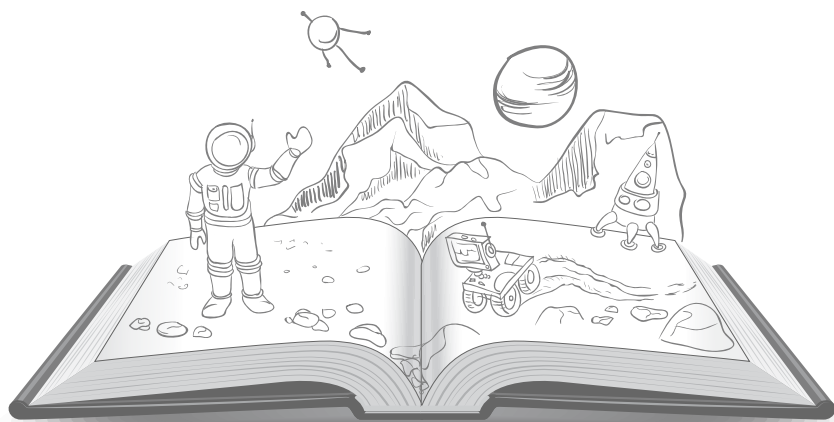


if

Corpo & Computer

a cura di Domenico Gallo



ODOYA



Rivista semestrale di letteratura fantascientifica
Registrata presso il Tribunale di Bologna n. 8444/2016
Riconosciuta dall'ANVUR rivista scientifica dell'area 10

n. 22, anno X, novembre 2018

Copyright © 2018 Casa editrice Odoya srl, Tutti i diritti riservati
isbn: 978-88-6288-463-1; issn: 2282-5592

Direttore responsabile

Carlo Bordoni - direzioneif@hotmail.com

Comitato scientifico

Silvia Albertazzi, Università di Bologna

Roger Bozzetto, Université de Provence (Francia)

Valerio Massimo De Angelis, Università di Macerata

Ada Neiger, Università di Trento

Carlo Pagetti, Università di Milano

Giuseppe Panella, Scuola Normale Superiore di Pisa

David Punter, University of Bristol (Regno Unito)

David Roas, Universidad de Barcelona (Spagna)

Arielle Saiber, Bowdoin College, Brunswick (Stati Uniti)

Alessandro Scarsella, Università Ca' Foscari di Venezia

Stefano Tani, Università di Verona

In memoriam

Romolo Runcini, Università Orientale di Napoli

Comitato di redazione

Giulia Anzanel, **Simona Carretta**, **Alice Favaro**,

Domenico Gallo, **Riccardo Gramantieri**, **Giulia Iannuzzi**,

Nicola Paladin, **Matteo Rima**, **Tomasz Skocki**, **Giulia Tasca**

Copertina e impaginazione

Mauro Cremonini, Odoya

Gli articoli pubblicati con il contrassegno **R** sono soggetti a valutazione tra pari, secondo il metodo del "doppio cieco" (double-blind).

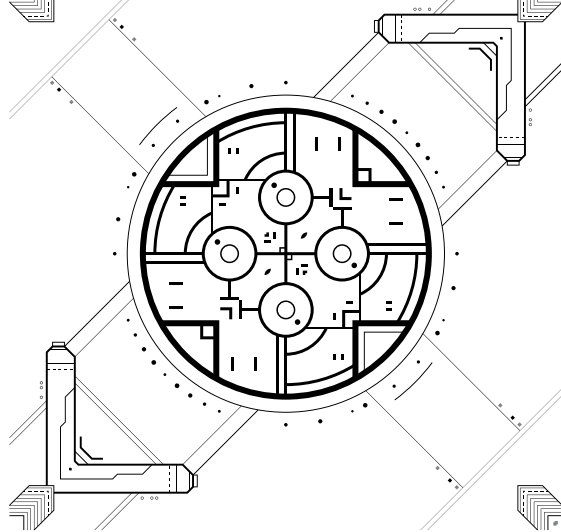
ODOYA srl

Via Benedetto Marcello 7 - 40141 Bologna

www.odoya.it - info@odoya.it

SENZA TRACCIA

di GIULIA IANNUZZI



FN³/ITA. FENOMENOLOGIA DEL FANDOM ITALIANO*

TRA APPROPRIAZIONE CRITICA,
PRATICHE CREATIVE, SOCIALIZZAZIONE

IL FANDOM: PERCHÉ

LL'ASPETTO SOCIALE DELLA FANTASCIENZA che prende un corpo collettivo nell'esistenza del fandom e nelle sue attività è un fenomeno rimarchevole, e merita un'attenzione critica appropriata anche in contesto italiano. La ricezione della fantascienza – intesa in tutte le declinazioni possibili di un genere che mantiene una forte identità a cavallo di media diversi – ha dato luogo negli anni a un ampio spettro di pratiche con intersezioni e sovrapposizioni tra ricezione in senso proprio, ri-creazione, appropriazione critica dei contenuti: opere di fiction e fanfiction di autori singoli e collettivi, redazione di materiali informativi e saggistici, cataloghi, archivi, organizzazione di convention ed eventi culturali, e ancora, dibattiti, giochi.

Non mancano testimonianze di prima mano e ricostruzioni che forniscono ampie panoramiche dello sviluppo storico del fandom fantascientifico italiano, con una particolare attenzione dedicata al panorama delle pubblicazioni amatoriali, che si riflette spesso nella scelta di una periodizzazione legata alle tecnologie di stampa.¹ Mi sembra interessate dunque, in questa sede, non ripercorrere puntualmente la storia del fandom italiano, ma prenderne piuttosto in esame le attività a partire da alcune domande che favoriscano un inquadramento critico della loro natura e dei loro esiti: come si situano le attività dei fan in relazione al campo professionale della fantascienza in Italia? E come in ottica comparativa, trans-nazionale? Come lo sviluppo dei media ha influenzato quello del fandom, mettendo a disposizione degli appassionati nuovi mezzi per l'organizzazione e la produzione di contenuti e reti collaborative? E, forse non meno importante di quest'ultimo, l'interrogativo speculare: come il fandom, con i suoi interessi e competenze, ha influenzato lo sviluppo dei media?

* Desidero ringraziare Giampaolo Cossato per la generosità con cui mi ha messo a disposizione materiali e informazioni preziose, Silvio Sosio per la gentilezza con cui ha offerto la sua testimonianza e un aiuto decisivo alla promozione delle ricerche delle quali questo saggio è in parte frutto. Un ringraziamento speciale devo a Luca G. Manenti per la consulenza decisiva in tante fasi dello studio e della scrittura di questo lavoro.

