62251

### Abstract

Il mondo dei videogiochi rappresenta, nella nostra epoca, uno dei mondi più redditizi mai esistiti nel mondo dell'entertainment, viene stimato un fatturato annuale che si aggira intorno ai 200 miliardi di dollari. Il videogioco ormai non è più considerato un mero gioco elettronico o un semplice software, ma delle vere e proprie opere d'arte complessa e ricercata. Al momento studi scientifici ed accademici in ambito archivistico su questo argomento, sono ancora in fase embrionale in quanto si tratta di una tematica che si sta evidenziando nell'ultimo periodo. La possibilità della loro conservazione sta attirando l'interesse degli archivisti, grazie all'attenzione e gli sforzi che la comunità di giocatori ha iniziato anni prima.

*The world of video games represents, in our era, one of the most profitable worlds that have ever existed in the world of entertainment, an annual turnover of around 200 billion dollars is estimated. The video game is now no longer considered a mere electronic game or simple software, but real complex and refined works of art. At the moment scientific and academic studies in the archival field on this topic are still in the embryonic stage as it is a topic that is emerging in the last period. The possibility of their preservation is attracting the interest of archivists, thanks to the attention and efforts that the gaming community began years earlier.*

**Keywords:** Videogiochi, conservazione, archivistica, biblioteca, musei.  
Video games, conservation, archiving, library, museums.

**Federica Mastrogiovanni** è laureata in storia moderna e contemporanea e, recentemente, ha conseguito il titolo magistrale in archivistica e biblioteconomia, con una tesi incentrata sulla conservazione del mondo dei videogiochi. Ha creato e steso un inventario specifico per la Salaborsa Lab a Bologna, dove ha svolto un tirocinio che le ha permesso la ricerca sul campo. Attualmente si occupa di divulgazione storica online, attraverso i suoi canali social.

*Federica Mastrogiovanni has a degree in modern and contemporary history and recently obtained a master's degree in archiving and library science, with a thesis focused on the conservation of the world of video games. She created and drew up a specific inventory for the Salaborsa Lab in Bologna, where she carried out an internship that allowed her field research. He currently deals with historical dissemination online, through his social channels.*

## 1. Il videogioco, utile strumento o dipendenza?

I videogiochi, sono stati anche usati come strumenti di conservazione di altri beni culturali, si pensi alla digitalizzazione dei musei durante la pandemia o la scansione di interi borghi; non dimentichiamo anche come la digitalizzazione della famosa cattedrale francese Notre Dame. Gesto compiuto dalla casa di sviluppo francese: Ubisoft, aiutando nella ricostruzione di quest'ultima. Il videogioco è un media di natura artistica, politica – in alcuni casi –, sociale e culturale, possiamo affermare questo poiché questo mondo è diventato una parte molto presente nella cultura pop di molte generazioni. Si pensi a modi di dire come “it's me Mario!” della famosa mascotte di Nintendo, Super Mario o alla famosa voce che nel celebre picchiaduro Mortal Kombat esordiva con un “Finish Him!” quando si stava per compiere la “Fatality” definitiva per finire la partita. I videogiochi hanno accompagnato molte generazioni nei suoi soli 73 anni di storia, dalle famose e coloratissime sale giochi, alle console domestiche, fino a quelle portatili. Spesso, nonostante la loro importanza e l'amore della comunità di appassionati, i videogiochi sono sminuiti dalla società, intesi come meri giocattoli per bambini, strumenti dannosi a livello fisico e psicologico, distrazione dal mondo reale, cause di atti violenti e portatori di dipendenze. Ideologie e tesi che tentano di confutare quanto detto vengono portate avanti principalmente dalla televisione, dove pseudo giornalisti ed “esperti” ignoranti dell'argomento, demonizzano il mondo videoludico, tralasciando volontariamente studi da parte della comunità scientifica che smonta certe credenze. Il mondo videoludico è stato studiato in molteplici contesti, in particolare nel mondo medico, basta fare una semplice ricerca sulla rete, dove viene dimostrato come possano rappresentare strumenti utili per affinare la vista periferica, migliorare i riflessi e velocità la capacità nel risolvere problemi e a creare un senso di collaborazione, specialmente nei giochi in modalità multigiocatore. Inoltre, è stato evidenziato come i videogiochi siano ottimi strumenti d'apprendimento, sia con quelli del genere di riferimento ma anche nell'apprendimento delle lingue, questo è dimostrabile in molti ragazzi che a fine anni Novanta, con giochi privi di altre lingue eccetto l'inglese abbiano imparato la lingua semplicemente giocando. Come già accennato, i videogiochi sono stati impiegati anche per la fruizione e conservazione, quindi spaziando dal semplice intrattenimento ludico, purtroppo non sono ancora considerati come un bene culturale da preservare a livello giuridico. Ciò comporta che questo patrimonio non venga valorizzato né considerato degno di tutela dalla maggior parte delle persone. Questo fenomeno è dovuto al fatto che il videogioco non è riconosciuto dall'élite culturale ed accademica come oggetto meritevole di tutela e conservazione, nonostante sia ormai un fenomeno di culturale di rilevante importanza. Questa negligenza comporta l'interrogarsi sulla sua conservazione effettiva. Se vi va ad approfondire la tematica, possiamo osservare movimenti significativi in Paesi come il Giappone e Stati Uniti, in particolare quest'ultimo, dove già nel 2012 si è iniziato a riflettere sulla conservazione del mondo videoludico. Ci si riferisce al progetto portato avanti dalla Library of Congress, il quale prevede la catalogazione e la conservazione a lungo termine di circa tremila videogiochi. Progetti come questi comportano non poche criticità, in particolare la questione sulla digitalizzazione di tutto il materiale, attraverso l'emulazione come metodo di conservazione e fruizione, senza preservare l'hardware di riferimento, o se sia preferibile la sua conservazione e utilizzo. Le prime a muoversi attivamente per la conservazione sono state le biblioteche, mostrando un forte interesse; tuttavia, non è sufficiente il lavoro bibliotecario per la conservazione e conservazione del mondo videoludico. Per capire l'importanza di conservare e preservare un mondo come quello dei videogiochi, è necessario parlare brevemente della storia di questo media, poiché il materiale di conservare mostra delle sfide uniche, in quanto si tratta di documentazione ibrida, quindi di natura sia analogica che digitale; dobbiamo anche sottolineare che il videogioco è un documento digitale che ha una manifestazione fisica e che per molto tempo la sua consultazione e fruizione passava tramite quella che ora definiamo archeologia digitale, ossia le console e le varie cartucce e CD-ROM.

## 2. Breve storia del media

La storia di questo media trova le sue origini nel 1947 con il primo gioco elettronico brevettato *Chathode-Ray Tube Amusement Device*, ispirato agli schermi radar della Seconda guerra mondiale. Qualche anno dopo, preci-

samente nel 1958, William Higinbotham creò *Tennis for Two*, ossia uno dei primi giochi interattivi su schermo, che utilizzava un oscilloscopio. Nel 1962, nacque *Spacewar!*, considerato il primo videogioco moderno. Negli anni Settanta abbiamo l'ascesa degli Arcade, nel 1972 Nolan Bushell fondò Atari e lanciò sul mercato il famoso *Pong*, il primo videogioco commerciale di successo, l'uscita di questo gioco segna l'inizio dell'era degli Arcade. Contemporaneamente l'azienda Magnavox introdusse *Odyssey*, la prima console domestica. In questi anni vi sarà anche l'ingresso del futuro colosso giapponese, Nintendo che debuttarono nel mondo videoludico con la "Color TV-Game". Gli anni Ottanta, invece, sono ricordati per titoli come *Space Invaders* e *Pac-Man*, che dominarono le sale giochi, nel mentre Nintendo lancia sul mercato il NES e titoli come *Super Mario Bros*; nonostante questi successi questa annata è ricordata per la grande crisi del 1983 che colpì gli Stati Uniti, periodo di forte crisi che portò industrie come Atari a fallire. La crisi dell'83 ha determinato la perdita di un numero elevatissimo di titoli sia del periodo ma anche precedenti, poiché le aziende che sono fallite non hanno provveduto alla prevenzione e conservazione dei propri archivi, facendo perdere alle generazioni future quasi 80%, se non più, dei titoli dell'epoca, fortunatamente questo non è accaduto per aziende come Nintendo che hanno sempre tutelato il loro archivio. La ripresa dalla grande crisi dell'83, l'abbiamo ad inizio anni Novanta, in cui inizia l'età dell'oro del mondo videoludico, industrie come Sony si immettono in questo mercato ed abbiamo la commercializzazione di console come la prima PlayStation, che introducono i giochi in 3D e su CD-ROM, accompagnata da Nintendo che pubblica la sua Nintendo 64, la prima console a 64 bit, accompagnata da giochi come *Super Mario 64*. Arrivando agli anni 2000 fino ad oggi, ricordiamo la console più longeva di sempre, ossia, la PlayStation due. Negli anni successivi, con l'avvento di Internet, i giochi online iniziano a nascere e diventano estremamente popolari, titoli come *World of Warcraft* e *League Legend*. La nuova generazione di console, adesso offrono esperienze di gioco avanzate e negli ultimi anni i giochi per dispositivi mobili e il mondo dell'indie games hanno iniziato a dominare il mercato. Ripercorrere la storia del media, anche se in maniera molto sintetica, permette di comprendere il tipo di documentazione con cui i conservatori avranno a che fare, ma anche comprendere i soggetti produttori di questi archivi. Per quest'ultimi possiamo dire che attualmente, i soggetti conservatori si dividono in due grandi gruppi: le grandi case di sviluppo e le piccole case, accompagnate da singoli sviluppatori. Se prendiamo in considerazione il punto di vista giuridico, in questo caso italiano, dei beni culturali, vediamo che nel Decreto Legislativo del 2004, archivi di questo genere possono essere presi in considerazione per il riconoscimento per la tutela da parte delle istituzioni, in quanto rientrano negli archivi d'impresa e in quelli di persona, ma ancora oggi il processo di riconoscimento del videogioco come bene cultuale non è ancora iniziato. Come sappiamo, però, la conservazione videoludica è un ambito ancora molto dibattuto a cui non sono state date delle risposte concrete e le relative soluzioni; osservando ed analizzando il contesto generale, possiamo affermare che il mantenimento d'applicare all'industria videoludica non si deve limitare alla semplice e mera conservazione esclusivamente digitale o analogica. Infatti, il mondo videoludico è di natura ibrida, poiché comprende entrambe le componenti, rendendo più complesso il suo mantenimento. Nel mondo della conservazione di questo patrimonio, possiamo vedere e notare degli sforzi non indifferenti, localizzati sul territorio americano. Gli sforzi in questione comprendono l'archiviazione dei codici sorgente, delle risorse artistiche per lo sviluppo, le copie digitali dei giochi, l'emulazione degli hardware di riferimento con la relativa manutenzione e la conservazione delle macchine stesse, più la digitalizzazione di riviste e libri del settore prima della rivoluzione digitale. Va ricordato che l'importanza della conservazione non va rilegata solo alla possibilità e la capacità di svagarsi con i giochi del passato, ma permette di poter svolgere ricerca sulla storia stessa di questo mondo di pixel, di permettere agli sviluppatori di poter accedere alla documentazione in modo da permettergli di sviluppare e costruire idee proprie. Vi è anche l'intenzione di conservare i videogiochi cancellati o in procinto di essere pubblicati, portando i conservatori alla considerazione di una selezione nel mondo videoludico. Diversamente da altre forme di media: i libri, la fotografia e i film che risalgono alla metà del XX secolo, consentono una conservazione in svariati formati che non sono vietati dalla proprietà intellettuale dalle leggi più recenti. Diciamo questo in quanto sia i videogiochi che le console di riferimento sono proprietà delle aziende produttrici; quindi, questa componente comporta non poche problematiche a livello di legge, soprattutto dal punto di vista della violazione del diritto d'autore. Le aziende possiedono i diritti

