

PRE-PRINT

RICCARDO FASSONE

UNA PREISTORIA DEL VIDEOGIOCO ITALIANO

Una storia continuista del videogioco italiano

Questo saggio si inserisce nel contesto di un più ampio progetto di ricerca, dedicato alla ricostruzione storica e all'analisi critica delle vicende dell'industria videoludica italiana. Sebbene la storia di dispositivi di intrattenimento pubblico pre-digitali (e in alcuni casi pre-elettronici) come i flipper possa sembrare marginale rispetto alle finalità e ai presupposti di tale progetto, la tesi che sosterrò è che in molti casi non sia possibile condurre ricerca storica circa il videogioco in assenza di un più ampio sguardo diacronico sulla ludicità elettromeccanica. In altre parole, in questo contributo tenterò di ricollocare l'oggetto principale della mia ricerca – la storia di un'industria che si potrebbe pensare tecnologicamente orientata – all'interno di una più complessa genealogia ludo-storica. Nel caso specifico, nell'approcciarmi a ricostruire la storia della produzione di videogiochi arcade in Italia – una serie di vicende che incrociano pirateria e cloni, aspirazioni globali e logistica locale, sale giochi in località turistiche e archivi informali – ho constatato che la maggior parte dei miei informatori¹ e, latamente, dei contatti che avevo costruito avevano operato, in forme più o meno professionalizzate, nell'ambito dell'intrattenimento elettromeccanico (in particolare nella produzione, distribuzione, riparazione di flipper) e che, in virtù di questa convergenza, tendevano ad associare all'ambiente della sala giochi una serie composita di dispositivi digitali, elettronici ed elettromeccanici.

¹ L'autore desidera ringraziare sinceramente chi ha prestato il proprio tempo per questa ricerca. In particolare, per la stesura di questo articolo, sono state essenziali le testimonianze di Natale Zaccaria e Federico Croci.

Questo presupposto storiografico non è certamente inedito per chi si occupa di ricostruire la traiettoria dei giochi arcade. Una storia *continuista* di questi dispositivi, in cui macchine digitali, elettroniche, ed elettromeccaniche coesistono in virtù di una serie di protocolli di utilizzo comuni è sostenuta dalle tesi media-archeologiche di studiosi come Erkki Huhtamo (2005), che, sulla scorta, ad esempio, della cosiddetta *new film history* (Elsaesser 2004), ricostruiscono traiettorie diacroniche che hanno origine a partire dal tardo XIX Secolo. Questo contributo si fonda su tali premesse teoriche nel tentativo di trascendere il determinismo digitale che in alcuni casi dà sostanza alle ricostruzioni storiografiche relative al videogioco, mettendo in luce una serie di continuità tra le pratiche produttive dell'industria del flipper e quella del videogioco arcade in Italia a partire dai tardi anni Settanta.

Il capitolo si articolerà dunque lungo una doppia traiettoria. In prima istanza presenterò il caso della Zaccaria, la più importante azienda italiana produttrice di flipper tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta. Questa sezione utilizza, oltre a una serie di fonti documentali relative alle pratiche industriali e ai discorsi culturali relativi al flipper in Italia, un'intervista realizzata con Natale Zaccaria, uno dei tre fratelli fondatori dell'azienda². La seconda parte del saggio articolerà, a partire dal caso Zaccaria, una riflessione storico/teorica sulle continuità relative alla produzione e alla ricezione di flipper e videogiochi arcade [Fig. 5] in Italia. In questo senso, questo capitolo mira a ricostruire le vicende di un comparto produttivo piuttosto negletto negli studi sui media e, allo stesso tempo, ad articolare una posizione storiografica di natura continuista rispetto allo studio del videogioco, nella convinzione che "there can be no 'proper history' which is not at the same time a philosophy of history" (White 1973, p. XI).

2 L'intervista telefonica è stata svolta il 22 luglio 2018. La ricostruzione della storia dell'azienda e di alcune pratiche produttive si intende desunta dalla testimonianza di Zaccaria.

