Domenica, 11 Ottobre 2009 12:22
Di Carlo Motta

Lacrime di malinconia, risate, quarantenni tornati ragazzini, qualche polemica e tanta passione.

Così è passata anche la terza edizione monzese del Videogames History. L'evento, organizzato da GamesCollection.it con il patrocinio di Aiomi e del Comune di Monza, è infatti un appuntamento imperdibile per tutti gli amanti del cosiddetto "retrogaming", per poter riassaporare l'emozione di giocare su console vecchie di vent'anni, e di riscoprire giochi che hanno fatto la storia del videogame. Un vero e proprio percorso interattivo attraverso l'evoluzione del videogioco, come è stato definito l'evento, che è stato ospitato dall'Urban

Phoca PDF

Center di via Turati a Monza. Il risultato era davvero impressionante. «Pensate cari amici, il suo schermo ha addirittura trentadue colori!» recitava uno spot Mediaset di oltre quindici anni fa per pubblicizzare il Game Gear, una console portatile ormai leggendaria. Quello spot è stato trasmesso a loop da un televisore posto all'entrata del Videgames History, giusto per suscitare fin da subito la lacrimuccia. Ma è stato una volta entrati che lo stupore e la malinconia si sono fusi, e che l'emozione ha pervaso chiunque avesse avuto la voglia di esplorare il piano interrato dell'Urban Center; Sega Mega Drive, Sega Master System, Super Nintendo, Dreamcast, Playstation e – signore e signori – il Commodore 64! Per non parlare dei videogiochi; Super Mario Bros, Space Invaders, Street Fighter, fino a pietre miliari come Pong. Tutti lì, pronti per essere riscoperti, nella loro grafica così semplice da fare tenerezza. Roba da far sentire vecchio un ventiquattrenne.

Con la tavola rotonda di sabato pomeriggio, inoltre, si è cercato di portare il discorso del retrogaming dai binari della pura passione verso discorsi più prettamente "storici", seguendo propriamente il discorso evolutivo del videogame. Nomi certamente illustri hanno arricchito tale discussione: da Carlo Stagostino a Federico Croce, da Bonaventura di Bello a Luca Antigano, veri e propri guru della storia nostrana del videogame, quasi tutti ex-programmatori e grandi menti dello sviluppo del videogioco. Allo stesso tavolo era seduto anche Marco Accordi Rickards, numero uno di Aiomi, che non ha risparmiato qualche stoccata a certi suoi "antagonisti", come li ha definiti, attori insieme allo stesso Accordi di una feroce polemica sulla legittimità del lavoro svolto dai siti web e dai giornali che si occupano di videogiochi. Ma, a parte le polemiche, per altro ben arginate, l'evento è stato davvero molto apprezzato, sia dal pubblico che dagli addetti del settore. «Il Videogames History è un evento sicuramente molto importante – ha affermato Andrea Porta, caporedattore della nota rivista web Spaziogames.it, da anni esperto del settore – perché si è affrontato l'aspetto "culturale" del videogioco, molto

Phoca PDF

spesso trascurato o dimenticato. Si è sviscerata la sua storia evolutiva, e ciò a mio parere è importante per riuscire a capire come, attraverso i cambiamenti che ha subito il mondo del videogame, si possano notare i cambiamenti che ha subito l'intero mondo della tecnologia, e con esso la nostra società».

Phoca PDF