anche sugli hardware e non è raro che ne impediscono l'emulazione. Come ben sappiamo i videogiochi nella loro interezza richiedono sia il software che l'hardware specializzati e proprietari; tuttavia, sappiamo che con il passare del tempo i sistemi di gioco diventano obsoleti; pertanto, non vengono più prodotti né mantenuti tanto meno utilizzati per eseguire i giochi. Prendiamo ad esempio i formati multimediali nei primi tempi del gioco su computer, essi si affidavano ai supporti informatici chiamati dischi "CD-ROM", quest'ultimi sono soggetti a deterioramento e rendono difficile il recupero delle informazioni in essi contenuti. Inoltre, il videogioco tende a fare affidamento e a sfruttare altre risorse, come i sistemi operativi, la connettività di rete nei giochi online, i server esterni che sono solitamente sotto controllo dell'azienda; secondo molti esperti, per garantire la conservazione di questi aspetti devono essere mantenuti con gli stessi videogiochi, considerando ciò un fattore fondamentale.

### 3. La sfida conservativa

Secondo uno studio della Video Game History Foundation, svolto nel 2023, l'87% dei videogiochi usciti sul suolo americano prima del 2010 – anno d'inizio della distribuzione digitale – sono andati persi o rischiano di andare persi a causa della mancanza di conservazione dovuta alle difficoltà che ciò comporta. Uno dei periodi dell'industria che ha ricevuto molta attenzione è quella fino agli anni Ottanta. I giochi precedenti a questo periodo sono paragonati all'era del cinema muto, in cui gran parte della modalità di gioco e del linguaggio dei media era già stabilito, così com'è nel cinema. Tuttavia, a seguito dalla grande crisi dell'83, come abbiamo visto in precedenza, molte delle società coinvolte nello sviluppo dei giochi sono state chiuse o acquistate da altre aziende. In questo processo, il codice sorgente di molti giochi prima della caduta vera e propria sono andati persi o nel peggiore dei casi distrutti lasciando solo le copie precedentemente vendute nel loro formato analogico come unica prova della loro esistenza. Le aziende sopravvissute alla grande crisi non hanno attuato una pianificazione a lungo termine mirata alla conservazione, solo in pochi casi questa possibilità è stata presa in considerazione. Lo vediamo analizzando in specifico due aziende giapponesi: Nintendo e Sega, grandi rivali tra loro, ma note per aver lavorato attivamente alla conservazione e al mantenimento dei loro giochi, compresi quelli cancellati o non rilasciati nel tempo attraverso il backup. Il codice sorgente e i beni legati al gioco, possono essere persi durante il consolidamento di società ed attività commerciali simili. Esempi di ciò sono la questione del gioco del 1997 di Blade Runner i cui beni di gioco sono andati persi dall'EA quando ha spostato fisicamente la Westwood Studios dopo l'acquisizione, rendendo ardua la possibilità dello sviluppo di un remaster nel 2020 da parte di Night Dive Studios; altro esempio è il codice sorgente originale e i vari file di Starcraft del 1998, persi durante lo sviluppo della remaster. La conservazione è diventata un problema a causa della prevalenza della distribuzione digitale sulle piattaforme di riferimento, i produttori stanno abbandonando il supporto analogico, non senza polemiche da parte dei consumatori. Così facendo i giochi esistenti solo in formato digitale rischiano con molte più probabilità di andare persi. La genesi di questo problema è emersa quando la Sony ha annunciato a metà del 2021, per poi tornare sui propri passi in seguito, di limitare la vendita sugli store di PSVita e PS3, con questa mossa si è rischiato di perdere circa duemila duecento giochi presenti sugli store delle console Sony, poiché l'azienda non aveva fornito alcun piano immediato intendo ad offrire questi titoli con altri mezzi. La stessa Nintendo si è trovata in una situazione simile quando decise di chiudere gli shop per la WiiU e il 3DS, ciò avrebbe causato la perdita di mille giochi. Sebbene alcuni dei videogiochi presenti sugli store online fossero offerti anche in formato fisico, capitava spesso che il contenuto del prodotto fisico potesse essere solo una parte del gioco o una chiave di riscatto per una vetrina digitale. Ricordiamo che i giochi digitali possono dipendere da soluzioni middleware di terze parti che potrebbero essere state chiuse, rendendo quasi impossibile recuperare il gioco completo anche se lo sviluppatore ha a disposizione il codice sorgente nella sua forma completa. La conservazione dei giochi non commerciali ha attirato l'attenzione della comunità scientifica, in anticipo sulla discontinuazione del plugin Adobe Flash nel 2020. Siti come Internet Archive, hanno permesso misure adatte a sviluppare una visione sandbox sicura di Flash archivian- do migliaia di giochi in flash gratuiti che erano stati realizzati nei decenni precedenti. Ulteriore sfida sono i giochi

che ricevono aggiornamenti frequenti, che possono cambiarne la natura nel corso del tempo, pensiamo ai titoli che sono offerti come servizio, come nel genere MMO – Massively Multiplayer Online – o i giochi per cellulare. Questi titoli affrontano tali problemi quando i server di supporto vengono chiusi dall'editore o dallo sviluppatore; a meno che il gioco non venga aggiornato per separare le dipendenze del server. Mentre i conservazionisti possono cercare di tentare di ottenere copie di tutti gli stati intermedi di un gioco, si è pensato anche di tentare di recuperare live di servizi di streaming in cui è possibile trovare traccia del gioco ormai perso. La conservazione dei giochi basati su servizi server può ancora creare questioni di natura legale dovuta al diritto d'autore, come preoccupazione per il proprietario del gioco originale. Rispetto agli Stati Uniti, nell'Unione Europea dove la tutela dei consumatori è maggiore, abbiamo avuto un caso molto particolare: Ubisoft a fine 2021 decide di chiudere i server del gioco *The Crew*, in risposta è partita un'iniziativa chiamata Stop Killing Games, guidata da Ross Scott, creatore di *Freeman's Mind*, con la quale esortava le aziende a smettere di chiudere i servizi per i giochi online, di garantire che fossero ancora giocabili nonostante la chiusura dei server del gioco, anche in modalità offline. Da un punto prettamente archivistico, dobbiamo ora riflettere su come considerare il videogioco. Osservando i contesti e tralasciando per ora la parte teorica vediamo come il videogioco in sé venga spesso considerato come un libro, quindi, anche catalogato come se lo fosse a tutti gli effetti; oppure un semplice reperto da esporre, nel caso dei musei, ma dal punto di vista archivistico potrebbe essere visto come un documento singolo o un intero fascicolo vista la sua natura articolata. La realtà, però, sta nel fatto che il videogioco è un documento troppo complesso e tutte le definizioni attuali risultano sostanzialmente riduttive; sappiamo perfettamente che si tratta di un documento ibrido, possiede componenti analogiche e digitali e come abbiamo visto la sua conservazione risulta spesso complicata anche per questo fattore. In virtù di ciò possiamo affermare questo: poiché il videogioco non rientra in nessuna delle fattispecie di definizioni classiche di documento e fascicolo, analizzando più nel dettaglio e partendo direttamente dalle definizioni. Come ci ricorda il glossario sul sito della Direzione generale degli archivi, per documento si intende una testimonianza scritta di un fatto di natura giuridica, compilata con l'osservanza di determinate forme che conferiscono al documento la pubblica fide e la forza di prova; il fascicolo, invece, rappresenta l'unità archivistica costituita da dei documenti relativi ad un determinato affare, collocati in una camicia o copertina, in ordine cronologico. Dobbiamo dire che il videogioco è un documento digitale che possiede una manifestazione fisica e l'ha posseduta per molti anni, una delle sue particolarità della forma analogica sta nel fatto che può essere consultato anche senza utilizzare l'hardware di riferimento, stiamo parlando di quelle componenti analogiche che appartengono all'interezza del prodotto finito, come il libretto delle istruzioni o la custodia stessa. Ovviamente quanto detto si mostra quando prendiamo in esame il videogioco compreso come parte di una raccolta o di una collezione, la situazione cambia se lo si prende ed analizza nel contesto dell'archivio dell'azienda, dove non solo troviamo la componente dei documenti digitali, nel fascicolo dello sviluppo del videogioco, ma anche documentazione cartacea che può attestare: i bozzetti dei personaggi, il copione dei dialoghi, oppure la documentazione dedicata al personale che vi ha lavorato attivamente per lo sviluppo. Dobbiamo sottolineare, come in archivistica per collezione e raccolta, si distingue da un archivio perché manca il vincolo archivistico, che collega logicamente i documenti di un archivio in modo naturale e necessario, archivio, che si forma spontaneamente dall'attività di un soggetto produttore, la raccolta è sempre frutto di una scelta volontaria. Un esempio è la collezione, frutto di una passione collezionistica, oppure un insieme di documenti o beni raccolti, come quelli esposti nei musei, che non sono legati da un nesso archivistico ma da una decisione esterna, di natura logica e ragionata. Questo ci mostra come la conservazione al di fuori degli archivi delle imprese, dov'è possibile attuare una conservazione più strettamente e canonicamente archivistica, non è di facile attuazione fuori del contesto dei privati. La possibilità concreta per la conservazione del mondo videoludico fuori dalle case di produzione è più fattibile per mezzo della collaborazione di vari enti. La battaglia è molto più ardua di quanto si pensi, non solo per la scarsa collaborazione dove gli organi competenti cercano di prevaricare l'uno sull'altro, ma anche per via di vincoli legali che, soprattutto negli Stati Uniti, rendono sempre difficile e più complessa la preservazione ed anche la conservazione; stiamo parlando delle questioni legali.

