



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
Magistrale
in Scienze Filosofiche
LM - 78

New Game

Una trattazione sulla
specificità dell'esperienza
videoludica.

Relatore

Ch. Prof.ssa Miriam De Rosa

Correlatore

Ch. Prof. Pietro Conte

Laureando

Maria Stefania

Massaro

Matricola 857350

Anno Accademico

2021 / 2022

*Il richiamo al gioco è già contenuto nell'etimo del termine "illusione":
in-ludere, ossia entrare in una dimensione ludica,
immaginaria e fantastica,
in cui si mette in atto una volontaria sospensione dell'incredulità
[...] e si crede senza credere fino in fondo,
abitando la soglia tra realtà e fantasia,
tra visione del mondo e visione dell'utopia.*

(Eva Marinai)

Indice

INTRODUZIONE	7
PARTE PRIMA – IL GIOCO FILOSOFICO	10
I. IL GIOCO E IL CERCHIO MAGICO	10
1.1 Che cos'è un gioco	10
1.2 Il cerchio magico	19
1.3 Il cerchio magico come luogo di esperienza del gioco	25
II. IL VIDEOGIOCO E IL CERCHIO MAGICO.....	33
2.1 Un fraintendimento	33
2.2 Jesper Juul e la posizione mediana	37
2.3 Cancellare il cerchio magico	43
2.4 Un'isola non isolate	48
III. IL CERCHIO MAGICO NEI VIDEOGIOCHI	58
PARTE SECONDA – IL MEDIUM VIDEOLUDICO	62
IV. L'ESPERIENZA MEDIALE	62
4.1 L'esperienza	62
4.2 L'esperienza mediale	68
V. L'ESPERIENZA DEL MEDIUM VIDEOLUDICO	73
5.1 Interattività, presenza e immersione	73
5.2 Il mondo indiretto	83
5.3 L'avatar	90
5.4 Il discorso	97
5.5 Il mondo diretto	102
PARTE TERZA	106
VI. DAL RESOCONTO FINZIONALE ALL'ANALISI ESPERIENZIALE	106
6.1 I <i>Souls</i> e l'archeologia narrativa	107
6.2 <i>Metal Gear Solid 2</i> e i Meme	121
6.3 <i>Inscryption</i> e la rottura del cerchio magico	133
6.5 Tabella riassuntiva	149
6.4 Poscritto - <i>Westworld</i>	151
CONCLUSIONI	156
<i>Ringraziamenti</i>	158
Bibliografia.....	160
Ludografia.....	168

INTRODUZIONE

La domanda, intorno alla quale verte questo elaborato, riguarda la specificità dell'esperienza videoludica. Si può delimitare un tipo di esperienza che riguarda il medium particolare del videogioco e non altri media? Prima ancora di rispondere a questa domanda, ci si potrebbe chiedere se abbia senso porla.

Data l'unicità di ogni singola esperienza, perché è necessario indagare le possibilità esperienziali di un singolo medium? Come vedremo nella seconda parte di questo elaborato, gli studiosi dei nuovi media ritengono sia necessario partire dal punto di vista dell'esperienza per re-individuare i media in un mondo che è, attualmente, ipermediato: essendo i media tecnologici estremamente pervasivi nella realtà contemporanea, per distinguere ciò che è medium da ciò che non lo è, il punto di partenza è indagare il tipo di esperienza che esso produce, per circoscriverlo ontologicamente. Tuttavia, avremo modo di dirlo, il videogioco non risente di questa perdita di confini identitari, grazie alla sua appartenenza alla categoria del ludico. Il videogioco è, prima di tutto, un gioco, con tutto ciò che ne consegue. Andare a rilevare quali siano le caratteristiche peculiari dell'esperienza videoludica non risponde, perciò, a un'esigenza di individuazione; il videogioco è un tipo di medium che, grazie alle sue caratteristiche intrinseche, è altamente circoscrivibile e riconoscibile. Lo scopo di questo tipo di ricerca risiede, quindi, altrove.

Ebbene, si può affermare che la struttura di questa tesi risponda anche alla domanda sul perché essa esista. L'elaborato è suddiviso in due parti principali. Nella prima parte, viene trattato il videogioco come gioco. Il percorso non è stato semplice: è stato necessario trovare una definizione di gioco che fosse il più possibile scevra da obiezioni e, una volta rilevate le sue caratteristiche principali, si è indagato uno degli elementi imprescindibili dello stesso: il cerchio magico. Tale concetto è stato a lungo dibattuto, frainteso nella sua costituzione e talvolta tacciato di contraddittorietà. Ci siamo sforzati di dimostrare come esso non sia contraddittorio, ma viceversa fondamentale per la buona riuscita del gioco stesso: esso è, semplicemente, il luogo proprio dell'esperienza ludica. Se il cerchio magico è, perciò, uno degli elementi costitutivi di tutti i giochi e anche del videogioco, quest'ultimo ha un rapporto talmente peculiare con esso che gli permette di emanciparsi dal suo essere *solo un gioco*, per configurarsi come una sua evoluzione, che tenga conto anche della sua seconda caratteristica: il suo essere un medium. Di quest'altro aspetto, tiene conto la seconda parte dell'elaborato, nella quale il videogioco viene considerato all'interno del vasto panorama mediale e analizzato secondo le categorie utilizzate nei Media Studies. Anche in questo caso, il videogioco spicca e si distingue nel suo essere trattato come gli altri media audiovisivi: le caratteristiche imprescindibili del videogioco fanno sì che gli strumenti, solitamente utilizzati in questo ambito di

ricerca, debbano essere attentamente contestualizzati per parlare del videoludico. Come in un circolo vizioso, ciò è dovuto al punto di partenza dell'elaborato: il videogioco è un medium dalle caratteristiche tanto peculiari proprio perché esso è *anche un gioco*.

La domanda, sulla quale sarebbe bene porre l'attenzione, è la seguente: sarebbe stato possibile parlare del videogioco senza porlo in un continuo confronto con altri enti? Il videogioco è un tipo di gioco e un tipo di medium. Tuttavia, se esso è effettivamente un medium che non ha bisogno di una re-individuazione, è possibile trattarlo senza prendere in considerazioni categorie che, per adattarsi al videogioco, debbano essere così situazionalmente corrette? È, altresì, possibile discuterne filosoficamente, senza prendere come riferimento il gioco classico? Sebbene la risposta sia affermativa, ciò non è auspicabile, per una doppia serie di considerazioni.

Analizzando la questione internamente ai Game Studies, è palese, da una parte, che la maggior parte degli studiosi e dei teorici dell'argomento abbiano, semplicemente, smesso di giocare. La loro esperienza dei videogiochi tende a fermarsi a titoli che sono, in un mercato florido come quello dell'industria videoludica, già *vecchi*. Se riguardo alle esperienze singole non si possa fare alcuna obiezione, alcune possibilità teoriche evidenziate dalla letteratura sul tema sono state già smentite, implementate o semplicemente modificate dall'evoluzione che il mondo videoludico ha avuto nella pratica. Un esempio tra i tanti è quanto è stato scritto sui videogiochi dotati di tecnologia VR. Se, dal punto di vista della teoria, sembrava di essere sul punto di nuova assoluta immersività, dal punto di vista pratico la tecnologia si è dimostrata da subito inadatta a mantenere le promesse fatte, arrivando, infine, a ostacolare anche il tipo di immersione caratteristica del videogioco. Si tratta, per dirlo diversamente, di una tecnologia potenzialmente rivoluzionaria, ma che necessiterà ancora di molto tempo per adattarsi al tipo di esperienza che intende proporre. Questo è però palese solo con l'esperienza pratica dei titoli che di questa tecnologia si sono avvallati. In generale, molte teorie, alcune delle quali sono state riportate in questa tesi, risentono della mancanza di esperienza aggiornata e attuale sul medium preso in esame.

Dall'altra parte, invece, si assiste a un parziale impoverimento critico, soprattutto nel panorama italiano. In questo momento storico, quando la critica è aggiornata, essa si limita alla recensione. Non in tutti i casi, ma nella maggior parte. Da questo punto di vista, sarebbe necessario chiedersi se, all'interno dei Game Studies italiani, il videogioco venga, effettivamente, preso sul serio. Alla luce di ciò, se l'ambito che si dovrebbe occupare seriamente del videogioco risente di tali problematicità, diviene comprensibile perché sia necessario partire da zero per riaffermare una legittimità che, almeno sulla carta, nessuno ha messo in discussione. In questo senso, si riparte dall'esperienza del videogioco, emancipandolo dal gioco e facendolo emergere dal panorama mediale. Si ribadisce una

peculiarità ontologica ed esperienziale, poiché sembra necessaria una ripartenza, nel panorama contemporaneo, e lo si fa a partire da un confronto che dovrebbe essere già superato.

Usciti dall'ambito dei Game Studies e, ovviamente, dal mondo dei videogiocatori, la situazione è anche peggiore. Il videogioco, preso in considerazione quando si tratta di mercato, non è, al di fuori della speculazione economica, qualcosa che va preso *seriamente*. Se questo elaborato avesse trattato un gioco classico come gli scacchi o un più conosciuto (e meglio considerato) medium audiovisivo, come il cinema, questa introduzione non sarebbe stata necessaria. Non sarebbe stato neppure necessario che il lettore avesse una dimestichezza con gli scacchi o con il cinema, per assicurare almeno il beneficio del dubbio sulla serietà di questa trattazione. Poiché, invece, il tema di indagine è proprio il videogioco, è necessario partire con un confronto serrato con i due elementi da cui esso vorrebbe emanciparsi. Anche in questo senso, la risposta alla domanda sul perché questa tesi esista risiede nella sua struttura. L'esperienza videoludica è un unicum; per affermare ciò, però, bisogna ribadire l'unicità del videogioco non come l'ente che appare innanzitutto e per lo più, come ente dotato di una certa dignità, ma in quanto simpatica unione di due elementi originariamente più seri: il gioco e il medium.

Si ritorna, perciò, alla domanda di ricerca: è possibile circoscrivere un'esperienza videoludica? In caso di risposta affermativa, è, d'altra parte, necessario farlo? L'elaborato parte dal presupposto che la possibilità, messa in discussione dalla prima domanda, sia una certezza. Si possono circoscrivere gli elementi di un'esperienza che, nelle sue incontrovertibili sfumature soggettive, possiede caratteristiche peculiari date dal medium specifico che le ha prodotte. La tesi punta a mostrarlo nel corso dell'intera trattazione. Sulla necessità di una tale ricerca, che non dipende dalla morte del videogioco né dalla sua perdita di confini ontologici, speriamo di avere appena risposto, con questa introduzione, dai toni un po' amari.

PARTE PRIMA – IL GIOCO FILOSOFICO

I. IL GIOCO E IL CERCHIO MAGICO

1.1 Che cos'è un gioco

Descrivere che cosa sia un gioco in modo univoco sembra una missione quasi impossibile. Si tratta, infatti, di un dibattito aperto ancora oggi, sia che si stia parlando di un gioco in senso classico, come gli scacchi, sia che si stia parlando di un videogioco. La letteratura, sul tema, ha elaborato il gioco seguendo molte chiavi concettuali e metodologiche, che lo fanno apparire, a seconda dell'autore scelto, come forma, struttura o modo che attraversa tutte le attività umane; come palestra di vita o come isola; esso è legato, imparentato, con il sacro, il rito o il teatro, oppure è con essi in aperto conflitto. È un'attività, un'azione, un'esperienza. Un impulso vitale e biologico o un «fenomeno esistenziale fondamentale»¹.

In questa sede, per un'economia del discorso, non sarà possibile analizzare interamente quanto sul gioco è stato detto; d'altra parte, non si ha l'ambizione di dare una risposta definitiva a cosa sia un gioco né di scegliere, se di scelta si tratta, quale tra le teorie più blasonate sia quella *giusta* da seguire. Ci limiteremo, in questo senso, a raccogliere alcune considerazioni sul gioco, per sottolinearne successivamente le caratteristiche comuni e, tutt'al più, a dare una provvisoria idea di cosa si dovrebbe intendere per gioco, come presupposto per lo sviluppo del nostro tema. Questa prima parte avrà quindi l'aspetto di un riassunto ragionato; riassunto che non intende qui districare l'ingarbugliata e stratificata matassa dell'analisi che del concetto è stata data nel corso degli ultimi secoli, ma solo stabilire gli elementi necessari per discutere del nostro primo problema.

Il punto di partenza è, dal versante tanto cronologico quanto legato all'utilità del discorso, l'*Homo ludens*², opera nella quale Johan Huizinga cerca di dare una definizione di gioco attraverso un'analisi interdisciplinare, grazie alla quale arriva a sostenere che esso sia il principio dell'evoluzione culturale dell'uomo. Come fa notare Umberto Eco³, nella prefazione all'edizione italiana, l'opera di Huizinga sarebbe, in un certo senso, un'analisi del comportamento ludico, più che una teoria del gioco; eppure, quando si discute della definizione possibile o probabile di gioco, così come quando si discute di ciò che più ci interessa in questa sede, ovvero di cerchio magico, non si può non partire proprio da qui. Cos'è, dunque, secondo lo storico, un gioco? Esso è, innanzitutto,

¹ Fink, Eugen, *Oase des Glucks* [1957], tr. it. *L'oasi del gioco*, Raffaello Cortina, Milano, 2008, p. 12.

² Huizinga, Johan, *Homo ludens* [1939], tr. it. Einaudi, Torino, 2002.

³ Ivi, p. XVII.

«una funzione che contiene senso. Al gioco partecipa qualcosa che oltrepassa l'immediato istinto a mantenere la vita, e che mette un senso nell'azione del giocare. Ogni gioco significa qualche cosa»⁴.

Più precisamente:

Considerato per la forma si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione libera: conscia di non essere presa "sul serio" e situata al di fuori della vita consueta, che non di meno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito⁵.

Nelle pagine seguenti, verrà così riassunta:

Gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di "esseri diversi" dalla "vita ordinaria"⁶.

Come vedremo, questa definizione di gioco non è mai risultata del tutto obsoleta. È stata semmai ripresa, rielaborata, arricchita, in parte modificata; qualsiasi tentativo di rifiutarla interamente è apparso estemporaneo o, tutt'al più, ha finito per ribadire la stessa cosa, con parole diverse.

Parafrasando ciò che Huizinga dice, il gioco è quel «fare solo per finta»⁷ consapevole, che è libero, nel senso per cui si sceglie volontariamente di sottostare alle regole del gioco, non per ottenere qualcosa di esterno al gioco stesso, ma solo per giocare. È un qualcosa di separato che può coinvolgere del tutto l'uomo-giocatore, il quale, pur non facendo *sul serio*, prende seriamente l'attività che sta svolgendo, attività «eseguita per amore della soddisfazione che sta in quell'esecuzione stessa»⁸, per *piacere*.

Emile Benveniste, ne *Il gioco come struttura*⁹, sottolinea, dal canto suo, la mancanza di un'influenza del gioco nel reale:

⁴ Ivi, p. 3.

⁵ Ivi, p. 17.

⁶ Ivi, p. 35.

⁷ Ivi, p. 11.

⁸ Ivi, p. 12.

⁹ Benveniste, Emile, *Le jeu comme structure* [1947], tr. it. *Il gioco come struttura*, in *Aut Aut*, n. 337, Il Saggiatore, Edizione Kindle, 2008, pos. 2260.

Chiameremo gioco ogni attività regolata che ha il suo fine in se stessa e non mira a una modificazione utile del reale. Emergono già i tratti principali che contraddistinguono il gioco: il fatto che sia un'attività che si svolge nel mondo, ma che ignora le condizioni del "reale", poiché ne fa deliberatamente astrazione; il fatto che esso "non serva a niente" e si presenti come un insieme di forme la cui intenzionalità non può essere orientata verso l'utile, ma che trova il suo fine nella sua realizzazione; infine, il carattere formale e regolato del gioco, il quale deve svolgersi secondo alcuni limiti e condizioni rigorose, e che costituisce una totalità chiusa.

Il gioco è, prima di tutto, forma che, come tale, si oppone a un contenuto: il reale. Ciò sembrerebbe togliere al gioco un senso, un significato che colmi la vuotezza di quella forma inconsistente. L'intuizione di Benveniste è di individuare nella forma stessa, nella coerenza strutturale del gioco, un senso che è un tutt'uno con le regole interne che lo rendono tale. Il senso del gioco è prodotto, perciò, nell' «arbitrario stesso delle condizioni che lo limitano e attraverso le quali, passando dall'una all'altra, esso giunge a compimento; il suo essere è tutto nella convenzione che lo regola»¹⁰. Inoltre, «dopo aver postulato la totale separazione del gioco dal reale – il gioco come "forma" non si riferisce infatti né a un "contenuto" reale, come nel profano, né sur-reale, come nel sacro, ma extra-reale–, radica il gioco in una funzione psichica subconscia che chiama "irrealizzante" [...] Nel gioco la coscienza riprende le strutture del sacro, ma "per gioco", separandole dalla realtà divina, "irrealizzata"»¹¹. La funzione irrealizzante, le cui manifestazioni sarebbero «l'immaginazione, il sogno e l'arte»¹², costituirebbe una dimensione risolutiva del rapporto tra l'uomo e il mondo, in una sospensione eccezionale e magica del reale, nella quale, a patto di sottostare alle regole del gioco, la coscienza è libera dal pensiero della propria finitezza. Una delle tesi più controverse di Benveniste è quella secondo cui sia il gioco stesso a determinare i giocatori, i quali, da una parte, hanno la sola funzione di realizzare il gioco come azione e, dall'altra, vengono installati in una realtà diversa rispetto a quella che conosciamo¹³. Tuttavia, come sottolinea Bianco, vi è anche un'attenzione al ruolo attivo del giocatore:

Nel gioco la coscienza "irrealizzante" è riflessa, il giocatore sa che si tratta "solo di un gioco". È proprio quest'operazione riflessiva a far sì che nel gioco, e soltanto nel gioco, come sottolinea Benveniste, la coscienza, possa vivere l'irrealizzazione, e non soltanto subirla, come, per esempio, nelle condotte emozionali o nel sogno.

¹⁰ Ivi, pos. 2274.

¹¹ Bianco, Stefano, *Il professor Benveniste contro gli analogisti. Sulla differenza tra gioco e sacro*, in *Aut Aut, Indagini sul gioco*, n. 337, Il Saggiatore, Edizione Kindle, 2008, pos. 1470.

¹² Ibidem.

¹³ L'analisi di Benveniste riguardo al gioco come struttura, nasce da un confronto con il sacro, rispetto al quale il gioco rappresenta la rottura tra mito e rito. Un'analisi interessante, tralasciata per economia del discorso, sia a questa sede che, successivamente, nel trattare Caillois, che di Benveniste subisce la suggestione.

La coscienza emozionale, di cui l'uomo è ostaggio, crea infatti un mondo fittizio, ma che non può, per definizione, distinguere dalla realtà: "se l'emozione è un gioco", scrive Sartre nelle *Idee per una teoria delle emozioni*, "è un gioco al quale crediamo"¹⁴.

Nel 1957, Eugen Fink pubblica *L'oasi del gioco*¹⁵, opera nella quale è l'azione spontanea ad essere identificata come il carattere peculiare del gioco, il quale è «l'esistenza che si muove da sé»¹⁶. Se il titolo ci suggerisce lo spazio circoscritto in cui dimora il gioco, il saggio tuttavia insiste su quanto questa separatezza rispetto al reale sia qualcosa di almeno discutibile. L'indipendenza del gioco dal reale sta nel suo scopo. Ogni attività umana ha come scopo la ricerca della felicità, ricerca che inquieta e mette in discussione l'essere umano. Nel gioco ciò non accade:

Il giocare, a differenza del corso della vita e della sua inquieta dinamica, del suo oscuro essere messo in questione e del suo essere incalzato verso il futuro, ha piuttosto il carattere di un "presente" tranquillo e di un senso autonomo - sembra un'oasi di felicità, che ci arriva addosso nel deserto della nostra abituale tensione verso la felicità e della nostra ricerca tantalica. Il gioco ci *rapisce*¹⁷.

A differenza di Benveniste, quindi, la dimensione salvifica del gioco non avviene nei confronti dell'assurdità del mondo, ma nei confronti della ricerca della felicità, dalla quale l'uomo è, finalmente, esonerato. Il gioco è un'attività fondamentale per l'esistenza, ma rispetto alle altre attività fondamentali, sta loro di fronte, potendole rappresentare. La capacità rappresentativa del gioco risiede nella sua struttura unica e peculiare, a metà tra il contemplativo e l'attivo: ha in sé qualcosa in comune con una visione distaccata del mondo, pur essendo un'attività nel mondo.

Per gli adulti però il gioco è un'oasi strana, un momento di quiete trasognato in un peregrinare senza sosta e in una fuga costante. Il gioco regala il presente: non quel presente in cui, acquietati dalle profondità della nostra esistenza, percepiamo un respiro eterno del mondo e contempliamo le pure immagini nel flusso del trascorrere temporale. Il gioco è attività e creatività - e tuttavia ha una qualche somiglianza con le cose eterne e quiete. Il gioco "interrompe" la continuità, interrompe il corso del continuo riferirsi nella nostra vita a scopi finali, differisce dagli altri modi di condurre la vita, implica una distanza. Proprio nella misura in cui sembra differire dal flusso unitario della vita, si riferisce invece significativamente proprio a questo, e cioè attraverso una sua rappresentazione. [...] Il gioco è un fenomeno fondamentale dell'esistenza, tanto originario a sé stante quanto la morte, l'amore, il lavoro e il dominio, ma *non* è direzionato, come gli altri fenomeni fondamentali, da un comune tendere a uno scopo finale. Piuttosto gli sta per così dire *di fronte* - così da accoglierli in sé rappresentandoli¹⁸.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Fink, Eugen, *L'oasi del gioco*, cit.

¹⁶ Ivi, p. 15.

¹⁷ Ivi, p.18.

¹⁸ Ivi, pp. 19-20.

Nel gioco invece questa dimensione del futuro come motivo propulsore dell'agire crolla. Il pungolo del futuro piuttosto allontana da ogni partecipazione al gioco, si rapporta all'istante presente come un mezzo per fare altro, mentre un'esistenza in sé pacificata appaga il giocatore attraverso il compimento delle sue azioni e regala un presente puramente tale. Si potrebbe dire che il gioco è possibile solo perché non è serio, non è una lotta reale contro le resistenze che la natura offre, non è l'agire servile dell'uomo contro l'elemento selvaggio, non è una lotta per la vita, la morte, il potere e il dominio, non è un sacrificarsi per l'amato e non è un lutto per qualcosa di irrimediabilmente perduto¹⁹.

Proprio grazie a questa struttura, possiamo giocare con tutte le esperienze più serie della vita e questo anche perché, rispetto ad esse, il gioco non è direzionato finalisticamente verso quella stessa vita quotidiana, ma ha il suo fine in sé. Nel descrivere il gioco, Fink identifica alcuni elementi fondamentali e fondanti perché il gioco sia effettivamente gioco: il piacere, in grado di mescolare gioia e sofferenza, la sensatezza, la comunità di gioco, la regola, il giocattolo, il ruolo e, infine, il mondo di gioco.

Ogni giocare è la magica produzione di un mondo del gioco [...] Il mondo del gioco è una dimensione immaginaria [...] Ciò che ci lascia perplessi è che queste cose del mondo del gioco noi le pensiamo e immaginiamo come "cose reali", così che perfino il confine tra realtà e apparenza può essere spostato più volte²⁰.

È in questa concezione di mondo di gioco che viene elaborata quella comunanza o «somiglianza con le cose eterne»²¹ e, allo stesso tempo, con il mondo che giustifica la capacità rappresentativa del gioco. In questo luogo, viene messa in discussione quella cesura totale tra il mondo reale e l'oasi del gioco: «Il mondo di gioco contiene elementi di fantasia soggettivi, ed elementi oggettivi, ontici»²². Si tratta, perciò, di un *tipo* di apparenza ontica, la quale ha a che fare con il concetto di riflesso, con qualcosa che è reale in quanto riflesso; ma il gioco ha nella sua stessa struttura qualcosa di già riflesso: il ruolo, in cui il giocatore si cala fino a viverlo, ma dal quale può in ogni momento uscire: «[il gioco] è pervaso dalla fantasia e dal sogno, ma ha sempre anche un contenuto sensibile, un qualcosa di realmente presente, una base concreta nella realtà quotidiana»²³.

Il mondo di gioco, per quanto immagine artificiale di un mondo reale, è un'apparenza esistente che, nel gioco, ha la caratterizzazione del simbolico. È impossibile rinchiudersi nell'oasi e non avere più nessun contatto con la realtà. Il gioco è un'oasi che ha sempre a che fare con il simbolico, con il reale.

¹⁹ Ivi, p. 58.

²⁰ Ivi, p. 28.

²¹ Ivi, p. 19.

²² Ivi, p. 36.

²³ Ivi, p. 60.

Nel magico riflettersi del mondo del gioco la singola cosa, presa casualmente (per esempio il giocattolo), diventa un *simbolo*. Esso rappresenta. Il gioco dell'uomo è (anche se ormai da molto tempo non ne teniamo più conto) l'azione simbolica di una rappresentazione del senso del mondo e della vita [...] Il fenomeno del gioco è dunque un'apparenza che in quanto tale è già determinata dal tratto fondamentale della rappresentanza simbolica²⁴.

Ne *Il gioco come simbolo del mondo*²⁵, la simbolicità del gioco viene nuovamente connessa al rapporto o, più correttamente, all'autonomia che l'irrealtà del gioco ha rispetto al reale, al mondo, descritto tramite l'immagine del *gioco senza giocatori*, «in un'equazione decisamente alterata e quindi rotta»²⁶. Il gioco, così come il giocattolo²⁷, partecipa di una forma di irrealtà che irrompe nel reale, simile a ciò che avviene nel sogno e nella fantasia, ma che ha in sé lo statuto ontologico della finzione, del *fare come se*. Questa incursione è presente anche nell'appendice de *L'oasi del gioco, Il significato del gioco come mondo*, in una specificazione di quella apparenza ontica di cui si è già parlato: «Si dice che il giocare sia un accadere "come se", esso porta con sé i tratti di una particolare irrealtà, un'apparenza fantastica che però è ben diversa da una semplice illusione soggettiva, ed è molto più che una rappresentazione ingannevole della coscienza, un'apparenza che c'è, che è presente»²⁸. L'essenza del mondo è data, da una parte, dall'allegoria per cui noi siamo sempre «“messi in gioco” in un senso abissale. Se pensiamo all'essenza del mondo come gioco, ne deriva per l'uomo che egli è l'unico ente in tutto l'ampio universo capace di *accordarsi* al corso del tutto»²⁹ - potremmo dire che l'uomo è l'unico giocatore che sa (e sa di) sottostare alle regole del gioco-mondo; dall'altra, tale essenza deriva dal suo necessitare, per pervenire a coscienza, della fantasia. In questo senso, in quell'accostarsi di realtà e irrealtà, il gioco diventa effettivamente una rappresentazione simbolica del mondo, come suo modello interno che ne permette la formula concettuale.

*I giochi e gli uomini*³⁰, di Roger Caillois, pubblicato un anno dopo *L'oasi del gioco* e una ventina di anni dopo *Homo ludens*, sviluppa ulteriormente il concetto di oasi, caricandolo di

²⁴ Ivi, pp. 39-40.

²⁵ Fink, Eugen, *Spiel als Weltsymbol*, Kohlhammer [1960]; tr. it. *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopefulmonster, Firenze, 1992.

²⁶ Ivi, p. 204. Il rapporto vicendevole tra mondo, con la sua finalità in sé, e gioco è analizzato attraverso un'indagine cosmologica del secondo, che porta a conclusioni ontologiche che, per una questione di attinenza, qui ho volutamente tralasciato.

²⁷ Ivi, p. 25-27. Definito come l'oggetto, artificiale o non, chiaramente facente parte del mondo ordinario, che ha in sé quell'aspetto magico che non solo lo riconduce a realtà *altra*, ma che determina la sua essenza nel poter rappresentare tutte le cose.

²⁸ Fink, Eugen, *L'oasi del gioco*, cit., p. 58.

²⁹ Ivi, p. 41.

³⁰ Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et la vertige* [1958], tr. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Firenze - Milano, 2021.

drammaticità. Come sottolinea Rovatti³¹, nella prefazione all'edizione italiana, quella di Caillois è «*Un'isola precaria*»³², non più caratterizzata dalla serenità e dall'emancipazione rispetto alla ricerca della felicità, ma segnata dall'aleatorietà, dalla vertigine, dall'inquietudine e dalla perdita. L'illusorietà di quel mondo di gioco, di cui si è parlato, diventa instabilità e necessità di barriere; la gratuità dell'azione ludica è tale solo quando quest'ultima è concepita come regolata da norme proprie, che devono essere del gioco e mai del reale. Caillois, tuttavia, dà una definizione generale di gioco che, almeno a Huizinga, è debitrice. Il gioco è nuovamente descritto, infatti, come un'attività libera, separata (in uno spazio e in un tempo decisi preliminarmente ad essa), incerta nei risultati, improduttiva (nelle finalità rispetto al reale), regolata e fittizia. Tali elementi, lungi dall'essere tutti presenti in qualsiasi gioco, si combinerebbero in modi diversi, in una visione che allarga l'orizzonte dal gioco ai giochi: *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*³³. Inoltre, i giochi sarebbero posti nel contesto di un'evoluzione storica: dalla *paidia* (gioco fantasioso, improvvisato e massimamente libero, come quello dei bambini), essi diventano *ludus*, gioco regolamentato e, perciò, *civile*, volto alla soddisfazione nel misurarsi con una difficoltà artificiale.

Come abbiamo detto, da Huizinga il gioco veniva considerato come un elemento costitutivo dell'evoluzione culturale, tanto che «è la cultura che viene dal gioco. Il gioco è libertà e invenzione, fantasia e disciplina insieme. Tutte le manifestazioni importanti della cultura sono ricalcate su di esso. Sono debitrice dello spirito di ricerca, del rispetto della regola, del distacco che il gioco innesca e sviluppa»³⁴. Per Caillois, invece, il gioco è lo specchio e, perciò, una conseguenza dell'evoluzione socioculturale dell'uomo, rispetto alla quale i giochi sono residui di forme superate.

Sopravvivenze incomprese di una condizione superata o elementi presi a prestito da una cultura estranea e che si trovano espropriati del loro significato all'interno di quella in cui sono introdotti, essi appaiono ogni volta estranei al funzionamento della società in cui si riscontra. Vi sono ormai soltanto tollerati, mentre in una fase precedente o nella società dalla quale hanno avuto origine, erano parte integrante dell'istituzioni, sia religiose che laiche. In quel contesto, certamente, non erano affatto dei giochi, nel senso che si dà ai giochi dei bambini, ma non per questo partecipavano meno dell'essenza del gioco, quale la definisce giustamente Huizinga. È mutata la loro funzione sociale, non la loro natura. Il "transfert", la degradazione che hanno subito, li hanno svuotati

³¹ Ivi, pp. VII-IX.

³² Ibidem.

³³ Rispettivamente: gioco di competizione, gioco d'azzardo, gioco di immedesimazione gioco di vertigine.

³⁴ Ivi, p. 76.

del loro significato politico o religioso. Ma questo decadimento non ha fatto che rivelare, isolandolo, ciò che in essi non era che gioco, struttura di gioco³⁵.

La definizione che Gadamer dà del ludico³⁶, dopo aver ribadito la sua funzione elementare, naturale, per la vita dell'uomo, è la seguente: «Il gioco ci appare dunque come quell'automovimento che tramite il proprio movimento non tende ad uno scopo o a una meta, ma solo al movimento come movimento, che sembra, per così dire, un fenomeno di eccedenza di autorappresentazione del vivente»³⁷. Il movimento è quello dell'andare e venire che si ripete all'infinito, svincolato da una meta e nelle vesti di un libero impulso, che non ha né all'inizio né alla fine il suo scopo. Esso però si configura anche come automovimento, in quanto ha il suo fine in se stesso e, perciò, è il movimento tipico degli esseri viventi, come auto-affermazione della vita semplicemente per se stessa. Il gioco umano ha la sua peculiarità nel rapporto con la ragione: essa regola il gioco ed è quindi funzionale al giocare; è però allo stesso tempo superata dal gioco stesso nel suo ruolo primario di ricerca di scopi e fini praticamente utili. Un giocare libero da qualsiasi teleologia, regolato dalla ragione. Il fine è un comportamento privo di scopo, raggiungibile solo attraverso una razionalità che, potremmo dire, tradisce se stessa. Questo tradimento è, ancora una volta, una sospensione non completa del reale, analoga a quella incontrata nella riflessione di Fink e degli altri autori.

L'adempimento del compito non rimanda ad alcun contesto finalistico. Il gioco si limita veramente ad essere un autorappresentarsi. Il suo modo di essere è dunque l'autorappresentazione. Ma l'autorappresentazione è un aspetto universale dell'essere della natura [...] L'autorappresentazione del gioco dell'uomo, come abbiamo visto, si fonda su un comportamento legato all'apparente finalismo del gioco, il cui "senso" però non consiste nel raggiungimento degli scopi così posti. Anzi, il dedicarsi ai compiti propri del gioco è in verità piuttosto un giocare indefinitamente. L'autorappresentazione del gioco fa sì che il giocatore, per dire così, perviene ad autorappresentarsi egli stesso, nella misura in cui gioca a, cioè rappresenta, qualcosa. Solo perché il gioco è già sempre un rappresentare, il giocare dell'uomo può trovare il suo compito nella rappresentazione stessa³⁸.

³⁵ Ivi, p. 77. Ho tralasciato, volutamente, il confronto con il sacro e il teatro, che dagli autori è stato portato avanti, non perché esso non risulti interessante, ma piuttosto perché ci porterebbe altrove rispetto a ciò che mi interessa sottolineare.

³⁶ Gadamer utilizza la nozione di gioco per analizzare l'aspetto ludico dell'arte, nella quale il mondo di gioco lascia che la quarta parete cada. L'autorappresentazione del gioco porta all'autorappresentazione del giocatore stesso, nel suo giocare che si delinea come un rappresentare qualcosa, che ha come fine la rappresentazione stessa e che è sempre *per* qualcuno.

³⁷ Gadamer, Hans-Georg, *Die Aktualität des Schönen* [1977], tr. it. *L'attualità del bello. Studi di estetica ed ermeneutica*, Marietti, Bologna, 2021, pp. 24-25.

³⁸ Gadamer, Hans-Georg, *Wahrheit und Methode* [1960], tr. it. *Verità e metodo*, Bompiani, Milano, 2014, pp. 239-241.

Ciò avviene in quello che abbiamo già chiamato campo o mondo di gioco, il quale:

Non è semplicemente lo spazio indefinito di un giocare senza confini, ma uno spazio delimitato riservato espressamente per quel determinato movimento ludico. [...] La delimitazione del campo di gioco [...] contrappone senza continuità e mediazioni il mondo di gioco come mondo chiuso, al mondo degli scopi ordinari³⁹.

Definizioni e analisi alla mano, ciò che si può notare è la presenza di un *fil rouge* che attraversa, da Huizinga in poi, quello che è stato detto. Con una certa cautela, si potrebbe concludere che il gioco ha, necessariamente, delle caratteristiche peculiari e incontrovertibili. Esso è il risultato di una libera scelta: si sceglie di giocare, altrimenti non si tratta di gioco. Si sceglie, nondimeno, di sottostare a delle regole che, in qualche modo, rappresentano la struttura, il codice genetico del gioco, e senza le quali il gioco stesso non sarebbe tale: «la differenza tra un gioco e il divertirsi puro e semplice è che il gioco ha delle regole»⁴⁰. Giochiamo perché ci viene naturale farlo e lo facciamo per distrarci, per divertirci, per misurarci. Giochiamo sapendo che lo scopo dell'azione che abbiamo intrapreso è il giocare stesso. Soprattutto, nel nostro *far finta*, nel nostro *fare come se*, siamo in uno spazio e in un tempo separati da quelli ordinari: per giocare, entriamo nel mondo di gioco, i cui confini sono l'oggetto che la prima parte di questo elaborato vaglierà. Comprendere quali siano i limiti di questo mondo e cosa esso sia nella fattispecie concreta è il passo fondamentale per capire quale rapporto intercorra tra il gioco e la realtà, come era già emerso chiaramente nelle trattazioni di Fink e Caillois.

³⁹ Ibidem.

⁴⁰ Bateson, Gregory, *Steps to an Ecology of Mind* [1972], tr. it. *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano, 2000, p. 49.

1.2 Il cerchio magico

«La teoria del gioco sembra avere necessità di affermare la natura delimitata del gioco non tanto per definire quel che è dentro a tali limiti, ma per poterlo distinguere con certezza da quello che resta fuori»⁴¹.

La prima formulazione del cerchio magico si deve, non a caso, a Huizinga e il termine continua a risuonare fino ad oggi, nei dibattiti all'interno dei Game Studies. Anche qualora non ci si riferisca al concetto di cerchio magico, ma a quelli di isola⁴² o di oasi⁴³, incontrati nella nostra preliminare "fenomenologia" dell'oggetto, il mondo di gioco e lo spessore delle sue barriere sembrano essere uno degli aspetti che rendono l'esperienza ludica unica nel suo genere.

Huizinga, appunto, conia l'espressione in *Homo Ludens*, per indicare la separazione del gioco dalla vita ordinaria, formulandolo così:

L'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie speciali regole. Sono dei mondi provvisori entro il mondo ordinario, destinati a compiere un'azione conclusa in sé. Entro gli spazi destinati al gioco, domina un ordine proprio e assoluto⁴⁴.

Entrare nel mondo di gioco, iniziare a giocare, significa propriamente riconoscere il cerchio magico e le regole che dominano al suo interno. Per Huizinga, ma non solo⁴⁵, il trasgressore delle regole fa crollare l'intero mondo di gioco. In questo senso, lo storico olandese parla di lealtà, differenziando il baro, che continua fintamente a riconoscere il cerchio magico, dal guastafeste che, violando le regole, non solo distrugge il mondo fittizio in cui i giocatori sono entrati, ma mette in pericolo la stessa comunità giocante. «Sottraendosi al gioco questi svela la relatività e la fragilità di quel mondo-del-gioco in cui si era provvisoriamente rinchiuso con gli altri. Toglie al gioco l'illusione, l'*inlusio* (che corrisponde in realtà a *l'essere nel gioco*)»⁴⁶. Questo accade perché «lo stato psichico del gioco è

⁴¹ Bartezzaghi, Stefano, *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, in *Aut Aut*, n. 337, Il Saggiatore, Edizione Kindle, 2008, pos. 49.

⁴² Fassone, Riccardo, *Every Game is an Island. Ending and Extremities in Video Games*, Bloomsbury, New York, 2017.

⁴³ Fink, Eugen, *L'oasi del gioco*, cit.

⁴⁴ Huizinga, Johan, *Homo ludens*, cit., pp. 13-14.

⁴⁵ Diversi autori, dai classici ai contemporanei, tendono a far coincidere il gioco, il cerchio magico e le regole come se fossero un tutt'uno. Vedremo se ciò funziona quando si parla di giochi in senso classico e se diventa problematico, e in che misura, nei videogiochi.

⁴⁶ Ivi, p. 15.

necessariamente labile di natura»⁴⁷: nel momento in cui cade l'illusione o si è distratti o disturbati nel giocare, il mondo esterno riprende il controllo e veniamo trascinati al di fuori del cerchio.

Questo è, più o meno, quanto viene detto da Huizinga sul cerchio magico. Esso è il luogo in cui avviene l'azione di gioco: «L'ippodromo, il campo di tennis, il pallottoliere, la scacchiera funzionalmente non si differenziano dal tempio o dal cerchio magico»⁴⁸. Bisogna ribadire che il lavoro di Huizinga riguarda una matrice ludica della cultura. Partire da questo presupposto serve a non incorrere in un grande fraintendimento: in *Homo ludens* non esiste una barriera impenetrabile tra mondo di gioco e realtà esterna. Il mondo del gioco è chiuso nel senso che si gioca per attuare il giocare stesso: il senso che il gioco produce risiede nella sua stessa esecuzione e l'azione di gioco non solo è volta alla produzione di quel senso, ma è quindi comprensibile solo in riferimento ad esso. È chiuso, poi, perché le sue regole riguardano quel mondo provvisorio e non il resto della realtà, rispetto alla quale è una pausa, una ricreazione. Questa separatezza non significa in nessun caso che il gioco non abbia effetti sul giocatore o che egli non porti nulla del mondo esterno in esso, per esempio nel suo modo di giocare. Non significa neppure che l'esperienza del gioco non abbia risultati sull'essere del giocatore, anche qualora egli sia uscito dal cerchio magico. Ipotizzare ciò non sarebbe solo incauto o difficilmente sostenibile, ma persino incoerente rispetto allo scopo del lavoro di Huizinga.

Neppure la letteratura successiva sembra suggerire un punto di vista diverso. Caillois postula la necessità (e non l'esistenza necessaria) di barriere pronte a cingere l'ambiente circoscritto in cui avviene il gioco, ma si chiede anche cosa accada quando le stesse vengono meno. Lungi dall'essere elementi costitutivi e strutturali del gioco stesso, questi limiti vengono eretti in forma di convenzione, di tutela e di cautela. Sono proprio le barriere erette convenzionalmente che permettono il «soddisfacimento formale, ideale, limitato, separato dalla vita normale»⁴⁹ del desiderio di misurarsi competitivamente, di interpretare un ruolo diverso dall'ordinario, di abbandonarsi alla sorte o alla vertigine. Diversamente, quando le barriere cadono, «quando ogni convenzione è violata [...] quando l'universo del gioco non è più separato ermeticamente»⁵⁰, si assiste alla versione perversa e corrotta di ciascuna delle quattro categorie precedentemente specificate. «Ciò che era piacere diventa idea fissa; ciò che era evasione diventa costrizione; ciò che era divertimento, diventa febbre, ossessione, fonte di angoscia [...] c'è come uno smarrirsi e un andare alla deriva di una delle quattro pulsioni primarie che presiedono i giochi»⁵¹.

⁴⁷ Ibidem.

⁴⁸ Ivi, p. 26.

⁴⁹ Caillois, Roger, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 62.

⁵⁰ Ibidem.

⁵¹ Ibidem.

L'autore specifica che non si tratta del caso del baro; infatti, come sostiene anche Huizinga, egli rimane all'interno del gioco; fingendo di rispettare le regole che, in realtà, viola, le ribadisce, pretendendo che gli altri le rispettino, altrimenti il suo imbroglio non funziona. Qualora venga scoperto, viene cacciato, ma il mondo di gioco è al sicuro. La degenerazione risiede, invece, in quel commistionarsi incauto tra universo di gioco e mondo reale: al di fuori dell'arena o della scacchiera, il giocatore continua ad agire con l'antagonismo che era proprio del gioco, portando nella vita ordinaria conseguenze che non sarebbero dovute uscire dal cerchio magico e senza che le regole del gioco possano limitarlo. Non essendo più il giocatore nel mondo di gioco, tale mondo non può cadere nel momento in cui non si rispettino le sue regole e, così, avviene la perversione. Il pugile diviene allora aggressivo nella sua quotidianità, come se stesse perpetuando il gioco oltre i suoi limiti, coinvolgendo altri soggetti che non sono giocatori e senza che le regole del gioco possano imporgli un comportamento corretto. Le barriere permettono, invece, una versione civilizzata del gioco, il *ludus*, in cui le regole rendono possibile sperimentare, in un ambiente controllato, quella soddisfazione formale di impulsi altrimenti «senza freno e protezione»⁵².

Il richiamo di Caillois alla necessità di barriere che evitino la degenerazione del gioco è un esempio tra i molti per sottolineare che la separazione tra mondo di gioco e mondo reale sia in realtà molto più fragile o, potremmo dire, sfuocata, di quanto non si sia discusso successivamente⁵³.

Un altro esempio interessante è l'opera di Goffman⁵⁴, nella quale la dinamica comunicativa⁵⁵ è paragonata a quella ludica, attraverso il concetto di “divertimento”, rispetto al quale il gioco sarebbe la base teorica. Il mondo di gioco sarebbe delimitato non più da un cerchio, ma da una membrana che, esattamente come quella cellulare, delimita e separa, pur rimanendo permeabile al mondo esterno. La porosità di questa membrana richiede che vi siano regole accessorie per permettere al giocare di realizzarsi; ecco perché, per esempio, si parla di «*Rules of Irrelevance*»⁵⁶, volte a bloccare, per quanto possibile, gli stimoli esterni che potrebbero compromettere il coinvolgimento nel gioco, l'illusione appunto, e portare a quella sospensione dell'incredulità, necessaria affinché si abbandoni un atteggiamento critico nei confronti, per esempio, degli strumenti utilizzati nel giocare. Un'altra serie di regole, le «*Transformation Rules*»⁵⁷, non si occupa invece di controllare strumenti ed elementi

⁵² Ibidem.

⁵³ Questo è uno dei temi che verranno trattati in seguito.

⁵⁴ Goffman, Erving, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Penguin University Books, London, 1972.

⁵⁵ Nel pensiero di Goffman, l'incontro sociale avviene secondo le regole di un gioco strategico in cui la reale identità degli attori è mascherata da ciò che di sé si vuole mostrare, nel verificarsi di un vero e proprio gioco di ruolo.

⁵⁶ Ivi, p. 18.

⁵⁷ Ivi, p. 27.

oggettivi del mondo esterno, ma si riferisce alle qualità dei soggetti che entrano in gioco. Le caratteristiche intrinseche e le qualità caratteriali dei giocatori permangono anche al loro ingresso nel cerchio magico e vanno, perciò, tenute in considerazione nel momento ludico, tanto che si viene a instaurare un equilibrio in cui la soggettività spontanea del giocatore abita coerentemente il mondo di gioco. Quando ciò non avviene, si crea una tensione, definita disforica, la quale impedisce il gioco stesso, poiché non è più possibile al giocatore risiedere serenamente nel suo ruolo *in game*. Inoltre, le regole di trasformazione o quelle di irrilevanza non possono impedire al mondo esterno di esercitare un'influenza sul mondo di gioco e sui giocatori:

When the wider world passes through the boundary of an encounter and is worked into the interaction activity, more than a re-ordering or transformation of pattern occurs. Something of an organic psychobiological nature takes place. Some of the potentially determinative wider world is easefully disattended; some is repressed; and some is suppressed self-consciously at the price of felt distraction. Where easeful disattention occurs, there will be no tendency to modify the transformation rules; where felt distraction occurs there will be pressure on the rulings. An incident endangers the transformation rules, not directly but by altering the psychic work that is being done by those who must interact in accordance with these rules⁵⁸.

In Goffman come anche in Caillois, il rapporto tra gioco e mondo quotidiano dei giocatori viene delineato attraverso l'idea di "palestra di vita". Entrare nel cerchio magico significherebbe anche entrare in una dimensione eccezionale, in cui sperimentare elementi tipici della quotidianità, ma anche ruoli negativi o situazioni straordinarie, senza che ciò abbia conseguenze dirette nella realtà. La gratuità dell'azione ludica potrebbe essere messa in discussione, così come l'idea di separazione dal mondo reale. Nel caso di Caillois, inoltre, potrebbe sembrare problematica anche la sua idea che la rovina economica dei giocatori d'azzardo sia solo una delle degenerazioni del gioco senza barriere; sembra problematica, si diceva, visto e considerato che soldi reali vengono persi per gran parte della durata del gioco stesso. Nuovamente va sottolineato, però, che si gioca per giocare, quali che siano le caratteristiche del gioco preso in considerazione. Per quanto riguarda l'*alea*, si gioca per vincere contro il destino e il compenso economico è previsto dalle regole, in caso di buon esito della giocata. Diversamente, non si gioca *per* perdere denaro: il denaro è, in questo senso, un'emanazione materiale e strumentale del gioco stesso. Nel caso più generale dell'esercizio, d'altra parte, non si gioca per esercitarsi; è piuttosto, come nel caso dei *Serious Game*, più facile l'esercizio se avviene giocando, perché, di nuovo, si vuole giocare. Le conseguenze indirette del gioco dipendono sempre da un giocatore che è, prima di tutto, un soggetto giocante: egli entra ed esce dal cerchio magico, portando

⁵⁸ Ivi, pp. 58-59.

con sé un carico esperienziale che ha, da una parte, conseguenze nel vivere quotidiano e che influenza, dall'altra, il suo stile di gioco, che non può, come sostiene Goffman, essere ignorato nella sua configurazione soggettiva all'interno del cerchio magico. «Quando giochiamo, non lavoriamo, non moriamo, anche se i gesti sono quelli del lavoro o evocano la fatalità della morte. Il gioco non è che gioco: quando giochiamo, non facciamo altro che giocare, [...] in tutti i casi, il gioco non è che un gioco»⁵⁹, scrive Blanchot a proposito del cerchio magico.

Un'accezione del cerchio magico si ritrova, come abbiamo visto, anche in Gadamer, quand'egli parla del campo di gioco, definito non come «lo spazio indefinito di un giocare senza confini»⁶⁰ ma, piuttosto, come «uno spazio delimitato riservato espressamente per quel determinato movimento ludico»⁶¹. Anche in questo caso, oltre all'esplicito riferimento a Huizinga, ciò che quei limiti tengono al di fuori è il mondo ordinario con i suoi scopi; ciò che tengono al loro interno è un particolare comportamento ludico, che è distinguibile nettamente da «comportamenti di altro genere»⁶². Il mondo di gioco, si potrebbe dire, è un mondo indipendente, un mondo altro, «diverso, chiuso in se stesso»⁶³, in cui in cui i giocatori, trasmutati⁶⁴, hanno perso la loro identità.

Il gioco avviene dunque in un luogo, che, in una maniera o nell'altra, è separato. Nel giocare ci si inoltra in una «radura spaziotemporale [...] la cui irrealtà è prodotta però con mezzi reali»⁶⁵. Si tratta di un'area che non ha a che fare con la sola sfera immaginifica della fantasia e neppure con la sola tangibilità del mondo esterno, ma che risiede in una zona mediana che ha a che fare con l'esperienza. A tal proposito, ci riferiamo a ciò che lo psicanalista Donald Winnicott chiama «spazio potenziale»⁶⁶ e che, originariamente e all'inizio del giocare, si instaura tra l'interiorità soggettiva del bambino e la realtà esterna della madre.

Mentre la realtà psichica interna ha una sorta di ubicazione nella mente, nella pancia o nella testa o in qualche luogo entro i confini della personalità individuale, e mentre ciò che è chiamato realtà esterna è ubicato fuori da

⁵⁹ Blanchot, Maurice, *L'attrazione, l'orrore del gioco* [1958], in *Aut Aut, Indagini sul gioco*, n. 337, Il Saggiatore, Edizione Kindle, 2008, pos. 2462-2476.

⁶⁰ Gadamer, Hans-georg, *Verità e metodo*, cit., p. 239.

⁶¹ Ibidem.

⁶² Ibidem.

⁶³ Ivi, p. 247.

⁶⁴ Il concetto di *trasmutazione in forma* ha a che fare con quel perfezionarsi del gioco che, secondo la teoria di Gadamer, lo rende arte. Non volendoci addentrare più in profondità nel discorso, il considerare i soggetti come trasmutati permette di capire, come vedremo poi, perché non si può partire dai giocatori per parlare dell'essenza del gioco. L'indipendenza ontologica, per usare un termine incauto, del gioco rispetto ai giocatori, consiste anche nel fatto che i soggetti, entrati nel gioco, non sono null'altro che giocatori e che, all'interno del mondo di gioco, tutto ciò che è è ciò attualizzato nel giocare stesso.

⁶⁵ Fink, Eugen, *L'oasi del gioco*, cit., p. 62.

⁶⁶ Winnicott, Donald W., *Playing and reality* [1971], tr. it. *Gioco e realtà*, Armando, Roma, 2006, p. 75.

questi confini, il giocare e la esperienza culturale possono essere localizzati se si usa il concetto dello spazio potenziale tra la madre e il bambino⁶⁷.

Il luogo in cui l'esperienza culturale è ubicata è lo *spazio potenziale* tra l'individuo e l'ambiente (originariamente l'oggetto). Lo stesso si può dire del gioco. L'esperienza culturale comincia con il vivere in modo creativo, ciò che in primo luogo si manifesta nel gioco. [...] Ho cercato di richiamare l'attenzione all'importanza sia nella teoria che nella pratica di una terza area, quella del gioco, che si espande nel vivere creativo e nell'intera vita culturale dell'uomo⁶⁸.