Un metodo per la storia della produzione

Prima di approfondire il caso della Zaccaria, è necessario esporre brevemente gli assunti metodologici che danno forma alla mia ricerca sul videogioco italiano. Questo capitolo, così come il più ampio progetto di ricerca nel quale si inserisce, rappresenta un tentativo di ricostruire una storia della produzione videoludica nazionale. In questo senso, il mio metodo deriva dagli studi di larga scala sulle industrie mediali (Hesmondhalgh 2013), che propongono un'analisi diacronica del modificarsi delle forme e dei modi di produzione e delle ricadute che questi cambiamenti hanno sui percorsi di ricezione. Tuttavia, l'utilizzo di interviste storiografiche con operatori del settore, collezionisti e archivisti, è in molti casi volto alla ricostruzione di quella che Caldwell (2008) definisce "production culture", ovvero quell'assemblaggio idiosincratico di *best practice*, credenze, tradizioni più o meno consolidate, operazioni logistiche, messo in azione da un particolare settore produttivo in un particolare momento storico. Lo studio delle pratiche di singoli operatori o di gruppi di operatori in un determinato settore industriale permette di legare, almeno speculativamente, i prodotti derivanti dall'industria culturale del videogioco in Italia non solo all'assetto economico che li ha generati, ma anche al più intangibile *milieu* culturale entro il quale questi sono stati pensati e realizzati. Poiché la maggior parte delle aziende di cui mi occupo in questa circostanza sono fallite, non posso utilizzare il metodo etnografico proposto da Caldwell; tuttavia questo capitolo costituisce un tentativo di ricostruire diacronicamente una porzione di storia dei media attraverso testimonianze relative alle norme culturali vigenti entro determinati settori delle industrie culturali italiane. Come cercherò di argomentare in seguito, è proprio questa attenzione alla produzione a permettermi di tracciare un collegamento tra l'industria del flipper e quella del videogioco.

Quella che ipotizzo è, dunque, una storia della produzione che fa leva – oltre che sui tradizionali metodi della storiografia dei media come lo spoglio di riviste, l'analisi di oggetti e dispositivi, e il lavoro su fonti secondarie – sulla raccolta di testimonianze circa i metodi, le prassi e le credenze che davano forma al comparto produttivo dell'intrattenimento da sala giochi. La necessità di lavorare su campioni di informatori necessariamente piuttosto ristretti –

viste le dimensioni dell'industria del videogioco italiana nel periodo preso in considerazione – mi ha condotto ad adottare una doppia ulteriore disposizione metodologica. Da un lato, questo contributo è, almeno parzialmente, in debito con la tradizione storiografica della microstoria ginzburgiana (Ginzburg 1976, 1994). A fronte di un orizzonte necessariamente limitato, ho deciso di concentrarmi sulle testimonianze di singoli informatori, che mi permettessero di costruire la piccola storia del flipper italiano come figura che emerge dallo sfondo della grande storia della produzione mediale del secolo scorso. In questo senso, traggo dall'opera di Ginzburg l'idea che si possa lavorare su “[l']analisi ravvicinata di una documentazione circoscritta, legata a un individuo altrimenti ignoto” (Ginzburg 1994, p. 521), tentando però, a partire dalla microstoria offertami da Natale Zaccaria, di dire qualcosa di più sulla storia, forse meno “micro-”, del videogioco italiano³. La seconda disposizione storiografica che assumo nella stesura di questo testo è quella offerta da Siegfried Zielinski (2006) attraverso il concetto di *anarcheologia*, una pratica storiografica che produce attivamente e deliberatamente narrazioni anticanoniche, occupandosi di oggetti e personaggi laterali, secondari, non istituzionali e lo fa tentando per quanto possibile di resistere a tentazioni sistematizzanti e tassonomizzanti. In questo senso, la prevalenza di pratiche di pirateria e copia in larga parte illegali nel contesto dell'industria italiana⁴ permette di costruire una narrazione anarcheologica che riabilita oggetti marginali e derivativi, costruendo così quella che Zielinski (2006, p. 7) descrive come “a *variantology of the media*”.

