



Culture e Studi del Sociale - CuSSoc

ISSN: 2531-3975

Editors-in-Chief

Felice Addeo, Giuseppe Masullo, Giovanna Truda

Pixel in Pugno. Viaggio tra le Comunità Videoludiche dall'Arcade all'E- sport

NICOLA COSTALUNGA*, MICHELE VARINI**

Come citare / How to cite

Costalunga, N., Varini, M. (2025). Pixel in Pugno. Viaggio tra le Comunità Videoludiche dall'Arcade all'E- sport. *Culture e Studi del Sociale*, 10(1), p-p. 58-80

Disponibile / Retrieved <http://www.cussoc.it/index.php/journal/issue/archive>

1. Affiliazione Autore / Authors' information

* Università degli Studi di Torino, Torino, Italia

** Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Milano, Italia

2. Contatti / Authors' contact

* nicola.costalunga@unito.it

** michele.varini@unicatt.it

Articolo pubblicato online / Article first published online: Novembre/November 2025



- Peer Reviewed Journal

INDEXED IN
DOAJ

Culture e Studi del Sociale

www.cussoc.it

Pixel in Pugno. Viaggio tra le Comunità Videoludiche dall'Arcade all'E- sport

Nicola Costalunga

Università degli Studi di Torino
nicola.costalunga@unito.it

Michele Varini

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano
michele.varini@unicatt.it

Abstract

Le comunità di videogiocatori sono influenzate da vari fattori, quali il contesto sociale, storico, geografico ed economico. Questo complesso insieme crea un panorama caratterizzato da differenze specifiche tra le comunità e le loro interazioni. Il fenomeno degli e-sport, cresciuto in modo esponenziale durante e dopo la pandemia, segna una transizione dalle comunità di gioco tradizionali a quelle più competitive, influenzando gli spazi, gli strumenti e i codici di interazione. La comunità italiana dei videogiochi di combattimento, emersa negli anni '90, riflette il contesto socio-economico e tecnologico del periodo, con giochi accessibili nei bar, nei luoghi pubblici e nelle sale giochi. Questi spazi, innovativi nella formazione delle identità e delle norme di comunità, erano visti come luoghi di aggregazione intergenerazionale, ma anche di stigmatizzazione. La cultura delle sale giochi ha creato forme ben definite di gioco e di interazione socio-spaziale, che sono cambiate con l'evoluzione delle piattaforme di gioco. Sebbene esperienze simili si riscontrino in vari paesi, alcune comunità hanno mostrato forme distinte di resistenza alle pressioni del mercato delle console domestiche, come si può vedere in diversi contesti nazionali. Questo studio ricostruisce i modelli di interazione di questi giocatori, concentrandosi sulle prospettive evolutive dei videogiochi di combattimento 2D competitivi e delle loro comunità. Viene analizzata l'evoluzione storica delle comunità italiana, francese e giapponese, con uno studio approfondito del caso italiano attraverso testimonianze dirette, prestando particolare attenzione al caso Street Fighter.

Video gaming communities are influenced by various factors such as social, historical, geographical and economic contexts. This complex set creates a landscape with specific differences between communities and their interactions. The e-sports phenomenon, growing exponentially during and after the pandemic, marks a transition from traditional to more competitive gaming communities, influencing spaces, tools and interaction codes. The Italian fighting video game community, which emerged in the '90s, reflects that period's socio-economic and technological context, with games accessible in bars, public venues and arcades. These spaces, innovative in forming community identities and norms, were seen as places of intergenerational aggregation, but also stigmatisation. The arcade culture created well-defined forms of play and socio-spatial interaction, which changed as gaming platforms evolved. Although similar experiences are found in various countries, some communities have shown distinct forms of resistance to the pressures of the home console market, as can be seen in different national contexts. This study reconstructs the interaction frameworks of these players, focusing on the evolutionary prospects of competitive 2D fighting video games and their communities. The historical evolution of the Italian, French and Japanese communities is analysed, with an in-depth study of the Italian case through direct testimonies, while paying particular attention to the Street Fighter case.

Keywords: Gaming Communities; Play Styles' Transformations; Street Fighter

1. Introduzione

Le comunità di videogiocatori presentano peculiarità definite da diversi fattori, tra i quali la società di appartenenza, i paradigmi culturali attribuiti al videogioco stesso, e il momento storico (ed economico) di riferimento. Si tratta, dunque, di un universo di riferimento organico e complesso. Da questi aspetti dipendono differenze e caratteristiche specifiche che una comunità può possedere, così come le modalità di interazione con il mondo “esterno”, che possono variare ampiamente tra di loro (Mäyrä, 2015; Seay *et al.*, 2004).

Il fenomeno degli e-sport (Hindin *et al.*, 2020; Zhouxiang, 2022), componente del gaming in fortissima crescita soprattutto durante e dopo il periodo pandemico (Scholz, 2020), può essere visto come uno spartiacque tra un modo di essere comunità tradizionalmente codificato e uno totalmente diverso rispetto al passato (Ducheneaut *et al.*, 2007). La semplice aggregazione amatoriale e semi-competitiva presente nell’era precedente al gioco vissuto integralmente online, spesso caratterizzata da una forte componente socializzante, ha lasciato spazio a una dimensione quasi totalmente competitiva che ha modificato luoghi, spazi, strumenti e codici di interazione, a loro volta sempre più collegati con i meccanismi attuali di mercato (Bányai *et al.*, 2019).

La comunità di picchiaduro italiana, nata all’incirca nella prima metà degli anni Novanta, decennio di “esplosione” di questo genere videoludico (Harper, 2010; Steltenpohl *et al.*, 2018), così come del fenomeno delle sale giochi sul territorio nazionale, presenta quindi delle caratteristiche tipicizzate dal contesto storico, socio-economico, tecnologico e anche logistico del medium. Si tratta infatti di un momento in cui, almeno in Italia (Carbone & Fassone, 2020), il genere era fruibile in singoli bar o locali pubblici (con uno o due cabinati al loro interno) e, in alternativa, nelle cosiddette “sale giochi” (Kirriemuir, 2006): luoghi specifici dotati di varie tipologie di hardware arcade e dedicati appositamente all’intrattenimento videoludico, le cui origini sono riconducibili alla ricerca di un design incentrato su strutture di gioco agonistiche tipico degli anni Ottanta (Kocurek, 2015)¹. Le sale giochi, definite da Williams (2006) come spazi pubblici “*populist, energetic, and ultimately threatening*” (Williams, 2006, p. 3), sono risultate innovative nella formazione di identità e norme comunitarie – oltre che, in varia misura, sfidanti delle convenzioni sociali del tempo –, diventando un veicolo aggregativo inter-generazionale e inter-sociale. Non a caso, esse divennero oggetto di stigmatizzazione sociale e di fenomeni di “panico morale” nelle società del tempo (Skolnik & Conway, 2019, pp. 745-746)². Infine, questi spazi, localizzati principalmente nelle grandi città, esistevano anche in una versione “mobile”, itinerante, che si spostava attraverso eventi, sagre, “feste di paese”, variando notevolmente nella portata della loro dimensione comunitaria.

In tutti questi casi, la sala giochi, e il cabinato, avevano creato delle forme di gioco e di interazione socio-spaziale altamente identificabile in codici comportamentali che, con l’evoluzione delle piattaforme di gioco, sono andate via via mutando, in alcuni casi trasformandosi, in molti altri scomparendo del tutto (Su, 2010). Infatti, l’iniziale impossibilità di riprodurre in casa queste tecnologie

¹ Wolf (2012), le definisce a sua volta come “*commercial venues that feature coin-operated devices such as video games, pinball machines and other electromechanical games, and merchandiser and redemption games*” (Wolf, 2012, p. 34).

² Oltre ad essere spazi a quasi totale presenza maschile (Kocurek, 2015).

(Fassone, 2020, 2021) aveva imposto la necessità di fruizione in luoghi “esterni”, attivando un processo di narrazione mitopoietico, con accezioni sia positive che negative, del contesto arcade.

La complessità del fenomeno sociale delle sale giochi è risultata quindi multidimensionale, di pari passo a quella delle comunità dei giocatori di picchiaduro (*fighting game community*, o FGC): le sale giochi arcade, oltre a essere luoghi fisici facilmente identificabili, si presentavano come “*simultaneously metaphysical spaces where participants negotiated social and cultural convention, thus contributing to identity formation and performance within game culture*” (Skolnik & Conway, 2019, p. 742). Esse furono in grado di formare una vera e propria “cultura” globale del picchiaduro arcade (Harper, 2013), a sua volta legata allo sviluppo di diversi altri profili sub-culturali attinenti alla figura del media e degli stessi giocatori.