#### 4. La disputa del diritto d'autore

Come ormai sappiamo, la maggior parte delle questioni relative alla conservazione dei videogiochi si giocano sul territorio degli Stati Uniti, essendo il Paese con il più grande mercato di videogiochi, e come tale, le questioni relative alla conservazione sono per la maggior parte limitate alle leggi di quel Paese. Altro mercato importante è quello del Giappone, ma come abbiamo potuto vedere dall'esempio di Nintendo, la questione è meno grave rispetto alla controparte occidentale. Sappiamo che negli Stati Uniti ci sono stati notevoli sforzi per superare i problemi legati alla conservazione degli hardware più datati, di fatto l'accesso ai vecchi titoli rimane ancora un problema critico. La Video Game History Foundation, nel 2023, ha riportato la mancanza di disponibilità commerciale dei giochi e sistemi più vecchi, ciò minaccia fortemente la possibilità di reperirli e conservarli. Come l'esempio del Commodore 64, considerato uno dei sistemi chiave nella diffusione dei videogiochi sul territorio americano, si è stimato che nel 2023 era possibile rintracciare solo il 4,5 % dei milleottocento giochi pubblicati durante il periodo di vita della console nipponica. Altra situazione simile è stata riscontrata per la famiglia delle console portatili Game Boy, sempre di casa Nintendo. È appurato che ormai le vie commerciali legali per ottenere i titoli più vecchi sia attraverso la violazione del diritto d'autore, parliamo del fenomeno della pirateria che ha invaso il mondo videoludico. Il fenomeno della fruizione di emulatori e giochi ormai datati, creata e gestita da parte della comunità stessa dei fruitori, in genere è tollerato dalle aziende, in quanto bastava che fossero proprietari del software originale – questo più che altro nel caso della pirateria del periodo di PS1, a fine anni Novanta. Sebbene l'emulazione, invece, sia generalmente considerata legale, le azioni intraprese dai produttori di hardware soprattutto, sono sfociate in una battaglia spietata contro gli sviluppatori di emulatori, che non rientrano nelle autorizzazioni legali, oltre al fatto che la maggior parte di essi sono gratuiti. Per citare un esempio molto recente, citiamo quello del 2024, in cui la Nintendo, già famosa per le azioni legali esagerate e plateali rasentando il ridicolo in alcuni casi, ha deciso di citare in giudizio il team di sviluppo dietro l'emulatore per la Switch, Yzu, per problemi legati alle chiavi di decriptazione diffusa di una versione del nuovo gioco della saga di *The Legend of Zelda* prima della sua uscita nel dettaglio. In questo caso l'azienda ha agito nel giusto, ma in passato, ha attaccato anche altri sviluppatori di emulatori di console più datate come la Wii o il 3DS. Le normali leggi sul diritto d'autore e gli accordi contrattuali possono rappresentare un ostacolo per gli sforzi posti in essere e finalizzati alla conservazione, spesso servono anni per risolvere ingarbugliate e complesse diatribe legali. Va sottolineato che nella maggior parte dei casi, il più grande ostacolo alla conservazione dei videogiochi sono le aziende stesse. Pensiamo a quanto fatto dalla Blizzard in quest'ultimo periodo, la società ha deciso di far uscire i primi due capitoli della serie di *Warcraft* in versione rimasterizzata, togliendo la possibilità di poter acquistare il bundle originario nel quale era presente anche il terzo capitolo, la nuova versione avrà un costo di quaranta euro circa, contro le dieci della versione non remaster. Togliendo la versione originaria dal mercato in favore della remaster, che consiste in un semplice rimodernamento della grafica, Blizzard ha messo a rischio la possibilità di recuperare la versione originale per i conservatori. Questo accade in quanto le aziende non sono ancora sensibilizzate sull'aspetto di mantenimento e conservazione dei loro prodotti, preferendo il guadagno. Nel panorama italiano, abbiamo la stessa situazione della legge del diritto d'autore, di fatto la conservazione dei videogiochi è principalmente rilegata a collezioni o raccolte esterne alla realtà delle aziende. Questo vale anche per quelle estere, abbiamo citato in precedenza l'Embracer Games Archive in Svezia. Il loro sito fornisce molte informazioni sul loro obbiettivo per la conservazione, ma soprattutto mostra come ottengono tutti i loro hardware e software, attraverso compravendita e donazioni da parte dei privati. Questa strategia è molto interessante poiché rende impossibile alle aziende di poter promuovere azioni legali, in quanto si tratta di una grande collezione a cui è data possibilità d'accesso a chiunque ne faccia richiesta. Da un punto di vista prettamente archivistico, possiamo dire che questo progetto in Svezia non può essere definito un archivio vero e proprio, ma potrebbe diventare tale dopo la sedimentazione di quanto conservato, per ora resta una raccolta/collezione che dir si voglia, a cui si può avere accesso. Gli archivi veri e propri in questo settore restano quelli d'impresa e quelli di persona, in Italia potrebbero ottenere una tutela da parte dello Stato nel momento in cui rientrassero nel circuito dei beni culturali, seguendo l'iter amministrativo richiamato e descritto nel Decreto Legislativo del Codice dei Beni Culturali del 2004.

## 5. Le strategie del conservatore

Analizzando le strategie di conservazione, essendo i videogiochi dei documenti digitali che in passato hanno avuto nella maggior parte dei casi delle manifestazioni fisiche, i conservatori si sono chiesti come preservare il gioco nella sua forma digitale a causa del deterioramento della componente analogica. Le strategie sono le stesse che vengono utilizzate per qualsiasi archivio, con attenzione non solo ai giochi in sé ma anche ad importati testimonianze fornite dai giocatori stessi, come ad esempio le *mod* – termine con cui si indicano delle modifiche fatte dai giocatori stessi in cui si possono aggiungere delle migliorie estetiche o dei contenuti aggiuntivi dei giocatori fatte per altri giocatori. In successione verranno elencate le principali strategie usate per la conservazione dei videogiochi.

Iniziamo con l'emulazione, che nel mondo dei videogiochi si tratta di creare un software che replica l'ambiente hardware di una console, di un computer arcade o di un'architettura PC specifica. Generalmente questi software creano una macchina virtuale su sistemi informatici più recenti, simulando le unità di elaborazione chiave dell'hardware originale. Gli emulatori di questo tipo possono leggere il software come un'immagine ROM per giochi arcade o sistemi basati sulle vecchie cartucce, il disco del gioco o un'immagine ISO di quel disco, facendo in modo che il gioco venga riprodotto nella sua interezza. Questa strategia è stata usata in qualche modo ufficiale sulle console più recenti, creandone di fatto, console virtuali su quelle fisiche. Si pensi alla console virtuale di Nintendo che ha permesso ai giochi di quelle precedenti e di terze parti di essere riprodotte su Wii – Game Cube –, WiiU e 3DS. In questo caso si parla di retrocompatibilità, ossia la possibilità che viene data ad una console di poter leggere e poter avviare i giochi di console precedenti, si pensi al caso della PS2 che permetteva la lettura dei giochi della prima console. Questa strategia è stata usata da tutte le grandi case di produzione di console, in modo di consentire la giocabilità anche di titoli precedenti, prima dell'avvento della commercializzazione e vendita online di titoli molto vecchi. Nello spazio PC, sono disponibili l'emulazione di un motore di gioco o di un sistema operativo completo. In questi casi, i giocatori devono possedere solo le copie del gioco per utilizzare i file di contenuto del disco. Prendiamo ad esempio DOSbox, che emula un sistema operativo completo compatibile con IBM PC, che permette alla maggior parte dei giochi per computer più datati di essere eseguiti sui sistemi moderni. Troviamo anche l'esistenza di emulatori per i giochi arcade, come il famoso MAME. Quando si parla di emulazione nel campo videoludico, riscontriamo delle problematiche che potrebbero creare controversie legali, questo perché possono rendere difficile la preservazione dei videogiochi, visto che la creazione di un emulatore da parte di un privato si muove in uno spazio grigio. Secondo le varie aziende del settore negli Stati Uniti, società come la Sony Computer Entertainment, hanno dichiarato ed affermano che l'emulazione è un'attività legale fintanto che nessuna informazione proprietaria o codice protetto da diritto d'autore è incorporato nell'emulazione. Ciò richiede generalmente che l'emulatore sia sviluppato utilizzando solo informazioni pubblicamente disponibili sul sistema. Una volta completato, gli emulatori hanno bisogno di accedere all'immagine ROM o BIOS scaricando da una console che si possiede per il proprio uso e rientra nell'ambito del Fair Use, ottenere e distribuire immagini da altre parti sono riconosciuti come violazioni del diritto d'autore.