IL FANDOM: COME

Una postilla metodologica sembra utile per precisare qualcosa riguardo agli strumenti a disposizione delle studiose/i del fandom oggi. Nel mondo anglosassone, come in quello italiano, i primi scritti a proposito del mondo dei fan sono spesso da rintracciare nelle memorie, autobiografie, testimonianze dei protagonisti stessi,² mentre una tradizione di veri e propri *fan studies* – cioè ricerche sul fandom condotte in ambito accademico-critico – si è sviluppata a partire dagli anni Ottanta, a cavallo diversi ambiti disciplinari (con impulsi importanti provenienti dal mondo degli studi sulla comunicazione, dall'antropologia, dai *media studies* e via dicendo, v. Reid 2009). Ad oggi il mondo dei *fan studies* rappresenta un campo vasto e ancora in piena espansione, che si misura con una varietà di questioni aperte (tra le tante: se e come il fandom fantascientifico si distingua da altri per caratteri peculiari), servendosi di un'altrettanto ampia varietà di approcci critici. In generale il fandom sembra essere ormai pienamente riconosciuto come oggetto di studio complesso, segmentato e magnificamente esemplare del continuo mutamento dei rapporti tra consumatori e creatori dei prodotti culturali nel mondo contemporaneo.

Dopo la storia complessiva del fandom statunitense dagli anni Venti ai Novanta offerta da Bacon-Smith nel 1999, sono seguiti studi più spesso focalizzati su aspetti – comunità, periodi, caratteri – specifici: si pensi al filone critico fondato da Henry Jenkins sulla produzione dei fan come mezzo di ri-creazione dei contenuti proposti dall'industria, o alla particolare attenzione ricevuta dalle cosiddette *slash narratives*.³ La caratteristica multi-disciplinarietà del campo si è mantenuta e, accanto al centrale contributo proveniente dai *media studies*, ne sono giunti dallo studio dell'apprendimento cooperativo, dei problemi di copyright, e dalle analisi

delle fanfiction. Gli studi che privilegiano l'uso di fonti testuali in senso lato sembrano, almeno per il momento, i più consolidati, ma molti aspirano ormai ad ampliare l'oggetto di studio sulla scorta di una vera e propria *cultural history*.⁴

Pubblicazioni amatoriali e altre *memorabilia* prodotte dai fan non sono ospitate nelle biblioteche pubbliche e spesso sono difficilmente reperibili dalla/o studiosa/o, ma il problema dell'accessibilità delle fonti primarie va riducendosi sensibilmente grazie alle iniziative di biblioteche specializzate che hanno acquisito patrimoni importanti nel corso degli anni, come la Eaton Collection presso la University of California Riverside, o la SF Foundation Collection presso la University of Liverpool.⁵ Collezioni di questo tipo non hanno equivalente nel mondo di lingua italiana, se non forse nel Fondo Sandrelli nato su iniziativa di Vittorio Curtoni (e correntemente ospitato presso la Biblioteca di via Senato, istituzione privata a Milano). In tema di fonti, esistono anche alcune iniziative di interesse online, come il Fan History Project e The SF Oral History Association, dedicate a conservare la memoria del fandom; in Italia iniziative analoghe sono rappresentate ad esempio dal Prontuario delle Fanzine italiane ospitato dalla sezione enciclopedica di *Intercom SF Station* o dall'archivio fotografico ospitato in dominio Fantascienza.com.

VIVAI

Non ripercorrerò in questa sede i caratteri generali del campo della fantascienza in Italia, in termini di mercato, traduzioni, produzioni nostrane,⁶ ma ai fini del presente discorso è interessante ricordare che il mercato fantascientifico italiano dal dopoguerra a oggi, è stato largamente dominato dalle traduzioni di opere anglo-americane, sia in campo letterario che cinematografico-televisivo.⁷



Futura Fantasia, fanzine a cura di Luigi Cozzi, Milano, 1963, illustrazione di Duccio e F. Alessandri. Per gentile concessione di Luigi Cozzi.

Per molti versi, la nascita di un fandom fantascientifico nostrano ha seguito le medesime tappe illustrate negli studi che si sono occupati del contesto anglo-americano: riviste come *Oltre il Cielo* e *Futuro* tra ultimi anni Cinquanta e primi Sessanta hanno segnato l'alba di una reciproca conoscenza tra appassionati pubblicando rubriche di posta dei lettori, favorendo l'avvio di rapporti epistolari e la fondazione di club nelle città della penisola.⁸ La nascita delle prime pubblicazioni amatoriali data 1963 con *Futura Fantasia* di Luigi Cozzi, futuro collaboratore di *Galassia* e regista. Fanzine di piccolo formato, il cui titolo omaggia l'omonima creata da Ray Bradbury nel 1939, *Futura Fantasia* viene dapprima ciclostilata e poi stampata in offset con una Multilith a Milano. Non è forse un caso che proprio nello stesso 1963 si inauguri a Trieste quel Festival della Fantascienza che diventerà la prima occasione di ritrovo nazionale tra appassionati. Segue a breve distanza, nel 1965, la nascita di *L'Aspidistra* per iniziativa di Riccardo Levegghi, a Trento. Tra i collaboratori della testata troviamo

Gianfranco de Turrís, Gian Luigi Staffilano e Sebastiano Fusco, futuri scrittori e curatori di pubblicazioni professionali (de Turrís e Fusco in particolare saranno tra i protagonisti del mercato specializzato dagli anni Settanta in poi, con le collaborazioni presso l'editore Fanucci di Roma).

Vale la stessa considerazione per Luigi Naviglio, animatore di *Nuovi Orizzonti* a partire dal 1965, ma anche scrittore (sotto pseudonimo) per *I romanzi del Cosmo* dell'editore Ponzoni; e per i redattori di *Micromega* nata nello stesso 1965: Franco Fossati – esperto di fumetto, alla Mondadori dal 1978; Pierfrancesco Prosperi – autore tra i più interessanti ad apparire in *Galassia* negli anni Settanta e via via in altre sedi; Carlo Bordoni – futuro sociologo della cultura (che riprenderà il titolo della fanzine nella collana di saggistica *Micromegas* diretta per Solfanelli a partire dagli anni Novanta); o, ancora, per Riccardo Valla, ideatore di *Sevagram* nel 1967-68 e curatore delle collane Nord nel decennio Settanta. Questi casi riprendendo informazioni note sulle biografie intellettuali di

Europa Report 1, First European Convention of Science Fiction, Trieste, 12-16 luglio 1972, a cura del Centro Cultori Science Fiction, illustrazione di Mariano Missaglia. Per gentile concessione di Giampaolo Cossato, Gianluigi Missiaja, CCSF.



alcuni fantascientisti esemplari, servono ad evidenziare il funzionamento del fandom come vivaio, o palestra se vogliamo, in cui, in ciascuna fase storica, muovono i primi passi coloro che diverranno protagonisti del campo professionale (scrittori e addetti ai lavori) degli anni successivi.

