



Il videogioco in Italia. Archeologia del presente: il videogioco tra passato e futuro

FELICE ADDEO*, ANNACHIARA GUERRA**

Come citare / How to cite

Addeo, F., Guerra, A. (2025). Il videogioco in Italia. Archeologia del presente: il videogioco tra passato e futuro. *Culture e Studi del Sociale*, 10(1), p-pp. 3-9

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

1. Affiliazione Autore / Authors' information

* Dipartimento di Scienze Politiche e della Comunicazione, Università degli Studi di Salerno, Salerno, Italia

** Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale, Università degli Studi di Salerno, Salerno, Italia

2. Contatti / Authors' contact

* faddeo@unisa.it

** anguerra@unisa.it

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



- Peer Reviewed Journal

INDEXED IN
DOAJ

Il videogioco in Italia. Archeologia del presente: il videogioco tra passato e futuro

Felice Addeo

Dipartimento di Scienze Politiche e della Comunicazione, Università degli Studi di Salerno,
Salerno, Italia
faddeo@unisa.it

Annachiara Guerra

Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale, Università degli Studi di Salerno,
Salerno, Italia
anguerra@unisa.it

Abstract

Negli ultimi anni il videogioco ha acquisito crescente rilevanza come oggetto di studio anche in Italia, trovando spazio in contesti accademici legati alle scienze umane e sociali. Questo editoriale introduce il numero speciale dedicato alla terza edizione del convegno “Il videogioco in Italia”, che si propone come piattaforma di confronto interdisciplinare sul videogioco nazionale in relazione alle sue dinamiche culturali, produttive e territoriali.

Il volume raccoglie contributi che analizzano il videogioco italiano in una prospettiva locale e globale, esplorandone le rappresentazioni, l’industria, le politiche culturali e le pratiche di fruizione, con l’obiettivo di consolidare un campo di ricerca in espansione e ancora poco istituzionalizzato nel panorama scientifico italiano.

In recent years, video games have gained increasing academic recognition in Italy, particularly within the humanities and social sciences. This editorial introduces the special issue dedicated to the third edition of the conference “Il videogioco in Italia”, which aims to foster interdisciplinary dialogue around the cultural, industrial, and territorial dimensions of Italian video games. The volume gathers contributions that explore the Italian gaming landscape from both local and global perspectives, addressing issues of representation, industry, cultural policy, and audience practices. The issue seeks to strengthen a growing yet still under-institutionalized field of research in the Italian academic context.

Keywords: editoriale, videogames, game studies

Il videogioco come oggetto delle scienze sociali: mediazione, memoria, sperimentazione

«Every age has its storytelling form, and video gaming is a huge part of our culture. You can ignore or embrace video games and imbue them with the best artistic quality. People are enthralled with video games in the same way as other people love the cinema or theatre», Andy Serkis, intervista al The Guardian del 2010.

Negli ultimi decenni il videogioco si è affermato come uno dei media centrali della cultura contemporanea, sia in termini di diffusione e consumo, sia come spazio simbolico e creativo. Se fino a pochi anni fa il medium videoludico era ancora percepito, da una parte della comunità accademica e dell’opinione pubblica, come un oggetto marginale, relegato all’intrattenimento adolescenziale, oggi si impone come una pratica culturale e sociale dotata di una propria grammatica, di propri linguaggi e dispositivi di senso. I videogiochi non solo competono economicamente con cinema e televisione, ma sono ormai in grado di produrre immaginari condivisi, narrazioni complesse, esperienze affettive e modalità innovative di rappresentazione e interazione.

Nell’ambito delle scienze sociali, il videogioco si sta configurando sempre più come un oggetto epistemologicamente rilevante, capace di offrire uno spazio di osservazione privilegiato per analizzare le trasformazioni delle identità, delle pratiche comunicative, della memoria e della costruzione simbolica del mondo. Aaserth sostiene che i videogiochi riescano a fondere e integrare estetica e sociale in un modo impensabile per i media tradizionale come la letteratura, il cinema o la televisione (2001). Questa duplice natura – mediale e sociale – rende il videogioco un oggetto complesso, che richiede approcci interdisciplinari e strumenti analitici capaci di coglierne le molteplici dimensioni: narrative, tecnologiche, affettive, relazionali.