Anche se l’esperienza sopra descritta presenta caratteristiche riscontrabili in molti altri contesti e paesi, in particolar modo dove il videogioco competitivo ha avuto un’evoluzione più profonda e radicata nella cultura pop regionale (Berger, 2017), in alcuni casi specifici si sono verificate forme di resistenza, se non di aggregazione più forte e duratura. Tali manifestazioni, perlopiù residuali, sono dunque risultate parallele a quella del mercato delle console casalinghe, cresciuto nel frattempo a un ritmo sempre più sostenuto (Palomba, 2020). Un caso emblematico è quello dei *game center* (*gēmusementā*)³ giapponesi che, in forme completamente differenti dalle loro controparti europee e americane (Roundy, 2020), hanno “resistito” maggiormente alle pressioni del cambio paradigmatico di mercato⁴, influenzando così in maniera consistente anche sull’esistenza (o resistenza) delle comunità stesse (Pelletier-Gagnon, 2024). La transizione verso il paradigma dell’“accesso” in sostituzione di quello del “possesso” fisico, la de-materializzazione dei supporti medial, così come l’avanzare di forme di socialità “sintetica” sempre più sfidanti per esperienze comunitarie tradizionalmente intese (Madouni, 2020), che si è potuta osservare in molti ambiti oltre a quelli del settore videoludico, oggi è ormai una realtà assodata. Questo fattore ha sicuramente avuto un fortissimo peso nei mutamenti medial e storici che hanno colpito, in molti casi travolgendo, queste precedenti esperienze di interazione videoludica comunitaria e fisico-spaziale.

Ad oggi, tuttavia, ciò che rimane di questo fenomeno risulta residuale in ormai tutti i paesi, Giappone compreso (Townsend, 2024), e presenta i medesimi meccanismi di declino numerico. Al tempo stesso coesistono rare, anche se estremamente resilienti, forme di “rinascita” di comunità dedite a singoli giochi che, a loro volta, possiedono caratteristiche tra loro simili (Costalunga & Varini, 2025).

Questo lavoro si pone l’obiettivo di ricostruire i contesti di interazione comunitaria dei giocatori di picchiaduro, con un particolare focus sul rapporto che queste *community* hanno con le nuove prospettive emerse nel gaming competitivo e nel settore degli e-sport. Un particolare approfondimento sarà riservato alla comunità italiana del picchiaduro 2D, in particolar modo quella legata alla saga episodica del videogioco “Street Fighter”. Da questo picchiaduro si sono sviluppate esperienze

³ Spesso abbreviato in *gēsen*.

⁴ La sopravvivenza dei *game center* va attribuita, oltre al fattore economico, soprattutto a un loro valore culturale presente nel contesto sociale giapponese (Pelletier-Gagnon, 2019, p. 29; Picard, 2021, pp. 18–19).

comunitarie particolarmente vitali, tra cui una localizzata nel Nord Italia (Casa dei Giochi, Milano)⁵, punto di riferimento importante per gli appassionati del genere nel contesto nazionale per il terzo capitolo della saga.

L'articolo è così suddiviso: dopo una prima sezione metodologica, verrà presentata l'evoluzione storica della comunità italiana, francese e giapponese del picchiaduro 2D attraverso una ricostruzione di testimonianze e documenti che ricostruiscono, in ottica storiografica e comparativa, tale percorso; la sezione successiva, che rappresenta il focus di questo lavoro, analizza specificatamente e in profondità il caso italiano, grazie anche a una serie di interviste rivolte ad alcuni testimoni privilegiati della storia del picchiaduro 2D in Italia. In conclusione vengono proposte una serie di riflessioni sui temi trattati.

2. Metodologia

Il presente lavoro si propone di esplorare il percorso storico delle comunità del picchiaduro, in particolare quelle legate alla serie *Street Fighter*, dal fenomeno degli arcade a quello dell'e-sport. Il focus è rivolto in particolare alla comunità italiana del picchiaduro 2D, in una parabola che approssimativamente inizia nella prima metà degli anni Novanta per giungere ai giorni nostri. L'obiettivo è di presentare una storia nazionale composta da numerose realtà locali, delimitata a sua volta da un contesto di interesse internazionale, in cui la sottocultura del picchiaduro videoludico ha attraversato un percorso aderente alle trasformazioni di mercato del media.

Per fare questo è stato adottato un approccio qualitativo, il più conforme possibile alla storia sociale (Švelch, 2018, p. xxix) di queste comunità. In questa maniera l'attenzione viene indirizzata verso "*groups of people, particularly those far from the summits of power*", nonché a particolari "*social behaviors and ideas*" (Stearns, 1993, p. ix). L'intento è quello di costruire un'etnografia del passato focalizzata sui videogiocatori e sulla loro pratica di gioco e relazione all'interno delle comunità di riferimento (Comaroff & Comaroff, 2019). Attraverso le singole storie dei protagonisti di questa traiettoria evolutiva viene messo in luce come il media, le periferiche e gli stili di gioco – oltre che di relazione interpersonale – si siano trasformati nel corso dei decenni, e dove il "quotidiano" viene mescolato nelle pratiche "straordinarie" dei membri di queste comunità.

L'analisi complessiva verte su una serie di interviste semi-strutturate in profondità, condotte con cinque membri "storici" della più ampia comunità italiana di picchiaduro 2D. Gli intervistati sono stati scelti secondo precisi criteri⁶, esposti al singolo interlocutore a ogni intervista: la selezione è stata condotta su soggetti che hanno vissuto tutte le fasi descritte dall'analisi storica di questo articolo, ovvero dalla fase iniziale del gioco arcade durante i primi anni Novanta all'attuale fase di *gaming* prettamente online. Altre condizioni necessarie alla selezione sono state: che l'intervistato fosse tuttora un *player* attivo, con esperienza di competizioni (passate e presenti); che esso non fosse unicamente vincolato da un unico gioco (potenzialmente nemmeno a una singola serie di giochi); che esso, nel corso degli anni, avesse viaggiato fuori provincia/regione di residenza al fine di partecipare a

⁵ Un'altra comunità dalle caratteristiche simili, attualmente oggetto di studio, è quella abruzzese, divisa tra Ortona (CH) e Pescara.

⁶ Per una sintesi schematica circa i criteri di selezione degli intervistati, vedi la Tabella 1 in appendice.

raduni di comunità e/o a tornei nazionali (o internazionali); che egli avesse partecipato alla “vita” nei forum tematici nel corso degli anni Novanta e durante il primo decennio degli anni Duemila (e attualmente coinvolto in altre forme di social media tematici); infine, che egli fosse ancora componente attiva di una o più *community* legate ai picchiaduro 2D in Italia. Un ulteriore criterio di selezione è stato quello geografico, in quanto gli intervistati sono localizzati in aree diverse della penisola: due giocatori sono del Nord Italia, due del Centro-Nord Italia, uno del Sud Italia. Data la ristrettezza dei criteri di selezione (nessuno dei partecipanti è under 40), dalla molecolarizzazione delle *community* in Italia e dalla scarsa presenza di giocatori con tali caratteristiche nel sud del Paese, la selezione ha avuto un disequilibrio di *player* settentrionali. Gli intervistati selezionati per il centro Italia, tutti gravitanti sulla città di Roma, dopo un primo approccio positivo non hanno dato il consenso a procedere con l'intervista.

Le interviste⁷, della durata variabile (45-80 minuti), sono state tutte condotte online, trascritte e successivamente analizzate tematicamente. Il numero degli intervistati è giustificato da un approccio empirico basato su uno studio etnografico *small-scale*, utile alla creazione di un processo induttivo di analisi (Geertz, 1973) e quindi in grado di creare connessioni causali attraverso l'esperienza dei singoli partecipanti, nonché dal raggiungimento della saturazione semantica (Braun & Clarke, 2021). La raccolta dei dati empirici è stata condotta da uno dei due ricercatori già attivo nell'ambiente di riferimento, dunque rendendo più semplice e diretto l'accesso al campo nelle suddette comunità, per poi essere rielaborata dal secondo ricercatore al fine di ottenere una forma di riflessività meno coinvolta e ingaggiata nelle dinamiche di osservazione (Bovone, 2010; Donati, 2011). Infine, la parte di elaborazione dei dati qualitativi è stata integrata dall'analisi della letteratura sul tema.

La *thematic analysis* delle interviste è stata effettuata in modo induttivo (Braun & Clarke, 2006), mantenendo un approccio *grounded* (Corbin & Strauss, 2015), al fine di far emergere pattern significanti dai dati raccolti direttamente. Il processo complessivo ha seguito le sei fasi descritte dagli autori: familiarizzazione ai dati, codifica iniziale, identificazione dei temi, revisione, definizione e denominazione dei temi, per giungere infine a una sintesi finale.

La codifica è stata operata mediante l'organizzazione dei testi trascritti in fogli di calcolo sui quali si è proceduto, a più riprese, a creare i codici. Il processo ha portato alla costruzione di una matrice tematica, con il fine di segnalare ricorrenze, incongruenze, affinità e co-occorrenze dei temi. Entrambi gli autori hanno lavorato a ogni passaggio del procedimento, scambiando e discutendo cooperativamente l'intero processo di codifica di sviluppo del *codebook*, composto da una lista di codici definiti operativamente, affiancati da esempi testuali rappresentativi.

Questa metodologia ha permesso di determinare i temi centrali emersi, in linea con gli obiettivi della ricerca, ossia:

⁷ Le interviste si sono basate su un questionario composto da sei domande aperte. Le domande sono riportate in appendice. Quattro intervistati hanno rilasciato il proprio consenso informato tramite firma di un modulo di consenso al trattamento dei dati personali in conformità con il Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati (GDPR), compilato, datato e firmato. Il quinto intervistato ha preferito dare il proprio consenso unicamente in forma verbale.

- (1) la centralità della dimensione comunitaria nello spazio delle sale giochi;
- (2) l'esperienza della transizione tecnologica e la resistenza ad essa;
- (3) l'uso diseguale del mezzo videoludico per ragioni territoriali o economiche;
- (4) l'artigianalità e la personalizzazione dei dispositivi di gioco;
- (5) le dinamiche ambivalenti delle interazioni online.

