

## Prefazione

di Gianni Canova\*

Paura del nuovo. Paura che il nuovo possa mettere in discussione le certezze consolidate, le formulette collaudate, i paradigmi condivisi e metabolizzati. C'è un sostanziale misoneismo nella cultura accademica (e, forse, non solo accademica...) italiana: lo si vede bene nell'ostilità con cui le nostre Università (e più in generale la società tutta) hanno cercato di tenere a debita distanza i media novecenteschi, riservando lo stesso trattamento diffidente e sospettoso prima al cinema, poi alla televisione, quindi ai video game. Ogni nuova generazione ha dovuto combattere per vedere riconosciuta dignità culturale a forme di intrattenimento, di spettacolo e di comunicazione che si facevano largo nella società, fecondavano l'immaginario, trasformavano le relazioni individuali e collettive con il tempo, con il corpo, con lo spazio.

Nelle parole appassionate con cui Lorenzo Mosna rivendica la dignità culturale del proprio oggetto di studio videoludico riecheggiano i toni con cui – un paio di generazioni prima – i cinefili militanti di allora si battevano perché il cinema potesse entrare nelle scuole ed essere insegnato ai ragazzi. La storia si ripete, non necessariamente in meglio. Certo, il videogioco ha introdotto un'ulteriore sfida rispetto ai precedenti media audiovisivi: l'interazione fra macchinico e antropico. Né in una sala cinematografica né di fronte al monitor di una tv lo spettatore/utente poteva interagire con la macchina come deve invece necessariamente fare un gamer dei giorni nostri. Questa natura congenitamente interattiva fa del videogioco un medium che sta davvero sulla frontiera della contemporaneità e che affronta per primo alcuni dei nodi – teorici ma anche euristici e olistici – che riguardano

---

\* Gianni Canova è professore ordinario di Storia del cinema e Filmologia e Pro Rettore presso lo IULM di Milano. È stato critico cinematografico per *la Repubblica* e il *Corriere della Sera* e dal 2005 è critico cinematografico per Sky Cinema. Attualmente scrive per il *Domenicale* del *Sole 24 Ore*. Autore di diversi libri, è membro del comitato scientifico della rivista *G.A.M.E.* Nel 2017 è stato nominato nel Consiglio Superiore per il Cinema e gli Audiovisivi istituito presso il MiBact.

## *Il videogioco*

l'evoluzione del nostro rapporto con le intelligenze artificiali che noi stessi abbiamo creato.

Raccontare la storia di questo medium, dalle sue prime pionieristiche apparizioni negli anni '50 del secolo scorso fino alla complessità dello scenario attuale, e farlo con la passione e la competenza con cui lo fa Lorenzo Mosna, significa non solo riconoscere al videogioco quel respiro diacronico che nessuno ormai gli può negare, ma anche rivendicare una volta per tutte la sua centralità nelle pratiche ludiche che hanno cambiato il nostro immaginario e, con esso, anche le nostre vite.

Gianni Canova