Nell'analisi psicoanalitica di Winnicott, la distanza (o spazio potenziale) tra soggetto e mondo, ovvero tra la madre e il bambino o, ancora, tra la dimensione psichica interna e la realtà sensibile esterna, può essere colmata, in una situazione di equilibrio, da un'attività creatrice che parte dal gioco e diventa con il tempo il «godimento della eredità culturale»⁶⁹. Il gioco, descritto come azione che vuole colmare, si configura infine in Winnicott come «una esperienza, che è sempre un'esperienza creativa, e che è un'esperienza che si svolge nel continuum spazio temporale, una forma fondamentale di vita. La precarietà del gioco è dovuta al fatto che esso si svolge sempre sulla linea teorica che separa il soggetto da ciò che è oggettivamente percepito»⁷⁰.

⁶⁷ Ivi, p. 93.

⁶⁸ Ivi, pp. 160-164.

⁶⁹ Ivi, p. 171.

⁷⁰ Ivi, p. 88.

1.3 Il cerchio magico come luogo di esperienza del gioco

Prendere come riferimento Winnicott, senza addentrarci oltre nelle implicazioni psicologiche che la sua opera descrive, ci permette di non imbatterci in quello che Bartezzaghi descrive come «l'effetto imbarazzante di espellere il gioco dalla realtà»⁷¹. Avendo a che fare con l'esperienza, il gioco si insinuerebbe in una sfera che, come abbiamo visto, non è né solo del soggetto né unicamente del mondo. È lo spazio intermedio tra i due in cui risiede l'esperienza.

È proprio nel giocare come esperienza vissuta che, secondo, Fink, veniamo trascinati altrove e siamo liberi di sperimentare «nuove forze e una singolare sensazione di libertà»⁷², in quella commistione di realtà-irrealtà che dona al giocatore «irrealizzanti momenti di senso»⁷³.

Come sottolinea Pier Aldo Rovatti:

Tutti gli studiosi del gioco, senza distinzione di appartenenza teorica, insistono al contrario sulla separatezza del gioco come esperienza capace di istituire e circoscrivere un proprio spazio e un proprio tempo. O, se rovesciamo lo sguardo, capace di produrre un'alterazione delle esperienze abituali relative allo spazio e al tempo. [...] A partire da Huizinga, gli "osservatori" del gioco vedono un passaggio che la fenomenologia ha chiamato sospensione delle abitudini (e che Fink battezza addirittura "oasi"): si tratta dell'esperienza comune a ogni giocatore secondo la quale, entrando nel gioco, si entra in uno spazio e in un tempo speciali e contemporaneamente si produce una distanza dalle normali condizioni di "realtà"⁷⁴.

Se Winnicott parla di «spazio potenziale»⁷⁵ per contenere tanto il gioco quanto la vita culturale dell'uomo, potremmo dire che si può parlare di cerchio magico nel senso di quel luogo dell'esperienza in cui a essere esperito è, propriamente e unicamente, il gioco. Una zona che è naturalmente intermedia, nel momento in cui il soggetto giocante entra ed esce da quella dimensione, portando sé nell'azione di gioco e il bagaglio esperienziale del giocato nella sua vita ordinaria; non solo, è intermedio perché, come sottolinea Fink, c'è un riflesso, una rappresentazione simbolica del mondo nel gioco, in aggiunta ai possibili strumenti tangibili (come possono esserlo la bambola o la scacchiera) che risiedono nel mondo fisico. Qualora per cerchio magico si voglia definitivamente intendere non tanto un luogo in cui si agisce, un luogo in cui avviene l'azione del giocare, quanto

⁷¹ Bartezzaghi, Stefano, *Il gioco infinito*, cit., pos. 59.

⁷² Fink, Eugen, *L'oasi del gioco*, cit., p. 48.

⁷³ Ivi, p. 60.

⁷⁴ Rovatti, Pier Aldo, *Il gioco di Wittgenstein*, in *Aut Aut, Indagini sul gioco*, n. 337, Il Saggiatore, Edizione Kindle, 2008, pos. 968.

⁷⁵ Winnicott, Donald, *Gioco e realtà*, cit., p. 160.

piuttosto un bacino esperienziale, i problemi e le contraddizioni all'interno della teoria classica del gioco vengono meno. Il cerchio magico diverrebbe effettivamente una dimensione peculiare del gioco e quest'ultimo verrebbe emancipato sia dalla dimensione sacro-rituale che dalle altre manifestazioni di «mondi provvisori»⁷⁶. Il cerchio magico è la dimensione, il momento, il luogo in cui si esperisce il gioco. Tale dimensione ha i suoi confini, che separano nuovamente il gioco dal mondo ordinario, nei suoi scopi, nelle sue conseguenze e nelle sue regole. Essa è però una dimensione fittizia che ha, per questo, la caratteristica dell'astrattezza; da questo punto di vista, «il campo da tennis, il pallottoliere, la scacchiera»⁷⁷ altro non sono che le emanazioni necessarie e materiali di cui il giocatore ha bisogno per entrare nel cerchio magico. Essi sono strumenti, giocattoli. In questo senso, il mondo di gioco materialmente percepito non coincide necessariamente con il cerchio magico. D'altra parte, rispetto al fittizio, quando si entra in un cerchio magico non si è semplicemente spettatori, ma agenti. Primariamente, nel cerchio magico si agisce e lo si fa per l'azione stessa del giocare, che è un giocare che produce un'esperienza. Il giocare è, detto in altre parole, causa efficiente e finale dell'esperienza che avviene nel cerchio magico.

Tale possibile formulazione ci permetterebbe di comprendere la natura peculiare dell'esperienza ludica, prima, e di quella videoludica, poi. Il gioco, con le sue caratteristiche intrinseche, va trattato prima di tutto come un'esperienza, un'esperienza che ha a che fare con il fittizio, con il *far finta*, con il *fare come se*, in un mondo regolato da leggi proprie, separato dal reale, in cui non solo si assiste, ma in cui si agisce. In questo senso, il cerchio magico è una caratteristica peculiare del gioco in quanto luogo in cui tutto questo può accadere.

Prima di spiegare in che senso il gioco è fittizio o finzionale, è necessario porre l'accento su una caratteristica del gioco finora rimasta implicita: l'attitudine del giocatore. Bernard Suits in *The Grasshopper*⁷⁸ dà una particolare definizione di gioco:

To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory

⁷⁶ Huizinga, Johan, *Homo ludens*, cit., pp. 13-14.

⁷⁷ Ivi, p. 26.

⁷⁸ Nella sua opera, Suits, riprende la favola esopea della cicala e della formica, per delineare la differenza tra gioco e non gioco; essa risiederebbe nella mancanza o presenza di serietà. L'idea di utopia, all'interno del sottotitolo, indica la condizione in cui si troverebbe l'uomo in una realtà che non gli imponga di sopravvivere. In quel contesto, ogni attività, come ad esempio il lavoro, potrebbe essere considerata ludicamente, non avendo più quegli scopi reali e pragmatici che caratterizzano invece il normale agire umano in una realtà tutt'altro scevra da problemi e difficoltà.

attitude]. I also offer the following simpler and, so to speak, more portable version of the above: playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles⁷⁹

Già Gadamer aveva parlato dell'atteggiamento ludico: «In quanto *vuole* giocare, egli delimita anzitutto il suo comportamento ludico in maniera esplicita in confronto ad altri comportamenti di altro genere»⁸⁰. Egli aveva aggiunto, però, che «l'essere del gioco non è dunque tale da esigere che vi sia un soggetto che si atteggi ludicamente perché il gioco sia giocato»⁸¹. Il senso del giocare sarebbe, per il filosofo, mediale: si dice che qualcosa è stato messo in gioco, che si gioca un gioco, ma «non c'è alcun soggetto stabile a giocarlo»⁸². Similmente a Benveniste, Gadamer afferma che «ogni giocare è un *esser-giocato*. [...] L'autentico soggetto del gioco non è il giocatore, ma il gioco stesso»⁸³, che è quel realizzarsi del movimento di andare e venire come tale, per il quale diviene indifferente chi sia a compiere quel movimento. Dire che il gioco non richiede, per essere tale, che vi sia un giocatore preciso che attualizza un determinato comportamento ludico non significa che non sussista un atteggiamento ludico *in toto*. Significa, piuttosto, che, dato il gioco, perché si possa giocare, è necessario una certa disposizione che esiste solo in seconda battuta rispetto al gioco stesso. Nel sottomettersi dell'uomo giocatore all'ordine imposto dal gioco vi è, sempre e comunque, una scelta e, in quella scelta, la determinazione e la delimitazione di tutto il suo comportamento ludico rispetto agli altri comportamenti. Tale disposizione ludica, come abbiamo visto, si attualizza nel mondo di gioco. Gadamer pone l'accento sulla priorità del gioco di mantenere un ordine interno, rispetto al delimitarsi e al distinguersi dello stesso dal mondo esterno. In questa prospettiva, l'atteggiamento ludico è frutto della scelta del soggetto-giocatore di conformarsi a quelle regole del gioco che sono essenziali al gioco stesso. Come molti altri autori, il *focus* dell'attenzione è direzionato alla legislazione interna del gioco; egli infatti afferma:

I giochi si distinguono l'uno dall'altro per il loro spirito peculiare. Ciò si fonda esclusivamente sul fatto che ciascun gioco ordina e impronta in modo peculiare quella reciprocità che costituisce il movimento ludico. Le disposizioni e le regole che prescrivono come si deve svolgere il gioco costituiscono la sua essenza⁸⁴.

⁷⁹ Suits, Bernard, *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*, Broadview Press, Toronto, 2005, pp. 54-55.

⁸⁰ Gadamer, Hans-Georg, *Verità e metodo*, cit., 237.

⁸¹ Ivi, p. 231.

⁸² Ibidem.

⁸³ Ivi, p. 237.

⁸⁴ Ibidem.

È naturale postulare che ciò che il giocatore debba fare, per poter giocare, sia essenzialmente porsi nella condizione di rispettare le regole, le quali, come abbiamo visto, sono, se non l'essenza, il codice genetico del gioco. La cosa interessante che si può rinvenire in Suits⁸⁵, a questo proposito, è che l'aspetto normativo del gioco sottostà a una tipologia di elementi che, nell'ottica di questo discorso, sembrano più utili rispetto al solo agire normativo, per specificare il carattere finzionale del gioco: gli «unnecessary obstacles»⁸⁶. Consideriamo il *prelusory goal*: «a specific achievable state of affairs»⁸⁷, che può essere descritto «before, or independently of, any game of which it may be, or come to be, a part»⁸⁸. Se da una parte abbiamo i *lusory goals*, ovvero quegli obiettivi che possono essere assimilati alla vincita di un dato gioco e che quindi sono decisi a seconda del gioco a cui si prende parte, i *prelusory goals* sono obiettivi molto più generici, impliciti nei primi e che possono essere rappresentati dal «to cross the finish line ahead of the other contestants»⁸⁹ nel caso di una gara di corsa. L'esempio divertente, ma anche esplicativo che Suits fa è il seguente: «Thus, an extremely effective way to achieve the prelusory goal in a boxing match – viz., the state of affairs consisting in your opponent being 'down 'for the count often – is to shoot him through the head, but this is obviously not a means for winning the match»⁹⁰. Essendo, in un certo qual modo, generali, i *prelusory goals* hanno la necessità che le regole costitutive⁹¹ del gioco ne stabiliscano i mezzi. In questo senso, le regole costitutive, la cui infrazione rappresenta il fallimento del gioco stesso, rappresentano la proibizione di tutta una serie di mezzi, strumenti e tattiche attuabili o utilizzabili per raggiungere un determinato *prelusory goal*. Quei mezzi, quegli strumenti e quelle strategie, risulterebbero, però, effettivamente come più efficienti, rispetto a quanto stabilito dalle regole del gioco. Nel mondo ordinario, qualora ci siano diversi modi di raggiungere un obiettivo, mai si utilizzerebbe quello meno efficace, a meno che le conseguenze indirette non siano meno desiderabili della fatica maggiore impiegata per raggiungerlo. Qualsiasi atteggiamento diverso, nella nostra quotidianità, avrebbe una «bureaucratic justification; that is, no justification at all»⁹². Eppure, nel gioco, «aside from bureaucratic practice, in anything but a game the gratuitous introduction of unnecessary obstacles to the achievement of an end is regarded as a decidedly irrational thing to do, whereas in games it

⁸⁵ Suits, Bernard, *The Grasshopper*, cit.

⁸⁶ Ivi, p. 55.

⁸⁷ Ivi, pp. 50-51.

⁸⁸ Ibidem.

⁸⁹ Ibidem.

⁹⁰ Ibidem.

⁹¹ Suits qui fa una differenza tra le *constitutive rules* e le *rules of skill*, interne alle prime, che riguardano più esplicitamente la vittoria del gioco.

⁹² Ivi, p. 53.

appears to be an absolutely essential thing to do»⁹³. La *lusory attitude* è, quindi, l'accettazione di queste regole costitutive che rendono, sì, possibile l'attività del giocare, ma in un'ottica che le vede introdurre in maniera gratuita degli ostacoli non necessari e, perciò, al di fuori del cerchio magico, del tutto assurdi.

In un certo modo, quest'attitudine, che ci mette nella condizione di dare per buone delle regole che, nell'effettivo, creano un ostacolo, è finzionale. Nel nostro entrare nel cerchio magico, per dirla diversamente, si vive un'esperienza che ha con il finzionale un legame strettissimo. Nel giocare, lo abbiamo detto varie volte, si *fa come se*; questa è una caratteristica dei *giochi di far finta* di cui parla Walton⁹⁴ e che sono ripresi, proprio in riferimento alla sua analisi dell'esperienza videoudica, da Manuel Maximilian Riolo⁹⁵. Se le opere finzionali sono i supporti che permettono i giochi di far finta, come sostiene Walton, tra esse saranno comprese tanto le opere d'arte, quanto i giochi e i videogiochi. Tutti i giochi e tutti i videogiochi. I giochi di far finta sono un tipo particolare di attività immaginativa, che non ha lo scopo di ingannare. Ovviamente, non tutte le attività immaginative sono giochi di far finta, ma sono giochi di far finta tutte quelle attività immaginative che fanno uso di supporti. Supporti (le opere di finzione) che permettono il far finta. In questo senso, tanto la bambola quanto il quadro saranno opere di finzione. La differenza tra le due risiede nel fatto che, mentre la bambola e la bambina-che-gioca-con-la-bambola risiedono in una realtà tangibile e riconoscibile come quotidiana⁹⁶, le altre opere di finzione risiedono in un luogo distaccato e separato, sussistente per sé: il mondo di finzione. Walton, come ci riferisce Riolo, parla del mondo di finzione come realtà sussistente e separata dal mondo ordinario e reale.

L'opera d'arte o l'artefatto finzionale in genere, creano invece un “luogo finzionale” cui potremmo pensare come un ‘mondo di finzione’” (Walton 1990, p. 63). In maniera ancora più capillare in Walton rispetto che in altri, la finzionalità in sé è strettamente correlata proprio a quella collezione di verità finzionali che costituiscono il mondo di finzione. Il finzionale risulta propriamente, in questa prospettiva, qualcosa di vero in un mondo di finzione, visione che indubabilmente è caratterizzata da una considerevole dipendenza da una *normativa* del far finta⁹⁷.

⁹³ Ibidem.

⁹⁴ Walton, Kendall L., *Mimesis as Make-Believe. On the Foundation of the Representational Arts*, Harvard University Press, London, 1990.

⁹⁵ Riolo, Manuel Maximilian, *L'esperienza del videogioco. Una ricognizione estetica del videogioco tra senso, arte e cultura*, Eurilink University, Roma, 2020.

⁹⁶ Non siamo d'accordo nel sostenere l'ancoraggio della bambina che gioca e della sua bambola nel mondo ordinario. Qui, ci limitiamo a riportare le tesi di Walton, andando a sostenere, nelle pagine successive, perchè anche la bambina e la bambola si trovino, a tutti gli effetti, all'interno di un cerchio magico, distaccato dal reale.

⁹⁷ Ivi, p. 28.

In questo, ma lo vedremo più avanti, il videogioco sarebbe molto più simile agli altri medium, che al gioco tradizionale. Scrive Riolo a tal proposito:

Se trovassimo un dipinto raffigurante dei cavalli all'interno di un museo, non saremmo giustificati nel pensare che lì, all'interno del museo, siano presenti dei cavalli. I cavalli in questione esistono in uno spazio alternativo, uno spazio *altro* facente parte di un mondo di finzione creato e supportato dall'opera. Proprio a tal fine, l'opera si offre come un insieme di verità finzionali caratterizzato così-e-così che supporta e indirizza il fruitore a perseguire dei validi giochi di far finta⁹⁸.

Riolo specifica: «Il mondo di finzione, come è stato detto, è il mondo mobilitato entro il quale si fa finta che le cose stiano in un certo modo»⁹⁹. E ancora: «Per *mondo di finzione* è possibile intendere tutta quella collezione di verità finzionale che vanno a costituire la creazione finzionale per quella che è»¹⁰⁰.

Ci si può chiedere, tuttavia, *dove* la bambina-che-gioca-con-la-bambola sia davvero la mamma della bambina-bambola. Se non è un mondo finzionale a parte, un luogo in cui far finta, che senso ha per la bambina giocare? Nel mondo ordinario, ella non è la mamma di nessuno e di sicuro quel fantoccio di pezza non è la sua bambina. Per riuscire a giocare con la sua bambola, la bambina deve fingere di essere in un luogo che non sia quello in cui ella è semplicemente una bambina-che-gioca-con-la-bambola. Potremmo dire, per ritornare al fulcro del discorso, che il luogo in cui la bambina è la mamma della sua bambola-bambina è il cerchio magico, il luogo dove, se non si attualizza un mondo finzionale, per lo meno si esperisce l'esperienza del giocare a far finta. Non solo, nei giochi più complessi, i *ludi* per dirla à la Caillois, non si deve solo far finta di essere in un contesto che permetta alle cose di essere ciò che desideriamo siano per il gioco; si deve, oltre a ciò, far finta che sia le regole che gli obbiettivi *abbiano senso*. Anticipando un po' il discorso, si dà il caso che Riolo concordi con Tavinor¹⁰¹, quando egli afferma: «Similarly, *Tetris* does not seem to be a fiction, because it is no part of that game that we imagine a corresponding fictional world; arguably, the game is just comprised of the real manipulation of virtual representations or symbols on a screen»¹⁰². Al di là di cosa Tavinor intenda effettivamente per finzionale, possiamo dire che, in un certo senso, sembra un po' riduttiva la correlazione gioco finzionale - mondo finzionale (come prodotto immaginativo previsto dal gioco

⁹⁸ Ibidem.

⁹⁹ Ivi, p. 49.

¹⁰⁰ Ivi, p. 109.

¹⁰¹ Tavinor, Grant, *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, Hoboken, 2009.

¹⁰² Ivi, p. 24.

stesso). Se *Tetris*¹⁰³ non è un gioco di far finta, esso cosa è? In quale momento, nel vivere ordinario, ci verrebbe in mente l'importanza che dei tetramini debbano combaciare tra loro? Ancora di più: in quale momento della nostra vita, all'interno della realtà tangibile, diventerebbe *pericoloso* per noi che quei tetramini non combacino affatto? Malediciamo la mancanza del tetramino longilineo solo all'interno del gioco *Tetris*. Nulla di tutto ciò ha un'importanza all'infuori del mondo di gioco. Mentre siamo al suo interno, però, è necessario far finta che ciò sia importante; altrimenti il gioco perde il suo senso. L'essere finzionale del gioco ha poco a che vedere con il riflesso di un mondo finzionale; esso è, piuttosto, correlato al riflesso di tutta una serie di emozioni, di intenti e di scopi che sono veri solo all'interno della finzione e che permettono quella *lusory attitude* di cui abbiamo parlato prima. Il bambino che scappa dal padre, che finge di essere un mostro, è un gioco di far finta che funziona solo in quanto il bambino finge di *dover* effettivamente scappare dal padre. Nel gioco degli scacchi, ancora meglio, se il *prelusory goal* è il *togliere di mezzo* il Re e la *lusory attitude* è quell'atteggiamento del giocatore che sottostà alle rigide e difficili regole degli scacchi, la finzione risiede nel fatto che ciò che egli sta facendo sia di una qualche importanza. Potremmo dire, in definitiva, che la finzione risiede nello sforzo del giocatore di rendere efficace e, perciò, avvincente, nonché sensata, un'attività che costitutivamente, lo abbiamo detto varie volte, è gratuita. In questo senso, la differenza tra *Tetris* e un videogioco più complesso è il fatto che, nel *Tetris*, la finzione risieda non tanto nella narrazione compiuta dall'opera, quanto nell'attitudine a recepirla del giocatore.

Un ultimo passaggio: se i giochi del far finta comprendono sia le opere d'arte che i giochi veri e propri, sussiste una differenza incontrovertibile tra le due? Ebbene, in questo caso mi trovo d'accordo con Riolo, il quale evidenzia nel gioco (nel videogioco nel caso della sua analisi) un tipo di *agency* del tutto peculiare. È l'autore stesso a mettere le mani avanti: è un dato di fatto che qualsiasi opera richieda una fruizione in qualche modo attiva da parte del fruitore.

Si agisce sempre in maniera letterale nei confronti di prodotti come quelli considerati da questi autori. Il guardare un dipinto comprende sempre uno strato di materialità legato all'osservare un medium fatto così-e-così; [...] nel caso di questi prodotti che differiscono dalle mere immaginazioni o sogni ad occhi aperti, esiste sempre un certo grado di materialità al quale poi si sovrappone uno strato di finzionalità. L'azione su questi diversi gradi di materialità sembra essere una caratteristica necessaria di ogni genere di fruizione, per quanto poi possa essere più o meno minimale ed elementare¹⁰⁴.

¹⁰³ *Tetris*, Atari Game, SEGA, 1984.

¹⁰⁴ Ivi, p. 57.

Questa materialità, che è la bambola fatta così-e-così e anche il quadro fatto così-e-così, sono seguiti poi dalla «sovrastruttura d'interpretazione finzionale»¹⁰⁵, ovvero l'interpretazione immaginativa che rende la bambola un bebè¹⁰⁶ e il quadro un panorama che è possibile immaginarsi di fronte. Tuttavia, nel gioco avviene qualcosa in più. Parafrasando il discorso di Riolo, che, come abbiamo detto, si riferisce quasi esclusivamente al videogioco, ciò che non è previsto dal rapporto fruitore-opera nei media tradizionali, è la necessità di un'attività «tangibile nella sua materialità»¹⁰⁷. Detto diversamente, se il bambino non scappa dal padre, se la bambina non culla la bambola, se io non prendo l'alfiere con lo scopo di spostarlo, se io non do un *input* al mio controller, il gioco non si avvia neppure¹⁰⁸.

Senza una disposizione da parte dell'osservatore a immaginare, leggere, interpretare, affrontare un'opera, questa resterebbe muta. Mera materia inerte. La differenza sta nel fatto che nel caso dei videogiochi [e dei giochi], [...] la prontezza e disponibilità all'azione pur essendo comunque una disponibilità all'immaginare (come condiviso dagli altri media) risulta essere sempre comunque *anche* una disponibilità e prontezza ad agire "materialmente" in quel circuito di input, output, *feedback* che caratterizza quasi esclusivamente i prodotti videoludici [o ludici].¹⁰⁹

La natura del cerchio magico così si completa. Esso è lo spazio dentro cui si esperisce il gioco, attività che ha come scopo la (sola) sua stessa esecuzione da parte degli *attori*¹¹⁰, che pur non ottenendo alcun vantaggio direttamente materiale, si impegnano in questo gioco di far finta. Fatte salve tutte le specificazioni fornite.

Non sarebbe stato necessario discutere del concetto, provare a delimitarlo, se, nel momento in cui il gioco si è fatto *video*, non fosse nata una polemica sulla possibile o impossibile esistenza del cerchio magico all'interno del videogioco. In realtà, ma lo vedremo, è una polemica inconsistente, nata da un fraintendimento o, al peggio, dall'ingenuità sull'utilizzo di Huizinga nel discutere di *game design*.

¹⁰⁵ Ibidem.

¹⁰⁶ È curioso che, riferito a ciò, Riolo parli di due piani differenti, quello materiale e quello finzionale, all'interno dei quali cambiano i soggetti (bambina-mamma), gli oggetti (bambola-bebè) e le azioni corrispondenti (giocare con la bambola-prendersi cura di un bebè). Il luogo finzionale, in questo senso, sembra corrispondere al mondo di finzione di Walton, nel quale la bambina e la sua bambola non erano incluse.

¹⁰⁷ Ivi, p. 130.

¹⁰⁸ Approfondiremo questa importante distinzione nel paragrafo 5.1.

¹⁰⁹ Ivi, p. 133.

¹¹⁰ Riferito proprio al tipo di azione materiale a cui si faceva riferimento.

II. IL VIDEOGIOCO E IL CERCHIO MAGICO.

2.1 Un fraintendimento

Nel 2012, Eric Zimmerman scrive *Jerked Around by the Magic Circle*¹¹¹; l'articolo, pubblicato su Game Developer (ex Gamasutra), è il risultato di un dibattito avvenuto nella decina di anni che lo precedono. Dall'uscita di *Rules of Play*¹¹², manuale di *game design* che Zimmerman ha scritto insieme a Katie Salen, la maggior parte degli studiosi in ambito di Game Studies ha sentito l'esigenza di rispondere alla proposta concettuale di quest'opera, per avvertire il mondo rispetto ai pericoli legati al concetto di cerchio magico o di giungere a un definitivo e, a quanto pare, auspicabile suo superamento. Tali teorici si scagliano contro un fantomatico paladino del cerchio magico, persona che, a quanto loro risulta, sosterebbe una natura strutturale e formale del gioco, il quale, grazie al cerchio magico, sarebbe diviso e separato totalmente dal mondo ordinario. Non più membrana permeabile ma solide mura, pronte a cingere il gioco nella sua essenza. In questo modo, sostengono i detrattori, il concetto di cerchio magico impedisce di considerare il gioco per quello che è, ovvero un'esperienza vissuta da soggetti che, lo abbiamo già ripetuto varie volte, escono ed entrano nella dimensione ludica, portando con sé tutto il loro carico esperienziale. La cosa quanto mai curiosa in questa diatriba, relativa alla possibile presenza di *questo* cerchio magico, è che i presupposti del dibattito stesso sono sbagliati. Non esiste nessun paladino del cerchio magico così inteso. Tuttavia, la colpa di questa idea così irrealistica, riguardo alla cesura totale tra vita e gioco o, potremmo dire, tra mondo di gioco e mondo ordinario, viene data principalmente a Zimmerman. Ciò sarebbe accaduto perché il designer, insieme a Salen, avrebbe *inventato* l'utilizzo del concetto all'interno dei Game Studies.

Nel 1999, infatti, Salen, Zimmerman e il *game designer* Frank Lantz scrivono *Rules, Play, Culture*¹¹³, un articolo in cui, per la prima volta in questo ambito di ricerca, viene descritto il cerchio magico come spazio artificiale e condiviso del gioco, stabilito dalle regole di quest'ultimo. Il termine giunge poi a maturazione in *Rules of Play*, nel cui contesto le riflessioni di Huizinga e Caillois vengono fatte convergere in un'opera che ha come discipline chiave il *design* e la semiotica. Si tratta di un libro, un

¹¹¹ Zimmerman, *Jerked Around by the Magic Circle. Clearing the Air Ten Years Later*, in *Game Developer*, 2012, <https://www.gamedeveloper.com/design/jerked-around-by-the-magic-circle---clearing-the-air-ten-years-later> (ultimo accesso 10/04/2022).

¹¹² Salen, Katie, Zimmerman, Eric, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.

¹¹³ Rules, Play and Culture: Towards an Aesthetic of Games, <https://static1.squarespace.com/static/579b8aa26b8f5b8f49605c96/t/5a01ff329140b794e8770f18/1510080306294/RulesPlayCulture.pdf> (ultimo accesso 10/04/2022).

manuale, un'enciclopedia scritta da *game designer* nell'ambito del *game design*, contesto, questo, massimamente interdisciplinare, il quale risulta beneficiare della sintetizzazione strumentale delle più svariate teorie. Quando Salen e Zimmerman scrivono quello che è un tentativo di summa del *game design*, hanno presente il pubblico a cui è rivolto (i *designer*, appunto) e mettono insieme quanto della teoria sul gioco è utile al loro scopo. Per questo motivo, in *Jerked Around by the Magic Circle*, Zimmerman insiste sul fatto che i teorici più accaniti abbiano ignorato, volutamente o non, quale tipo di sguardo si fosse posato sul concetto di cerchio magico. «Rules of Play emphasizes how games create meaning, by being or becoming contexts in which meaning gets made. Within this larger set of ideas, the magic circle is a fairly simple concept. It is a term that reminds us how meaning happens»¹¹⁴. L'esempio che Zimmerman fa è quello di due persone che si trovano a chiacchierare davanti a una scacchiera. Nella chiacchierata, entrambi i soggetti hanno il ruolo di partecipanti a una conversazione e, magari, occasionalmente, giocicchiano con le pedine sulla scacchiera. La scacchiera e le pedine, su essa posate, potranno fungere da oggetto di arredamento dell'ambiente che li circonda, *input* alla conversazione oppure denoteranno la capacità di giocare a scacchi di uno dei soggetti. Ciò avviene all'esterno del cerchio magico, nello spazio in cui il soggetto-non-giocante guarda al giocattolo. Se, altrimenti, i due soggetti iniziassero a giocare, molte cose cambierebbero: innanzitutto il loro ruolo e la loro relazione; non più due semplici amici impegnati in una conversazione, ma sfidanti. Le pedine, prima toccate e spostate disinteressatamente, assumerebbero una posizione ben precisa e ragionata. Il Re, che prima era solo un oggetto di legno che si poteva osservare con leggerezza, diventa improvvisamente il pezzo più importante della scacchiera, colui che va protetto. «Time and space, and identity, and social relations acquire new meanings while the game is going on. This is how playing a game is "entering a magic circle" -- there are meanings which emerge as cause and effect of the game as it is played»¹¹⁵. Questi significati emergono in quel contesto che è il gioco stesso. Tuttavia, è impensabile che la relazione preesistente tra i due soggetti, per fare un esempio, non influenzi il loro grado di competitività.

L'approccio di Zimmerman, il quale si dichiara apertamente un relativista, è quello di affrontare il *game design* a partire da diversi punti di vista in aperta contraddizione tra loro, in modo che, a necessità, ci si possa servire di un concetto o di un altro. Lo scopo, però, è sempre quello di aiutare i *designer* nella costruzione materiale dei giochi. Il valore del cerchio magico dipende, quindi, dalla sua utilità a risolvere i problemi in questo ambito; esso esisterà se ha senso che esista in quanto concetto utile a risolvere un problema di *design* del videogioco; esso sarà permeabile o rigidamente chiuso a seconda di come verrà utilizzato.

¹¹⁴ Zimmerman, *Jerked Around by the Magic Circle*, cit.

¹¹⁵ Ibidem.

La cosa interessante di questo articolo è il fatto che Zimmerman tenda a giustificare, per quanto in maniera ironica, l'aver scritto riguardo al cerchio magico. Si pone come un relativista che utilizza un concetto in senso lato per la sola utilità del suo uso. Eppure, tutto ciò non sarebbe neppure necessario. Anche fuori dal contesto del game design, la teorizzazione del cerchio magico, in *Rules of Play*, non richiede che si parta da un approccio utilitaristico al concetto per essere accettabile. Il cerchio magico è quel confine entro il quale si sta giocando, confine che è più sfuocato nel caso della bambina e della bambola, ma chiarissimo qualora si tratti di un gioco formalmente regolato. Non c'è ambiguità: o si sta giocando o non lo si sta facendo. Nel caso si stesse giocando, lo spazio e il tempo subirebbero delle modificazioni analoghe a quelle già prese come esempio nella partita di scacchi. Continuando con l'esempio, la partita a scacchi ha un inizio, una fase intermedia e una fine, oltre a un risultato previsto: uno dei due giocatori vincerà sull'altro. Ha anche in sé uno spazio limitato che può accogliere illimitate possibilità e che è, in linea di massima¹¹⁶, ripetibile. In questo senso il cerchio magico si configura come lo spazio dove avviene il giocare. Nulla di così originale. La *magia* consiste nel prodursi di significati che vengono attribuiti istantaneamente a comportamenti, prima insignificanti o insensati, e a possibili, ma non necessari, supporti materiali.

Il cerchio, d'altra parte, non è, neppure in *Rules of Play*, qualcosa di completamente chiuso: l'esperienza di gioco è circoscritta, come circoscritte sono le sue regole; esse vigono lì e non altrove. Tuttavia, il giocatore ha un insieme di componenti caratteriali, sociali e relazionali che inevitabilmente varcano con lui i confini di quel cerchio. Di nuovo, nulla di originale. Infine, per il giocatore, entrare nel cerchio significa adottare volontariamente quella *lusory attitude* di cui abbiamo già parlato e che permette al gioco di realizzarsi, in quell'inefficienza gratuita che *magicamente* diverte.

Quello che emerge nella trattazione di Zimmerman e Salen è una configurazione del cerchio magico molto simile, se non uguale, a quella che abbiamo precedentemente fornito in questo elaborato e, similmente a essa, anche nel caso dei suddetti autori, non c'è nulla che non derivi dalla teoria classica sul gioco. In *Rules of Play* c'è sicuramente un poetico accento sul quel "magico" che connota lo spazio di gioco; nulla, però, che gli valga le critiche subite. Nulla che pretenda una giustificazione contestuale o pragmatica, se non la banale attestazione del fatto che il cerchio magico riguardi i giochi e, quindi, anche i videogiochi. Nulla che possa spiegare come possa essere nato un dibattito sul cerchio magico, prendendo come riferimenti Huizinga e Zimmerman e tralasciando tutti gli altri autori che hanno trattato il gioco più o meno allo stesso modo. Detto diversamente, non si riscontra nulla nella trattazione del cerchio magico fatta da Zimmerman che possa dare adito a proteste, per

¹¹⁶ Ci sono vari esempi di videogiochi sperimentali la cui connotazione originale è quella di poter essere giocati una volta sola.

quanto teoriche; se fosse altrimenti, tuttavia, il riferimento ai teorici del gioco è tale che non avrebbe senso scagliarsi contro Zimmerman, senza tentare di boicottare tutta la letteratura classica sul gioco.

The term is used here as shorthand for the idea of a special place in time and space created by a game. The fact that the magic circle is just that—a circle—is an important feature of this concept. As a closed circle, the space it circumscribes is enclosed and separate from the real world. As a marker of time, the magic circle is like a clock: it simultaneously represents a path with a beginning and end, but one without beginning and end. The magic circle inscribes a space that is repeatable, a space both limited and limitless. In short, a finite space with infinite possibility. [...]

In a very basic sense, the magic circle of a game is where the game takes place. To play a game means entering into a magic circle, or perhaps creating one as a game begins. The magic circle of a game might have a physical component, like the board of a board game or the playing field of an athletic contest. But many games have no physical boundaries – arm wrestling, for example, does not require much in the way of special spaces or material. The game simply begins when one or more players decide to play. [...] Within the magic circle, special meanings accrue and cluster around objects and behaviors. In effect, a new reality is created, defined by the rules of the game and inhabited by its players ¹¹⁷.

¹¹⁷ Salen, Katie, Zimmerman, Eric, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004, pp. 94-96.

2.2 Jesper Juul e la posizione mediana

Posto che, come abbiamo detto noi e come ha ribadito Zimmerman stesso, non ci pare di riconoscere nessun paladino del cerchio magico, come è stato inteso dai suoi detrattori, la letteratura sul videogioco è invero piena di esempi di accaniti oppositori a esso.

Jesper Juul assume, a suo modo, una posizione intermedia, tanto che Zimmerman lo ringrazia per i suoi suggerimenti nella stesura di *Jerked Around by the Magic Circle*. Il punto di vista di Juul, che Zimmerman riporta, è che si siano esagerati i pericoli del cerchio magico per trovare un fantomatico nemico contro il quale legittimare un'idea. Risulta plausibile, in quanto, come scrive Juul, «several other theorists also claim to counter Huizinga, Salen and Zimmerman by stressing the exact social nature of the magic circle that Huizinga, Salen and Zimmerman also stress»¹¹⁸.

In *Half-Real*¹¹⁹, l'idea di cerchio magico è certamente utilizzata, ma in un senso che, viste le considerazioni fatte, appare erroneo. Nel caso dei giochi fisici, esso viene fatto del tutto coincidere con il campo di gioco. In questo senso, il cerchio magico della partita di pallone è il campo, della partita a scacchi è la scacchiera, di un gioco da tavola è il tabellone. La separazione è quella tradizionale tra mondo reale e spazio di gioco. Nel calcio, per esempio, esiste sempre la possibilità che il pallone esca dal campo di gioco, attraversando il cerchio magico, che distingue la porzione di mondo in gioco, da quella che rimane al di fuori. «In sports or board games, the game space is a subset of the space of the world: The space in which the game takes place is a subset of the larger world, and a magic circle delineates the bounds of the game»¹²⁰.

Nel caso dei videogiochi la situazione si complica: da una parte, per esempio in una partita a *FIFA*¹²¹, è impossibile che il pallone esca dal campo, perché esso è ben tutelato dai limiti dello schermo di un computer o della televisione. Dall'altra, si ha che fare con la proiezione di un mondo immaginario che il giocatore può esplorare solo in parte. Per questo motivo, nel caso dei giochi digitali, il cerchio magico non separa più ciò che è interno da ciò che è esterno al gioco, ma divide due elementi ad esso costitutivi: il mondo immaginario proiettato dal gioco e lo spazio giocabile. Esso, per questo motivo, viene fatto coincidere con i limiti (o muri invisibili) che delimitano la porzione di mappa giocabile all'interno del mondo immaginario.

¹¹⁸ Jull, Jesper, *The Magic Circle and the Puzzle Piece*, in <https://www.jesperjuul.net/text/magiccirclepuzzlepiece.pdf>, p. 60.

¹¹⁹ Jull, Jesper, *Half-Real, Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2005.

¹²⁰ Ivi, p. 288-289.

¹²¹ *FIFA*, EA Sports, serie, 1993-2022.

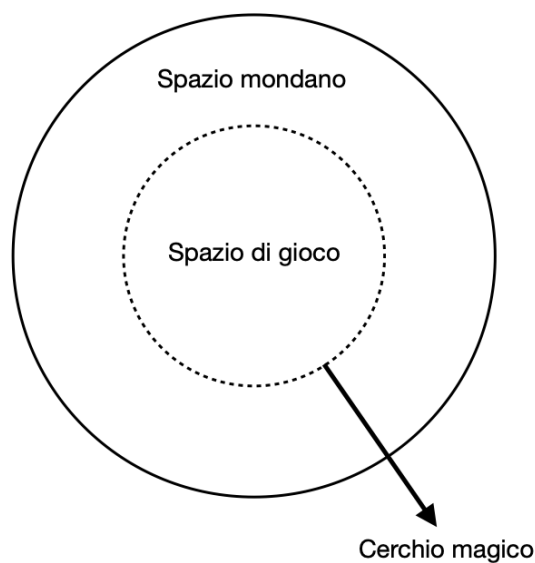


Figura 1, *Il cerchio magico nei giochi tradizionali.*

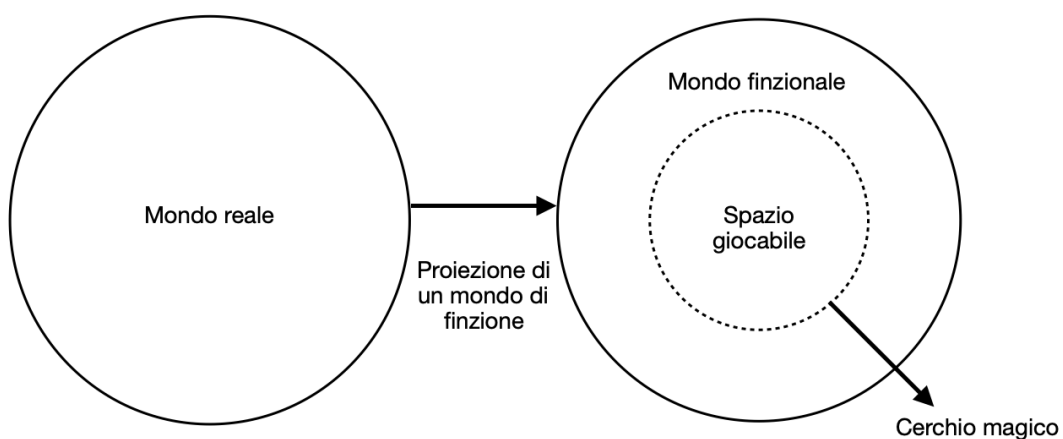


Figura 2, *Il cerchio magico nei videogiochi*

La tesi di Juul è la seguente:

However, space in games is a special case. The level design of a game world can present a fictional world and determine what players can and cannot do at the same time. In this way, space in games can work as a combination of rules and fiction. [...] Rules separate the game from the rest of the world by carving out an area where the rules apply; fiction projects a world different from the real world. The space of a game is part of the world in which it is played, but the space of a fiction is outside the world from which it is created¹²².

¹²² Ivi, p. 287-288.

Limitarsi a considerare il cerchio magico come mondo di gioco, inteso, a sua volta, come porzione di mappa giocabile, ignora completamente tutti gli aspetti sulla permeabilità della membrana che abbiamo giudicato essenziali nel parlare del gioco. Inoltre, molto più radicalmente, tale interpretazione ripropone il problema di dove avvenga l'esperienza di gioco, poiché essa non può essere fatta coincidere con lo spazio materiale agibile dai giocatori; ciò è banalmente dimostrato dal fatto che non tutti i giochi avvengono in uno spazio delimitato: i bambini sono cowboy nel loro cortile solo perché essi si immaginano altrove e *fanno come se* fossero nel Far West, pur non essendovi affatto. Inoltre, per quanto un videogioco abbia una mappa realmente esplorabile ridotta, rispetto al confine osservabile, l'esperienza di gioco beneficia anche di quell'orizzonte visibile.

Nel suo articolo, *The Magic Circle and the Puzzle Piece*, la trattazione del cerchio magico sembra essersi maggiormente avvicinata a quella fatta da Salen e Zimmerman, anche rispetto al ruolo che i giocatori avrebbero all'interno di esso. In questo articolo, Juul attribuisce l'esistenza delle critiche al cerchio magico, da una parte, a un fraintendimento del concetto e, dall'altra, a quell'insistente sguardo binario che deve distinguere ciò che è dentro da ciò che è fuori, rispetto al gioco, e che dimentica l'importanza di guardare ai giochi come essi effettivamente vengono giocati. Il passaggio che Juul fa da Huizinga a Zimmerman e Salen è, a nostro avviso, corretto, come è corretto il fatto che l'enfasi sia passata dalle strutture sociali (*Homo ludens*) alla componente esperienziale e psicologica (*Rules of Play*).

In questo articolo, il cerchio magico è trattato come un concetto utile a spiegare come, per esempio, le relazioni e le convenzioni fra due soggetti possano cambiare all'interno del gioco: nel gioco, impedire a un amico di raggiungere il proprio obiettivo è considerato accettabile; fuori dal gioco, ciò sarebbe se non altro poco carino. Il cerchio delimita il confine, attraverso il quale questo cambiamento avviene, e rappresenta «a description of the salient *differences* between a game and its surrounding context»¹²³.

Il passo successivo fatto da Juul consiste nel porre l'accento sulla negoziazione tra i giocatori, la quale avviene, per esempio, nel momento in cui, perché il gioco duri più a lungo, ci si autosabota, in modo da mantenere per più tempo l'incertezza riguardo ai risultati, che rende il gioco stimolante. Ciò che avviene è una negoziazione che i giocatori attuano sui confini del cerchio magico, in vista non di una gratuità, ma di una serie di conseguenze negoziabili.

¹²³ Juul, Jesper, *The Magic Circle and the Puzzle Piece*, cit., p. 60.

It is clearly not a perfect separation of a game from the rest of the world, but an imperfect separation that players negotiate and uphold. That question is *in itself* subject to continued negotiation between players. [...] Negotiations are an important aspect of game-playing: *The magic circle is the boundary that players negotiate*¹²⁴.

In questo senso, il cerchio magico va preservato per non negare ai giocatori la loro facoltà di negoziazione. Esso non va pensato come invalicabile; vanno piuttosto ricercati quegli elementi che possono oltrepassare i suoi confini.

Data l'idea di negoziazione, tuttavia, ogni cosa diviene trascinabile dentro e fuori dal cerchio magico. Persino la possibilità che il giocatore stia fumando o bevendo una birra mentre gioca diviene rilevante. Da ciò la necessità di superare la «uniform interface between the game and that which is around the game»¹²⁵, che il cerchio magico rappresenta, e l'introduzione del pezzo di puzzle, con le sue interfacce diverse, come metafora più calzante per il gioco. Il cerchio, con il suo contorno uniforme e la sua forma perfetta, mal rappresenterebbe la capacità della dimensione del gioco di incastrarsi o meno nella complessa realtà circostante. Il pezzo di puzzle, invece, per espletare la propria funzione di parte di un insieme, presuppone che ci sia un reciproco adattarsi del pezzo con il contesto in cui viene inserito. Il pezzo di puzzle può, ma non necessariamente deve, adattarsi a quel determinato contesto ed è proprio questa capacità di incastrarsi il fulcro su cui l'attenzione deve essere posta, secondo Juul.

It may only run on a platform that the player does not own; it may build on game conventions that the player does not know; it may require time that the player does not have; it may require more players than are present in a given situation¹²⁶.

La metafora presentata da Juul serve, come egli stesso sostiene, a mostrare «the simple contradiction of all games: a game must be integrated into a context in order to be experienced as separate from that context»¹²⁷.

L'idea di negoziazione portata avanti da Juul può essere facilmente assimilata alla *lusory attitude* introdotta da Suits e sostenuta anche da Zimmerman. Il contesto in cui deve riuscire a risiedere il gioco, invece, è qualcosa che riguarda molto di più il rapporto tra il giocatore e il giocattolo, ovvero lo strumento tramite cui si può entrare all'interno del cerchio magico. Nonostante Juul sottolinei che le radici su cui si fonda il dibattito sul cerchio magico siano una interpretazione

¹²⁴ Ivi, pp. 61-62.

¹²⁵ Ivi, p. 63.

¹²⁶ Ibidem.

¹²⁷ Ivi, p. 65.

errata del concetto e una tendenza inutile al pensiero binario, il fatto di considerare il gioco a partire dalla situazione in cui può avvenire riguarda più la commercializzazione dei vari *device* (ad es. nel progettare console sempre più portatili) che l'esperienza di gioco. Il fatto che il gioco avvenga primariamente in un dato contesto, che sia la cameretta o la sala giochi, nel tempo libero o durante le ore di lavoro, non ci dice nulla sul luogo dove esso viene esperito. Banalmente, in una partita a COD¹²⁸, non sarà nella cameretta che il soggetto giocante sparerà al suo nemico, né sarà egli convinto di essere all'interno di un campo reale di battaglia. La partita si svolgerà all'interno del cerchio magico, nel quale il giocatore potrà far finta di essere un soldato che spara a dei nemici, in un vero campo di battaglia. Che egli fumi o beva durante il gioco, sarà influente solo in quanto distrazione. Il suo boccale di birra non entrerà minimamente insieme a lui nel cerchio magico, a meno che non si tratti, in qualche modo, di un elemento del gioco¹²⁹.

D'altra parte è del tutto logico pensare che, a seconda del gioco, servano tempo, strumentazioni o un numero di giocatori minimi. Come nel caso di varie Battle Royale¹³⁰, però, l'attesa che si raggiunga il numero minimo di giocatori non è generalmente già giocare. Essa è la preparazione o, utilizzando le parole di Juul, la negoziazione necessaria affinché il gioco si avvii¹³¹.

Dire che il luogo in cui si esperisce il gioco è un pezzo di puzzle e non un cerchio, da una parte, tende a mettere insieme troppe cose, molte delle quali hanno poco a che vedere con il giocare, e, dall'altra, finge di superare nuovamente un problema che non sussiste. Dando per assodato che il cerchio magico non sia cinto da invalicabili mura, la porosità della sua membrana deve avere a che fare con i giocatori, i quali sono tali solo nel caso in cui essi possano giocare. In tutti gli altri casi (il soggetto che non possiede la console o il gioco fisico oppure che non ha tempo da impiegare nel gioco) si può parlare tutt'al più dell'esperienza del non-giocare ed essa non fa parte del gioco. Il punto cruciale, su cui la metafora cade, è che anche il pezzo di puzzle ha un contorno e quel contorno serve non solo ad evitare una degenerazione del gioco, ma anche a delimitare lo spazio in cui qualcosa è l'esperienza del gioco, divisa da qualcos'altro che riguarda l'esperienza del giocattolo o dell'essere giocatori.

Si può già da ora delineare quella che può sembrare una teoria sulle *esperienze* che riguardano il gioco. Da una parte abbiamo l'esperienza del giocare, che avviene appunto nel cerchio magico così come lo abbiamo inteso. Dall'altra, si può chiamare esperienza del giocattolo tutto ciò che avviene, nei confronti del gioco, al di fuori del giocare. La trepidante attesa di un nuovo titolo, la corsa all'acquisto e tutto il *branding* che lo riguarda hanno a che fare con il giocattolo e, riguardo al giocare,

¹²⁸ *Call of Duty*, Activision, First-person shooter game, serie, 2003-2021.

¹²⁹ Ad esempio nei cosiddetti "giochi alcolici" è certamente vero che esso possa far parte del gioco.

¹³⁰ Gioco PvP online in arena.

¹³¹ Questo è, tra l'altro, uno dei limiti del genere, in quanto manca di una continuità tra un match e il successivo.

dipendono dal fatto che sappiamo, in linea di massima, come sarà fruirne. Esattamente come avviene nel caso dei giochi tradizionali: l'emozione per un nuovo modello di *Barbie* non è già giocare con essa. È pensare alle potenzialità del giocattolo come base per il gioco, in corrispondenza a una pregressa esperienza fatta e di cui conserviamo memoria. L'esperienza-del-giocattolo avviene proprio per quei confini labili del cerchio magico che noi attraversiamo costantemente. Inoltre, la nostra esperienza sull'essere giocatori riguarda non più il nostro sguardo esterno sul giocattolo, ma quello su di noi che giochiamo. Da questa esperienza possiamo decidere di giocare con un *device* al posto di un altro, in un ambiente o in un altro, perché riconosciamo posteriormente maggiore divertimento, maggior attenzione o maggior comodità. Forse solo in questo caso il *puzzle piece* è più consono come metafora, perché prende in considerazione il giocatore prima del gioco e tutto il contesto in cui egli è inserito prima che la partita si avvii.

2.3 Cancellare il cerchio magico

Gordon Calleja è stato tanto convincente nell'attaccare il cerchio magico da influenzare anche Espen Aarseth, studioso di videogame e di letteratura elettronica, il quale, convinto dalla critica callejana, ha duramente attaccato Salen e Zimmerman per l'utilizzo insostenibile del concetto. A suo dire, dopo aver cercato in Huizinga una *tale* trattazione del cerchio magico, ha concluso che fosse proprio colpa dei due autori se si stava perdendo del tempo a discutere di una delimitazione così formale del gioco.

In *In-Game*¹³², viene criticato aspramente il lavoro di Salen e Zimmerman, i quali avrebbero adottato il termine caro a Huizinga senza rispettare il contesto più ampio della sua opera. Essi avrebbero deciso di escludere dalle loro argomentazioni l'idea centrale del rapporto tra gioco e cultura e, allo stesso tempo, avrebbero formalizzato ciò che Huizinga meno voleva sostenere, ovvero la divisione netta e totale tra gioco e mondo. È strano come Calleja giunga a queste conclusioni, a partire da *Rules of Play*, anche perché egli è il primo a sostenere che:

Games can be viewed as a system made up of rules, as a form of play activity, and as a form of culture. In the first case, games are considered as closed systems completely separate from the external world. In the second case, they can be both open and closed, since this depends upon whether or not we bracket the gameplay experience from the rest of the player's lived history. Finally, games as culture are open systems with a permeable boundary¹³³.

Inoltre, come egli sostiene anche in *Erasing the Magic Circle*¹³⁴, è vero che in *Homo ludens* viene rilevato il cerchio magico nei più svariati contesti, ma questo proprio per il punto di vista di Huizinga che considera il gioco come atteggiamento propulsore della cultura, anche nelle sue manifestazioni più serie. È vero infatti che «the model, of which the notion of bounded separation represented by the magic circle is part, is a template upon which the other cultural situations are compared to and measured»¹³⁵, ma il confronto tra le situazioni culturali avviene in quanto esse sono permeate dal gioco e non in quanto “cultura” in senso generale.