L'analisi è stata conclusa una volta raggiunta la saturazione concettuale (Fusch & Ness, 2015), ovvero quando i nuovi dati non hanno fornito ulteriori informazioni rilevanti per l'emergere dei temi.

La sezione successiva⁸, il cui contenuto è stato derivato in larga parte tramite le testimonianze degli intervistati, intende ricostruire i passaggi storici delle scene competitive di Street Fighter dai primi anni Novanta fino all'attuale realtà competitiva degli e-sport, comparando il caso italiano, francese e giapponese.

3. Italia, Francia e Giappone dagli arcade agli e-sport: percorsi differenti, arrivo condiviso

Negli anni Novanta la cultura arcade, e in particolare il genere picchiaduro (Mazzitelli, 2023), visse il suo apice in termini numerici e di esposizione nella cultura di massa⁹. Genere nato in Giappone e presto diffusosi nel resto del mondo, esso vide in Europa un mercato di interesse sia nelle sale giochi che in quello della loro versione mobile. Anche il fenomeno dei *bootleg*, e della produzione per il mercato arcade nazionale, divennero parzialmente rilevanti. Italia e Francia – come Stati Uniti e Gran Bretagna, tra gli altri –, furono parte integrante di questo fenomeno, che tuttavia ebbe il Giappone come principale punto di riferimento e di produzione hardware e software (Malliet & De Meyer, 2005). È rilevante dire che, rispetto all'evoluzione del fenomeno e del mercato stesso, tutto ciò che accadde in Italia fu vissuto, parallelamente, anche in tutti gli altri paesi europei. Tuttavia, nel caso francese, esso ebbe una portata e una intensità complessivamente maggiore.

Questi processi furono riscontrabili anche nello specifico caso della serie di picchiaduro "Street Fighter" (1987-presente), sviluppata dalla casa produttrice giapponese Capcom. Si tratta di una serie di *fighting games*, ovvero un genere di videogiochi che si basa sul combattimento ravvicinato tra due o più avversari, a mani nude o armati. La fama della saga in questione, nata per i *coin-operated arcade game* (*coin-op*), si deve principalmente al secondo capitolo¹⁰, ovvero "Street Fighter II: The World Warrior" (SF2, 1991). Questo specifico titolo fu, inoltre, il principale

⁸ Per questa sezione si ringrazia il fondamentale apporto di uno degli intervistati (Int. 1), che, in un'intervista precedente, ha aiutato gli autori nella complessiva ricostruzione storiografica delle vicende trattate.

⁹ Nonostante non sia facile quantificare precisamente il numero delle sale giochi presenti in quegli anni, i dati indicano che il Giappone ospitasse tra le 20.000 e 50.000 sale attive, con un picco di macchine arcade a metà del decennio (oltre 50.000 sale e 831.000 cabinati nel 1995) (McKyrdy, 2019); tuttavia, nel caso italiano e francese, non sono presenti raccolte statistiche sistematiche di quel decennio.

¹⁰ Il primo capitolo della serie, ovvero "Street Fighter" (1987), non ottenne il successo sperato da Capcom (Leone, 2020b), raggiunto poi con il sequel.

videogioco che rilanciò l'industria degli arcade del tempo (Skolnik & Conway, 2019, p. 751). L'obiettivo di gioco è quello di sconfiggere il proprio avversario, sia esso controllato dalla "CPU" oppure da un altro giocatore fisico, in un incontro di combattimento virtuale in stile torneo (Ware, 2010). Questo genere di videogiochi, all'apparenza molto semplice nel *gameplay* (gli avatar possono eseguire generalmente spostamenti limitati, ovvero muoversi a destra e a sinistra, saltare e abbassarsi, eseguire tre tipi di calci e tre tipi di pugni, parare), nascondono tecnicismi e movimenti di esecuzione variabilmente complessa, oltre ad articolate strategie sviluppate nel tempo dagli stessi giocatori (Slaček Brlek, 2014, pp. 62-63).

Diversamente dal caso giapponese, in cui la componente competitiva si era manifestata chiaramente sin dall'inizio (Hutchinson, 2019), in Italia – e, di conseguenza, anche in Francia –, l'arcade veniva vissuto come esperienza *single player*, in cui un gruppo di giocatori-spettatori¹¹ osservava le partite del giocatore attivo. Successivamente, anche al di fuori del Giappone, la componente *versus* divenne lo standard interattivo. Nel corso degli anni Novanta, in Italia come nel resto dell'Europa, si svilupparono delle novità nella scena picchiaduristica competitiva: l'introduzione di nuovi titoli (o aggiornamenti degli stessi) e di cabinati migliori, e l'espansione del fenomeno in luoghi strategici all'interno dei diversi contesti nazionali (grandi città, come nel caso di Milano, Roma, Parigi, Londra, ecc.), portarono alla nascita e all'organizzazione dei primi tornei "nazionali" relativi ai singoli titoli (Skolnik & Conway, 2019)¹². Un esempio rilevante fu il torneo di Super Street Fighter II Turbo (Super Street Fighter II X - Grand Master Challenge in Giappone)¹³ tenutosi a Roma nel '94 in una delle sale giochi più note della capitale (e del Paese).

Tuttavia, dalla fine degli anni Novanta si verificò una netta differenziazione tra il modo di giocare in Giappone e quello attuato nel resto del mondo: mentre in Giappone la scena competitiva del picchiaduro continuò ad essere ancorata su piattaforme arcade, nel resto del mondo si iniziò a giocare sui *porting*, destinati alle console coeve. Nello scenario nipponico, contrariamente, non vennero considerate adatte versioni qualitativamente inferiori, come quelle operanti sui modelli hardware casalinghi. Ciò era chiaramente dovuto anche alla maggiore disponibilità di sale giochi nel Paese. In Italia, come in Francia e nel resto d'Europa, le console di gioco divennero invece lo standard per la scena competitiva, la cui transizione da arcade

¹¹ Tra di loro erano identificabili i cosiddetti "*hangers*" (Tobin, 2016), ovvero i "non-giocatori" che popolavano le sale giochi. Si tratta di clienti della sala giochi che non risultano attivi nella fase ludica, non interagendo direttamente con il cabinato, ma che scelgono di rimanere in disparte a osservare le sessioni di gioco di altre persone. Nel contesto statunitense, essi sono stati definiti come "*ditherers and loiterers, broke kids, little siblings who couldn't really reach controls, parents with folded newspapers chaperoning their kids, friends who tagged along, bullies looking for tokens, and kids making that pocket full of quarters last and last by not playing, not right away, not all the time.*" (ivi, p. 1). Ancora, nel caso dei *game center* giapponesi, essi sono considerati "*types of players [who] are not economically active assets per se for the operators since they do not spend money in any of the machines of the game center or become involved in its broader ludic activity by taking the part of the active user or the observer.*" (Pelletier-Gagnon 2019, p. 35).

¹² I tornei di SF2 sponsorizzati da Capcom iniziarono a essere organizzati già dal 1991 (Leone, 2014).

¹³ Il secondo capitolo della serie ha visto numerose versioni ufficiali, ovvero: Street Fighter II: The World Warrior (1991), Street Fighter II: Champion Edition (1992), Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting (1992), Super Street Fighter II: The New Challengers (1993) e Super Street Fighter II Turbo (1994). Oltre a queste versioni, sono presenti numerosi *bootleg* riconosciuti dalle diverse *community*. Culture e Studi del Sociale – CuSSoc, 2025, 10(1), Special, pp.58-80

ad apparecchio elettronico di ridotte dimensioni comportò inoltre un cambio di abitudini di gioco e di tipologia di relazioni comunitarie.

In particolare, in Italia più che in Francia, la fine dell'epoca dei giochi arcade causò un "vuoto" complessivo della scena: si continuava a giocare su console, ma scomparvero del tutto gli eventi di grande portata. Gli unici tornei di Street Fighter, di minore grandezza rispetto al passato, erano presenti unicamente come *side event* della nascente scena legata ai tornei di Tekken 3, che vide un'esplosione di popolarità con la versione casalinga per la prima Playstation (1998). La casa produttrice del gioco, la giapponese Namco, non si limitò a incentivare in patria i tornei su arcade, ma si dedicò all'organizzazione e al patrocinio di competizioni in tutto il mondo anche su console, determinando in misura decisiva il successo della sua componente competitiva. L'impegno e l'interesse nella creazione di tornei competitivi della casa produttrice di Tekken non ebbe pari riscontro da parte di Capcom, anche a fronte dell'assenza di nuovi titoli della saga da Maggio 1999 (il cui ultimo capitolo fu Street Fighter III: Third Strike¹⁴, o SF3S) fino a luglio 2008, anno di commercializzazione di Street Fighter IV¹⁵.

Dagli anni duemila le diversità tra Giappone ed Europa divennero nette. In Giappone la scena competitiva rimase su arcade. Essa era di fatto sostenuta in maniera attiva sia dalla presenza delle sale giochi sparse per l'arcipelago, sia per l'esistenza di tornei ufficiali co-gestiti da diversi publisher e dalla rivista Monthly Arcadia (in giapponese *Gekkan Arukadia*, della casa editrice Enterbrain), ovvero il Tōgeki – Super Battle Opera (SBO)¹⁶ –, noto anche come Arcadia Cup Tournament, che ha avuto dodici edizioni (2002-12) (Farquhar, 2019; Picard, 2021, p. 19). Il circuito dello SBO rappresentò la principale motivazione per la sopravvivenza della scena competitiva picchiaduristica nipponica legata ai "vecchi" titoli, in particolare a SF3S (unico titolo presente in quasi tutte le edizioni del torneo, a eccezione dell'anno 2011).