CONTRO-STORIE

Quali sono stati i contenuti delle prime pubblicazioni amatoriali? Soprattutto storie brevi, poesie, articoli e illustrazioni. Ossia esattamente tutta quella produzione nostrana che non trovava nelle pubblicazioni professionali sbocchi adeguati. L'osservazione vale per i racconti brevi firmati da autori italiani, e vale viepiù per i testi poetici – la cui vita è difficile nel mercato editoriale *mainstream*, pressoché inesistente in quello specializzato della fantascienza⁹ – e per i pezzi informativi e critici,¹⁰ che dovranno attendere i tardi anni Settanta prima di ottenere uno spazio fisso e cospicuo su una pubblicazione profes-

sionale (penso alla *Robot* di Vittorio Curtoni, dopo le presenze più sporadiche su *Oltre il Cielo*), e addirittura gli anni Ottanta perché nasca una pubblicazione professionale dedicata interamente alla critica di fantascienza (*La Città e le Stelle* curata da Carlo Pagetti). Durante i decenni Sessanta e Settanta recensioni e panorami critici si ritagliano con fatica alcuni spazi in coda alle serie di romanzi (*Galassia*) o nei notiziari delle case editrici (*Cosmo informatore*), dove l'aspetto informativo finisce per essere spesso ambiguamente intrecciato a quello promozionale.

Le fanzine rappresentano, relativamente a questi aspetti, la *cartina di tornasole* del mercato delle pubblicazioni professionali, un'immagine in negativo di queste ultime dando puntuale spazio a tutti quei contenuti che non trovano una collocazione lì, e così testimoniando l'urgenza espressiva e critica nata nel mondo degli appassionati italiani. E analoghe considerazioni si possono avanzare relativamente alla presenza di testi tradotti da lingue diverse dall'inglese.¹¹

Il precoce attivismo dei fan evidenzia inoltre una facilità di passaggio dalla ricezione alla produzione di contenuti, la capacità di richiamare su di sé un'agency culturale che, anche al di là di ogni valutazione di merito di ciò che viene prodotto (che pure attende di essere condotta), è elemento notevole in sé, e tanto più vistoso se collocato sullo sfondo delle indifferenze e diffidenze che circondano la fantascienza nei media generalisti e negli ambienti accademici coevi. Il portato *democratizzante* di attività che nascono dal basso e al di fuori delle sedi "canoniche" di produzione della cultura dovrà aspettare ancora a lungo prima di ricevere adeguato riconoscimento critico (si può forse dire che in contesto italiano stia ancora aspettando).

Un ulteriore rilievo va riservato al peso preponderante della matrice letteraria e più in generale *scrittoria* – per dir così – nelle fasi iniziali (si pensi al citato ruolo delle pubblicazioni professionali nella nascita delle prime aggregazioni e alla centralità delle fanzine come forma di espressione). Un dato, questo, che si può ricondurre a varie cause: la disponibilità presso gli appassionati di determinati mezzi di produzione (solo con l'avvento del digitale la produzione di documenti audio e video arriverà alla portata di un pubblico di non professionisti); la natura maggiormente *interagibile* e il collegamento diretto che le pubblicazioni professionali prodotte in Italia offrono al loro pubblico (evidentemente non esiste nella distribuzione cinematografica l'equivalente di una rubrica di posta di lettori, mentre l'organizzazione di un festival cinematografico richiede in partenza un investimento logistico considerevole).

Certo la produzione di genere in altri media non è priva d'interesse per gli appassionati italiani, come si evince dalle recensioni di film che appaiono nelle fanzine, ma prima che lungometraggi e serie televisive producano fenomeni di maggior rilievo bisognerà aspettare la fine del decennio Settanta, con i fandom di *Star Trek* e *Star Wars*.

ALVEARI

Le pubblicazioni amatoriali – quelle pionieristiche di ieri come quelle telematiche di oggi – non sono solo mezzi di espressione, ma anche di socializzazione: sono spesso prodotte da gruppi o club locali, la loro circolazione avviene per corrispondenza o per scambio diretto durante le occasioni di incontro. Primi ritrovi informali vengono organizzati, tra 1965 e 1967 a Milano, Torino e Carrara. Nel 1967 viene creato un Premio Fanzine e nasce un Movimento Fandom Attivo (con lo scopo, non meglio precisato, di promuovere le attività dei fan). Una serie di piccole riunioni costella gli anni successivi, contraddistinta dagli aspetti sociali e – perché no? – goderecci (in una SalamaCon tenutasi a Piacenza negli anni Ottanta, il salame spodesta la fantascienza nel titolo della manifestazione, Vegetti 2001). Nel 1972 l'organizzazione della prima Eurocon a Trieste deve molto all'attivismo degli appassionati del triveneto e all'attitudine e ai contatti internazionali di Giampaolo Cossato, anche animatore del veneziano Centro Cultori Science Fiction. Un premio Italia (regolarmente annuale dal 1975) viene creato in quest'occasione, rivolto ad attività letterarie e artistiche sia professionali che amatoriali, quasi a rimarcare indirettamente quanto sottile sia il confine tra professionale e amatoriale nel ristretto contesto italiano, nonché la forte identità transmediale del genere.

Durante gli anni Settanta il panorama delle fanzine è segnato da diverse nuove iniziative di rilievo e da alcune tendenze generali. Dai numeri unici o brevissime serie si passa a un'aspettativa di vita decisamente più lunga, la padovana *The Time Machine*, nata nel 1975, stamperà ad esempio 50 numeri in 10 anni di vita. Continuano a comparire molti autori di lingua italiana, anche dopo il debutto in ambito professionale (per stare all'esempio *The Time Machine*: Gilda Musa, Lino Aldani, Massimo Pandolfi, Renato Pestrini).

niero, Gianluigi Zuddas tra gli altri). Tutti i principali addetti ai lavori del decennio Settanta escono dal mondo delle fanzine, confermando l'efficacia di questo sottobosco informale come vivaio intellettuale. Si riconferma anche la natura *compensatoria* dei contenuti: le fanzine continuano a ospitare soprattutto scritti informativi e critici, narrativa italiana, testi tradotti da lingue diverse dall'inglese.