Il punto di vista di Calleja, influenzato dagli studi di Jacques Ehrmann, critico di Huizinga, è che la realtà non sia un'entità stabile al punto da poter tracciare confini al suo interno e che essa non

¹³² Calleja, Gordon, *In-game*, The MIT Press, London, 2011.

¹³³ Ivi, p. 47.

¹³⁴ Calleja, Gordon, *Erasing the Magic Circle*, in John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larse (a cura di), *The Philosophy of Computer Games*, Springer, New York - London, 2012.

¹³⁵ Ivi, pp. 79-80.

contenga il gioco al suo interno, per quanto sia logicamente possibile concepirlo. Il gioco sarebbe una manifestazione della realtà, come qualsiasi altro costruito socioculturale. In questo senso, è impossibile pensare di racchiudere il gioco entro confini stabili, esattamente come nel caso della realtà di cui è rappresentazione. «Reality does not *contain* play; like any other sociocultural construction, play is an intractable manifestation of reality. A consideration of games [...] is a consideration of reality»¹³⁶.

Se l'idea di una separazione spaziale, che Calleja attribuisce, giustamente, a Juul, appare all'autore accettabile¹³⁷, più problematica è, a suo parere, la teorizzazione di un confine psicologico ed esperienziale, che egli fa risalire alla *lusory attitude* di Suits: «Within game studies it is often taken as a given that gameplay involves entering a particular experiential mode that was described by Bernard Suits (1978) as the “lusory attitude”»¹³⁸. La base della sua critica è l'argomentazione per la quale, se è vero che nel golf si potrebbe pensare di afferrare la pallina e gettarla nella buca, nei giochi digitali non è possibile prendere queste scorciatoie. La mancanza di scelta nel poter seguire o meno le regole modificate dal videogioco sarebbero la dimostrazione di una inconsistenza del concetto di *lusory attitude*. Quest'argomentazione appare davvero poco convincente: l'accettazione delle regole del gioco è anteriore al giocare, nel senso che, se si desidera, si può liberamente decidere di non sottostare alle regole di un gioco e, quindi, di non giocare. Non si potrà piuttosto barare¹³⁹, ma il semplice fatto che si possa trovare un *gameplay* troppo *macchinoso* o che, una volta capito il gioco, il sistema di regole possa non piacere, al punto di lasciare il gioco, questo implica una scelta. Scelgo di sottostare a quelle regole per giocare.

As Thomas Malaby (2007) points out, we cannot logically use *play* to refer to both a mode of human experience and a form of activity. In other words, we cannot say that when we engage with a game we are entering a particular experiential mode (the lusory attitude, for example) determined by the very act of engaging with the game¹⁴⁰.

¹³⁶ Calleja, *In-game*, cit., p. 48.

¹³⁷ In *In-Game*; in *Erasing the Magic Circle*, la critica a Juul si basa sugli studi sul rapporto tra finzione e linguaggio di R. Walsh.

¹³⁸ Ivi, p. 49.

¹³⁹ Non è nemmeno del tutto vero, visto che il *cheating* nei videogiochi è una pratica da sempre esistita. Si potrebbe, a tal proposito, chiedersi che tipo di esperienza sia quella in cui si gioca a un gioco aggirandone le regole, non tanto per la comunità di gioco, che si trova di fronte il baro, quanto per il giocatore stesso. Semplificando, potrebbe trattarsi di un'esperienza analoga e non identica a quella del gioco originale.

¹⁴⁰ Ivi, p. 50.

Il gioco è, infatti, un tipo di attività che conduce a un'esperienza peculiare, la quale comprende l'entrata di un attore all'interno di un mondo finzionale di cui rispetta le regole e in cui agisce, con il solo scopo di giocare. Non c'è alcun motivo per considerare questo stato di cose contraddittorio.

I riferimenti di Calleja sono, tra gli altri, T.L. Taylor e Marinka Copier, citati anche da Zimmerman come oppositori accaniti del cerchio magico insieme a Mia Consalvo. Le riflessioni di questi autori non aggiungono nulla a cui non abbiamo già dato risposta in questo elaborato. Sottolineiamo però che T. L. Taylor¹⁴¹ aggiunge qualcosa al dibattito, nella sua analisi dei MMOGRPG¹⁴²: dopo aver rilevato una persistenza del mondo virtuale di gioco, nel quale i giocatori produrrebbero cultura, rifiuta il concetto di cerchio magico a causa dell'utilizzo, da parte dei giocatori, di risorse paratestuali, che sarebbero parte dell'esperienza del giocare.

Quello su cui Calleja insiste è proprio la mancanza di una peculiarità dell'esperienza ludica e, dopo aver richiamato i grandi detrattori del cerchio magico, si scaglia con l'idea che il gioco possa essere per natura divertente. Il divertimento non sarebbe qualcosa di strutturale al gioco, tanto da caratterizzarne la natura, ma, anche se lo fosse, non sarebbe una caratteristica peculiare dell'esperienza ludica. La laboriosità di alcuni videogame, ad esempio, dimostrerebbe una certa contraddizione con l'idea di divertimento. Non siamo d'accordo con questa posizione: il divertimento viene anche da quella laboriosità che caratterizza giochi come i MMOG¹⁴³, da quell'investimento di tempo ed energie (ad es. nel *farming*¹⁴⁴), che frutta un risultato all'interno del gioco. L'idea di divertimento è strettamente connessa a quello di gratuità: giocare a un gioco di sopravvivenza, per quanto possa essere impegnativo, è divertente, perché al fallimento non corrisponde una morte reale per il giocatore. Il misurarsi con degli avversari, con l'ambiente, con le proprie capacità di giocatore è divertente perché non ha conseguenze reali nella vita quotidiana. In quel "misurarsi", inoltre, è presente l'idea di *difficoltà*, uno degli strumenti capaci di mantenere incerto l'esito del gioco. L'incertezza del risultato è uno dei motivi che ci spinge a giocare (un giocatore di scacchi professionista difficilmente si diventerà a giocare contro un principiante) ed è strettamente connessa alla fatica per raggiungere l'obiettivo. Il divertimento è, perciò, legato sia alla gratuità, a quei confini sicuri del cerchio magico, che permettono il vivere esperienze altrimenti impossibili, sia alla difficoltà, sia alla capacità del gioco di divertire, distendere o soddisfare il giocatore. Ciò non sarà peculiare solo dell'attività di gioco, ma nel suo connettersi a tutti gli altri aspetti costitutivi dello stesso, rientra in un insieme di elementi che rendono l'esperienza ludica un *unicum*.

¹⁴¹ Taylor, T. L., *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge, 2006.

¹⁴² Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.

¹⁴³ *Massive Multiplayer Online Game*.

¹⁴⁴ Attività che consiste nell'accumulare più risorse possibili per progredire nel gioco, sia riesplorando più volte una stessa zona, sia uccidendo nemici che lasciano, alla loro morte, materiali utili o utilizzabili.

Calleja ha scritto una tesi di dottorato che tratta del coinvolgimento dei giocatori, sulla base di una linea temporale nella quale, a un estremo, vi è la motivazione e, all'altro, il *gameplay* vero e proprio. Durante la sua ricerca, pare non sia stata percepita, da parte dei soggetti presi in esame, una trasformazione dei loro comportamenti in atteggiamenti ludici. Non è stato avvertito, detto diversamente, l'entrare in un cerchio magico. I giocatori, invece, avrebbero parlato principalmente di un rapporto reciproco tra gioco e vita quotidiana, rapporto nel quale il primo, estremamente integrato nella seconda, vi porta costantemente elementi di discussione e riflessione.

This requires a perspective on involvement that extends along a continuum of attentional intensity ranging from a general motivation to participate in digital games to a focused deep involvement and finally the incorporation of the represented space into a habitable and immediately accessible domain for exerting agency¹⁴⁵.

In quest'ottica, una visione binaria direbbe gran poco sull'esperienza reale dei giocatori e non terrebbe conto, secondo Calleja, del fatto che le esperienze di gioco variano a seconda dei titoli, dei giocatori e delle sedute. Per spiegare ciò, Calleja utilizza i concetti di presenza e immersione, termini che analizzeremo nella seconda parte di questo elaborato. Per parlare di incorporazione, Calleja pensa di dover cancellare il cerchio magico.

Starting an analysis of games, or any other cultural artefact or activity, as surrounded by a boundary, no-matter how fuzzy or permeable, presents the immediate challenge of articulating what lies outside of that boundary. Whether it's the "real", "ordinary" or "everyday", notions of boundaries require our object of inquiry to be contrasted and measured against a stable reality external to it. [...] On top of this, the particular media configuration found in digital games makes the magic circle particularly unproductive, if not outright misleading. It is high time that we abandon the concept of the magic circle altogether, (along with modifications thereof), in favour of more nuanced and analytically productive concepts specifically adopted for the particular focus we are taking on the complex and varied phenomenon that is digital gameplay¹⁴⁶.

L'analisi di Calleja non tiene conto di due cose. Innanzitutto, come sottolineano Caruso e Fassone¹⁴⁷, «la soluzione adottata tradisce il lavoro di sottrazione alla base del modello teorico nel momento in

¹⁴⁵ Calleja, Gordon, *Erasing the Magic Circle*, cit., p. 87.

¹⁴⁶ Ivi, pp. 88-89.

¹⁴⁷ Caruso, Giovanni, Fassone, Riccardo, *Gordon Calleja, In-Game. From Immersion to Incorporation*, MIT Press, 2011, in *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, 1/2012 Books, <https://www.gamejournal.it/italiano-gordon-calleja-in-game-from-immersion-to-incorporation-mit-press-2011/> (Ultimo accesso 03/05/2022).

cui per tenere insieme il tutto entro i confini sicuri dell'ergodicità, si sbarazza troppo in fretta dell'idea di un fruitore modello per poi tornare a recuperarla»¹⁴⁸. In questo modo la scelta di far parlare i giocatori sembra una soluzione più retorica che teorica. In secondo luogo, il fatto che i giocatori non percepiscano che qualcosa avviene dimostra ben poca cosa. Sembra un passaggio superfluo e già ribadito, ma il cerchio magico non annulla una certa pervasività del gioco, come non cancella i caratteri personali dei soggetti. Nessuno, inoltre, ha mai affermato che il cerchio magico sia sempre uguale per tutti e per tutto il tempo. Ogni esperienza è in sé unica.

¹⁴⁸ Ibidem. Qui il riferimento è il *lettore modello* di matrice echiana, ovvero quel soggetto ideale intorno al quale l'autore empirico costruisce il testo, adottando le strategie narrative che gli sembrano più congeniali a tale lettore immaginario; cfr. Eco, Umberto, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, La nave di Teseo, Milano, 2020.

2.4 Un'isola non isolate

*Every Game is an Island*¹⁴⁹ è un'opera sui confini del videogioco, descritto come un artefatto tecnologico costituito da un software e, allo stesso tempo, un'esperienza che il giocatore vive, in continuo dialogo con una macchina. Soprattutto, però, «video games are both video *games* and *video games*, meaning that they are at the same time designed audiovisual media objects, and peculiar instances of play»¹⁵⁰: meccaniche di gioco applicate in un mondo virtuale e *designed*, che i giocatori possono abitare ed esplorare. Riccardo Fassone imposta la sua opera rispettando questa connaturale duplicità e attribuendo ai videogiochi, in quanto *giochi*, un «digital exceptionalism»¹⁵¹: i videogame sono un eccezionale tipo di gioco, le cui regole vengono amministrare da un computer, con e contro il quale si gioca. L'impostazione è legata alla considerazione dei giochi sia come isole che come non-isole, a seconda dell'aspetto preso in esame, data, appunto, la natura complessa del tema, sia come «*peculiar category of games that require the use of a computer to be run and played*»¹⁵² sia in quanto «*oppositional state machines*¹⁵³, since they derive their *gameness* [...] from presenting players with challenges that need to be overcome by working *against* the machine»¹⁵⁴. Il videogioco è, quindi, sia gioco che macchina, capace di rispondere, secondo le proprie regole interne, agli *input* del giocatore, determinandone un esito che rispetti il proprio codice di programmazione; è, allo stesso tempo, un artefatto materiale e un'esperienza, nata dalla tensione tra il giocatore e il computer; per dirla in un'unica forma, il videogioco è una «*designed procedural experience*»¹⁵⁵. Il videogioco è un *designed object*, in quanto artefatto materiale, il cui scopo è, primariamente, il giocare o, più in generale, il godere di determinate *affordances*, create in vista di un giocatore-tipo. Il rapporto tra l'artefatto e il giocatore crea significati, comprensibili attraverso la natura peculiare delle regole del videogioco o *procedurality*.

L'autore, unendo gli studi di Juul e Aarseth, ha definito il videogioco come «*oppositional state machine*»¹⁵⁶. L'opposizione di cui parla Fassone è quella che si rivela nel rapporto computer-giocatore; egli non è impegnato tanto nell'esplorare le sue potenzialità all'interno del gioco, quanto nell'indagare i limiti di ciò che *gli è concesso* fare per giocare, che significa, da questo punto di vista,

¹⁴⁹ Fassone, Riccardo, *Every Game is an Island. Ending and Extremities in Video Games*, Bloomsbury, New York, 2017.

¹⁵⁰ Ivi, p. 10.

¹⁵¹ Ivi, p. 12.

¹⁵² Ivi, p. 17.

¹⁵³ Fassone riprende il concetto da Juul, che così rinomina la natura cibernetica del gioco.

¹⁵⁴ Ivi, p. 20.

¹⁵⁵ Ivi, p. 23.

¹⁵⁶ Ivi, p. 20.

proprio vagliare le impossibilità all'interno un sistema rigidamente regolamentato. Il videogioco è organo legislativo e organo esecutivo del suo stesso ordinamento. Le regole nei videogiochi, infatti, hanno una importante differenza, rispetto a quelle dei giochi tradizionali o materiali: esse non possono essere aggirate né cambiate di comune accordo, in quanto codificate e imposte dalla macchina. Il giocatore può solo subirle e, come abbiamo visto nel paragrafo precedente, non può neppure tentare di infrangerle¹⁵⁷ (cfr. § 2.3). Rispetto alle potenzialità limitate del giocatore e all'inflessibilità delle regole, il videogioco appare, almeno a prima vista, come un sistema incredibilmente chiuso e autoritario. Per questo motivo, «one might contend the engaging playfully with a digital game means building a frame around the iron cage of digital bureaucracy»¹⁵⁸. I giocatori si limitano a scegliere quale procedura attuare «from time to time, determining a subjective pattern amidst the noise of multiple coexisting possibilities and potential outcomes»¹⁵⁹. In questo senso, se l'approccio procedurale considera questo tipo di ambiente, in cui vi sono un numero dato di possibilità e regole, e il rapporto che il giocatore ha con esso, la comprensione di come il giocatore, nella sua soggettività, possa muoversi in questo spazio dalle limitate possibilità e di quale tensione da ciò si venga a creare, è alla base del processo tramite cui i videogiochi producono significati.

Infine, come avremo modo di esplorare in seguito, i videogiochi sono esperienze: «Defining video games as designed procedural experiences, then, means conceptualizing them as objects that produce experiences, that can be understood phenomenologically, and that interact constantly with the player's experience of previous games»¹⁶⁰.

D'altra parte, il videogioco, che è tale solo in quanto attuato, giocato, pretende l'esistenza di un soggetto che, appunto, attualizzi con i suoi *input* ciò che è previsto dal *software* di gioco.

L'opera di Fassone è, dopo queste analisi preliminari, divisa in tre grandi capitoli, che vanno a considerare la possibile apertura dei confini del gioco a seconda che esso venga considerato come propriamente un gioco, come metagioco o come oggetto singolo inserito in una pluralità di prodotti simili. Seguendo Galloway, «in video games there are actions that occur in diegetic space and actions that occur in nondiegetic space»¹⁶¹.

¹⁵⁷ Qui è necessario fare una distinzione. Nel gioco tradizionale, la regola è la regola. Nel videogioco, invece, la regola progettata può non essere rispecchiata da quella che il gioco, in effetti, attualizza. Se il *cheating* è un infrangere le regole del gioco, i *glitch* permettono di approfittare di una regola che, così programmata, non funziona.

¹⁵⁸ Ivi, p. 16.

¹⁵⁹ Ivi, p. 30.

¹⁶⁰ Ivi, p. 35.

¹⁶¹ Galloway, Alexander R., *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006, pp. 6-7.

Nella prospettiva di indagine che riguarda i limiti del videogioco, Fassone si chiede quando un gioco effettivamente *finisca*. Nel primo capitolo, a questo riguardo, l'autore analizza quella che viene propriamente percepita dai giocatori come la fine del gioco. La prospettiva di riferimento è quella di Galloway, il quale descrive il contesto diegetico di un videogioco come il mondo dell'azione narrativa, specificando che «while some games may not have elaborate narratives, there always exists some sort of elementary play scenario or play situation - Caillois's "second reality" - which functions as the diegesis of the game»¹⁶². Lo spazio diegetico, in cui precisamente si gioca, può essere delimitato dalla sua controparte, lo spazio non diegetico; esso rappresenta il luogo dove avvengono tutte quelle azioni *in vista del* gioco, sia per quanto riguarda le impostazioni di configurazione, sia in relazione a tutti quegli strumenti utili al giocatore, nell'orientarsi all'interno del gioco, quali, ad esempio, l'HUD¹⁶³ o la mappa¹⁶⁴.

Oltre alla differenza tra spazio diegetico e non diegetico, un'altra importante distinzione è quella tra *gamic* e *non-gamic actions*: le prime influenzano direttamente il gioco, le seconde, al massimo, influenzano le prestazioni del giocatore. Per semplificare, le azioni richieste dal gioco al fine di progredire sono *gamic actions*; quelle che si compiono sul *device*, sono le *non-gamic actions*. Potremmo dire che la differenza riguarda quelle azioni che avvengono *nel* gioco rispetto a quelle che avvengono *sul/risguardo il* gioco, «with the intent of adjusting parameters that do not directly influence gameplay»¹⁶⁵. In questo senso, avremo azioni diegetiche e di gioco (ad es. sparare ad un nemico in un FPS¹⁶⁶), azioni non diegetiche ma *gamic* (scegliere l'equipaggiamento iniziale) e azioni non diegetiche e *non-gamic* (come regolare la luminosità dello schermo o il volume).

Quando si parla di fine o finale nei media narrativi, si intende un dispositivo duplice: all'interno della narrazione, è il punto fermo a fine trama, il momento in cui, si *suppone* (cfr. § 6.1), è venuto in luce tutto ciò che doveva essere raccontato; a livello metanarrativo, invece, è la fine dei fatti narrati, ciò che permette allo spettatore di provare un senso di risoluzione che delimita la narrazione come azione conclusa, in qualche modo distinguibile dal resto della quotidianità. Secondo l'autore, nel caso della fruizione di narrazioni ipertestuali, presenti, ad esempio, in alcuni romanzi sperimentali, ci si avvicinerrebbe di molto al ruolo del videogiocatore, il quale non solo gioca,

¹⁶² Ibidem.

¹⁶³ *Head-up display*, insieme delle informazioni in sovrapposizione.

¹⁶⁴ Da questo punto in poi, parlando di spazio diegetico e di spazio non diegetico utilizzeremo esattamente questa accezione, ampiamente utilizzata nel campo dei Game Studies; è bene sottolineare che lo spazio non diegetico non va confuso con il mondo ordinario in cui si trova il giocatore: esso fa ancora parte del prodotto ludico, seppur su un piano diverso.

¹⁶⁵ Fassone, Riccardo, *Every Game is an Island*, cit., p. 42.

¹⁶⁶ *First Person Shooting*, Sparatutto in prima persona.

ma reinterpreta il suo giocare al fine della progressione. Come vedremo nel paragrafo 5.1, il paragone non è del tutto efficace. Il risultato, tuttavia, è sempre quella *closure*, che rappresenta «[the] sense of wholeness»¹⁶⁷ soggettivo. Come opere narrative, i videogiochi beneficiano di due figure pre-narrative, non prescritte ed esperibili a livello individuale: l'aporia e l'epifania; potremmo descrivere la prima come la sfida messa in atto dal gioco e l'epifania come il superamento di essa. A tali formule, Fassone ne aggiunge due: la chiusura e la cesura.

La chiusura, o fine del videogioco, è un aspetto di esso estremamente peculiare. Innanzitutto è bene sottolineare che non tutti i giochi finiscono: la categoria dei gestionali o CMS¹⁶⁸, così come i giochi simulativi in generale, non prevedono una fine; piuttosto, a giochi di questo tipo, si smette di giocare. Allo stesso modo, nei classici *arcade*, lo scopo è *finire* o perdere il più tardi possibile. Inoltre, come sottolinea Fassone, in un numero consistente di giochi, vi è la coesistenza di «teleological play [...] and completist play»¹⁶⁹. Il primo, la cui attenzione è prettamente narrativa, è il giocare in vista dell'*endscreen*: uccidere il boss finale e completare la narrazione. Il secondo è connesso a quello che, gergalmente, è chiamato *completismo*, rispetto al quale il giocatore considera il gioco finito solo quando tutte le potenzialità di esso sono state esplorate. Molto spesso, nei videogiochi, «several instances of closure are stratified in order to accomodate various styles of play and to provide satisfaction to different sets of questions»¹⁷⁰. Infine, i giocatori stessi possono darsi obiettivi non previsti dal gioco, come nel caso delle *speedrun*, sessioni di gioco in cui lo scopo non è completare o terminare la narrazione, ma raggiungere l'*endscreen* nel minore tempo possibile¹⁷¹.

Se, da una parte, abbiamo la *closure*, dall'altra abbiamo la cesura che, anticipando il discorso, potrebbe essere considerata non tanto la fine del gioco, quanto la conclusione (o fallimento) della singola *run*. Escludendo alcuni esempi di videogioco sperimentale, la morte o il fallimento della missione data non portano alla fine del videogioco, quanto piuttosto alla reiterazione dei tentativi per portarla a termine. Fassone descrive il *game over* come un tratto specifico del videogioco, «an example of *prescribed ending*»¹⁷², riferendosi alla natura coercitiva del medium, che esercita la sua autorità sul giocatore. Riferendosi a Caillois e Suits, l'autore richiama sia l'incertezza nel risultato,

¹⁶⁷ Ivi, p. 48.

¹⁶⁸ *Construction and Management Simulation*.

¹⁶⁹ Ivi, p. 51.

¹⁷⁰ Ivi, p. 52.

¹⁷¹ Non è detto, tra le altre cose, che l'obiettivo sia sempre *finire il gioco*. Ci sono alcuni obiettivi, ad esempio, per lo più di stampo goliardico, che i giocatori raggiungono solo impiegando un tempo limite in una singola missione.

¹⁷² Ivi, p. 54-55.

che caratterizza il gioco e che spinge il giocatore a compiere uno sforzo per ottenerlo, sia quelle difficoltà fittizie o finzionali, contro cui il giocatore deve misurarsi. In questo senso:

Game over can be described as the machine's complete and final opposition, a form of cybernetic caesura in which interaction is suspended and usually can only be resumed at the price of reverting to a previous state. Game over is indeed an end state, but one that differs essentially from those found in other media. [...] It is a demonstration of the authorial (or even authoritarian) strength exercised by the game on its player.¹⁷³

Il *game over* è cesura anche in un altro senso: esso alterna i ritmi tra contesto diegetico e non diegetico, tra esplorazione e menù di gioco. La sua transitorietà, data dal fatto che è sempre possibile il *respawn*¹⁷⁴, è pensata in rapporto all'autorità con cui la macchina blocca il *gameplay*. Da un lato, il gioco obbliga il giocatore a fermarsi, dall'altro egli può sempre fare un secondo, un terzo, un quarto tentativo e, in questo senso, il gioco fornisce un *feedback* alle prestazioni del giocatore. Ciò accade anche nel caso di *perma-death*¹⁷⁵, a differenza di quanto sostiene Fassone. Nei giochi in cui la morte permanente è prevista, infatti, come nel caso dei *roguelike*¹⁷⁶, la transitorietà del *game over* viene percepita ugualmente dal giocatore, che continuerà a ricominciare la partita da capo, sperando di riuscire a terminarla. Viceversa, in alcuni GDR¹⁷⁷ che prevedono isolati salvataggi automatici, il *game over* è, rispetto alle scelte fatte, molto meno transitorio, di quanto non lo identifichi l'autore. Il concetto, in effetti, poco si presta a una categorizzazione così decisa.

L'analisi di Fassone dei limiti del gioco *in game* considera davvero numerosi aspetti, dall'apertura degli *open-world*, caratterizzata come «aesthetic rather than ontological»¹⁷⁸, alla volontà dei giocatori di far durare il più a lungo possibile la loro esperienza di gioco all'interno dei *simulation games*: in questo tipo di giochi di ruolo, la trama è piuttosto scarna, ma il giocatore crea uno spazio diegetico personale, compiendo delle scelte. Per questo motivo, egli è spinto a ritardare la fine del gioco, a favore dell'indagine sulle potenzialità concessegli da esso: «The exploration of the limits and affordances of the simulation is what really matters to the player»¹⁷⁹; in questo senso, il suo giocare è una forma espressiva.

¹⁷³ Ibidem.

¹⁷⁴ Resurrezione del personaggio.

¹⁷⁵ La morte in gioco obbliga il giocatore a ricominciare da capo.

¹⁷⁶ Videogiochi di ruolo caratterizzati da *perma-death* e mappe casuali. Il nome deriva dal primo esempio di questa tipologia di giochi, *Rogue*, uscito nel 1980. Un esempio di questo genere, citato anche da Fassone (cfr. Fassone, Riccardo, *Every Game is an Island*, cit.), è *The Binding of Isaac*, Edmund McMillen, 2011.

¹⁷⁷ Giochi Di Ruolo.

¹⁷⁸ Ivi, p. 75.

¹⁷⁹ Ivi, p. 78.

Un'indagine sul finale di un videogioco è sicuramente interessante, ma Fassone riconosce che «while it is true that there is no play beyond its endpoint, it might also be true that there can be no (digital) play without a series of endpoints, borders, and limits»¹⁸⁰. Per questo motivo, indagare un concetto sfumato come l'*endgame* ci dice poco sulla natura del medium. Il passo successivo dell'autore è indagare quel contesto non-diegetico che fa parte di qualsiasi videogioco.

Autori come Galloway, Juul e Norton hanno sottolineato quanto sia difficile distinguere concettualmente il videogioco dalla sua interfaccia. Un buon numero di videogiochi, infatti, cerca di fondere i due elementi, quello diegetico e quello non diegetico, in modo armonico. Ciò non toglie che la frammentazione sia una parte quasi costitutiva del videogioco. Se alcuni elementi, come il *game over* o le *cutscene*, fanno parte del contesto diegetico, vi sono tutta una serie di dispositivi che, invece, appartengono a quello non diegetico (il menù di gioco, le schermate di caricamento, etc...). In particolare, la *pausa* rappresenta un aspetto particolare: la possibilità, per il giocatore, di interrompere l'esperienza del videogioco, permettendo di contrastare quell'opposizionalità esercitata dal gioco stesso. Riprendendo Galloway:

Pausing a game is an action by the operator that sets the entire game into a state of suspended animation. The pause act comes from outside the machine, suspending the game inside a temporary bubble of inactivity. The game freezes in its entirety. It is not simply on hold, as with the ambience act, nor has the machine software crashed. Thus a pause act is undamaging to gameplay and is always reversible, yet the machine itself can never predict when a pause act will happen. It is nondiegetic precisely because nothing in the world of the game can explain or motivate it when it occurs. Pause acts are, in reality, the inverse of what machine actions (as opposed to operator actions) *are*, simply because they negate action, if only temporarily¹⁸¹.

L'interruzione data dalla pausa distingue chiaramente lo spazio diegetico da quello non diegetico.

Saremmo tentati di far coincidere il concetto di cerchio magico con il contesto diegetico; come sottolinea Fassone, però, le *gamic actions* che avvengono nel contesto non diegetico fanno effettivamente parte dell'esperienza del gameplay. Preparare l'equipaggiamento o compiere scelte preliminari al gioco fa parte di quella natura finzionale del videogioco, a cui i giocatori devono sottostare per convincersi della credibilità delle loro azioni. Le *gamic actions* sono, lo abbiamo detto, tutte quelle azioni, compiute dal giocatore, che hanno effetti diretti sul mondo di gioco o, più in generale, sul giocare. Rappresentano, infatti, l'espletazione di tutte le potenzialità del videogioco, attuabili nel giocare. Per spiegare questo concetto, è utile riferirsi al discorso di Riolo¹⁸² sulle

¹⁸⁰ Ivi, p. 168.

¹⁸¹ Galloway, Alexander R., *Gaming*, cit., pp. 12-13

¹⁸² Riolo, Manuel Maximilian, *L'esperienza del videogioco*, cit.

potenzialità; discorso, questo, che attinge dalla caratterizzazione del concetto di potenza, a partire dalla sua fondazione aristotelica, intesa quindi come capacità e disponibilità, fino alla torsione concettuale di matrice scolastico-medievale, ove viene intesa come *potestas*, potere. Secondo questa chiave di lettura, può essere intelligentemente letto l'ambito dei videogiochi: a partire dalla fondazione delle regole di funzionamento di sistema, che corrisponderebbero, così, alla potenza assoluta, si pone la possibilità di lavorare a partire da esse, situandosi, in questo modo, nella realizzazione della potenza ordinata. Allo stesso modo, vengono a definirsi i ruoli di coloro che operano *nel* gioco e *a partire da* esso: il *game designer*, lo sviluppatore, il creatore, è colui che fonda il videogioco, operando in modo assoluto; il fruitore, il giocatore, attualizza lo stato di cose videoludico precedentemente fondato, muovendosi tramite potenza ordinata.

Nei videogiochi, diversamente che nel dibattito filosofico, dove è possibile discutere riguardo alla pura potenza, ciò che non è in atto è comunque indubabilmente esistente. Il linguaggio della programmazione, infatti, risulta inviolabile e invalicabile, se non altro a livello teorico, e ciò fa sì che quanto sia possibile a livello di ontologia videoludica, sia allo stesso modo legato a questa solidità precedente. In questa sede, l'atto precede la potenza, poiché solo ciò che, in linea teorica, è realizzabile può esplicarsi come effettiva potenzialità: ciò che non è in alcun modo attuabile, rimane confinato nell'impossibilità, non accedendo nemmeno allo stadio della pura possibilità.

La garanzia del potere della possibilità, in quanto realizzabile, è affidata allo sviluppatore e alle regole di base che reggeranno l'onniscienza della sua creazione. Il passaggio, dalla potenza all'effettivo atto, alla realizzazione quindi, è affidato, invece, al videogiocatore, il quale opera e realizza a partire dalle regole di possibilità della fondazione.

L'accento, qui, cade con particolare enfasi sulla dinamica dell'attuazione, che, in quanto emergente dall'esperienza soggettiva, sarà necessariamente individuale, fin tanto che il discorso terrà in considerazione l'ambito finzionale. Nella finzionalità, ciò che sarà realmente accaduto corrisponderà a quanto è stato effettivamente attualizzato nella singola espressione dell'opera fruita. Questo, definito *mondo del giocatore*¹⁸³, si fonda nel rapporto singolare e situazionale che, di volta in volta, si attua nella fruizione dell'opera da parte del giocatore. Ciò non coinvolge, però, ciò che l'opera è nella sua totale integrità, così come è stata sviluppata dal *game designer*; questa dimensione viene definita, a sua volta, *mondo dell'opera*¹⁸⁴. È nel mondo del giocatore, però, che si attua l'effettivo rapporto del fruitore con l'opera videoludica e le sue potenzialità; esso, infatti, si realizza tramite tutte

¹⁸³ Ivi, p. 47. Calleja lo chiamerebbe *alterbiography*, distinguendola dalla *scripted narrative*, che consiste in tutti quegli aspetti della trama del videogioco che non subiscono l'influenza del giocatore e, dei quali, solo una parte viene compresa nella storia vissuta dal personaggio-giocatore.

¹⁸⁴ *Ibidem*.

le attualizzazioni effettivamente perseguite giocando, tralasciando qualsiasi potenzialità inespressa¹⁸⁵. È «la differenziazione [...] tra il mondo dell'opera e il mondo del giocatore che usa l'opera come supporto ai suoi giochi di far finta»¹⁸⁶. Il *resoconto finzionale* è, rispetto a ciò, «l'esperienza di gioco fatta nel mondo finzionale, [...] legata esclusivamente a ciò che nel mondo del giocatore si sarà effettivamente attualizzato»¹⁸⁷ (cfr. §. 5.2).

Il rapporto tra potenza e atto viene così inteso a partire da due livelli: il primo è quello della potenzialità elementare, legato a caratteristiche basilari quali l'interazione o il movimento; il secondo è quello della potenzialità sovrastrutturale, relativo ad aspetti più articolati, come la trama e gli eventi che reggono la narrativa. Tramite questi due livelli, il primo simile a un alfabeto, il secondo simile a una sintassi, sarà possibile «influenzare una progressione sovrastrutturale (ad esempio narrativa) differente, già potenzialmente presente a livello del mondo dell'opera, e avere la facoltà di attualizzarla portando l'esperienza di gioco ad un risultato specifico»¹⁸⁸.

Riprendendo le fila del ricorso, le *gamic actions* sono tutte le azioni compiute all'interno del mondo del giocatore e rappresentano un'attualizzazione delle potenzialità dell'opera sia elementari che sovrastrutturali. Per Fassone questo aspetto rende il videogioco un'isola. Dal nostro punto di vista, questo non è che l'aspetto formale o, si potrebbe dire, pragmatico, di quanto avviene all'interno del cerchio magico: è l'attualizzazione materiale di quell'esperienza inserita in un contesto. Esso non è, però, l'ambiente mondano in cui si trova il giocatore né un luogo completamente a parte rispetto alla realtà; esso non è neppure il mondo dell'opera con le sue potenzialità, ma è quel luogo intermedio in cui il soggetto attualizza ed esperisce il mondo del giocatore.

Fassone riporta tre formulazioni del concetto di esperienza¹⁸⁹; innanzitutto, si può definire esperienza il rapporto che un soggetto ha con un oggetto, che per sua natura peculiare, viene vissuto e incorporato, suscitando una reazione complessa.

¹⁸⁵ È interessante sottolineare come questo punto di vista esuli da tutte quelle teorie estetiche, una fra tutte quella di Gadamer, che considerano l'opera come la sola serie delle sue attuazioni.

¹⁸⁶ Ivi, p. 110.

¹⁸⁷ Ivi, p. 47. A nostro avviso, è importante notare come, in un certo senso, il *gamer over*, previsto dal mondo dell'opera, rappresenti il fallimento del giocatore nel seguire ciò che è narrativamente o funzionalmente sceneggiato. Nella maggior parte dei videogiochi, quelli in cui, appunto, la morte non è *scriptata*, è previsto che, nell'attualizzazione del mondo del giocatore, egli vinca o sopravviva. La morte *in game* è un esempio di *prescribed ending*, dal punto di vista del rapporto macchina-giocatore, ed essa è prevista come possibilità effettiva, data dal mondo dell'opera. Sarà, però, effettivamente una cesura rispetto alla *scripted narrative*.

¹⁸⁸ Ivi, p. 49.

¹⁸⁹ Ci si limita a riportare l'analisi di Fassone. Per quanto riguarda la nozione di esperienza che si intende adottare in questa tesi, si rimanda il lettore alla seconda parte di questo elaborato.

Something that is born out of an object (or, in this case, media object) that for its peculiar form and configuration should be *lived* or *perceived* rather than *read* or *interpreted*, thus eliciting at the same time a more complex and more immediate response from the audience [...] a complex embodied relationship with an object¹⁹⁰.

Secondariamente, esperienza è la concettualizzazione di ciò che avviene, cognitivamente, nel rapporto tra un soggetto e il suo ambiente.

A way of conceptualizing every cognitive act that pertains to one's relationship with the surrounding environment. In the case of a media experience, this relates to the way in which a subject apprehends, interprets, and socially recirculates (Eugeni 2010) an output coming from a media text. [...] experience can be described as the result of the continuous encounter of a subject with the world¹⁹¹.

Il termine starebbe a indicare ogni tipo di interazione del soggetto nel proprio contesto e, secondo tale definizione, i videogiochi e i media, in generale, verrebbero considerati come fenomeni incontrati e, perciò, studiati attraverso «a phenomenological understanding of the practices of media consumption [...]; in all cases, the emphasis rests on the notion of media consumption and/or interaction as a practice in which texts, context, and an embodied subject interact continuously»¹⁹². Infine, l'esperienza può essere assimilata alla nozione di conoscenza sedimentata e, in quanto tale, strumento utile in un dato contesto:

Experience as sedimented, existing knowledge, as in the common expression "to be experienced." [...] a tool that is accessible at any given time and helps subjects navigate their environment. In media consumption, this notion of experience can be thought of as the user's personal encyclopedia (Eco 1975), an ever-accessible basin of acquired knowledge regarding the use of a specific media device and/or the conventions of different media forms¹⁹³.

Fassone non sceglie quale delle definizioni adottare, bensì le fa collimare in un'unica definizione di videogioco che le prende tutte in considerazione. In quanto *designed procedural experiences*, il videogioco è un oggetto che produce esperienza, analizzabile fenomenologicamente, e che si lega, senza dubbio, alle esperienze ludiche pregresse dei giocatori¹⁹⁴.

¹⁹⁰ Fassone, Riccardo, *Every Game is an Island*, cit, pp. 33-35.

¹⁹¹ *Ibidem*.

¹⁹² *Ibidem*.

¹⁹³ *Ibidem*.

¹⁹⁴ Questa, in verità, è una condizione di tutti i giochi, non solo dei videogiochi. Lo abbiamo visto parlando dell'emozione suscitata dall'ultimo modello di *Barbie*.

Il problema di questo tipo di teorizzazione è che l'oggetto in esame non è (non è più) solamente un gioco. Nel momento in cui Fassone analizza ciò che significa l'esperienza nel videogioco, si richiama non solo al suddetto *mondo del giocatore*, ma anche all'esperienza che, rispetto al videogioco, abbiamo visto essere *esperienza del giocattolo*; l'esperienza racchiusa nel cerchio magico è «an actualized play experience, an ever-evolving dialogue between a player and a machine»¹⁹⁵. Tuttavia, esistono altre esperienze che hanno a che fare con il videogioco, ma che non trattano del giocare.

If on a superficial level video games seem to supply the player with an immersive world to manipulate, the very fact of playing with a video game implies a second-level experience, that of interacting with a specific medium, and confronting its technological and material constraints and affordances¹⁹⁶.

Per questo motivo, il videogioco è un'isola (è delimitato da un cerchio magico) solo in quanto giocato. Se, invece, lo si considera un *medium* esso cessa subitaneamente di presentare il carattere insulare e, così, si lascia considerare come inserito in un panorama mediale, dove è connesso ad altri titoli, a diversi dispositivi, ad altri media; considerandolo in questa luce, il videogioco si lascia cadere di dosso anche l'ultima membrana che lo avvolgeva, anche se solamente in modo permeabile.

¹⁹⁵ Ivi, p. 9.

¹⁹⁶ Ivi, p. 37.

III. IL CERCHIO MAGICO NEI VIDEOGIOCHI

Abbiamo cercato di dimostrare come il concetto di cerchio magico sia tutt'altro che contraddittorio. Esso caratterizzerebbe tanto i giochi quanto i videogiochi, come un bacino esperienziale di quell'esperienza peculiare che è il giocare, in un'ottica di continuità temporale dal gioco al videogioco. Eppure, l'analisi di questo concetto non è stato chiamato in causa per dimostrare che i videogiochi altro non siano che la naturale evoluzione del gioco. Il concetto del cerchio magico è, anzi, ciò che ci permette di constatare quanto il rapporto tra i due campi di indagine consista, piuttosto, in un legame di parentela.

Il videogioco si comporta con il cerchio magico in un modo del tutto peculiare rispetto al gioco. La percezione che possiamo avere nel giocare a scacchi, a calcio o con le bambole è, anche a un livello superficiale, ben definita. Sappiamo a cosa stiamo giocando, siamo consapevoli del nostro gioco di far finta e, a meno che non si tratti di uno scherzo, non ha senso che ci venga mentito a riguardo. Anzi, per quanto riguarda la nostra *agency* e la *lusory attitude*, è fondamentale la nostra completa consapevolezza di come funzioni il gioco; altrimenti, staremmo giocando ad altro senza saperlo o non staremmo giocando affatto.

Non si può dire lo stesso per quanto riguarda i videogiochi, i quali possono giocare con noi, mentendoci sulla percezione che abbiamo del cerchio magico. Come vedremo, in particolare in uno dei casi studiati, il videogioco può prenderci in giro, può mentire sulla sua natura e può ingannarci, spingendoci a compiere delle scelte che altrimenti non avremmo preso. Se nel gioco tradizionale il nostro antagonista ludico può senz'altro *bluffare*, nel videogioco è il sistema, il codice, il gioco stesso a farlo. Quindi il *bluff*, l'inganno, non sta nella componente soggettiva, non è parte dell'*agency* dei giocatori, ma nell'oggettività del gioco.

Il fatto che la nostra percezione dell'esperienza in atto possa cambiare radicalmente è qualcosa che ha molto più a che fare con altre opere di finzione, come ad esempio il cinema. È assimilabile al *colpo di scena*, se non fosse che, nel giocare, riguarda le scelte che compiamo e non qualcosa a cui assistiamo. Siamo presi in giro in un contesto in cui prendiamo delle decisioni, in cui agiamo, interagiamo e in cui, in linea di massima, siamo i protagonisti della narrazione che si sta svolgendo di fronte ai nostri occhi.

Tutto ciò può avvenire perché il videogioco rappresenta altro oltre al senso del giocare; esso può *mettere in scena* le sue regole, farsi meta-gioco e obbligare l'attore-spettatore a cambiare spazi e prospettive. In poche parole, allarga, sfuma e sembra rompere lo spazio esperienziale. Esso può trascinare nel contesto diegetico la parte non-diegetica, trasformando azioni *non-gamic* in azioni di

gioco. È quello che accade, per esempio, in *Metal Gear Solid*¹⁹⁷, in cui l'unico modo per battere Psycho Mantis, il nemico che, "leggendo la mente", prevede ogni mossa del giocatore, è cambiare la porta di ingresso del controller. È ciò che accade in *Spec Ops: The Line*¹⁹⁸, rispetto al quale, come sottolinea Riolo, «i designer e gli scrittori del gioco vogliono che il videogiacatore focalizzi la sua attenzione non più sul contenuto offerto *dal* medium, bensì *sul* medium stesso»¹⁹⁹; il gioco, infatti, prevede, nel suo resoconto finzionale, lo smettere di giocare, che rappresenta l'unica possibile scelta etica che il giocatore può compiere, rispetto a ciò che compare sullo schermo. È il caso di *There Is No Game: Wrong Dimension*²⁰⁰, in cui ci si trova all'interno di un menù di gioco *contro* il Gioco, entità in dialogo con il giocatore, che cerca di farlo desistere dal giocare, bloccando l'utente in uno spazio, a prima vista, adibito alle *non-gamic actions*. È, per concludere gli esempi, ciò che avviene in *Doki Doki Literature Club!*²⁰¹ *visual novel* che, all'apparenza, rientra nei *dating simulator* e che si trasforma, con il procedere dell'avventura, in un horror psicologico. Se la rottura della quarta parete è qualcosa di molto comune nel cinema e in altre opere narrative, ciò che rende questo videogioco unico è la presenza voluta di *bug*, *glitch*, distorsioni e la fuoriuscita del gioco stesso dai suoi confini, giungendo persino a modificare alcuni file presenti sul computer del giocatore.

Non è solo nel caso dei metagiochi che l'atteggiamento videoludico nei confronti del cerchio magico è peculiare. Come vedremo alla fine di questo elaborato (cfr. § 6.1), se nei giochi la narrazione non si nasconde mai, nei videogiochi gli eventi possono essere scissi dalla loro narrazione. In questo senso, il cerchio magico di questo tipo di esperienza è parzialmente e, potremmo dire, apparentemente mutilato dal fatto che il giocatore non sappia ciò che deve fare, perché le motivazioni alla base fanno parte di avvenimenti accaduti molto prima della comparsa, nel mondo di gioco, del personaggio interpretato.

Infine, il videogioco ha una caratteristica unica che ha a che fare con l'*avatar*. Ne parleremo più approfonditamente nel paragrafo 5.3, ma, però ora, possiamo dire che nel videogioco, spesso, assumiamo le sembianze di un personaggio che ha delle connotazioni caratteriali forti. In diversi videogiochi, infatti, la possibilità di scelta è limitata alle sequenze *non-scripted*, mentre tutta una serie di iniziative prese dal PG²⁰² è necessaria al proseguimento della trama, mentre non è affatto necessario che il giocatore la condivida. «È una caratteristica principale del medium stesso:

¹⁹⁷ *Metal Gear Solid*, Konami, 1998.

¹⁹⁸ *Spec Ops: The Line*, Yager Development, 2012.

¹⁹⁹ Riolo, Manuel Maximilian, *L'esperienza del videogioco*, cit., p. 67.

²⁰⁰ *There Is No Game: Wrong Dimension*, Draw Me A Pixel, 2020.

²⁰¹ *Doki Doki Literature Club!*, Team Salvato, 2017.

²⁰² Personaggio Giocante, interpretato dal giocatore.

videogiocatori e personaggi non sono necessariamente la stessa entità»²⁰³. Ciò vuol dire che, mentre nei giochi non si interpreta che se stessi o un personaggio rimesso alla nostra totale mercé, nel videogioco non solo si può interpretare il ruolo di *qualcun altro*, ma questo qualcun altro potrebbe non piacerci e compiere scelte che non approviamo. Inoltre, se nel gioco non rinunciamo mai alla nostra *agency*, se non nel momento in cui osserviamo le conseguenze delle nostre azioni, nel videogioco siamo talvolta costretti ad *assistere* (è il caso delle *cutscene*), all'interno di un cerchio magico in cui continuiamo a cambiare ruolo da spettatore ad attore.

Il cerchio magico è solo un esempio, ma basta per fare un discrimine. Nel videogioco avvengono o possono avvenire cose che nel gioco in nessun caso avvengono. Tutte queste differenze sono dovute, appunto, al fatto che il videogioco non è *solo un gioco*. Per quanto sviluppato secondo una linea temporale innegabile, il rapporto è meno lineare di quanto si possa pensare: il videogioco è parente, nipote del gioco e, come tale, possiede con esso una somiglianza, una radice e delle caratteristiche comuni, senza che ciò gli impedisca di essere un “individuo” diverso. Il videogioco, infatti, possiede anche i geni dell'altro ramo familiare; esso è anche *video*. Ciò che accade con il cerchio magico ha necessariamente a che fare anche con questo ulteriore aspetto del videogioco: il suo essere interattività (al pari del gioco) è inserito in un contesto più ampio, quello del panorama mediale, in cui si realizza un'esperienza che non è più solo immaginata, ma è anche vista e percepita e nella quale si è, in diversi gradi, immersi. Il videogioco è il gioco che si è fatto *altro*.

In questo capitolo abbiamo dunque tirato una linea, quella che separa il videogioco dal gioco, come ambiti di indagine diversi. Nel prossimo capitolo, inserito il videogioco nel panorama mediale, vedremo che, pur avendo molte cose in comune con gli altri media digitali, esso assume, anche nei loro confronti, una posizione originale, proprio perché non solo *video*, ma *video-gioco*.

²⁰³ Ivi, p. 64.

PARTE SECONDA – IL MEDIUM VIDEOLUDICO

IV. L'ESPERIENZA MEDIALE

4.1 L'esperienza

Nella prima parte di questo elaborato, abbiamo preso in considerazione il concetto di cerchio magico, giungendo alla conclusione che esso, trattato come luogo dell'esperienza ludica, non sia attaccabile dai critici che ne mettono in dubbio l'esistenza. Il concetto, dibattuto dalla sua prima apparizione in *Homo ludens*, ci è servito per giungere a distinguere tra gioco e videogiochi, dimostrando, seppur parzialmente²⁰⁴, che il videogioco ha un modo tutto suo di *giocare* con il cerchio magico.

A questo punto, si procede in retromarcia. Abbiamo localizzato l'esperienza ludica e quella videoludica e abbiamo distinto le due; ora, è necessario chiedersi di quale tipo di esperienza si stia parlando. Sia Riccardo Fassone che Gordon Calleja, per citare due autori a questo punto noti, hanno utilizzato il termine *esperienza*: il primo, nel descrivere il videogioco come una *designed procedural experience* (cfr. § 2.4); il secondo nell'attribuire ai videogame la capacità di produrre una *narrativa esperienziale*²⁰⁵. Tuttavia, trattare l'esperienza come un concetto generale, senza caratterizzarlo in base all'oggetto a cui è legato, può essere controproducente.

Abbiamo già distinto quella che è l'esperienza del giocare da quella che abbiamo chiamato esperienza del giocattolo. Cambiando punto di vista, spostando l'attenzione dal binomio virtuale-materiale (gioco-giocattolo) alla questione quasi temporale tra esperienza *in game* ed esperienza *sul gioco*, si potrebbe rinvenire in questa differenziazione quella classica tra *Erlebnis* ed *Erfahrung*. L'*Erlebnis*, ovvero «l'esperienza vivente e vissuta»²⁰⁶, è quel tipo di esperienza che si fa nel momento preciso in cui il soggetto entra in contatto con un determinato ambiente. È un'esperienza perciò «situata e incorporata, ovvero si costituisce a partire da una concreta e specifica relazione dell'organismo del soggetto (ovvero del suo complesso di corpo e di mente) con un certo ambiente»²⁰⁷. Esperienza vivente, in quanto immediata; vissuta, ovvero cosciente e riflessa, in quanto

²⁰⁴ Per un'analisi più approfondita, si vedano i casi presi in esame nell'ultima parte di questa tesi.

²⁰⁵ Calleja, Gordon, *In-game*, cit., p. 116, traduzione mia.

²⁰⁶ Eugeni, Ruggero, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci Editore, Roma, 2018, pp. 25-28; le definizioni di *Erlebnis* ed *Erfahrung* proposte da Eugeni e assunte in questo elaborato fanno riferimento alla teoria diltheyana; cfr. Dilthey, Wilhelm, *Einleitung in die Geisteswissenschaften* [1883], tr. it. *Introduzione alle scienze dello spirito. Ricerca di un fondamento alle scienze della società e della storia*, Bompiani, Milano, 2007.

²⁰⁷ *Ibidem*.

«nel suo svolgersi si autorappresenta in modo da poter essere confrontata con altre esperienze»²⁰⁸. Da tale confronto, rimane sedimentato un patrimonio di conoscenze e competenze, che rappresenta l'*Erfahrung*, ovvero «elaborazione razionale del vissuto»²⁰⁹.

Da una parte, *si fa esperienza*, che «vuole dire cogliere la realtà nella sua immediatezza, nella singolarità e particolarità di un certo attimo, per poi metterla in forma e così connotarla, associandola a un determinato significato»²¹⁰, dall'altra, *si ha esperienza*, in quel «processo di razionalizzazione del dato percepito, il quale passa dallo status di vissuto a uno di competenza»²¹¹.

Secondo una lettura ecologica elaborata da Miriam De Rosa e parzialmente ripresa da Eugeni, la continuità tra *Erlebnis* ed *Erfahrung* è dettata da un rapporto di continua reinterpretazione di ciò che è stato esperito, alla luce delle nuove esperienze, in un processo di mediazione tra due ordini di elementi. Il primo dipende da quanto il soggetto può ricavare dalla sua nicchia ambientale, porzione dell'*habitat* colonizzata dall'uomo e che rispecchia ciò che è caratteristico del soggetto come individuo; gli elementi del secondo ordine derivano, invece, dal mondo, nel quale viene registrata la presenza del soggetto, ma che esiste e vive indipendentemente da esso. «*Se l'habitat circonda l'uomo, la nicchia ne è plasmata. Se lo spazio è la vastità del territorio, il luogo è il terreno dell'uomo*»²¹². Questa nicchia ecologica è, perciò, una porzione di spazio che si distingue dal resto del reale per l'impronta lasciata dal soggetto e rappresenta il luogo in cui avviene l'esperienza:

Ospitando questa continua presenza, i suoi aggiustamenti, i movimenti di dilatazione e collisione che essa implica, l'ambiente assume un ruolo di teatro, in cui la nicchia diviene vero e proprio palcoscenico sul quale il soggetto mette in scena la propria esperienza.