Il caso Europeo, tuttavia, differì completamente da quanto accaduto in Giappone. La "sopravvivenza" della scena picchiaduristica competitiva di Street Fighter, spostatasi integralmente su console, passò totalmente in mano alla gestione di singoli gruppi di appassionati, spesso residuali rispetto al decennio precedente. Le poche sale giochi ancora esistenti (principalmente a Parigi, Londra e Roma) non ospitarono più tornei. In Francia si attivarono due circuiti: il primo a Cannes (2002), con l'integrazione dei tornei all'interno del Festival Internazionale dei Giochi (nella stessa area del più noto festival del cinema), coinvolgendo contemporaneamente realtà commerciali e di privati appassionati, questi ultimi nel ruolo di (auto-)gestione

¹⁴ Come per il secondo capitolo, anche Street Fighter III ha avuto tre diverse iterazioni, ovvero: Street Fighter III: New Generation (1997), Street Fighter III: 2nd Impact - Giant Attack (1998) e Street Fighter III: 3rd Strike - Fight for the Future (1999). In questo caso solamente l'unica versione è divenuta lo standard competitivo. Infatti, nonostante il terzo capitolo non abbia ottenuto sufficiente successo commerciale, le ultime due versioni hanno ottenuto notevoli consensi dalla critica specializzata, e Street Fighter III: 3rd Strike, in particolare, è diventato un cult tra gli appassionati (Leone, 2020a). Questa versione verrà più volte nominata nella sezione successiva.

¹⁵ Se non con alcuni titoli *cross-over* e/o non appartenenti alla saga ufficiale, come il titolo di successo Capcom vs. SNK 2 (CvS2, 2001).

¹⁶ È stato considerato uno dei due tornei di giochi di combattimento storicamente più prestigiosi, insieme all'americano Evolution Championship Series (EVO). Diversamente dallo SBO, l'EVO è ancora esistente.

dell'evento e di fornitura dell'attrezzatura tecnica¹⁷; il secondo, lo Stunfest a Rennes (2005), composto in maniera ibrida e caratterizzato sia dalla presenza di privati (e relativa attrezzatura), sia in parte di hardware arcade.

In Francia (e parzialmente anche in UK), la scena competitiva riuscì a sopravvivere¹⁸, mantenendo dei punti di riferimento organizzativi costanti. Diversamente, sempre durante gli anni duemila, in Italia il genere, compresa la sua componente competitiva, rimase relegato a una nicchia di pochi appassionati ed esperito solamente durante sporadici incontri organizzati in maniera casuale. Ormai il picchiaduro 2D, avendo perso qualsiasi forma di ufficialità organizzativa di natura competitiva, era schiacciato tra il sempre maggior successo dei *fighting games* 3D su console e il cambiamento degli interessi (soprattutto di genere videoludico) dei nuovi giocatori.

In questa transizione, e successiva trasformazione nei gusti e interessi, hanno impattato anche i mezzi di comunicazione e di interazione tra i giocatori nei diversi paesi. Al di fuori degli incontri fisici e del possibile, oltre che immediato, passaparola nelle sale giochi – attuabili quasi unicamente in Giappone –, il “luogo” di confronto privilegiato divennero i forum. In Italia, come nel resto d'Europa, i forum furono il luogo dominante predisposto per l'interazione, lo scambio di informazioni e, eventualmente, di organizzazione della scena competitiva di Street Fighter. La mancanza di software di traduzione online complicava la contaminazione tra i diversi forum o tra le diverse sezioni dei forum internazionali (come nel caso del forum “neogeo.com”), rendendo a sua volta ancora più difficoltosa qualsiasi possibilità di coordinazione transnazionale. In Italia, ad esempio, il gruppo più consistente di appassionati si riunì all'interno del forum “Emuita” (per poi passare nella sezione italiana di neogeo.com e, successivamente, su “Arcade Extreme”), rimanendo quindi circoscritto al territorio nazionale. Mentre in Francia il percorso seguito fu simile, in Giappone la cultura dei forum era dominata dal cosiddetto *Bulletin Board System* (BBS). La differenza maggiore consisteva proprio nella mancanza di un approccio “fisico”, spazialmente e temporalmente definito. Nonostante in Francia la componente competitiva riuscisse a ottenere annualmente uno slot di partecipazione per lo SBO, grazie a relazioni interpersonali tra giocatori francesi e organizzatori giapponesi, la scena rimase anch'essa limitata a singoli eventi di portata locale.

Il riavvicinamento tra le varie realtà nazionali, almeno nei modi di giocare e di vivere la componente competitiva, cominciò a partire dal 2008, con l'uscita di Street Fighter IV¹⁹, prima in versione arcade²⁰ e poi nella sua trasposizione su console (2009). Capcom si riaprì alla sponsorizzazione competitiva, affidandosi anche a partner esterni, in particolare grazie al successo commerciale del nuovo capitolo (Slaček Brlek, 2014). Il circuito competitivo legato al gioco divenne di dominio internazionale: esso risultava simile all'attuale modello organizzativo dell'e-sport, ma senza ancora adottare tale terminologia per identificarsi. Il gioco competitivo in

¹⁷ E, quindi, organizzato e gestito interamente su console tramite la partecipazione di diversi gruppi regionali e locali provenienti da tutto il Paese.

¹⁸ Ai circuiti francesi si aggiunse, nella seconda metà del decennio, un ulteriore torneo a Lione.

¹⁹ Anche in questo caso sono presenti diverse versioni del gioco, ovvero: Street Fighter IV (2008), Super Street Fighter IV (2010) e Super Street Fighter IV: Arcade Edition (2010). Oltre a essi sono presenti numerosi update rilevanti dal punto di vista competitivo (ad esempio Super Street Fighter IV: Arcade Edition 2012 e Ultra Street Fighter IV (2014)).

²⁰ Presente quasi esclusivamente in Giappone.

Giappone continuò a essere presente in misura dominante su piattaforma arcade, mentre nel resto del mondo venne interamente esperito su console. Questa costante, tuttavia, venne travolta dal cambio di paradigma portato dall'era digitale: il titolo poteva essere velocemente aggiornato tramite connessione online su console, mentre lo stesso processo non poteva avvenire su hardware arcade. A una sua versione aggiornata su console (Super Street Fighter IV, aprile 2010, su Playstation 3 e Xbox 360), in cui vennero aggiunti personaggi giocabili utilizzabili in forma competitiva nel circuito agonistico e non ancora presenti nelle versioni arcade²¹, lo standard di gioco dovette necessariamente cambiare anche in Giappone. Prestazioni simili nell'hardware di gioco, sempre più efficiente anche nella sua forma online (con una latenza considerata "tollerabile"), ormai definitivamente *arcade-perfect* (Skolnik & Conway, 2019, p. 751), e crescita della scena competitiva in tutto il mondo, hanno determinato l'ascesa definitiva delle console come mezzo universale di gioco. Inoltre, i costi nettamente inferiori delle console rispetto ai cabinati arcade, come la loro maggiore disponibilità sul mercato connessa allo sviluppo delle tecnologie di rete (OECD, 2005), hanno reso definitivamente impossibile continuare il circuito competitivo su sistemi arcade (Skolnik & Conway, 2019, p. 753). La competizione online è dunque divenuta il principale medium per esperire tali cambiamenti. Street Fighter V (2016)²² e Street Fighter VI (2023) hanno ormai consolidato lo spostamento su console, oltre alla collocazione della saga di Street Fighter nel circuito competitivo degli e-sport.

Anche i canali di comunicazione tra giocatori, questi ultimi divenuti spesso, se non unicamente, fruitori visivi²³ del lato competitivo, sono cambiati di pari passo alla trasformazione delle piattaforme di gioco. I giocatori, come gli estimatori del genere, hanno ormai abbandonato completamente i forum per ritrovarsi sui social media, principalmente su Discord, velocizzando in tempo reale interazioni e comunicazioni. Il cambio di paradigma, da gestione e fruizione tra appassionati, si è spostato interamente in quello competitivo/visivo *worldwide*, totalmente integrato nelle attuali dinamiche di mercato dell'intrattenimento. Con tale cambiamento si è giunti alla conclusione di una continua negoziazione delle diverse FGC tra la fisicità totale rappresentata dalle sale giochi e l'assenza di spazialità delle attuali forme di gioco competitive, in particolare negli e-sport. Ne consegue che pure l'identità di comunità e dei singoli giocatori si è in qualche modo polarizzata, dividendosi tra chi ha abbracciato – o è direttamente nato – nell'online, senza quindi potenzialmente conoscere l'esperienza delle sale giochi, e chi si è "rifugiato" in forme e pratiche di resistenza al cambiamento.

Il caso italiano, in particolar modo attraverso queste forme di resistenza, è il focus della prossima sezione.

4. Il caso italiano: tra late-coming e forme di resistenza

²¹ La relativa versione arcade, Super Street Fighter IV: Arcade Edition, venne pubblicata "solamente" nel dicembre 2010, creando un gap tra le scene competitive.