Sta di fatto che l'emulazione resta uno degli strumenti di conservazione migliore del mondo videoludico, visto il suo facile adattamento ai nuovi sistemi operativi, inoltre l'emulazione videoludica rispetto all'emulazione di sistemi operativi complessi come i computer, è meno costosa e non richiede di essere svolta più volte, vista la sua facile adattabilità.

Passiamo ora alla strategia della migrazione, questa fase prevede, secondo la sua definizione, il trasferimento dei dati su un nuovo sistema o anche su supporti digitali diversi. Questo tipo di strategia può comportare la conversione delle risorse da un formato all'altro quando si parla di documenti veri e propri. Nell'ambito dei videogiochi è considerato come al re-rilasciare i software da una piattaforma ad una più recente, con lo scopo di mantenere la componente di gioco, narrativa, arte e risorse in modo che rimanga lo stesso. Ciò può essere fatto attraverso alcuni percorsi. Uno di questi è la ricreazione del motore di gioco universale, che può essere sviluppato in maniera tale che utilizzi le risorse di gioco originali, in modo che funzioni su qualsiasi piatta-

forma hardware futura. Esempi di questo tipo includono la Z-machine per quanto riguarda molti giochi d'avventura di testo di macchine come il Infocom e ScummVM, che permettono ai giocatori di eseguire quasi tutti i giochi d'avventura di LucasArts. Altra strada è quella di ricompilazione o porting del software, in questo caso il codice sorgente originale del gioco viene ricompilato per una piattaforma più recente, riadattandolo ed apportando le modifiche necessarie per la funzione su hardware più attuali. Questa procedura richiede che il codice sorgente del gioco originale sia disponibile a sopportare e supportare tutti i cambiamenti. Molti dei giochi pubblicati da Digital Eclipse, ad esempio, sono basati sulla decompilazione del codice sorgente originale, soggetti ad approvazione da parte del proprietario dei diritti d'autore nel motore Eclipse, così facendo viene permesso il porting ad un immane numero di sistemi.

Una delle tecniche di conservazione più particolare è l'Abandonware, con questo termine si indica un software ormai non più d'interesse commerciale, in quanto considerato obsoleto; tuttavia, resta ancora protetto dal diritto d'autore, di fatto mantiene un interesse storico e culturale soprattutto nell'ambito videoludico. Il termine in sé è un neologismo, proveniente dalla lingua inglese, ed è usato come sostantivo o aggettivo, derivante dalla fusione tra abandoned e software, in italiano è traducibile come software abbandonato. La nascita dell'espressione risale nel 1997 da parte di Peter Ringering e sta ad indicare anche il movimento che si impiega a preservare dalla sparizione e a rendere disponibili gratuitamente su Internet opere videoludiche. Un software viene considerato abbandonato quando non viene più commercializzato perché non ha più mercato, oppure in alcuni casi, abbiamo il produttore originale che può aver semplicemente fallito, spesso la conseguenza di ciò è data dalla mancanza di supporto tecnico per tali prodotti. Un software può rientrare in questa classificazione, ma non implica la cessazione del diritto d'autore. La divulgazione, infatti, di abandonware è tecnicamente una forma di pirateria informatica, ma vi è un generalizzato disinteresse da parte dagli aventi diritto poiché può comunque generare guadagni e creare così una forma di tolleranza. Qualora i detentori del diritto d'autore decidano di riprendere lo sfruttamento commerciale o di far valere i loro diritti espressamente, il software perde la sua definizione di abandonware, indipendentemente dall'età del software. È considerata l'unica modalità di diffusione effettivamente legale quella in cui i detentori dei diritti stessi permettono esplicitamente o curano la pubblicazione gratuita del programma che in precedenza era commerciale, così facendo diventa un freeware o libero, a seconda della licenza utilizzata, come ad esempio nella sezione di videogiochi commerciali pubblicati come freeware. Programmi come gli abandonware, sono di grande interesse per gli appassionati di retrocomputing e retrogaming, sono facilmente reperibili in rete, dove è possibile trovare comunità dedicate alla loro diffusione. Tuttavia, risulta raramente determinante se i diritti sul programma siano stati esplicitamente rilasciati da parte del legale detentore, se vi è disinteresse o se si tratti di programmi ormai non più commercializzati. Per queste ragioni gli abandonware come definizione non ha valore legale, sono le leggi sul diritto d'autore che differiscono nei vari Paesi del mondo ad occuparsi della definizione dei termini e tempi di scadenza dei diritti. Nella maggior parte dei casi gli abandonware non possono essere eseguiti direttamente sull'hardware e sui sistemi operativi moderni, ma possono funzionare grazie a degli emulatori, oppure tramite le patch fornite dagli sviluppatori indipendenti.

Questa tipologia di software rappresenta una grande opportunità per la conservazione del mondo dei videogiochi nella loro forma di documento digitale, la grande limitazione è dovuta alla questione degli hardware e alla questione legale.

Come affermato in precedenza, il mondo videoludico è ibrido, composto da componenti digitali ed analogici che convivono in simbiosi. Abbiamo appena finito di affrontare la questione della conservazione del videogioco come documento di natura digitale, ma mentre nella maggior parte dei casi la digitalizzazione del software per i videogiochi è sufficiente alla conservazione, possiamo trovare tracce di console uniche con tirature di produzione limitate capaci di creare ulteriori e nuove sfide per la conservazione dei videogiochi, in quanto la riproduzione del sistema operativo mediante l'uso di un emulatore, risulta molto difficile se non impossibile. Oltre al fatto che non sempre l'emulazione rappresenta la soluzione migliore, soprattutto per la fruizione, poiché toglie l'esperienza immersiva che può dare giocando con l'hardware originale. Quando l'hardware è in pronta fornitura, gli hacker e i programmatore possono liberamente demolire questi sistemi per

analizzarne le caratteristiche interne per il revers engineering per fini di conservazione, ma quando ci si trova davanti a sistemi di limitata offerta, tali tattiche non sono di facile approccio. Le vecchie macchine possono degradarsi e molto spesso se ne possono acquisire versioni difettose e non funzionanti, ciò nonostante possono rappresentare una testimonianza. La loro funzione finalizzata alla conservazione dei software va a perdere. Per esempio, solo una copia del CD-ROM Super NES, un sistema d'intrattenimento Super Nintendo prodotto da Sony, è stata trovata su circa duecento prodotti, prima che l'accordo tra i due colossi cambiasse. L'unità è stata accuratamente riparata per poter usare il CD-ROM in modo da fornire alcune funzionalità del suo software che successivamente venissero verificate al fine di consentire e testare dei giochi. L'archeologia informatica è un elemento importante, in quanto rappresenta sia una testimonianza, uno strumento, ma anche il modello per poter creare gli emulatori.

Oltre alle varie console e computer da preservare, assieme ai giochi, non dobbiamo dimenticare che la maggior parte dei giochi pubblicati prima del 2000 erano accompagnati da manuali e box art and game, oltre al gran numero di riviste pubblicate sui videogiochi ormai in declino. Vi è un forte interesse per la conservazione digitale di questi materiali insieme ai software e hardware, poiché sono materiale di riferimento che permettono di aiutare a documentare la storia del mondo videoludico, che non ha ricevuto il tipo di copertura dettagliata che è visibile dall'anno 2010. Nella maggior parte dei casi, questa documentazione è conservata attraverso scansione digitale con seguente archiviazione principalmente presso biblioteche e/o collezioni di utenti, anche se è possibile trovarne su siti come Archive.org. La Video Game History Foundation conserva nella sua collezione una raccolta fisica e digitale di tali riviste che prevede di renderle accessibili; mentre la RetroMags ha lavorato in modo simile per fornire archivi digitali di riviste di giochi rétro con un approccio di Fair Use dato che la maggior parte di queste pubblicazioni e i loro editori ormai esistono più. Questo dimostra come sia necessario cercare di conservare l'intero mondo videoludico in entrambe le sue versioni: analogica e digitale. In quanto l'una vive assieme all'altra, nonostante la prorompente digitalizzazione del mondo in questione, visto che ormai la vendita di copie fisiche è sempre meno considerata, questo non deve impedire ai conservatori di lottare per preservare questo mondo creato in meno di settanta anni di storia.

