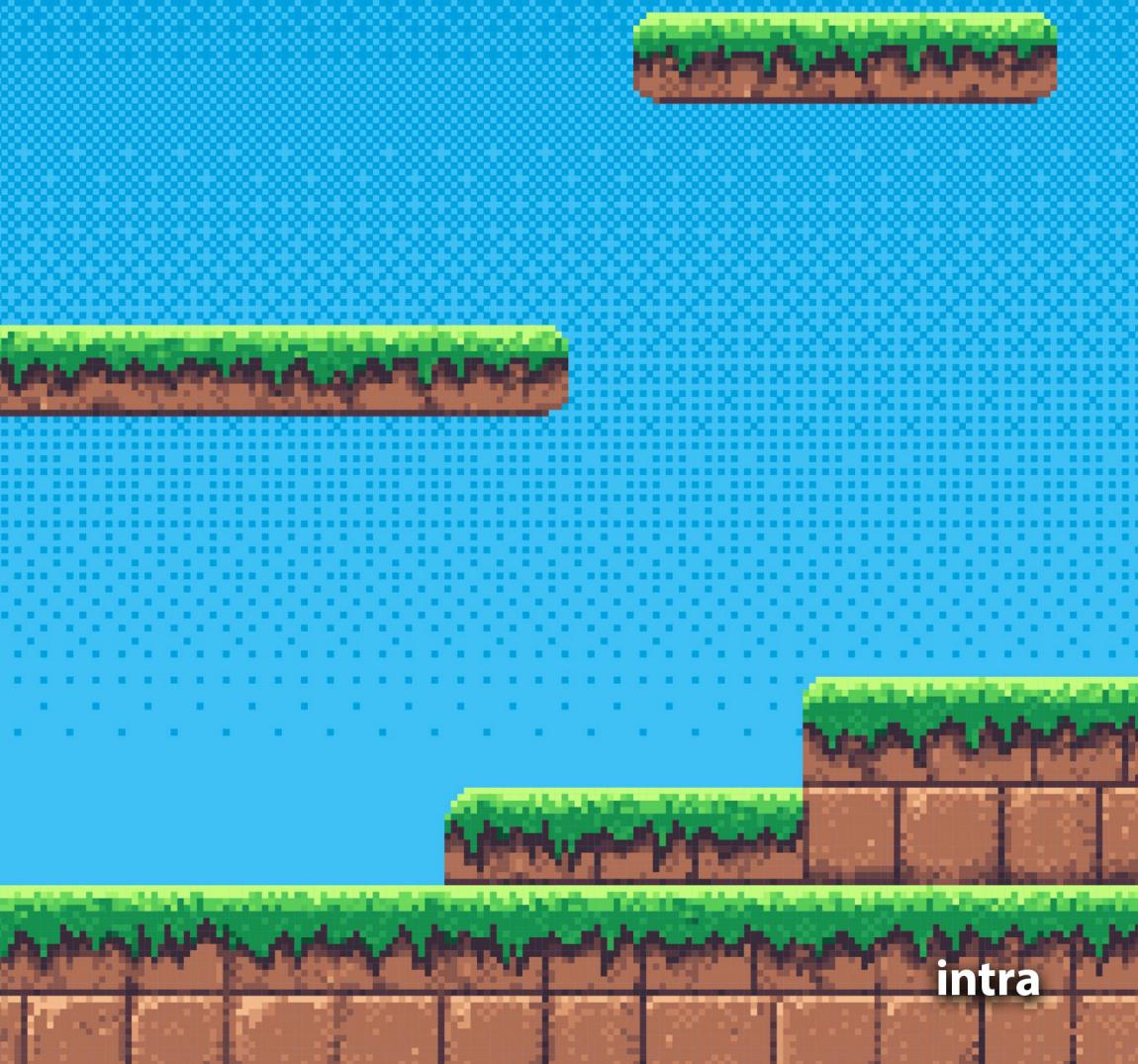




FOCUS TEMATICI

# STORIA DEL VIDEOGIOCO



[intra](#)

**FOCUS TEMATICI**

# **STORIA DEL VIDEOGIOCO**

**intra**



**COLLANA FOCUS TEMATICI**



Edizioni Intra®  
[www.intraedizioni.it](http://www.intraedizioni.it)  
[info@intra.pro](mailto:info@intra.pro)