MUTAMENTI

Una certa coerenza con le tendenze generali del mercato letterario e audiovisivo professionale si ha nei decenni Ottanta e Novanta, in cui le iniziative del fandom registrano una significativa ascesa dei generi del fantastico e del filone cyberpunk, accanto alla nascita e al rapido sviluppo di fandom specializzati come quello legato alla serie *Star Trek*. Il nuovo spazio dedicato ai generi fantastici e orrorosi riflette attitudini presenti nei cataloghi dei principali editori (Nord, Fanucci, Mondadori lanciano tutti nuove collane dedicate a fantasy e horror nel decennio Ottanta), marcando e talvolta anticipando le tendenze (si pensi alla riscoperta critica di H.P. Lovecraft proposta da *Il Re in Giallo* nel 1977).¹²

A Milano attorno al club City nascono iniziative che lasceranno eredità di rilievo: *La Spada spezzata. Fanzine di Fantascienza e Fantasy* (18 nn. 1981-1991), vincitrice tra l'altro del *Prix Européenne de Science Fiction* come migliore rivista non professionale nel 1986, è incubatrice del gruppo Delos di Silvio Sosio, da cui si evolverà *Delos cyberzine* e gemmeranno le omonime associazione culturale e casa editrice. *Un'Ala* (4 nn., 1984-1986) compie una più unica che rara opera di dissodamento relativa a tematiche e problematiche di genere, pubblicando fra l'altro, nel primo numero, gli atti del *Primo convegno femminile su fantastico e fantascienza* che si tiene in città e ospita contributi di autrici

come Daniela Piegai, Anna Rinonapoli, Nicoletta Vallorani. Tra gli altri club di rilievo sparsi per la penisola, lo Space Opera Club di Torino è promosso da Gianfranco Briatore, l'Anasf di Roma, animato da Gianni Pilo a partire dal 1979, produce la fanzine *Sf.Ere*, premio Europa nel 1980.

Il movimento cyberpunk, che fiorisce in Italia circa un decennio dopo la pubblicazione delle antologie-manifesto nel mondo anglosassone, non è per questo meno vivace (ed anzi si rivela spesso smaliziato nel riuso di un repertorio ormai già canonico). A Milano le attività del gruppo che fonderà la casa editrice Shake nel 1988, mostrano una spiccata tendenza transmediale: *Tensioni Radiozine* viene ospitata come rubrica sulla frequenza della locale Radio Popolare, *Decoder* (1987-1996, testata registrata dal 1994) raggiunge un certo successo di pubblico (fino a 10.000 copie) e promuove l'uso in Italia dei Bulletin Board Systems.

UPGRADES

All'inizio del decennio Ottanta l'accessibilità della xerografia spezza la prevalenza del ciclostile che nei decenni precedenti aveva largamente dominato il campo delle fanzine (ponendo pesanti limiti alla presenza e alla qualità dell'illustrazione, e/o comportando sforzi economici rimarchevoli per dotarsi di copertine realizzate in offset). Gli anni Ottanta e primi Novanta vedono già fervere le sperimentazioni legate ai supporti non cartacei e alle piccole rivoluzioni che si succedono man mano che nuove conquiste tecnologiche si rendono disponibili: fanzine vengono realizzate e distribuite su segreteria telefonica (ad opera di Tommaso Tozzi a Firenze) e via fax (*Shining* di Franco Forte), programmate in linguaggio BASIC su cassetta per ZX Spectrum (*Blade Run* di Luigi Pachi a Milano). *La Spada spezzata*, all'inizio degli anni Ottanta, è tra le prime a essere lavorata con l'ausilio di un computer (CBM



64 interfacciato con una Olivetti), e con uno dei primi Apple McIntosh nel 1984-1985. All'inizio degli anni Novanta il fandom fa tesoro delle potenzialità dei BBS e di Fidonet con gruppi di discussione, conferenze e pubblicazioni come *Delos Cyberzine*; la sua discendente e *Delos Science Fiction* sarà anche la prima fanzine nata in html nell'aprile del 1995 (per poi diventare testata registrata nel 2003, v. Pachi s.d., Sosio 2001, 2015). A *Intercom* va invece il primato di fanzine nata in veste cartacea e trasmigrata con successo in formato elettronico.

Con il fandom di *Star Trek* si ha il primo significativo caso di produzione di una fanfiction intesa come corpus di storie «produced by fans based on plot lines and characters from either a single source text or else a “canon” of works» (Thomas 2011, 1), nella fattispecie il mondo finzionale complesso ed esteso di un *franchise* transmediale, alla fine del decennio Settanta recepito in Italia attraverso le prime trasmissioni della serie classica (Iannuzzi 2014b). La nascita di un fandom organizzato legato alla serie può essere individuata nei primi anni Ottanta, con una tappa fondamentale nel 1986, anno della prima convention nazionale e fondazione del *fanclub* ufficiale, da qui in poi animatore di fanzine (*Inside Star Trek*, *Log*, *Log Plus*),

convention, giochi, forum, risorse enciclopediche (Greenwald 1998: 123-133). La produzione di fanfiction si è evoluta anche al di fuori delle pubblicazioni prodotte dal club, come, per fare solo un esempio, sul sito *EFP* – dando vita a un corpus vasto che attende ancora un'indagine critica. Tra i contenuti degni di nota, le fanfiction che appassionate/i italiane/i traducono dall'inglese: un segnale dell'organizzazione transnazionale che lega il fandom nostrano a quello anglo-americano, nonché di un uso della fanfiction in contesto di autoapprendimento linguistico (sulla traduzione come attività partecipativa, cooperativa e volontaria in ambiente digitale v. O'Hagan 2009; Massidda 2015).¹³

Il fandom di *Star Trek*, attraverso gli anni Novanta e Duemila, ci porta sino al nostro presente, a spazi e forme nuovi introdotti dall'uso dei media digitali. La disponibilità del personal computer e di Internet ha influenzato radicalmente la produzione e circolazione delle pubblicazioni amatoriali: prive o dotate di una programmazione economica molto limitata, esse hanno beneficiato della disponibilità di spazio virtuale pressoché illimitato a costi modesti. Tra i cambiamenti di maggior rilievo la diversificazione di strutture e tipologie in ambiente virtuale, la maggiore accessibili-



A sinistra: *Inside Star Trek Log*, a cura dello Star Trek Italian Club, primo numero, 1987, copertina, illustrazione di Marilena Maiocco, graphic design di Alberto Lisiero. Per gentile concessione dello Star Trek Italian Club. A destra: *Intercom*, fanzine a cura di Giuseppe Marciandò, Palermo, numero 9, giugno 1980, illustrazione di Daniele Brolli. Per gentile concessione di Daniele Brolli.

tà (anche a un pubblico che non frequenta le convention) grazie alla distribuzione online, ma anche un tasso drammaticamente alto di mortalità di molte pagine.