In questa cornice, l'incontro con l'evento e il prendere forma dell'esperienza corrispondono a un farsi del luogo. Infatti, se per un verso l'apertura e l'urto con ciò che è altro dal soggetto avvia il processo esperienziale in cui l'individuo si trova assorbito, per l'altro verso egli conserva la propria attività, effettuando una presa sul mondo in grado di direzionare gli avvenimenti da cui sgorga l'esperienza stessa, di imporre un orientamento allo spazio, tramutandolo in luogo²¹³.

²⁰⁸ Ibidem.

²⁰⁹ De Rosa, Miriam, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia Srl, Milano, 2013, pp. 37-38; cfr. Jedlowski, Paolo, *Il sapere dell'esperienza. Fra l'abitudine e il dubbio*, Carocci, Roma, 2008.

²¹⁰ Ibidem.

²¹¹ Ibidem.

²¹² Ivi, pp. 49-50.

²¹³ Ibidem.

L'esperienza deriva quindi dall'interpretazione degli elementi in gioco, la quale riorganizza costantemente le informazioni ricevute in configurazioni sensate, in questo costante farsi luogo dello spazio in cui avviene l'esperienza del soggetto. È il circolo interpretativo di cui si occupa l'ermeneutica filosofica²¹⁴.

Nell'esperienza, esiste quindi una compresenza tra quello che potremmo chiamare lo spazio sociale del soggetto e lo spazio personale dell'individuo; questi sono in continua mediazione, attraverso un processo di interpretazione che tende a una configurazione o, per essere più precisi, a una riconfigurazione costante e dinamica di ciò di cui l'uomo ha esperienza. All'interno del primo capitolo, discutendo del dibattito sul cerchio magico, avevamo già preannunciato che intendere esso come una struttura formale chiusa fosse insostenibile. Che si tratti del luogo in cui avviene l'esperienza videoludica o meno, pensare che il soggetto non porti con sé, in ogni sua azione, ciò che gli è proprio e ciò che dipende dall'ambiente che abita non è solo incauto, ma persino scorretto. «Ogni esperienza è dunque condizionata culturalmente e quindi relativa un certo ambiente sociale storico: è possibile tracciare una storia e una geografia dell'esperienza»²¹⁵. In tal senso, risulta utile il concetto di incorporazione dell'esperienza o di *embodiment* dell'individuo, proposto dalla semiotica dell'esperienza, che ci sembra significativo affiancare a quello di nicchia: il soggetto, nell'esperire, ha prima di tutto un contatto corporeo (inteso nell'insieme di corpo e mente) con l'ambiente in cui viene inserito. L'insieme di corpo e mente non appartiene a un soggetto ideale, ma si declina soggettivamente a seconda dell'individuo che fa esperienza. D'altra parte, l'insieme delle competenze e delle conoscenze, l'*Erfahrung*, viene di volta in volta smentito, riconfigurato o confermato non solo sulla base di ciò che l'individuo vive, ma anche nel confronto con le esperienze altrui. Inoltre:

Da un punto di vista interno e incarnato sarà più facile riconoscere l'avvio di quelle dinamiche soggettive che producono un certo vissuto e conducono alla configurazione di una *Erfahrung*, capace di esercitare un'influenza sull'individuo sia nell'istante percettivo sia in senso diacronico e progettuale²¹⁶.

Come sottolinea Eugeni, il processo di interpretazione, alla base della costante retrodeterminazione in configurazioni di senso, si muove a spirale:

²¹⁴ Cfr. Gadamer, Hans-Georg, *Verità e metodo*, cit., pp. 551-563.

²¹⁵ Eugeni, Ruggero, *Semiotica dei media*, cit., p. 27.

²¹⁶ De Rosa, Miriam, *Cinema e postmedia*, cit., p. 44.

Esso ritorna costantemente sulle configurazioni già prodotte per modificarle e connetterle reciprocamente; in questa processualità lo stesso svolgersi dell'esperienza può e spesso chiede di essere configurato: grazie all'interpretazione l'esperienza si fa riflessiva, esperienza di un'esperienza nell'atto di svolgersi [...]. L'interpretazione, però, è anche un atto creativo [...]: il suo ruolo è quello di far interagire ambiente e cultura trasformando l'uno nell'altra e viceversa²¹⁷.

Tali configurazioni, perché siano dotate di senso:

Devono essere valutate in quanto appropriate e pertinenti rispetto alla nicchia contestuale e agli interessi del soggetto rispetto ad essa; devono apparire relativamente complete, coerenti, unitarie, controllabili, maneggiabili e all'occorrenza modificabili dal soggetto; infine esse devono essere considerate in grado di spiegare e guidare comportamenti, scelte, orientamenti del soggetto²¹⁸.

Sicart, a tal proposito, riprende il circolo ermeneutico applicandolo ai Game Studies. Egli ricolloca la retrodeterminazioni delle conoscenze possedute, nel momento in cui il fruitore diviene giocatore e si incorpora nell'*avatar*, in una costante negoziazione del soggetto nell'atto del giocare e dell'esplorare, da una parte, e dall'altra come soggetto fisico che attribuisce realtà all'esperienza di gioco. Il giocatore ha, nell'azione che sta svolgendo e grazie agli *input* offerti dal gioco, il compito di reinterpretare non solo il proprio ruolo, ma anche le situazioni che si dispiegano man mano che l'avventura ludica prosegue.

The ludic hermeneutic circle, [...] is a model for describing the process that takes place when an embodied, cultural human being becomes a player, and how that player relates to her subjectivity, the game experience, and the subject external to the game. By embodied and cultural human being I refer to a person that actually has a body, bringing forth embodiment and gender issues, and who lives in one or more cultures. The player is not only the subject that is within the game; it is also the body-subject that makes the game come into being as an actual experience by interpreting the game system and the game situation. This process of interpretation is a dialogic instance between the game system and the player. By constraining choices and affording practices, the game encourages behaviors that the player has to evaluate in order to successfully experience the game²¹⁹.

Esistono, quindi, tre strati di configurazioni, esprimibili secondo una successione logica che, come abbiamo visto, subisce la retrodeterminazione a spirale dell'interpretazione. Il primo strato comprende i flussi di sensazioni, percepiti dal soggetto sensibilmente a livello immediato, come

²¹⁷ Eugeni, Ruggero, *Semiotica dei media*, cit., p. 33.

²¹⁸ Ivi, p. 30.

²¹⁹ Sicart, Miguel, *The Ethics of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2009, pp. 117-118.

risorse disponibili. Il secondo riguarda l'ordinamento narrativo delle risorse, in cui il soggetto delimita una serie di oggetti intenzionali, individuabili nel momento in cui egli riesce perfettamente a distinguere ciò che è esterno da ciò che gli è interno e le rispettive trasformazioni, riassunte dall'individuo all'interno di mappe situazionali, in continuo aggiornamento. Infine, il terzo tipo di configurazioni riguarda la rivalutazione riflessiva della propria esperienza sulla base di quella altrui: è lo stato della sintonia relazionale, rispetto al quale si valuta la conformità della propria esperienza rispetto a quella degli altri soggetti, presenti nel campo degli oggetti intenzionali.

Da una parte, abbiamo l'ente che manifesta la propria presenza; dall'altro, abbiamo il soggetto. Egli fa un'esperienza vivente rispetto alla presenza dell'ente, ma è necessario «un movimento oltre il dato (per l'appunto un *Er-fahren*)»²²⁰ per passare da una semplice attestazione del qui e ora, al completamento del fenomeno esperienziale, rispetto al quale l'individuo costituisce o ribadisce una conoscenza in suo possesso.

Si tratta quindi di partire dall'esperienza sensibile, al fine di cogliere l'ente nella sua realtà effettuale, e dare poi avvio a un'esperienza di tipo intellettuale, che rappresenti la mediazione del dato sottoposto all'approfondimento nel momento dell'apertura operata dal soggetto²²¹.

L'apertura dell'individuo si configura come un *movimento intenzionale* del soggetto, movimento che gli permette di andare oltre il dato, fondandolo, riconoscendo l'esistenza dello stesso al di fuori di sé. L'ente, d'altra parte, «definisce la propria identità e le proprie potenzialità nei confronti del suo fondatore: il contenuto dell'esperienza si costituisce dunque nella relazione che lega essere ed ente, soggetto e oggetto d'esperienza»²²². L'immediatezza percettiva subisce una mediazione dell'intelletto, che trasforma ciò che era situato nel presente (sincronia) in un sapere enciclopedico sedimentato (diacronia).

La spiegazione fenomenologica dell'esperienza è uno strumento utile a comprendere cosa accade nel rapporto tra il soggetto e l'ente o ambiente con cui entra in contatto. È necessario, però, sottolineare come l'esperienza sia qualcosa di non solo dinamico, ma persino inafferrabile in una sua caratterizzazione definitiva, scevra da confutazioni o universalmente applicabile a ciascun esperire. Ciò a causa del fatto che il fenomeno si configura come estremamente mutevole, variabile, influenzabile e influenzato. Dipende da numerosi fattori, come il soggetto che esperisce, l'ente esperito, il momento in cui il processo si attua, l'ambiente in cui l'individuo è inserito. Non solo,

²²⁰ De Rosa, Miriam, *Cinema e postmedia*, cit., p. 37.

²²¹ *Ibidem*.

²²² *Ibidem*.

l'esperienza si caratterizza in maniera diversa a seconda del punto di vista adottato per analizzarla, sia esternamente (nelle vesti dello studioso), sia internamente (nel momento in cui ci si chiede quale chiave di interpretazione adottare per comprendere un'esperienza fatta). Si tratta, in poche parole, di un fenomeno complesso, che ha alla base delle conoscenze condivise, una relazione con gli altri, e che si declina in modo soggettivo.

Quello che si può fare per riuscire a svincolarsi da un'eccessiva de-individuazione, è restringere, per quanto possibile, il campo di indagine, in modo da poter cogliere quelle che sono le linee generali di ciò che avviene quando si fa esperienza.

Nel caso del videogioco, possiamo fin da ora dire che l'*Erlebnis* è quella che si compie nel cerchio magico, è l'esperienza della singola sessione di gioco, per quel singolo giocatore, nel momento preciso in cui egli sta giocando. *Erfahrung* è, invece, tutto ciò che ha recepito, che ha introiettato, nelle sue precedenti sessioni di gioco e che viene costantemente riformulato sulla base delle nuove esperienze e di quelle altrui. In questo senso, nel farsi riflessivo dell'esperienza, in quell'*andare oltre il dato*, possiamo inserire e, in un certo senso, nobilitare quella che abbiamo chiamato "esperienza del giocattolo". Essa comprende la conoscenza pregressa dei videogiochi, le aspettative riguardo a essi, le capacità nel giocare, la capacità di prefigurazione dell'esperienza imminente, tutto il bagaglio di conoscenze e di competenze date al soggetto, mossosi intenzionalmente nei confronti del videogioco.

Tuttavia, come abbiamo visto, trattare il videogioco *semplicemente* come un'esperienza tra le tante non ci dice nulla sulla sua specificità. Esso è, lo ribadiamo, un gioco, sì, ma peculiare. Esso è videogioco. Esso è un medium.

4.2 L'esperienza mediale

Per delineare cosa si intenda per esperienza mediale, è necessario scontrarsi con la difficoltà di delimitare il medium durante quella che è chiamata l'*era postmediale*²²³. Con questo termine si indica appunto la situazione per la quale diviene estremamente difficile distinguere i media tra loro, dalle componenti e dagli ambienti non mediali, in quanto la presenza dei primi è stata completamente metabolizzata e naturalizzata all'interno dei secondi. I cosiddetti *nuovi media* risultano essere talmente pervasivi nella società contemporanea, che stabilire un limite del loro raggio d'azione, ovvero i loro confini, risulta pressoché impossibile. Il dibattito sul tema, proprio dei Media Studies, ha formulato la metafora della *morte del medium*, per indicare quanto la de-individuazione dello stesso disperda la sua identità, nel tentativo di collocarlo e caratterizzarlo secondo le etichette e le categorie preesistenti. Se il medium tradizionale era supportato da un singolo dispositivo, tale da innescare un rimando immediato (programma radiofonico - radio), l'intermedialità, poi esacerbata dall'avvento del digitale, ha sradicato il medium dallo strumento di trasmissione originario, rendendolo essenzialmente ubiquo: la moltiplicazione dei dispositivi e dei prodotti erogati, accessibili in un numero sempre più consistente di piattaforme, nelle quali il contenuto non viene modificato solo dall'autore originale, ma dai fruitori, porta a scontrarsi con uno statuto sfuggente, dinamico e in continua trasformazione. Non a caso, temi come la convergenza²²⁴, l'ipersaturazione mediale, la rimediazione²²⁵ sono centrali all'interno del dibattito sulla condizione postmediale. Il medium si disperde, attraversa dispositivi, viene modificato dagli *user* che diventano *prosumer*, tende a essere sempre più immediato, sempre più invisibile, in una totale pervasività all'interno della quotidianità. Questa fugacità, questa dispersione e de-individuazione hanno portato il campo della semiotica dei media a quella che Eugeni classifica come una *experiential turn*, rispetto alla quale l'indagine si sposta dal prodotto mediale e mediato, al rapporto tra soggetti e media che si sostanzia nell'accadere di un'esperienza mediale. Il tentativo è appunto quello di individuare una specificità all'interno di un contesto estremamente fluido e nebuloso, nel quale si assiste ad una «vaporizzazione dell'opposizione tra naturale e artificiale quale strumento culturale pertinente nell'interpretazione dell'esperienza»²²⁶: questa opposizione tra ambienti mediali *artificiali* e quotidianità *naturale* era, appunto, la linea di

²²³ Cfr. Krauss, Rosalinde, *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition* [1999], tr. it. *L'arte nell'era postmediale. L'esempio di Marcel Broodthaers*, Postmedia Srl, Milano, 2005.

²²⁴ Cfr. Jenkins, Henry, *Convergence culture* [2006], tr. it. *Cultura Convergente*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna, 2014.

²²⁵ Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media* [2000], tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano, 2003.

²²⁶ Eugeni, Ruggero, *La condizione postmediale*, Editrice La Scuola, Brescia, 2015, p. 45.

demarcazione utile allo studioso, ma non solo, per circoscrivere il campo dell'esperienza mediale, in un contesto pre-digitale, che non appariva come gli odierni «tecno-ambienti ibridi e complessi»²²⁷. Si cerca, in sostanza, un *genius mediale*²²⁸, «come entità che in mancanza del tradizionale supporto mediale nei suoi caratteri peculiari, si dimostra comunque in grado raccogliere la specificità del medium»²²⁹.

Tali precisazione sono necessarie a comprendere il lavoro e le intenzioni di Eugeni. Nel nostro caso, però, si tratta di un *escamotage*: utilizzeremo lo schema proposto dall'autore per comodità, più che per una vera necessità. Il videogioco, infatti, è un medium con una sua collocazione precisa nello spazio e nel tempo: come abbiamo avuto modo di sottolineare, perché avvenga il gioco, è necessario decidere di giocare ed essere consapevoli del gioco stesso; bisogna impiegare un certo tipo di attenzione, un *atteggiamento* preciso, dedicarci un tempo adatto. Per quanto i giochi possano circondare molti aspetti della nostra quotidianità, per riuscire a entrare nel cerchio magico, non basta la presenza di *device* portatili o la possibilità di giocare in piattaforme diverse dalla *console*. Non possiamo, detto altrimenti, subire un videogioco come si subisce un programma radiofonico dalle casse altoparlanti di un bar, perché senza la nostra cooperazione attiva, esso non si concretizza in gioco. Il videogioco è, essenzialmente, sempre estremamente riconoscibile e definibile. A dimostrarlo concorrono diversi fattori; ad esempio, non si può parlare di *prosumer* videoludico, in quanto l'intervento dei giocatori non scalfisce minimamente la struttura di base dell'opera. La cosa più vicina a tale figura, tipica, ad esempio, dei *social media*, è rappresentata dalle *mod*²³⁰ create dai giocatori: esse sono un'eccezione e sfociano, nella maggior parte dei casi, in correzioni al codice di gioco, secondo le intenzioni degli sviluppatori originali, o in titoli a sé stanti e, perciò, in opere diverse, come nel caso delle *fanfiction* letterarie. Inoltre, è bene ricordare che il videogioco, attraverso l'HUD, il menù e tutto ciò che fa parte del contesto non diegetico, è naturalmente ipermediato, non potendo (nè volendo) togliere al giocatore, la soddisfazione di un'attività non solo gratuita, ma palesemente finzionale.

Ritornando al discorso di Eugeni, si può pertanto definire l'esperienza mediale come «una forma effettiva di esperienza: essa è collocata in certe situazioni sociali e ambientali; implica un coinvolgimento dell'intero organismo (l'insieme di mente e di corpo) di chi vi prende parte; è

²²⁷ Ibidem.

²²⁸ Cfr. De Rosa, Miriam, *Cinema e postmedia*, cit., p. 27.

²²⁹ Ibidem.

²³⁰ Le *mod*, abbreviazione di *modifications*, sono alterazioni di un videogioco, create principalmente dai fan, grazie agli strumenti offerti dalla stessa casa di produzione.

un'esperienza viva e vissuta in prima persona e all'interno del presente del soggetto»²³¹. Essa è, in prima battuta, un'esperienza reale.

Tuttavia, malgrado nell'ibridazione postmediale si perda, come abbiamo visto, la netta distinzione tra artificio e natura, l'esperienza mediale è, altresì, un'esperienza artificiale, sottoposta a un vero e proprio progetto di *design*, che mette in atto aspetti dell'esperienza ordinaria, in modo costruito e regolato. Non è perciò riducibile all'esperienza ordinaria, piuttosto cerca di attivare progettualmente alcune aree di essa. Inoltre, si tratta di un tipo di esperienza precostituita da un soggetto diverso rispetto al fruitore, in un ambiente esterno diverso da quello in cui essa è vissuta (lo studio del *designer* non è il luogo dell'esperienza mediale né quello del *game designer* sarà necessariamente il luogo dell'esperienza videoludica), in modo tale da renderla condivisibile e ripetibile.

Un altro aspetto che rende l'esperienza mediale peculiare, rispetto alle altre esperienze è il fatto che gli oggetti intenzionali vengano moltiplicati. In particolare, la complessità del modello esperienziale riferito ai media implica l'introduzione di tre campi di oggetti a esso specifici: «chiamiamo *mondo diretto* l'ambiente di base, *discorso* la forma complessiva assunta dai materiali sensoriali responsabili dell'accesso percettivo al secondo ambiente e *mondo indiretto* tale secondo ambiente»²³². Il mondo diretto è il mondo fisico in cui soggetto è inserito, nell'esperire. Si sta banalmente parlando della stanza, del luogo, dell'ambiente in cui l'individuo si trova, quando è in atto un'esperienza mediale, percepibile direttamente dal soggetto stesso. Il mondo indiretto è il mondo virtuale con cui entriamo in contatto, le ambientazioni di un film o il mondo di gioco. Il discorso, infine, è l'insieme di tutte le tecniche, gli strumenti, i materiali sensoriali impiegati per accedere, all'interno del mondo diretto, al mondo indiretto: si tratta dei movimenti di macchina, delle strategie comunicative, del *design* vero e proprio impiegato nel prodotto mediale. È ciò che permette l'accesso percettivo e l'immersione nel mondo narrato.

In questo modo si delinea, secondo Eugeni, un modello dell'esperienza mediale valido per tutti i tipi di medium, nel quale i campi di oggetti intenzionali sono in comunicazione con i tre strati dell'interpretazione mediale di cui abbiamo già discusso. «Mondo diretto, discorso e mondo indiretto “incrociano” i livelli dell'ordinamento narrativo e della sintonia relazionale mentre “toccano” solamente il livello della rilevazione sensibile, in quanto esso precede logicamente la distinzione in campi di oggetti intenzionali»²³³.

Dato questo modello, nell'analisi dell'esperienza mediale valgono tre diversi criteri. Dal punto di vista del mondo diretto, vengono presi in considerazione i materiali sensoriali veicolati dai suoi

²³¹ Eugeni, Ruggero, *Semiotica dei media*, cit., p. 15.

²³² Ivi, p. 44 (corsivo mio).

²³³ Ibidem.

dispositivi, i quali possono essere pervasivi o situati, ad attivazione automatica o ad attivazione manuale. I dispositivi situati erogano i materiali in delimitati spazi e tempi e si inseriscono all'interno del mondo diretto, senza pervaderlo. Un piccolo televisore è, in questo senso, un dispositivo situato; l'*home theatre*, d'altra parte, sovrappone lo spazio progettuale dell'esperienza al mondo diretto in cui il soggetto è situato. La televisione è, perciò, un medium che tende a essere a metà tra il pervasivo e il situato, a differenza del parco a tema (estremamente pervasivo) o della radio (massimamente situata). Per quanto riguarda l'attivazione, i dispositivi possono prevedere una partecipazione più o meno costante, ripetuta e articolata del soggetto per la continuità della fruizione: le operazioni richieste per l'attivazione dell'esperienza possono essere diversamente numerose, fino a dover essere costanti (la lettura di un libro necessita che il soggetto non smetta mai di leggere per continuare l'esperienza data). D'altra parte, altri dispositivi richiedono al massimo un gesto di attivazione iniziale, che non è comunque sempre necessario, come nel caso del cinema.

In seno al discorso, possiamo certamente distinguere diversi tipi di configurazioni mediali (aperte o chiuse, lineari o reticolari), che danno vita ad esperienze diverse: esperienza testuale, esperienza di flusso, esperienza ipertestuale ed esperienza ambientale.

In particolare, però, è interessante notare come il parametro dettato dal mondo indiretto generi una serie di esperienze facilmente riconoscibili anche ai meno esperti. Il mondo percepito indirettamente si lega agli altri due campi secondo una logica di continuità o discontinuità. Si parla, ad esempio, di esperienza fattuale quando l'esperienza mediale viene vissuta in continuità all'interno della propria quotidianità; diversamente, nei casi dei prodotti finzionali, il soggetto percepisce (ed è bene che percepisca) una distinzione netta tra quello che è il suo ambiente e quello che è il mondo di finzione. Il limite posto tra mondo ordinario e mondo di finzione, di cui abbiamo già ampiamente discusso, viene così richiamato da quella che Eugeni chiama *esperienza finzionale*, che è l'esperienza di massima discontinuità. Non in quanto necessariamente scaturita da un'opera di fantasia, quanto piuttosto rispetto al fatto che ciò che accade nel mondo di finzione non ha risultati all'interno del mondo diretto, almeno non direttamente. Anche in questo, si ribadiscono cose già dette altrimenti. Infine, si può parlare di esperienza estetica qualora il discorso rimanga visibile, in una manifestata autonomia rispetto al mondo indiretto (è il caso, per esempio, in cui, nel guardare un film, sentiamo calcata la mano delle scelte autoriali del regista) ed esperienza partecipativa nella continuità tra mondo indiretto e discorso, come nel caso del *prosumer*.

Questo breve riassunto della ricerca di Eugeni ci fornisce, dunque, le categorie e gli strumenti teorici per sviluppare un discorso tale da rispondere alla domanda di ricerca da cui muove questo studio e che, dal prossimo capitolo, considererà non più l'esperienza mediale in generale, ma l'esperienza del

medium videoludico, colto nella sua specificità, attraverso appunto la griglia interpretativa appena illustrata.

V. L'ESPERIENZA DEL MEDIUM VIDEOLUDICO

5.1 Interattività, presenza e immersione

Utilizzando gli strumenti offerti da Eugeni, possiamo inquadrare un po' più da vicino quella che è l'esperienza del videogioco in quanto medium. Il videogioco incorpora alcune caratteristiche salienti del macrocosmo dei nuovi media digitali: «interattività con il fruitore; convergenza e interazione di esperienze mediali e non mediali differenti; moltiplicazione e dispersione negli spazi sociali dei dispositivi di erogazione dei materiali sensoriali che innescano e guidano l'esperienza»²³⁴. Esso, tuttavia, ne amplifica una al punto tale da renderla la sua caratteristica più specifica: l'interattività.

Sebbene qualsiasi medium o, potremmo dire, qualsiasi opera d'arte, per essere tale, debba necessariamente presupporre un apporto attivo da parte del fruitore (cfr. § 1.3), il quale legge, ammira, fa esperienza dell'opera stessa, al videogioco si concede di appropriarsi di un termine, che evidenzia *quanto* il videoludico sia, effettivamente e in modo peculiare, interattivo. Il videogioco è un'opera ergodica. Tale caratterizzazione dell'opera interattiva viene introdotta da Aarseth, il quale, in *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*²³⁵, descrive la letteratura ergodica come caratterizzata da uno sforzo non-triviale, richiesto al fruitore, in un'attività tangibile ed esplicita nella sua materialità.

In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extraneous responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages²³⁶.

La differenza tra una fruizione attiva dell'opera d'arte e l'ergodicità del videogioco risiede in uno slittamento del punto di vista, ovvero nel fatto che, nel giocare, è richiesto uno sforzo non banale sul piano materiale, sforzo che deve essere *necessariamente* tangibile e *prevalentemente* continuo, per tutta la durata della fruizione.

²³⁴ Ivi, p. 293.

²³⁵ Aarseth, Espen, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

²³⁶ Ivi, pp. 2-3.

Il concetto di materialità è strettamente legato a quello di virtuale, non inteso, in questa sede, come realtà potenziale, in contrapposizione al mondo ordinario, né come *proxy*²³⁷ che replica il reale o permette di accedere a un'altra realtà. Il punto di vista assunto è quello di Riolo, il quale riprende il *realismo virtuale* di Chalmers²³⁸: la materialità del videogioco, ovvero il dispositivo attraverso cui il medium si esprime, è la virtualità. Se, da una parte, la finzionalità di cui si è parlato rappresenta la natura interpretativa del videoludico, dall'altra, a essa si accede tramite ciò che il digitale può offrire. In altre parole, il medium videoludico è digitale perché la sua materialità è virtuale e legata all'elettronica, ossia è composta da pixel, algoritmi e codici che appartengono al mondo reale; a ciò viene aggiunto l'elemento finzionale, il quale avviene nel mondo digitale, a cui si accede grazie al supporto materiale-virtuale. Come nel gioco tradizionale, anche in questo caso si possono distinguere due piani interpretativi differenti: uno legato alla materialità o al supporto del gioco di finzione, l'altro riguardante l'architettura finzionale del mondo di gioco: «Da un lato si guida materialmente, attraverso il *controller* e l'interfaccia di gioco, un agglomerato di pixel in una data maniera [...] mentre, dall'altro, quell'agglomerato sarà finzionalmente inteso come un cacciatore di draghi che avanza attraverso un fitto bosco pieno di insidie»²³⁹.

Gordon Calleja acuisce la questione, specificando che, nonostante l'ergodicità materiale dei videogiochi sia la caratteristica che più li distingue dagli altri media, questa non si limiti al semplice gesto di premere un pulsante o direzionare una levetta:

The cybertext is characterized by *ergodicity*: the operator, or in our case the player, must provide active input in order for the text to come into being. The player reconfigures the constitution of the text through her input. Ergodicity thus expresses the active participation of the player within the cybernetic circuit (Dovey and Kennedy, 2006) that is formed by the game's hardware, the representational layer, and the underlying rules and environmental properties. Ergodic forms of engagement, such as gameplay, are not limited to direct input. The effort implicit in the ergodic is first and foremost a *disposition* and readiness to act, not merely the action of pressing a button or pulling a joystick. For example, one of the pleasures of strategy games is the mental effort required to come up with a particularly brilliant plan or move²⁴⁰.

Lo sforzo cognitivo richiesto al giocatore è parte integrante dell'ergodicità videoludica, ma non è registrabile nell'insieme degli *input*. Tale disposizione e prontezza all'azione, tuttavia, è uno sforzo

²³⁷ Cfr. Tavinor, Grant, *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, Hoboken, 2009.

²³⁸ Cfr. Chalmers, David J., *The Virtual and the Real*, in *Disputatio*, Vol. 9, n. 46, 2017, <http://www.disputatio.letras.ulisboa.pt/wp-content/uploads/2018/06/01-disp-2017-0009.pdf> (ultimo accesso 01/08/2022).

²³⁹ Riolo, Manuel Maximilian, *L'esperienza del videogioco*, cit., p. 83.

²⁴⁰ Calleja, Gordon, *In-game*, cit., p. 41.

cognitivo e immaginativo che, per continuare la fruizione e quindi l'esperienza, deve attualizzarsi in un'azione materiale.

Per questo motivo, l'utente del videogioco è un attore, nel senso etimologico del termine, ovvero un soggetto che agisce. Si tratta di una caratteristica che non pertiene al solo videogioco ma che ritroviamo, ad esempio nelle forme d'arte interattiva, in cui lo spettatore, agendo, diventa parte dell'opera stessa. Inoltre:

As Inauro illustrates, the attraction toward the aesthetic dimensions of games is often informed by expectations borne from other media. Digital games are not only game systems but, more importantly, are digitally mediated experiences that aim to satisfy the desires generated by movies, literature, or free-ranging fantasy²⁴¹.

In ogni caso, visto quanto precedentemente trattato, va ricordato che mentre nell'arte interattiva, l'interazione da parte del fruitore *crea ogni volta* un'opera diversa, il videogioco nasce interattivo e perciò, al suo interno, è prevista ogni possibile attualizzazione delle sue potenzialità o, per dirlo attraverso gli strumenti della semiotica, è realizzabile ogni possibile programma narrativo. Si tratta quindi non di qualcosa creato *ex novo*, quanto piuttosto dell'emergere di una delle possibilità insite nell'opera, la quale rimane in tutto e per tutto ciò che è. Il *mondo dell'opera*, come lo abbiamo chiamato, non cambia. Se il videogioco è una macchina oppositiva, per usare le parole di Fassone, tutte le possibilità al suo interno fanno parte del codice di gioco dell'opera, codice che è ineludibile, se si desidera giocare, poiché esso stabilisce le *regole del gioco*.

Come abbiamo visto, all'interno del dibattito sulla condizione postmediale, uno dei fenomeni presi in considerazione è quello della *rimediazione*²⁴². Il termine, coniato da Bolter e Grusin, indica la tendenza dei *nuovi media* a *ri-mediare* alcune caratteristiche appartenenti a forme medialità precedenti o diverse. Senza dubbio, il videogioco utilizza, ad esempio, molti strumenti tipici del cinema, come la regia, la fotografia, la sceneggiatura. Si potrebbe anche sostenere, poi, che il videogioco sia una forma *rimediata* del gioco tradizionale. È, tuttavia, vero anche l'inverso: molti elementi tipici del videogioco sono stati adottati o hanno ispirato altri ambiti, come nel caso della Game Art²⁴³ o, nel caso del cinema, di scelte registiche che mimano la visuale in prima persona, tipica degli FPS. Un esempio specifico è il *machinima*, attraverso cui sono stati girati numerosi film in CGI²⁴⁴, che nasce con la serie *Quake*²⁴⁵. Rispetto alle meccaniche, invece, si parla di *gamification*,

²⁴¹ Ivi, p. 146.

²⁴² Cfr. Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation*, cit.

²⁴³ Cfr. Mappai, Roberto, *Culture videoludiche: videogame oltre il game*, in Marcheschi, Elena (a cura di), *Videogame Cult. Formazione, arte musica*, Edizioni Ets, Pisa, 2019.

²⁴⁴ *Computer-generated imagery*.

²⁴⁵ *Quake*, id Software, 1996, First-person shooter game.

ovvero della tendenza a traslare alcuni elementi ludici in diverse dinamiche quotidiane. Tale meccanismo di adozione, da parte di contesti diversi dal gioco, connoterebbe, secondo Eugeni, una caratteristica saliente di tutta la condizione postmediale, che subirebbe una vera e propria svolta ludica:

Il modo in cui noi oggi viviamo i “vecchi” dispositivi è differente rispetto al nostro passato mediale proprio perché è “gamificato”. Noi viviamo la relazione con il cinema, con la televisione, con la radio... come un gioco: non solo non c'è più nulla di rituale e non ci sono più relazioni autoritarie forti, ma possiamo ora giocare a simulare e a riprodurre suoni, immagini e situazioni, dall'uso degli *home theatre* ai nostri rifacimenti al computer. [...] Il gioco serve ad adattarci a un ambiente mediale che ancora non esiste²⁴⁶.

Sebbene questa teoria sia, a nostro avviso, un po' forzata, è senza dubbio vero un altro aspetto sottolineato dall'autore. Il videogioco ha portato, inevitabilmente, a una serie di trasformazioni e interazioni all'interno della semiotica e nel linguaggio mediale, i quali si sono dovuti adattare all'avvento del nuovo medium; ciò porta Eugeni a riscontrare una ludificazione dei media contemporanei. Come dicevamo, la collaborazione intermediale tra videogioco e altri media ha permesso al primo di rimediare, soprattutto a partire dal cinema, tecniche che originariamente non gli appartenevano, e ai secondi di prendere dal videogioco quanto potesse essere valevole, una volta sottratto alla sfera ludica e interattiva (si pensi alla *pixel art*). Per Eugeni, non è solo questo: dati i fenomeni come la convergenza e la rimediazione, il nostro atteggiamento nell'utilizzo dei dispositivi mediali, ma non solo, diviene ludico, perché ciò permette di ottimizzare il binomio costi-benefici. Qui risiede, in effetti, la forzatura: non è tanto l'atteggiamento del fruitore ad aver ludicizzato i media contemporanei; sono piuttosto i media stessi ad aver riconosciuto la potenzialità del gioco come strumento utile ai loro scopi. Gli esempi si ripetono: i *Serious Game* volti all'apprendimento e, in generale, il *game-based learning*; ci sono, però, altre dinamiche molto più banali che hanno acquisito un aspetto ludico, come la tessera di raccolta punti. Da questo punto di vista, l'interattività ludica è stata estrapolata dal suo contesto originale, per essere inserita in tutti quegli ambienti in cui essa potesse essere utile. L'atteggiamento attivo, infatti, permette una ricezione facilitata dei messaggi comunicati, facendo convergere, in un'unica esperienza, azione e comprensione. Attraverso il gioco, il soggetto attivo è spinto a soddisfare i suoi desideri e istinti, come guadagnare del denaro o misurarsi in una competizione. Da un lato la comunicazione-comprensione è facilitata, dall'altro il soggetto è più propenso a misurarsi, perché ha qualcosa da guadagnare *vincendo*.

²⁴⁶ Eugeni, Ruggero, *La condizione postmediale*, cit., p. 31.

Quindi l'esperienza interattiva del gioco è effettivamente un *unicum*? Essa avviene davvero in un cerchio magico?

Rispetto a quanto detto su quest'ultimo, la tendenza a ludificare altri aspetti della vita quotidiana, sia che si tratti di intendere la ludificazione come atteggiamento del soggetto o che lo si intenda, più correttamente, come strumento utilizzato dai media e dalla realtà in generale, non è, a nostro avviso, in contraddizione con il concetto di cerchio magico. Come abbiamo già sottolineato, il fatto di utilizzare il *gioco* (inteso come azione) in contesti diversi dal *gioco* (inteso come giocattolo, dispositivo di appartenenza, contesto usuale) non fa che spostare il cerchio magico in un altro luogo. L'esperienza ludificata che permette di imparare, di recepire facilmente i messaggi, di comprendere meglio alcune situazioni, è comunque un'esperienza di gioco e, come tale, avviene nel cerchio magico, perché la sua efficacia dipende dal fatto che *si stia giocando*. Detto diversamente, è più facile apprendere tramite il gioco, perché giocare è più divertente del normale apprendimento. Lo stesso si può dire riguardo a tutte le altre applicazioni dei *Serious Game*, utilizzati anche per curare il disturbo da stress post-traumatico dei reduci di guerra o per la riabilitazione post-operatoria cognitiva o motoria.

In secondo luogo, non si riscontrano contraddizioni neppure rispetto all'ergodicità tipica del videogioco. Data la definizione di ergodicità, assunto che essa si possa attribuire ai videogiochi e data anche l'esistenza di una forma d'arte interattiva, la peculiarità dell'esperienza ergodica del videogioco sta nel fatto che lo sforzo non-triviale, che li caratterizza, è sempre uno sforzo *di, in vista di, per, nel* giocare, in vista, cioè, dell'esperienza di gioco.

Infine, vi è un'ultima caratteristica che riesce a specificare, in maniera assoluta, l'interattività richiesta al soggetto: il sistema, inteso come insieme di mondo finzionale e codice di gioco alla base, *ricosce* la presenza del giocatore, il quale viene accolto come agente operante all'interno del sistema stesso, potendo interagire con i suoi ambienti e suscitare cambiamenti. Si potrebbe pensare che è ciò che accade anche nei romanzi ipertestuali; la differenza risiede proprio in quel riconoscimento del sistema, tipico del videogioco, che, appunto, *reagisce alla presenza* riconosciuta del giocatore al suo interno, come parte integrante dell'avventura ludica. All'interno di un videogame, al compimento di una scelta, segue un insieme di *feedback* in risposta a quella scelta o quell'azione, in quanto compiuta dal soggetto-*avatar*, considerato parte del mondo narrativo digitale. In altre parole, il videogioco riconosce ufficialmente il giocatore e le sue capacità, come riconosce il *gamepad* e ciascuna singola pressione sui suoi tasti, non solo nel procedere degli eventi, ma come *input* attivi su un codice di gioco. Nel caso del romanzo ipertestuale, possiamo senz'altro riconoscere la distinzione tra mondo dell'opera e mondo del lettore, il quale, tramite le sue scelte, darà vita all'attualizzazione di una singola espressione dell'opera; tuttavia, ciò risulterà nel manifestarsi della

trama del romanzo, mentre il romanzo, inteso come dispositivo, non riconoscerà attivamente la presenza del lettore, ma rimarrà essenzialmente inerte.

Anche nel discutere di quanto la presenza del soggetto sia integrata all'interno dell'opera videoludica, ci si avvicina a una serie di concetti che sono propri non solo di diversi nuovi media, ma di opere molto precedenti all'era digitale. Come osserva l'archeologia dei media e bene sottolinea Oliver Grau, in *Visual Art: From Illusion to Immersion*²⁴⁷, la capacità immersiva delle opere attuali, deriva, attraverso una linea evolutiva discontinua, da molto lontano. Gli affreschi di Villa di Livia (Roma, I sec. d. C.), per esempio, sono un ottimo esempio di un'architettura immersiva.

The totality of the fresco images in the Villa Livia at Prima Porta create the illusion of an artificial garden [...] The effect is to incorporate the visitor physically into the space of illusion, yet without creating an impression of great depth, owing to the nebulous turquoise background. Illusionistic painting techniques create an artificial space into which the observer is "integrated"²⁴⁸.

Tralasciando i classici *panorami*, è chiaro che l'immersività non sia a esclusivo appannaggio dei nuovi media. Tuttavia, anche in questo caso, cambiando il punto di vista, si riscontra una specificità nelle configurazioni medialità contemporanee.

Andando con ordine, Calleja sostiene che, se si rilevano delle criticità nell'utilizzo dei termini *presenza* e *immersività*, ciò dipende dal fatto che sono quegli stessi termini ad aver cambiato il loro significato con l'avvento del digitale. In particolare, il fatto che possa risultare problematico che opere non-ergodiche siano considerate immersive non dipende certo dal fatto che esse non siano in grado di generare un trasporto nel fruitore. Piuttosto, nell'opera prospettica pittorica, ad esempio, l'immersione e il trasporto sono certamente presenti, ma essi sono legati a un aspetto finzionale pressoché statico. Quando, diversamente, trattiamo l'immersione nell'ambiente digitale contemporaneo, l'obiettivo non è semplicemente mimetico nei termini di una rappresentazione, bensì si tratta di un'effettiva esplorazione fisica e materiale, che non mette a repentaglio l'illusione di un trasporto, poiché esso non viene infranto nell'esplorazione, come accade, viceversa, nel caso della prospettiva accelerata, utilizzata in architettura, o dell'anamorfosi pittorica.

A fronte di ciò, si può parlare di *immersione* sotto tre aspetti.

L'immersione *come assorbimento* o *attentiva*, dal punto di vista psicologico, è la capacità di concentrazione del soggetto in una specifica situazione (qualsiasi situazione meriti dell'attenzione).

²⁴⁷ Grau, Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge, 2003. Cfr. Huhtamo, Erkki, *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2013.

²⁴⁸ Ivi, p. 29.

L'immersione finzionale riguarda, invece, il rapporto tra il fruitore e un'*opera di far finta*, rispetto alla quale si fa *come se* si fosse *presenti* nel mondo di finzione, senza alcuna mediazione da parte del supporto immaginativo. In questo senso, l'immersività finzionale è caratteristica di tutte le (riuscite) opere di finzione. L'attenzione coinvolta e il *far finta* non bastano, però, a spiegare il tipo di immersività che caratterizza i prodotti ergodici. Per questo motivo, l'immersione va analizzata anche sul piano materiale (*immersion as transportation*).

Facciamo un passo indietro. Con il termine *presenza*, utilizzato per descrivere la percezione dell'essere all'interno di un mondo virtuale o finzionale, ci si ricollega alla logica dell'immediatezza trasparente di Bolter e Grusin. Scrivono gli autori:

La realtà virtuale è immersiva; ciò significa che è un medium il cui scopo ultimo è quello di rendersi invisibile. [...] Lo spettatore assume una prospettiva soggettiva e fissa lo sguardo sul mondo grafico che si genera a partire da punto fermo, che rappresenta sempre il centro visuale di quel mondo. [...] Lo scopo della realtà virtuale è quello di incoraggiare nell'utente un senso di presenza: l'utente dovrebbe dimenticarsi che sta indossando un'interfaccia computerizzata e accettare l'immagine grafica generata come il proprio mondo visuale (Hodges et al., 1994). Per creare questo senso di presenza, la realtà virtuale dovrebbe avvicinarsi il più possibile all'esperienza visiva quotidiana²⁴⁹.

La doppia logica della rimediazione è caratterizzata dal connubio, apparentemente ossimorico, tra ipermediazione e immediatezza. Nel panorama mediale contemporaneo, infatti, i vari media tendono a essere sempre più presenti e pervasivi, dando però l'impressione di non esserci, dando cioè l'illusione di assenza di mediazione. Abbiamo già sottolineato, però, che tale illusione è presente sin dai reperti archeologici della Roma antica:

Immersion arises when artwork and technologically advanced apparatus, message and medium, are perceived to merge inseparably. In this moment of calculated "totalization," the artwork is extinguished as an autonomously perceived aesthetic object for a limited period of time. [...] The examples discussed here demonstrate that a constant characteristic of the principle of immersion is to conceal the appearance of the actual illusion medium by keeping it beneath the perceptive threshold of the observer to maximize the intensity of the messages that are being conveyed. The medium becomes invisible²⁵⁰.

In questo senso, se è la trasparenza dell'interfaccia a rendere possibile la sensazione di presenza all'interno di un'opera, come *illusione di mancata mediazione*, ciò non vale per le opere ergodiche.

²⁴⁹ Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation*, cit., p. 45; cfr. con *L'Epos della soggettivazione*, in Eugeni, Ruggero, *La condizione postmediale*, cit., p. 49.

²⁵⁰ Grau, Oliver, *Virtual Art*, cit., pp. 339-340.

Si è insistito, sin dall'inizio di questa tesi (cfr. § 1.2), sul fatto che il gioco, per rimanere tale, debba essere palese al suo fruitore, pena la *degenerazione*. Nel caso dei videogiochi, la trasparenza dell'interfaccia, quando non totalmente assente, è piuttosto marginale. Come sottolinea anche Fassone, nei videogame prevale piuttosto un'oscillazione tra opacità e trasparenza. Questo perché, nel videogioco, è sempre presente uno spazio non-diegetico. Fassone chiama «*aesthetic immersion* the form of immersion that derives from the suppression or limitation of the use and appearance of these devices»²⁵¹, ovvero gli strumenti come l'HUD o il menù di pausa. Si tratta, però, quasi di un vezzo estetico, più che uno strumento capace di portare a quella trasparenza di cui parlano Bolter e Grusin; persino un titolo all'epoca rivoluzionario come *Dead Space*²⁵² risultava essere molto distante da questo concetto, malgrado la totale diegettizzazione, nella tuta del nostro PG, dell'HUD. Inoltre, una totale immersività, dal punto di vista della percezione sensoriale, sembra essere piuttosto utopistica, come dimostrano i dispositivi VR, la cui scomodità rende impossibile dimenticarne la presenza. Si parla, d'altra parte, di *fallacia immersiva*²⁵³, descrivendo la tendenza a considerare soddisfacente un'esperienza mediale che riesca a trasportare percettivamente il soggetto in una realtà virtuale. Salen e Zimmerman scrivono: «A game player does become engrossed in the game, yes. But it is an engagement that occurs *through play itself*. As we know, play is a process of metacommunication, a double-consciousness in which the player is well aware of the artificiality of the play situation»²⁵⁴. A rendere il videogioco immersivo sarebbero, quindi, le meccaniche di gioco stesse, che, nella loro artificialità, sono note, palesi e, anche per questo, godibili per il giocatore, in quanto impegnato in un processo metacomunicativo che, guarda caso, permette nuovamente di preservare il cerchio magico dalla possibilità che il gioco come interfaccia scompaia.

Whenever we play, part of our play-activity involves the communication of the idea, "I am playing." This continual stream of communication between players, and between those playing and those not playing, helps sustain the magic circle. One of the functions of the magic circle is to actively demonstrate its own distinction from ordinary life. [...] We need to take metacommunication into account when discussing the representational capacity of games, especially in the context of narrative, simulation, and immersion. The interpretative frame conditions how we "take" an event, or sign, as a communication. The point, in the end, is not what a play event means, but how we take its meanings²⁵⁵.

²⁵¹ Fassone, Riccardo, *Every Game is an Island*, cit., p. 112.

²⁵² *Dead Space*, Electronic Arts, 2011.

²⁵³ Salen, Katie, Zimmerman, Eric, *Rules of Play*, cit. pp. 31-33.

²⁵⁴ *Ibidem*.

²⁵⁵ Ivi, p. 10; cfr. Bateson, Gregory, *Verso un'ecologia della mente*, cit., in particolare il saggio *Una teoria del gioco e della fantasia*.

Alla luce di ciò, Calleja recupera un neologismo di Marvin Minsky, coniato nel 1980: la *telepresenza*, ovvero quel tipo di presenza che risulta dalla combinazione tra le azioni compiute *in game* dal giocatore e i *feedback* tattili, sonori e visivi che il gioco emette in risposta a tali azioni, nell'ottica di quel riconoscimento precedentemente discusso.

Given the essential difference between ergodic and non-ergodic media, it is crucial for a precise inquiry into the phenomenon of presence to make a distinction between simply imagining one is present in a scene and the considerably different phenomenon of having one's specific location and presence within a virtual world acknowledged by the system itself²⁵⁶.

L'immersione come trasporto si riferisce esattamente alla telepresenza. Essa è quel *tipo* di presenza che è riconoscibile, a livello materiale-virtuale, come *agency* operante, dinamica e portatrice di cambiamento, all'interno dello spazio remoto posto oltre lo schermo. La telepresenza è osservabile all'interno dello spazio remoto, che reagisce e, in questo senso, invia un *feedback* all'attore riconosciuto al suo interno. Se è possibile essere presenti in altri media e in altre opere, ciò accade solo ad un livello attentivo-finzionale o, se vogliamo, immaginativo. Ci si può immaginare lì, ma la nostra presenza, che sia in un'opera d'arte pittorica, in un film o nei paesaggi descritti da un libro, non solo non è *reale* o visibile, ma non è nemmeno riconosciuta dal medium. Non a caso, Gordon Calleja preferisce al termine immersione quello di *incorporazione*, in un senso diverso da quello spiegato per connotare la natura della rilevazione sensibile. L'esperienza videoludica, allora, è un'esperienza incorporata in due sensi: da una parte abbiamo un soggetto che incorpora nel suo ambiente il mondo di gioco: egli riesce a immaginarsi navigare in un ambiente reale, come se fosse a lui circostante; dall'altra, è il soggetto stesso a essere incorporato, attraverso l'*avatar*, nel mondo di gioco. Il primo aspetto è, ovviamente, immaginativo; il secondo è materiale, perché previsto, progettato e riconosciuto dal codice di gioco.

I therefore propose the metaphor of *incorporation* to account for the sense of virtual environment habitation on two, simultaneous levels. On the first level, the virtual environment is incorporated into the player's mind as part of her immediate surroundings, within which she can navigate and interact. Second, the player is incorporated (in the sense of embodiment) in a single, systemically upheld location in the virtual environment at any single point in time.

Incorporation thus operates on a double axis: the player incorporates (in the sense of internalizing or assimilating) the game environment into consciousness while *simultaneously* being incorporated through the avatar into that

²⁵⁶ Ivi, p. 22.

environment. The simultaneous occurrence of these two processes is a necessary condition for the experience of incorporation. Put in another way, incorporation occurs when the game world is present to the player while the player is simultaneously present, via her avatar, to the virtual environment²⁵⁷.

Tornando al modello esperienziale proposto da Eugeni, il videogioco è un dispositivo che presuppone un'attivazione manuale, ma comprende inoltre parti automaticamente fruibili dal giocatore: il videogioco va avviato, ma prevede la presenza di *cutscene* e parti che proseguono autonomamente. La conformazione discorsiva promuoverebbe, secondo l'autore, un'esperienza ambientale, grazie alla congiunzione tra ipertestualità reticolare e assenza di confini spazio-temporali, tipica del flusso, e partecipativa, vista la continuità tra discorso e mondo indiretto. Vedremo che, in realtà, non è esattamente così (cfr. § 5.4).

Per procedere, ci affideremo comunque allo schema proposto da Eugeni e analizzeremo, a partire dal prossimo paragrafo, i campi degli oggetti intenzionali, segnalati dall'autore, accordando ad ognuno di essi le caratteristiche peculiari del videoludico.

²⁵⁷ Ivi, p. 169.

5.2 Il mondo indiretto

Per quanto riguarda l'ordinamento del mondo indiretto, esso è direttamente collegato alle mappe situazionali. Nel rapporto con un qualsiasi medium, l'esperienza vissuta e vivente avviene nei confronti di una situazione, che è una porzione del mondo indiretto offerto dal medium stesso. «Una mappa situazionale è una configurazione di lavoro che comprende in forma sintetica gli sviluppi crono-topologici, pratici ed emotivi che hanno avuto luogo all'interno di una certa situazione»²⁵⁸. Essa rappresenta lo strumento grazie al quale è possibile interpretare ciò che avviene nello schermo, le trasformazioni a cui si assiste, come una bussola che permette al fruitore di orientarsi.

Tale mappa da un lato permette di ricapitolare il passato, inquadrare il presente e prevedere gli sviluppi successivi, dall'altro lato viene costantemente aggiornata e rimodulata a partire dal monitoraggio della situazione presente mediante dei dispositivi di *traccia* che individuano gli snodi chiave e li trascrivono al suo interno²⁵⁹.

Se ciò vale in generale per quanto riguarda l'esperienza mediale, nel caso dei videogiochi, l'utilizzo delle mappe situazionali risulta essere particolare. La situazione e le trasformazioni che essa subisce, infatti, dipendono strettamente dalla nostra possibilità di interazione con gli ambienti forniti dal mondo indiretto. Nel giocare, avviene una vera e propria riconfigurazione nella percezione di *ciò che stiamo facendo*. Se, inizialmente, si comprende che a determinati gesti e a determinate azioni corrisponde l'attivazione di determinati materiali sensoriali, successivamente, giocando, si diventa esploratori di un ambiente, del quale co-determiniamo gli svolgimenti, sia nei cambiamenti tangibili all'interno del mondo di gioco (come nel distruggere un edificio), sia nel procedere dell'avventura narrata, compiendo scelte o semplicemente avanzando nella trama.

Non solo, le mappe situazionali dei videogiochi non sono solo mentali, ma vengono esteriorizzate; esse sono visibili e palesi in diversi modi, a partire da tutte le informazioni fornite al giocatore nell'HUD, compresa la cartina geografica del mondo di gioco o le barre di stato, che descrivono lo stato di salute dell'*avatar*. Tale esteriorizzazione permette, appunto, di riconfigurare nel più breve tempo possibile le azioni del giocatore, il quale non solo viene riconosciuto dal sistema, ma percepisce, a sua volta, come le sue azioni abbiano un impatto reale, benché finzionale, sul mondo esplorato. Tutto questo è strettamente connesso a quella che abbiamo definito essere la peculiarità principale dell'esperienza videoludica: essa è un'esperienza massimamente interattiva.