Tutti i diritti riservati.  
Copyright © 2025 Intra S.r.l.s. – Pesaro, Marche, Italia

ISBN 979-12-5991-733-1

# INDICE

INDICE	3
INTRODUZIONE	5
PARTE I. I pionieri (1958-1977). La scintilla nei laboratori	9
1.1 Oscilloscopi e mainframe – <i>Tennis for Two</i> e <i>Spacewar!</i>	10
1.2 La prima console domestica – Il Magnavox Odyssey	18
1.3 Nolan Bushnell, Atari e <i>Pong</i> – La nascita dell'industria	21
PARTE II. L'età dell'oro degli arcade (1978-1984)	27
2.1 L'invasione giapponese – <i>Space Invaders</i> e la nascita del punteggio	28
2.2 Le prime icone globali – <i>Pac-Man</i> e <i>Donkey Kong</i>	33
2.3 L'Atari 2600 e la prima conquista delle case	43
2.4 Il grande crash del 1983: cause e conseguenze di una crisi annunciata	48
2.5 La scena britannica: lo ZX Spectrum e i "bedroom coders"	53
PARTE III. L'epoca d'oro del videogioco da salotto (1985-1994). La guerra delle mascotte	57
3.1 Il cavallo di Troia di Nintendo: come il NES ha ricostruito un'industria	58
3.2 Mondi da esplorare: <i>Super Mario Bros.</i> e <i>The Legend of Zelda</i>	64
3.3 La guerra dei 16-bit: Super Nintendo contro SEGA Mega Drive, Mario contro Sonic	70
3.4 La rivoluzione in tasca: il Game Boy e la nascita del gioco portatile	74
3.5 Il ritorno degli arcade: <i>Street Fighter II</i> e la rivoluzione dei 'picchiaduro'	83
PARTE IV. La terza dimensione (1994-2001). Il salto nel 3D e la maturità narrativa	87
4.1 Sony scende in campo: la PlayStation e la conquista del pubblico adulto	88
4.2 La rivoluzione del 3D e il nuovo game design: <i>Super Mario 64</i> e <i>Tomb Raider</i>	91
4.3 Quando il videogioco diventa cinema: <i>Metal Gear Solid</i> e <i>Final Fantasy VII</i>	97
4.4 Il dominio del PC: <i>Doom</i> , <i>Quake</i> , <i>Warcraft</i> e l'ascesa degli FPS e RTS	104
PARTE V. L'era delle grandi dinastie (2001-2012). La conquista dell'online	113
5.1 Il monolito nero: la PlayStation 2, la console più venduta di sempre	114
5.2 Microsoft entra nell'arena: la nascita di Xbox, <i>Halo</i> e il servizio Xbox Live	128
5.3 Nintendo pensa 'different': la rivoluzione del Wii e la conquista del mercato di massa	133
5.4 Mondi persistenti: da <i>Ultima Online</i> a <i>World of Warcraft</i>	136
PARTE VI. Il videogioco ovunque (2010-oggi). L'età della convergenza	141
6.1 La rivoluzione indie: creatività e innovazione oltre il mercato AAA	142