²² È stata pubblicata anche una versione arcade nel 2018. Il quinto capitolo della serie è stato il primo a essere trasmesso dalla televisione nazionale statunitense (ESPN2) durante l'EVO di quell'anno, divenendo ufficialmente un fenomeno *mainstream* (Skolnik & Conway, 2019, pp. 757-758).

²³ Potenzialmente i nuovi *hangers* dell'epoca digitale.

Queste forme di resistenza esemplificano i dilemmi che hanno coinvolto, in misura più o meno generalizzata in tutte le realtà nazionale, il “modo” di giocare e, soprattutto, di vivere l’identità della comunità di riferimento. Il contrasto si divide in questa maniera: da una parte, i circuiti professionistici e il modo di fruire dell’esperienza dell’e-sport, ovvero tramite una competizione professionale o semi-professionale guidata principalmente dagli spettatori, dai canali di streaming e dagli sponsor; dall’altra, l’identità della comunità storica dei picchiaduro nata originariamente nelle sale giochi, dominata da norme spesso costruite attorno a ideali “tecno-maschili” ed elitari/esclusivisti, che si esaurisce nella competizione amatoriale e comunitaria (Skolnik & Conway, 2019, p. 754). Queste forme di resistenza, per quanto appassionate e nostalgiche, risultano legate principalmente alla memoria e al culto dell’epoca dell’arcade. Esse si trovano dunque di fronte a un contesto socio-culturale, economico e tecnologico completamente diverso rispetto ai decenni precedenti, che contrasta valori, prassi e pratiche identitarie consolidate. Nessuno degli intervistati, infatti, è riuscito a raggiungere la fine di un processo trasformativo completo verso la competitività digitale contemporanea. Tanto meno per la maggior parte dei membri delle comunità che resistono al cambiamento, preferendo, quindi, un posizionamento intermedio tra il professionale e l’amatoriale, ovvero tra “*pro*” e “*casual*”, ma con un’accezione ibrida specifica, o per usare le parole di uno degli intervistati:

“Mi reputo un appassionatissimo turista del picchiaduro.” (Int. 5).

In prima battuta è importate considerare una dimensione anagrafica, dal momento che tutti gli intervistati hanno avuto modo di esperire il picchiaduro, nello specifico Street Fighter, nel momento di massimo splendore del fenomeno arcade:

“Quello come l’ho vissuto io ero un ragazzino in quello che è stato il boom del genere proprio un’esplosione, forse una bomba atomica ma a livello dei videogiochi in generale. [...] in Italia arriva nel 92’ Street Fighter 2 in sala giochi ed è proprio un salto di paradigma nel genere dei videogiochi in sé. All’epoca ancora le sala giochi tiravano molto, c’erano anche tanti cabinati nei bar, almeno nella mia esperienza a Firenze perché a quell’età poi non è che avessi degli orizzonti così ampi, ma credo che, anche da racconti che sente in giro che in generale nella maggior parte d’Italia [...]” (Int. 1).

La dimensione temporale non è l’unica che viene tematizzata. È presente anche una questione territoriale che si sovrappone, in un intreccio complesso che include luoghi, tempo, tecnologie e interazioni sociali. Se nel caso appena citato il contesto cittadino permetteva un accesso relativamente semplice a spazi e luoghi dedicati al gioco, non è così per chi si trovava a vivere in zone decentrate o periferiche, infatti:

“Detto per dritto, la mia esperienza, i miei inizi come giocatore picchiaduro in dimensione arcade si rifanno a il giorno della festa, cioè stiamo parlando di cose riempite... spazi temporali riempiti da iniziative quali la pesca di beneficenza, la gara di risotti, ecco, lì in queste... in questa dimensione molto cittadina, molto paesana, quindi che coinvolge, gioco forza tutti, da 0 ai 90 anni, [...] ecco, questo grandissimo mix di attività c’erano anche le giostre, [...] quindi non era neanche garantito, che una volta all’anno nel tuo paesino, nella fattispecie del mio era zero volte all’anno, [...] ma comunque nei paesini vicini, arrivasse proprio il furgone sala giochi, che era la cosa più magica [...] io aspettavo quella cosa lì per tutto l’anno, non potevo spostarmi più di tanto perché miei erano impegnatissimi e insomma, spostarsi con la macchina non era semplice, quindi [...] ho cominciato

a frequentare le sale giochi vere e proprie un po' più in là. Qua, in tenera età c'è stato proprio questa cosa dei camion delle feste piene di giochi, e quindi c'era un'altissima concentrazione di giocatori, curiosi e insomma, sia tutta la gamma dei videogiochi del periodo, e poi che non potevano molto spesso permettersi una console casalinga, e quindi quando arrivava quel momento lì [...] era quasi un gusto, sulla lingua, dover avere così tanti titoli a disposizione con così pochi gettoni [...] nonostante questo io mi ricordo che con i miei amichetti ai tempi parlavamo di questo momento qua e studiavamo.” (Int. 5).

L'esperienza della periferia è diversa sotto molti aspetti, non solo per le possibilità di accesso al media, ma anche sotto una dimensione temporale, sociale, economica. Viene introdotta una dimensione non soltanto ludica, ma più approfondita, pedagogica, nei confronti della piattaforma di gioco, in questo caso una dedizione quasi mitica legata all'attesa, alla mancata possibilità di accesso immediato e semplice, che rende l'approccio al mondo videoludico un evento da preparare, per sfruttare al massimo, in maniera performativa, l'unica rara occasione di accesso:

“Qualcuno aveva anche delle riviste, una volta uno mi ha fatto vedere una rivista con dei caratteri molto strambi, e mi ha detto che era giapponese, in cui si parlava dei giochi in un qualche modo era riuscito a fare una mezza traduzione, e si studiava il gioco che avremmo... saremmo andati a giocare l'anno successivo, e poi va più o meno... era sempre lo stesso, e lì quindi c'era questo, questo periodo di una settimana, cinque giorni, in cui durante la settimana, perché c'era la scuola, soltanto di sera, e sabato la domenica eravamo proprio completamente... c'era questa, questo hype diremo oggi, con questa... [...] cioè, non perceivamo fame, sete, ci potevamo pisciare addosso.” (Int. 5).

Nel racconto, anche colorito, di questa esperienza in sala giochi nella sua versione mobile si riesce a intravedere non soltanto la dedizione – quasi una vera e propria abnegazione – a questa pratica, ma anche la carica comunitaria e aggregativa che l'evento permetteva di innescare, anche e forse soprattutto per la sua unicità, sia temporale, sia per via delle possibilità economiche. Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto, una particolarità di *Street Fighter* è l'introduzione della modalità *versus*, nella quale due giocatori potevano sfidarsi al cabinato. Questa innovazione risulta rivoluzionaria, sia sotto un aspetto economico, sia per quanto riguarda le pratiche aggregative e socializzanti, fino a quel momento impossibili in tale ambito in Italia:

“In un'intervista che ho letto ai dipendenti Capcom, questa intuizione, chiamiamola così, del doppio player, gli è venuta solamente perché aveva capito che due player alla volta eran due gettoni che entravano alla volta, capito?” (Int. 4).

La modalità di gioco *versus*, definita in maniera abbastanza unanime dagli intervistati “doppio”, in parte è la ragione del successo planetario del gioco, come della formazione di codici comportamentali riconosciuti e riconoscibili:

“Il codice dalle mie parti era: “possiamo fare un doppio?” Il doppio era la sfida uno contro l'altro, che portava anche a situazioni a volte di tensione, perché poi perdere non era solo l'umiliazione della sconfitta, ma era anche aver bruciato il gettone o le 200 lire, mi pare fosse... che costasse 200 lire la partita all'epoca, averle perse in un attimo poi perché, dici, magari contro il computer giocavo più a lungo, tanto che diventa anche... si creano anche delle faide personali. Io ero piccolo quindi non le vivevo più di tanto, le vedevo esternamente, prima di tutto

perché non è che avessi tanti soldi per giocare, secondo un po' avevo anche paura di questi ambienti, quindi ci entravo un po' con, con timidezza.” (Int. 1)

E prosegue, dettagliando ulteriormente i linguaggi e le tradizioni che si radicavano in un determinato contesto territoriale:

“Però vedevo, insomma, gente che si prendeva anche male, perché magari l'aveva picchiato con le stelline, o gli aveva fatto una presa di troppo, tutte cose che erano codificate come scorrette, sleali. D'altra parte era un titolo nuovo, non c'era un canone di quello che vale o non vale in una sfida, e quindi poi ogni luogo si creava, tra virgolette, le sue regole.” (Int. 1).