## 6. La selezione

Inevitabilmente oltre a ragionare, discutere e cercare soluzioni per la conservazione, dobbiamo porre l'attenzione alla selezione della documentazione che dev'essere conservata e tutelata. Come abbiamo potuto vedere poco prima, attraverso un'analisi delle pratiche attuali di archiviazione, in un mondo in cui il digitale è sempre più predominante, la sfida non è solo quella di salvaguardare un'infinità di codici e dati, ma anche di valorizzare l'esperienza ludica come parte integrante della nostra eredità culturale. Le biblioteche, gli archivi e i musei stanno iniziando a riconoscere l'importanza di includere i videogiochi nelle loro collezioni, sviluppando strategie specifiche per la loro conservazione e presentazione. Va ricordato che l'archivistica dei videogiochi non riguarda solo la preservazione di artefatti, ma implica anche la creazione di un dialogo continuo tra passato e futuro, tra creatori e fruitori, così che le storie, le esperienze di gioco continuino ad ispirare e ad educare le generazioni future. In questo contesto, è fondamentale sviluppare una consapevolezza collettiva sull'importanza di preservazione del nostro patrimonio videoludico e di riconoscere il suo valore come parte della storia culturale e tecnologica dell'umanità. La conservazione dei videogiochi e la loro conseguente selezione, prima che diventasse argomento degli studiosi, sono stati argomento ed oggetto d'interesse da parte dei videogiocatori stessi. Nella rete è possibile trovare ogni genere di emulatore, ogni tipo di console del passato, persino emulatori delle console portatili. Questa è la dimostrazione che già da anni ci sono stati tentativi di preservare il patrimonio videoludico, infatti oltre alla ricerca e all'uso di emulatori, possiamo trovare svariati siti sui quali è possibile giocare direttamente ai giochi passati online, tra questi abbiamo: archive.org; EmuOS v1.0 e Play Online. Nel primo sito, che non tratta esclusivamente di videogiochi, troviamo una sezione completamente dedicata al mondo videoludico in cui è possibile giocare con diversi videogiochi di vecchi cabinati, inoltre si

possono trovare anche le scansioni dei libretti d'istruzioni, poster e riviste del settore. Il secondo e il terzo sito invece permettono di giocare online a dei giochi di computer e console di vecchia generazione, EmuOS emula tre sistemi operativi di Windows, dal 93 al 98, aggiungendo sia giochi dell'epoca, ma anche dei giochi mobile ormai non più reperibili su cellulare; il Play Online emula circa ventidue hardware tra console e computer, dove è possibile giocare ad un numero considerevole di titoli di svariate epoche del retro-gaming. Alla luce di quanto in precedenza descritto, risulta pressoché impossibile non accorgersi del fatto che i tentativi posti in essere dalla comunità videoludica di preservare e rendere fruibile a tutti il patrimonio "de quo", si è basato principalmente sull'emulazione, di fatto una tattica, mirata alla conservazione completamente digitale. Questi progetti sono di fatto sviluppati da privati e destinati a loro volta ad altri privati; l'emulazione rende la fruizione più semplice, tant'è che risulta inutile cercare di recuperare i vecchi hardware e software, basta così l'utilizzo di un computer; al giorno d'oggi il collezionismo dei reperti del mondo videoludico è spietato e alquanto complesso, basti pensare ai prezzi di vecchie console e giochi ancora funzionanti che risultano eccessivamente dispendiosi. Analizzando la situazione più attentamente nel complesso, vediamo come la maggior parte dei soggetti produttori di questi archivi: siano le aziende videoludiche, grandi e piccole, ed in alcuni casi persone singole – esempio di cui parleremo nello specifico è quello di Lucas Pope, ormai ex sviluppatore di Naughty Dog, che mettendosi in proprio ha iniziato a elaborare e pubblicare dei titoli propri. Possiamo affermare ciò, se andiamo ad esaminare il decreto legislativo del 22 gennaio del 2004, n. 42 del Codice dei beni culturali e del paesaggio, dal quale si evince come possano essere considerati beni culturali anche archivi o singoli documenti appartenenti a privati se ne viene riconosciuto un interesse storico-culturale rilevante. Quanto appena detto dimostra che gli archivi dei soggetti produttori in ambito videoludico, potrebbero godere del vantaggio della tutela dei loro prodotti se riconosciuti beni culturali, in realtà però ciò dimostra che i videogiochi, nonostante tutto, non sono ancora stati sottoposti all'iter amministrativo di prassi, che garantirebbe loro, almeno in Italia, il riconoscimento come un bene culturale. Nel mondo videoludico non è cosa rara, perdere delle tracce di molti titoli e si verifica spesso ed avviene in modi disparati e curiosi, si pensi al caso delle cartucce del gioco per Atari 2600 di ET, dove tutte le copie vennero seppellite nel deserto rendendone impossibile il rintraccio; oppure si pensi ai casi di censura, di acquisizioni di una casa di sviluppo. Esempio di questo caso lo si può vedere nel primo titolo della saga di *Legacy of Kain*, conosciuto come *Legacy of Kain Blood Omen* uscito nel lontano 1996 per PS1 e computer, nonostante oggi i diritti della saga appartengano alla Eidos, questo gioco non rientra nel loro diritto d'autore; infatti, è possibile scaricarlo gratuitamente online senza problemi. Questo perché la casa di sviluppo originaria: la Silicon Knights non fece in tempo a cedere i diritti del gioco prima del suo fallimento – sappiamo però che ufficialmente questa casa di sviluppo è fallita nel 2014. Oppure di quei titoli appartenenti a piccole case videoludiche che finiscono dimenticate dopo pochi mesi nonostante fossero state di particolare interesse ed attenzione da parte del pubblico. Parleremo di vari esempi di videogiochi che per vari motivi sono inizialmente scappati, ma che sono giunti a noi nonostante la censura, ma parleremo anche di titoli che andranno persi a causa di controversie legate a determinate idee politiche, che nell'ultimo periodo stanno mettendo in crisi una parte del mercato videoludico.

Ora parleremo dei due esempi in cui la causa della loro scomparsa o forte limitazione va ricercata nella censura nuda e cruda, stiamo in specifico stiamo parlando di *Thrill Kill* e *Manhunt 2*; entrambi vengono ricordati come titoli estremamente violenti, ma la loro storia differisce per una sostanziale differenza. Per quanto riguarda il tipo di censura che venne applicata, per *Thrill Kill* è del tutto impossibile recuperarne copie fisiche, mentre per *Manhunt 2*, è più facile reperirne copie in circolazione poiché, almeno nel caso italiano, la censura è stata decretata, dopo la sua messa in vendita, fatto questo che ne ha permesso anche se in minima divulgazione la realizzazione e vendita/circolazione di alcune copie. Questi due giochi rappresentano dei miti dell'underground videoludico, dal punto di vista archivistico, possono diventare oggetto di controversie sia per ciò che concerne la loro conservazione che l'effettiva utilità di conservarli. La selezione in questo mondo è fondamentale, come negli archivi tradizionali non è possibile conservare tutto, ma nel mondo videoludico la selezione è dettata anche dall'impossibilità di poter avere sottomano tutti i titoli e le console. Oltre a questa questione pratica, c'è anche la questione morale che influenzerrebbe non poco la decisione della conservazione di questi documenti al di fuori della realtà dell'archivio d'azienda.

È inevitabile che debba essere fatta una selezione dei videogiochi da conservare e preservare, lo vedremo successivamente, dove si parlerà di un esempio di videogioco ritirato dal mercato, non solo per i vari problemi di natura tecnica, ma soprattutto per la sua natura politica. Nei nostri due primi casi, però, si apre tutta una questione dovuta alla “violenza” nei videogiochi, analizzandoli nel dettaglio è impossibile negare la loro natura violenta, ma molto spesso la massa come precedentemente messo in evidenza, preferisce negare e nascondersi dietro una incoerente ipocrisia. Questo paragrafo, ha l'intento di concentrare l'attenzione del lettore, sulla questione afferente la selezione dei giochi da conservare; risulta inconcepibile credere di poter conservare tutto, ma nel caso di specie, giochi di questa natura e genere che hanno avuto un importante ed elevato valore, all'interno della comunità videoludica e non, tale da renderne utile ed indispensabile la conservazione e la tutela per quanto possibile.

### Primo caso, *Thrill Kill*

Questo particolare titolo è considerato come il videogioco proibito per eccellenza, la sua storia si colloca alla fine degli anni Novanta. Siamo nel periodo d'oro dell'industria videoludica, dopo la grande crisi dell'83, l'avvento della console come la PlayStation Uno, l'ha fatta da padrone. In quel periodo il Gore, nell'industria videoludica ha sempre rappresentato croce e delizia degli sviluppatori, quest'ultimi con pochissimi studi fuori dagli schemi, decisamente di forzare la mano su questo genere, altri invece ne sono rimasti lontani. La decisione, di case di sviluppo più grandi e famose, di tenersi alla larga, evitando il più possibile un'eccessiva violenza nei titoli, è facilmente riscontrabile nella diffidenza della società verso il medium. Questo sistema ha mostrato poca inclinazione ad accettare le sfumature di questo nuovo modo di esprimersi e raccontare le storie. L'attuale situazione, nonostante i vari progressi verso la considerazione del videogioco, purtroppo non è molto cambiata. Tornando nel contesto degli anni Novanta, riscontriamo un primo tentativo di immettere contesti più violenti in particolare nei giochi di lotta, conosciuti come picchiaduro in particolare ricordiamo il primo titolo della saga di *Mortal Kombat* del 1992, esso è stato sviluppato da Ed Boon e John Tobias per Midway Games che ne ha riprodotti diversi seguiti per console, computer e la modalità arcade. Uno dei punti salienti della saga di *Mortal Kombat* è proprio la sua brutalità, essa ha di fatto generato non poche polemiche e critiche, nonostante questo ancora oggi questa saga videoludica accompagna gli appassionati dei picchiaduro. È da evidenziare come questa premessa sia importante, in quanto la famosa saga di Midway, successivamente passata a Warner Bros nel 2011, *Mortal Kombat* ancora trova numerosi consensi, al contrario di titoli come *Thrill Kill*, che nonostante la capacità di superarne l'efferatezza non ha goduto della stessa fortuna. Sviluppato per la prima PlayStation da Paradox Entertainment, sotto l'etichetta di Virgin Interactive, doveva debuttare sul mercato nel 1998. Il suo sviluppo richiese ben quattro anni e nelle prime fasi della progettazione si era deciso di intitolarlo *S & M* (*Slaughter & Mutilation*, letteralmente: macello e mutilazione). Il gioco doveva essere pubblicato, come abbiamo già detto, dalla Virgin Interactive, ma, in seguito all'acquisizione di quest'ultima da parte della Electronic Arts nel 1998, la pubblicazione venne annullata. Il gioco era basato su un tipo di violenza e sessualità altamente distorte, basti pensare che già il nome ufficiale del gioco *Thrill Kill*, tradotto in lingua inglese, indica un omicidio verso persone o animali commesso per la sola eccitazione sessuale. Il contesto narrativo era più crudo di quanto si possa immaginare per l'epoca: dieci anime dannate (otto di partenza, più due sbloccabili) rappresentati come la manifestazione fisica delle perversioni e dei vizi che avevano in vita, si muovono nel regno di Marukka, il dio dei segreti, che annoiatosi della solita routine, indice un torneo in cui queste anime, messe le une contro le altre, dovevano raggiungere il livello massimo cioè quello di combattere con la dea stessa per poter vincere il premio in palio: la reincarnazione e una nuova vita sulla terra. Analizzando il titolo da un punto di vista più tecnico vediamo come abbia portato delle importanti e non trascurabili novità: una di queste viene rappresentata dall'arena in 3D, dove erano presenti dai due fino a quattro giocatori contemporaneamente; un'altra novità da evidenziare sta nel fatto che ciascun lottatore, anziché avere una life bar che diminuisce man mano che riceve dei colpi, è sostituita da una kill bar, inizialmente vuota, ma accresce man mano allo sferrare gli attacchi, quando la kill bar si riempie, il lottatore viene colpito da fulmini e può assestare una *Thrill Kill*. Una