<b>6.2 Lo schermo in tasca: l'ascesa del mobile gaming (<i>Angry Birds, Candy Crush Saga, Pokémon GO</i>)</b>	<b>147</b>
<b>6.3 Il gioco come servizio e piattaforma sociale: <i>Fortnite, Minecraft e Roblox</i></b>	<b>150</b>
<b>6.4 Da giocatori a spettatori: l'ascesa di Twitch e degli eSports</b>	<b>153</b>
<b>6.5 Le nuove frontiere: Realtà Virtuale e Aumentata (<i>Oculus Quest, Half-Life: Alyx</i>)</b>	<b>155</b>
<b>PARTE VII. Una storia italiana (1987-oggi). Creatività, motori e carta stampata</b>	<b>157</b>
<b>7.1 Simulmondo: quando il fumetto italiano diventa videogioco</b>	<b>158</b>
<b>7.2 Milestone: la passione per la velocità, dal cuore di Milano alle piste di tutto il mondo</b>	<b>160</b>
<b>7.3 La voce dei giocatori: <i>Zzap! e The Games Machine</i></b>	<b>162</b>
<b>7.4 Un mercato particolare: distribuzione e pirateria</b>	<b>164</b>
<b>PARTE VIII. Simulare il mondo. Sport, vita e realtà virtuale</b>	<b>165</b>
<b>8.1 Introduzione</b>	<b>166</b>
<b>8.2 Simulazione sportiva – Dal joystick al campionato del mondo</b>	<b>167</b>
<b>8.3 Simulazione esistenziale – Dalla vita quotidiana all'utopia urbana</b>	<b>176</b>
<b>8.4 Simulazione tecnica/professionale – Tra realismo estremo e poesia del quotidiano</b>	<b>185</b>
<b>8.5 Simulazione 'ibrida' e roleplay – Tra realismo, finzione e comunità</b>	<b>192</b>
<b>8.6 Conclusioni</b>	<b>195</b>
<b>PARTE IX. Suoni iconici. Colonne sonore e identità musicali del videogioco</b>	<b>197</b>
<b>9.1 Introduzione – Dal 'beep' all'orchestra: l'evoluzione della musica nei giochi</b>	<b>198</b>
<b>9.2 Melodie indimenticabili: <i>Super Mario, Tetris, The Legend of Zelda, Sonic</i></b>	<b>199</b>
<b>9.3 Sperimentazioni elettroniche e atmosfere uniche: <i>Silent Hill, Metroid, FEZ, Hotline Miami</i></b>	<b>202</b>
<b>9.4 Compositori iconici</b>	<b>204</b>
<b>9.5 Musica e licenze commerciali: le colonne sonore come parte dell'esperienza</b>	<b>208</b>
<b>9.6 Musica e performance dal vivo: concerti sinfonici, festival, remix</b>	<b>209</b>
<b>9.7 Conclusioni. Il suono come memoria, riconoscibilità e ponte culturale</b>	<b>211</b>
<b>CONCLUSIONI. L'eredità culturale del videogioco</b>	<b>213</b>
<b>Nota legale</b>	<b>215</b>

# INTRODUZIONE

Le radici del gioco affondano nel terreno primordiale della cultura umana. Prima della scrittura, prima dell'agricoltura, prima della civiltà organizzata, l'uomo giocava. Il gioco è un linguaggio universale: un modo per esplorare il mondo, simulare la realtà, apprendere, competere, cooperare. È un istinto profondo, una strategia evolutiva, un rituale sociale. Da millenni, l'essere umano gioca per diventare altro da sé: per impersonare ruoli, dominare paure, immaginare futuri.

La storia del videogioco non è quindi la storia di un'invenzione isolata, ma l'ultimo capitolo – per ora – di questa narrazione millenaria, che ha attraversato tavole, dadi, carte e scacchiere, fino a fondersi con la più potente tecnologia del XX secolo: il computer.

Come la storia del personal computer affonda le sue origini nei giganti meccanici dell'ENIAC e nelle ambizioni militari della guerra fredda, così la preistoria del videogioco non nasce nelle camerette o nelle sale giochi, ma nei laboratori di ricerca, tra oscilloscopi, valvole e calcolatori. È lì, tra gli anni '50 e '60, che la luce comincia a muoversi sullo schermo non più per calcolare, ma per giocare. Il primo battito elettronico di un missile virtuale, il rimbalzo di un quadrato su una linea: l'inizio di una rivoluzione silenziosa.

Questo volume racconta il viaggio del videogioco: da un fascio di elettroni a mondi digitali persistenti; da passatempo sperimentale a industria globale; da intrattenimento tecnico a fenomeno sociale, artistico e culturale capace di influenzare l'economia, la politica e l'immaginario collettivo. È una storia fatta di scarti improvvisi e lenti assestamenti, di guerre tra console e rinascite su nuove piattaforme, di sfide tecnologiche e visioni creative.

Seguiremo la scintilla nei laboratori, l'esplosione degli arcade, la nascita delle console domestiche, le guerre delle mascotte, il salto nel tridimensionale, l'ascesa del PC gaming, l'irruzione del mobile, la rivoluzione del multiplayer e del gioco online, fino alle attuali forme di convergenza tra videogiochi, social media, streaming e realtà aumentata.

