

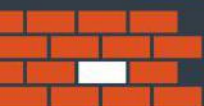


SAVE A GAMER

MASSIMILIANO STAZI



SONO
~~SOLO~~
VIDEOGIOCHI



Rizzoli



Massimiliano Stazi **Save a Gamer**

SONO ~~SOLO~~ SOLO VIDEOGIOCHI

Rizzoli

SOMMARIO

INTRODUZIONE	4
--------------------	---

SONO SOLO GAMER

I gamer che hanno aiutato a trovare una cura per l'AIDS	11
---	----

Per i gamer non esistono confini	19
--	----

IL GAMER CHE HA DORMITO PER CINQUE ANNI SU UN PONTE	26
---	----

Il gamer che dal nulla è diventato un dio ..	29
--	----

Quella volta che i gamer hanno salvato centinaia di bambini	37
---	----

LE MONTAGNE RUSSE CHE DURANO PIÙ DELL'UNIVERSO	42
--	----

Dal videogioco alla vita reale	45
--------------------------------------	----

I gamer che salvano altri gamer	53
---------------------------------------	----

MA QUANTO ERANO BELLI I LAN PARTY?	58
--	----

SONO SOLO DEVELOPER

Il videogioco nato per aiutare
a superare il dolore più grande 63

Il videogioco che è diventato un farmaco . 71

I TRE SECONDI PIÙ FAMOSI
DELLA STORIA DEI PICCHIADURO 77

Il videogioco che ha aiutato gli scienziati . 81

Il videogioco che ha ricostruito quartieri . 91

LA STORIA DEL PIÙ INCREDIBILE ASSASSINIO
DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI 98

I VIDEOGIOCHI SONO IL NOSTRO POSTO SICURO 100

SONO SOLO VIDEOGIOCHI

I videogiochi permettono di superare
i propri limiti 105

I videogiochi uniscono
diverse generazioni di persone 113

UN ASINO HA CREATO I PC GAMER 119

“I videogiochi sono pericolosi” 121

I nonni gamer: non c'è un'età
per smettere di giocare 131

LA NASCITA DI “STEVE?” 136

IL POSTO DOVE SEI SEMPRE IL BENVENUTO 137

CONCLUSIONE:
SONO DAVVERO SOLO VIDEOGIOCHI? 138

INTRODUZIONE

Sono stato fortunato. Non ho memoria di un momento in cui dentro casa mia non ci fosse un computer o una console. Mio padre è sempre stato appassionato di tecnologia e già nei primissimi anni Ottanta aveva intuito che i computer sarebbero diventati qualcosa che avrebbe cambiato la vita di tutti. Sapeva che, per trovare lavoro, sarebbe stato fondamentale saperli usare e voleva, quindi, che vi familiarizzassi fin da bambino. E qual è il modo migliore per far avvicinare un bambino a un computer? Con i videogiochi, ovviamente.

Ricordo un giorno preciso. Ero nella camera da letto dei miei genitori. C'erano una carta da parati beige, il parquet, i mobili di legno scuro, il televisore a tubo catodico e un terrificante piumone rosa a fiori.

Io ero seduto a gambe incrociate sul letto, in mano avevo un joystick nero con un bottone rosso in cima. Mia madre era accanto a me, mio padre era sulla sedia di fronte alla sua scrivania e insieme giocavamo a un videogame di cui non ricordo il nome. Il protagonista era un vampiro.

Questo è il mio primo ricordo da videogiatore. Un momento familiare fatto di divertimento e condivisione. Ricordo le risate quando uno di noi perdeva, le discussioni su quale fosse il modo migliore per affrontare un'area particolarmente difficile da superare.

Per me, questo è stato uno dei momenti più belli della mia infanzia. Ed era tutto merito di un videogioco.

A quel tempo, però, non mi consideravo esattamente un gamer. I videogiochi erano giusto un passatempo. Ma ricordo bene il momento preciso in cui quell'hobby è diventato una passione.

Era un pomeriggio d'estate del 1991 e mi trovavo a casa di un compagno di classe. Mentre accendeva il suo gigantesco PC mi disse: "Devi assolutamente provare questo gioco. Non riesco a risolvere un enigma, ma magari insieme ce la facciamo!". Presi in mano uno dei floppy disk che contenevano quel gioco, lo osservai e sulla parte superiore c'era scritto a penna in stampatello: **The Secret of Monkey Island**.

Le (dis)avventure di Guybrush, il protagonista di quel gioco memorabile, hanno fatto nascere in me questa grande passione. E da lì in poi non mi sono più fermato. Volevo vivere nuove avventure, scoprire nuovi generi e condividere tutto con i miei amici.

Passarono gli anni. Arrivarono *Baldur's Gate*, i titoli Nintendo, i Pokémon, le sale giochi, *Street Fighter II*, la prima PlayStation. Potrei associare ogni momento della mia vita a un videogioco.

Era tutto così bello, vero?

Beh, a pensarci bene, non proprio.

Tra gli anni Ottanta e i primi anni Duemila essere un gamer faceva schifo. Certo, ho sempre avuto amici che condividevano la mia passione e i miei genitori non mi hanno mai ostacolato, ma non appena mi relazionavo con qualcuno che non giocava cominciavo a sentire frasi come: "I videogiochi sono per bambini", "I videogiochi sono da sfigati", "Ma stai sempre a gioca'? Esci un po'", "Ma te fa proprio schifo la *****? (inserire a piacimento un termine volgare che si riferisce all'organo genitale femminile)".