Altre forme di comunicazione a base principalmente testuale si sono sviluppate in ambiente digitale: forum, mailing list, social network proseguono virtualmente la socializzazione che ha nelle convention i suoi spazi fisici tradizionali. È difficile, in mancanza di serie di dati omogenee che consentano di osservare gli sviluppi diacronici dei fenomeni, comprendere fino a che punto l'impiego di tali strumenti sommi all'universo delle fanzine nuove funzionalità o ne eroda il territorio.

ANANCASMI

Cataloghi ed enciclopedie hanno potuto raggiungere online estensioni impensa-

bili su supporto cartaceo. Strettamente connessi all'amore per il libro anche inteso nella sua materialità, i cataloghi sono frutto di una tensione alla cartografazione della produzione editoriale, e spesso al possesso – nascendo come liste descrittive di collezioni private. Ma in controluce nell'attività catalogatoria non si legge solo il desiderio di conoscere e controllare l'oggetto della propria passione fantascientifica: essa implica una concezione del campo culturale (consapevole o meno) profondamente in conflitto con l'idea tradizionale di canone. Il catalogo può essere paragonato a una mappa, o a una lista, privo di velleità assiologiche, esso riserva a ogni voce lo stesso trattamento, è dominato da una funzione descrittiva, non prescrittiva. Eppure, il catalogo fantascientifico non può esimersi dall'essere, a suo modo, anche normativo, attraverso le scelte di inclusione o esclusione, informate dall'i-

dea di ciò che è fantascienza secondo la/ il compilatrice/ore.

La creazione del primo catalogo fantascientifico amatoriale può essere fatta risalire ai tardi anni Sessanta, al *Catalogo generale della fantascienza* compilato da Alfio Bertoni e Gianluigi Missiaja e pubblicato dal CCSF di Venezia; negli anni successivi l'afflato compilativo del fandom ha dato vita ad altri cataloghi di libri, di fanzine, di film trasmessi ai festival specializzati, e persino di persone.

Il catalogo è forse l'oggetto tramite il quale più efficacemente si possono ripercorrere i cambiamenti tecnologici che segnano i decenni del secondo Novecento. L'opera curata da Ernesto Vegetti, il *Catalogo di SF, Fantasy & Horror*, offre un risultato di eccezionale estensione e accuratezza, ma anche, nella sua storia, un percorso diacronico attraverso stagioni tecnologiche successive. Nasce nel 1958 come lista descrittiva di una collezione privata realizzata a mano. Nei tardi anni Ottanta Vegetti lavora per l'editore Nord, compilando ogni anno una lista dei libri di fantascienza pubblicati in Italia; realizza la lista adoperando un calcolatore con un software scritto da lui stesso. Acquista dunque uno dei primi personal computer e realizza la prima versione elettronica del suo catalogo adoperando Framework della Ashton Tate.¹⁴ Nel 1989 il Catalogo Vegetti è ospitato in dieci floppy disk. Nel 1997 viene trasferito in un database, nel 1998 è reso disponibile in accesso aperto in Internet. Da qui in poi l'aggiornamento diventa un lavoro collettivo, in cui vari collaboratori affiancano il compilatore (v. Vegetti 2000-2001).

Storie come quella del catalogo Vegetti, o di fanzine come *Delos*, invitano a indagare, accanto all'influenza che lo sviluppo dei media ha avuto su quello del fandom, come lo sviluppo del fandom ha contribuito a quello dei media.

DOVE ANDIAMO DA QUI?

Non solo l'interazione tra media digitali e fandom è un campo di studio aperto, ma restano in sospeso domande cruciali sulla natura e le attività dei fan, inclusa la stessa definizione di fan e fandom da parte della *scholarship*, così come da parte dei protagonisti (cosa definisce un fan? Cosa spinge qualcun* ad percepirsi e auto-definirsi come fan?).¹⁵

Possiamo partire da alcune constatazioni, suggerite da un'indagine svolta nel 2015.¹⁶ Le abitudini culturali del fan di fantascienza sono vistosamente più solide e sviluppate della media nazionale italiana; per fare solo un esempio, il 60% dei fan italiani è un lettore forte (legge 12 o più libri all'anno) contro una media nazionale del 14% (ISTAT 2015, vol. 8: 267). E – se vero che l'iniziativa culturale dei fan può essere letta come espressione di autonomia intellettuale non solo nei confronti dell'industria dell'intrattenimento ma anche dell'accademia, in Italia storicamente affetta da un divario tra le "due culture" e spiccatamente diffidente verso il genere fantascientifico – non stupisce veder tra i fan titoli di studio superiori alla media nazionale e con specializzazioni prevalentemente in aree scientifiche.¹⁷

All'interno del fandom esistono una stratificazione e una diversificazione notevoli in termini di canali e fronti di impegno: le attività più diffuse sono la collaborazione a fanzine o siti (76% ca.) e il collezionismo (63%), circa metà degli interpellati partecipa a forum, a convention e gioca (con prevalenza di giochi di ruolo da tavolo), mentre più ristretti sono i numeri di chi fa parte di club o associazioni (27%) e di chi scrive fanfiction (il 10% ca. ha scritto fan fiction almeno una volta). È possibile che gli spazi virtuali stiano consentendo una diversificazione in sotto-comunità, ed è da verificare se ciò rappresenti l'emersione di nuovi fandom specializzati o piuttosto (o anche) una maggior frammenta-

zione dello stesso bacino di utenti che ha animato i decenni anteriori.

Se è vero che forme di aggregazione precedenti l'avvento del digitale avevano già creato "comunità virtuali" connettendo persone lontane in senso geografico e magari sociale, sulla base di un interesse comune (Jenkins 2006b: 134-151; Merrick 2004), sembra innegabile che i media digitali abbiamo messo a disposizione dei fan ulteriori e peculiari canali di comunicazione. Il 78% del fan oggi indica le nuove possibilità di socializzazione ed espressione come uno dei cambiamenti di maggior rilievo introdotti dai media digitali nella propria esperienza di appassionato/a e fan, ma molti ne vedono anche i benefici strumentali nella circolazione di prodotti fisici (es. e-commerce, 77,5%) e come mezzo di comunicazione utile nell'organizzazione di iniziative che si svolgono poi nel mondo fisico (45%). Meno cruciali sembrano altri aspetti positivi (es. incremento dell'interattività in contenuti come ipertesti o videogiochi, o maggior facilità nella pubblicazione di contenuti, con relativi effetti democratizzanti – importanti per il 23 e 31% rispettivamente), controbilanciati dalla visione – lucida o scettica che si voglia – di potenziali effetti critici (es. scadimento nella qualità media o diffusione di contenuti di dubbia qualità, o scarsità di lettori/lettrici, dovuti a quella stessa facilità di pubblicazione, evidenziati rispettivamente dal 13 e 33%).

