

**Editoria** «Tirature '14» dedicato ai videogiochi. Da quest'anno solo versione ebook con i pdf di tutti i numeri usciti

## Ammaniti: un videogame dai miei libri? «Branchie»

di CINZIA FIORI

**A**l diciassettesimo anno, *Tirature* lascia la carta e passa al digitale. A partire dall'edizione 2014, l'almanacco che dal 1998 fa il bilancio dell'anno editoriale trascorso sarà disponibile soltanto in versione ebook. E questo numero, curato con il consueto rigore da Vittorio Spinazzola, è particolarmente prezioso, perché è stato fatto un grande lavoro di recupero del progresso, per offrire anche i pdf di tutte le annate pubblicate. Un autorevole repertorio di tendenze, fenomeni, gusti, andamenti di mercato messo a disposizione di chi voglia indagare la storia

recente dell'editoria italiana.

Fatte salve le distinzioni di valore, «nel mondo delle lettere», scrive Spinazzola, «c'è posto per tutti, modesti mestieranti e gran signori della penna». Questo è, secondo il professore, un mercato sano, dove «tutti partecipano al soddisfacimento del desiderio universale dei doni della fantasia». Perciò non c'è proprio da stupirsi se la prima parte di *Tirature '14* è dedicata ai videogiochi, ossia al medium, al contempo bollente e glaciale, che nel 2013 ha salvato il mercato dell'intrattenimento italiano, con un tasso di crescita annuo stimato fino al 2017 al 5,9 per cento, contro (sia pure senza stabili-

re una relazione diretta) il settore librario che segna un meno 5,4 per cento. Ma una relazione *Tirature '14* la stabilisce: anche i giochi sono frutti dell'immaginario autoriale destinati a soddisfare le attese del pubblico. Gli ideatori dei videogame «storici» esposti al Moma possono certo definirsi autori.

È da questa premessa che parte la disamina del fenomeno, scandita in dieci capitoli. S'inizia con un'approfondita intervista a Niccolò Ammaniti, ex giocatore compulsivo, che mette in comune le sue riflessioni pionieristiche, per poi raccontare come tra tutti i suoi romanzi quello più adatto a diventare un videogame

sia *Branchie*, perché ha una struttura lineare. Se invece dovesse scrivere un libro ispirandosi a un videogame sceglierebbe *Silent Hill* (un survival horror) per via dell'atmosfera, fattore fondamentale per il successo di un game. Più avanti, Federico Bona spiega che non è difficile rintracciare i debiti specifici dei diversi giochi elettronici nei confronti della letteratura. Ma non si pensi con questo a forzature, l'indagine procede analitica com'è da tradizione dell'almanacco, cui quest'anno piace anche segnalare la più longeva start up dell'editoria italiana: minimum fax.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



A cura di **VITTORIO SPINAZZOLA**  
**Tirature '14. Videogiochi e altri racconti**  
 IL SAGGIATORE-  
 FONDAZIONE MONDADORI  
 ePub con Social DRM, € 10,99