Se il medium videoludico fatica a conquistarsi uno status definito e riconosciuto nell’arena mediale, ciò è dovuto anche alla sua natura ibrida, sospesa tra narrazione e gioco, tra codice e rappresentazione, tra esperienza e tecnologia. Eppure, proprio questo suo essere ibrido è ciò che rende il videogioco così fecondo da un punto di vista teorico: esso è, contemporaneamente, uno spazio simbolico e una tecnologia di relazione, una narrazione e una performance, un ambiente immersivo e un testo interpretabile.

Nel corso degli ultimi vent’anni, la riflessione accademica si è interrogata su queste caratteristiche, spesso polarizzandosi attorno al dibattito tra narratologia e ludologia. I narratologi, come Janet Murray, hanno insistito sul valore narrativo del videogioco: «which come first, the story or the game? For me, it is always the story that comes first, because storytelling is a core human activity» (2004). I ludologi, al contrario, hanno rivendicato l’autonomia del videogioco in quanto simulazione interattiva fondata su regole, come ricorda Frasca (2003) per cui videogiochi e narrativa condividono alcuni elementi, ma vanno analizzati in quanto giochi.

Questa dicotomia, tuttavia, ha per fortuna lasciato spazio progressivamente a prospettive più integrative, che riconoscono come la componente narrativa e quella ludica siano spesso inscindibili. Jenkins, ad esempio, ha proposto il concetto di *environmental storytelling*, che permette di pensare la narrazione come distribuita nell’ambiente di gioco e costruita attraverso l’interazione del giocatore. In molti casi,

soprattutto nell'ambito delle produzioni indipendenti, è proprio la narrazione a costituire il motore dell'esperienza, come nel caso di giochi come *Grief* o *Gone Home*, dove la cornice narrativa dà senso alle azioni e guida le emozioni del giocatore.

Ma il videogioco, oltre a essere narrazione e azione, è anche memoria. È un medium profondamente immerso nel tempo, capace di evocare, conservare e trasformare il passato. Il videogioco è una macchina del tempo digitale (Wulf et al., 2018; Guerra e Addeo, 2025), dove il passato non è solo rappresentato, ma anche esperito, rivissuto, performato. La nostalgia, in questo senso, diventa una lente attraverso cui interpretare molte delle pratiche contemporanee di fruizione videoludica: dal collezionismo retro all'emulazione, dai remake ai giochi in stile vintage, fino all'inserimento di interi giochi classici all'interno di titoli contemporanei, attraverso il meccanismo del doppio schermo (Guerra e Addeo, 2025).

Secondo Davis (2023), la nostalgia è una forza sociale che agisce sulla memoria individuale e collettiva, contribuendo alla costruzione dell'identità e alla gestione del cambiamento. Nel contesto videoludico, essa si manifesta in forme molteplici: la passione per i videogiochi classici non riguarda soltanto chi li ha vissuti in prima persona, ma coinvolge anche le nuove generazioni, che sviluppano forme di nostalgia mediatica grazie all'uso di emulatori e versioni digitali riproposte nel presente (Guerra e Addeo, 2025).

La nostalgia videoludica, dunque, non è soltanto regressiva: è anche creativa, critica, trasformativa. È una forma di rielaborazione culturale che permette di riattivare versioni passate del sé, di dialogare con la memoria collettiva e di sperimentare nuove forme di senso.

Il videogioco, oggi, rappresenta uno dei luoghi in cui si intrecciano in modo più denso le dinamiche della convergenza mediale, della memoria culturale e della sperimentazione estetica. Come sottolineato in entrambi i contributi raccolti in questo numero, è soprattutto nell'ambito delle produzioni indipendenti che si manifesta una volontà di innovazione formale e contenutistica, spesso svincolata dalle logiche del mercato *mainstream*. Ad esempio, gli *indie games* sono, in molti casi, laboratori narrativi e affettivi, che esplorano temi delicati (come il lutto, la depressione, le relazioni familiari) attraverso linguaggi alternativi e dispositivi immersivi.