Le dinamiche di gioco stesse abilitano quindi a delle pratiche, sia concrete, come il “doppio”, sia mediali, in base alle dinamiche e alle azioni che il gioco stesso prevede, reinterpretate in chiave funzionale a seconda del contesto in cui l'esperienza videoludica veniva esperita. La sala giochi e il suo periodo d'oro, come riscontrato dalla letteratura e dai casi storici di quasi tutti i contesti coinvolti, fatta eccezione per quello nipponico (Roundy, 2020), si trovano ad affrontare l'avvento delle console domestiche (Wolf, 2008; Mazzitelli, 2023; Minniti, 2024). Sul territorio nazionale il risultato è una loro inevitabile scomparsa. La generazione di giocatori che però hanno avuto modo di socializzare Street Fighter in questi contesti analogici, fisici, sociali, anche in questo caso ha un approccio peculiare nei confronti di questo cambiamento:

“L'esperienza pura veniva valutata anche in funzione delle periferiche, prima del sopravvento, e uso questo termine appositamente, del... del pad, i picchiaduro si giocavano sulle leve, possibilmente quelle originali della console di gioco, o comunque della periferica di gioco che si stava scegliendo, difficilmente all'epoca esistevano... convertitori come ci sono ora, bisognava comprare o lo stick per il Neo-Geo²⁴ o un qualcosa di compatibile comunque con un cabinato arcade, e poco ci si allontanava dall'hardware originale, che aveva dei costi soprattutto perché molta roba poi bisognava importarla direttamente dal Giappone o da quei pochi reseller europei che ci stavano al tempo, quindi andarsi a imbarcare i costi di dogana, spese di spedizione e quant'altro. Poi, ovviamente, con l'avvento delle console un qualunque ragazzino con 100, 200 euro, 300 euro [...] si porta in casa una finestra sul mondo anche del picchiaduro, chiaro che è cambiato un po' tutto.” (Int. 2).

Ritorna ancora la dimensione economica, e viene introdotta anche la questione della fedeltà alla versione originale non solo nella sua versione software, ma anche hardware, con controller specifici e strumenti peculiari atti all'esecuzione del gioco nella maniera più vicina possibile all'originale. Questo aspetto, in cui si uniscono passione, possibilità economica e fedeltà al gioco, è ancora più evidente anche in questo passaggio:

“Ti dico questa cosa perché, vabbè, saprai ma adesso la esplicito, io mi sono avvicinato al picchiaduro con le sale giochi, dopodiché per averlo a casa, quando è arrivata la prima forma di emulazione io usavo quello che avevo, cioè, ragazzi, comprarmi uno stick a 100.000 lire [...] io usavo la tastiera, per cui nel momento in cui sviluppavo le mie memorie muscolari manuali sulla tastiera, quando andavo

²⁴ Il Neo-Geo è stata una piattaforma per videogiochi lanciata nel 1990 dalla società giapponese SNK Corporation, basata su due formati di cartucce ROM: una scheda di sistema arcade (Multi Video System o MVS) e una console per videogiochi domestica (Advanced Entertainment System o AES).

Culture e Studi del Sociale – CuSSoc, 2025, 10(1), Special, pp.58-80

ISSN: 2531-3975

a giocare fuori ero... cioè, avevo buttato via del tempo, era completamente inutile che ci fosse una leva e dei tasti, per cui devi saper cambiare l'hardware, ma proprio a livello personale, cioè, mi sono messo lì e ho, artigianalmente, ho approfondito pur di giocare al gioco, conoscenze che mi portassero a sviluppare periferiche di controllo totalmente personalizzate, capaci di giocare a tutte le console, e quindi io non avendo minimamente idea di come fare per adattarmi a queste cose” (Int. 5).



Figura 1. In foto il controller artigianale descritto da Int. 5.

L’ingaggio di questi utenti al gioco li ha portati a sviluppare strategie e tecniche per superare eventuali problemi di natura tecnica ed economica, come si può facilmente intuire dalla costruzione artigianale della periferica, sviluppando anche abilità di natura “manuale” al fine di migliorare l’esperienza di gioco.

“ho avuto lo stimolo per creare una soluzione artigianale e funzionante, che mi permettesse di giocare a qualunque console con una tastiera di legno, che sembra una roba da gente... da uno che è andato a caccia nella foresta ed è rimasto lì [...] hai tirato fuori dal legno del comodino che stavi buttando via un controller che poi 30 anni dopo, 20 anni dopo, hanno creato, hanno creato su scala mondiale per vendere, insomma, alla fine non era stata stronzata, no? Poi non dico che ho inventato una roba perché sono intelligente, era una roba perché ero davvero motivato, e la motivazione ce la dà la passione, la passione è fondamentale.” (Int. 5)

Ritornando alla sfera sociale, legata a doppio filo con le prime forme di fruizione del media nelle sale giochi, e al successivo passaggio alle console, tra gli intervistati è diffusa la percezione che la fruizione in compresenza di altri giocatori fisici fosse una delle dimensioni primarie dell’esperienza, qualità che nonostante il

cambiamento di paradigma del mondo videoludico hanno continuato, e continuano tuttora, a ricercare. L'avvento dell'online, con le possibilità di giocare in modalità *versus* a grande distanza, pur essendo un'opportunità che apriva a nuovi orizzonti, non da tutti è stata percepita in modo soddisfacente:

“All'epoca [...] penso che probabilmente il motivo principale era proprio perché la qualità del servizio on-line era scadente, diciamo che era scadente, perché era preistorica, era un po' primitiva, e quindi l'esperienza era molto diversa. Al di là dell'esperienza umana. Ma anche l'esperienza di gioco, l'esperienza digitale era completamente diversa, quindi, a causa delle restrizioni causate da... dall'acerbità [...] non era, non era ancora valido, insomma, come metodo.” (Int. 3).

Non solo l'esperienza online presentava problemi di natura tecnica come latenze o connessioni non soddisfacenti, ma proprio dal punto di vista dell'interazione sembra mancare di una componente cruciale per questa generazione di giocatori:

“Ma comunque io onestamente non era tanto non, era neanche tanto quella... è più quello... non è, non è... per me non era la stessa cosa giocare online così, che sta molto asettico come cosa invece che di persona, io preferisco giocare a un gioco che non mi piace di persona che a un gioco bellissimo online, senza vedermi, in camera, al buio, non lo so... preferisco.” (Int. 3).

Questa affezione nei confronti dell'esperienza originale, della condivisione sociale, della pratica dell'incontro e della condivisione spaziale e fisica, è un aspetto comune a tutti gli intervistati. Anche i più aperti alle console e a esperienze di gioco differenti da quelle “originali”, ovvero arcade su cabinato, ritengono l'avvento dei dispositivi di gioco domestici un potenziale problema, sia da un punto di vista economico, soprattutto durante i primi anni del loro avvento, sia da quello sociale e comunitario, tanto che la maggior parte di loro ne prediligeva (e continua a preferire) un loro uso condiviso, in presenza:

“All'epoca c'erano i negozi di importazione diretta da noi, e all'inizio lo trovavi solo giapponese, costava 200 mila lire, il gioco in versione giapponese, era uno dei giochi che costava di più all'epoca, ma molta gente se ne fregava, e per avere Street Fighter 2 a casa sborsava senza problemi. Ecco, io da quel lato lì ho dovuto aspettare un bel po' perché io da ragazzino non mi ritorna che navigavo nei soldi, quindi andavo a giocare spesso a casa di amici o mi accontentavo di andare al baretto quando si poteva.” (Int. 4).

Questo elemento è un forte stimolo, apparentemente contraddittorio, alla frequentazione delle prime *community* online. Il motivo che spinge a cercare altri giocatori può essere di varia natura, ma principalmente dipende dalla volontà di ampliare le proprie conoscenze “scientifiche” del gioco, confrontarsi con altri utenti altrettanto appassionati, che sempre meno facilmente possono essere incontrati nell'ambiente territoriale di residenza. Con l'avvento delle console domestiche, e il conseguente declino delle sale giochi, il numero assoluto di giocatori cresce, ma diminuisce la consistenza strutturale dei gruppi, dei giocatori fortemente ingaggiati, con un approccio più analitico, da sfidare e da incontrare dal vivo:

“In un certo senso, non posso più attingere alla mia normale cerchia di amici per avere sfidanti, perché la maggior parte di loro comunque non riesce a starmi dietro ma, banalmente, perché non gli interessa, non è il gioco che ha a casa, quindi, non, non può andare al di là di un approccio casuale, e quindi io con un mio approccio studiato, pur essendo per gli standard odierni, scarso, ero per forza di cose sopra a

chi giocava solo ad intuito. Si restringe il campo di sfidanti quindi mi trovo costretto a cercare altra gente con cui giocare. [...] parlo con entusiasmo, spiego anche le poche tecniche che conoscevo all'epoca, le spiego volentieri a chi magari mi chiede qualche consiglio, e in ultima battuta cerco gente, cerco gente con cui trovarmi a giocare.” (Int. 1).

Il ruolo dei forum e delle comunità online, dunque, è quasi (unicamente) strumentale, utile a creare un gruppo di appassionati fortemente ingaggiati, da reclutare non più in un bacino di utenza limitato a livello territoriale, ma attinente a tutto il territorio nazionale:

“Arriviamo con i forum, con le varie *community*, da Emuita, eccetera, eccetera, a questa sorta di... prima di tutto percezione, nella nostra piccolezza, di essere comunque estremamente sparsi in una superficie molto ampia, quindi non era più un insieme dei paesini [...] è diventata prima provincia di Pavia, poi il territorio italiano, e l'ho accolto con un entusiasmo quasi dimenticato, pari quasi a quello delle giostre degli anni... del 1992, che appunto noi potevamo avere la possibilità di auto organizzarci e di trovarci in determinati punti del territorio italiano per fare i raduni, e ai tempi il raduno era tipo Woodstock per la mia mente, cioè, veramente sta succedendo un concerto di situazioni e di giochi in cui le persone si ritrovano per sfidarsi e fare comunità anche [...] perché alla fine ho conosciuto anche molte persone, tantissime persone, molti li ho perse anche, ma nel frattempo... lì per lì ho conosciuto queste persone e con i quali, vabbè, innescate dinamiche umane ad un certo tipo, alcune positive [...] alcune ultra negative vista dall'esterno, ma faceva anche la possibilità di approfondire giochi.” (Int. 5).