Ci si ricollega, in questo senso, al concetto di contesto non-diegetico del videogioco, il quale comprende azioni e strumenti *atti a giocare*. Tale contesto, lungi dal dover essere necessariamente

²⁵⁸ Eugeni, Ruggero, *Semiotica dei media*, cit., p. 102.

²⁵⁹ Ivi, pp. 302-304.

invisibile, è, invece, necessario per una corretta e godibile esplorazione del mondo di gioco. Nuovamente, quindi, l'esperienza di gioco, nel giocare, tiene conto anche del contesto non-diegetico. Nel capitolo precedente avevamo accolto l'osservazione di Fassone, il quale sottolineava che le *gamic actions* possono essere presenti anche al di fuori della diegesi, soprattutto in alcune curiose soluzioni narrative. Per questo motivo, avevamo sostenuto l'impossibilità di far coincidere il cerchio magico con lo spazio diegetico; in questo momento, abbiamo un motivo in più per rinforzare l'argomentazione proposta: il videogioco, esteriorizzando le mappe situazionali, fornisce nell'HUD la bussola necessaria al giocatore per potersi orientare all'interno del mondo di gioco, rendendo possibile un'interpretazione costante sugli esiti delle azioni svolte.

Eugeni parla di mondo indiretto, mondo finzionale che, ovviamente, è presente anche nel videogioco. Abbiamo, però, già distinto tra il mondo dell'opera, nel quale sono presenti tutte le potenzialità progettate dagli sviluppatori, e il mondo del giocatore, che rappresenta la singola attuazione di quelle potenzialità e che non tiene conto di quelle inesprese. Abbiamo anche accennato al concetto di resoconto finzionale dell'opera interattiva (cfr. § 2.4). Dal punto di vista della sessione di gioco, ovvero della partita situata nell'istante in cui si sta effettivamente compiendo l'azione del giocare, le mappe situazionali rappresentano il filo del discorso che il soggetto tiene all'interno della partita. Spenta la *console*, di ritorno nel mondo ordinario, il resoconto finzionale è quel tipo di narrazione dell'esperienza vissuta, meno automatico e istintivo, che racconta, per così dire, il gioco. Potremmo associare la mappa situazionale all'*Erlebnis* e il resoconto finzionale all'*Erfahrung*, la quale però comprende molto più del singolo resoconto.

Dal punto di vista di quest'ultimo e della coerenza interna del medium, bisogna considerare che, rispetto ad altre opere di finzione, il videogioco è soggetto, quasi inevitabilmente, a quella che è stata chiamata *dissonanza ludonarrativa*, ovvero una discrepanza tra ciò che riguarda la finzione e ciò che riguarda le componenti ludiche. Riolo utilizza il concetto per spiegare la compresenza di spazio diegetico e non-diegetico e per sottolineare il fatto che, nel narrare l'esperienza di gioco, si prenda in considerazione il primo, a discapito del secondo. La morte reiterata del personaggio giocante sarebbe, per esempio, un elemento vero nel mondo dell'opera, il quale contiene tutte le potenzialità attuabili nel videogioco; rispetto al mondo del giocatore, ovvero alla singola espressione dell'opera, di ciò non vi è traccia. Il tentativo reiterato di avere la meglio su un nemico che continua a ucciderci non fa parte della singola attualizzazione, ma caratterizzerà piuttosto il rapporto che intercorre tra il giocatore e il mondo dell'opera. Tuttavia, benché non ci possa essere contraddizione tra il mondo dell'opera videoludica e quanto accade situazionalmente nella stessa, il videogiocatore tenderà a tralasciare, nel

resoconto della propria esperienza, quelle fasi tanto complicate quanto frustranti²⁶⁰. Ciò accade con tutto ciò che fa parte dell'insieme degli elementi non diegetici: menù, HUD, fasi *trial and error*, etc.

Ciò che accade nel caso delle mille morti del personaggio è semplicemente che, a favore di una maggiore immedesimazione del gioco di far finta, si tenderà a escludere dal *resoconto finzionale* dell'avventura che il personaggio sia morto mille volte nello stesso punto. [...] Nel raccontare le avventure vissute nelle lande di Skyrim non si andrà a raccontare, ad esempio, di tutte quelle lunghe fasi nelle quali si è rimasti a scorrere i gargantueschi meandri dell'equipaggiamento attraverso il menu di pausa [...]. Si tenderà a dire: "alla fine della lunga scalata ho raggiunto la vetta e lì mi sono scontrato con il drago uscendone vincitore"; non: "alla fine di quel percorso sulla montagna ho raggiunto la vetta, ho aperto il menu di pausa scegliendo quali armature potessero essere più adatti allo scontro, quindi ho fatto ripartire il gioco; al primo tentativo il drago mi ha ucciso ma poi ho caricato il salvataggio precedente quindi al secondo tentativo ho ucciso il drago"²⁶¹.

Il discorso verte sul fatto che ogni singola espressione o attualizzazione del videogioco sia prevista a priori come parte di un possibile resoconto finzionale, che però comprende la sola potenzialità attuata. Tuttavia, il concetto di dissonanza ludonarrativa è stato utilizzato, per la prima volta, in un'accezione ancora più profonda. Nel 2007, Irrational Games lancia *Bioshock*²⁶², uno sparatutto in prima persona con alcune dinamiche tipiche del gioco di ruolo. A distanza di quindici anni è ancora considerato un capolavoro sia per quanto riguarda l'ambientazione di *Rapture*, la città sommersa in cui si svolge la vicenda, e la colonna sonora, sia per la trama, considerata avvincente e provocatoria. Il gioco si svolge, appunto, nella città sommersa fondata da Andrew Ryan. Quando riusciamo a raggiungerla essa è già in rovina: Rapture, nata città ideale liberista, si è trasformata in una distopia, alimentata da quegli stessi valori utopistici che avevano guidato Ryan nella sua fondazione. Atlas, l'uomo che si mette in contatto con noi al nostro arrivo, ci avvisa: dobbiamo fermare Andrew Ryan. Attraverseremo le cupe ambientazioni, osteggiati dagli ultimi abitanti di *Rapture*, oramai folli; ci imatteremo nelle inquietanti gemelline protette dai Big Daddy; soprattutto, avremo modo di vedere come la grandezza utopistica della città sia stata infine fagocitata dalle ambizioni personali del vero antagonista della nostra avventura.

²⁶⁰ Vedremo, nel paragrafo 6.1, che ciò non è sempre vero. Per quanto, tendenzialmente, la morte *in game* faccia parte del mondo dell'opera e non di quello del giocatore, vi sono delle eccezioni: quando essa viene giustificata all'interno del mondo di gioco, fa parte sia del mondo del giocatore, sia del resoconto finzionale di quest'ultimo.

²⁶¹ Riolo, Manuel Maximilian, *L'esperienza del videogioco*, cit., pp.121-122.

²⁶² *Bioshock*, Irrational Games, 2007.



Figura 3, *Rapture*, da *Bioshock*, 2007, Screenshot

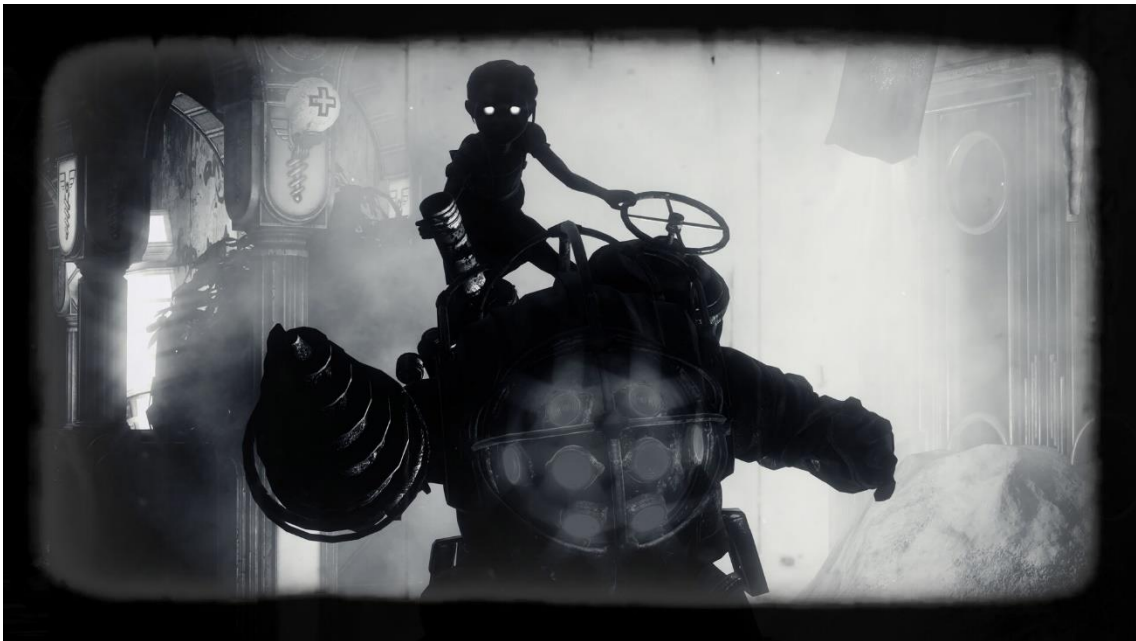


Figura 4, *Big Daddy and Little Sister*, da *Bioshock*, 2007, Screenshot.

Sempre nel 2007, Clint Hocking, game designer di Ubisoft, pubblica un articolo nel suo blog, dove elogia il lato artistico dell'opera, ma ne rinviene un grosso difetto: la dissonanza ludonarrativa, appunto. Per il designer, mentre il gioco spinge a utilizzare liberamente determinate dinamiche, anche *cattive*, la narrazione costringe a una scelta etica, alla quale non ci si può sottrarre.

Bioshock is a game about the relationship between freedom and power. [...] It says, rather explicitly, that the notion that rational self-interest is moral or good is a trap, and that the 'power' we derive from complete and unchecked freedom necessarily corrupts, and ultimately destroys us. The game begins by offering the player two contracts. One is a ludic contract - literally 'seek power and you will progress'. [...] The game's second contract is a narrative contract - 'help Atlas and you will progress'²⁶³.

Il contratto narrativo non prevede la possibilità di scelta: bisogna aiutare Atlas. Già solo il fatto di aiutare qualcun altro, dice l'autore, sembrerebbe non in linea con la possibilità di utilizzare tutti i mezzi a disposizione per progredire nel gioco. Vi è dunque un contrasto tra le libertà ludiche e le necessità etiche della narrazione.

This is a serious problem. In the game's mechanics, I am offered the freedom to choose to adopt an Objectivist approach, but I also have the freedom to reject that approach and to rescue the Little Sisters, even though it is not in my own (net) best interest to do so (even over time according to this fascinating data).

Yet in the game's fiction on the other hand, I do not have that freedom to choose between helping Atlas or not. Under the ludic contract, if I accept to adopt an Objectivist approach, I can harvest Little Sisters. If I reject that approach, I can rescue them. Under the story, if I reject an Objectivist approach, I can help Atlas and oppose Ryan, and if I choose to adopt an Objectivist approach – well too bad... I can stop playing the game, but that's about it²⁶⁴.

A nostro avviso, questo non è affatto un problema serio. Molto spesso, la dissonanza ludonarrativa è un pretesto per dimostrare una sorta di manchevolezza del medium rispetto al cinema, che può vantare, invece, una granitica coerenza interna. Il videogioco, però, non ha alcuna pretesa di *imitare* il cinema; piuttosto, ne prende in prestito alcuni strumenti. In questo senso, la dissonanza ludonarrativa non è un difetto, ma una caratteristica dei videogame, non per forza presente, anche se in alcuni titoli risulta necessaria. Dal punto di vista di *Bioshock*, tuttavia, non si tratta neppure di questo: nel gioco, si utilizzano le armi di colui che è narrato come il nemico, nell'ottica di una progressione ludica, che pone la possibilità di sbloccare più armi e poteri possibili, in vista di situazioni sempre più complesse. Si utilizzano i mezzi messi a disposizione nel mondo di gioco, anche i più crudi, per raggiungere l'obiettivo posto, che ha una sua connotazione etica. È difficilmente sostenibile che i game designer volessero in qualche modo dare la possibilità ai giocatori di *immedesimarsi* con Andrew Ryan, il *cattivo* della vicenda, perché il gioco in sé non funziona in questo

²⁶³ Hocking, Clint, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock. The problem of what the game is about*, in *Click Nothing. Design from a long time ago*, 2007,

https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (ultimo accesso 01/06/2022).

²⁶⁴ *Ibidem*.

modo. Anzi, più precisamente, il videogioco usa la strategia dell'inganno, per farci credere di stare agendo per i *buoni*, gli unici, tra l'altro, che non cercano di ucciderci sin dall'inizio del gioco. Il fatto di utilizzare le armi e i poteri creati da Ryan, in un mondo che è palesemente andato in rovina, diviene dunque un incentivo alla narrazione, piuttosto che una criticità. Diversamente si può dire nel caso di *Cyberpunk 2077*²⁶⁵, videogioco attesissimo e uscito nel 2020. Il gioco ha attirato quasi immediatamente numerose critiche, dovute ai più diversi problemi tecnici: dal malfunzionamento della fisica²⁶⁶, che rompe qualsiasi sospensione dell'incredulità, a veri e propri *bug*, che impediscono di finire il gioco. Se anche fosse stato un titolo tecnicamente perfetto, tuttavia, si tratta di un caso in cui la dissonanza ludonarrativa diviene un effettivo problema. Il protagonista del videogioco, l'*avatar* controllato dal giocatore, ha letteralmente i giorni contati, cosa che viene ripetuta al PG e, quindi, al giocatore, per tutta la durata del gioco. Di per sé il fine del gioco è semplice: cercare, il più in fretta possibile, un modo per sopravvivere. Il problema nasce per come è stato pensato il gioco: come un FPS, quindi uno sparatutto in prima persona, con dinamiche RPG e, soprattutto, *open world*, quindi ambientato in un mondo virtuale liberamente esplorabile dal giocatore: sin dalle anticipazioni, si è parlato di un'ambientazione stile cyberpunk, abbondantemente usufruibile e abitabile. Inoltre, sono state previste un largo numero di missioni secondarie, che avrebbero dato ancor di più l'impressione di vivere all'interno della città futuristica. Tutto ciò è, però, in aperto contrasto con l'urgenza che viene imposta al giocatore, il cui PG dovrebbe essere quasi in punto di morte. Immedesimandosi e *immergendosi* nel mondo di gioco, il giocatore sente di avere poco tempo e che la storia gli imponga di sbrigarsi per trovare un modo per salvarsi, perciò non esplora; più grave ancora, non porta a termine missioni che, per un verso, sono secondarie, per un altro verso servono per rendere credibili i risvolti emotivi di fine gioco. In questo caso, quindi, la dissonanza ludonarrativa rompe il gioco, in un contrasto troppo marcato tra le possibilità del *gameplay* e la narrazione delle vicende.

Una precisazione: quando l'equilibrio tra il gioco e la finzione regge, la dissonanza ludonarrativa è necessaria proprio per distinguere il videogioco dagli altri media. Le possibilità interattive, di cui abbiamo già abbondantemente parlato, esistono anche in virtù di essa. La *ri-giocabilità* di un titolo, la molteplicità dei finali previsti, la libertà data al soggetto di viverci un'esperienza più diversificata

²⁶⁵ *Cyberpunk 2077*, CD Projekt RED, 2020.

²⁶⁶ Il mondo dei videogiochi non deve sottostare per forza a delle leggi fisiche che siano realistiche; piuttosto, basta che esse siano credibili rispetto a quanto del mondo di gioco ci viene detto. Per il resto, basterà sospendere l'incredulità. Tuttavia accade, come nel caso di *Cyberpunk*, che il mondo abbia una fisica *rotta*, per usare un gergo comune nel commentario videoludico. Sullo schermo accadranno alcuni avvenimenti a dir poco incredibili, che non dipendono tanto dalla costruzione del mondo finzionale, quanto da un errore nel codice di gioco. Un esempio molto comune di fisica non funzionante è rappresentato dalla compenetrazione dei personaggi nei muri presenti nel gioco. In *Cyberpunk*, ad esempio, alcuni NPC spiccano, improvvisamente, il volo; oppure, le autovetture semplicemente scompaiono.

possibile, nascono dalla possibilità di *ignorare* il contesto narrativo, per sperimentare le possibilità ludiche. Altrimenti, qualsiasi fosse l'obiettivo del gioco, non avrebbero senso l'esistenza di missioni secondarie, possibilità esplorative, finali multipli, molteplicità degli strumenti a disposizione del giocatore. Tutto sarebbe messo da parte in vista dell'obiettivo finale o della missione principale, che sono naturalmente posti come *più importanti*. Sarebbe quindi più efficiente usare l'arma più forte, evitare gli ostacoli inutili, compiere il percorso più breve, portando a casa solo quanto richiesto. Tuttavia, non è detto che questa sia anche la strada più divertente. La gratuità dell'esperienza, infatti, ci permette di ignorare i parametri di quell'efficienza, che, come abbiamo visto parlando della *lusory attitude*, il videogioco, in quanto gioco, perde in vista del divertimento.

La dissonanza ludonarrativa è quindi uno strumento che ha a che fare con quella mancata trasparenza di cui il medium si approfitta. Ci si rende costantemente conto di poter usufruire di più dinamiche di gioco. Esistono stratagemmi che permettono, per esempio, di *diegetizzare* l'HUD o di rendere le componenti ludiche il più possibile spiegabili narrativamente. Un esempio è presente in *Demon's Souls*²⁶⁷. Il personaggio si trova a esplorare ambientazioni spesso molto buie; i *game designer*, per facilitare il giocatore, creano un'illuminazione dinamica che accompagni il personaggio, in modo che da esso sprigioni una luce artificiale che illumini l'ambiente circostante. Si tratta di uno strumento che non richiede particolari giustificazioni per essere accettato dai giocatori. Tuttavia, in *Demon's Souls* la cura maniacale nei dettagli è tale che l'autore del videogioco ha inserito un oggetto che spieghi *narrativamente* l'illuminazione artificiale *in game*: l'*Augite delle anime*, infatti, presente nell'inventario del giocatore fin dall'inizio, è descritta come una pietra luminosa che cambia di intensità a seconda del luogo dove è trasportata, utilizzata dai viaggiatori, proprio perché maneggevole e utile in caso di luoghi particolarmente bui.

Tralasciando i casi eccezionali, però, il videogioco produce un'esperienza che è ipermediata, tramite le sue interfacce e la consapevolezza del giocatore, che *sa* di star giocando in un mondo virtuale. Tuttavia, il videogioco ha anche una forma di immediatezza: quel riconoscimento del sistema-videogioco nei confronti del soggetto e le possibilità di quest'ultimo, in un distacco che risulta godibile proprio perché mediato. La dissonanza è uno degli strumenti che rende questa mediazione comunque immersiva.

²⁶⁷ *Demon's Souls*, FromSoftware, 2009.

5.3 L'avatar

All'interno dell'esperienza mediale, uno dei campi di oggetti intenzionali è la relazione con i soggetti del mondo indiretto. Tale relazione può essere inclusiva o esclusiva; entrambe le opzioni possono avere differenti gradi, dalla moderazione alla radicalità. Per esempio, in un rapporto di esclusione, rispetto al quale il soggetto si sente escluso dal mondo indiretto, si parla di esclusione radicale o, in alternativa, di semipresenza: il soggetto si sente incluso parzialmente in un mondo che però non registra né riconosce la sua presenza. D'altra parte, un caso di inclusività, all'interno dei media audiovisivi, è dato dall'uso delle inquadrature soggettive, di cui parleremo a breve.

Bisogna chiarire, innanzitutto, che ci riferiamo alla relazione tra due soggetti: il primo, il fruitore o spettatore, è il soggetto dell'esperienza mediale, colui che sta facendo esperienza del medium; il secondo è il soggetto della percezione all'interno del mondo indiretto, il protagonista della vicenda, il PG nelle mani del giocatore. Con quest'ultimo, possiamo condividere o non condividere le percezioni. Eugeni parla, in questo senso, di appartenenza, riferendosi alla possibilità di immedesimazione nelle percezioni con il soggetto nello schermo. L'alternativa «tra appartenenza e non appartenenza dell'esperienza percettiva può tuttavia essere negoziata. [...] Le attività di esplorazione sensomotoria e di prensione situata del mondo non vengono solo attuate direttamente dai soggetti della percezione mediante spostamenti fisici nel mondo, ma anche svolte in un regime di simulazione incorporata»²⁶⁸. Ricordiamo che, a tal proposito, nel parlare di incorporazione e rilevazione sensibile, si era parlato di unione di mente e corpo. Per questo motivo, non è necessario che il fruitore *tocchi con mano* il mondo indiretto per potersi immedesimare nel soggetto della percezione; può, invece, attivare dei circuiti di simulazione, in cui si pensa ad agire *come se* fosse il protagonista sullo schermo. La simulazione incorporata è un qualcosa che viene attuato costantemente, nella quotidianità del soggetto. Continuamente si prevedono effetti e tempistiche di una determinata azione, prima di svolgerla. Più complesso è il caso, invece, della comprensione e condivisione degli stati di coscienza, raggiungibile attraverso un più avanzato processo di simulazione, la consonanza somatica, basata sull'osservazione corporea del personaggio, a cui si accompagna, e con la quale si ridetermina costantemente, un meccanismo di inferenza, riferito alla mappa situazionale fino a quel punto elaborata.

Per creare questo effetto di condivisione sempre più profonda, si fa talvolta uso delle inquadrature soggettive:

²⁶⁸ Eugeni, Ruggero, *Semiotica dei media*, cit., p.153.

La soggettiva sollecita mediante un meccanismo di sineddoche (la parte per il tutto) una condivisione più ampia non solo delle percezioni, ma di tutto l'insieme degli stati di coscienza (cognitivi, emotivi e attivi) del soggetto del mondo indiretto così come si presentano in quel particolare momento, e così come lo spettatore può comprenderli in base alla dinamica di consonanza e inferenza²⁶⁹.

La soggettiva (o *first person shot*) è una caratteristica propriamente connotativa della condizione postmediale, nata attraverso l'interazione tra dispositivi diversi, appartenenti ai media, ma non solo. Tale tecnica è, per Eugeni, il miglior esempio di quello che egli chiama *epos della soggettivazione* dell'esperienza, tipico della condizione postmediale, appunto; essa coniuga «il costituire la trascrizione immediata di una esperienza soggettiva di prensione incorporata del mondo, e l'implicare una relazione di simbiosi e ibridazione tra un soggetto umano e una macchina da ripresa»²⁷⁰, il tutto in un percorso di evoluzione storico-tecnologica che vede tutte le caratteristiche di de-individuazione e di interazione reciproca dei dispositivi del postmediale. Attraverso la sovrapposizione delle logiche di dinamizzazione, miniaturizzazione e virtualizzazione, si arriva allo sviluppo degli FPS, in cui il giocatore può assumere e appropriarsi del punto di vista del personaggio giocante, ovvero l'*avatar*. Nel caso dei videogiochi, esiste una particolare condivisione tra il soggetto dell'esperienza e il soggetto della percezione del mondo indiretto. L'*avatar*, infatti, non è solo un personaggio in cui lo spettatore può immedesimarsi, ma rappresenta il suo *alter ego*. La narrativa che emerge nell'*alterbiography* del giocatore, infatti, è la porzione di biografia del personaggio, di cui siamo direttamente responsabili.

La peculiarità del rapporto che si instaura con l'*avatar* è dovuto a diversi fattori. Innanzitutto, la consonanza somatica di cui si parlava sopra, assume un'importanza quasi nulla, rispetto a quanto ci dicono le informazioni su schermo. Non è necessario, in questo senso, cercare di comprendere i cambiamenti espressivi del personaggio, per capire i suoi stati coscienziali; le barre di status, presenti nell'HUD o gli effetti visivi a schermo (immagini sfuocata prima di uno svenimento, rossa e pulsante, nel caso di una grave ferita), ci tolgono dall'impiccio di fare quello sforzo cognitivo richiesto da altri media.

Diversamente, la soggettiva, quando usata, permette, sì, una condivisione del punto di vista, ma nel momento in cui noi *interpretiamo*, in quanto *attori*, le vesti del protagonista del gioco, tale condivisione va incontro a diverse problematiche. C'è, come sostiene Eugeni, un senso di responsabilità nei confronti di un ente virtuale di cui possiamo determinare la sorte. Il punto di vista è piuttosto parziale: non siamo responsabili di un'altra creatura, solo nel senso che essa dipende da

²⁶⁹ Ivi, p. 160.

²⁷⁰ Eugeni, Ruggero, *La condizione postmediale*, cit., p. 52.

noi; dal destino che le riserviamo dipende la nostra stessa esperienza di gioco. Non temiamo la morte del PG solo in quanto ne siamo responsabili; la temiamo, perché ad essa corrisponde un *game over*. Se il senso di responsabilità, che è poi un atto di egoismo ludico, ci permette di *tenere* al nostro *avatar*, è vero anche che da tale responsabilità non consegue direttamente una condivisione forte dell'esperienza tra i due diversi soggetti.

Il dibattito sul rapporto *avatar*-giocatore è ancora lungi dall'aver trovato una posizione definitiva. Il termine stesso, infatti, tiene al suo interno enti differenti. Da una parte, abbiamo il classico *playing character*, ovvero l'entità virtuale controllata dal giocatore, dall'altra abbiamo il *proxy* che permette l'incorporazione agentiva del soggetto, presente all'interno del mondo di gioco. Sebbene possa esserci compresenza dei due aspetti, tale compresenza non è essenziale: nei giochi simulativi, ad esempio, non è necessaria l'esistenza di un personaggio. In questo caso e in altri casi, l'avatar sarebbe paragonabile a un cursore²⁷¹, capace di mediare la presenza del soggetto, ma che non è assimilabile a un vero e proprio personaggio. Ciò accade in tutti quei giochi in cui il PG è un contenitore vuoto che il soggetto dell'esperienza deve riempire, anche se, come sottolinea Klevjer²⁷², c'è comunque un forma di incorporazione, riscontrabile nel fatto che veniamo ancorati a quella corporeità vuota di cui è fatto l'*avatar*. Detto diversamente, sentiamo potenzialmente pericolosi i danni fisici che l'*avatar* può subire, benché sia un'immagine, indice di un referente in carne e ossa. L'autore afferma che la relazione tra il soggetto e il suo *avatar* è data dalla mediazione del secondo sul primo: l'*avatar* è un elemento del gioco che permette al soggetto di entrare e interagire nel mondo virtuale, non come un semplice strumento, ma come una protesi. Il PG è un'estensione protesica²⁷³ del giocatore all'interno del mondo di gioco. Non solo, l'*avatar* è una protesi del tutto peculiare, che non si limita ad estendere la corporeità del giocatore, ma a *trasportarla* in un mondo virtuale, in cui diviene *telepresente*.

²⁷¹ Cfr. Fuller, Mary, Jenkins, Henry, *Nintendo and New World Travel Writing: Dialogue*, in *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, pp. 57-72, 1994.

²⁷² Klevjer, Rune, *Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games*, in John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, Tarjiei Mandt Larse (a cura di), *The Philosophy of Computer Games*, Springer, New York - London, 2012.

²⁷³ Cfr. McLuhan, Marshall, *The medium is the MESSAGE. An Inventory of Effects* [1967], tr. it. *Il medium è il messaggio*, Corraini, Mantova, 2011. Cfr. McLuhan, Marshall, *Understanding Media. The Extensions of Man* [1964], tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2008. Klevjer sembra riprendere quanto detto da McLuhan, traslandolo dal medium a un suo elemento peculiare, ovvero l'*avatar*. McLuhan ha sempre sostenuto che ogni nuovo medium fosse un'estensione del corpo del soggetto, esattamente come lo schermo di un computer estendono la nostra capacità di vedere. L'idea dei media come protesi serve a McLuhan per spiegare come le tecnologie ci determinino: il fatto che una nostra facoltà, che sia essa fisica o mentale, venga estesa plasma il modo in cui pensiamo e ci interfacciamo con il mondo. L'ottica è quella di un determinismo tecnologico che vede i soggetti passivamente plasmati dalle macchine. Nel caso del videogioco, non solo il medium è un'estensione di quanto possiamo esperire, ma necessita di un ulteriore strumento atto a farci entrare nell'estensione stessa.

Attraverso la protesi, si assiste a quella immersione come trasporto, di cui abbiamo precedentemente parlato.

A Riolo si deve, a tal proposito, un'efficace distinzione, che permette di suddividere i videogiochi in quattro categorie, in base al rapporto *avatar*-giocatore. Vi sono, infatti, i giochi di cooperazione, nei quali «il protagonista della storia necessita dell'aiuto del giocatore, e il giocatore ha interesse nel vivere un'esperienza interessante attraverso questo»²⁷⁴; i giochi di sostituzione, nei quali è il giocatore stesso il protagonista della storia; i giochi di trasferimento, dove «il rapporto tra fruitore e *avatar* e videogioco si basa sul trasferimento del fruitore in un segmento di realtà a lui precluso con lo scopo di mettersi nei panni di qualcun altro»²⁷⁵; infine i videogiochi di assenza, dove le entità incontrate nel mondo di gioco non permettono, da parte del giocatore, un rapporto identitario, come ad esempio nel caso di *Tetris*. Tali categorie sarebbero, secondo l'autore, parte di una progressione lineare e continua, dai videogiochi che producono un minimo tipo di trasporto, come quelli di assenza, ai titoli che consentono il massimo grado di interazione e libertà del giocatore.

Fraschini fa una distinzione simile, riprendendo il concetto di protesi. Egli afferma: «La protesi digitale è l'interfaccia tra l'essere umano e l'essere simulato»²⁷⁶. In questo senso, è «ciò che, de facto, consente al primo [al giocatore] di operare all'interno di un mondo di cui non fa realmente parte»²⁷⁷. Egli distingue quattro tipi di protesi: la *protesi trasparente*, che rappresenta esattamente l'esempio del cursore e rispetto al quale il videogiocatore non interpreta un ruolo diverso dal proprio o, potremmo più precisamente dire, non interpreta alcun tipo di ruolo; la *protesi veicolo*, esperibile nel caso delle simulazioni, in cui il giocatore è semplicemente *un pilota*; la *protesi maschera*, nel caso dell'*avatar*-contenitore vuoto, che permetterebbe la massima immedesimazione²⁷⁸; infine, la *protesi personaggio*, dove a essere massimizzato è lo strumento protesico stesso: in questo caso il *personaggio giocante* ha delle caratteristiche proprie, le quali possono essere non in linea o addirittura in contrasto con quelle del giocatore. In questo senso, il soggetto interpreta un ruolo specifico e scritto da qualcun altro. Come sottolinea Suduiko:

Despite the fact that the player apparently controls many aspects of the avatar of a video game, the avatar nonetheless (like any other character) has its own narratively significant beliefs, desires, and history in which

²⁷⁴ Riolo, Manuel Maximilian, *L'esperienza del videogioco*, cit., pp. 200-202.

²⁷⁵ *Ibidem*.

²⁷⁶ Frascini, Bruno, *Metal Gear Solid. L'evoluzione del serpente*, Unicopli, Milano, 2003, p. 51.

²⁷⁷ *Ibidem*.

²⁷⁸ Sarebbe più corretto dire che le protesi maschera producono un *grado elevato* di immedesimazione e un senso più completo di immersione. Vedremo, parlando di *Metal Gear Solid* (cfr. § 6.2), che il giocatore può talvolta sentire una maggiore immedesimazione interpretando un personaggio che egli già conosce.

the player often does not share. Video game narratives often crucially depend on the player *not* sharing the avatar's epistemic set²⁷⁹.

Ci limitiamo qui ad adottare questo punto di vista, ovvero quello che vede nell'*avatar* una protesi che consente la mediazione del soggetto all'interno del mondo di gioco. Si tratta senza dubbio di un rapporto peculiare tra il soggetto dell'esperienza e i soggetti del mondo indiretto, un rapporto che consiste nella continua mediazione di due soggetti che, in un certo modo, coesistono all'interno dello stesso corpo. Tuttavia, è bene sottolineare nuovamente che si tratta di un dibattito aperto, che deve fare i conti con numerose problematiche.

Avendo ben chiara la presenza di due piani, quello ludico e quello finzionale, e la corrispondente dissonanza tra i due, le possibili criticità risultano pressoché irrilevanti. Suduiko, per esempio, si chiede chi sia ad attualizzare le possibilità narrative all'interno del mondo di gioco. Afferma che i sostenitori della «“intuitive avatar proposal”, or IAP»²⁸⁰ si limitino ad affermare che a farli accadere sia l'*avatar*, il quale, a sua volta, è controllato dal giocatore. Questo per la concezione che si dà dell'*avatar* stesso: un proxy che permette al giocatore di entrare in un mondo finzionale. Tale punto di vista risulterebbe problematico, perché esclude il soggetto dal mondo indiretto, nel quale egli entra solo attraverso e in virtù dell'*avatar*, il quale è il solo vero protagonista agente dell'opera di finzione. Alcuni degli autori che sostengono la IAP sono il sopracitato Klevjer; Juul²⁸¹, che sostiene che le azioni dell'*avatar* sono compiute anche dal soggetto solo *per estensione*; Robson e Meskin²⁸², i quali riprendono, come Riolo, le teorie waltoniane, affermando che il giocatore renda, tramite il suo intervento, vere finzionalmente alcune cose del proprio *avatar*; Newman²⁸³, che parla a sua volta dell'*avatar* come uno strumento nelle mani del giocatore, atto a conferirgli un insieme di capacità atte a ottimizzare l'incorporazione nel mondo di gioco. Per Suduiko, se ad agire finzionalmente nel mondo di gioco è l'*avatar* e non il giocatore che lo controlla, dinamiche come il *trial and error* sono inspiegabili dal punto di vista narrativo, appellandosi al solo set epistemico dell'*avatar*.

If the player's knowledge and causal agency have no place within the fiction of video games, as IAP claims, then avatar actions such as those arriving from failing-and-repeating will be inexplicable within the context of the narrative. [...] When an onlooker sees a player direct an avatar in a certain way, they typically ask the player,

²⁷⁹ Suduiko, Aaron Graham, *The Role of the Player in Video-Game Fictions*, in *Journal of the Philosophy of Games*, Vol. 1, n. 1, 2018, <https://journals.uio.no/JPG/article/view/4799> (ultimo accesso 13/06/2022), p. 9.

²⁸⁰ Ivi, p. 2; in questa categoria cadono Newman, Klevjer, Robson e Meskin, Juul.

²⁸¹ Cfr. Juul, Jesper, *Half-real*, cit.

²⁸² Cfr. Meskin, Aaron, Robson, Jon, *Video games as self-involving interactive fictions*, in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 74, n. 2, pp. 165-177, 2016.

²⁸³ Cfr. Newman, James, *Playing with Videogames*, Routledge, New York-Londra, 2008.

“Why did you do that?” The player might respond in our example, “Oh, I explored that corner before, and a monster killed me.” Yet we surely can’t be expected to take this language as a literal account of what is going on in the case. Understanding the player to be imagining herself *as* the avatar when playing a video game does seem to require that the answer to our initial question be something like “The monster previously killed me,” but this just demonstrates how implausible the view becomes when its implications are laid bare: even if players identify strongly with avatars in various ways, they surely do not play through video games while imagining that they are beings with the (often narratively implausible) ability to infinitely reincarnate and try out different actions every time they die.²⁸⁴

Dal nostro punto di vista, la soluzione pseudo-metafisica di Suiduko non solo non convince, ma non è neppure necessaria. Data come assodata la possibile e fertile presenza della dissonanza ludonarrativa, considerato il medium per quello che è, ovvero l'unione del gioco e di un contesto audiovisivo che ne impatta lo svolgimento, la struttura e le caratteristiche linguistiche, avendo già ampiamente discusso cosa rappresenti il contesto diegetico o non-diegetico, chiedersi chi effettivamente compia le azioni non comprese nel resoconto finzionale, con cui il soggetto narra la propria esperienza di gioco, appare irrilevante. Le fasi di *trial and error* sono meccaniche di gioco, che il soggetto attua attraverso l'*avatar* e, grazie all'*avatar*, vive anche la narrazione di un mondo finzionale. Non sempre i due aspetti coincidono, ma, come abbiamo avuto modo di notare, questo permette, talvolta, una più godibile e peculiare fruizione del videogioco.

Vale la pena formulare, però, due osservazioni ulteriori: ritornando a *Bioshock*, la dissonanza ludonarrativa che Hocking ha, criticamente, riscontrato, può dipendere dal fatto che il personaggio interpretato dal giocatore, Jack, pur non parlando, sia una *protesi personaggio* e non una *protesi maschera* e possa compiere, perciò, delle scelte che esulano dal nostro controllo. Se è possibile, infatti, che l'*avatar* abbia una connotazione forte e che non sia un semplice *proxy*, è anche possibile che non tutte le scelte siano narrativamente libere. Questo però non deve essere necessariamente affiancato a un gioco monodirezionale o banale, che non preveda scelte o possibilità ludiche, a meno che non si tratti di una pura e semplice avventura grafica; piuttosto si darà il caso di un gioco maggiormente libero, rispetto alla narrazione che, dal punto di vista dell'esperienza, lascia Jack fidarsi dell'unico personaggio corso in suo aiuto e, secondariamente, *costringe* noi a rispettare quella scelta. Il colpo di scena che sconvolgerà Jack investirà anche noi, per il semplice fatto che, data una particolare e parziale riformulazione della *lusory attitude* che investe specificatamente il mondo videoludico (cfr. § 6.3), è nostro preciso compito dare credito a quanto accade sullo schermo, se non ci viene data altra possibilità. Nulla ci fa presagire, in questo senso, che Atlas voglia mentirci. La

²⁸⁴ Suiduko, Aaron Graham, *The Role of the Player in Video-Game Fictions*, cit., p. 3.

narrazione può far ricadere alcune delle scelte etiche nella *scripted narrative*; questo è uno degli strumenti utilizzati per attuare quella che, lo vedremo nello studio dei casi, è una delle più riuscite capacità narrative del videogioco: l'inganno.

Secondariamente, all'interno del mondo indiretto, vi sono altri personaggi, ovvero i personaggi non giocanti (NPC, *Non-Player Characters*), che popolano il mondo di gioco, interagendo con l'*avatar* e, quindi, con il giocatore. Essi rappresentano la massima esaltazione visiva del riconoscimento del sistema-videogioco nei confronti del soggetto dell'esperienza.

5.4 Il discorso

Per chiarire in modo univoco cosa sia il discorso, riprendiamo l'efficace esempio proposto da Eugeni. Qualora stessimo raggiugliando un amico su quanto sia accaduto in sua assenza, riguardo al film che stavamo guardando assieme, abbiamo due possibilità. Possiamo limitarci a spiegargli, in modo essenziale, la sequenza narrativa, in modo che egli possa aggiornare la propria mappa situazionale, oppure possiamo riepilogargli quanto sullo schermo ha determinato la nostra esperienza mediale. In questo caso, la narrazione si arricchirà di dettagli, di soggetti e azioni che potremmo considerare metanarrativi. Il film o l'episodio divengono i soggetti che ci mostrano una determinata scena, che ci creano quella data sensazione, sviluppando la visione in un certo modo. *La scena si sposta in un casale, lo schermo diventa nero, il film ci mostra quel dato personaggio, avviene un flashback.* Questi soggetti sono propriamente quel discorso che, tramite le azioni svolte metanarrativamente, ci permette di accedere al mondo indiretto.

Il termine, però, rimanda a tre aspetti diversi dello stesso. Da un lato, abbiamo il discorso come produzione discorsiva, in riferimento a tutte le tecniche visive messe in atto per produrre un certo tipo di narrazione o, per usare le parole di Eugeni, «un fluire di immagini e di suoni controllato "dall'esterno" e dotato di un'esistenza autonoma. [...] Processo di manifestazione dei materiali sensoriali responsabili della costituzione progressiva dell'esperienza mediale. [...] Entità dinamica costituita dai materiali mediali responsabili del farsi dell'esperienza in corso»²⁸⁵. È, quindi, ciò che viene mostrato e le tecniche audiovisive utilizzate, che permettono di aggiornare la mappa situazionale, nella consapevolezza di essere guidati da alcune scelte stilistiche della narrazione. Dall'altro lato, abbiamo il discorso come intreccio, ovvero come «procedimento di composizione di materiali eterogenei precedentemente sussistenti, in un insieme unitario originale di nuova fattura»²⁸⁶. Si tratta del movimento che la narrazione compie e di come essa si muova: gli elementi della storia, intesa come disposizione spazio-temporale degli avvenimenti, vengono ridisposti nel discorso.

Infine, quest'ultimo può essere considerato in base alla connotazione spazio-temporale del prodotto mediale. Esso è, in questo senso, il formato: «ambiente spaziale o temporale dotato di un'estensione misurabile di una conformazione descrivibile in termini di struttura»²⁸⁷.

Il discorso è, in definitiva, il meccanismo tramite cui non solo si accede al mondo indiretto, ma si attualizza la progettazione dell'esperienza mediale. Il fruitore, d'altra parte, ne è consapevole in diversi modi e momenti, da quando la narrazione vacilla o è strutturalmente progettata per suscitare

²⁸⁵ Eugeni, Ruggero, *Semiotica dei media*, cit., pp. 116-117.

²⁸⁶ *Ibidem*.

²⁸⁷ *Ibidem*.

un dato turbamento, dai buchi di sceneggiatura, che non permettono la costruzione di un mondo indiretto coerente, alla caduta della quarta parete, sino agli episodi metadiscorsivi, in cui in scena è posto il discorso stesso. Un esempio è quello in cui vediamo i personaggi del mondo indiretto guardare un vecchio programma alla televisione, in un esempio di rimediazione che vede un dato discorso assumere una forma discorsiva precedente al suo interno. Il discorso, insieme ai suoi soggetti, può quindi palesarsi, in modo differente, all'interno del mondo indiretto. Si parla di discorso come sfondo all'esperienza mediale, quando esso si limita a manifestare i materiali sensoriali atti alla data esperienza ed esso diviene palese solo grazie allo sforzo cognitivo del fruitore, che riflette sulle scelte autoriali che gli hanno permesso un particolare tipo di fruizione. Viceversa, il discorso può divenire oggetto rappresentato all'interno del mondo indiretto e avverrà un'incarnazione dei suoi soggetti all'interno di esso; si parla, in questo caso di discorso figurativizzato. Infine, quando il mondo indiretto viene destituito dal discorso, diviene palese il soggetto dell'intreccio che ha messo fine alla coerenza interna del mondo indiretto.

L'intreccio, dunque, può avere diversi andamenti. Esso può guidare la narrazione in senso lineare-cronologico o attraverso sequenze causali; può procedere a senso unico o a doppio senso, in un'alternanza di progressione narrativa e regressione; può, appunto, procedere o retrocedere; può avanzare con andamento continuo o discontinuo, come nel caso del montaggio. Le tecniche narrative attuate dal discorso possono essere, quindi, molteplici.

Con i soggetti del discorso, il fruitore può instaurare un rapporto di fiducia. Vi sono situazioni medialità in cui esiste o, più correttamente, si palesa un autore, ma vi sono anche casi in cui è il tipo di prodotto mediale a offrire delle determinate marche stilistiche, indipendentemente dalla firma autoriale, e si parla, in questo caso, di apparato. I soggetti del discorso sono responsabili di aspetti diversi a seconda di cosa sia loro compito costruire. Il soggetto dell'intreccio ha la responsabilità estetica dell'esperienza mediale; il soggetto della produzione discorsiva è responsabile della verità e coerenza interna al mondo indiretto; il soggetto che realizza il formato è, infine, responsabile delle tecniche audiovisive messe in atto per produrre quella data esperienza mediale. Nello scegliere un determinato prodotto, il fruitore, perciò, può affidarsi alle marche stilistiche che egli riconosce appartenenti a quel dato soggetto o apparato. Nel caso dei videogiochi, tuttavia, questo rapporto di fiducia del giocatore rispetto a un determinato prodotto videoludico risulta essere più complesso: non sono molti i casi in cui un gioco viene scelto in base all'autore, anche se, come vedremo nei casi analizzati, qualora la marca stilistica di un autore sia qualitativamente originale, le cose cambiano. Un videogiocatore che stesse, per esempio, esplorando il *parco giochi*, in cerca di un nuovo titolo da giocare, si troverebbe a dover fare i conti con la moltiplicazione dei criteri di scelta. Facciamo un banale esempio: qualora stessimo cercando un film da vedere in una qualsiasi piattaforma *streaming*, potremmo decidere in

base al regista, alla tipologia (un film drammatico, un thriller, un horror...), alle tecniche cinematografiche (film di animazione, in CGI, in 3D...). Se dovessimo, invece, comprare un nuovo videogioco, avremmo le stesse categorie sopracitate e, inoltre, il tipo di gameplay, fondamentale quanto il genere (un FPS horror è completamente diverso da un horror *punta e clicca*), il team di sviluppo, la casa di produzione e il *device* con cui intendiamo giocare. La cosa interessante è che il rapporto di fiducia che si instaura tra fruitore e prodotto videoludico dipende anche dalla fiducia in un team di sviluppo, per esempio, o dalle caratteristiche riconoscibili della console sulla quale decidiamo di giocare.

Infine, un aspetto interessante del discorso videoludico è la differenza tra narrativa *push* e *pull*²⁸⁸, differenza che Calleja riprende da Kevin Levine, sviluppatore e autore di *Bioshock*. La *push narrative* (spesso caratteristica della *scripted narrative*) è quel tipo di narrazione semplicemente diretta e imposta al fruitore, il quale assume il ruolo di *audience* passiva, come nel caso delle *cutscene*, rispetto alle quali il videogiocatore *assiste* proprio come se stesse guardando un film. Più interessante, invece, è la *pull narrative*: la narrazione è estrapolabile attivamente dal mondo di gioco, proprio come accade con i nastri registrati in *Bioshock*, i quali si trovano posizionati coerentemente all'interno del mondo di gioco; il soggetto deve attivamente *collezionarli*, per aggiungere altri elementi narrativi, altri indizi sulla trama e sugli avvenimenti del mondo virtuale nel quale si trova. Come riporta Calleja: «Levine notes that players may easily miss out on narrative aspects in this way, but that this is acceptable because those players who are genuinely interested in the story of the game will commit to the exploration necessary to find it»²⁸⁹.

Una differenza simile è sottolineata anche da Henry Jenkins, nell'ambito del game design:

One can imagine the game designer as developing two kinds of narratives - one relatively unstructured and controlled by the player as they explore the game space and unlock its secrets; the other prestructured but embedded within the *mise-en-scene* awaiting discovery. The game world becomes a kind of information space, a memory palace. [...] Embedded narrative can and often does occur within contested spaces. [...] We may have to battle our way past antagonists, navigate through mazes, or figure out how to pick locks in order to move through the narratively impregnated *mise-en-scene*.

²⁸⁸ I termini vengono utilizzati anche per distinguere il sistema di distribuzione dei prodotti mediali in generale. Con l'avvento delle piattaforme *streaming* e, più in generale, del *web*, infatti, si è passati dalla tradizionale distribuzione *push* alla distribuzione *pull*, rispetto alla quale il fruitore, navigando, può scegliere quali prodotti mediali far apparire su schermo. Va inoltre sottolineato che Eugeni, ne *La condizione postmediale*, riferisce i termini anche ai videogiochi, per indicare la differenza tra *cutscene* e momenti interattivi. Si preferisce, anche in vista dello studio dei casi, assumere il significato che ne danno Calleja e Levine.

²⁸⁹ Calleja, Gordon, *In-game*, cit., p. 123.

Such a mixture of enacted and embedded narrative elements can allow for a balance between the flexibility of interactivity and the coherence of a pre-authored narrative²⁹⁰.

Le ambientazioni e gli spazi interagibili del mondo di gioco vengono, quindi, permeati di narrativa, la quale, però, pur essendo *scripted* e quindi non influenzabile dalle azioni del giocatore, può essere ignorata. Vedremo che anche questo aspetto rende l'esperienza videoludica un'esperienza peculiare: all'interno dello stesso gioco, dello stesso mondo dell'opera, una nuova diversificazione dell'esperienza è fornita dalla possibilità che sia richiesto, al giocatore, un certo impegno nel rilevare una narrativa che, talvolta, non solo non gli è stata fornita, ma gli è stata addirittura nascosta. Le conseguenze di tale evenienza verranno prese in considerazione nello studio dei casi, in particolare modo nel paragrafo 6.1.

Eugeni sottolinea che, come accade nel caso dei formati grafici, anche il discorso o formato del videogioco diviene uno spazio metadiscorsivo. I formati grafici, infatti, rappresentano dei metaspazi a cui si accede facendo un'esperienza che è di primo grado, rispetto alle esperienze di secondo grado che avverranno al suo interno e che sono legate all'esplorazione sensomotoria del fruitore. In questo contesto, l'esperienza è, come abbiamo precedentemente detto, ipertestuale e permette la ricezione consapevolmente selettiva di tutta una serie di possibilità. Una qualunque rivista online rappresenta, in questo senso, l'esperienza di primo grado; la scelta e lettura del singolo articolo sono esperienze specifiche e successive, analiticamente interne alle prime. In un orizzonte di possibilità, lo spazio metadiscorsivo permette, quindi, la scelta attiva del fruitore. Alla luce di quanto detto, siamo d'accordo nel paragone che l'autore fa rispetto ai videogiochi: potremmo dire che il metaspazio videoludico sia, in un certo senso, il mondo dell'opera prima della singola azione ludica del giocatore; le scelte compiute, gli effetti sul mondo, l'interazione e tutto ciò che rappresenta il mondo del giocatore e che è incluso all'interno del resoconto finzionale sarebbero, invece, l'esperienza di secondo grado. Forzato appare invece il nesso, quasi automatico, con il *web*. È vero che le *community online* esistono sin dagli albori dei videogiochi; vedremo persino che esistono casi in cui esse non sono solo fondamentali per l'esperienza videoludica, ma siano persino previste, dai *game designer*, come facenti parte del cerchio magico, in un'esperienza che, in questi casi, si conforma pienamente alla logica di ipermediazione e convergenza, per cui il metadiscorso si svincola dal suo supporto materiale per approdare su un altro medium. Tuttavia, si tratta in questo caso di eccezioni. Lo spazio metadiscorsivo attribuibile al videogioco è più correttamente concettualizzabile come

²⁹⁰ Jenkins, Henry, *Game Design as Narrative Architecture*, in Harrigan, Pat, Wardrip-Fruin, Noah (a cura di), *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004, pp. 126-127.

un'esperienza che inizia ipertestuale e può diventare ambientale e partecipativa, ma la sua caratteristica principale risiede solo in quell'ipertestualità. Il videogioco può essere giocato in solitudine, può non essere un momento di condivisione e può non diventare ambientale, perché esiste una piattaforma *web* in cui se ne parla. Innanzitutto, abbiamo circoscritto l'esperienza di gioco all'interno del cerchio magico; questo significa che tutte le esperienze, precedenti o successive all'azione del giocare, vanno fatte rientrare nell'esperienza del giocattolo, ovvero nell'*Erfahrung*, in tutto ciò che testimonia il fatto che il soggetto sia anche all'interno di una nicchia culturale o, comunque, in un contesto più ampio del luogo dove semplicemente egli gioca. Il racconto su una piattaforma *web* dell'esperienza di gioco non è esperienza di gioco. È, piuttosto, il raccontare un'esperienza di gioco, in uno spazio sociale globale, quello del *web*, a cui si accede sì grazie ai media digitalmente più evoluti, ma che può essere lo spazio metadiscorsivo di tutte le esperienze, anche quelle non mediali. Nel dividerle con altri utenti, di può certo rivivere una serie di sensazioni che si sono provate giocando, ma questo perché si tratta del ricordo di un'esperienza e non dell'esperienza stessa.

Sempre riguardo a questa sovrapposizione tra videogioco e *web*, inoltre, rispetto ad altri *nuovi media*, l'effetto del giocatore sull'opera, lo abbiamo già detto, è minimo. Per quanto egli sia riconosciuto dal sistema, possa agire in esso e produrre dei cambiamenti, tutto ciò può avvenire perché il codice di gioco prevede ciascuna di questa possibilità; diversamente accade nei *social network* dove, nella ricondivisione, un contenuto può essere modificato attivamente da colui che condivide, il quale può lasciare una traccia del suo passaggio. L'opera videoludica è, per questi motivi, un'opera strutturalmente imm modificabile²⁹¹. Nuovamente, ciò che sarà modificabile sarà il mondo del giocatore, il *game world*, il quale non potrà mai essere in contraddizione con il *work world*²⁹².

