

Manifesto di OldGamesItalia

La storia videoludica: un valore da preservare

Indice

Introduzione	p. 3
I. L'oblio informatico	p. 4
I.1 Copyright & Software Licensing	
I.2 Software Copyright, Abandonware & Freeware	
I.3 Liberated Games	
II. OldGamesItalia	p. 7
II.1 La comunità italiana degli OldGamers	
II.2 Il riconoscimento del valore artistico, sociale e storico-culturale del videogioco	
II.3 Un istituto a tutela della storia del videogioco	
Licenza d'uso	p. 9

Introduzione

Giocare è una cosa seria.

Erroneamente si pensa che riguardi solo i bambini, essendo l'attività prevalente e più efficace per imparare a sopravvivere.

In realtà, il gioco è una costante negli esseri umani d'ogni sesso, età, luogo, cultura, epoca storica e viene praticato con finalità ludiche, educative, socializzanti, rituali e religiose.

Dal punto di vista evolutivo, il gioco ha permesso all'*homo sapiens* di sviluppare il pensiero astratto, base d'ogni scienza o filosofia, ed il rito, base sociale di qualsiasi civiltà. Psicologicamente è lo spazio del "come se", il luogo dove sperimentare e sperimentarsi, dove regredire o migliorarsi, dove vivere la fantasia ma anche esercitare la massima razionalità.

Ne abbiamo bisogno tutti perché, come scrisse Friedrich Schiller, "L'uomo gioca soltanto se è uomo nel pieno significato della parola ed è completamente uomo solamente se gioca" (cfr. Friedrich Schiller, *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*, 1795).

Il videogioco è una delle espressioni principali di gioco al giorno d'oggi.

Questo sito, OldGamesItalia, è un osservatorio *critico* di appassionati per appassionati del videogioco in tutte le sue forme.

Non è un osservatorio neutro. La neutralità, è noto, non esiste: si assume sempre un pregiudizio nelle proprie inferenze.

Noi riteniamo che il videogioco esprima un valore artistico-culturale meritevole di essere salvaguardato e giudicato alla luce dell'intera storia videoludica.

Il presente *Manifesto* illustra le finalità che perseguiamo.

Il primo capitolo è dedicato ad una ricostruzione storica e tecnica della filosofia da cui OldGamesItalia trae origine.

Il secondo capitolo individua i risultati che intendiamo conseguire.

I. L'oblio informatico

Il termine Abandonware è stato coniato nel 1997 da Peter Ringering come contrazione di due termini, abandoned e software.

L'idea di fondo era, ed è, che un vecchio software non più distribuito nel mercato può considerarsi "abbandonato" dal suo creatore.

Gli obiettivi erano sostanzialmente due: (1) rivalutare il software del passato, considerate anche le sempre più esigenti richieste hardware dei giochi "moderni" e (2) conservarne la memoria, evitando al software abbandonato di cadere nell'oblio.

Peter aprì l'Oldie Computer Site, offrendo il download *gratuito* di software vecchio, ma comunque appetibile per noi videogiochiatori.

L'idea registrò un grande successo. Dal 1997, anno in cui è nato anche il primo portale internazionale di risorse Abandonware che prese nome di "Ring" in omaggio a Peter, il fenomeno si è diffuso. Sono nati decine di siti e Rings Abandonware, dando progressivamente vita ad un autentico movimento transnazionale.

I.1 Copyright & Software Licensing

Il copyright è un sistema di diritti e doveri che garantisce ad un autore la paternità della sua opera e ne tutela *erga omnes* - in sede civile e penale - l'esclusività del suo sfruttamento.

Un software è protetto da copyright fino a 50 anni dopo la morte dell'autore, oppure per 50 anni (in Europa, 75 negli USA) a decorrere dalla data di pubblicazione quando l'autore è una persona giuridica come una Software House, salvo decisione contraria degli aventi diritto.

La licenza di un software è un insieme sistematico di regole che disciplinano il rapporto tra l'autore e gli utenti. Attraverso una licenza, l'autore esercita uno dei principali diritti garantitogli dal copyright: il diritto a decidere sulle modalità di distribuzione del suo software.

La materia complessa, ma ai nostri scopi questa sintesi è sufficiente.