Riconoscere il videogioco come medium pienamente legittimo per le scienze sociali significa dunque assumere una prospettiva critica e interdisciplinare, che non si limiti a considerarlo come oggetto di consumo, ma lo analizzi nella sua capacità di produrre significato, di generare esperienze e di incidere sulle pratiche sociali. Come scrive Ian Bogost: «Videogames are an expressive medium. They represent how real and imagined systems work. They invite players to interact with those systems and form judgments about them. As part of the ongoing process of understanding this medium and pushing it further as players, developers, and critics, we must strive to understand how to construct and critique the representations of our world in videogame form» (2007: 7). È proprio in questa funzione rappresentativa e riflessiva che risiede la forza analitica del videogioco: nel suo essere un laboratorio simbolico, un campo di sperimentazione e un dispositivo di mediazione tra individuo e società, tra memoria e immaginario, tra codice e cultura.

Il videogioco in Italia. Archeologia del presente: il videogioco tra passato e futuro.

«Il gioco non è soltanto un prodotto della civiltà, ma la accompagna e la precede»
— Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1938)

Negli ultimi anni si è assistito, anche in Italia, a un crescente riconoscimento del videogioco come oggetto di indagine scientifica. Dopo decenni in cui il medium è stato relegato ai margini del dibattito accademico, limitato spesso a cornici pedagogiche o sociologiche generiche, oggi il videogioco viene finalmente affrontato nella sua complessità culturale, storica, produttiva e mediale.

Questa evoluzione è il frutto di un processo più ampio di legittimazione del medium, che ha coinvolto studiosi e studiose provenienti da ambiti disciplinari diversi – dai media studies alla storia culturale, dalla pedagogia alla semiotica – e che ha trovato, nella conferenza “*Il videogioco in Italia. Archeologia del presente: il videogioco tra passato e futuro*”, uno spazio condiviso di riflessione, confronto e consolidamento. Abbiamo deciso di dedicare un numero speciale della nostra rivista a questo convegno perché, giunto ormai alla sua terza edizione, ha assunto un ruolo di riferimento per chi, in Italia, studia il videogioco come fenomeno culturale, sociale e politico. La sua forza risiede non solo nell’apertura interdisciplinare, ma anche nella capacità di tenere insieme sguardi teorici e pratiche di ricerca empirica, interesse scientifico e coinvolgimento diretto delle comunità di appassionati, autori, giornalisti e attori istituzionali. A conferma di questa impostazione, la call for paper ha sollecitato contributi capaci di leggere il videogioco italiano – inteso come prodotto, pratica, immaginario e industria – in relazione a un doppio asse: da un lato, l’ancoraggio al territorio nazionale, con le sue specificità culturali e produttive; dall’altro, l’inserimento in reti transnazionali di circolazione di tecnologie, estetiche e narrazioni.

Il numero speciale che presentiamo raccoglie dunque una selezione di interventi che hanno partecipato al convegno, offrendo uno spaccato ricco e articolato delle ricerche in corso. I contributi riflettono sull’identità e sull’industria del videogioco in Italia, indagano le rappresentazioni del territorio e della nazione, analizzano le forme di professionalizzazione del settore, il ruolo delle istituzioni culturali nella conservazione e valorizzazione del patrimonio videoludico, e interrogano la posizione della ricerca italiana in un campo ancora fortemente dominato da prospettive anglofone. Ne emerge un panorama in movimento, segnato da tensioni e contraddizioni: tra marginalità e innovazione, tra localismo e globalizzazione, tra pratiche autoriali indipendenti e logiche di mercato.

Questa pluralità di voci testimonia la vitalità di un campo di studi in espansione, che mira a costruire una genealogia critica del videogioco italiano e a posizionarlo all’interno delle ecologie mediali contemporanee. Allo stesso tempo, la *special issue* rappresenta un invito a proseguire il lavoro di ricerca collettiva, a consolidare archivi, metodi e cornici analitiche, e a riconoscere il videogioco come uno dei luoghi cruciali della cultura visuale e partecipativa del nostro tempo.