²⁹¹ Anche in questo caso, esistono delle eccezioni, le quali, però, rimangono pur sempre eccezioni. In linea di massima, *data la regola*, è difficile rinvenire nell'utente del videogioco un *prosumer* o, nel medium, dinamiche *grassroot*, a meno che non si considerino *grassroot* le *patch*, fatte uscire in base ai *feedback* dei giocatori. In questo caso, la correzioni apportate al gioco, però, non creano una nuova opera, correggono quella esistente, in vista degli obiettivi che i *designer* avevano sin dall'inizio.

²⁹² Cfr. Meskin, Aaron, Robson, Jon, *Work Worlds and Game Worlds in Videogames*, in *The Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo, 2009.

5.5 Il mondo diretto

Abbiamo parlato di come il fruitore di un'opera mediale acceda a un mondo indiretto, tralasciando il luogo da cui avviene questo accedere. Il mondo diretto è questo luogo, in cui collochiamo il radicamento somatico dello spettatore e delle persone con cui è in relazione e, a differenza del mondo indiretto, non è autonomo rispetto al soggetto, in quanto rappresenta la sua personale nicchia ambientale. Eugeni parla di egotropia del mondo diretto e allotropia del mondo indiretto, uno coniugato alla prima e alla seconda persona, l'altro coniugato alla terza. Come nel gioco prima e videogiochi poi, anche gli altri media vedono accadere «una costitutiva discontinuità tra mondo diretto e mondo indiretto: i media introducono l'esperienza di due mondi ugualmente abitabili ma ontologicamente differenti e in linea di principio non comunicanti»²⁹³. Come abbiamo visto, infatti, caratteristico dell'opera di finzione è l'esacerbazione della discontinuità tra i due mondi. Nel momento in cui avviene un'esperienza di finzione, si è sempre consapevoli di ciò che va fatto rientrare all'interno del mondo artificiale e cosa fa semplicemente parte della nostra nicchia ambientale. Questa discontinuità radicale, però, è talvolta soggetta a una negoziazione. Il mondo indiretto può essere egotropizzato, come nel caso del film *Il Natale girato in famiglia*, anche se, in questo caso, non si sta parlando ancora di opere finzionali. Rispetto a esse, l'egotropizzazione del mondo indiretto avviene ogni qualvolta le scelte narrative permettano allo spettatore di sentirsi, in qualche modo, partecipe della situazione al di là dello schermo e delle sensazioni dei soggetti del mondo indiretto; è il caso, ad esempio, della rottura della quarta parete. D'altra parte, può accadere anche il contrario, ovvero che il mondo diretto venga allotropizzato. È ciò che accade quando un dispositivo viene diegetizzato, ovvero nel caso in cui un prodotto mediale venga riprodotto nel mondo indiretto: i personaggi oltre lo schermo stanno guardando a loro volta un film, che ci viene mostrato, rendendoci anche *moderatamente inclusi* nel mondo indiretto dell'opera finzionale.

La divisione tra egotropico e allotropico fa parte della nostra quotidianità: ogni volta che si assiste a una scena come spettatore, quella scena e i suoi componenti vengono inseriti nell'ordine della terza persona, e ogni volta che qualcosa ci include in quella scena, viene cambiato il rapporto tra il mondo diretto, da cui assistevamo, al mondo indiretto oggetto di quell'assistere. Tuttavia, nel caso dell'esperienza mediale, la divisione deve essere netta, poiché il mondo indiretto è costituito da un discorso, che è progettato per suscitare quella data esperienza.

²⁹³ Eugeni, Ruggero, *Semiotica dei media*, cit., p. 136.

Ritornando al tema di questa tesi, l'allotropizzazione del mondo diretto e l'egotropizzazione del mondo indiretto, nel videogioco, avvengono tramite escamotage tipici del visuale. Tuttavia, anche in questo caso, il rapporto tra i due mondi è peculiare.

L'ordinamento del mondo diretto è il luogo in cui sono presenti l'attore e i supporti materiali per il gioco finzionale, supporti che sono materialmente presenti nel mondo diretto e che hanno il ruolo di mezzi per accedere a quello indiretto. La camera da letto, la sala giochi, lo studio presentano *device* e piattaforme che fungono da porta di accesso al mondo di gioco. Come si rapportano i due mondi? Si tratta di argomenti già trattati in precedenza: il giocatore è radicalmente incluso nel mondo indiretto tramite l'*avatar*, che sia questo un ruolo da interpretare o un contenitore vuoto, e tramite il riconoscimento di questa presenza da parte del sistema. È immerso come *telepresente* in uno spazio che gli comunica costantemente la propria artificialità, artificialità di cui l'attore deve essere sempre consapevole, pena la perdita di un aspetto ludico fondamentale: la gratuità che rende i videogiochi divertenti. Il giocatore, da questo punto di vista, media costantemente tra la consapevolezza di stare utilizzando dei supporti materiali, all'interno del mondo diretto e reale, e l'immersione in un'opera narrativa interattiva e artificiale, in cui egli deve assumere quella *lusory attitude* che dia un senso al suo esperire. Si può parlare di uno sforzo metacognitivo che gli permetta lo sforzo di secondo grado, quello cognitivo, necessario all'azione stessa del giocare, stando alle regole del mondo indiretto. Comprendere cosa sia il gioco, la sua dimensione peculiare, per poter giocare. Per questo motivo, anche l'allotropizzazione, da una parte, e l'egotropizzazione, dall'altra, si configurano come lontani dal tipo di trasparenza di cui beneficiano gli altri media. Il filtro della finzione deve tenere sempre concettualmente separati i due mondi, anche se le scelte narrative e le tecniche audiovisive consentono al giocatore di immergersi nel mondo di gioco, nel quale è presente come entità interagente, pur rimanendo fisicamente ancorato al mondo diretto. Grazie alle peculiarità videoludiche, il soggetto, quindi, è presente contemporaneamente e consapevolmente in entrambi i mondi. Malgrado la diegetizzazione di molti aspetti non diegetici (come il tutorial, perfettamente integrato nelle dinamiche interne del mondo indiretto), *Metal Gear Solid 2*²⁹⁴, ad esempio, basa molto della sua capacità narrativa proprio sulla coscienza del giocatore rispetto al tipo di attività che sta svolgendo.

Essere consapevoli di risiedere in una realtà artificiale a partire dal mondo reale non basta. Come abbiamo più volte sottolineato, il giocatore porta con sé un bagaglio esperienziale e culturale e deve, perciò, negoziare con ciò che il mondo videoludico gli propone, per reinterpretare e riconfigurare il dialogo che con esso instaura, in modo che esso sia sensato.

²⁹⁴ *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Konami, 2001.

In questo capitolo, si evince quanto possa essere complesso inquadrare alla perfezione un'esperienza mediale. Inoltre, nell'entrare nello specifico videoludico, siamo stati costretti, fin da subito, a fare precisazioni e aggiustamenti, per far combaciare le categorie della semiotica all'oggetto preso in esame. L'esperienza videoludica è, senza ombra di dubbio, un'esperienza mediale e, come tale, distinguibile dall'esperienza ordinaria per la moltiplicazione dei campi di oggetti intenzionali e per la progettualità alla base del *game design*. È, però, peculiare anche nell'essere una specifica esperienza mediale, che riprende i temi proposti dalla semiotica dei media e li adotta in modo originale. Se ciò non bastasse, qualunque esperienza è unica in base al fruitore, alla sua nicchia ambientale, alla sua nicchia culturale, alle sue caratteristiche intrinseche, al suo bagaglio esperienziale (*Erfahrung*) e al momento in cui l'*Erlebnis* accade. Cercare di cogliere tutti i tratti determinanti un'esperienza è, perciò, impossibile. Abbiamo tracciato un confine che potesse distinguere l'esperienza videoludica da quella mediale e da quella ordinaria, se la distinzione tra quest'ultime ha ancora senso di esistere. Abbiamo descritto l'esperienza del videogioco, come interattiva, incorporata, capace di un determinato tipo di presenza e immersione. Abbiamo visto, su queste basi, come l'immediatezza, ovvero la trasparenza dei media contemporanei, assuma un significato originale nel videogioco, come, prima di tutto, riconoscimento del sistema. Abbiamo cercato di sottolineare come il rapporto del giocatore con il mondo diretto, il discorso e il mondo indiretto sia anch'esso peculiare, malgrado l'intermedialità, la rimediazione e la convergenza siano caratteristici anche del videogioco. Il tutto, nella speranza di poter afferrare determinazioni salde nel panorama postmediale. L'esperienza videoludica, però, come nel caso del cinema, cambia anche in base ai titoli. Se questo può creare un'ulteriore difficoltà nel re-individuare il medium, sempre che sia necessario, le peculiarità dello stesso permettono una molteplicità di esperienze dissimili, che hanno però in comune un fattore determinante: la loro originalità dipende strettamente da ciò che il videogioco, in quanto tale, consente di fare. Per questo motivo, nell'ultima parte di questo elaborato prenderemo in esame tre macrocategorie videoludiche, delle quali esamineremo quelli che, a nostro avviso, sono i titoli maggiormente esplicativi.

PARTE TERZA

VI. DAL RESOCONTO FINZIONALE ALL'ANALISI ESPERIENZIALE

Come dicevamo, in questa ultima parte analizzeremo tre titoli, in rappresentanza di tre macrocategorie ludiche, differenziate non tanto in base al genere, quanto nel tipo di esperienza che essi generano. La scelta dei titoli si basa, perciò, sulla possibilità di vedere nella pratica ciò che è stato finora detto in modo teorico. Mostriamo, in questo senso, come la finzione del videogioco possa slegarsi completamente dalla narrazione del mondo di finzione, ovvero, in altri termini, come il cerchio magico non riguardi il mondo narrativamente inteso, mondo della cui storia il giocatore può non conoscere nulla. Vedremo, inoltre, come è possibile creare un contrasto tra il giocatore, il fruitore, e l'*avatar* che egli va a impersonare, in quello che riteniamo essere l'esempio più originale mai pubblicato. Riprenderemo, infine, il concetto di cerchio magico e dimostreremo nei fatti come, nel mondo videoludico, esso si *comporti* in un modo del tutto peculiare rispetto a quanto possa fare all'interno del gioco classico. Tutto questo senza abbandonare mai lo schema proposto da Eugeni, utile a fornirci la traccia sulla quale indagare in che modo, dal punto di vista della semiotica, questo tipo di esperienza possa dirsi unico, fatte salve tutte le precisazioni precedentemente esposte.

Dato l'oggetto preso in esame, il modo più efficace per analizzare il tipo di esperienza fatta dal fruitore consiste nel fruire del prodotto stesso. Come ampiamente discusso, nella seconda parte di questo elaborato, il modo più efficace per delimitare un medium è partire dall'esperienza che esso produce sul soggetto. Il rapporto peculiare tra soggetto, mondo diretto, mondo indiretto e discorso è, nel caso dei videogiochi, fattore di esperienze non rinvenibili in altri contesti mediali. Giocare direttamente permette, in questo senso, non solo di comprendere la varietà delle esperienze collezionabili attraverso il videogioco, ma anche di rendere manifeste quali di esse siano peculiari del medium. In altre parole, solo giocando ci si rende conto di quali siano le possibilità esperienziali attribuibili al videogioco, in quanto medium specifico, e difficilmente rinvenibili altrove. Dal punto di vista metodologico, dunque, riporteremo una panoramica generale dei giochi presi in esame, un'analisi dei tre titoli, e un focus sugli aspetti specifici che rendono tali titoli unici dal punto di vista dell'esperienza del giocatore. Tale unicità riguarda non solo le capacità del singolo prodotto, ma anche i meccanismi che è possibile mettere in atto solo attraverso il videogioco. Si cercherà di fare un resoconto completo dell'esperienza personale dei videogiocatori, per poi analizzare quali elementi e dinamiche le hanno rese possibili e per quali motivi esse si possano dire peculiari.

6.1 I *Souls* e l'archeologia narrativa

Con il termine *Souls*, nel panorama videoludico, si intende una serie videogiochi, ideati e diretti da Hidetaka Miyazaki, nata nel 2009 con *Demon's Souls* e che vanta ad oggi sei titoli, tutti prodotti da FromSoftware e pubblicati da Bandai Namco: *Demon's Souls* (2009); la trilogia di *Dark Souls* (2011²⁹⁵, 2014, 2016), *Bloodborne* (2015) e il recentissimo *Elden Ring* (2022). Come suggeriscono i titoli, si tratta di giochi differenti, ambientati in universi unici, a esclusione della trilogia sopracitata. Si tratta, però, anche di una *serie* di giochi, per le caratteristiche peculiari che questi titoli vantano, caratteristiche determinate e associate alla marca stilistica del loro autore.

Andando con ordine, i *Souls* sono classificabili come giochi *action* RPG in terza persona, basati su un sistema di combattimento prevalentemente ad arma bianca e incantesimi e con una forte componente esplorativa, nei loro diversi universi *dark fantasy*. Come dicevamo, però, vi sono tre elementi che, da una parte, permettono ai titoli FromSoftware di venire raggruppati in un'unica etichetta, quella dei *Souls* appunto, e, dall'altra, sono tali da creare una sottocategoria ludica a sé stante, quella dei *Soulslike*, ovvero giochi di produzione diversa che però possiedono tali caratteristiche. Molto spesso si cade nell'errore, all'interno delle *community*, di far coincidere l'elevata difficoltà, che ha reso i videogiochi creati da Miyazaki famosi nel mondo videoludico, con la dicitura *Soulslike*. Si tratta, appunto, di un errore comune, dovuto, in parte, a una delle caratteristiche che rendono questi titoli altamente riconoscibili: il *combat system*. In questa sede, prendiamo come riferimento *Dark Souls*, considerato rivoluzionario per l'exasperazione delle caratteristiche qui prese in esame. Come tutti i videogiochi RPG la personalizzazione del proprio personaggio è altissima. Il giocatore, all'inizio della *run*, può scegliere una delle dieci classi a disposizione: guerriero, cavaliere, cacciatore, piromante, chierico, stregone, viandante, ladro, bandito, discriminato. Ciò che differenzia le classi sono l'equipaggiamento iniziale e la distribuzione delle statistiche (vitalità, volontà, stamina, forza, destrezza, resistenza, intelligenza, fede, umanità): il cavaliere avrà più forza del chierico, il quale, però, avrà la *fede* atta a *castare* miracoli. Tali caratteristiche influenzano l'equipaggiamento utilizzabile, la quantità di colpi subibili, la velocità di attacco, la possibilità di utilizzare incantesimi e possono essere aumentate e modificate nell'arco dell'avventura. Tutto questo è, appunto, abbastanza comune negli RPG. Ciò che caratterizza *Dark Souls*, e i *Souls* in generale, è lo sforzo strategico richiesto al giocatore, al punto che il giornalismo di

²⁹⁵ *Dark Souls* è anche uscito in una versione rimasterizzata nel 2018.

settore²⁹⁶ li ha descritti come degli *strategic swordplay*. Prendiamo in considerazione le armi fisiche presenti nel gioco: il giocatore può scegliere tra circa centotrenta armi, ognuna delle quali ha un *moveset* unico e può essere progressivamente potenziata. Non solo, egli può decidere di *infondere* la sua arma, in modo che essa possa avere anche o solo danni elementali (ad esempio, si può infondere la spada lunga in modo che essa causi sia danni fisici che danni di fuoco). Tutto questo è possibile perché, nel gioco, vi è una proporzionalità diretta tra il numero delle strategie che il giocatore può adottare e la variabilità delle situazioni che egli si trova ad affrontare. In altre parole, i nemici base e i *boss*, soprattutto, non solo sono diversificati nei loro attacchi, ma subiscono differenti danni a seconda dell'arma o dell'elemento utilizzato. Chiunque abbia sentito parlare dei *Souls* sa che sono videogiochi in cui *si muore tanto*. Questo non solo per l'elevatissima difficoltà nello sconfiggere i nemici e, perciò, nel non farsi uccidere, vista la necessaria combinazione tra prontezza di riflessi e atteggiamento strategico, ma anche perché il giocatore è costretto, nelle *bossfight*, in una lunga fase di *trial and error* tale da fargli *conoscere* il suo nemico. Nell'arco di tutta l'avventura, l'osservazione ha, infatti, un'importanza fondamentale: non solo permette di scovare le trappole nascoste nell'ambientazione, ma è necessaria nell'affrontare il nemico, del quale bisogna imparare gli attacchi e conoscere le debolezze (potrebbe essere più sensibile alle armi contundenti o alle armi da taglio, al fulmine o all'avvelenamento). Il giocatore *sa* che questa fase di sperimentazione, più o meno lunga, lo porterà a provare e riprovare più volte. Non a caso la morte *in game*, segnata da un lapidario YOU DIED, è diventata uno degli emblemi della serie, tanto che l'edizione acquistabile per PC di *Dark Souls* si chiama *Prepare to Die Edition*. Nei forum e nelle pagine Facebook delle *community* esistono migliaia e migliaia di meme²⁹⁷ sulla morte in *Dark Souls*.

²⁹⁶ Cfr. Sabattini, Andrea, *Dark Souls III – recensione dell'ultima fatica From*, in Naturalborngamers.it, 2018, <https://www.naturalborngamers.it/dark-souls-iii-recensione-dellultima-fatica-from/> (ultimo accesso 22/09/2022).

²⁹⁷ Sul termine ritorneremo nel paragrafo dedicato a *Metal Gear Solid 2*.



Figura 5, Esempio di possibile meme su *Dark Souls*, 2022.

In precedenza (cfr. § 5.2), abbiamo riportato l'opinione di Riolo, secondo il quale le morti *in game* non verrebbero considerate all'interno del resoconto finzionale del giocatore, tanto da creare quella che, secondo una visione semplicistica dell'autore, è la dissonanza ludonarrativa. Nel caso di *Dark Souls* vedremo che, parlando della narrativa, ciò non è vero. Senza dubbio, però, la morte nei *Souls* è un elemento importantissimo del rapporto che il giocatore ha con il mondo dell'opera, esattamente come sosteneva Riolo. Nel paragrafo 2.4, abbiamo trattato della chiusura in Fassone. *Dark Souls* è, rispetto al *combat system*, un buon esempio dei due tipi di chiusura possibile. Da una parte, si può giocare *teleologicamente* (*teleological play*), seguendo la trama, della quale parleremo a breve; dall'altra, esiste una forte componente di *completismo* (*completist play*), vista l'ampia scelta nello stile di combattimento, che permette ai videogiocatori di poter sperimentare più *run*, scegliendo classi ed equipaggiamento diversi o strategie differenti per sconfiggere uno stesso *boss* e arrivare all'*endgame*; in questo senso, i videogiocatori *Souls* mirano, come si dice gergalmente, a *platinare* il gioco, ovvero a collezionare tutti gli *achievement* possibili, cosa impossibile in un'unica *run*.

Il completismo riguarda anche il secondo elemento che caratterizza le opere FromSoftware e che rende *Dark Souls* un capolavoro, ovvero il *level design*²⁹⁸. Da una parte, ci troviamo a dover

²⁹⁸ Si tratta della costruzione, su livelli appunto, delle ambientazioni o degli scenari che compongono la mappa di gioco.

esplorare luoghi ricchi di segreti, NPC, passaggi nascosti, scorciatoie e tesori. Non esistendo una mappa fisica che possa aiutare il giocatore, egli è spesso costretto a fare *backtracking*, ovvero a rivisitare luoghi già esplorati, per essere sicuro di non essersi perso nulla. Dall'altra, però, le ambientazioni di *Dark Souls* sono studiate per essere realisticamente interconnesse; esse hanno un'architettura logica e una costruzione geologica coerente, che permettono non solo al giocatore di potersi affidare al proprio senso dell'orientamento, ma anche l'esistenza di scorciatoie *coerenti*, atte a facilitare l'esplorazione. Questo è molto importante, perché *Dark Souls* si basa su un sistema di *respawn* all'ultimo *checkpoint* disponibile; ciò significa che non esiste un salvataggio precedente da cui ripartire, una volta sconfitti. Durante l'esplorazione, troveremo dei falò (nel caso di *Dark Souls*) in cui riposare e, perciò, recuperare i punti vita persi fino ad allora. Una volta morti, ci risveglieremo all'ultimo falò visitato, senza le *anime* accumulate fino a quel momento e che rappresentano, per semplificare, la moneta necessaria per aumentare le nostre statistiche e comprare oggetti. A quel punto sarà necessario raggiungere nuovamente il luogo della *bossfight*; se l'esplorazione è stata fatta con cura, avremo trovato una scorciatoia che ci permetterà di raggiungere l'arena in breve tempo e incontrando il minor numero di nemici base possibile.

Inoltre, in *Dark Souls*, ogni luogo presente nell'orizzonte visibile è esplorabile. Ciò vuol dire che, se in lontananza scorgiamo una torre, siamo consapevoli che saremo, prima o poi, in grado di raggiungerla, seguendo il percorso in linea d'aria o trovando un passaggio segreto.

Infine, le aree esplorabili sono diversificate a livello estetico e, soprattutto, per quanto riguarda la difficoltà dei nemici presenti. Tuttavia, al giocatore è concessa massima libertà di esplorazione, tanto da rendere accessibili, in senso prettamente geografico, aree di elevata difficoltà sin dalle fasi iniziali del gioco. La coerenza strutturale del mondo di *Dark Souls* presuppone perciò che sia il giocatore a scegliere che percorso intraprendere, in base alle proprie capacità o a ciò che vuole esplorare.

Il terzo elemento, quello che più ci interessa in questa tesi, è il tipo di narrazione caratteristica dei *Souls*. Nel paragrafo 2.4, abbiamo descritto come finale dei media narrativi il momento in cui quanto della narrazione doveva emergere è emerso. Nei videogiochi non funziona sempre così.

In the Age of Ancients the world was unformed, shrouded by fog. A land of gray crags, archtrees, and everlasting dragons. But then there was Fire, and with Fire came disparity. Heat and cold, life and death, and of course... Light and dark. Then, from the Dark, They came, and found the Souls of Lords within the flame. Nito, the first of the dead, the Witch of Izalith, and her Daughters of Chaos, Gwyn, the Lord of Sunlight, and his faithful knights... And the furtive pygmy, so easily forgotten. With the Strength of Lords, they challenged the dragons. Gwyn's mighty bolts peeled apart their stone scales. The witches weaved great firestorms. Nito unleashed a miasma of death and disease. And Seath the Scaleless betrayed his own, and the dragons were no more. Thus began the Age of Fire. But soon the flames will fade, and only Dark will remain. Even now, there are only

embers, and man sees not light, but only endless nights. And amongst the living are seen, carriers of the accursed Darksign.

Yes, indeed. The Darksign brands the Undead. And in this land, the Undead are corralled and led to the north, where they are locked away, to await the end of the world... This is your fate²⁹⁹.

Con queste parole, accompagnate da una splendida cinematica, si apre Dark Souls.



Figura 6, *Frame estrapolato dalla cinematica iniziale*, da *Dark Souls*, 2011, Screenshot.

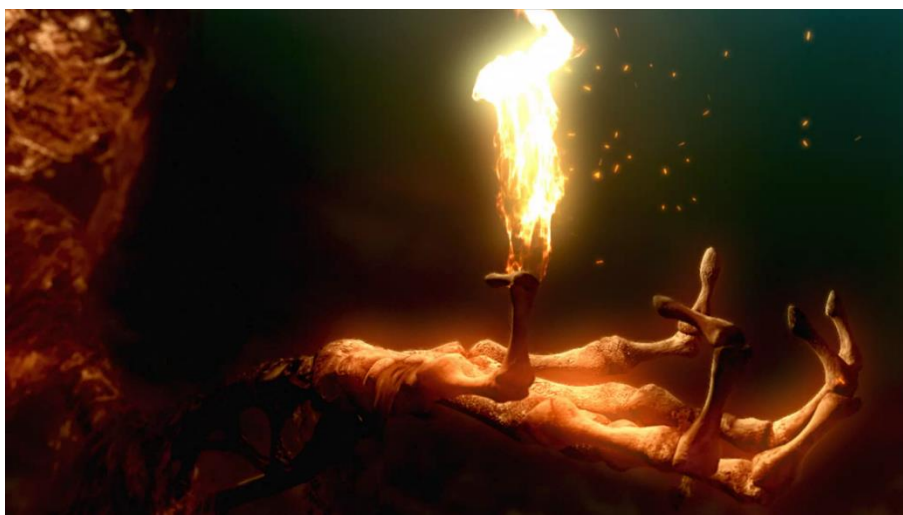


Figura 7, *Frame estrapolato dalla cinematica iniziale*, da *Dark Souls*, 2011, Screenshot.

²⁹⁹ *Dark Souls*, FromSoftware, 2011.



Figura 8, Frame estrapolato dalla cinematica iniziale, da *Dark Souls*, 2011, Screenshot.

Alla fine di essa, una *cutscene* mostra un uomo seduto, all'interno di una cella fatiscente, quando, da un buco sul soffitto, un cavaliere fa cadere un cadavere. A questo punto entriamo nel cerchio magico: prendiamo le redini del primo personaggio e una scritta ci informa che ci troviamo nel Rifugio dei Non Morti. Il cadavere emana uno *sprite* luminoso, indicatore di un oggetto da raccogliere, che, in questo caso, è la chiave della cella. La usiamo per uscire. Siamo in una prigione, la prigione dei Non Morti appunto. Nei suoi corridoi ci sono umani disperati e senza senno; attraverso delle sbarre si può scorgere un demone, solo il primo di quelli che avremo il dispiacere di incontrare. Proseguendo, incontriamo il primo falò e, aprendo una porta, ci troviamo ad affrontare, immediatamente il nostro primo *boss*, il Demone del Rifugio. Possiamo sconfiggerlo o possiamo scappare. Decidiamo di andarcene e di proseguire per una porticina sulla sinistra dell'arena. Stavolta i poveri umani di questo luogo ci attaccano; uno di essi aziona una trappola che fa rotolare un gigantesca palla di pietra dalle scale. La schiviamo, ma il masso apre una breccia nel muro e, dentro ad un'altra cella, troviamo il cavaliere che ci aveva aiutato a fuggire. Egli ringrazia il cielo nel saperci non ancora vuoti; sta morendo e *dopo* perderà il senno, ci dice. Ci chiede di ascoltarlo: siamo entrambi non morti e lui ha fallito la sua missione; noi, però, forse riusciremo a mantenere la torcia accesa. La sua famiglia crede in una leggenda: il non morto prescelto viaggerà dal Rifugio dei Non Morti fino alla terra degli Antichi Lord, suonerà la Campana del Risveglio e conoscerà il fato dei non morti. Così ha davvero inizio *Dark Souls*.

I primi minuti nel mondo di gioco rappresentano un'ottima introduzione per parlare, nel concreto, delle meccaniche interne dei *Souls*. Il giocatore, dopo la cinematica iniziale, si sveglia in una cella, nel luogo in cui, si suppone, vengono rinchiusi i non morti, portatori di questo segno oscuro. In base alle parole di Oscar di Astora, questo il nome del cavaliere giunto in nostro aiuto, siamo proprio dei

non morti, soggetti a quella che egli descrive come *vuotezza*, ovvero la mancanza di senno che affligge gli altri nemici in quel luogo. Cosa significa essere non morti? Cosa significa possedere il segno oscuro? Soprattutto, egli ci informa che morirà e che, solo successivamente, perderà il senno. Come è possibile? Anticipando il discorso, *Dark Souls* non risponde esplicitamente. Le risposte sono disseminate nel mondo di gioco, nei dialoghi con gli NPC e, soprattutto, nella descrizione degli oggetti. Andando nell'inventario, infatti, si può notare che ogni consumabile, ogni arma, ogni indumento e ogni oggetto raccolto possiede una descrizione unica. In particolare, nella chiave ritrovata sul cadavere, una frase descrive perfettamente il senso di spaesamento di chiunque si approcci per la prima volta ai *Souls*: *Anche senza risposte, bisogna comunque proseguire*.

Nel proseguire in questa trattazione, però, una risposta va data: i non morti, in *Dark Souls*, non muoiono. Essi si risvegliano, dopo la morte, in un progressivo deterioramento che li porterà alla vuotezza e, perciò, alla mancanza di senno. Questo è il significato delle parole di Oscar. È necessaria questa precisazione, perché poco sopra abbiamo detto che in *Dark Souls* le morti rientrano effettivamente nel resoconto finzionale. Esse non sono solo giustificate dalla natura del PG, ma comportano modificazioni estetiche e di *gameplay* e innescano dialoghi specifici con gli NPC. Questo perché la morte nei *Souls* non è un uscire improvvisamente dal contesto diegetico per entrare in quello non-diegetico; al contrario, la morte e le sue conseguenze fanno pienamente parte dell'esperienza di gioco, all'interno del cerchio magico e del contesto diegetico insieme. Fanno parte, in altre parole, della trama del mondo di finzione. Quest'ultima è il motivo principale per cui è stato scelto questo titolo in questa sede. La narrazione portata avanti da *Dark Souls* è tale che nessun altro medium o prodotto narrativo, in generale, avrebbe potuto riprodurla.

Abbiamo detto che tante risposte sono disseminate nel mondo di gioco, negli oggetti trovabili e nei dialoghi con gli abitanti di questo mondo oscuro. È davvero necessario trovare queste risposte? Dapprima, si direbbe di no, dato che la trama sembra essere molto semplice. Abbiamo le informazioni del prologo e una missione, dataci da Oscar di Astora: raggiungere la terra degli Antichi Lord, suonare la Campana del Risveglio e conoscere il nostro destino. Una volta portato a termine il nostro compito, infatti, comparirà un personaggio grottesco, il Serpente Primordiale e Cercatore di re Frampt, il quale ci svelerà finalmente ciò che dobbiamo fare: noi siamo il non morto prescelto; il nostro compito è succedere al grande Lord Gwyn e vincolare la fiamma che, come ci è noto dal prologo, si sta spegnendo. In questo modo non solo scacceremo l'oscurità, ma libereremo i non morti dalla loro maledizione. Abbiamo descritto (cfr. § 5.2) questo tipo di narrativa come *push*, in contrapposizione alla *pull narrative*, che impegna il videogiocatore nella ricerca di elementi narrativamente rilevanti all'interno del mondo di gioco.

A questo punto, è bene fare una differenziazione molto cara ai giocatori dei titoli di FromSoftware, quella tra trama e *lore*. Il termine, che letteralmente significa l'insieme delle conoscenze e delle storie tramandate su uno specifico tema, ha assunto, per i videogiocatori, il significato di insieme di conoscenze, estrapolabili dall'universo di finzione, che, una volta scoperte e correlate tra loro, consentono di comprendere la vera natura del mondo, del contesto e dei personaggi dell'universo di finzione stesso³⁰⁰. In questo senso e rispetto a quanto detto prima, ci sono due possibili modi in cui si può giocare ai *Souls*; si può decidere di giocare *teoleologicamente*, appunto: compiere la missione affidataci e correre verso *l'endscreen*; in alternativa, si può fare una vera e propria ricerca archeologica: come abbiamo detto, con un minimo di attenzione ci si accorge che le descrizioni presenti nell'inventario non solo descrivono accuratamente gli oggetti presenti e le loro funzioni, ma forniscono particolari ed elementi sull'universo in cui ci troviamo. Possiamo, quindi, cercare di esplorare ogni singola area della mappa, raccogliere tutti gli oggetti, analizzare le descrizioni, parlare più volte con tutti gli NPC, collegare tutte le informazioni e analizzare ciò che accade sullo schermo con un minimo di senso critico. Possiamo, detto più semplicemente, puntare al *completist play*, scoprire quanto fa parte della narrativa *pull* e cercare di comprendere la *lore*. Questo tipo di fruizione, che a un giocatore inesperto del titolo potrebbe sembrare superfluo e, detto francamente, piuttosto faticoso, permette di scoprire perché *Dark Souls* non solo sia effettivamente un capolavoro, ma consenta anche un'esperienza che solo un videogioco così costruito avrebbe potuto fornire.

La *lore* sovrascrive le nostre credenze sulla trama di gioco e ci pone in un universo molto più complesso di quello che appare inizialmente. Solo attraverso questa ricerca archeologica ci rendiamo conto che tutti, fino a quel momento, ci hanno mentito; noi non siamo prescelti, siamo semplicemente l'ennesimo non morto mandato a sconfiggere Lord Gwyn, ormai senza senno, per vincolare la fiamma, prima che essa si spenga. Siamo letteralmente carburante mandato a bruciare, convinto di avere una qualche missione di ordine superiore e sfruttato da coloro che temono l'Era dell'Oscurità. Nonostante ciò, il gioco funziona perfettamente anche senza sapere tutto questo. Esso prevede, in effetti, due finali: il giocatore, sconfitto Gwyn, vincola la fiamma oppure se ne va, lasciando che essa si spenga definitivamente. Può chiedersi perché il videogioco gli conceda la scelta, visto che si tratta del non morto prescelto, come può persino non accorgersi di potersene andare. Tuttavia, non è assolutamente necessario che approfondisca la *lore*. Il videogioco è, a tutti gli effetti, un prodotto finzionale e/o narrativo che fonda la sua peculiarità nell'aspetto ludico. *Dark Souls*, come abbiamo visto, ha un *combat system* e un *level design* tali da rendere l'esperienza estremamente godibile al di

³⁰⁰ La *lore* è, data la sua definizione nella critica videoludica, l'esempio più rappresentativo di quanto possa essere effettivamente *pull* la narrativa videoludica.

là della narrativa. Perché la scelta fatta dal giocatore, però, assuma un significato, non basta che ci si affidi alla semplice trama.

È necessario un inciso. L'intera struttura di questa tesi si basa sull'analizzare le due componenti del videogioco, l'aspetto ludico e l'aspetto audiovisivo, il gioco e la narrazione o l'aspetto finzionale fornito dal medium; secondo la nostra opinione, i videogiochi debbono essere analizzati alla luce della stretta connessione che riguarda le sue componenti³⁰¹. Come abbiamo visto parlando di *Tetris* (cfr. § 1.3), persino i giochi più semplici hanno questa natura duplice, anche in virtù di quella *lusory attitude* che rende divertente e stimolante il gioco. Data questa premessa, prendiamo come punto di vista il *gameplay*: i videogiochi possono avere come caratteristica la *ri-giocabilità*, che consiste nell'insieme degli elementi variabili da una *run* all'altra. *Dark Souls* ha una grande ri-giocabilità proprio a partire dalla varietà delle strategie attuabili e delle direzioni percorribili da parte del giocatore, ma anche per il fatto di avere un finale multiplo. Inoltre, la struttura del gioco permette al giocatore di potersi misurare con obiettivi personali, scegliendo per esempio armi meno efficienti o dandosi un tempo limitato per arrivare all'*endgame*, come nel caso delle *speedrun*. In questo senso, il valore di *Dark Souls* si fonda sulla possibilità data dalla dissonanza ludonarrativa (cfr. § 5.2), che permette al titolo di essere fruibile più e più volte, in modo diverso, a prescindere dalla narrativa. Tuttavia, un videogioco può essere anche rigiocato perché si vuole rivivere l'esperienza narrativa che il medium produce, allo stesso modo in cui si riguarda un film. Nel caso di *Dark Souls* avviene una cosa abbastanza peculiare, perché la trama, che abbiamo descritto come semplice, non assume un significato decisivo e, quindi, godibile in senso pieno, fino a quando non si è scoperta la *lore*. In un certo senso, il secondo tipo di fruizione si innesca solo a partire da quella ricerca archeologica della cui possibilità, all'uscita del videogioco, i giocatori non erano neppure consapevoli. Inoltre, essa non dà risposte definitive; come spesso accade nell'archeologia ordinaria, da diversi punti di vista ci si limita alla teoria, tanto che le speculazioni sulla *lore* di *Dark Souls* continuano ancora oggi. Sabaku no Maiku, pseudonimo di Michele Poggi, il più importante giocatore *Souls* in Italia, è divenuto famoso su YouTube per la sua *Anima Oscura*, una serie di video in cui andava a sviscerare i segreti di *Dark Souls*, sia dal punto di vista del *gameplay* che della *lore*. Pur essendo passati nove anni dall'ultimo video della serie, ha da poco iniziato una nuova *run* speculativa, che prende in

³⁰¹ Si noti come, nell'ambito dei Game Studies, si assista spesso al dibattito tra narratologi e ludologi. I primi considerano primariamente i videogiochi come opere di narrativa, andando a ricercare la narrazione in qualsiasi titolo, anche in *Tetris*, appunto; i secondi esigono che il videogioco venga considerato essenzialmente come un'opera interattiva, arrivando a sostenere che la narratologia tradizionale non possa essere applicata a questi media. Noi siamo dell'opinione che non tutti i giochi siano opere narrative, ma che tutti siano opere di finzione. In questo modo, la via che intendiamo perseguire è mediana rispetto a queste due posizioni. Per quanto riguarda il dibattito, cfr. Accordi Rickards, Marco, *Che cos'è un videogioco*, Carocci, Roma, 2021, pp. 61-64.

considerazione quanto è stato confermato o smentito dai successivi titoli della trilogia e che considera i Kanji dell'edizione originale, poiché i problemi di localizzazione hanno spesso stravolto l'interpretazione data dai giocatori. Pur in una ancora parziale incertezza, la *lore* di *Dark Souls* rende l'opera narrativamente significativa, al punto che diviene godibile anche l'esperienza del vederlo giocare ad altri.

Il punto cruciale rimane, però, il fatto che, diversamente dalle altre opere narrative, l'universo di finzione possiede una storia che non solo ridisegna il ruolo del giocatore all'interno del mondo finzionale, ma sia a sé stante. Gli eventi dei *Souls* sono accaduti molto prima del nostro arrivo nel mondo di gioco, hanno lasciato la loro traccia nel mondo, sia nell'architettura che negli oggetti. Sta al giocatore volerli attivamente scoprire oppure non farlo affatto. In altri tipi di opere, si pensi, ad esempio, al romanzo, non è possibile scoprire più di quanto l'opera stessa non ci obblighi a sapere. Certo, è necessario, a volte, leggere tra le righe, ma quel *leggere tra le righe* è già un messaggio che l'autore e l'opera forniscono al fruitore. *Dark Souls* è un mondo che ha una sua storia coerente che, come tale, rimane tangibile nelle ambientazioni, nelle storie, in quanto è nella memoria degli NPC. Essa, però, non è comunicata in nessun modo al giocatore, tanto che, se non è egli a stesso a volerla ricercare, essa non emerge. Un romanzo comunicherà ciò che vuole far arrivare a coscienza del lettore; ciò che non viene comunicato semplicemente non esiste. *Dark souls* non comunica quasi nulla, eppure ciò che non viene comunicato è *più vero* di quel poco che è stato detto esplicitamente al giocatore. Questo è possibile solo perché il fruitore è parte del mondo di finzione in cui è inserito; egli agisce, ha un ruolo attivo che lo porta a compiere scelte che cambiano l'esisto del mondo di gioco. Egli non è uno spettatore, è un attore inserito in un universo con una propria struttura formale coerente, questo permette al videogioco di avere questo tipo di narrativa silenziosa e nascosta e, tuttavia, esistente.

Nel paragrafo 2.2, abbiamo detto che l'esperienza del videogioco beneficia anche dell'orizzonte visibile e che, perciò, il cerchio magico non può essere ridotto alla porzione di mappa giocabile. Nel caso di *Dark Souls* ciò è particolarmente evidente: la coerenza delle ambientazioni è tale non solo dal punto di vista del *level design*, ma anche della architettura storica. Dato il tipo di narrazione che questo gioco vuole offrire, ciò che vediamo (gli edifici, la statuaria, il modo in cui sono strutturate le città e i villaggi e la loro locazione) ha un senso che è dato dalla *lore*; viceversa, attraverso l'osservazione di questi elementi, il giocatore ha uno strumento in più per ricostruire ciò che è avvenuto secoli prima del suo arrivo³⁰².

³⁰² Ad esempio, il Borgo dei Non Morti, ovvero il ghetto di questi esseri, è immediatamente attiguo al luogo chiamato Fornace della Prima Fiamma. Tale disposizione ambientale acquisisce un senso grazie alla *lore*;

Come abbiamo detto, in opere narrative non videoludiche, ciò che non è narrato non esiste. Detto diversamente, qualunque siano gli elementi caratteristici di quel mondo di finzione, o essi vengono forniti o il lettore deve dare per scontato che siano coerenti con il mondo ordinario. Nel romanzo come nel film, ciò che si discosta dal mondo diretto del fruitore gli deve essere comunicato. Se a essere rappresentato è un mondo uguale a quello ordinario, nulla farà immaginare allo spettatore che in quel mondo esistano gli unicorni. Se ciò non viene espressamente mostrato, semplicemente non è vero. Similmente, un romanzo ambientato in un universo fantasy fornirà le regole interne che costituiscono il suo mondo, per spiegare in che modo esso funzioni. Quando questo meccanismo non viene rispettato, si assiste a quello che viene chiamato buco di trama o di sceneggiatura: lo spettatore si trova di fronte a una contraddizione tra ciò che gli era stato comunicato o che era logico dare per scontato e ciò che è avvenuto successivamente, contraddizione che non viene risolta in nessun momento della narrazione. Tali opere sono costrette, in poche parole, a fornire tutti i dettagli narrativamente rilevanti, considerando *rilevante* tutto ciò che il fruitore può venire a conoscere della trama.

Il mondo indiretto creato dal videogioco, invece, ha una struttura formale, stabilita dal codice di gioco, virtualmente tangibile, motivo per il quale non è necessario che esso comunichi la sua storia. Il mondo virtuale *ha* una sua storia, in un senso molto più simile a quanto accade nel mondo ordinario, rispetto alle altre opere di finzione. Il videogioco può, per questo motivo, slegare trama e *lore*. Può dare al giocatore le informazioni che necessita per giocare e proseguire nell'avventura, senza esaurire tutto ciò che, in quanto *mondo* virtuale, può raccontare. Il videogioco non è costretto a fornire tutti i dettagli, perché l'adempimento del ruolo narrativo non è affidato univocamente all'opera. Il giocatore, trovandosi in un'opera ergodica, è attivamente responsabile del manifestarsi della narrazione; allo stesso tempo, la narrazione può circondarlo, essergli tenuta nascosta o risultare superficialmente falsata, essendo egli *presente, incorporato* in quel mondo. Può circondarlo e rimanere ugualmente muta, perché per manifestarsi necessita lo sforzo attivo, sia sul piano materiale che cognitivo, del fruitore.

In *Dark Souls*, ma in molti altri videogiochi in generale, l'idea di finale narrativo portata avanti da Fassone (cfr. § 2.4) risulta fuorviante. La narrazione dei videogiochi, infatti, non è costretta a *scorrere su schermo*. La stessa differenziazione tra narrativa *pull* e *push* permette di comprendere che stabilire quale sia il termine del videogioco dal punto di vista narrativo sia, per lo meno, complesso. D'altra parte, risulta persino scorretto sostenere che, a livello metanarrativo, si assista a un senso di

tuttavia, il giocatore, divenuto consapevole della maniacalità che l'opera ha per i dettagli, può partire da questa configurazione ambientale e chiedersene il perché, giungendo alla *lore* tramite gli ambienti virtuali che egli esplora.

risoluzione per la fine dei fatti narrati, poiché vi è una differenza sostanziale tra ciò che *viene narrato* e gli elementi narrativi, permanenti nel mondo di gioco, sulla base della sua storia. Alla luce di questo, quel senso di risoluzione può avvenire anche quando della narrazione si sa poco o nulla. Perché accade questo? Perché il videogioco è l'unico medium narrativo che può *realmente* ingannare il fruitore.

Facciamo un passo indietro: il videogioco può funzionare prescindendo dalla sua portata narrativa, visto e considerando che, lo abbiamo detto, non tutti i giochi sono narrativi, anche se tutti sono opere di finzione; può essere, detto diversamente, fruito solo in quanto gioco. Per questo motivo, il giocatore, arrivato all'*endgame*, può provare la soddisfazione di aver superato delle sfide e concluso il medium dal punto di vista della sua parte ludica, senza aver considerato non solo la narrativa *pull*, ma persino quella *push*. A differenza di altri media audiovisivi, il fatto di non aver ascoltato o guardato con attenzione ciò che *narrativamente* stava accadendo sullo schermo non comporta il non avverarsi della fruizione. Se, guardando un film, smettiamo di ascoltare i dialoghi e non prestiamo nessun tipo di attenzione a ciò che accade sullo schermo, possiamo davvero dire di star guardando un film? Nel caso del videogioco, invece, tutto ciò può accadere grazie alla componente ludica. Lo sforzo cognitivo e manuale, che caratterizza le opere ergodiche, e la *lusory attitude*, che conferisce un senso alle nostre azioni ludiche, prescindono, infatti, dalla narrazione e riguardano il videogioco in quanto gioco, in quanto *gioco di far finta*. La finzionalità del medium, lo ricordiamo, è strettamente connessa alla *lusory attitude*, che permette al giocatore di godersi una situazione artificialmente complessa e gratuita; permette, in sostanza, quel *far finta* che le azioni di gioco, protette dai confini del cerchio magico e, perciò, gratuite, abbiano un'importanza, un significato, tale da rendere il gioco godibile e divertente.

Nel paragrafo 1.3, abbiamo fatto una precisazione importante: nel parlare di *Tetris*, abbiamo detto che la finzionalità non riguarda la narrativa offerta dal medium, ma risiede in un atteggiamento volutamente narrativo che si pone il giocatore nel dare importanza alle sue azioni ludiche. La *lusory attitude* è proprio questa credibilità o, potremo dire, questa sospensione dell'incredulità che investe le azioni del giocatore. Il videogioco, però, è sia un gioco che un medium audiovisivo e, come tale, può possedere degli elementi narrativi che esimano il giocatore dal compiere lo sforzo cognitivo del giustificare le proprie azioni. In questo caso, la portata della *lusory attitude* assunta dal giocatore sarà, in parte, rimessa alla capacità narrativa del medium e si limiterà, per esempio, a ignorare le parti visibilmente mediate del videogioco, come l'HUD, in vista dell'immersione nel mondo virtuale. Riguarderà, cioè, quell'incontro tra mondo diretto e mondo indiretto, nello sforzo che necessariamente avviene nell'entrare nel cerchio magico e permanervi. Il videogiocatore, in sostanza,

può essere aiutato nel dare un significato almeno a quelle azioni che compie all'interno del mondo di gioco.

Tuttavia, il videogioco può mentire. Esso può giustificare le azioni ludiche del giocatore e può portarlo a credere che siano rilevanti alcune azioni piuttosto di altre, senza che ciò, dal punto di vista narrativo, sia vero. Inoltre, e questo è l'aspetto più importante, può accadere che l'inganno non venga svelato. Questo accade solo nel videogioco e grazie alla struttura dello stesso. La possibilità di una narrativa pull e la fruizione, che avviene in un mondo virtuale in cui non solo si è immersi ma in cui si è persino riconosciuti come attori, consentono al medium la possibilità di non fornire esplicitamente tutti gli elementi narrativi e lasciano al giocatore la scelta attiva su quanto conoscere del mondo in cui è immerso. In nessun altro medium ciò accade, anche perché nel romanzo, nel film, nel fumetto l'inganno assume un significato solo nel suo disvelamento. Nei videogiochi ciò non è vero, anche in base a quella ri-giocabilità duplice che è caratteristica del videogioco. Il giocatore finisce la *run* senza sapere della menzogna e senza che ciò abbia mutilato la fruizione. Si è divertito, perché la parte ludica è stata stimolante e perché ciò che gli è stato comunicato, per quanto falso, è verosimile. Può accorgersi dell'inganno nel mondo diretto, confrontandosi con altri giocatori, o nel mondo indiretto, incappando in una descrizione che sembra in contraddizione con quanto egli sa e, perciò, iniziando la ricerca archeologica. A quel punto l'esperienza che del titolo aveva, l'*Erfahrung* del gioco, viene riconfigurata sulla base di questa scoperta, che ridisegna anche la sua prima esperienza. Non solo. Abbiamo descritto l'*Erlebnis* del videogioco come quanto accade situazionalmente all'interno del cerchio magico, nella singola sessione di gioco. Tuttavia, quando l'inganno viene scoperto, la realizzazione dello stesso come esperienza si rifà immediatamente alla sessione di gioco precedente, quella in cui si ignorava la menzogna. Nel realizzarsi del disvelamento, l'*Erlebnis* e il cerchio magico subiscono un allargamento, comprendendo la sessione di gioco in atto e parte di quella in cui eravamo inconsapevoli. Parte dell'*Erfahrung*, detto diversamente, si riconfigura come *Erlebnis*.



Figura 9, *Frame estrapolato dalla cinemática iniziale, da Dark Souls, 2011, Screenshot.*

6.2 *Metal Gear Solid 2* e i Meme

Altro gioco selezionato ai fini della nostra riflessione è una vera e propria pietra miliare della storia videoludica, un titolo della *Metal Gear Saga*, iniziata nel 1987 con *Metal Gear* e diretta di Hideo Kojima. Anche in questo caso, come nell'esempio di *Dark Souls*, la marca stilistica di Kojima risulta fondamentale nella scelta dei giocatori di giocare a una delle sue opere. Abbiamo, in un certo senso, riportato due eccezioni rispetto a quanto si diceva nel paragrafo 5.4, sull'irrilevanza dell'autorialità nella scelta del titolo, da parte dei giocatori.

I due titoli qui presi in considerazione, *Metal Gear Solid* e *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, sono stati pubblicati dalla *Konami* rispettivamente nel 1998 e nel 2001. Si tratta di una serie di videogiochi *action-stealth*. La categoria *stealth*, che letteralmente significa *invisibile*, è stata fondata proprio con il primo *Metal Gear*: l'obiettivo è di compiere una missione senza essere rilevato dal nemico, grazie a strumenti di mimetizzazione e alla capacità del giocatore di individuare i punti ciechi dell'ambiente. Tale componente è alternata a dinamiche *action*, in cui si è necessario, invece, affrontare direttamente i nemici.

«Non devi lasciare che il tuo destino ti incateni a sé... che i tuoi geni ti dominino»³⁰³.

Anno 2005. L'agente speciale Solid Snake viene mandato nella base militare di Shadow Moses in Alaska, per contrastare i membri della FOXHOUND, unità antiterroristica ammutinatesi. Essa è composta da soldati cosiddetti genetici, ovvero cloni parziali del più grande soldato della storia, e da sei agenti speciali, dalle peculiari capacità. Il gruppo, sotto il comando di Liquid Snake, ha preso possesso dell'isola e si è appropriato del Metal Gear REX, enorme mecha che, essendo bipede, è capace di lanciare attacchi nucleari da qualunque tipo di terreno. I terroristi minacciano di sferrare l'attacco contro gli Stati Uniti, se non riceveranno entro ventiquattro ore un miliardo di dollari e i resti di Big Boss, il sopraccitato soldato perfetto che ha fondato il gruppo nel 1971. Solid Snake ha, quindi, il compito di infiltrarsi nella struttura e neutralizzare la minaccia, sotto la guida del colonnello Campbell e l'aiuto della genetista Naomi Hunter, dell'esperto di tecnica di sopravvivenza e mentore Master Miller, dell'analista Mei Ling e dell'esperta d'armi Nastasha Romanenko. Il team di esperti lo guiderà attraverso il Codec, uno speciale tipo di ricetrasmittente, composta da nanomacchine, progettate dalla dottoressa Naomi e iniettate direttamente nel sangue del nostro avatar³⁰⁴. Dovremo

³⁰³ *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Konami, 2001.

³⁰⁴ Il Codec, così come è stato pensato, permette l'avverarsi di due dinamiche a noi note: da una parte, l'intero tutorial viene diegetizzato, così come l'aiuto fornitoci in situazione di difficoltà; esso viene fatto collimare con l'intervento sempre possibile del team di supporto. Se per uccidere un *boss*, ad esempio, non sappiamo quale strategia adottare, è sempre possibile chiamare uno degli NPC, il quale ci fornirà un indizio per aiutarci. Inoltre, vi è una forte componente di narrativa *pull* che riguarda il Codec. In effetti, possiamo navigare tra le frequenze

recuperare il Metal Gear, salvare gli ostaggi e trovare il disco contenente tutte le specifiche tecniche del REX.