In questa tensione verso dinamiche comunitarie emerge non solo la resistenza di questa comunità, ma anche i problemi legati alle aggregazioni, in questo caso a larghissima maggioranza maschili. Tuttavia, le *community* online, nonostante le loro esternalità negative e i loro problemi, non sono demonizzate. Tra gli intervistati è ancora diffuso un sentimento positivo, anche se tutti le considerano solamente uno strumento utile alla vera aggregazione, quella dal vivo, offline:

“Il rapporto interpersonale è sicuramente migliore dal vivo, poi non possiamo beccarci tutte le volte, non possiamo ogni volta perché uno c'ha la famiglia, un altro c'ha il lavoro, non si riesce a beccare dal vivo spesso, allora ben venga che ci siano questi servizi però non li vedo come una cosa da sfruttare sempre al cento per cento. Cioè, quando si ha la possibilità trovarsi e stare assieme anche un pomeriggio e confrontarsi un po' anche con gli altri penso sia la cosa migliore in assoluto.” (Int. 4).

Dunque, le piattaforme di social networking e i forum di settore sono elementi cruciali per la sopravvivenza anche della comunità di giocatori “retro”, ma presentano delle criticità e degli elementi potenzialmente negativi:

“Io mi ricorderò sempre anche di un episodio, quando vinsi il campionato italiano riuscì a far cambiare idea a un hater sul mio conto, tanto che mi disse: “no guarda, scusa se mi sono comportato così, bla bla bla”. Poi quando sono andato a fare gli europei e non ho vinto, sono tornato a casa non da vincitore, subito ha ribaltato di nuovo la frittata [...] vinco l'italiano, questa persona qui pubblicamente si scusa, dice: “no guarda, ti ho visto dal vivo, effettivamente sei bravo, bravo”. Poi vado a fare gli europei, torno che non avevo vinto, e torna subito, ritorna a fare l'hater come una volta e a sparare cose a zero su di me. [...] sono tutte cose che ti fanno un po' scendere, tutto il divertimento [...] Cioè, ti mantengo una tensione molto alta, perché come dicevamo prima, se sei al top, un po' per te un po' anche per le

aspettative degli altri, devi sempre tentare di rimanere al top, e psicologicamente è pesante.” (Int. 4).

Da qui è facile evincere come le attuali logiche performative, legate al settore degli e-sport, sempre più diffuse, non si sposino pienamente con un approccio al gioco che era sì professionale, ma mai professionistico. Questo è avvenuto sia per una questione cronologica, per via della precocità della loro esperienza di gioco, collegata dunque alla totale assenza di sponsor e di cultura intorno a questi fenomeni soprattutto in territorio nazionale; sia per via di un loro approccio, che privilegiava la comunità di giocatori offline, la fisicità, l'appartenenza a un gruppo, prima ancora del successo e della vittoria. Nel caso italiano, nonostante le trasformazioni siano avvenute più lentamente rispetto ad altre realtà nazionali, e spesso in ritardo rispetto a esse, si sono formate forme di resistenza al cambiamento, supportate in particolar modo dagli utenti e giocatori storici del media, in funzione difensiva ma, allo stesso tempo, continuativa di un passato visto ancora come ideale e irripetibile.

5. Conclusioni

Dalle affermazioni di questi testimoni privilegiati, protagonisti di una fase storica seminale del fenomeno del picchiaduro competitivo in Italia, emergono alcuni aspetti che meritano una riflessione. In tutti i cinque casi si riscontra una fortissima componente di passione e di abnegazione personale per il gioco e per una comunità strettamente selezionata di altri appassionati. Questo sforzo personale spesso è stata una delle uniche chiavi di volta per permettere la sopravvivenza di esperienze, in alcuni casi ancora oggi presenti, di continuità con il passato. Queste comunità resilienti hanno permesso il permanere di pratiche di gioco e di socialità ormai estinte nonostante l'evoluzione del media nella sua componente hardware e, soprattutto, nella sua componente software (Minnear, 2024; Costalunga & Varini, 2025). Per quanto riguarda la dimensione competitiva, oggi sempre più inquadrabile all'interno del fenomeno degli e-sport, sono presenti differenti approcci, tutti riconducibili a una filosofia gioco-centrica, dove la performance non è fine solamente alla vittoria e alla fama, ma principalmente a una conoscenza e a uno “studio” più approfondito del gioco. Da qui deriva anche la mancata accettazione di nuovi stilemi, nuovi codici e nuove prospettive rese possibili, ma in larga parte rifiutate, dai nuovi titoli più recenti della saga di Street Fighter e, in generale, dai moderni picchiaduro. Nonostante la rilevanza della dimensione geografica, soprattutto nella fase aurorale di questa esperienza interattiva, il principale ostacolo era di natura economica, soprattutto nella forma dell'assenza dei fondi necessari da investire per poter spostarsi autonomamente – questo almeno fino al raggiungimento di una indipendenza economica –, il più delle volte arrivata in un momento successivo all'inizio di questo fenomeno. Problema in larga parte sopperito attraverso espedienti creativi, come la costruzione artigianale di periferiche di gioco, il ricorso a emulatori, e ancora una volta la comunità, mediante la condivisione di console, di periferiche, di strumenti e di conoscenze.

L'accettazione dei paradigmi di mercato, l'evoluzione della commercializzazione e spettacolarizzazione del picchiaduro nei principali canali competitivi online, fino alla formazione dei nuovi *hangers*²⁵ digitali parzialmente interessati al gioco di per sé, ha indebolito in misura determinante non solamente un potenziale *pool* di nuovi

²⁵ Per una spiegazione della figura degli *hangers*, vedi nota 11.

giocatori, ma la possibilità di ri-strutturare modalità di interazione non adeguate ai tempi. I nativi digitali si sono spesso dimostrati più interessati alle interazioni a-spaziali e a-temporali nelle chat dei tornei e degli streamer di picchiaduro, piuttosto che a una reale interazione fisica spesso pesantemente codificata e preta di comportamenti “tecno-maschili” residuali (Ouellette, 2021). L’equilibrio tra queste due forme di gioco e socialità risulta ormai sbilanciato principalmente in favore delle nuove forme di interazione, più neutre e liberate da rischi di *gatekeeping* e di discriminazioni razziali e di genere (Daniels & LaLone, 2012).

Ciò che contraddistingue le esperienze fin qui analizzate è il fondamentale significato dato al valore comunitario, spazialmente e temporalmente definito, necessario alla sopravvivenza delle singole comunità – spesso dedicate a un unico gioco “retro” – che, nell’impossibilità di mantenere un circuito agonistico vero e proprio, si rifugiano in incontri sporadici e non più realmente competitivi. I valori legati alla socialità, in definitiva, sopravvivono alla trasformazione di giochi e modalità di interazione, nonostante tutte le loro potenziali “storture”. Questa dualità di anime nel media, presente in Italia quanto negli altri paesi, ha sicuramente la forza per rimanere viva, nonostante una di queste due parti possa non essere più quantitativamente rilevante. Tutto ciò, almeno, fino a quando esisteranno questi irriducibili appassionati.

Bibliografia

- Bányai, F., Griffiths, M.D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of gambling studies*, 35, 351–365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Berger, A.A. (2017). *Video games: A popular culture phenomenon*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351299961>
- Bovone, L. (2010). *Tra riflessività e ascolto: l'attualità della sociologia*. Roma: Armando Editore.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). To saturate or not to saturate? Questioning data saturation as a useful concept for thematic analysis and sample-size rationales. *Qualitative research in sport, exercise and health*, 13(2), 201–216.
- Carbone, M.B., & Fassone, R. (a cura di) (2020). *Il videogioco in Italia: Storie, rappresentazioni, contesti*. Milano: Mimesis.
- Comaroff, J., & Comaroff, J. (2019). *Ethnography and the historical imagination*. New York: Routledge.
- Corbin, J., & Strauss, A. (2015). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory* (4th ed.). Thousand Oaks: Sage.
- Costalunga, N., & Varini, M. (2025). Underground resistance: Resilience and evolutions of analogue competitive videogaming: the case study of “Street Fighter 3” and the Italian Community. *Mediascapes Journal*, 25(1), 169–189.
- Daniels, J., & LaLone, N. (2012). Racism in video gaming: connecting extremist and mainstream expressions of white supremacy. In Embrick, D.G., Wright, T.J., & Lukacs, A. (a cura di), *Social exclusion, power, and video game play: new research in digital media and technology* (pp. 85–100). Lanham: Lexington Books.
- Donati, P. (2011). *Sociologia della riflessività: come si entra nel dopo-moderno*. Bologna: Il Mulino.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2007, Aprile). *The life and death of online gaming communities: a look at guilds in world of warcraft*. Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems, 839–848. <https://doi.org/10.1145/1240624.124075>
- Farquhar, L.K. (2019). Fighting games and social play. In Rogers, R. (a cura di), *Understanding Esport: An Introduction to the Global Phenomenon* (pp. 117–133). London: Lexington Books.
- Fassone, R. (2020). Una preistoria del videogioco italiano. In Carbone, M.B., & Fassone, R. (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti* (pp. 40–52). Milano: Mimesis.
- Fassone, R. (2021). Note per una storia del videogioco in Italia. Il caso degli anni Ottanta. In Cappai, R., Franetovich, A., & Paolicchi, A. (a cura di), *Dal medioevo ai videogame. Saggi sull'interattività delle arti* (pp. 161–171). Pisa: Astarte.
- Fusch, P.I., & Ness, L.R. (2015). Are we there yet? Data saturation in qualitative research. *The Qualitative Report*, 20(9), 1408–1416. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2015.2281>
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.
- Harper, T.L. (2010). *The art of war: Fighting games, performativity, and social game play* [Doctoral dissertation, Ohio University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=ohiou1283180978
- Harper, T.L. (2013). *The culture of digital fighting games: Performance and practice*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203566275>
- Hindin, J., Hawzen, M., Xue, H., Pu, H., & Newman, J. (2020). E-sports. In Nauright, J., & Zipp, S. (a cura di), *Routledge Handbook of global sport* (pp. 405–415). London: Routledge.