Nel tempo in cui la realtà è sempre più mediata da schermi, algoritmi e interfacce, il videogioco si impone come una delle forme culturali più significative per comprendere la contemporaneità. Non più semplice svago, ma linguaggio complesso e dispositivo culturale, esso rappresenta un laboratorio in cui si intrecciano estetiche, metodologie e pratiche sociali. Il numero della rivista intende esplorare questa complessità, mettendo in dialogo prospettive che spaziano dall’analisi musicale

all'estetica teatrale, dalla traduzione culturale alle dinamiche comunitarie, fino alla riflessione metodologica sulla ricerca digitale. Gli articoli raccolti testimoniano come il videogioco, più che un oggetto di studio univoco, si configuri come una lente attraverso cui osservare le trasformazioni della cultura: il modo in cui archiviamo il passato, produciamo conoscenza, costruiamo comunità e riscriviamo i confini dell'arte. Dalle sale giochi alle piattaforme digitali, dal palcoscenico virtuale alla classe "gamificata", il percorso tracciato dai contributi di questo numero mostra come il videogioco non sia più confinabile nei margini dell'intrattenimento. Esso si è fatto forma culturale della complessità, capace di connettere linguaggi e discipline, tradizioni e innovazioni, esperienze individuali e collettive, passato e presente. Nel tempo della convergenza mediale, il videogioco è insieme arte, linguaggio e metodo: estetica e tecnica, rappresentazione e interazione, memoria e sperimentazione. È un campo in cui il gioco diventa conoscenza e la conoscenza stessa assume i tratti del gioco: aperta, plurale, in movimento.

In apertura, l'analisi armonica della musica nei *retrogames* di Diego Cantore ci riporta alle origini sonore del medium videoludico, mostrando come la musica dei videogiochi classici – da *Tetris* a *The Legend of Zelda* – sia una componente strutturale dell'esperienza ludica. Attraverso l'analisi armonico-tematica, l'autore individua una grammatica musicale che contribuisce alla costruzione dell'immaginario collettivo e alla dimensione affettiva del "ritorno al passato" che anima il fenomeno del *retrogaming*. Il gioco, in questo caso, diventa archivio di memoria sonora: ogni melodia è un frammento di tempo congelato, un ponte emotivo tra generazioni di giocatori. Il medium videoludico, quindi, oltre a creare uno spazio visivo, forma in parallelo uno spazio del suono (De Angelis, 2000) che diventa ugualmente importante e complementare.

Il dialogo con il passato è al centro anche del contributo di Giulia Chiantia, Il destino di Final Fantasy VII Remake: una riflessione sul significato di remake, che interroga il significato stesso di remake nel contesto videoludico. Riprendendo la nozione di ipertestualità di Genette, l'autrice propone una distinzione cruciale: Final Fantasy VII Remake non è un rifacimento di un gioco, ma di un'esperienza. Il videogioco si fa atto di riscrittura temporale, capace di tradurre il passato nella sensibilità estetica e tecnologica del presente, senza annullarne la memoria. Il remake, dunque, non cancella l'originale ma lo riattiva, lo "temporalizza" (Brown, 2023), inserendolo nel flusso della cultura contemporanea. Tra nostalgia e rimediazione, il saggio delinea una tensione fondamentale del videogioco contemporaneo: la ricerca di senso nel dialogo tra passato e presente, tra memoria e reinvenzione.

La dimensione collettiva del videogioco è il focus di Nicola Costalunga e Michele Varini in Pixel in Pugno. Viaggio tra le Comunità Videoludiche dall'Arcade all'E-sport. Il contributo esplora le comunità videoludiche, dall'epoca *arcade* fino agli e-Sport contemporanei, ricostruendo una genealogia della socialità videoludica: dai bar e dalle sale giochi degli Anni Ottanta fino ai tornei online su scala globale. Il videogioco, suggeriscono gli autori, è uno spazio pubblico in miniatura, dove si sperimentano forme di identità, cooperazione e conflitto. Nella trasformazione degli spazi ludici si riflette quella delle comunità stesse: dalla prossimità fisica al legame digitale, dalla dimensione intergenerazionale alla cultura competitiva degli e-sport. Le comunità di gioco diventano così microcosmi sociali, dove la partecipazione si modella secondo logiche tecnologiche, economiche e culturali sempre più interdipendenti.