Ma racconteremo anche ciò che, nella cronaca industriale, spesso resta sullo sfondo: la forza delle musiche e dei suoni nel costruire emozioni, l'espansione silenziosa della simulazione tecnica, gestionale, sportiva. Mondi paralleli che non puntano alla sfida pura ma all'immersione, all'apprendimento, all'immaginazione condivisa. Perché il videogioco non è soltanto un medium narrativo

o competitivo: è uno spazio ibrido e complesso, dove si sperimenta, si impara, si sogna.

Questa non è solo una cronologia di hardware e software, ma un racconto culturale. È la storia di come abbiamo imparato a giocare con la luce e il silicio. È la storia di un linguaggio che, superando ogni barriera geografica e generazionale, è diventato la lingua franca dell'era digitale.



## NOTE DI LETTURA

Per arricchire l'esperienza di lettura e renderla più immersiva, il libro è dotato di QR code che permettono l'accesso immediato a contenuti digitali esterni. Il QR code è un codice a barre bidimensionale che, inquadrato con la fotocamera di uno smartphone, tablet o computer, apre automaticamente un link.

In particolare, per ogni scheda troverai alcuni QR code principali:



**YouTube:** per vedere audio/video e documentari di approfondimento.



**IMDb:** per accedere alla scheda del videogioco nel catalogo mondiale IMDb, con ulteriori dati tecnici, immagini, video e recensioni.



**Spotify e Apple Music:** permettono (agli abbonati) l'ascolto del brano completo sulle principali piattaforme di streaming musicale.

Sotto ogni QR code è presente solo il logo della piattaforma a cui rimanda, per una fruizione semplice, rapida e visivamente ordinata.

Per utilizzare correttamente questa funzione:

1. Apri la fotocamera del tuo dispositivo e inquadra il QR code.
2. Se il dispositivo supporta la lettura automatica dei QR, apparirà un link cliccabile.
3. In alternativa, puoi usare un'app gratuita per la lettura dei codici QR, facilmente reperibile negli store digitali.

## Timeline essenziale – 12 tappe nella storia del videogioco

### 1958 – Tennis for Two

Al Brookhaven National Laboratory, William Higinbotham crea un gioco interattivo con oscilloscopio: è il primo prototipo ludico elettronico.

### 1972 – Nasce Pong

Nolan Bushnell fonda Atari e lancia *Pong*, primo arcade commerciale di successo. È l'inizio dell'industria videoludica.

### 1977 – Atari 2600

Con le cartucce intercambiabili, l'Atari VCS/2600 porta il videogioco nelle case: nasce l'home gaming.

### 1983 – Il grande crash

Il mercato nordamericano crolla per eccesso di offerta e scarsa qualità. Il settore sembra destinato all'oblio.

### 1985 – Arriva il NES

Nintendo rilancia il settore con il Nintendo Entertainment System (Famicom in Giappone) e *Super Mario Bros.*: inizia l'età dell'oro.

### 1989 – Game Boy & Tetris

Nintendo lancia la console portatile Game Boy. Il successo planetario di *Tetris* inaugura l'era del gaming "on the go".

### 1994 – Nasce PlayStation

Sony entra nel mercato e rivoluziona l'esperienza videoludica 3D con PlayStation. I videogiochi diventano pop culture globale.

### 2001 – L'arrivo di Xbox

Microsoft debutta nel gaming con Xbox e lancia *Halo*. Con Xbox Live (2002) inventa il modello moderno di multiplayer su console.

### 2006 – Nintendo Wii rompe gli schemi

Con il motion control, la Wii apre il videogioco a un pubblico vastissimo. Il gioco torna esperienza collettiva e fisica.

### 2007 – iPhone & App Store

Con lo smartphone, nasce il mobile gaming di massa. Giochi come *Angry Birds* e *Candy Crush* raggiungono miliardi di utenti.

### 2017 – Nintendo Switch

Ibrido tra console fissa e portatile, la Switch segna una nuova era di flessibilità e giochi per tutte le età.

### 2020 – Cloud e Game as a Service

PlayStation 5, Xbox Series X e i servizi cloud (Game Pass, GeForce Now) consolidano un nuovo modello: il videogioco come piattaforma continua.



# FOCUS TEMATICI INTRA

Volume interattivo con immagini a colori e QR code



intra

ISBN 9791259917331



9 791259 917331 >