- Hutchinson, R. (2019). *Japanese culture through videogames*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429025006>
- Kirriemuir, J. (2006). A history of digital games. In Rutter J., & Bryce J. (a cura di), *Understanding digital games* (pp. 21–35). Thousand Oaks: SAGE.
- Kocurek, C.A. (2015). *Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Leone, M. (2014, 3 Febbraio). Street Fighter 2: An oral history. *Polygon*. <https://www.polygon.com/a/street-fighter-2-oral-history>
- Leone, M. (2020, 7 Luglio). Street Fighter 1: An oral history. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2020/7/7/21270906/street-fighter-1-oral-history-takashi-nishiyama>
- Leone, M. (2020, 8 Dicembre). Street Fighter 3: An oral history. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2020/12/8/22151873/street-fighter-3-an-oral-history>
- Madouni, A. (2020). The Social Interaction in Virtual Media. *Technium Social Sciences Journal*, 11(1), 417–426. <https://doi.org/10.47577/tssj.v11i1.1605>
- Malliet, S., & De Meyer, G. (2005). The history of the video game. In Raessens, J., & Goldstein, J. (a cura di), *Handbook of computer game studies* (pp. 23–45). Cambridge: The MIT Press.
- Mäyrä, F. (2015). Exploring gaming communities. In Kowert, R., & Quandt, T. (a cura di), *The Video Game Debate* (pp. 153–175). New York: Routledge.
- Mazzitelli, S. (2023, 11 Novembre). C'erano una volta le sale giochi. *Wired*. <https://www.wired.it/article/sale-giochi-arcade-nostalgia/>
- McKyrdy, A. (2019, 17 Agosto). Game not over: Japan's amusement arcades tap community spirit to stay relevant. *The Japan Times*. <https://www.japantimes.co.jp/culture/2019/08/17/general/japan-video-game-arcades-relevant/>
- Minnicar, K. (2024). *Endangered Gamers: The Subculture of Retro Video Game Collectors and the Threat of Digital Media* [Master's thesis, Bowling Green State University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=bgsu1719189357543548
- Minniti, S. (2024). “Vade retro, gamer!” La riappropriazione creativa del videogioco arcade in Italia. *Studi culturali*, 3, 301–328. <https://doi.org/10.1405/115888>
- OECD (2005). *Digital Broadband Content: The online computer and video game industry*. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264065888-en>
- Ouellette, M.A. (2021). *Playing with the Guys: Masculinity and Relationships in Video Games*. Jefferson: McFarland.
- Palomba, A. (2020). Gaming industry. In Mahoney, M.L., & Tang, T. (a cura di), *The Rowman & Littlefield Handbook of Media Management and Business* (pp. 285–306.). Lanham: Rowman & Littlefield.
- Pelletier-Gagnon, J. (2019). Players, Cabinets, and the Space In-between: Case Studies of Non-Ludic Negotiation of Video Game Cabinet Spaces in Japanese Game Centers. *Replaying Japan*, 1, 29–39.
- Pelletier-Gagnon, J. (2024). *Space and Play in Japanese Videogame Arcades*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003273776>
- Picard, M. (2021). Gēmu Communities and Otaku Consumption: The (Sub) Culture(s) of Videogames in Japan. In Roth, M., Yoshida, H., & Picard, M. (a cura di), *Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global: Content, Practice and Theory* (pp. 11–35). Heidelberg: CrossAsia-eBooks.
- Roundy, P.T. (2020). An “extra life” for the arcade? Entrepreneurship, hybridization, and industry renewal. *Journal of Business Venturing Insights*, 14. <https://doi.org/10.1016/j.jbvi.2020.e00178>
- Scholz, T.M. (2020). Deciphering the World of eSports. *International Journal on Media Management*, 22(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1757808>

- Seay, F.A., Jerome, W.J., Lee, K.S., & Kraut, R.E. (2004, Aprile). *Project Massive: A study of online gaming communities*. CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, 1421–1424. <https://doi.org/10.1145/985921.986080>
- Skolnik, M.R., & Conway, S. (2019). Tusslers, Beatdowns, and Brothers: A Sociohistorical Overview of Video Game Arcades and the Street Fighter Community. *Games and Culture*, 14(7–8), 742–762. <https://doi.org/10.1177/1555412017727687>
- Slaček Brlek, A.S. (2014). Inside the Mind of the Machine: An Exploratory Study of Street Fighter IV Players. *Teorija in praksa: revija za družbena vprašanja*, 51(1), 59–71. <http://www.dlib.si/details/URN:NBN:SI:doc-BDEXY6PV>
- Stearns, P.N. (a cura di) (1993). *Encyclopedia of Social History*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203306352>
- Steltenpohl, C.N., Reed, J., & Keys, C.B. (2018). Do Others Understand Us? Fighting Game Community member perceptions of others' views of the FGC. *Global Journal of Community Psychology Practice*, 9(1), 1–21. <https://www.gicpp.org/en/article.php?issue=28&article=177>
- Su, N.M. (2010, Febbraio). *Street Fighter IV: Braggadocio Off and On-line*. CSCW '10: Proceedings of the 2010 ACM conference on Computer supported cooperative work, 361–370. <https://doi.org/10.1145/1718918.1718981>
- Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10964.001.0001>
- Tobin, S. (2016). Hanging in the video arcade. *Journal of Games Criticism*, 3. <https://gamescriticism.org/2023/07/24/hanging-in-the-video-arcade/>
- Townsend, V. (2024). Japan's arcades are in crisis, past two years see increase in bankruptcies. *Automaton West*. <https://automaton-media.com/en/news/japans-arcades-are-in-crisis-increase-in-bankruptcies/>
- Ware, N.R. (2010). “You Must Defeat Shen Long To Stand A Chance”: *Street Fighter, Race, Play, and Player* [Master's thesis, Bowling Green State University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=bgsu1277062605
- Williams, D. (2006). A Brief Social History of Game Play. In Vorderer, P., & Bryant, J. (a cura di), *Playing computer games: Motives, responses, and consequences* (pp. 197–212). Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- Wolf, M.J.P. (2012). Arcade. In Wolf, M.J.P. (a cura di), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming. Volume 1* (pp. 34–37). Westport: Greenwood Press.
- Wolf, M.J.P. (a cura di) (2008). *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Westport: Greenwood Press.
- Zhouxiang, L. (2022). *A History of Competitive Gaming*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003095859>

Appendice

Traccia di intervista:

“Esperienza di gioco dall’arcade all’e-sport”

1. Racconta la tua esperienza come giocatore di picchiaduro, dagli inizi ad oggi. Quali giochi e in quali comunità.
2. Come è cambiata la tua esperienza di gioco negli anni? (Tempo, spazio, hardware)?
3. Come valuti l’evoluzione del media (e della saga di Street Fighter in particolare)?
4. Come valuti l’evoluzione della comunità italiana di picchiaduro (focus su Street Fighter)?
5. Come hai percepito il passaggio da una fisicità predeterminata (es. sale giochi/locali) alla digitalizzazione del media?
6. Quali sono i valori/interessi che attribuisce alla tua esperienza? Come hai vissuto il passaggio tra analogico e digitale in prospettiva relazionale/competitiva?

Tabella 1. Intervistati e criteri di selezione

Intervistato	Anno di nascita	Area geografica di riferimento	Ruolo nella community	Criteri di selezione
1	1981	Centro-Nord (Toscana)	Giocatore; riferimento storico; organizzatore di eventi; esperto delle comunità	<i>Player</i> di riferimento per diverse comunità di picchiaduro 2D in Italia; fondamentale per la ricostruzione storica in quanto considerato tra i punti di riferimento dell'intera scena italiana
2	1983	Sud (Calabria)	Giocatore; riferimento per il Sud Italia	Tra i pochi <i>player</i> storici del Sud Italia; appartenente a molte comunità sparse nella penisola
3	1985	Nord-Est (Veneto)	Giocatore	<i>Player</i> del Nord-Est Italia che ha partecipato a diversi eventi nazionali
4	1978	Centro-Nord (Emilia-Romagna)	Giocatore; organizzatore di eventi; riferimento per una vasta area del Paese	Noto <i>player</i> in Italia, negli anni ha vinto diversi tornei nazionali; punto di riferimento storico per i giochi arcade; giocatore di record arcade e appartenente a un noto gruppo di <i>streamers</i>
5	1982	Nord (Lombardia)	Giocatore	Storico <i>player</i> del Nord Italia che ha partecipato a numerose <i>community</i> e ha giocato a diversi giochi a livello competitivo