mossa che permette di uccidere uno degli altri lottatori, similmente alle famose Fatality di *Mortal Kombat*. In *Thrill Kill* vi era però la particolarità che ogni personaggio avesse a disposizione, varie mosse speciali, visibili solo nello scontro 1VS1; altra caratteristica peculiare la si trova alla fine del torneo; dopo aver sconfitto Marukka, veniva mostrato un filmato che raccontava il passato del personaggio scelto, così facendo si mostravano tutti i peccati e le nefandezze compiute dai vari personaggi. Dove si erano così riservati un posto nell'inferno della dea dei segreti. Come accennato in precedenza, l'acquisizione della Virgin Interactive, portò il gioco verso la totale censura impedendone la pubblicazione, perché fu considerato dai nuovi proprietari eccessivamente carico di violenza fine a sé stessa che avrebbe potuto danneggiare l'immagine della casa pubblicatrice. Nel gioco, infatti, erano presenti (oltre ad ambienti molto macabri) personaggi con handicap o con arti amputati, mosse dai significati esplicitamente sessuali (come Bitch slap, Swallow this) e un ricorso costante alla presenza di sangue e violenza del tutto gratuita. La EA si rifiutò di vendere il gioco ad altre case per farlo pubblicare con altre etichette. Così alcuni degli sviluppatori, dopo aver lasciato l'azienda furiosi, visti i quattro anni di lavoro che andarono in fumo, decisero di immettere ugualmente *Thrill Kill* in circolazione nella rete assieme a varie versioni beta, in forma di copie pirata. Va ricordato che ancor prima dell'uscita del gioco, durante il suo sviluppo e prima dell'arrivo di EA, vi furono dei problemi di natura censoria: il personaggio di The Imp doveva inizialmente chiamarsi Senator Lieberman, ma a causa di un'omonimia – probabilmente voluto come forma di satira – con un senatore statunitense il nome fu sostituito, mentre il personaggio di Belladonna doveva essere rappresentata con addosso un perizoma e muoversi in maniera ancora seducente di quanto non faccia già nelle versioni reperibili.

Attualmente vi sono quattro versioni del gioco:

1. la versione incensurata, quella originale e rara, presenta un filmato di apertura e tutti i filmati finali dei personaggi e i brani musicali. Belladonna può eseguire il 'Go Down' Thrill Kill e si strofina e geme a inizio round, mentre Cleetus morde la gamba facendola sanguinare e si sente il rumore dello strappo della carne;
2. la versione censurata, è di fatto molto simile a quella incensurata, Belladonna non esegue la 'Go Down' ma ride mentre si strofina, quando a Cleetus, mentre morde la gamba quest'ultima non sanguina, il rumore originale è stato sostituito dal verso "yummy";
3. le versioni beta, che sono due, risultano povere di contenuti. La prima manca totalmente di video e ha solo cinque brani musicali;
4. la seconda beta, non presenta filmato d'apertura, il brano musicale e i video finali sono mancanti o incompleti.

La storia di questo titolo è molto particolare, nonostante tutto è stato portatore di innovazioni che hanno influito con giochi di questo genere e con quelli che lo hanno susseguito – come, ad esempio, il sistema di eliminazione dei giocatori che verrà ripreso in una versione più edulcorata da *Smash Bros* di Nintendo, che propone di fatto la stessa modalità di gioco, composta da: un alto numero di arene, l'eliminazione dei giocatori fino alla vittoria di un singolo soprattutto attraverso le mosse speciali. All'epoca la stampa specializzata vedeva il lavoro svolto dalla Paradox come il possibile rivale se non l'evoluzione di *Mortal Kombat*. Da un punto di vista archivistico è una vicenda che suscita non poco interesse, in quanto le strategie di conservazione in questo caso, sono prettamente di natura digitale, copie fisiche del gioco originale non esistono, tranne qualche versione americana molto rara. Videogiochi come questo rappresentano una vera sfida, la sua conservazione è importante visto le innovazioni che ha portato e le novità, ma rischia di essere perso per sempre a causa della sua natura violenta e contorta, per vedere titoli del genere pubblicati senza o con censure minime, dovremmo aspettare almeno dieci anni, ma prodotti soprattutto da piccole e medie case di sviluppo, si pensi alla Frictional Games o alla Red Burrels, creatrici di serie come *Amnesia*, per la prima, e *Outlast*, per la seconda. La sfida per la conservazione si gioca sulla selezione, sulla scelta di preservarlo o meno, come già accennato, in quanto risulta più complicato il decidere di preservarlo, che il come. La strategia pratica passa per l'emulazione e la conservazione, quando

reperibili, di tutte le versioni rilasciate in copia pirata. Il vero problema sta nel punto di vista più sociale ed astratto, il metodo di conservazione va ricercato nella considerazione del media da parte della società stessa. Ancora oggi il videogioco è considerato come un mero giocattolo esclusivamente creato ad uso e consumo per bambini, ma sappiamo che i videogiochi sono anche destinati ad un pubblico adulto, come accade per film e libri e come ogni forma d'espressione umana, possono essere usati come alimento per una parte oscura e tetra intrinseca all'essere umano stesso.

### Secondo caso, *Manhunt 2*

*Manhunt 2* è un videogioco sviluppato dalla Rockstar Games, conosciuta per titoli come *GTA*, per le piattaforme PlayStation Due, PlayStation Portable e Wii. È il seguito di *Manhunt*, uscito nel 2003. L'uscita del secondo capitolo era prevista per il 2007 ma in seguito all'impossibilità di commercializzare il gioco nel Regno Unito, Irlanda, Stati Uniti d'America e Italia, il tutto venne sospeso. La nuova data di uscita venne spostata alla fine di ottobre del 2008 negli Stati Uniti e in Europa. Il gioco, negli USA e in Messico è stato pubblicato per PC, senza alcun tipo di censura. La Rockstar Games pubblicò due trailer sul gioco, ancora disponibili nel sito ufficiale. La presentazione del videogioco è stata immediatamente sommersa da forti critiche per gli elevati contenuti di violenza espressa in esso. Gli organismi di classificazione e censura del Regno Unito, dell'Irlanda del Nord e degli Stati Uniti d'America e della Bosnia si sono rifiutati di fornire un rating al gioco ritenendolo eccessivamente violento. Senza rating, il gioco non può essere distribuito. Nel territorio italiano la commercializzazione è stata bloccata all'epoca dal ministro Paolo Gentiloni sempre per l'eccessiva violenza, così come è avvenuto negli altri stati; ciò avvenne pochi mesi dopo la messa sul mercato del titolo, per cui c'è stata la circolazione/vendita di alcune copie. Visti i blocchi alla commercializzazione in molte nazioni, Take Two Interactive, proprietaria della Rockstar Games, decise di sospendere temporaneamente la diffusione del videogioco in modo da potervi apportare le modifiche richieste per la libera commercializzazione. Il 27 agosto 2007 la società ha ricevuto l'autorizzazione a vendere una versione riveduta del videogioco nel mercato nordamericano per un pubblico di almeno diciassette anni. Nel Regno Unito invece la commercializzazione in ottobre è stata nuovamente rifiutata. Va sottolineato che nelle reti Peer-to-peer risulta presente una versione non censurata: questa è stata originariamente distribuita da un dipendente Sony che, una volta individuato dalla società, è stato licenziato in tronco. Nel Regno Unito la Rockstar Games si è rivolta al Video Appeals Committee con lo scopo di richiedere una nuova valutazione sul videogioco dopo le due bocciature. Nel dicembre 2007 il comitato ha portato la valutazione del gioco rendendolo vendibile nel Regno Unito ai giocatori maggiorenni. In Italia questo gioco non è stato accettato nonostante le modifiche apportate, di fatto le copie sono estremamente rare e chi è riuscito ad ottenerne una prima del suo ritiro dal mercato nostrano le conserva gelosamente, rendendone difficile il recupero.