I.2 Software Copyright, Abandonware & Freeware

Il fenomeno Abandonware ha generato (anche) la diffusa ma errata convinzione che Abandonware sia sinonimo di Freeware.

Il termine Freeware indica un sistema di licenze a vario contenuto. In sintesi, un software pubblicato o ri-pubblicato come Freeware conserva la paternità dell'autore, ma è liberamente diffondibile. E' una scelta dell'autore che non estingue il copyright, ma comprime il suo diritto allo sfruttamento economico dell'opera. Esistono poi tutta una serie di facoltà e contenuti accessori (l'autore può riservarsi i diritti di sfruttamento del marchio, distribuire anche il codice sorgente o meno, autorizzare la distribuzione solamente da un determinato sito, revocare la licenza, ecc), ma in questa sede li tralascieremo.

Abandonware non equivale affatto a Freeware. Il concetto di Abandonware non ha un'origine giuridica. La diffusione non autorizzata di software proprietario - abbandonato o meno che sia - costituisce infrazione del copyright.

Per non incorrere nel rischio d'azioni legali, ma anche con l'esplicito scopo di non arrecare un danno economico, il movimento Abandonware ha elaborato un codice di auto-regolamentazione, tradotto in italiano da Martin del SitoSenzaNome: un sito, per dirsi Abandonware, può offrire il download *gratuito* di vecchi videogiochi solo se non sono più commercializzati né supportati dagli aventi diritto, per loro legittima scelta.

La sopravvivenza dei siti Abandonware dimostra che la distribuzione non autorizzata di vecchi videogiochi fuori commercio è *tollerata* dai titolari del copyright. L'assenza di una cospicua perdita economica li disincentiva a promuovere azioni legali.

Tuttavia, anche la teoria che la distribuzione illegittima di un gioco fuori commercio non danneggia economicamente l'autore è infondata. Non solo perché il non vendere un gioco fa parte dei diritti del suo proprietario, ma anche perché questi può sfruttare o cedere il marchio, creare un'opera che si basi sulle precedenti, venderne i diritti a terzi, persino decidere che la sua opera non veda mai la pubblicazione, ecc. Quindi, la diffusione di giochi Abandonware arreca comunque un danno patrimoniale, risarcibile, al titolare del copyright. La gratuità di tale diffusione può tutt'al più, a seconda degli ordinamenti, non configurare una fattispecie di reato.

Pur praticando pirateria informatica, il movimento Abandonware non aveva, e non ha, lo squallido obiettivo di infrangere il copyright. Un software diviene commercialmente irreperibile in un periodo di tempo abbondantemente inferiore alla durata del copyright e, se la sua libera diffusione non viene autorizzata dall'autore per mezzo della licenza Freeware o simili, rischia di cadere nell'oblio, essere smarrito, estinguersi. Un'estinzione che il movimento Abandonware intende evitare, specie per i videogiochi più significativi della storia videoludica.

I.3 Liberated Games

Per *giochi liberati* s'intende l'insieme dei videogiochi che i rispettivi titolari del copyright hanno ritirato dal commercio e successivamente autorizzato alla libera distribuzione.

In questi ultimi tempi, è aumentato il numero delle ri-pubblicazioni di software del passato, sia in edizione economica, sia e soprattutto come Freeware o simili. A testimonianza della crescita di questo fenomeno, sono sorte recentemente risorse web come Liberated Games, Legal Abandonware e Remain in Play.

La strategia adottata da questo tipo di siti, che inoltrano richieste agli autori di videogiochi fuori commercio al fine di ottenerne la "liberazione", oltre che legale è anche più efficace nel perseguire scopi sostanzialmente analoghi a quelli del movimento culturale Abandonware: la libera distribuzione è la soluzione potenzialmente definitiva all'oblio del software. Ma è sufficiente a prevenirne effettivamente l'estinzione informatica?

Nella grande maggioranza dei casi, la liberazione di vecchi videogiochi è avvenuta per motivi contingenti - ritorno d'immagine, pubblicizzare l'uscita di un nuovo gioco,

chiusura di una Software House, ecc. - e raramente per il riconoscimento di un interesse collettivo alla salvaguardia dei videogiochi dall'estinzione informatica.