Vecchi e nuovi media vengono generalmente percepiti in una relazione di complementarità. Nel mondo delle fanzine ad esempio si sfruttano spesso le possibili sinergie di una doppia versione (53%), o dimensione cartacea e digitale sono concettualizzati come complementari con poca sovrapposizione (23%), più rara la percezione di una marcata distanza (18%), rarissima quella di dinamiche di vera e propria competizione o opposizione.

La centralità del codice scritto accennata relativamente alle origini del fan-

dom, è riconfermata in ambiente digitale, diventa forse ancor più evidente e insieme muta nelle sue modalità, con l'affermarsi di forme di comunicazione scritta non riconducibili alla fanzine: se solo 69 interpellati su poco meno di 300 collaborano a pubblicazioni amatoriali (cartacee e/o digitali) come autore e/o curatore, 147 prendono parte come contributori o moderatori a forum (incluse sedi specializzate come Trekportal o Uraniamania, ma anche gruppi di discussione a tema in social-network come Facebook).

La centralità dell'intento informativo si ritrova nelle fanzine correnti, virtuali o cartacee che siano: recensioni, articoli, saggi, interviste sono tra i contenuti a cui viene dato maggior peso nel progetto culturale complessivo delle pubblicazioni amatoriali, accanto alla narrativa. Per le lingue, assieme ai testi in italiano, si trovano testi tradotti dall'inglese (indicati in quasi il 24% dei casi) e da altre lingue (9,5%), solo nel 3,2% si pubblicano testi in lingue diverse dall'italiano.

La natura *compensatoria* di talune attività (come la summenzionata attenzione a contenuti editoriali sacrificati nelle pubblicazioni dell'editoria industriale) va vista a fianco di spinte motivazionali che risiedono in piaceri di natura personale e/o di aggregazione sociale, condivisione di interessi,¹⁸ così come fenomeni di assunzione di iniziativa culturale e democratizzazione nella produzione dei contenuti possono affiancarsi a pratiche di *consumo* culturale, producendo nel fandom una "particolare co-esistenza [...] di ideologie anti-commerciali e attività legate alla merce" e all'accumulo materiale (Hills 2002: 4). Una coesistenza che costituisce, anche nei suoi aspetti contraddittori, ragione di attenzione critica. La fenomenologia del fandom fantascientifico italiano è tanto più interessante quanto informata da dinamiche varie, anche in competizione tra loro, e parte del suo fascino risiede proprio in questa sfaccettata complessità.

bibliografia

- Altomare, D., "Fandom. Tutto quello che avresti voluto sapere ma che non hai mai osato chiedere", in *Uraniasat*, 27 settembre 2005. Web.
- Asimov, I., *In Memory Yet Green: The Autobiography of Isaac Asimov, 1920-1954*, Doubleday, New York 1979.
- , *In Joy Still Felt: The Autobiography of Isaac Asimov, 1954-1978*, Doubleday, New York 1980.
- Bacon-Smith, C., *Science Fiction Culture*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 2000.
- Calabrese, F., "La fantascienza ed il fandom italiani (Un tentativo di inquadramento storico)", in *Progetto Babele*, VII, 19, agosto 2008, pp. 44-51.
- Cersosimo A., "Il fandom degli anni Sessanta: la scoperta del ciclostile", in G. de Turris, E. Vegetti (a cura di), *Cartografia dell'inferno, 50 anni di fantascienza in Italia 1952-2002*, Elara, Bologna 2012, pp. 171-180.
- Curtoni, V., *Retrofuturo. Storie di fantascienza italiana*, Shake, Milano 1999.
- Del Rey, L., *The World of Science Fiction, 1926-1976: The History of a Subculture*, Ballantine Books, New York 1979.
- de Turris, G., Vegetti, E. (a cura di), *Cartografia dell'inferno, 50 anni di fantascienza in Italia 1952-2002*, Elara, Bologna 2012.
- Gray, J., Sandvoss, C. e Harrington, C.L. (a cura di), *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, NYU Press, New York 2007.
- Greenwald, J., *Future Perfect: How Star Trek Conquered Planet Earth*, Viking, New York 1998.
- Harris, C., Alexander, A., *Theorizing Fandom: Fans, Subculture, and Identity*, Hampton Press, Cresskill 1998.
- Hellekson, K., "Fan Studies 101", in *SFRA Review*, 287, Winter 2009, pp. 5-7.
- , Busse, K. (a cura di), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, Jefferson, McFarland 2006.
- Hills, M., *Fan Cultures*, Routledge, London 2002.
- Iannuzzi, G., *Fantascienza italiana. Riviste, autori, dibattiti dagli anni Cinquanta agli anni Settanta*, Milano-Udine, Mimesis 2014a.
- , "'To boldly go where no series has gone before'. Star Trek. The Original Series in Italia: il linguaggio della tecno-scienza, il doppiaggio, il fandom", in *Between*, IV, 8, novembre 2014b, *Tecnologia, immaginazione e forme del narrare*, a cura di L. Esposito, E. Piga, A. Ruggiero. Web.
- , "Paths of Anglo-American Science Fiction in Italy during the Fifties: The Translation Phenomenon, towards Assimilation and Re-use", in *La Torre di Babele*, 10, 2014c, *Scienza/fantascienza. Utopia/distopia*, a cura di G. Angeletti, M. Valero, pp. 295-315.
- , *Distopie, viaggi spaziali, allucinazioni. Fantascienza italiana contemporanea*, Mimesis, Milano-Udine 2015.
- , *Indagine sul fandom fantascientifico italiano*, questionario online su piattaforma Google Forms, compilabile fino al 10 settembre 2015b. Web.
- , "Science Fiction, Cultural Industrialization and the Translation of Techno-Science in Post-World War II Italy", in *Perspectives: Studies in Translatology*, vol. 26, issue 6, 2018, pp. 885-900.
- Indagine sul fandom. Portate le vostre testimonianze sulla vostra attività nel mondo degli appassionati, kaffeeklatsch*, conversazione collettiva moderata da G. Iannuzzi, parte di *Stranimondi, Delos Days*, Milano, 10 ottobre 2015.
- ISTAT, *Annuario statistico italiano 2015*, voll. 1-24, ISTAT, edizione elettronica, 2015.
- James, E., Mendlesohn, F. (a cura di), *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge UP, Cambridge 2009.
- Jenkins, H., "Star Trek Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching", in *Critical Studies in Mass Communication*, June 1988, pp. 85-107.
- , *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York UP, New York 2006a.
- , *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York UP, New York 2006b.
- Knight, D., *The Futurians*, John Day, New York 1977.
- Kustritz, A., "Transnationalism, Localization, and Translation in European Fandom: Fan Studies as Glo-