Zaccaria, una preistoria del videogioco italiano

Questo scritto muove dunque da un assunto storiografico che colloca il videogioco in continuità con altre forme di gioco che lo

3 Questa forma di generalizzazione – pur cauta – di un'indagine microstorica, è in parziale contraddizione con il lavoro di Ginzburg, che tende a evitare processi di tipo sineddotico. Tuttavia, nel caso in esame qui, alcune generalizzazioni sono favorite dalle dimensioni piuttosto ridotte del comparto produttivo analizzato.

4 Ho offerto una lettura più ampia dei fenomeni di pirateria in Italia, condotta a partire dalla nozione di anarcheologia, in Fassone 2017.

precedono. Come sottolineato in precedenza, si tratta di un'intuizione già articolata da Erkki Huhtamo, che tuttavia fonda questa continuità genealogica sugli usi sociali e le pratiche spaziali; per Huhtamo videogiochi arcade e altre forme di intrattenimento elettromeccanico condividono per lungo tempo modi e luoghi di utilizzo. Il mio obiettivo è integrare tale proposta con alcune note di carattere produttivo, utilizzando il caso della Zaccaria come esempio di una evidente continuità nelle pratiche industriali di produzione di flipper e videogiochi arcade.

Nel 1963 i fratelli Natale, Marino e Franco Zaccaria aprono un bar a Bologna. Una delle stanze del locale ospita una selezione di flipper americani a disposizione degli avventori. Natale, che all'epoca stava studiando per diventare meccanico, e che si definisce dotato di una mentalità al contempo tecnica e creativa, inizia a interessarsi al funzionamento delle macchine presenti nel bar di famiglia, analizzandone la complessa architettura elettromeccanica e deducendo quali pezzi fossero necessari in caso di manutenzione. Nel 1964, meno di un anno dopo l'apertura del bar, grazie all'interesse di Natale per i flipper, gli Zaccaria avviano una piccola attività di riparazione e, occasionalmente, noleggio di macchine elettromeccaniche. Tra il 1966 e il 1967 le operazioni relative ai flipper si svolgono nella casa di campagna della famiglia Zaccaria, mentre le mogli dei tre fratelli gestiscono il bar. Nel tardo 1967 gli Zaccaria iniziano a modificare macchine americane, sulle quali operano vere e proprie operazioni di "rebrand" per i propri clienti locali. Nel 1973 la Zaccaria diventa un'impresa a tutti gli effetti e i tre fratelli trasferiscono le operazioni in un capannone adibito a fabbrica per iniziare a – nelle parole di Natale – "costruire i flipper da zero". Con questa espressione Zaccaria intende la pratica di design di nuovi meccanismi⁵ – diversa dalla modifica di meccanismi d'importazione – che, di conseguenza, porta l'azienda a potenziare o, in molti casi, attivare una complessa rete produttiva comprendente grafici, produttori di parti e pezzi di ricambio, vetrai, ecc. I tre fratelli rimangono a capo dell'azienda, con Natale nelle vesti di direttore artistico e progettista principale, e Franco e Marino a dirigere le operazioni di comunicazione e logistica. Il

5 Alcuni di questi meccanismi originali saranno addirittura oggetto di brevetto da parte di Zaccaria.

1978 è un anno centrale per la Zaccaria. Sei mesi dopo aver assistito alla dimostrazione di un flipper elettronico a una fiera, i tre fratelli producono *Winter Sports*, il primo flipper Zaccaria basato su tecnologia *solid state*. Significativamente, nello stesso anno, dopo aver assunto un gruppo di giovani game designer l'azienda distribuisce *The Invaders* – evidentemente ispirato a *Space Invaders* (Taito 1978) –, primo di una serie di videogiochi a marchio Zaccaria⁶. Questa doppia linea di produzione sarebbe rimasta attiva fino al 1984, anno in cui i tre fratelli avrebbero dichiarato bancarotta. Nel momento di massima fortuna economica, intorno al 1981, la Zaccaria – che aveva avviato massicce operazioni di export in Europa orientale, Germania, Australia e addirittura Stati Uniti – impiegava oltre duecento lavoratori.