In realtà io facevo sport, uscivo con gli amici, avevo altri hobby e – pensa un po’ – avevo anche una fidanzata. Ma alle persone tutto questo non interessava.

Se ti piacevano i videogiochi, eri automaticamente uno sfigato.

Inesorabili, gli anni scorrevano, le responsabilità aumentavano, e il sogno che avevo da bambino di lavorare nel mondo dei videogiochi finì in un cassetto. Ma non smisi mai di giocare.

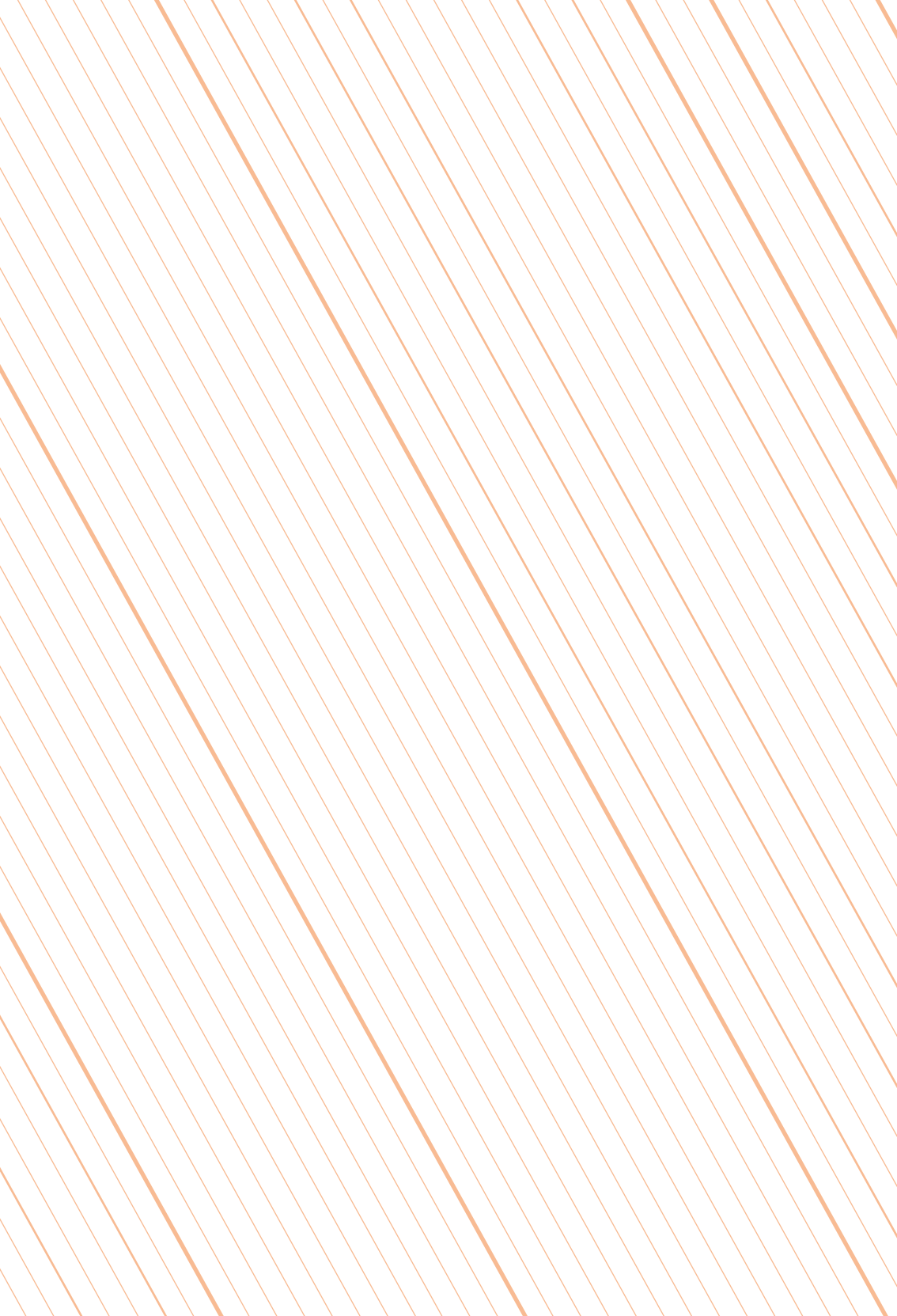
E alle solite frasi se ne aggiunse una nuova: “Ma non sei troppo vecchio per giocare ai videogiochi?”.

E ogni volta che la sentivo, io pensavo a una massima di George Bernard Shaw:

“Non si smette di giocare perché si diventa vecchi, ma si diventa vecchi perché si smette di giocare”.

Poi arriva il Covid. Il contagio, il lockdown e tutto il resto. E mentre tutti fanno balletti o propongono ricette su TikTok, io, per noia, arrivato ormai a quarant’anni, decido di raccontare perché i videogiochi sono così speciali, o meglio, perché non sono *solo* videogiochi.

Il libro che avete fra le mani nasce proprio da questa mia esperienza.





**SONO
SOLO
GAMER**