Un'analoga logica di mediazione e adattamento attraversa il contributo di Giuseppe Ciancia, La localizzazione videoludica, traduzione e cultura nel videogioco, che

esplora la traduzione non solo come operazione linguistica, ma come pratica di negoziazione interculturale. Riprendendo la *Skopostheorie* di Vermeer, l'autore mostra come il processo di localizzazione sia una vera e propria forma di riscrittura culturale, capace di adattare simboli, linguaggi e valori alle sensibilità dei diversi pubblici. Ciancia mette in luce come questo lavoro di mediazione vada ben oltre il linguaggio, coinvolgendo elementi visivi, sonori e comportamentali che definiscono l'identità culturale dell'opera. In un mondo – e in un modo – in cui il videogioco è prodotto globale ma anche esperienza locale, la traduzione si rivela uno spazio politico e creativo insieme, un “gioco nel gioco” in cui si ridefiniscono i confini tra culture.

La riflessione di Noemi Crescentini – Game On: Exploring the fusion of science and video games through case studies – estende questa logica al campo della comunicazione scientifica, mostrando come la gamification e i serious games possano trasformare la didattica e la divulgazione in esperienze partecipative, dinamiche e inclusive. Attraverso l'analisi di casi studio, l'autrice dimostra come il linguaggio videoludico riesca a tradurre i contenuti scientifici in forme narrative e interattive, rendendo la conoscenza non solo accessibile, ma anche esplorabile. Il gioco, con le sue regole, i suoi obiettivi e le sue logiche di feedback, diventa così un metodo di conoscenza e di partecipazione, capace di sollecitare curiosità, cooperazione e riflessione critica. La *gamification*, dunque, non si limita ad applicare meccaniche ludiche a contesti educativi, ma ridefinisce le stesse modalità con cui il sapere scientifico viene costruito e condiviso.

L'articolo di Davide Siepe, Dal reale al virtuale: Il videogioco come nuova frontiera artistica per il teatro attraverso tre casi studio, apre un ulteriore livello di riflessione: quello dell'ibridazione artistica fra teatro e videogioco. Sebbene due media apparentemente diversi e lontani, attraverso l'analisi di tre casi studio — The Seagull, Hamlet, Macbeth — Siepe mostra come le pratiche performative contemporanee stiano incorporando logiche e spazi videoludici per ridefinire la scena teatrale nell'era post-digitale. Il videogioco diventa nuova infrastruttura scenica, luogo di sperimentazione linguistica e di democratizzazione della performance. L'interazione tra attori-avatar e spettatori in remoto apre a una nuova forma di teatralità “senza palcoscenico”, che ridefinisce il rapporto tra presenza, rappresentazione e realtà.

Bibliografia

- Aarseth E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1, <https://gamestudies.org/0101/editorial.html>;
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts: The MIT Press.
- Brown L. (2024). Rethinking Remakes: Value and Culture in Video Game Temporalization. *Games and Culture*, 19(3): 337–356.
- De Angelis V. (2000). *Arte e linguaggio nell'era elettronica*. Milano: Mondadori.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In M. J. P. Wolf and B. Perron (Eds.), *Video/Game/Theory*. New York: Routledge;
- Guerra, A. & Addeo, F. (2025). Game e nostalgia: il double screen come esperienza di retrogaming. *Im@go*.
- Murray J. (2004) From game-story to cyberdrama, in Harrigan, P., Wardrip-Fruin, N. (a cura di), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge: The Mit Press.
- Wulf, T., Bowman, N. D., Rieger, D., Velez, J. A., Breuer, J. (2008). Video Games as Time Machines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming. *Media and Communication*, Volume 6, Issue 2, Pages 60–68, DOI: 10.17645/mac.v6i2.1317.