Giunto sul posto, Solid Snake riesce a individuare Donald Anderson, il capo della Darpa (*Defense Advanced Research Projects Agency*), l'agenzia governativa incaricata dello sviluppo di nuove armi tecnologiche, tenuto in ostaggio dalla FOXHOUND. Secondo le informazioni date da quest'ultimo, il Metal Gear può essere attivato tramite due codici di sicurezza: il suo, del quale i terroristi sono già in possesso, e quello di Kenneth Baker, presidente dell'ArmsTech, compagnia privata di produzione di armamenti. Anderson non fa in tempo a concludere il discorso che viene stroncato da un inaspettato attacco di cuore.

Individuiamo anche Baker, ma prima di potergli parlare, dobbiamo fronteggiare Revolver Ocelot, membro della FOXHOUND. Nello scontro, il nostro PG è aiutato da un misterioso ninja cyborg, che, dopo aver tagliato il braccio al pistolero (Revolver Ocelot) e averlo costretto alla fuga, scappa senza dare spiegazioni. Anche Baker ha già divulgato il suo codice, ma rivela a Solid che Meryl, nipote del colonnello Campbell e prigioniera dei terroristi, è in possesso di una scheda di sicurezza (PAL) che può bloccare il lancio dopo l'inserimento dei codici. Baker, dopo averci consegnato il disco che era nostro compito recuperare, muore, come Anderson, improvvisamente di infarto. Solid, a questo punto, contatta Meryl via Codec.

Il prossimo passo è incontrare il dottor Otacon, pseudonimo di Hal Emmerich, colui che ha costruito il Metal Gear REX. Egli ha bisogno dell'aiuto di Solid per essere salvato dal ninja, il quale si rivela essere un nostro vecchio conoscente, il soldato Grey Fox, ritenuto morto dopo gli avvenimenti dei precedenti capitoli della saga. Il ninja scapperà nuovamente al termine dello scontro e Otacon si impegnerà ad aiutare Solid via Codec. Successivamente, Snake riesce a raggiungere Meryl e a farsi consegnare la scheda PAL. Mentre i due proseguono, si trovano a dover fronteggiare diversi membri di FOXHOUND: Psycho Mantis, il soldato paranormale di cui abbiamo già parlato nel terzo capitolo, e il cecchino Sniper Wolf, che riesce infine a catturare Solid Snake.

Immobilizzato da una macchina che conduce scariche elettriche, Solid si trova di fronte a Liquid, il quale ci rivela di essere il nostro fratello gemello. Ocelot, dopo questo dialogo, infliggerà al nostro personaggio un'estenuante tortura e ci sottrarrà il disco che avevamo precedentemente recuperato, contenente le specifiche del REX. Snake sviene e, al suo risveglio, si ritrova in una cella in compagnia del cadavere di Anderson, il cui corpo è in un evidente stato di decomposizione avanzata. L'uomo con cui aveva parlato era infatti un altro membro di FOXHOUND, l'esperto in travestimenti Decoy Octopus. Fuggiti dalla cella, dovremo scontrarci con i restanti membri della FOXHOUND. Ormai

e tra i dialoghi di questi particolari NPC, per scoprire elementi narrativi aggiuntivi, rispetto alla normale prosecuzione dell'avventura ludica.

Snake ha già sconfitto e ucciso Psycho Mantis, Vulcan Raven e Sniper Wolf, mentre Octopus è morto davanti ai nostri occhi, nelle vesti di Anderson; rimangono perciò solo Ocelot e Liquid, i quali stanno inserendo i codici di attivazione del Metal Gear. Solid riesce a inserire la scheda PAL, ma questa, invece di annullare il lancio, attiva il REX.

A questo punto, Master Miller si rivela essere Liquid. Egli ha finto di aiutare Snake, per poter anticipare le sue mosse e pilotarlo. Anderson era infatti morto, torturato da Ocelot, senza rivelare mai il codice di attivazione. Dal momento che i codici non erano stati inseriti e il REX non era stato attivato, la scheda PAL ha dato il via al lancio, essendo essa una scheda di sicurezza che esula dalla normale attivazione e disattivazione dell'arma nucleare. La FOXHOUND, perciò, non essendo riuscita a estorcere il codice ad Anderson, ha pilotato Snake perché trovasse il modo di avviare il REX senza di esso.

Il vero colpo di scena arriva, però, soltanto ora: Liquid e Solid non sono solo gemelli, ma fanno anche parte di un progetto governativo risalente al 1970, chiamato *Les Enfants Terribles*. Lo scopo era quello di clonare Big Boss, il defunto soldato perfetto, loro padre genetico. Inoltre, Solid Snake è stato mandato sull'isola per fare da vettore ad un virus artificiale a riconoscimento genetico, il FOXDIE, iniettatogli da Naomi Hunter, insieme alle nanomacchine. Lo scopo del virus è uccidere tutti i membri di FOXHOUND, Solid e Baker, attraverso quello che sembra essere un attacco di cuore, in modo da permettere al governo americano di recuperare indisturbato il Metal Gear REX.

Liquid si mette alla guida del REX, ma in quel momento interviene Grey Fox, il quale muore, ma solo dopo aver aperto un varco per permetterci di distruggere il Metal Gear. Meryl e Solid fuggono, a questo punto, su una jeep, inseguiti da Liquid. I veicoli si schiantano e Snake si trova puntata addosso la pistola di Liquid, il quale, però, muore, improvvisamente colto dal FOXDIE.

A questo punto, il colonnello Campbell annulla l'attacco su Shadow Moses, atto a cancellare le prove dell'operazione. Dichiarerà Snake morto in combattimento, per assicurarsi che egli non venga più cercato dal governo americano. Il FOXDIE, presente nel sangue di Solid, potrebbe ucciderlo improvvisamente da un momento all'altro; non è possibile sapere con certezza se e quando succederà. Dopo i titoli di coda, assistiamo a una chiamata di Ocelot al presidente degli Stati Uniti. Il primo, in un ormai palese doppio gioco, stava in realtà lavorando per il secondo, per il quale doveva recuperare i dati della simulazione di lancio del REX, precedentemente sottratti a Snake. Scopriamo, infine, che il presidente degli Stati Uniti altro non è che il terzo fratello, Solidus.

Questa è la sinossi di *Metal Gear Solid*, il cui tema è, appunto, il gene. Questo paragrafo, come si può leggere dal titolo, tratta però del capitolo successivo, ovvero *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Questo per un motivo molto semplice: il *leitmotiv* del titolo preso qui in esame è il meme,

sottolineando la stretta relazione dell'esperienza videoludica e il più ampio contesto della cultura visuale contemporanea, pure con le proprie specificità, di cui questa riflessione si occupa.

Il termine deriva da *Il gene egoista* di Dawkins³⁰⁵, opera nella quale l'autore cerca di spiegare come si diffondano le informazioni, attraverso questa unità informativa che si autopropaga, da una persona all'altra, per imitazione. Similmente ai geni, tale propagazione avviene tramite la replica di una loro parte ed essi possono subire mutazioni o essere soggetti alla selezione naturale. L'autore, nel 2013, ha specificato che i meme presenti nel *web*, pur essendo, anche in questo caso, idee che si propagano per imitazione, si comportano in modo differente sia dai geni che dai memi precedenti l'arrivo di internet. Essi, infatti, non si espandono o, per usare il gergo preciso, non diventano virali seguendo una sorta di selezione naturale; le mutazioni subite, infatti, non sono casuali, ma sono il prodotto della creatività umana. Infine, visto l'orizzonte in cui i meme sono oggi collocati, essi sono tracciabili e recuperabili, in ogni momento, semplicemente utilizzando un motore di ricerca. È stato Mike Godwin a utilizzare per primo il termine *meme di internet*³⁰⁶ riferendosi a quei contenuti digitali, basati su fenomeni reali trattati in modo sarcastico, che circolano e si diffondono attraverso le *community online*. Il successo di un meme consiste nella condivisione e quindi nella circolazione del contenuto messa in atto dagli utenti; per questo motivo la longevità e la portata di un meme dipendono, essenzialmente, da diversi fattori. Esso perdurerà attivamente nell'Internet e, cioè, sarà ancora attivamente ricondiviso, a seconda di quanto il fenomeno reale, a cui il meme si riferisce o a cui sarcasticamente allude, sia conosciuto e attuale e in base a quanto l'obiettivo comico è stato raggiunto dal creatore, fermo restando che anche un *meme morto* permane in Internet; ciò significa che qualsiasi meme, per quanto obsoleto, può essere ritrovato attraverso una semplice ricerca in Internet. L'immagine sottostante rappresenta, appunto, un *meme morto* che aveva avuto un incredibile successo diversi anni fa.

³⁰⁵ Cfr., Dawkins, Richard, *The Selfish Gene* [1976], tr. it. *Il gene egoista. La parte immortale di ogni essere vivente*, Mondadori, Milano, 2022.

³⁰⁶ Godwin, Mike, *Meme, Counter-meme*, in Wired, ottobre 1994, <https://www.wired.com/1994/10/godwin-if-2/> (ultimo accesso 21/09/2022).

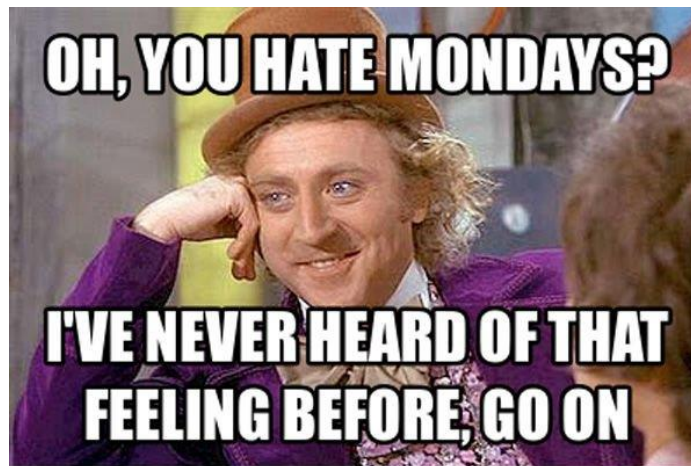


Figura 10, *Meme morto*.

Questo appunto è necessario per spiegare cosa si intenda quando parliamo dei meme su Dark Souls. Nel caso di *Sons of Liberty*, tuttavia, ci atteniamo all'accezione originaria data da Dawkins: *Metal Gear Solid 2* è un videogioco *sul e costruito come* un meme. Per tale motivo giocare questo titolo senza aver giocato il precedente produce un'esperienza che potremmo descrivere come mutilata.

La prima parte del gioco si svolge su una petroliera, la U.S.S. Discovery. Sono passati due anni dalle vicende di Shadow Moses. Snake e Otacon hanno fondato un'organizzazione riconosciuta dall'ONU, la Philanthropy, con lo scopo di eliminare i Metal Gear, finiti sul mercato nero grazie alla diffusione dei dati sul REX da parte di Revolver Ocelot. Siamo, quindi, alla ricerca di informazioni su un nuovo modello di Metal Gear, il RAY, che l'esercito americano ha progettato proprio per difendersi da eventuali attacchi per mano dei REX. Sulla petroliera è tuttavia in atto un'imboscata da parte dell'esercito russo accompagnato da Revolver Ocelot. Egli riuscirà alla fine a recuperare il Metal Gear e a fuggire su di esso. Nella confusione generale, il *Tanker* viene distrutto e Solid Snake viene inghiottito dall'acqua.

La campagna pubblicitaria di *Metal Gear Solid 2* è stata pensata per ingannare i giocatori. Il *trailer*³⁰⁷ di lancio del nuovo titolo conteneva, infatti, solo sequenze della missione sul *Tanker*, che, per la sua brevità, può essere considerata al massimo un prologo. La scena successiva è altrove, sulla Big Shell, una struttura di decontaminazione al largo della costa di New York. Sono passati altri due anni e, soprattutto, noi non siamo più Solid Snake. Siamo Jack/Raiden, un altro agente della nuova FOXHOUND, alla sua prima missione sul campo. Il nostro aspetto è delicato, a tratti etereo, ben

³⁰⁷ È bene sottolineare che, quando si parla di *trailer*, si sta facendo riferimento a un medium audiovisivo a sé stante, con le sue caratteristiche peculiari. In questo caso, per economia del discorso, ci limitiamo a riportare il lavoro di Vinzenz Hediger in Hediger, Vinzenz, *Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1912*, Schüren, Marburg, 2001.

lontano dalla ruvida virilità di Solid Snake. Per i giocatori fu una vera delusione. Invece di interpretare l'iconico eroe della saga, ci trovavamo di fronte un giovane agente inesperto.

Quando abbiamo trattato i diversi tipi di *avatar*, intesi come protesi che permettono l'accesso del soggetto dell'esperienza nel mondo indiretto, abbiamo riportato due diverse differenziazioni, una di Riolo e una di Frascini (cfr. § 5.3). Secondo quanto detto, *Metal Gear Solid* è un gioco di cooperazione e l'*avatar* è un *avatar*-personaggio. Ciò vuol dire che, nello scegliere di giocare a questo nuovo titolo, il giocatore tiene in considerazione il personaggio che andrà ad interpretare. Non solo: per quanto Frascini individui nella protesi maschera il grado maggiore di immedesimazione del giocatore, il quale si troverebbe, quindi, ad interpretare se stesso in un contenitore vuoto, questo caso mostra come ciò non sia sempre vero.

Facendo un passo indietro, si può senza dubbio giocare a *Sons of Liberty* senza aver giocato a *Metal Gear Solid*. Si tratterà semplicemente di un'esperienza diversa, forse più concentrata sul *gameplay* e meno sulla narrativa. Fatta salva l'impossibile univocità nella caratterizzazione dell'esperienza, siamo, però, di fronte nuovamente a quanto accade in *Dark Souls*, quando, a causa dell'inganno in atto nel gioco, parte di ciò che doveva essere fuori dal cerchio magico e già relegato all'*Erfahrung* e, quindi, all'esperienza del giocattolo, vengono introitati nell'esperienza vivente dell'attuale sessione di gioco. In questo caso, infatti, non una *run*, ma addirittura il capitolo precedente produce nel cerchio magico un'esperienza specifica che era nelle intenzioni di Kojima produrre. Inizialmente si tratta della delusione provata dai giocatori. Questo sentimento è causato dal fatto che i fan della saga conoscono Solid Snake, provano affetto per lui, sono affezionati alle sue dinamiche e al suo *modo di fare*. Non solo, Solid Snake non è morto nell'incidente del *Tanker*, ma è un NPC del gioco che si presenta a Raiden con il nome fittizio di *Iroquois*, serpente nella lingua Algonquin, *Plissken*, da Jena Plissken, personaggio cinematografico³⁰⁸ a cui Kojima si è ispirato per la creazione di Solid Snake. Nel momento in cui i giocatori hanno la certezza di dover interpretare un'altra persona, data anche la presenza di Snake come personaggio non giocante all'interno del mondo di gioco, non sanno cosa aspettarsi dal proprio PG e l'immedesimazione cala, ancora prima di conoscere chi sia il nuovo protagonista. Raiden, tuttavia, è molto meno caratterizzato come personaggio e si avvicina, perciò, al contenitore vuoto della protesi maschera; questo, secondo Frascini, dovrebbe permettere una maggiore immedesimazione. Certamente, coloro che si sono approcciati alla saga a partire da *Metal Gear Solid 2* hanno forse potuto immedesimarsi con Raiden. I giocatori esperti, tuttavia, hanno presto sostituito la delusione con la frustrazione, causata anche dal fatto che il PG è spesso tartassato via Codec da Rose, la sua ragazza, la quale ci pone spesso come spettatori di teatrini imbarazzanti. Il

³⁰⁸ Jena, chiamato Snake Plissken nell'edizione originale, è il protagonista di *Fuga da Los Angeles*, film del 1996, diretto da John Carpenter.

sentimento comune è che Solid non lo avrebbe mai permesso. La caratterizzazione forte di Snake era, perciò, fondamentale per l'immedesimazione dei giocatori, poiché essi avevano coscientemente l'intenzione di interpretare quel ruolo, attraverso quel personaggio, conoscendone le dinamiche. Le intenzioni di Kojima erano, però, differenti.

Quello che accade in *Metal Gear Solid 2* è uno sdoppiamento delle esperienze del giocatore. Da una parte egli vive l'esperienza all'interno del cerchio magico, l'esperienza, potremmo dire, dell'*avatar*, che il giocatore vive con e per mezzo di esso. Dall'altra, egli vive un'esperienza peculiare proprio in quanto giocatore. Da questo punto di vista, infatti, l'aver giocato il capitolo precedente, pone il soggetto dell'esperienza in una posizione peculiare sia, come abbiamo visto, nei confronti dell'*avatar*, sia rispetto al gioco stesso, poiché egli si trova di fronte a una struttura narrativa e di *gameplay* che sembra la copia carbone di *Metal Gear Solid*. Sembra, appunto, un meme.

La missione di Jack è quella di infiltrarsi nella Big Shell, dove il nuovo Presidente degli Stati Uniti e alcuni civili sono tenuti in ostaggio dai *Sons of Liberty*, gruppo terroristico staccatesi da una cellula governativa, la Dead Cell. Poiché il nome in codice degli speciali della FOXHOUND è Snake, ma si crede che ad architettare tutto sia stato proprio Solid, il nome in codice di Jack diverrà, appunto, Raiden. Similmente a quanto accade a Shadow Moses con i membri della FOXHOUND, anche in questo caso si tratta di un comparto militare ammutinatesi; similmente ai nemici di *Metal Gear Solid*, anche questi terroristi hanno delle capacità sovrumane; se nel primo capitolo, ad esempio, avevamo incontrato Psycho Mantys, qui, invece, dobbiamo affrontare Vamp, personaggio apparentemente immortale che, come s'intuisce dal nome, sembrerebbe essere un vampiro. Anche in questo caso, la vera minaccia consiste in un nuovo modello di Metal Gear, l'Arsenal Gear, una stazione-veicolo protetta da decine di Metal Gear RAY. Una parte fondamentale della nuova arma è stata progettata da un altro membro della famiglia Emmerich, Emma, la sorellastra di Otacon. Ci troviamo, nuovamente, a essere aiutati da un ninja-cyborg, MR. X, che si fa chiamare, esattamente come Grey Fox, Gola Profonda. Dobbiamo, una volta ancora, parlare con due ostaggi: il Presidente Johnson, che, come Anderson e Baker, ha già fornito il codice di lancio ai terroristi, e Richard Ames, a cui ci indirizza Mr X. Anche in questo titolo vi è un virus, ma non si tratta del FOXDIE, bensì del Worm Cluster che, a differenza del primo, è un virus informatico. Se nel capitolo precedente, basato sulla tematica dell'eredità genetica, un fondamentale colpo di scena narrativo riguardava la scoperta del legame profondo tra Big Boss e Solid Snake, rispettivamente padre e figlio, in *Sons of Liberty* abbiamo un'analogia epifania: Solidus Snake, colui che è invero il mandante della missione terroristica, è anche l'assassino dei genitori di Raiden nonché suo padre adottivo. Solidus, a un certo punto, perderà un occhio, divenendo esteticamente del tutto uguale all'immagine di Big Boss. Revolver Ocelot, infine, riuscirà nuovamente in un doppio gioco.

Il giocatore si trova ad affrontare *Metal Gear Solid 2* come ha affrontato il titolo precedente. Non potrebbe essere diversamente: sono troppe le similitudini, troppi i punti in comune. Egli, volente o nolente, *ruola*³⁰⁹ come se fosse Snake, pur trovandoselo di fronte e avendo la certezza di non essere lui. Egli non è chi voleva essere e sta, allo stesso tempo, ripercorrendo quanto già fatto dal suo eroe. Il giocatore esperisce il meme in quanto giocatore, perché riconosce proprio tutte quelle similitudini, riconosce lo stampo di quel primo *Metal Gear Solid* e *preferisce* essere Snake rispetto a Raiden. Semplicemente non sa perché ciò stia accadendo, se non quando la trama, il senso narrativo di quanto è accaduto sullo schermo, non si dipana. L'esperienza del giocatore in quanto giocatore e non nelle vesti di un PG è, in realtà, la rottura di un'apparentemente solidissima quarta parete. Kojima, in un certo senso, ha voluto che il giocatore, non solo tramite l'*avatar*, ma anche come persona fisica presente nel mondo diretto, entrasse nel cerchio magico.

Per comprendere a pieno il suo progetto, è necessario mostrare anche l'altro lato della medaglia, ovvero in che senso il meme sia anche il nucleo narrativo di *Sons of Liberty*.

I Sons of Liberty devono questo nome al loro scopo: liberare gli Stati Uniti, lanciando un attacco nucleare sopra Manhattan, per bloccare i media tecnologici americani. Il Paese è, in effetti, in mano ai Patriots, i quali, segretamente, controllano da tempo la diffusione delle informazioni, influenzando così politica, economia, cultura e decisioni militari della potenza americana. Solidus, nei panni del Presidente George Sears, aveva cercato di ostacolarli, inscenando la crisi di Shadow Moses, ma era stato alla fine deposto in favore di Johnson; quest'ultimo si è infine rivelato un burattino molto più manipolabile, fornendo il codice di lancio, nel tentativo di ingraziarsi i Patriots. I Sons of Liberty, comandati da Solidus, hanno perciò intenzione di utilizzare il GW, un'intelligenza artificiale creata da Emma Emmerich e presente nell'Arsenal Gear, per un piano ancora più ambizioso. Il GW è frutto dell'ingegneria memetica, appunto, ed è lo strumento grazie al quale i Patriots filtrano, selezionano e diffondono le informazioni.

Abbiamo già introdotto Raiden. Al di là del poco entusiasmo provato dai giocatori nei suoi confronti, lo abbiamo descritto come un agente inesperto, alla sua prima prova sul campo ed essenzialmente poco caratterizzato. L'unico addestramento del giovane agente è consistito, guarda caso, in una simulazione in VR di quanto accaduto a Shadow Moses. Non è, però, solo questo: Raiden appare vuoto, indifferente rispetto alla sua missione o alle terribili cose di cui viene a conoscenza. Rose, addirittura, descrive la camera da letto di Raiden come una stanza spoglia, come se egli non lasciasse davvero traccia del proprio passaggio. Tale vuotezza, però, ha una spiegazione: nel momento stesso in cui Solidus gli rivela la verità sui suoi genitori, scopriamo infatti che, adottandolo, lo ha reso un

³⁰⁹ *Ruolare*, da *role playing*; italianizzazione ormai entrata nel linguaggio comune di giocatori e critici videoludici.

bambino soldato, talmente spietato da meritarsi il soprannome di *White Devil*. Il giocatore, stavolta perfettamente allineato con Raiden, non ne era minimamente a conoscenza. Questo perché i Patriots hanno prelevato il protagonista dalla guerra in Liberia in cui era impegnato, lo hanno sottoposto a ipnosi e a operazioni atte a cancellargli la memoria e lo hanno manipolato sin dall'inizio del gioco. Il colonnello Campbell, infatti, altro non è che una manifestazione del GW, il quale rompe improvvisamente la quarta parete, parlando non più solo a Raiden, ma al giocatore nelle sue vesti. Intima, infatti, a Raiden di *spegnere la console*, poiché la missione è fallita e lo rassicura: non si deve preoccupare, si tratta di *un gioco, come al solito*. Se inizialmente sembra che il piano dei Patriots sia fermare Solidus, Ocelot rivela che, in realtà, l'intero incidente alla Big Shell è stato non solo previsto, ma pianificato dei Patriots stessi, che hanno manipolato il fratello di Solid sin dal principio. Il loro piano è l'S3, delineandosi inizialmente come la *Simulazione Solid Snake*. Essa vuole dimostrare come, dato lo stesso contesto, chiunque possa diventare un eroe. In questo senso Raiden, un *soggetto qualunque*, è stato plasmato dal meme di quanto accaduto a Solid Snake, il soldato perfetto, e si è dimostrato alla sua altezza. Di nuovo i piani si incrociano: da una parte è *scriptato* che Raiden si dimostri all'altezza di una situazione simile a Shadow Moses e realizzi lo scopo dei Patriots; dall'altra è il giocatore stesso che, fin dall'inizio, ha giocato come se fosse Snake. Anche noi, in quanto giocatori, siamo stati manipolati. Non è finita qui. L'S3 rappresenta anche un piano più grande, la *Selezione per la Sanità Sociale*: i Patriots hanno intenzione di usare il GW a livello globale, per filtrare tutte le informazioni e plasmare la volontà umana.

Il nostro PG, nonostante sia venuto a conoscenza di essere una pedina, non ha scelta e Solidus viene sconfitto proprio come volevano i Patriots. Raiden, però, si trova non capire più cosa sia reale e cosa no; verso la fine del gioco, però, quando tutte le carte sono state scoperte, Jack ha cominciato a emergere. Una delle scene finali mostra Raiden guardare la targhetta che porta al collo; sopra c'è il nominativo che noi giocatori abbiamo inserito in un computer della Big Shell a inizio capitolo. Se la strappa: deciderà lui chi essere d'ora in poi. Si emanciperà principalmente da noi, suoi personalissimi Patriots, coloro che lo hanno manipolato davvero sin dal principio, trattandolo come se fosse Solid e seguendo una narrazione che potevamo interrompere solo spegnendo la console.

Nessuno sa veramente chi o cosa è. I ricordi che hai e il ruolo che ti hanno assegnato erano dei pesi che dovevi portare. Non importa se fossero veri o meno. Nel mondo non c'è una realtà assoluta. La maggior parte di quello che chiamano verità è una finzione, invece. [...] E qualunque cosa tu scelga, sarà la tua scelta. [...] Ma tutto quello che hai provato, che hai pensato nella missione, è tuo. E quel che decidi di farne è una tua scelta...³¹⁰

³¹⁰ *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Konami, 2001; monologo finale di Snake.

Sons of Liberty è stato descritto dalle testate giornalistiche come il primo videogioco postmoderno³¹¹, trattando il tema del diffondersi delle informazioni nell'era digitale. Quello che in questa sede ci interessa particolarmente evidenziare è, però, il modo in cui esso si relaziona con il giocatore. Quest'ultimo è, come abbiamo visto, in parte manipolato e in parte manipolatore. Da un certo punto di vista, egli, plasmato dal meme di *Metal Gear Solid*, è spinto a trattare Raiden come Snake; egli è però anche colui che, così facendo, diventa il suo burattinaio. Il soggetto vive, quindi, un'esperienza totale: il meme permea sotto più aspetti sia la componente di *gameplay* che l'avanzare dell'aspetto narrativo. Il giocatore diventa complice nel realizzarsi dell'S3, agendo attivamente, per mezzo dell'*avatar*, perché esso diventi come Solid; egli è, però, allo stesso tempo spinto a credere che ciò accada per suo volere, non sapendo che è il gioco o, in senso narrativo, i Patriots che vogliono che così si comporti.

Se l'*avatar* è ciò che ci permette di entrare nel cerchio magico a livello di *gameplay*, Kojima riesce a far entrare in esso anche il videogiocatore in quanto persona fisica ancorata al mondo diretto. Non ci *teletrasportiamo* al suo interno, ma giochiamo nella nostra camera, alla nostra scrivania, consapevoli di *star giocando*; è questo a essere fondamentale, nelle intenzioni di Kojima. A un certo punto, il nostro rapporto con l'*avatar* si rompe e la nostra identità di soggetti giocatori diviene importante tanto quanto l'identità di Raiden. Siamo, del punto di vista del *gameplay*, i suoi Patriots, siamo coloro che hanno deciso chi egli dovesse essere, lo abbiamo fatto agire secondo le nostre volontà, innervosendoci quando qualcosa non rispecchiava l'identità da noi prescritta. Diventiamo, però, anche parte integrante dell'universo narrativo come soggetti-pedina: se noi *non ci fossimo stati*, l'S3 non si sarebbe concretizzato; siamo parte di quel mondo ingannato nelle mani dei Patriots. La nostra esperienza del titolo, perciò, non è solo mediata dall'*avatar*, è anche quella della persona fisica che siamo nel mondo diretto e fisico in cui viviamo.

Ritornando a quanto discusso nella prima parte dell'elaborato, se i confini del cerchio magico fossero mura invalicabili e non una membrana permeabile, *Sons of Liberty* non avrebbe senso o, meglio, non si realizzerebbe come un'opera completa. È richiesto che il giocatore sia, prima di un PG, una persona fisica con un pensiero, dei desideri e delle convinzioni. È necessario, altresì, che egli sia consapevole del suo giocare, perché possa trattare l'opera come *il solito gioco*. Così facendo, infatti, egli può infine scoprire la manipolazione subita e sentirsi parte di una narrativa di cui credeva di non fare parte come persona fisica. In un certo modo, il mondo diretto, con i suoi soggetti, viene diegetizzato. Lo stesso

³¹¹ Cfr. Stanton, Rich, *Metal Gear Solid 2: The first postmodern video game*, in Eurogamer, 2015, <https://www.eurogamer.net/metal-gear-solid-2-the-first-postmodern-video-game> (ultimo accesso 20/09/2022).

giocare diviene parte dell'universo narrativo, perché rende il giocatore un *cattivo* nei confronti del suo stesso personaggio.

Anche in questo caso, l'esperienza del titolo videoludico è possibile proprio grazie all'interattività peculiare che caratterizza il medium stesso.

Si pensi, a tal proposito, a *The Truman Show* (Peter Weir, 1998): possiamo essere inclusi nel mondo indiretto, perché il film racconta di un uomo che, inconsapevolmente, è il protagonista di uno show televisivo, una sorta di *reality*, di cui è il solo a non essere consapevole. Ogni aspetto della sua vita è, in realtà, ripreso dalle telecamere e osservato da milioni di persone. Nel guardare il film, nell'essere normali spettatori, nel normale fruire del medium, diveniamo parte del pubblico del mondo indiretto e, quindi, il nostro fruire diviene parte dell'opera. Nel caso di *Metal Gear Solid 2*, il nostro contributo è totalmente diverso, poiché stiamo *attivamente* concretizzando un piano di manipolazione globale, essendo a nostra volta manipolati. Da un lato, noi siamo riconosciuti dal videogioco come Raiden, insieme a lui raccogliamo informazioni e insieme a lui scopriamo l'inganno; Raiden, però, non è consapevole della nostra presenza, non si strappa la targhetta dal collo perché ha capito di essere *solo il personaggio di un videogioco*. Viene a conoscenza di una manipolazione che è solo nel mondo indiretto. In questo senso, non è come nella scena finale del film sopracitato, quando Truman decide di mettere fine alla farsa e salutare il pubblico, di cui anche noi facciamo parte. Nel videogioco, il protagonista non conosce il livello superiore dell'inganno, quello in cui anche noi giocatori siamo stati manipolati dai Patriots e, a livello metanarrativo, da Kojima. Dall'altro lato, ciò è possibile grazie al riconoscimento del sistema e al nostro contributo attivo nel progredire della narrazione, che può appunto realizzarsi, solo attraverso il nostro contributo attivo, solo attraverso il nostro cadere nella trappola escogitata dai Patriots.

L'ergodicità dell'opera videoludica, quel chiedere uno sforzo *non triviale*, quel presupporre non solo l'attività manuale del fruitore ma anche quell'essere pronti all'azione di cui parla Calleja, permettono il dispiegarsi di un'esperienza possibile solo attraverso il gioco. L'*Erfahrung* del giocatore è parte integrante dell'*Erlebnis*, non solo perché egli deve mettere in discussione le sue conoscenze acquisite, in quella riconfigurazione sensata caratteristica dell'esperienza in generale. Nel nostro entrare attivamente in un mondo indiretto, incorporati in un *avatar*, questo titolo ci chiede anche di mettere in discussione il nostro stesso giocare. Ciò non può essere paragonato al colpo di scena delle altre opere narrative, poiché, nel videogioco, le nostre convinzioni guidano le nostre azioni ed è proprio il nostro agire a portare in luce la narrazione. Da questo punto di vista, perciò, il videogioco permette di allargare il bagaglio delle nostre conoscenze acquisite e di produrre un'esperienza unica, ma può a anche basarsi su quel bagaglio e *giocare* con esso, portandoci a compiere azioni che non sono solo in vista del dispiegamento dell'opera, ma fanno parte dell'opera stessa. L'intera collezione delle nostre

gamic action (cfr. § 2.4), presenti nello spazio diegetico e non diegetico, e i *feedback* ad esse corrispondenti, altro non sono che la nostra *Erlebnis* videoludica. Essa è, però, il frutto di quella reciproca riconfigurazione con l'*Erfahrung*, riconfigurazione che è stata anche protagonista di una manipolazione da parte dell'opera. In questo senso, non ci limitiamo, in quanto giocatori, a fruire attivamente dell'opera, ma rendiamo la nostra stessa fruizione uno degli elementi portanti della narrativa dispiegata. Non in quanto avatar, ma in quanto soggetti dell'esperienza.

6.3 *Inscription* e la rottura del cerchio magico

Abbiamo parlato, a proposito di *Dark Souls*, di un *allargamento* del cerchio magico. Abbiamo mostrato come, in *Metal Gear Solid 2*, la permeabilità della membrana, che cinge il luogo dell'esperienza videoludica, non sia solo inconfutabile, ma possa essere anche il punto di partenza su cui il videogioco può basare il dispiegarsi della narrazione. Ora analizzeremo un titolo che rompe, a più riprese, il cerchio magico, così come lo avevamo pensato.

Prima di procedere, bisogna fare un'osservazione: nel gioco classico, il cerchio magico è sia un luogo in cui l'esperienza ludica avviene sia, per questo motivo, uno strumento a tutela del giocare stesso, concordato dai giocatori. Esso è, però, essenzialmente stabile. La membrana permeabile che lo circonda è lontano dall'essere un limite formale e invalicabile, ma possiede, tuttavia, un contorno preciso, ben visibile ai giocatori, i quali basano tanto del loro giocare su quei contorni così netti. Abbiamo già visto, nella prima parte di questa tesi, che perché *si stia giocando* è necessario essere sufficientemente coscienti o concordare quanto possa avvenire o meno all'interno del cerchio magico. Il videogioco è, invece, un sistema che non solo ci riconosce ma ci governa, nel far rispettare le sue leggi; esso assume nei confronti del giocatore un ruolo attivo, quasi personificato. Il videogioco *agisce* nei nostri confronti tanto quanto noi agiamo all'interno di esso. La conseguenza immediata di questa differenza radicale è che, come abbiamo visto nei casi precedenti, anche il cerchio magico sembra divenire un elemento *attivo*. Esso si *trasforma* davanti ai nostri occhi e a prescindere dal nostro volere. Ovviamente, il cerchio magico non si può rompere; il luogo dell'esperienza non cambia *davvero*. Ciò che si rompe, si allarga e si trasforma è ciò che *noi pensiamo essere il cerchio magico*; ciò che subisce una frattura è il nostro preconetto su di esso.

Benché questo sia comune in molti media narrativi, si tenga sempre presente che il cerchio magico non è *un* luogo dell'esperienza, è bensì *il* luogo dell'esperienza *videoludica*, con tutte le caratteristiche peculiari che tale classificazione comporta. La prima, tra tutte, è la presenza del soggetto dell'esperienza attivamente impegnato nel mondo indiretto.

Data questa premessa, si tratterà di capire come il videogioco possa rompere il cerchio magico del giocatore e cosa questo comporti a livello esperienziale.

Inscription è un titolo recente, distribuito nell'ottobre 2021. Si tratta di un gioco indipendente, diretto e prodotto da Daniel Mullis. Malgrado la sua giovane età, il gioco è stato candidato al titolo di *Best Independent Game* per i *Game Awards 2021*; nel 2022, ha vinto il premio come *Gioco dell'Anno* ai *Game Developers Choice Awards* e all'*Independent Games Festival*.

Il titolo è, in prima battuta, un *roguelike deckbuilding game*, ovvero né più né meno che un gioco di carte dalle tinte horror.

In effetti, le prime ore di *Inscryption* mostrano proprio questo: un videogioco di sostituzione e quasi di assenza³¹² (cfr. § 5.3), in cui si gioca a carte. Il giocatore ha ben chiaro il cerchio magico in cui è collocato: egli si trova al tavolo da gioco di Leshy, lo Scriba delle Bestie, in quella che sembra essere la sua capanna; costui lo tiene prigioniero e solo vincendo la partita riacquisterà la propria libertà; il mazzo di carte ha come figure gli animali e ogni animale ha capacità differenti; le regole sono semplici; se perdiamo, moriamo e dobbiamo ricominciare. Questo sembra essere tutto ciò che il giocatore deve sapere, per giocare a *Inscryption*. Certo, quel CONTINUA al posto del classico NUOVA PARTITA potrebbe aver sollevato qualche sospetto nei giocatori più attenti. Il gioco comunque procede come un classico, seppur avvincente, gioco di carte che si svolge in un'ambientazione cupa, grottesca, inquietante.

Tuttavia, accadono alcune cose che ci costringono a ripensare a quanto stiamo vedendo. Prima di tutto, una delle carte, quella che raffigura l'ermellino, ci *parla*. Si rivolge a noi, chiedendoci di sceglierla, vuole aiutarci e sconfiggere Leshy, si lascia andare a considerazioni personali e poco lusinghiere sul nostro sequestratore. Le carte *parlanti* risulteranno, alla fine, essere tre.



Figura 11, *L'ermellino nella capanna di Leshy*, da *Inscryption*, 2021, Screenshot.

La cosa assume un tono estremamente macabro quando veniamo sconfitti per la prima volta: alla sconfitta, segue la morte e, come nella classica dinamica *trial and error*, dobbiamo ricominciare da capo; prima, però, ci è permesso creare una carta con tanto di nome e foto, la *nostra* carta.

³¹² In realtà si tratta di una via di mezzo. Non è totalmente un videogioco di assenza, poiché, per quanto appena visibili, il nostro PG possiede delle mani e il nostro avversario si rivolge effettivamente a noi; quel *noi*, tuttavia, è talmente tanto indefinito e indeterminato e così poca la nostra libertà d'azione, che sembra incauto sostenere che possa avverarsi quell'immedesimazione identitaria, in cui ci sentiamo protagonisti incorporati nella vicenda, tipica dei giochi di sostituzione.

In secondo luogo, il nostro avversario non è leale: se lo sconfiggiamo troppo presto, lui ci ucciderà comunque. A un certo punto, il giocatore ha il dubbio di essere finito in una trappola ben più grande e che non basterà sconfiggere Leshy per fuggire.

Questo diviene lapalissiano nel momento in cui siamo invitati ad alzarci dal tavolo di gioco. Abbiamo così una prima rottura del cerchio magico: il gioco di carte non è solo un gioco di carte, ma una parte di un gioco più grande. Siamo in una stanza ricca di puzzle e il gioco si trasforma in un'escape room. Quando gli enigmi vengono risolti e Leshy definitivamente sconfitto, una voce fuori campo esulta: «Non mi dire... Credo di averlo sconfitto»³¹³. Cade la telecamera che inquadrava il gioco e si intravede una stanza normale, in un certo senso *reale*: siamo ancora nello spazio diegetico, eppure ciò che vediamo sullo schermo è una stanza che potrebbe appartenere al mondo ordinario. Ha così inizio *Inscryption*.

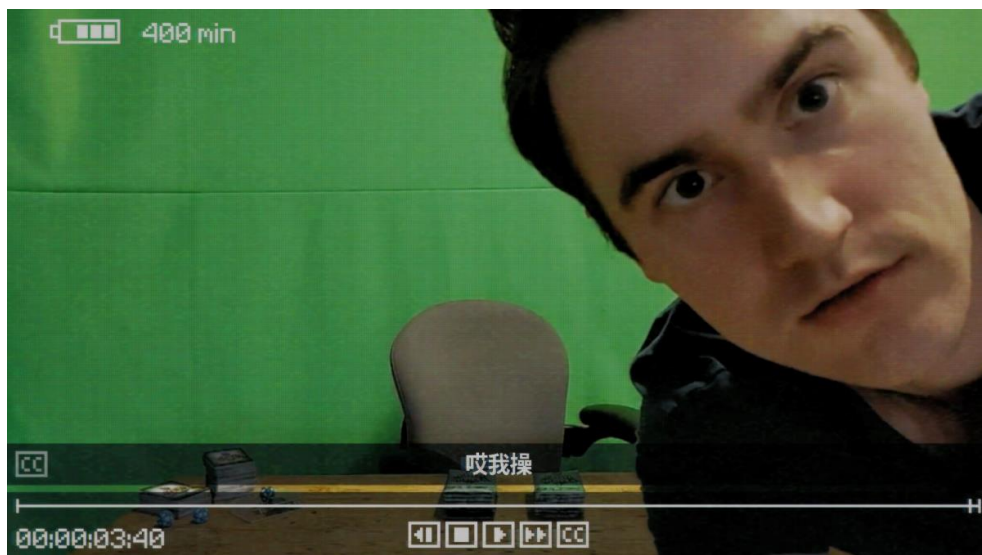


Figura 12, *La stanza di Luke Carder*, da *Inscryption*, 2021, Screenshot.

Una schermata contenente sei video ci appare sullo schermo. Ritraggono una persona fisica, Luke, intento a registrare, proprio nel luogo che abbiamo precedentemente scorto, contenuti per quello che potrebbe essere il suo canale YouTube, *TheLuckyCarder*. In uno di questi video, Luke racconta di aver trovato a un mercatino le carte di *Inscryption*, un gioco (fisico) che gli piaceva molto e che da diverso tempo è uscito dal mercato. Non hanno più ristampato le carte e il gioco è semplicemente scomparso dalla memoria degli appassionati. In una delle bustine, trova una carta particolare, su cui sono stampate delle coordinate, che, come scopriamo dai video successivi, Luke decide di seguire. Seppellito in un bosco, non lontano dalla sua abitazione, egli troverà un *floppy disc* contenente una

³¹³ *Inscryption*, Daniel Mullins Games, 2021.

versione digitale del gioco, il videogioco di *Inscryption*. Un codice binario, apparso in un momento di corruzione del file, se decifrato, riporta KARNOFFEL CODE.

Interrompendo la visione, ritorniamo nella capanna di Leshy, dove ritroviamo il tasto NUOVA PARTITA.



Figura 13, *Il pulsante Nuova Partita, nascosto nella capanna di Leshy, da Inscryption, 2021, Screenshot.*

Nella schermata appare un terminale e assistiamo alla cancellazione, da parte del sistema, dei dati precedentemente salvati e la creazione di una nuova partita. Se si presta attenzione, si può leggere anche «Ritrovamento di dati inaspettati!»³¹⁴. Ci troviamo, per qualche istante, di fronte al discorso figurativizzato, di cui abbiamo parlato nel paragrafo 5.4: stiamo assistendo alla rappresentazione della materialità digitale del videogioco, messa in scena dal videogioco stesso.

Il gioco riprende. La *cutscene* iniziale ci racconta la storia dei quattro Scribi, coloro che portarono le carte nel mondo, ognuno con una tecnica di incisione diversa. Grimora incideva gli epitaffi dei morti con la sua penna, Leshy catturava gli animali, fotografandoli. P03 copiava la CPU dei robot con uno scanner di particelle. Magnificus dipingeva i suoi allievi maghi con un pennello. Attendono che uno sfidante degno sostituisca uno di loro. I tre Scribi a noi sconosciuti erano, all'interno della capanna di Leshy, le carte parlanti che volevano sconfiggerlo.

A questo punto, veniamo catapultati in un mondo di gioco completamente diverso: la grafica, in 3D nella prima parte del gioco, è ora completamente in 2D e nello stile degli *adventure games* degli anni ottanta; tutto è cambiato, persino la capanna di Leshy, ora divenuta una delle quattro zone esplorabili. *Inscryption*, pur mantenendo la sfida a carte, è divenuto anche un gioco di esplorazione.

³¹⁴ Ivi.



Figura 14, *La mappa di Inscryption*, da *Inscryption*, 2021, Screenshot.



Figura 15, *La capanna di Leshy in questa versione del gioco*, da *Inscryption*, 2021, Screenshot.



Figura 16, *La sede di Grimora*, da *Inscryption*, 2021, Screenshot.

Nel nostro procedere nell'avventura, capiterà che il gioco venga interrotto dai video di Luke. Egli indaga su questo gioco, scrive alla casa di produzione, chiede ai suoi *follower*-spettatori se hanno mai sentito parlare del videogioco o se lui possiede l'unica copia esistente del titolo. GameFuna, la casa di produzione, gli risponde: il *software* che lui cita non esiste, ma, se esistesse, sarebbe una loro proprietà intellettuale. È perciò necessario che Luke restituisca quanto trovato, pena la denuncia di furto. Un altro video, mostra il momento in cui una rappresentante di GameFuna si reca a casa di Luke per recuperare il gioco. La donna, in un certo modo, è minacciosa e Luke decide di mentire e fingere di non essere lui la persona che stanno cercando. Benché il video trasmetta una certa inquietudine, non è solo quanto accade esplicitamente ad avere importanza. C'è un momento, un attimo, in cui il video si distorce, prima di riprendere la riproduzione. È necessaria una certa attenzione per notarlo, ma, nel momento in cui la scena è di nuovo visibile, qualcosa è cambiato: Luke è vestito in modo diverso e persino la luce degli ambienti esterni lascia pensare che sia passato del tempo, dalla prima parte del filmato.

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, sconfiggiamo Leshy, Grimora, Scriba della morte, e Magnificus, Scriba delle Magie. Rimane P03, lo Scriba della Tecnologia. Nel bel mezzo della partita, il file di gioco, *nel gioco*, si distorce, come se avesse un *glitch*, si corrompe e la grafica torna a essere in 3D.



Figura 17, *La nuova mappa di gioco. Il Paradiso tecnologico*, da *Inscription*, 2021, Screenshot.

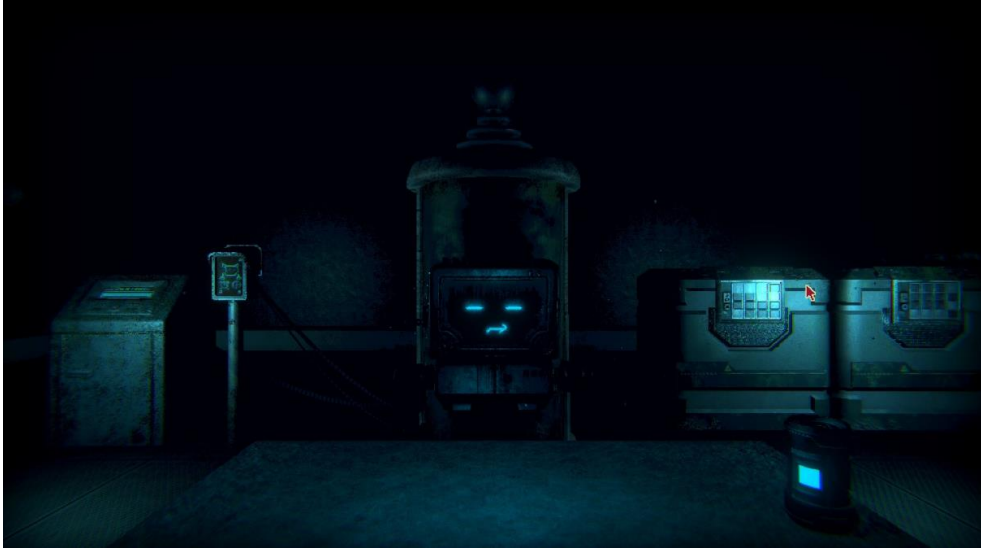


Figura 18, P03, da *Inscryption*, 2021, Screenshot.

Siamo di fronte a P03 nelle sue nuove vesti grafiche. Dobbiamo sconfiggere i quattro Überbot del Paradiso tecnologico, ovvero la trasposizione dei quattro Scribi nel *suo* mondo di gioco, sul *suo* tavolo da gioco. Lo scopo è compiere la *Grande Trascendenza*: «Non importa cosa significa. È quello che vuoi, d'accordo?»³¹⁵.

Luke, *nel frattempo*, telefona alla signora che gli ha venduto le carte. Non riesce a capire come sia possibile che nessuno conosca il videogioco e, soprattutto, è preoccupato per il comportamento, quanto mai inquietante, della casa produttrice. Le carte, così gli rivela la donna, appartenevano a Kaycee, sua figlia, che però è morta da tempo. La ragazza lavorava proprio per GameFuna.

Il nome non ci è del tutto nuovo: lo avevamo ritrovato su una delle carte, nella capanna di Leshy. Luke, nei video successivi, sembra sempre più paranoico, folle.

La partita con P03 va avanti, quando, a un certo punto, ci chiede di poter accedere al disco rigido del nostro computer: «Vuoi consentire a Inscryption.exe di accedere al tuo disco rigido?»³¹⁶. Dobbiamo consigliare a P03 il file *ideale* per dimensioni, grandezza e volume tra quelli *realmente presenti* nel nostro computer. Il peso del file scelto, in termini di gigabyte, determinerà la pesantezza dell'attacco nei suoi confronti. Successivamente, dovremo scegliere un file che *ci stia particolarmente a cuore, ma non troppo, e che dimostri una certa età*. Scegliamo un file particolarmente vecchio, magari una foto; essa apparirà, per una frazione di secondo, sul volto, costituito da uno schermo, di P03, il quale ci lancia una sfida: quel file verrà impresso su una carta; se la carta dovesse essere eliminata *in game*, il file verrà cancellato dal disco rigido del computer. Giochiamo, vinciamo, continuano le partite,

³¹⁵ Ivi.

³¹⁶ Ivi.

nella mappa del mondo di gioco sul tavolo di P03. Un personaggio sta ispezionando i nostri file, dato che *la Grande Trascendenza non può attendere*. Improvvisamente, alla fine di una partita, su una carta appare un codice, un *frammento dei Dati_Vecchi*. Nulla ci viene spiegato, a riguardo.

Continuano le partite, quando, improvvisamente, ci troviamo di fronte Leshy, Grimora e Magnificus nelle loro sembianze tridimensionali.

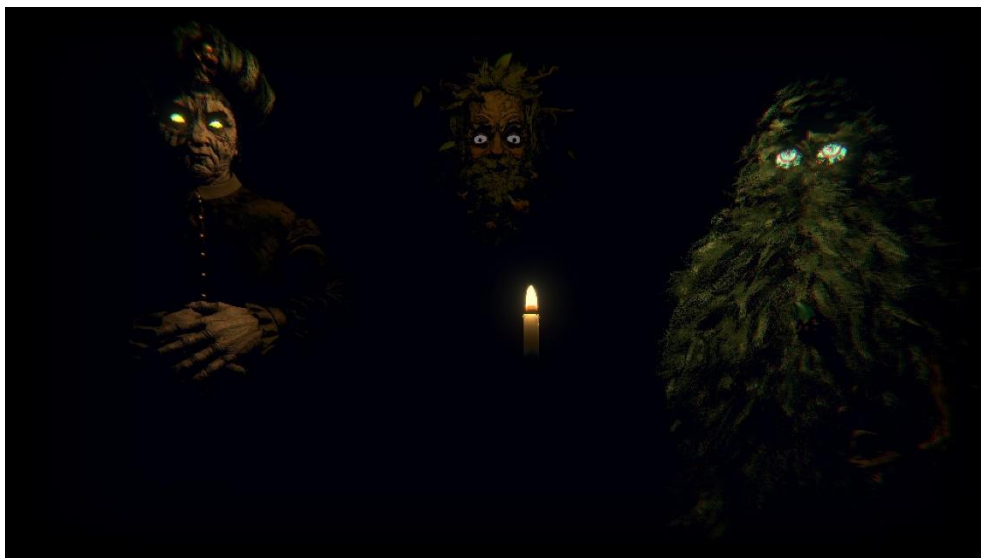


Figura 19, *Leshy, Grimora e Magnificus*, da *Inscryption*, 2021, Screenshot.

Ci invitano a continuare a giocare, per creare un diversivo, in modo che essi possano sconfiggere P03. Perché lo *devono* fermare? Da cosa? Perché loro sembrano avversari molto meno temibili di P03? Il giocatore è confuso: la sensazione è quella di trovarsi in un labirinto di informazioni; quando sembra di riuscire a scorgerne la fine, esso cambia e si fa più complesso, più *profondo*. Il giocatore non sta, in effetti, solo scendendo sempre più in profondità, riguardo ciò che appare sullo schermo, sulla storia degli Scribi, ma anche e soprattutto egli sta scavando, suo malgrado, per riuscire a comprendere *cosa sia Inscryption*. Il Signore delle ossa, personaggio che dobbiamo affrontare nella versione del gioco plasmata da P03, spiega cosa siano i *Dati_Vecchi* a Carder; lui sembra sconvolto, ma di quanto si siano detti i due noi non sappiamo nulla, poiché il nostro schermo si fa nero, per un attimo. Cosa sta realmente accadendo?