- bal Media And Audience Studies”, in *Transformative Works and Cultures*, 19, special issue *European Fans and European Fan Objects: Localization and Translation*, a cura di A. Kustritz, 2015. Web.
- Massidda, S., *Audiovisual Translation in the Digital Age: The Italian Fansubbing Phenomenon*, Palgrave Macmillan, New York 2015.
- Mendlesohn, F., “Fandom”, in R. Latham (a cura di), *The Oxford Handbook of Science Fiction*, Oxford UP, Oxford-New York 2014, pp. 71-80.
- Merrick, H., “We Was Cross-dressing ‘afore you Were Born!’. Or, how SF Fans Invented Virtual Community”, in *Refractory: A Journal of Entertainment Media*, 17, 2004. Web.
- Merril, J., *Better to Have Loved: The Life of Judith Merrill*, Between the Lines, Toronto 2002.
- Moskowitz, M., *The Immortal Storm: A History of Science Fiction Fandom*, Atlanta Science Fiction Organization Press, Atlanta 1954.
- OECD, *Understanding the Digital Divide*, OECD, edizione elettronica, 2011.
- O’Hagan, M., “Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing”, in *The Journal of Internationalisation and Localisation*, 1, 2009, pp. 94-121.
- Pachì, L., “SciFi in Italia: vademecum per il viaggiatore”, in *Trax*, s.d. Web.
- Pohl, F., *The Way the Future Was: A Memoir*, Del Rey-Ballantine, New York 1978.
- Pugh, S., *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*, Bridgend, Seren 2005.
- Reid, R.A., “Fan Studies”, in M. Bould, A.M. Butler, A. Roberts, S. Vint (a cura di), *The Routledge Companion to Science Fiction*, Routledge, London-New York 2009, pp. 204-213.
- , “Fandom in Science Fiction”, in L. Schmeink, *A Virtual Introduction to Science Fiction*. 2012. Web.
- Roberts, P., Nicholls, P., Langford, D., “Fandom”, in J. Clute, P. Nicholls (a cura di), *The Encyclopedia of Science Fiction*, July, 30, 2015. Web.
- Rossi, U., Saiber, A., Proietti, A. (a cura di), *Science Fiction Studies*, 126, 42, Special issue on Italian science fiction, July 2015.
- Rulli, E., “Il fandom degli anni Novanta: la scoperta del web”, in G. de Turrìs, E. Vegetti (a cura di), *Cartografia dell’inferno, 50 anni di fantascienza in Italia 1952-2002*, Elara, Bologna 2012, pp. 186-198.
- Rulli, E., Tassi, M., “Vita, morte e miracoli del Premio Italia. Trent’anni di storia ufficiale e ufficiosa di un concorso fandom”, in G. de Turrìs, E. Vegetti (a cura di), *Cartografia dell’inferno, 50 anni di fantascienza in Italia 1952-2002*, Elara, Bologna 2012, pp. 199-218.
- Saiber, A., “Flying Saucers Would Never Land in Lucca: The Fiction of Italian Science Fiction”, in *Californian Italian Studies*, 2, 1, 2011. Web.
- Sanders, J. (a cura di), *Science Fiction Fandom*, Greenwood Press, Westport 1994.
- Sandvoss, C., *Fans: The Mirror of Consumption*, Polity, Oxford 2005.
- Sosio, S., “La tempesta immortale. Breve storia del fandom”, in *Delos*, 43, febbraio 1999. Web.
- , “Dal Ciclostile a Internet”, in *Fucinemute*, 33, 1 ottobre 2001. Web.
- , “Antiche e nuove mappe dell’inferno: dal ciclostile a internet”, in *S**, 14 settembre 2009. Web.
- , intervista rilasciata all’autrice, 19 agosto 2015.
- Stableford, B.M., *The Sociology of Science Fiction*, Borgo Press, San Bernardino 1987.
- Sumiraschi, M., “Le riviste italiane di fantascienza e fantasy degli anni Settanta”, in *Dimensione cosmica*, 1, 5, settembre-ottobre 1985.
- Thomas, B., “What is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things about It?”, in *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 3, 2011, pp. 1-24.
- Tribble, B., *On The Good Ship Enterprise: My 15 Years With Star Trek*, Starblaze-The Donning Company, Norfolk 1983.
- Valla, R., “All’origine del fandom italiano: gli anni sessanta”, in *Fucinemute*, 11, 2001. Web.
- Vegetti, E., “Riti e miti collettivi del fandom”, in *Fucinemute*, 10, 2001. Web.
- , “Il fandom di mezzo: dal ciclostile all’offset e l’organizzazione del fandom”, in G. de Turrìs, E. Vegetti (a cura di), *Cartografia dell’inferno, 50 anni di fantascienza in Italia 1952-2002*, Elara, Bologna 2012, pp. 181-185.
- , “Fanzine una storia. Introduzione alle fanzine”, in *Uraniasat*, 15 novembre 2005. Web.
- , “Catalogando. La storia dei cataloghi di fantascienza”, in *Delos Science Fiction*, dicembre 2000-gennaio 2001. Web.
- Warner Jr., H., *All Our Yesterdays: An Informal History of Science Fiction Fandom in the Forties*, Advent, Chicago 1969.



RISORSE BIBLIOTECARIE E ARCHIVISTICHE (LINGUA ITALIANA)

Museo Fotografico del Fandom Italiano, Fantascienza.com, www.fantascienza.com/mffi/visita.html.
Fondo Sandrelli, Biblioteca di via Senato, Milano, www.bibliotecadiviasenato.it.
Fanzinoteca d'Italia, Forlì, www.fanzineitaliane.it.
ProntuariofanzineFSItaliane, a cura di M. Bonati, IntercomScienceFiction Station, <https://bit.ly/2Ovhoi9>.

COLLEZIONI BIBLIOTECARIE (LINGUA INGLESE)

The Cushing Library Science Fiction and Fantasy Research Collection, Texas A&M University, USA.
The Eaton Collection, University of California, Riverside, USA.
The Foundation Collection, Sidney Jones Library, University of Liverpool, UK.
The M. Horvat Collection of Science Fiction Fanzines, Special Collections Department, University of Iowa, USA.
Science Fiction Collection, Georgia Tech Library, Georgia Tech, Atlanta, USA.