Questa breve storia della Zaccaria ricostruisce il carattere al contempo eccezionale ed esemplare dell'azienda nel contesto dell'industria italiana dell'intrattenimento elettromeccanico, elettronico e digitale. Da un lato, la Zaccaria è un esempio della continuità produttiva a cavallo di diversi paradigmi tecnologici: il passaggio da elettromeccanico a elettronico e, a lato, da flipper a videogioco, che avviene intorno alla fine degli anni Settanta implica modifiche solo parziali ai modi e agli strumenti di produzione. La Zaccaria non fu l'unica azienda ad attraversare questa transizione. La Sipem/Sidam di Torino, ad esempio, iniziò a produrre videogiochi dopo aver realizzato, nel corso degli anni Settanta, una varietà di oggetti, dai tavoli da biliardino alle cabine per fototessere. Si tratta di una circostanza piuttosto comune nel contesto produttivo italiano e, in questo senso, è possibile avanzare due ipotesi. Da un lato aziende come Zaccaria e Sipem/Sidam avevano una conoscenza approfondita del mercato complessivo dell'arcade. Prodotti come flipper, tavoli da biliardino, videogiochi, venivano venduti in larga parte agli stessi esercenti, che li utilizzavano per arredare sale giochi, bar, e altri luoghi pubblici. In questi termini l'assunto di Huhtamo per cui esisterebbe una continuità di modi e luoghi di fruizione trova sostanza nella constatazione questa era garantita da pratiche produttive e commerciali che vedevano produttori e rivenditori trattare oggetti tecnologicamente diversi in modo so-

6 Tra gli altri videogiochi Zaccaria, ricordiamo *Quasar* (1980) e *Laser Battle* (1981, *Lazarian* per il mercato USA)

stanzialmente analogo. La seconda ragione di tale continuità è la presenza di una significativa rete di professioni e settori industriali periferici rispetto allo sviluppo di macchine da intrattenimento, che, tuttavia fungevano da supporto per quest'ultimo. Produttori di cabinati, vetrai, distributori di parti di ricambio, ma anche illustratori, *concept artist* e grafici lavoravano in modo fluido a cavallo della realizzazione di flipper, videogiochi, e altre macchine ibride.

Tuttavia, Zaccaria rappresenta anche un'eccezione nel contesto italiano, se non altro per la scala economica e finanziaria delle sue operazioni. Se, in linea generale, l'industria videoludica italiana è storicamente caratterizzata da instabilità economica, volatilità, e marginalità (Barca/Salvador 2012), la Zaccaria si presenta, almeno nel periodo a cavallo tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta, come un'azienda relativamente solida e, cosa non meno significativa, capace di intessere legami virtuosi con il mercato internazionale.

Locale/globale, legale/illegale

La Zaccaria è dunque una dimostrazione significativa del complesso intreccio di pratiche produttive, industriali, e culturali che disegnano una continuità tra produzione di flipper e videogiochi nei tardi anni Settanta. A partire dalla vicenda di Zaccaria è dunque possibile ipotizzare fondatamente una versione *continuista* della storia del videogioco italiano. Flipper e videogiochi cabinati condividevano certamente luoghi di fruizione e ambienti sociali. Coesistevano in sale giochi e bar, uno accanto all'altro ed erano utilizzati dai giocatori senza soluzione di continuità. Queste due forme di intrattenimento pubblico dunque condividevano in larga parte quelli che Gitelman (2006) definisce protocolli mediali: modi di interazione, ricezione culturale e sociale, comportamenti attesi da parte dei giocatori e sollecitati dal design delle macchine. Tuttavia, come detto, questa convergenza sembra derivare in larga parte da un assetto industriale complessivo – fatto di attori come Zaccaria e di una serie di professionisti e aziende ancillari – sostanzialmente agnostico dal punto di vista tecnologico, pronto cioè a produrre l'uno e l'altro gioco senza particolari traumi alla struttura produttiva complessiva. Nel caso della Zaccaria ci troviamo di fronte a una rete di attori che collaborano in modo

continuativo con l'azienda dei fratelli. Ad esempio, la Zaccaria lavorò a stretto contatto con Rimondini, un vetraio di San Lazzaro di Savena, alle porte di Bologna, oltre che con un notevole numero di falegnami della zona. Un intreccio di rapporti che delinea una fitta rete iperlocale⁷, che tuttavia consentiva aperture verso l'estero. È il caso, ad esempio, del rapporto ultra-decennale che lega gli Zaccaria a David Wilcox, un illustratore inglese che contribuì alla realizzazione di molte grafiche dei giochi dell'azienda. Questi attori, insieme a molti altri, avrebbero accompagnato Zaccaria nella transizione – evidentemente piuttosto morbida e mai definitiva– da flipper a videogioco.