Quando un autore non vuole o non può più trarre profitto dalla vendita del suo software e questi viene ritirato dal mercato, consentirne la libera distribuzione (che avvenga per mezzo di una licenza Freeware o meno) gli permetterebbe comunque di conservare la paternità della sua opera e tutti i diritti di sfruttamento diversi dalla vendita diretta. Parafrasando il grande Richard Garriott, a fronte di questa rinuncia (i diritti potrebbero diventare meno appetibili per un eventuale acquirente), gli autori, specie se di videogiochi di rilevante qualità, possono aspirare all'immortalità del loro software.

II. OldGamesItalia

OldGamesItalia raccoglie l'eredità del precedente OldGames.it (a.k.a. G-OldGames) e aderisce alla strategia dei Liberated Games.

I nostri obiettivi fondamentali sono tre.

II.1 La comunità italiana degli OldGamers

OldGamesItalia si fonda sul valore comunitario e attribuisce importanza centrale alla cooperazione tra gli iscritti, primi fra tutti gli OldFriends, i quali hanno contribuito e contribuiscono in maniera determinante allo sviluppo di queste pagine.

Sotto questo profilo, possiamo definire OldGamesItalia un laboratorio, un cantiere aperto, un'esperienza in continua evoluzione. Senza la vostra partecipazione - autentico motore degli eventi - questo sito sarebbe un'inutile cattedrale nel deserto.

La nostra precedente esperienza ci ha insegnato che esiste un autentico movimento *underground* di videogiocatori che ha interesse al riconoscimento del valore artistico, storico-culturale, sociale del videogioco e quindi alla sua salvaguardia dall'oblio informatico.

OldGamesItalia nasce anzitutto per dar loro voce. Il nostro primo obiettivo è raccogliarli e organizzarli in una comunità nel senso proprio del termine, la comunità italiana degli OldGamers.

II.2 Il riconoscimento del valore artistico, sociale e storico-culturale del videogioco

L'interesse alla tutela della storia videoludica si fonda sulla convinzione che il processo di creazione informatica, almeno in certi casi, possa dirsi artistico.

Il secondo obiettivo di OldGamesItalia consiste nel preservare la memoria dei videogiochi, (ri)valutandone valore artistico, incidenza sulla storia videoludica e impatto culturale sulla società in generale.

Intendiamo cooperare con i siti che hanno instaurato un dialogo permanente con le Software Houses affinché autorizzino la libera distribuzione del loro vecchio software e promuovere il riconoscimento sociale e giuridico di un interesse collettivo alla salvaguardia della storia videoludica.

II.3 Un istituto a tutela della storia del videogioco

Se opere di letteratura, cinema, musica e d'altri campi di creazione dell'intelletto umano sono raccolte e preservate in archivi e biblioteche, perché non dovrebbe essere altrettanto per videogiochi, computer e console?

Capita a volte che essi siano non solo geniali, ma espressione di una tensione emotiva che costituisce il motore della produzione artistica. E quindi degni di essere salvaguardati. Ma da chi?

Esiste un diffuso collezionismo privato, ma non è sufficiente a colmare questa lacuna. Esistono diversi siti Internet che s'industriano a tale scopo: i già citati Liberated Games,

Legal Abandonware e Remain in Play, ma anche Hall of Light, International Arcade Museum, Mobygames, ecc. Ma essi, al pari di OldGamesItalia, costituiscono degli archivi o musei *virtuali*.

Quello di cui c'è bisogno è un istituto che raccolga *fisicamente* software e hardware del passato, rendendolo accessibile a chi vi è interessato. Così come avviene con le biblioteche per i libri. Un istituto che cataloghi e archivi videogiochi, computer e console, al fine di tutelare una piccola - ma completa - parte della memoria storica del mondo in cui viviamo.

Sebbene la fondazione di un siffatto istituto sembri al momento un orizzonte poco realistico, muovere alcuni passi in questa direzione è il terzo obiettivo di OldGamesItalia.



I contenuti di questo documento appartengono ad OldGamesItalia secondo le regole della licenza *Creative Commons* “Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate”. In breve, non puoi alterarli, trasformarli o svilupparli; previa citazione dell’autore, sei libero di utilizzarli per tutti gli usi consentiti dalla legge, salvo che per scopi commerciali.

Il testo integrale della licenza è consultabile su <http://creativecommons.org/>.