Questo caso rispetto al precedente, è molto più emblematico, se *Thrill Kill* è riuscito a diventare una leggenda nel panorama underground videoludico per *Manhunt 2* non si può dire lo stesso. Da un punto di vista archivistico la possibile conservazione del titolo in questione può essere sia di natura analogica che digitale, ma rispetto al violento picchiaduro di casa Paradox, il gioco di Rockstar Games non ha apportato alcuna innovazione nel settore. Tralasciando la questione tecnica e di eredità portata dai due titoli, possiamo vedere che il mondo videoludico, soprattutto osservando i titoli che mostrano una violenza così spiccata, siano spesso condannati dall'ipocrisia della società, che sembra giustificare o criticare in maniera meno preponderante altri media che presentino violenza così spiccata ed esplicita. Prendiamo ad esempio il mondo librario e quello cinematografico, come nel mondo videoludico, anche in questi ambienti è possibile trovare opere che descrivono e raccontino di realtà distorte ed estremamente violente, che potrebbero influenzare persone fragili. Eppure, la loro considerazione da parte della società è diversa, nonostante la presenza di censure anche in questi ambiti, questi strumenti di comunicazione sono ritenuti più lodevoli di interesse, anche storico, ciò ne comporta una papabile conservazione e rilevanza a livello sociale e culturale. Il videogioco, in controparte, non gode di questa possibilità, anzi, possiamo tranquillamente dire che la maggior parte dei videogiochi ormai vecchi, devono la

loro sopravvivenza ai videogiocatori stessi, che li reputano degni di essere conservati e presi in considerazione come forma di arte e cultura.

Casi come quelli appena citati, non sono isolati ma nemmeno i primi, la censura nel mondo videoludico è abbastanza comune, ma se in passato accadeva per motivi legati all'estrema violenza, oggi sono legati a motivi politici e di propaganda, che censurano completamente o rendono il gioco monco e senza libertà.

Ora affronteremo una questione più complessa e delicata, ossia nello scenario in cui il videogioco non è più una forma artistica visiva, uditiva e narrativa, ma diventa uno strumento di propaganda politica. Si tratta di una possibilità intrinseca di ogni strumento di comunicazione, ma anche in questo caso i videogiochi rappresentano un'eccezione. Di fatto quando capita che sviluppatori o case di sviluppo, specialmente occidentali, dove di recente la qualità dei propri prodotti, specialmente a livello di gameplay e narrazione vengono sacrificati nel nome di politiche chiamate DEI – acronimo di Diversity, Equity and Inclusion, si tratta di politiche attuate da strutture organizzative che cercano di promuovere il trattamento equo e la piena partecipazione di tutte le persone, in particolare di gruppi storicamente sotto rappresentati o soggetti a discriminazione sulla base dell'identità o della disabilità. Di per sé si tratta di una questione importante e fondamentale nel mondo dei media, ma che come spesso capita è stata portata all'esasperazione, se non addirittura ad un'estremizzazione vera e propria. Ormai non è raro vedere aziende o sviluppatori stessi sventolare le proprie idee estremiste, attaccando anche il loro pubblico, accusandolo di essere dei retrogradi, anche quando le lamentele e le critiche sono più che giustificate. I videogiochi, negli ultimi anni e soprattutto in Occidente, sono diventati spesso bandiera di agende politiche ben delineate. La questione interessante sta nel fatto che alcuni giochi impongono forzatamente certe idee, vengono rigettati dal pubblico, non solo per la questione ideologica, ma soprattutto per la scarsa qualità del titolo. Esempio concreto di quanto detto lo troviamo in *Concord*, si tratta di uno sparatutto in prima persona e multigiocatore online, sviluppato da Firewalk Studios, è un gioco che ha richiesto uno sviluppo di otto anni ed un budget che ammonta a più di cento milioni di dollari circa. Il gioco appartiene ad un genere già saturo per il 2024, titoli come *Overwatch* avevano fatto scuola ormai da tempo; quindi, era impossibile non pensare che *Concord* fosse un fallimento annunciato già dalla sua presentazione. Questo anche perché rispetto alla concorrenza, che si muoveva sulla strada dei free-to-play, il titolo di Firewalk Studios venne venduto per computer e PlayStation cinque a ben quaranta euro. I fattori che hanno portato alla chiusura dei server e al rimborso ai giocatori dopo poche settimane – il gioco è uscito ad agosto 2024 e nel settembre dello stesso anno è fallito –, sono principalmente: la scarsa identità del titolo in un mercato già saturo di titoli identici, gli svariati problemi tecnici di varia natura e il gioco aveva attirato le antipatie di gran parte della comunità di videogiocatori a causa di un'inclusività forzata. *Concord* non è il primo esempio di fallimento di videogiochi in cui la qualità artistica viene sacrificata in nome dell'inclusività, ma rappresenta il più grande fallimento economico sia per Sony che per il mondo videoludico. Un gioco con alle spalle tutti questi anni di sviluppo e visto il suo immenso budget, che fallisce dopo poco meno di due settimane registrando meno di cento cinquantuno giocatori connessi contemporaneamente su Steam, rappresenta il più grande flop di un colosso come Sony. Eppure diventa un caso di studio molto interessante dal punto di vista della conservazione. Ormai il gioco è stato ritirato, sia nel suo formato digitale che fisico, l'azienda possiede nei suoi archivi tutto quello che concerne il gioco e il suo sviluppo, al di fuori dalle mura degli sviluppatori e della Sony solo chi possiede la copia fisica ha una prova tangibile di *Concord*. Come fare in questi casi? Una delle papabili soluzioni è nella possibilità che l'azienda non scarti i documenti del progetto e li conservi, ma non essendo soggetti ad alcun obbligo è molto improbabile che questo accada; l'altra e più concreta possibilità, sarebbe quella di recuperare una copia fisica, da una donazione o comprandola e conservarla all'interno di un museo. Dobbiamo affermare questo in quanto, nonostante la presenza della copia fisica, il gioco non è fruibile vista la chiusura dei server, ma questo non è legittima, almeno in parte, la perdita della testimonianza del più grande fallimento di un'azienda dalla crisi dell'83. Inevitabilmente *Concord* non è stato né il primo e sarà l'ultimo caso di fallimenti dell'industria videoludica occidentale per i motivi sopraelencati, ci sono stati altri casi come quello dell'ultimo capitolo dei *Dragon Age*, gioco di punta di Bioware, che a causa di determinate scelte aziendali, è stato uno dei più grandi flop per la casa di sviluppo in questione.

## 7. Gli sviluppatori indipendenti

La decadenza nella qualità dei prodotti delle grandi case di sviluppo sembra essere compensata dal mondo dell'indie game, si tratta di giochi indipendenti, prodotti da piccole case di sviluppo oppure da singoli sviluppatori. Essendo produzioni con budget minore e sviluppate da piccole realtà, non sono soggette alle interferenze e censure massive, esistono titoli dove vengono trattati anche tempi estremamente delicati, con maestria e narrazione straordinaria, accompagnati da un gameplay di alta qualità. Alcuni di questi titoli sono:

- *Cat Lady*, sviluppato da Harvester Games ed edito da Screen 7, questo titolo tratta tematiche come la depressione e il suicidio, in un'avventura punta e clicca che riesce a far immergere il giocatore nella storia di Susan;
- *Blasphemus*, sviluppato da The Game Kitchen ed edito da Team 7, si tratta di un metrolvenia e soulslike – termine che indica titoli che riprendono in parte delle dinamiche dei famosi titoli di Fromsoftware, ambientato nel regno di Custodia dove il protagonista il Penitente, deve viaggiare per tutto il mondo delle reliquie per salvare il mondo;
- *Tails of Iron*, sviluppato da Odd Bug Studio ed edito da United Label, come il precedente si tratta di un soulslike, in cui il protagonista, un piccolo topo di nome Redgi combatte contro le rane invasore per salvare il suo regno;
- *Darkwood*, sviluppato ed edito da Acid Wizard Studio, si tratta di un horror di sopravvivenza ambientato in una foresta oscura ed estremamente pericolosa, il titolo riprende uno stile di gioco vintage, con visuale dall'alto;
- *Fear and Hunger*, sviluppato da Miro Haverinen ed edito da Happy Paintings, si tratta di un J-RPG, in cui viene raccontata la storia di cinque protagonisti, che mossi da vari motivi, decidono di addentrarsi nel dungeon di Fear and Hunger, sotterraneo pieno di pericoli e influenze di dei violenti e sanguinari. Il titolo si avvale anche di una dinamica molto particolare, ossia, quello del lancio di una moneta per svolgere scelte ma anche per avere la possibilità di salvare. In questo gioco ogni scelta è fondamentale, per questo presenta più finali.

Nel panorama attuale di piccoli sviluppatori e case di sviluppo indipendenti, che con questi prodotti regala dei piccoli tesori, possiamo trovare anche sviluppatori che hanno lavorato per grandi case, ma che hanno deciso di iniziare la loro avventura in solitaria, stiamo parlando di Lucas Pope.