La seconda ragione di questa continuità è più propriamente *anarcheologica* ed è da ricercarsi in quella che può essere definita una cultura della pirateria che innerva la produzione di flipper e videogiochi in Italia⁸. I primi produttori italiani di flipper spesso si limitavano a rimarchiare giochi americani, o addirittura italiani. È il caso di *Horror*, un clone di *Space Shuttle* (1980) della Zaccaria, prodotto dalla Pinball Shop di Bologna plausibilmente nel 1985⁹. In altri casi, i flipper italiani erano veri e propri assemblaggi idiosincratichi di materiali recuperati in modo più o meno fortunoso. Questa pratica produttiva, in particolare, era utilizzata dalla Midcoin di Napoli, che, a partire dalle parti di flipper demoliti, costruiva altre macchine elettromeccaniche. Come detto, anche i produttori di videogiochi italiani, almeno fino all'inizio degli anni Novanta, adottarono pratiche di pirateria in modo massiccio e continuativo. Tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, le sale giochi ospitavano quantità ingenti di cloni non autorizzati di giochi stranieri. La nota causa Atari e Bertolino contro Sidam, che vedeva l'azienda americana, con il distributore italiano Bertolino, parte lesa per pirateria da parte della torinese Sidam, e che si concluse con la condanna di Sidam, non cambiò in modo radicale la situazione (Introvigne 1983). Pirateria, riassettaggio, e produzione di cloni erano pratiche comuni e per certi versi nor-

7 Sul rapporto tra produzione videoludica e la nozione di reti iperlocali si veda Švelch, 2018.

8 Si veda il contributo di Tosoni, Tarantino, Pachetti in questo volume.

9 La datazione probabile, condivisa dall'autore di questo capitolo, si deve all'anonimo estensore della scheda di *Horror* sull'*Internet Pinball Database*.

malizzate – poiché scarsamente normate – tanto per le macchine elettromeccaniche quanto per quelle elettroniche e digitali.

Infine, la continuità tra la produzione di flipper e quella di giochi arcade può essere rilevata in una peculiare tensione, che interessa entrambi i campi, tra aspetti locali o, come visto, iperlocali, e proiezioni globali. Come detto, la Zaccaria si appoggiava su una rete di collaboratori individuati sul territorio bolognese per la produzione di lastre di vetro e cabine in legno, ma utilizzava professionisti internazionali per la realizzazione di grafiche e illustrazioni. Questo dualismo è rintracciabile anche in altre pratiche industriali coeve, ad esempio la produzione di macchine – flipper o videogiochi – ibride, che contenevano schede originali provenienti dall'estero all'interno di strutture in legno costruite in Italia¹⁰. Come afferma Federico Croci, direttore di Tilt, il museo italiano del flipper:

sebbene ci fosse un florido mercato di produzione di schede copiate, in realtà in molti altri casi la scheda all'interno era originale, o costruita su licenza; era solo il mobile ad essere generico. Questo perché farsi spedire dall'estero una cassa di schede originali e costruire in Italia il mobile, era infinitamente più economico in quegli anni che non acquistare tutto il gioco ed importarlo in Italia, tra dazi, dogane, ecc.¹¹

Si verificava, tuttavia, anche un processo inverso. Molti produttori di macchine arcade tentarono – con fortune alterne – di conquistare i mercati esteri, in alcuni casi occultando la propria provenienza. Ragioni sociali esotiche come Mr. Game – seconda incarnazione di Zaccaria – Europlay (Quarto Inferiore, Bologna) e Model Racing (Ancona) testimoniano la volontà di queste aziende di operare all'interno di un mercato percepito come globale. Questa tensione tra modi di produzione locali e aspirazioni globali avrebbe dato forma in modo significativo anche alla produzione di videogiochi domestici nell'Italia degli anni Ottanta¹².