RISORSE ON-LINE (LINGUA INGLESE)

eFanzines.com: science fiction fanzines on-line, <http://efanzines.com>.
Digital Archives Hub, The Pulp Magazines Project, www.pulpmags.org/archives_hub.html.
The Fanac Fan History Project, <http://fanac.org/index.html>.
Fanlore, http://fanlore.org/wiki/Main_Page.
Locus, Indexes, Conventions, www.locusmag.com/Resources/Conventions.html.
Then: Rob Hansen's history-in-progress of British science fiction fandom, <https://bit.ly/2J6nHmr>.
Transformative Works and Culture, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc>.

note

- ¹ Es. Cersosimo 2002, Rulli 2002, Sosio 2001, Sosio 2009, Vegetti 2002. Su questo interesse per le declinazioni letterarie e cartacee della fantascienza tornerò più oltre. Il presente articolo riprende e rielabora alcuni paragrafi inclusi in: "Electric hive minds: Italian science fiction fandom in the Digital Age", in *Journal of Romance Studies*, 16, 1, 2016, pp. 110-131.
- ² Hills 2002, 16-20, ha parlato di *fan-scholars*; cfr. Reid 2009, 205. Sugli anni Venti-Cinquanta si ricordi almeno la testimonianza di Moskowitz 1988; sugli anni Quaranta in particolare Warner 1969, Knight 1977, Pohl 1978, oltre alle autobiografie di scrittori, come Asimov 1979 e 1980; tra le poche testimonianze di donne sulle prime decenni Merril 2002. Per periodi successivi si segnalano Trimble 1983 e Verba 1996.
- ³ Sanders 1994, Harris e Alexander 1998, Hellekson e Busse 2006, Gray, Sandvoss e Harrington 2009. Cfr. Hellekson 2009, Reid 2009, 206-8. L'influenza di Jenkins è stata decisiva anche in termini di accettazione accademica della materia.
- ⁴ Significativa l'evoluzione in questa direzione che si registra nelle grandi *companions* fantascientifiche: dai riferimenti al fandom sparsi nella *Cambridge Companion* che era priva di un capitolo dedicato (James e Mendlesohn 2003), alla panoramica sui *fan studies* inclusa nella *Routledge Companion* (Reid 2009), all'apertura in direzione culturale e globale proposta nel recente *Oxford Handbook* (Mendlesohn 2014).
- ⁵ Si vedano le Collezioni bibliotecarie in bibliografia per altri esempi.
- ⁶ Basti rimandare, per un quadro generale, a de Turrís e Vegetti 2012, Iannuzzi 2014a e 2015a, Saiber 2011, Rossi, Saiber e Proietti 2015.
- ⁷ Iannuzzi 2014b, 2014c, 2018.

- ⁸ Raccoglieranno quest'eredità le rubriche dedicate al fandom su riviste e notiziari in anni successivi, da *Cosmo informatore a Robot*.
- ⁹ La presenza di testi poetici ne *Il Marziano in Cattedra* su *Urania* conferma la regola: la rubrica voluta in appendice ai fascicoli della serie da Carlo Fruttero e Franco Lucentini a partire dal dicembre 1962 è dedicata programmaticamente ai *tentativi* autoriali dei lettori (Iannuzzi 2014a: 68, 71-76).
- ¹⁰ Un esempio per tutti: è nella *Sevagram* di Riccardo Valla che compare la prima traduzione italiana di "Which Way to Inner Space?" (1962).
- ¹¹ Ad esempio nel 1966 alcuni racconti brevi di Herbert W. Franke tradotti dal tedesco in *Vega sf*, un intero fascicolo dedicato alla *S.F. Française* curato da Curtoni, Adalberto Cersosimo, Roberto Temporini con Jean Pierre Fontana, un racconto breve dello svedese Bertil Mårtensson su *Siderea* curata da Naviglio.
- ¹² Una menzione meriterebbero le collaborazioni tra il gruppo triestino e la Cappella Underground, che, fondata nel 1968, si avvia a diventare organizzatrice unica del festival di fantascienza sotto la guida di Lorenzo Codelli.
- ¹³ Non si dimentichi che il fandom italiano si posiziona entro i più ampi quadri europeo e globale, entrambi scenari in cui l'industria culturale, audiovisiva in particolar modo, vede le esportazioni provenienti dagli Stati Uniti collocarsi in una posizione di eccezionale centralità. Si veda su questo almeno Kustriz 2015.
- ¹⁴ Lanciato nel 1984 Framework è la prima suite office a funzionare su PC 8086 con sistema operativo DOS.
- ¹⁵ Di spunti importanti in termini di problematizzazione teorica della categoria di "fan" sono debitrice ai/alle partecipanti al kaffeeklatsch *Indagine sul fandom*, svoltosi presso il festival Stranimondi, Milano, 10 ottobre 2015: li ringrazio qui.
- ¹⁶ Un questionario anonimo compilato da 293 persone su piattaforma Google forms (Iannuzzi 2015b). Non semplice è valutare la rappresentatività di questo numero data la generale scarsità di dati sul pubblico della fantascienza in Italia. Può forse essere utile paragonare il numero ai 6.500 iscritti allo Star Trek Italian Club a inizio anni Duemila o al migliaio di partecipanti alla annuale convention dello STIC. Si può inoltre ipotizzare che la promozione e somministrazione del questionario principalmente via Internet abbia selezionato un campione ad alta alfabetizzazione digitale (che a sua volta è influenzata dai tassi di alfabetizzazione, educazione, reddito, v. ISTAT 2015, vol. 8, 270-272, 290-291; OECD 2011). Dal questionario sono ripresi i dati riportati in questo paragrafo salvo dove diversamente specificato, sempre arrotondati al numero intero più prossimo. Colgo quest'occasione per ringraziare di cuore tutte/i coloro che hanno partecipato rispondendo all'indagine.
- ¹⁷ Il 5% ha una licenza media, il 45% un diploma, il 38% una laurea il 13% un dottorato (per un totale di 51% con titoli di studio terziari contro una media nazionale del 26%, ISTAT 2015, vol. 7: 251); prevalgono specializzazioni nelle aree matematica, fisica, ingegneria, scienze della terra, scienze della vita, elettronica, informatica, IT.
- ¹⁸ Alla domanda "Perché collabori con una pubblicazione amatoriale?" la risposta più popolare è che questo costituisce "un hobby costruttivo" (67%), seguita da "è un modo per confrontare le mie idee con quelle di altri/e" (42), "esprimere le mie opinioni" (39), socializzare (27), solo in ultimo compensare il fatto che un "mercato delle pubblicazioni professionali non mi offre sbocchi/possibilità" (13%). Tra le motivazioni che spingono a scrivere fanfiction "mi piace scrivere e trovo più facile/piacevole farlo partendo da un mondo narrativo e/o da personaggi esistenti" è risultata più popolare (54%) di "nelle opere a cui mi ispiro non trovo tutto quello che vorrei, e dunque scrivo io stesso storie che affrontino anche i temi che mi stanno più a cuore" (40%), seguita dal potenziale in termini di socializzazione, conoscenza di altri fan (29%) e dal miglioramento nella scrittura grazie al feedback degli altri fan (23%).