Si tratta di uno sviluppatore di videogiochi, noto specialmente per il suo approccio innovativo e narrativo nel design dei giochi. La sua opera più celebre, *Papers, Please*, pubblicato nel 2013, ha rivoluzionato il genere dei giochi di simulazione, introducendo meccaniche di gioco che sfidano le convenzioni tradizionali e pongono il giocatore di fronte a dilemmi morali molto complessi. Attraverso la scelta di un tipo di gameplay che simula il lavoro di un funzionario doganale in un regime totalitario. Qui Pope è riuscito a esplorare temi profondi come l'etica, la burocrazia e le conseguenze delle scelte individuali. La sua capacità di integrare narrazione e meccaniche di gioco ha ispirato una nuova generazione di sviluppatori, dimostrando che i videogiochi possono essere un mezzo potente per affrontare questioni sociali e politiche, senza cadere nell'estremismo ideologico che sta affliggendo la produzione videoludica delle grandi case I videogiochi nascono per dare la possibilità al giocatore di esprimersi e distaccarsi dalla realtà, un fattore molto importante in videogiochi dove le scelte svolgono un ruolo importante, è proprio la libertà di essere tutto quello che vuole, anche un essere malvagio se ne ha la voglia e la possibilità. Inoltre, il suo successivo lavoro, *Return of the Obra Dinn*, uscito nel 2024, ha ulteriormente consolidato la sua reputazione, presentando un'esperienza di gioco unica che combina investigazione e design visivo distintivo, rinvangando una grafica di vecchia generazione, evidenziando la sua versatilità e creatività come sviluppatore. Prima di mettersi in proprio e sviluppare i suoi giochi indipendenti, dobbiamo sottolineare come Pope abbia lavorato in diverse aziende molto importanti del settore. Dopo aver conseguito la laurea in arte e design, Pope ha iniziato la sua carriera nel 2006 presso la Naughty Dog, una delle più rinomate case di

sviluppo di videogiochi, famosa per la serie *Uncharted* e il famosissimo *Crash Bandicoot*. Qui ha contribuito come artista e designer, lavorando su vari aspetti visivi e di gameplay. Successivamente, ha lavorato per altre aziende, tra cui l'Electronic Arts, dove ha continuato a sviluppare le sue competenze nel design e nella programmazione. Tuttavia, nonostante le importanti esperienze in queste grandi aziende, ad un certo punto Pope ha sentito il desiderio di creare giochi più personali e quasi completamente innovativi. In sintesi, prima di diventare uno sviluppatore indipendente di successo, Lucas Pope ha accumulato esperienza lavorando in alcune delle più importanti aziende, dove ha affinato le sue abilità e ha sviluppato una visione creativa che lo ha portato a creare giochi innovativi e apprezzati dalla critica. Pensare di conservare l'archivio di Lucas Pope, può includere una vasta gamma di materiali, come documenti, corrispondenza, appunti, schizzi, file digitali e altro ancora, che riflettono il lavoro e la vita dell'individuo durante la sua attività di sviluppatore ma anche come persona fisica. Dobbiamo anche pensare che parte della documentazione della vita lavorativa di Pope sia ancora negli archivi delle aziende per cui ha lavorato. Realtà come quella di Lucas Pope, ma anche di altri sviluppatori, rappresenterebbero una possibilità più concreta e meno ostacolata per quanto riguarda la conservazione dei loro lavori, che sono delle vere opere d'arte, conservare i loro archivi è come conservare archivi d'artista. Le strategie di conservazione in questo caso sono quasi totalmente rilegati al mondo digitale, i giochi di Pope sviluppati in proprio nascono in forma puramente digitale, ma non è da scartare la possibilità di tracce analogiche di appunti, schizzi o disegni.

## 8. Il punto della situazione

Alla luce di quanto detto fino ad ora, è inevitabile ormai pensare che la conservazione dei videogiochi possa e venga relegata ad uno dei tre enti principali per la conservazione: archivi, musei e biblioteche. Analizzando altri casi, oltre a quelli citati in precedenza, possiamo capire che la soluzione migliore per poter garantire ai videogiochi una conservazione mirata ed efficace, sia quella di una collaborazione tra i tre enti, aiutati anche dalla comunità dei videogiocatori che hanno già avviato il percorso. Uno dei primi fattori a cui si dovrebbe porre l'attenzione va ricercato nella consapevolezza delle responsabilità delle figure cardine degli enti di conservazione: l'archivista, il bibliotecario e il direttore di museo. La situazione attuale è: le biblioteche stanno cercando di prendere il monopolio della conservazione, soprattutto della fruizione dei videogiochi; i musei stanno cercando di creare delle strutture dove conservare ma principalmente commercializzare il bene culturale in sé, invece gli archivi sono abbastanza disinteressati, anche se esiste un progetto come l'Embracer Games Archive, in Svezia, che si può definire, senza esagerazioni, come la prima vera banca dei videogiochi al mondo. Si pensi, anche al museo fondato dalla Nintendo, che oltre ad essere una glorificazione è anche un modo per poter trarre profitto anche dalla storia stessa dell'azienda. Il Nintendo Museum è situato a Uji nella prefettura di Kyoto, in Giappone. Questo museo è di proprietà dell'azienda di videogiochi giapponese ed espone una raccolta di prodotti della storia della società. È situato nel vecchio stabilimento di Ogura, dove Nintendo produceva carte collezionabili e riparava giocattoli e console. Ospita una galleria che mostra i numerosi prodotti che Nintendo ha lanciato nel corso della sua storia. Invece l'imponente archivio svedese si è posto l'obiettivo di salvaguardare l'universo videoludico raccogliendo copie fisiche dei titoli usciti nei vari decenni assieme alle console e agli accessori, finora conta su numero di circa settantadue mila pezzi. Il loro obiettivo è quello di creare un ampio catalogo di giochi fisici per preservare e rendere omaggio alla cultura del gaming, questo è l'obiettivo che si può leggere sulla homepage del progetto. L'obiettivo sul breve periodo è quello di realizzare un database completo per la consultazione più analitica dell'imponente raccolta, oltre a intrecciare collaborazioni con i vari musei. Ad un primo momento sembrerebbe che la situazione non cambierà e che archivi, musei e biblioteche, lotteranno tra loro per il monopolio sulla conservazione e sul metodo da usare per preservare il mondo videoludico, tralasciando l'esempio svedese per gli archivi, dove però possiamo osservare le prime tracce di collaborazione tra i vari enti. Se tralasciamo la componente estera e ci concentriamo nell'osservare la controparte nostrana possiamo vedere come la situazione sia abbastanza allo sbaraglio. Abbiamo la presenza di almeno due musei:

il Vigamus e il GAMM Game Museum entrambi a Roma; sul fronte archivi abbiamo la testimonianza della Cineteca di Bologna che ormai non conserva più la parte composta dai videogiochi e le console, in quanto sono stati donati alla Salaborsa Lab nel 2022. Con questo passaggio di testimone da un archivio ad una biblioteca, abbiamo anche un cambiamento sia nella natura del fondo ma anche nella sua gestione. Salaborsa Lab ha subito attuato, attraverso iniziative come il Game Lab, delle strategie per la fruizione e consultazione dell'ormai collezione ricevuta dalla Cineteca di Bologna. I problemi sorgono però quando si vede la grandezza della collezione, parliamo di più o meno seimila esemplari, che vanno dai titoli di fine anni Settanta fino a titoli dell'anno scorso. Diciamo questo in quanto giochi per computer, console portatili e per console che sono in loro possesso ma non funzionanti, rappresentano un grosso ostacolo per la loro conservazione e fruizione. Il tutto a svariate difficoltà che strutture come una biblioteca potrebbe affrontare. Va affrontata anche la questione di come le biblioteche si ostinino a considerare i videogiochi, ossia come dei semplici libri, quindi adottando la catalogazione libraria.

È più che lecito affermare che tutti gli enti di conservazione, senza collaborare non potranno mai garantire una conservazione del patrimonio videoludico in maniera efficiente. Come abbiamo accennato osservando l'archivio svedese, uno dei loro intenti è anche quello di avviare collaborazioni, soprattutto con i musei, in modo da poter far conoscere al grande pubblico la loro esistenza e fruire dei loro documenti. In Italia la situazione è differente, gli enti tra di loro non sembrano collaborare, per non parlare anche delle difficoltà del caso di recuperare i videogiochi dalle grandi aziende. Nell'Embracer Games Archive, il recupero di console e videogiochi nella loro struttura è basata principalmente sulla compravendita da parte di privati, in questo modo le aziende non vengono chiamate in causa e non vi è il rischio di incappare nelle varie problematiche che potrebbe portare la controversia sul diritto d'autore che le aziende userebbero per impedire che i loro prodotti, anche molto vecchi, siano fruibili gratuitamente. E per concludere possiamo dire che come primo grande passo, soprattutto in Italia, per la conservazione del mondo dei videogiochi andrebbe fatta una grande campagna di sensibilizzazione, che magari potrebbe anche essere esportata a livello mondiale, per cercare una collaborazione tra gli enti di conservazione, seguendo anche l'esempio svedese, sperando che le grandi aziende videoludiche inizino a conservare e preservare, magari rendendolo anche fruibile, il loro archivio al pubblico.

## Riferimenti bibliografici

### Accordi Rickards M.

- 2020 *Storia del videogioco: dagli anni Cinquanta a oggi*, Roma, Carocci, <https://sol.unibo.it/SebinaOpac/resource/storia-del-videogioco-dagli-anni-cinquanta-a-oggi/UBOo7094375>.  
2021 *Che cos'è il videogioco*, Roma, Carocci, <https://sol.unibo.it/SebinaOpac/resource/che-cose-un-videogioco/UBOo7568433>.

### Bagnasco L., Stella A.

- 2022 *Il primo dizionario dei videogiochi cult da Space Invaders a Fortnite*, Padova, BeccoGiallo, pp. 283-284, <https://sol.unibo.it/SebinaOpac/resource/il-mio-primo-dizionario-dei-videogiochi-cult-da-space-invaders-a-fortnite/UBOo8211199>.

### Carbone M.B., Fassone R. (cur.)

- 2020 *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Milano, Mimesis, <https://sol.unibo.it/SebinaOpac/resource/il-videogioco-in-italia-storie-rappresentazioni-contesti/UBOo7314498>.

### Mastrogiovanni F.

- 2025 *La conservazione archivistica del mondo videoludico: Analisi e Prospettive – Il Caso di Studio di Salaborsa Lab*, tesi di laurea magistrale, Università di Bologna.

### «Retro gamer: il magazine speciale per gli amanti del retrogaming»

- 2023 *La grande storia dei videogames*, Cernusco sul Naviglio, Sprea Editori, <https://sol.unibo.it/SebinaOpac/resource/la-grande-storia-dei-videogames/UBOo9278310>.  
2023 *Gaming hardware: dal 1980 al 2001 computer, console fisse e portatili*, Cernusco sul Naviglio, Sprea Editori, <https://sol.unibo.it/SebinaOpac/resource/gaming-hardware-dal-1980-al-2001-computer-console-fisse-e-portatili/UBOo9278312>.