10 Sui flipper americani destinati al mercato italiano, si veda Croci, 2004.

11 L'intervista con Federico Croci si è svolta in due tempi. La prima parte è stata condotta in persona, a Bologna, il 20 luglio 2016. La seconda via e-mail, tra luglio e ottobre 2018.

12 Si veda a questo proposito il capitolo di Marco Benoît Carbone in questo volume.

Conclusioni

La larga maggioranza delle storie del videogioco si fonda su un implicito assunto di discontinuità tecnologica, eleggendo a oggetto della ricostruzione una forma di ludicità implementata in una macchina informatica. Tuttavia, come dimostrato in altri ambiti della storia dei media¹³, accostarsi a una ricostruzione storica di pratiche sociali e culturali da un lato e, come nel caso di questo articolo, di assetti industriali e culture della produzione dall'altro, permette di problematizzare l'appiattimento sul digitale riscontrabile in alcune pratiche storiografiche legate al videogioco.

In questo senso la storia della Zaccaria, un'azienda che produce flipper, videogiochi, e macchine ibride, collocata in un contesto di pacifica coesistenza tra diverse tecnologie, mette in crisi le narrazioni rivoluzionarie riguardanti l'avvicinarsi di ere del videogioco, consentendo di osservare transizioni più sfumate e complesse, che chiamano in causa pratiche industriali lecite e illecite, come la pirateria, tensioni tra locale e globale, e l'intricata rete di attori gravitanti intorno alla produzione di macchine per l'intrattenimento pubblico.

Bibliografia

Barca, F., Salvador, M.

2012 *Il lento cammino dell'industria videoludica italiana*, "Economia della cultura", n. 2.

Caldwell, J.

2008 *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*, Duke University Press, Durham (NC).

Croci, F.

2004 *Pinball machines for Italy. Senza ripetizione della partita*, Facto, Padova.

Elsaesser, T.

2004 *The New Film History as Media Archaeology*, "Cinemas", n. 14(2-3), pp. 75-117.

13 Si veda, ad esempio, il lavoro sul suono di Ernst 2016.

Ernst, W.

2016 *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

Fassone, R.

2017 *Cammelli and Attack of the Mutant Camels. A Variantology of Italian Video Games of the 1980s*, "Well Played", n. 6(2), pp. 55-71.

Ginzburg, C.

1976 *Il formaggio e i vermi. Il cosmo di un mugnaio del '500*, Einaudi, Torino.

1994 *Microstoria. Due o tre cose che so di lei*, "Quaderni Storici", n. 29(86), pp. 511-539.

Gitelman, L.

2006 *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*, The MIT Press, Cambridge (MA).

Hesmondhalgh, D.

2013 *The Cultural Industries* [terza edizione], Sage, London.

Huhtamo, E.

2005 *Slots of Fun, Slots of Trouble. An Archaeology of Arcade Gaming*, in J. Raessens, J. Goldstein (a cura di), *Handbook of Computer Game Studies*, The MIT Press, Cambridge (MA), pp. 1-21.

Internet Pinball Database

2004-2019 *Horror*, <https://www.ipdb.org/machine.cgi?id=5118>.

Introvigne, M.

1983 *Atari Inc. & Bertolino v. Sidam Srl: First Italian Decision on Video Games*, "European Intellectual Property Review", n 5(12), pp.347-349.

Švelch, J.

2018 *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Game*, The MIT Press, Cambridge (MA).

White, H.

1973 *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore (MD).

Zielinski, S.

2006 *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, The MIT Press, Cambridge (MA).

Ludografia

Horror [FLIPPER], Pinball Shop, Italia, 1985.

Laser Battle [ARCADE], Zaccaria, Italia, 1981.

Quasar [ARCADE], Zaccaria, Italia, 1980.

Space Invaders [ARCADE], Taito, Giappone, 1978.

Space Shuttle [FLIPPER], Zaccaria, Italia, 1980.

The Invaders [ARCADE], Zaccaria, Italia, 1978.

Winter Sports [FLIPPER], Zaccaria, Italia, 1978..

PRE-PRINT