

Chi è William Higinbotham? E Steve Rus-
sel? Difficile rispon-
dere a queste

domande se non si è amanti dei videogiochi. Il primo è l'inventore del videogioco moderno, Tennis for Two (del 1958), mentre Russel fu il creatore del secondo, Spacewar (del 1961). Queste come altre informazioni sulla breve e turbolenta storia dei videogiochi è possibile trovarle in un libriccino scritto da Francesco Tissoni e Stefano Zocchi intitolato "I videogiochi. Breve storia di un'industria miliardaria, (Unicopli, Milano, 2018, 61 pagg., 9,00 euro). Dopo i primi esperimenti la fase pionieristica vera e propria, in cui si intuiscono le possibilità di commercializzazione del nuovo medium, prende il via negli anni '70. Le prime uscite non furono coronate da successo a causa del prezzo troppo alto dei prodotti e delle difficoltà nel loro utilizzo. Ma la svolta era nell'aria. Nel 1972 con la nascita di Atari Inc. e la produzione del capostipite dell'industria dei videogiochi, "Pong", iniziò a prendere forma un mercato molto promettente su cui si gettarono a pesce numerosi imprese. Il rapido aumento del consumo di videogiochi suscitò tali e tanti appetiti da generare una vera e propria crisi del settore. Fra gli addetti ai lavori, compresi Tissoni e Zocchi, è ancora oggi ricordato il 1983, annus horribilis in cui il settore rischiò di scomparire registrando una contrazione del 97% del fatturato mondiale. Le

Sintetica storia

di
**PATRIZIO
PAOLINELLI**



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

dei videogiochi

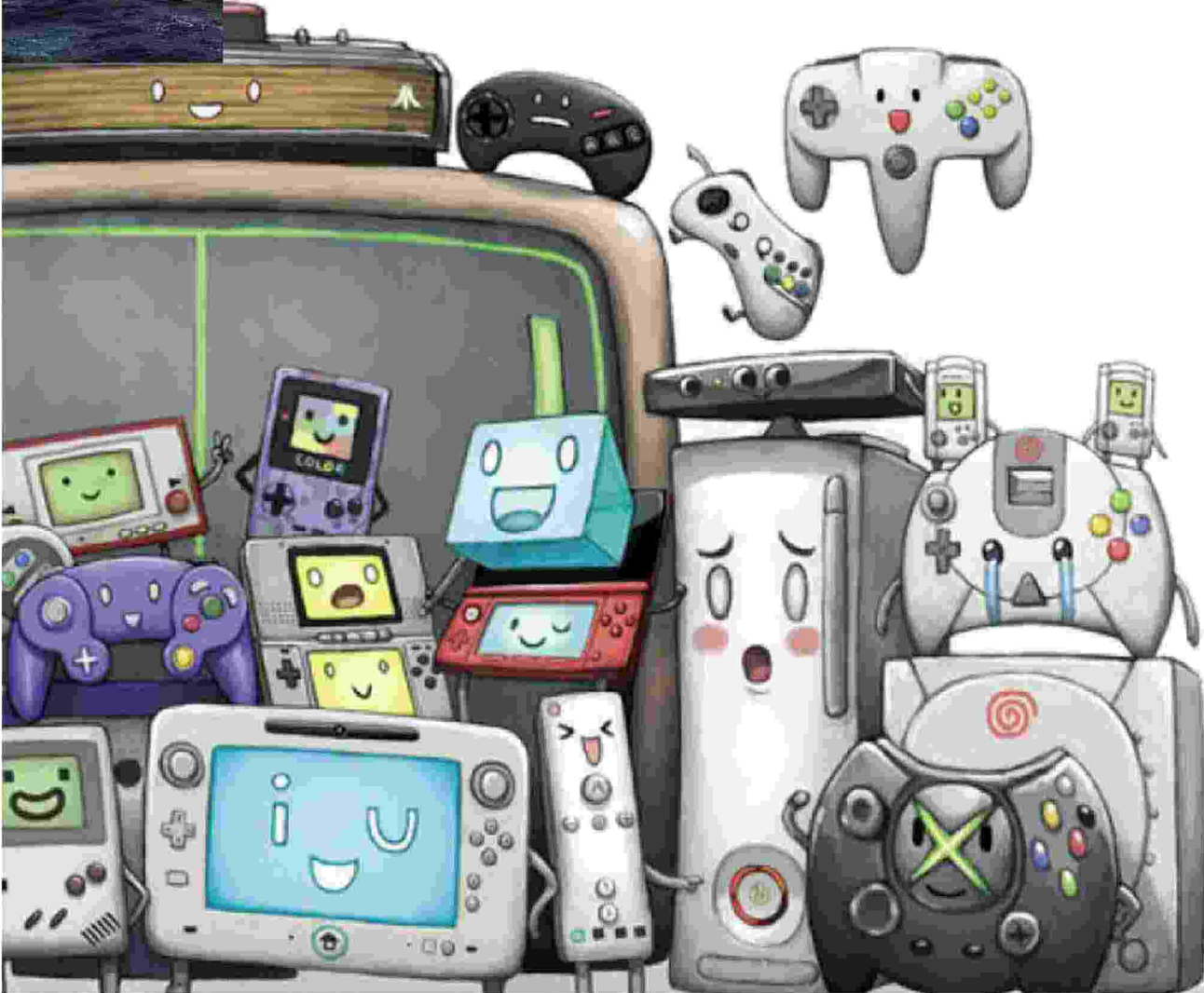


cause? Sovrapproduzione (un classico del capitalismo), il dominio assoluto degli Stati Uniti (la cui capacità di far finire male ciò che crea è notevole), la scarsissima qualità di troppi prodotti (realizzati in fretta e furia per le vendite di Natale come ad esempio "E.T. The Extra-Terrestrial", ispirato al celebre film di Spielberg, e considerato il peggior videogioco di sempre) e l'avvento del perso-

nal computer (che permetteva di sviluppare giochi spesso tecnologicamente più avanzati di quelli delle console). La spaventosa contrazione dell'industria statunitense aprì le porte a quella giapponese, che risollevò il mercato con la discesa in campo della Nintendo e il suo Nintendo Entertainment System (NES). Ancora oggi non c'è amatore, anzi, forse non c'è giocatore, neanche tra i più giovani, che

non abbia sentito parlare di "Super Mario Bros", il baffuto e simpatico idraulico che affronta mille peripezie per liberare la principessa e restituire la pace al Regno dei Funghi. Il successo della casa giapponese si estese ben oltre gli anni '80 e con 60 milioni di unità vendute il NES contribuì a far diventare la Nintendo una realtà importante dell'industria mondiale.

Giungiamo così agli anni '90, decennio in cui il Giappone continua a esercitare un ruolo da protagonista con l'allargarsi del mercato delle console portatili sul quale Sony e



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.