Dobbiamo, ci dice Leshy, *far provare a P03 una gioia immensa*, affinché egli possa *sottrargliela*. Tuttavia sembra che, involontariamente e senza sapere cosa significhi, sconfiggendo i nostri avversari, abbiamo preparato per P03 tale *Grande Trascendenza*. È il robot a comunicarcelo, mostrando sul suo schermo Luke, rivolgendosi a noi *come se fossimo Luke*. Non solo: nel corso della nostra avventura, abbiamo permesso a P03 di accedere al nostro disco rigido; il robot ci ha chiesto di

connettersi a Internet, ci ha persino manipolato perché scattassimo delle foto (*screenshot*): abbiamo *finito di creare il gioco*, con tanto di foto da caricare nel negozio online. Gli Scribi avevano infatti tentato di ripristinare l'originale versione del gioco, quella in 2D, ma ciò non è bastato. *Inscription* potrà circolare, nella versione in cui è P03 a comandare. Mentre sta per *pubblicare* la versione del videogioco, creato grazie al nostro involontario aiuto, intervengono gli altri Scribi e mentre Leshy ci chiede di resettare la partita, Grimora prende l'iniziativa, entra nel nostro disco rigido e cancella i file di *Inscription*.

Mentre la cancellazione dei dati, ben visibile sullo schermo, continua, dobbiamo affrontare per un'ultima volta i tre Scribi. Ormai tutti si rivolgono a noi chiamandoci Luke. Duello dopo duello, sempre più cose scompaiono dallo schermo. Grimora, Leshy e Magnificus vogliono solo fare un'ultima partita, prima di scomparire per sempre.

Giunti alla fine, la schermata è ormai bianca, l'unico file ancora presente del gioco è *Dati_Vecchi*; premendo l'unico pulsante visibile a schermo, il file si decompone. In una rapidissima successione, appaiono vari elementi, compresi la foto di una persona reale, un documento di identità e altre finestre, difficilmente distinguibili, poiché coperti dalla parola CENSURATO. In sottofondo si sente Luke ansimare, urlare; una clip ce lo mostra prendere a martellate il *floppy*; a ogni colpo il video si distorce. Il video successivo lo vede, al telefono, denunciare GameFuna, sia perché il loro videogioco ha preso il controllo del suo computer sia per l'atteggiamento della donna che era venuta a recuperarlo. Qualcuno bussa. È proprio la donna del precedente video. Gli spara.

Partono i titoli di coda, ma *Inscription* non è ancora finito.

Prima di proseguire in quello che è, a conti fatti, il resoconto finzionale di questo titolo incredibile, è bene tirare le somme di quanto detto finora. *Inscription* parte come un gioco di carte: mentre siamo nella capanna di Leshy siamo, effettivamente, impegnati a sfidare a carte il nostro avversario; *Inscription*, tuttavia, rimane un *deckbuilding card game* per tutta la durata del gioco. Eppure, nel resoconto finzionale di questa esperienza ludica, la parte di *gameplay*, a partire dal secondo atto, diviene quasi un elemento ininfluenza. Nessun giocatore, dicendo di aver giocato a *Inscription*, può dire di aver giocato a carte.

In secondo luogo, è bene osservare quante volte il cerchio magico del giocatore si sia rotto. Inizialmente, lo abbiamo detto, *Inscription* è un gioco di carte; dopo qualche partita contro Leshy, diventa un'*escape room*. Inizialmente è un videogioco quasi di assenza, poiché sono appena visibili delle mani a impugnare le nostre carte; successivamente esso si trasforma in un videogioco di sostituzione: abbiamo finalmente modo di muoverci nella stanza in cui ci troviamo, possiamo esplorare, possiamo effettivamente agire come se avessimo un corpo. La rottura decisiva, però, avviene nel momento stesso in cui battiamo Leshy: noi, i giocatori, non stiamo giocando a

Inscription; stiamo guardando il *gameplay* di Luke Carder. Questo è intuibile sin da subito, con un po' di attenzione. Noi vediamo infatti la telecamera, che sta riprendendo lo schermo, cadere. Se ciò non bastasse, quando il gioco viene interrotto dalla schermata contenente i video, sullo schermo appaiono due diverse scritte: batteria scarica o scheda di memoria piena. Infine, i personaggi ci chiamano Luke; in particolare, quando è P03 a rivolgersi a noi con questo nome, vediamo il volto di Carder sul suo schermo, vediamo *il nostro volto*. Il nostro *avatar*, se così si può chiamare, non è quindi una protesi personaggio, ma una persona *reale* che ha già giocato la partita cui stiamo assistendo. Tutto ciò che abbiamo fatto era massimamente *scriptato*, perché già avvenuto. In un certo senso, non eravamo neppure più noi ad agire. Il giocatore, in questo senso continua a modificare quanto sa di ciò che appare sullo schermo, a seconda delle nuove conoscenze di cui entra in possesso, fino al punto in cui si rende conto che non è neppure lui che sta giocando *Inscription*. Il cerchio magico ha, in un certo senso, subito una rivoluzione.

Inscription è un metagioco su tantissimi livelli. Sia dal punto di vista del giocatore, sia per quanto riguarda il gioco stesso. *Inscription* è un gioco più grande che parla di un mondo di gioco in cui si gioca, anche, a carte. Siamo al tavolo da gioco di Leshy, poi nella sua capanna, poi scopriamo di essere dentro a una mappa; ad un certo punto, questo stesso intero mondo di gioco, viene rirappresentato sul tavolo da gioco di P03. Non solo, *Inscription* è uno dei soggetti del videogioco *Inscription*.

Dal punto di vista della diegetizzazione di quanto è normalmente destinato allo spazio non diegetico, inoltre, siamo al livello più alto mai raggiunto, tanto da disintegrare completamente qualsiasi distinzione. Come si può delimitare gli spazi diegetici di un gioco che parla di se stesso? Come si può, per esempio, sostenere che il menù di gioco sia un elemento non diegetico, quando il gioco, nella sua interezza, è tema preponderante di *Inscription*? Se il gioco parla di sé, cosa si può escludere dal cerchio magico? Quali sono le *gamic actions* e quanto, di ciò che stiamo facendo, appartiene all'insieme delle azioni *non-gamic*? *Inscription* diegetizza il suo stesso terminale, sia dopo aver sconfitto Leshy, sia quando Grimora vuole cancellare il gioco. Non solo, diegetizza i nostri file *realmente* presenti nel computer. Il titolo gioca con il suo stesso codice di gioco, ce lo mostra, ci fa interagire con esso, mentre siamo all'interno di un cerchio magico dai confini sempre più sfumati. In effetti, essi persistono, ma ciò che manca ancora al giocatore è la coscienza di quanto il cerchio magico si sia effettivamente allargato.

Non solo, riprendendo quanto visto nel paragrafo 5.5, anche rispetto all'egotropizzazione del mondo indiretto e all'allotropizzazione del mondo diretto assistiamo a un *unicum*. Ciò che vediamo è quanto ripreso da Luke Carder; noi *siamo* la registrazione, seppur interattiva, del suo *gameplay*; guardiamo tutto dal punto di vista di una telecamera, la quale talvolta inquadra il soggetto che, almeno in teoria,

andiamo a interpretare. La quarta parete continua a cadere, eppure ciò non avviene nei nostri confronti; la parete si rompe nei confronti di Luke Carder, un soggetto reale, seppur finzionale³¹⁷, sul quale non abbiamo nessun potere: Luke ha già giocato ed è già stato ucciso. Anche quando Carder guarda dritto in camera o si rivolge palesemente a noi, veniamo allontanati dalla situazione, perché deposti dal nostro ruolo attivo e relegati a quel pubblico passivo che sta solo guardando un *gameplay*. Inoltre, in questo titolo, viene diegetizzato il videogioco stesso, con tutte le sue componenti non diegetiche. Il discorso viene, come dicevamo, figurativizzato. Il nostro attuale mondo diretto è, perciò, completamente allotropizzato, nel nostro giocare a un videogioco che in realtà è la versione filmata di qualcuno che gioca al videogioco. Allotropizzazione ed egotropizzazione hanno solitamente l'intento di farci sentire più inclusi nel mondo indiretto, ma, in questo caso, il nostro rapporto con il soggetto del mondo indiretto e la situazione, in generale, producono un enorme estraniamento. Questo è dovuto anche al fatto che è difficile comprendere fino in fondo tutto ciò che accade in *Inscription*, finché non smette di accadere. Noi ci rendiamo conto solo a un certo punto che siamo Luke Carder, prima siamo semplicemente confusi. Siamo, almeno inizialmente, incapaci di capire cosa sia ciò a cui *noi* stiamo giocando.

È bene anche spiegare una dinamica molto interessante di *Inscription*: gli NPC sanno di essere NPC, sanno di essere all'interno di un videogioco, al punto che, a livello narrativo, hanno potuto prendervi il sopravvento. Nella capanna, era infatti Leshy ad avere il comando del codice; per questo, i tre Scribi, intrappolati nelle carte da gioco, volevano sconfiggerlo. Soprattutto, però, Leshy voleva effettivamente solo giocare ed è per questo motivo che percepiamo nettamente il *deckbuilding card game* solo in quella fase di gioco. Una volta sconfitto, il gioco si riavvierà nella sua forma originaria. Allo stesso modo, quando ci troviamo nella mappa 2D, siamo in quella che doveva essere la forma effettiva di *Inscription*.

Nel duello contro P03, il robot si serve di un *glitch*, un frammento dei *Dati_Vecchi*, per riavviare il gioco, in modo da prenderne il comando; per questo motivo l'estetica e la grafica cambiano nuovamente. Si sfruttano, perciò, i diversi tipi di grafica o, trattandosi di discorso, di formato, per rendere narrativamente tangibile un mettersi in scena del gioco stesso. Vedremo a breve, che tutto ciò è solo la punta dell'iceberg di ciò che è, alla fine di tutte le considerazioni, *Inscription*.

Torniamo al gioco. Il giocatore prova il senso di risoluzione dell'*endgame*. Terminati i titoli di coda, si ritorna sulla schermata iniziale. Di nuovo non si può iniziare una nuova partita, ma solo *continuare*

³¹⁷ Si tratta, cioè, di un soggetto finzionale e virtuale, esistente come ente digitale. Si vede a tal proposito il realismo virtuale di Chalmers, in Chalmers, David J., *The Virtual and the Real*, in *Disputatio*, Vol. 9, n. 46, 2017, <http://www.disputatio.letras.ulisboa.pt/wp-content/uploads/2018/06/01-disp-2017-0009.pdf> (ultimo accesso 01/08/2022).

una partita già iniziata. La novità è la presenza della *Kaycee mode*, contrassegnata da un'icona rossa, su cui è dipinto un teschio. Nulla di incredibile: accade spesso, nei videogiochi, che vengano sbloccati contenuti aggiuntivi, al termine della prima *run*. È inoltre possibile accedere ad alcuni dati salvati della nostra precedente partita. Il giocatore può decidere, perciò, di provare questo nuovo contenuto o ripetere la partita classica. Il gioco appare normale.

Tuttavia, in uno dei file di caricamento, quello che rappresenta il primo terminale, successivo alla sconfitta di Leshy, è possibile agire, come se il file non fosse la registrazione di un evento già accaduto. Daniel Mullins è, prima di tutto, laureato in informatica. È riconosciuto che una delle sue intenzioni fosse proprio quello di sfruttare le proprie conoscenze informatiche, mettendole in scena, rendendole non solo la base su cui costruire un videogiochi, ma anche un elemento del gioco stesso³¹⁸. Ebbene, una cosa risaputa dagli addetti al mestiere è che premendo CTRL+C durante una qualsiasi operazione, questa viene bloccata e il controllo torna nelle mani dell'utente. Provando a premere i due pulsanti, durante la schermata che rappresenta il terminale, la cancellazione può essere interrotta.

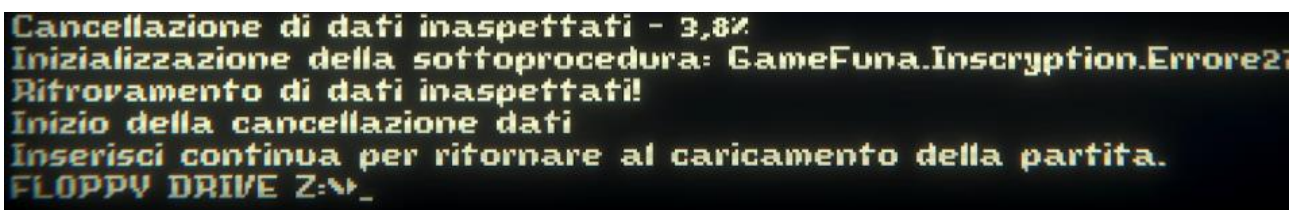


Figura 20, Terminale presente nei dati salvati, da *Inscryption*, 2021, Screenshot.

Attraverso il terminale rappresentato, si può navigare come in un terminale reale. Dopo una serie ulteriore di comandi è possibile trovare, finalmente, i *Dati_Vecchi* e un messaggio criptato: sarà necessario decifrare il tutto.

In uno dei video di Luke, era ben visibile un post-it con su scritto: MYColoG15T22|P3RHAPS??|BLooD\$LSTTsR80X. Sono gli indizi per trovare la chiave di codifica. Il primo riguarda una delle entità di *Inscryption*, i Micologi; essi in effetti ci avevano fornito un codice. La seconda parte di esso si trova nei crediti a fine capitolo. Per trovarla, però, è necessario aver giocato agli altri due titoli di Mullins. In *Pony Island*³¹⁹, infatti, era presente un *easter egg*³²⁰ conosciuto come «A Beeper, Perhaps??»³²¹; inoltre, da *The Hex*³²², sappiamo che Louis Nathas è il

³¹⁸ Un ulteriore esempio di marca stilistica di cui i giocatori erano a conoscenza.

³¹⁹ *Pony Island*, Daniel Mullins Games, 2016.

³²⁰ Con questo termine si indica un contenuto volutamente nascosto, in un prodotto informatico, per intenti goliardici.

³²¹ Ivi.

³²² *The Hex*, Daniel Mullins Games, 2018.

CEO di GameFuna. Il suo nome appare, appunto, nei collegamenti alle risorse, sormontato da «Beeper» e sopra a un link, dal quale si può estrapolare la seconda parte di codice. Infine, impostando la schermata a 4:3, ovvero nella modalità *Letterbox*, durante il dialogo con il Signore delle ossa, al terzo atto del gioco, si legge la terza parte di codice. Non sarebbe finita qui, il messaggio sarebbe in parte comprensibile e in parte no. L'insieme di caratteri e numeri che permangono dopo la codifica sono anch'essi parte di un codice, che permettono di creare delle modifiche reali al file del gioco e così via in una spirale di *easter egg*, segreti ed enigmi senza fine e i cui indizi sono sparsi per tutto il gioco. I giocatori, ad esempio, si troveranno a dover utilizzare le regole di Karnoffel, il più antico gioco di carte in Europa, per risolvere un enigma, il quale porterà direttamente a quello successivo. Tutto per cercare di capire cosa siano, effettivamente, questi *Dati_Vecchi*. Ebbene, nessuno lo sa ancora con certezza. Ci sono dei chiari riferimenti a una guerra nucleare, a qualcosa di demoniaco, persino al nazismo. Ciò che sappiamo, però, è che i *Dati_Vecchi* influenzano non solo il mondo digitale e virtuale, ma anche quello reale. Lo scopo di P03 era quello di pubblicare *online* il gioco, questa era la *Grande Trascendenza*, e fare in modo che i *Dati_Vecchi* si diffondessero a livello mondiale. Perché, però, è tutto così intricato?

Inscription non è un gioco di carte, non è un *escape room*, non è neppure solo un metagioco. *Inscription* è un ARG, un *Alternate Reality Game*; ovvero un titolo che collega la realtà digitale al mondo reale. La netta separazione tra mondo diretto e indiretto si è appena cancellata. Il cerchio magico è ormai disintegrato³²³. Per scoprire cosa fossero i *Dati_Vecchi*, i giocatori si sono riuniti³²⁴, cercando di decifrare gli indizi, sparsi nel gioco, negli altri titoli di Mullins, ma soprattutto nel mondo reale. Un esempio: nel luogo indicato dalle coordinate seguite da Luke Carder si trovano effettivamente seppelliti due dischetti; oppure, nel codice di gioco, *nel gioco*, è presente un link che rimanda a un'azienda produttrice di *floppy disk*, la *Kaminski*. Inserendo il proprio indirizzo nel sito *reale* di questa azienda, era possibile essere selezionati e ricevere a casa un *floppy*, cosa che accadde effettivamente a tre giocatori. Ciascuno dei *floppy* conteneva un codice, in grado di decifrare l'ultimo frammento del messaggio di *Dati_Vecchi*: esso si riferiva al mazzo di carte che Hitler aveva con sé, quando fu trovato morto. Nei tre *floppy*, era presente anche un *link*, ovviamente da ricomporre, che rimandava a un video su YouTube. In esso è rappresentata una schermata che esegue delle linee di

³²³ Il discorso sulla rottura del cerchio magico può prolificamente connettersi alla riflessione estetica sulla cornice. Il punto di vista è, però, parzialmente differente, avendo a che fare, nel caso dei media digitali, con l'interfaccia. In questa sede, per economia del discorso, ci si limita a rimandare al recente lavoro di Pietro Conte, in Conte, Pietro, *Unframing Aesthetics*, Mimesis International, Milano, 2020.

³²⁴ *Inscription* è, rispetto a quanto detto nel paragrafo 5.4, un esempio di videogioco che finisce a trascinare nei suoi confini la *community online*, rendendola fondamentale per il dispiegarsi dei suoi intenti ludici e narrativi.

codice, per poi mostrare il volto dell'ermellino, che altro non era se non P03. Egli ha vinto, nel gioco e nella vita reale: il videogioco è online.

Inscription è definitivamente uscito da se stesso e il cerchio magico del giocatore è collassato. Se in *Doki Doki Literature Club!* il videogioco andava a modificare contenuti realmente presenti nel nostro computer, *Inscription* fa di più: allarga il cerchio magico del giocatore fino a includere non più solo il suo computer, ma persino il mondo diretto in cui egli è inserito. Non si tratta di una commistione tra i due mondi: siamo perfettamente consapevoli di quanto, nel mondo diretto, sia riferito al mondo indiretto del videogioco. Non c'è, perciò, il pericolo di quella degenerazione teorizzata da Caillois (cfr. § 1.2).

Il gioco rimane perfettamente giocabile anche senza essere venuti a conoscenza di tutti i suoi segreti. Tuttavia, Mullins voleva creare un prodotto che portasse alla conseguente creazione di una *community*, intenta a decifrarlo. Effettivamente, la più completa esperienza del titolo si ha solo quando tutto è stato scoperto. Tuttavia, ciò è stato possibile per un numero limitato di persone, informatici o coloro che potessero raggiungere i luoghi indicati dalle coordinate. Il resto dei giocatori ha *assistito* al rompersi del cerchio magico e alla riformulazione sensata di quanto hanno giocato, smettendo di giocare e, allo stesso tempo, facendo un nuovo tipo di esperienza, non più interattiva. La loro immersione è divenuta attentiva o, come si specificava nel paragrafo 5.1, si tratta, nel loro caso, di un'immersione come assorbimento. Coloro che, d'altra parte, hanno continuato attivamente a indagare hanno sperimentato una nuova versione di immersione come trasporto: non sono più *telepresenti* in uno spazio remoto, nel mondo indiretto, ma presenti nel mondo diretto, trasportati però in un senso finzionale. Il mondo diretto viene, in un certo modo, rielaborato perché esso completi quanto esperito nel mondo indiretto. Diventa, in altre parole, uno strumento per l'esperienza videoludica proposta da Mullins.

C'è un aspetto che tende a passare inosservato in questo titolo incredibile. Il giocatore, per tutta la durata della partita, tende a sentirsi preso in giro sul suo stesso ruolo. È difficile immergersi in una partita che è, a livello narrativo, già conclusa. Le continue incursioni di Carder destabilizzano la percezione che il giocatore ha di quello che sta facendo, al di là dell'intricato susseguirsi di eventi a cui assiste. La continua rottura della quarta parete, che ci ricorda di essere spettatori, l'allotropizzazione insistente di un mondo diretto a noi estraneo, l'egotropizzazione del gioco in quanto gioco, ma non giocato da noi, ci costringono a un costante spaesamento. Siamo i soggetti di un'esperienza che appare, data la struttura del gioco, un'esperienza *per procura*; pur continuando a giocare, diveniamo sempre più estranei al gioco stesso, come se esso alla fine ci riguardasse poco. L'opera ergodica prende, nel suo racconto finzionale, caratteristiche proprie di un'opera non ergodica, poiché si raccontano cose a cui si assiste, più che azioni che si compiono. Come sosteneva

Calleja (cfr. § 5.1), l'ergodicità e lo sforzo non triviale richiesto dal videogioco, poco hanno a che fare con la pressione materiale di un pulsante. Certo, compiamo uno sforzo cognitivo nel cercare di comprendere ciò a cui assistiamo, ma allo stesso modo in cui ci è richiesto in altri media audiovisivi. Poco importa che appaia un YOU, nei titoli di coda, sotto la voce *Playing the game*. Il giocatore è stato progressivamente estromesso dal suo ruolo, sia narrativamente, poiché Luke Carder è manipolato da P03 nel preparare la *Grande Trascendenza*, sia realmente, dato che veniamo costantemente relegati al nostro ruolo di spettatori di eventi già accaduti. Il vero capolavoro risiede, però, proprio in questo: il giocatore riprende in mano la situazione, attraverso i comandi informatici inseriti per trovare i *Dati_Vecchi*; da quel momento ha inizio la *sua* partita, volta all'esplorazione nel mondo diretto e nel mondo indiretto, per trovare gli indizi e per decifrarli. Diveniamo davvero giocatori di *Inscription*, quando il videogioco termina. Detto in altri termini, ci sentiamo i *reali* proprietari dell'esperienza ludica, quando il cerchio magico del titolo si disintegra, quando, cioè, il luogo esperienziale si allarga al punto che il giocatore perde di vista i suoi confini³²⁵.

Inscription è un titolo complesso da spiegare. Esso va, piuttosto, giocato. Era però necessario parlarne, in una tesi che tratta la specificità dell'esperienza videoludica, perché esso mette in risalto quanto il videogioco possa creare esperienze uniche, grazie alla sua stessa struttura. Il rapporto peculiare con il suo stesso cerchio magico è dato da quell'autorevolezza della macchina che non ci deve spiegare come essa funzioni; si limita a farci rispettare le regole. La *lusory attitude* del giocatore, nell'apprestarsi al videogioco, non riguarda solo l'accettazione delle regole e dell'inserimento di ostacoli artificiali. Egli può non sapere nulla del titolo ed entrare, comunque, nel cerchio magico. Soprattutto in titoli come *Inscription*, si tratta, piuttosto, di un *affidarsi*. Ci si affida a quanto ci viene proposto, non sapendo quanto delle nostre conoscenze sul titolo verrà stravolto nell'istante successivo. La *lusory attitude* del videogiocatore consiste nell'accettare, pena il non giocare, che il videogioco a cui sta giocando *funzioni così*. Non si tratta più di sottostare a delle regole, ma di affidarsi al fatto che, date quelle regole, l'esperienza ludica avrà un determinato valore. Rispetto al giocatore classico, quindi, il videogiocatore non deve essere totalmente a conoscenza della natura e delle regole del gioco, per giocarvi, proprio perché non è uno dei soggetti a negoziare la realizzazione

³²⁵ Questa è solo una delle possibili interpretazioni. Altri giocatori sostengono che il videogioco *Inscription* non sia altro che una dei luoghi esplorabili, nella caccia al tesoro progettata da Mullins. In questo senso, il titolo sarebbe solo il punto di partenza di un gioco, non digitale, che ha in sé anche una componente videoludica. Anche questo punto di vista appare interessante e, allo stesso modo, si può parlare di come anche l'ARG possa così comportarsi, grazie alla sua componente visuale, in modo peculiare rispetto al cerchio magico. Non solo, anche il cerchio magico di *Inscription* in questa accezione è peculiare: prima è solo un videogioco, in seguito è un luogo esplorabile di un ARG. Tutto questo è possibile a partire dalla materialità digitale di cui abbiamo già parlato, che presa in se stessa può offrirsi come elemento tangibile su cui costruire il sistema di enigmi a cui l'ARG fa riferimento.

del gioco stesso. Il videogiocatore, molto spesso, *va alla cieca*. Sceglie in base alla categoria ludica e al tipo di *gameplay* o all'autore, per le sue cifre stilistiche. Non sa però quanto accadrà, nell'effettivo, entrando nel cerchio magico. Questo perché il videogioco, lungi dall'essere deciso tramite negoziazione dei giocatori, è un elemento attivo ulteriore rispetto ai soggetti dell'esperienza. Esso riconosce i giocatori, risponde alle loro azioni, li punisce in caso di errore. *Inscription* prende tutto questo e lo estremizza, rendendo il videogioco il protagonista assoluto di se stesso. È in grado di farlo, però, perché esso è un medium prima ancora di essere un gioco ed è, allo stesso tempo, quel medium peculiare che è il videogioco. Come anticipavamo nel terzo capitolo, il videogioco ha la possibilità di mettersi in scena e divenire metagioco, trasformando, agli occhi del giocatore, lo spazio esperienziale in cui è inserito. Dal tavolo da gioco, di cui parlava persino Huizinga, mentre siamo imprigionati nella capanna di Leshy, al mondo diretto, nella ricerca al di fuori del videogioco, senza che tutto ciò *degeneri* in follia.

6.5 Tabella riassuntiva

Al termine di questa analisi, è possibile dunque individuare le caratteristiche peculiari dei titoli presi in esame, fatto salvo tutto ciò che essi hanno in comune in quanto videogiochi, come l'ergodicità, l'interattività e il tipo di immersione propri del medium.

	<i>Dark Souls</i>	<i>Metal Gear Solid 2</i>	<i>Inscription</i>
<i>Caratteristica saliente del titolo</i>	<i>Archeologia narrativa</i> : il giocatore deve mettere in atto una ricerca archeologica per rinvenire una narrativa che il medium fornisce solo implicitamente, attraverso i reperti storici, rinvenibili nel mondo di gioco.	Il <i>meme</i> : la struttura del gioco rispecchia quella del titolo precedente, in vista di un obiettivo narrativo che, grazie alla struttura memetica, impegna il giocatore nel partecipare al dispiegarsi dell'opera, non solo attraverso l'avatar, ma come soggetto dell'esperienza memetica.	La <i>rottura del cerchio magico</i> : il medium allarga percettivamente e progressivamente i confini del cerchio magico in cui il giocatore è inserito, fino a comprendere il mondo diretto; di fatto, il cerchio magico sembra disintegrarsi.
<i>Mondo diretto</i>		Diegetizzazione del tutorial.	Particolare egotropizzazione del mondo indiretto. Assoluta allotropizzazione del mondo diretto, con diegetizzazione del videogioco stesso. Il mondo diretto diviene parte integrante del dispiegarsi dell'ARG.
<i>Mondo indiretto</i>	Mappa situazionale data dall'HUD. Dissonanza ludonarrativa che permette un'altissima rigiocabilità del titolo.	Mappa situazionale data dall'HUD, dalla cartina del mondo di gioco, dagli effetti visivi sullo schermo. Dissonanza ludonarrativa che permette di adottare un numero considerevole di strategie per portare a termine la missione.	Mappa situazionale data da elementi diversi a seconda della fase di gioco.

<i>Discorso</i>	<p>Marca stilistica riconoscibile di Miyakazi. <i>Pull narrative</i> in contrasto con la <i>push narrative</i> – contrasto tra trama e <i>lore</i>. Intreccio volto all'inganno.</p>	<p>Marca stilistica riconoscibile di Kojima. Elementi <i>pull</i> nel Codec. Intreccio volto a inserire il giocatore e il suo giocare nella narrazione.</p>	<p>Marca stilistica riconoscibile di Daniel Mullins. Discorso figurativizzato, andamento "discontinuo" dell'intreccio.</p>
<i>Avatar</i>	<p>Protesi maschera in un gioco di sostituzione.</p>	<p>Protesi personaggio in un gioco di cooperazione.</p>	<p>Protesi trasparente, protesi maschera, protesi personaggio. Videogioco di assenza, di sostituzione, di cooperazione. Nell'ARG, mancanza dell'avatar.</p>
<i>Cerchio magico</i>	<p>Il cerchio magico del giocatore cambia la sua struttura una volta scoperto l'inganno.</p>	<p>Il cerchio magico si trasforma e vi entriamo come personaggi giocanti e non più solo attraverso l'avatar.</p>	<p>Il cerchio magico si rivoluziona a seconda delle fasi di gioco; il giocatore, nella riconfigurazione sensata che mette in atto, ha l'impressione che esso venga progressivamente distrutto.</p>

6.4 Poscritto - *Westworld*

In una tesi sul videogioco, potrà sembrare strano trovare un paragrafo dedicato a una serie televisiva. Ce ne serviamo, però, come trasposizione in senso televisivo di un esperimento mentale. Utilizziamo un altro medium, quindi, per mostrare cosa accadrebbe nel videogioco se si realizzassero determinate condizioni, ancora troppo distanti dal livello tecnologico in cui ci troviamo in questo momento.

Westworld è una serie televisiva sci-fi del 2016, creata da Jonathan Nolan e Lisa Joy e targata HBO. Essa si basa sull'omonimo film di Michael Crichton, uscito nel 1973. *Westworld* è un medium in cui a essere allotropizzato è il gioco di ruolo; si tratta, detto diversamente, di una serie tv che *media* il videogioco³²⁶.

Nel 2050, al costo di quarantamila dollari al giorno, è possibile abitare per un periodo di tempo dentro a *Westworld*, un enorme parco a tema vecchio *far west*, appunto, popolato da androidi progettati per assomigliare in tutto e per tutto agli umani e in grado di soddisfare i bisogni e i desideri degli ospiti del parco.

Gli ospiti paganti, consapevoli dell'artificialità del mondo in cui vengono inseriti, hanno la possibilità di interpretare qualunque ruolo essi vogliano. Possono prendere parte agli intrecci narrativi presenti e avviati nel mondo di gioco o possono interromperli; possono seguire passivamente le vicende degli NPC, i quali si renderanno conto della loro presenza e reagiranno a essa, o possono giocare con essi, come meglio credono. Il punto di partenza della serie è che gli ospiti possano fare quello che desiderano, senza conseguenze rilevanti. Non a caso, il sottotitolo della versione italiana, *Dove tutto è concesso*, ben richiama il punto focale su cui si basa la serie: la gratuità del gioco. Tale gratuità è, però, inserita nel contesto più immersivo possibile. Gli ospiti, infatti, sanno di non poter morire e sono a conoscenza del fatto che l'unica cosa che permette loro di riconoscere gli altri esseri umani dagli androidi è che, sparando a quest'ultimi, essi muoiono. L'insieme di questi due elementi, la gratuità e l'immersione totale, produce l'effetto di un'esperienza che risente di problemi etici, altrimenti non rinvenibili. Dal punto di vista del mondo diretto, noi siamo spettatori della serie e del gioco in essa rappresentato. Nel mondo indiretto, d'altra parte, ci sono gli spettatori *del* gioco *nella* serie, ovvero coloro che osservano, progettano e regolano il gioco, al di fuori del cerchio magico rappresentato dai confini del parco, e i giocatori, ovvero gli ospiti paganti, i soggetti dell'esperienza

³²⁶ Si tratta di videogioco e non del gioco classico, perché le caratteristiche del mondo di gioco e del sistema sono proprie del videoludico: i soggetti sono immersi in una realtà virtuale, riconosciuti dal mondo di gioco, che offre loro tutta una serie di *feedback*, come presenti; un mondo in cui sono altresì presenti NPC che con i soggetti si relazionano. Inoltre, regole di gioco e cerchio magico non sono negoziati dai giocatori, ma dagli autori del gioco.

di gioco, messa in scena dalla serie; coloro che, inseriti nel cerchio magico, *ruolano* in un modo o in un altro. Gli spettatori *della* serie, gli spettatori *nella* serie e persino i giocatori sono spinti a giudicare negativamente coloro che, giocando, decidono di approfittare della gratuità delle proprie azioni. Eppure, non solo la gratuità è una delle caratteristiche salienti di tutti i giochi, ma anche il fatto che azioni normalmente insensate o sbagliate siano tutelate dalla *lusory attitude*, in vista del gioco, fa parte di un discorso che abbiamo ritenuto non solo ammissibile, ma scontato. Perché ciò che vediamo in *Westworld* sembra verosimilmente sbagliato?

Si pensi, a questo proposito, a due personaggi: William, interpretato da Jimmy Simpson, e Logan, interpretato da Ben Barnes. I due uomini arrivano al parco insieme, ma affrontano l'avventura con uno spirito completamente diverso. William, ammaliato dalla verosimiglianza degli androidi e del mondo di *Westworld*, agisce secondo coscienza e, potremmo dire, *ruola da buono* o non *ruola* affatto, rimanendo se stesso. Logan, invece, sfrutta la libertà di cui è in possesso per compiere tutta una serie di azioni che nel mondo ordinario verrebbero considerate disumane. Chi di loro è maggiormente immerso nel mondo di gioco? Ci si potrebbe anche chiedere: chi sta sfruttando a pieno il tipo di esperienza che un gioco come quello creato da *Westworld* vuole proporre? È interessante porsi questa domanda perché non sembra esserci una vera risposta. William è talmente inserito nel mondo di gioco che non riesce a trattare gli androidi se non come umani, limitando di fatto la libertà di azione che *Westworld* offre. Logan, invece, è talmente euforico della libertà concessagli, che non riesce a non ricordarsi costantemente della finzione del mondo in cui è inserito. Egli è violento con chiunque, perché è consapevole che chiunque viva lì sia *finto*.

La cosa interessante messa in scena da *Westworld* è che una totale gratuità e una totale immersione non possano coesistere nell'esperienza di gioco. Abbiamo già sottolineato (cfr. § 5.5) come il filtro della finzione debba tenere separati mondo indiretto e mondo diretto. Una totale immersività non solo mina questa separazione concettuale, ma mina persino se stessa o, in alternativa, la gratuità di cui il gioco dovrebbe beneficiare. Una versione così definitiva di *telepresenza*, in un mondo immersivo al punto da sembrare reale, impedisce al giocatore di considerare le sue azioni totalmente gratuite, a meno che non decida di perdere una parte precisa dell'esperienza, ovvero l'immersione stessa. Facendo un passo in avanti, non è possibile essere totalmente immersi nel mondo indiretto e, allo stesso tempo, essere consapevoli dell'immersione stessa. Perché la gratuita, garantita dal gioco, sia tale, bisogna essere consapevoli dell'immersione, la quale è, perciò, necessariamente parziale. In un'immersività totale, viceversa, la gratuità delle proprie azioni non può non scontrarsi con i concetti di giusto o sbagliato: nell'agire in un mondo che sembra percettivamente reale, inconsapevoli di esservi semplicemente immersi, le azioni hanno un peso, a meno che non vi sia follia. Facendo un esempio, si pensi all'omicidio. I bambini che giocano ai cowboy, inseriti nel cerchio magico del loro

giocare, non avranno alcuna remora di stampo morale a uccidere l'acerrimo nemico che si piazza loro davanti; neppure i genitori, che assistono alla scena, proveranno disgusto o turbamento di fronte alla mancanza di pietà del piccolo pistolero. Per quanto i bambini prendano sul serio il proprio gioco, la finzione è palese: nessun colpo è stato esploso e il nemico è caduto al suolo per salvaguardare il gioco, non perché qualcosa lo abbia effettivamente colpito. Passiamo al videogioco, per esempio a *Red Dead Redemption*³²⁷, videogioco *action* di avventura, ambientato proprio nel lontano West. Anche in questo caso, si tratta di un gioco sicuramente immersivo, ma le caratteristiche peculiari del videogioco impediscono al giocatore di confondere mondo reale e mondo indiretto. Le azioni reali, seppur virtuali, che egli compie rimangono racchiuse in quel mondo di gioco, in cui egli è inserito solo indirettamente attraverso l'avatar. Per quanto trasporto possano suscitare le vicende che accadono sullo schermo, la separazione concettuale tra i due mondi rimane tangibile e, perciò, il giocatore sa dare il giusto peso alle proprie azioni. Il nemico che gli sbarrava la strada è morto, non perché il giocatore sia cattivo, ma perché sa che, trattandosi di un gioco, egli deve impegnarsi e vincere sulle situazioni. Persino nel caso decidesse di agire *da cattivo*, la consapevolezza del giocare minimizzerebbe il peso delle sue azioni e giustificherebbe, in base alla *lusory attitude*, il suo agire come sperimentazione delle possibilità che il mondo dell'opera offre.

In *Westworld*, invece, i giocatori sono fisicamente e direttamente inseriti in un mondo di gioco costruito per *sembrare reale*. Se esso ottiene il suo scopo e si perde la consapevolezza dell'immersione, le azioni hanno un peso, anche se nel mondo ordinario non hanno effetti. Il soggetto che agisce, dimenticandosi di essere dentro alla finzione, non risponderà delle sue azioni nella pratica, ma dimostrerà la sua natura nella teoria. Viceversa, il tentativo di rendere totalmente immersivo il mondo di gioco risulta pressoché superfluo: il giocatore che intenda sperimentare la massima libertà di azione nella consapevolezza dell'immersione, non sarà realmente e totalmente immerso nel mondo di gioco, perché ciò mutilerebbe tale libertà. L'alternativa a queste due possibilità è la degenerazione di Caillois.

Per quanto si tratti di una serie televisiva e non della registrazione di un'esperienza reale, *Westworld* mette in scena un panorama verosimile. D'altronde, abbiamo ripetuto molto spesso che il giocatore, perché stia effettivamente giocando, deve essere sempre consapevole del proprio giocare; deve, cioè, essere consapevole sia della finzione che della gratuità del suo agire. Abbiamo anche parlato di *fallacia immersiva*, descrivendo in questo modo la tendenza a considerare soddisfacente un'esperienza mediale, solo qualora sia in grado di trasportare percettivamente il soggetto nel mondo indiretto. A essa, Salen e Zimmerman rispondevano che il giocatore si sente immerso nel mondo del

³²⁷ *Red Dead Redemption*, Rockstar Games, 2010.

medium grazie al suo giocare e al processo metacomunicativo che mette in atto per preservare finzione e gioco (cfr. § 5.1). *Westworld* ha, in questo senso, l'ambizione di dimostrare che un gioco che non rispetta questi presupposti smette di essere tale, per diventare un luogo in cui riversare tutte le brutture altrimenti soffocate. In sostanza, ciò che accade agli ospiti di *Westworld* è la degenerazione caillouisiana, causata dalla mancanza di confini tangibili dell'esperienza di gioco, commistionata a una libertà che nel mondo ordinario essi non avrebbero.

Si noti, infine, come l'episodio 4x01, intitolato *La teoria della dissonanza*, parli in maniera implicita della dissonanza ludonarrativa. Il mondo artificiale creato dai due ideatori di *Westworld* doveva essere massimamente *reale*, più verosimile possibile, seppur ambientato in una realtà lontana da quella del 2050. «Hai mai sentito parlare di Arnold? [...] Creò un mondo in cui sarebbe stato possibile fare tutto, tranne una cosa: non si poteva morire. Il che vuol dire che per quanto reale sembrasse quel mondo, restava solo un gioco»³²⁸. *Westworld* è un gioco in cui non si può perdere, non si può morire. Il mondo virtuale, così realistico e, perciò, così immersivo, contiene in sé questa grossa discrepanza, grazie alla quale viene persa una delle caratteristiche salienti dell'uomo, il suo essere mortale. La dissonanza ludonarrativa del parco è, tuttavia, ciò che rende tanto attraente il soggiorno a *Westworld*, proprio perché, come dicevamo prima, il gioco non è più tale. Anche le situazioni più difficili e gli intrecci più complessi, affrontati dagli ospiti per amor dell'avventura, vengono scelti nella consapevolezza di poter essere abbandonati, interrotti o affrontati senza nessun rischio. Essendo i soggetti stessi gli *avatar* in gioco, non solo è garantita la gratuità delle scelte intraprese ma, a differenza di qualsiasi altro gioco, non è neppure ammissibile la sconfitta. I giocatori, perciò, non hanno davvero un interesse a impegnarsi nel superare le sfide. Questo perché *Westworld* da gioco di ruolo si trasforma, come abbiamo detto, in un'esperienza di soddisfacimento di qualsiasi desiderio personale. Data la natura intrinseca dell'esperienza proposta, non siamo più di fronte all'*oppositional state machine* descritta da Fassone (cfr. § 2.4), ovvero alla presenza di un sistema che riconosce i propri ospiti, ma legifera e controlla che essi rispettino le regole. In *Westworld*, abbiamo un mondo di gioco senza giudice e legislatore, in cui gli uomini entrano per poter sperimentare una libertà assoluta in un mondo verosimile, dando vita a scenari distopici, per fortuna circoscritti all'interno del cerchio magico.

³²⁸ *Westworld*, 2016, HBO.

CONCLUSIONI

Il titolo di questa tesi è *New Game*. Esso non è stato scelto a caso, ma riprende le diverse tematiche che in questa sede abbiamo preso in considerazione. Da una parte, si rimanda, in modo didascalico, alla Nuova Partita, quel dispositivo non diegetico preliminare all'entrare nel cerchio magico di tutti o, come abbiamo visto nel caso di *Inscription*, quasi tutti i videogiochi. Secondariamente, ci si riallaccia a quanto detto nella prima parte di questo elaborato: i videogiochi sono dei *nuovi* giochi. I primi non possono essere assimilati completamente ai secondi, senza tenere conto della componente audiovisiva tipica di un certo tipo di *nuovi* media.

Infine, il *New Game* è qualcosa che *va fatto* nella partita accademica in cui si tratta dei videogiochi. Come abbiamo visto, il videogioco non può essere trattato come un semplice gioco, poiché esso è anche un medium. Nella seconda parte di questo elaborato, abbiamo perciò deciso di usare un apparato concettuale diverso, riconoscendo l'appartenenza del videogioco a quel panorama contemporaneo mediale fatto di contaminazioni, linguaggi comuni ed esperienze condivise. Non a caso, nel trattare *Metal Gear Solid 2* abbiamo parlato del meme, dispositivo utilizzato principalmente nei *social network*. Ci siamo però trovati di fronte ad alcune difficoltà nel riferire, appunto, le categorie preesistenti al videoludico. Sono stati necessari aggiustamenti, specificazioni, correzioni e, talvolta, obiezioni, per adattare gli elementi della materia a uno dei suoi *nuovi* oggetti. Ciò è dato dal fatto che, nel circolo vizioso in cui ci troviamo, il videogioco non è un semplice medium, poiché esso è anche un gioco.

Come abbiamo anticipato nell'introduzione e come è divenuto palese nel trattare il videogioco come medium, ci si trova perciò di fronte a una nuova necessità: rivedere le categorie utilizzate nello studio del videogioco perché esse meglio si conformino al medium trattato. In questo senso e dal nostro punto di vista, si assiste a un momento storico in cui è bene che venga messo in atto un *reset* della partita in cui siamo inseriti. È necessario che il mondo accademico inizi a trattare il videogioco in quanto videogioco e non in un continuo confronto con il suo parente prossimo, il gioco, o con gli enti con cui condivide la persistenza in uno stesso panorama, gli altri media. Tuttavia è difficile che ciò si possa fare senza ripartire proprio da quel confronto, in modo da far emergere l'esperienza videoludica in tutta la sua peculiarità. Nello scegliere i casi analizzati si puntava proprio a questo: i titoli scelti producono un'esperienza che è poco incasellabile nelle etichette esistenti e che non può essere ricondotta al solo elemento ludico o al solo elemento mediale. *Dark Souls*, *Metal Gear Solid 2* e *Inscription* producono un'esperienza che è particolare senza dubbio per le scelte autoriali che li riguardano; ma quel tipo di esperienza è possibile solo poiché essi non sono solo *ludus* e non sono

solo *video*. Il soggetto vive quel dato tipo di esperienza, peculiare per tutto quello che è stato detto, poiché egli è un videogiocatore.

Si ritorna, perciò, all'origine, a quel confronto che sembra non poter essere superato, per dimostrare di nuovo la necessità del suo superamento. Da questo punto di vista, non si tratta quindi di un'esplorazione *ex novo*, ma di un'reinterpretazione di quanto già esplorato. Più che di un *New Game*, ovvero dell'entrata in un universo ancora povero di informazioni e di cui non si ha ancora dimestichezza, si tratta di *New Game Plus* o NG+, elemento che è, tra l'altro, previsto da alcuni titoli, tra i quali *Dark Souls*. Con ciò, infatti, si intende la possibilità, per il giocatore, di iniziare una nuova partita, avendone già terminata almeno una. La seconda partita mantiene tutte le risorse e le abilità ottenute in quella precedente, permettendo al giocatore di affrontare il gioco senza perdere i suoi progressi. Vi sono, tuttavia, nuove funzionalità, sbloccate terminando la prima partita e, quindi, delle novità nel mondo di gioco, del quale, però, il giocatore ha esperienza. Allo stesso modo, gli studiosi di Game Studies hanno il compito di affrontare quanto dai titoli più recenti è emerso, riadattando a ciò il loro bagaglio di conoscenze; soprattutto essi debbono tenere a mente quanto è emerso in decenni di confronto con il gioco e gli altri media, potendosene infine distaccare, in un'analisi del videogioco che possa, finalmente, prenderlo seriamente.

Ringraziamenti

Vorrei ringraziare mia madre, Lucia, che ha imparato, in quest'anno difficile, a capire e ad accettare alcune mie piccole follie. Ringrazio mio padre Stefano, con cui ho giocato i miei primi videogiochi. Li ringrazio entrambi per avermi permesso, contro qualsiasi logica pragmatica, di seguire la mia strada. Forse il compito più difficile per un genitore è *lasciar essere* i propri figli, anche quando si ha paura, anche quando questo ha un costo. Li ringrazio per la pazienza e la fiducia, ricompensandoli con una tesi di cui non capiranno una parola.

Ringrazio la mia relatrice, la Professoressa De Rosa, per avermi capito come persona, prima che come studentessa. La ringrazio insieme al mio correlatore, il Professor Conte, per avermi dato la possibilità di fare una tesi che, prima di tutto, mi piacesse, in un momento in cui ne avevo estremo bisogno. Sono stati attenti, presenti, comprensivi e stimolanti: mi hanno dato modo, quindi, di sperimentare qualcosa di nuovo, proprio al termine di questo percorso di Laurea.

Ringrazio Marybeth, donna di un'intelligenza fuori dal comune, con cui mi sono confidata e sfogata sempre. La ringrazio per essermi stata vicina, malgrado i troppi chilometri che ci separano; chilometri che sono stati, tuttavia, compensati da un quantitativo di ore di messaggi vocali, che farebbe impallidire i più.

Ringrazio Virginia, premurosa e sensibile, che mi ha fatto sempre ridere e con la quale ho condiviso casa, pianti, arrabbiature e scene surreali, dal telecomando sul tetto in poi.

Ringrazio i miei cari amici. Francesco, Lele e Leonardo. Le nostre conversazioni sul tema, sono state fondamentali perché non mi abbarbicassi sulle mie posizioni, anche quando quelle conversazioni avevano il tratto delirante della comicità di Cesco o quando vi era il rischio di *Lelesplaining*. Siete i migliori compagni di gioco che potessi trovare.

Devo dei ringraziamenti particolari a Leonardo. Senza di lui questa tesi non sarebbe esistita. Mi è stato vicino con pazienza, intelligenza e bontà, dando contro alle mie paranoie, quando io non ci riuscivo, e dando, molto spesso, un ordine ai miei pensieri. A buon rendere, amico mio. Da *L-parola* a *L-parola*.

Ringrazio Emiliano, che riempie la mia vita di amore e che si è preso cura di me, quando io non mi curavo che di questa tesi. Lo ringrazio per la pazienza e il buon cuore con cui ha sopportato il lati peggiori del mio carattere, in un momento difficile anche per lui. Detto ciò, credo che quella borsa sia in entrata da mesi, a questo punto.

Infine ringrazio Gingi, creatura che, come ricordano le vicende riguardanti il Gatto di Miyazaki, è stata centrale per la buona riuscita di questa tesi. Premendo tante volte C, la si può veder spingere.

Bibliografia

- Accordi Rickards, Marco, *Che cos'è un videogioco*, Carocci, Roma, 2021.
- Aarseth, Espen, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.
- Balducci, Giovanni, *La vita quotidiana come "gioco di ruolo". Dal concetto di Face in Goffman alla Labelling Theory della scuola di Chicago*, Mimesi Edizione, Milano - Udine, 2021.
- Bartezzaghi, Stefano, *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, in *Aut Aut, Indagini sul gioco*, n. 337, Il Saggiatore, Edizione Kindle, 2008, pos. 18.
- Bateson, Gregory, *Mind and Nature. A Necessary Unit* [1979], tr. it. *Mente e Natura*, Adelphi, Milano, 1984.
—, *Steps to an Ecology of Mind* [1972], tr. it. *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano, 2000.
—, *The Message: "This Is Play"* [1956], tr. it. *"Questo è un gioco." Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!"*, Raffaello Cortina, Milano, 1996.
- Benveniste, Emile, *Le jeu comme structure* [1947], tr. it. *Il gioco come struttura*, in *Aut Aut, Indagini sul gioco*, n. 337, Il Saggiatore, Edizione Kindle, 2008, pos. 2260.
- Bianco, Stefano, *Il professor Benveniste contro gli analogisti. Sulla differenza tra gioco e sacro*, in *Aut Aut, Indagini sul gioco*, n. 337, Il Saggiatore, Edizione Kindle, 2008, pos. 1319.
- Bittanti, Matteo, *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Edizioni Unicopli, Milano, 2008.
- Blanchot, Maurice, *L'attrazione, l'orrore del gioco* [1958], in *Aut Aut, Indagini sul gioco*, n. 337, Il Saggiatore, Edizione Kindle, 2008, pos. 2421.
- Bogost, Ian, *Unit Operations, An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2006.

- Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media* [2000], tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano, 2003.
- Calleja, Gordon, *Erasing the Magic Circle*, in John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, Tarjiei Mandt Larse (a cura di), *The Philosophy of Computer Games*, Springer, New York - London, 2012.
—, *In-game*, The MIT Press, London, 2011.
- Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et la vertige* [1958], tr. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Firenze - Milano, 2021.
- Caruso, Giovanni, Fassone, Riccardo, *Gordon Calleja, In-Game. From Immersion to Incorporation*, MIT Press, 2011, in *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, 1/2012 Books, <https://www.gamejournal.it/italiano-gordon-calleja-in-game-from-immersion-to-incorporation-mit-press-2011/> (Ultimo accesso 03/05/2022).
- Chalmers, David J., *The Virtual and the Real*, in *Disputatio*, Vol. 9, n. 46, 2017, <http://www.disputatio.letras.ulisboa.pt/wp-content/uploads/2018/06/01-disp-2017-0009.pdf> (ultimo accesso 01/08/2022).
- Consalvo, Mia, *There is No Magic Circle*, in *SAGE journals*, n.4, 2009, pp. 408-417, <https://doi.org/10.1177/1555412009343575> (ultimo accesso 10/04/2022).
—, *Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics*, in *IRIE The International Review of Information Ethics*, n.4, 2005, pp. 7-12, <https://doi.org/10.29173/iriel62> (ultimo accesso 10/04/2022).
- Conte, Pietro, *Unframing Aesthetics*, Mimesis International, Milano, 2020.
- Copier, Marinka, *Challenging the magic circle. How online role-playing games are negotiated by everyday life*, in Marianne van den Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens and Mirko Tobias Schäfer (a cura di), *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam University, Amsterdam, 2009.
—, *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*, articolo presentato alla *DiGRA Conference*, Vancouver, 2005, in *DiGRA Transactions of the Digital Games Research Association*, Vol. 3, 2005.

- Cosenza, Giovanna, *Introduzione alla semiotica dei nuovi media*, Laterza, Lecce, 2014.
- Dawkins, Richard, *The Selfish Gene* [1976], tr. it. *Il gene egoista. La parte immortale di ogni essere vivente*, Mondadori, Milano, 2022.
- De Lange Jos de Mul, Sybille Lammes Michiel, Frissen, Valerie, Raessens, Joost (a cura di), *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2015.
- De Rosa, Miriam, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia Srl, Milano, 2013.
- Dilthey, Wilhelm, *Einleitung in die Geisteswissenschaften* [1883], tr. it. *Introduzione alle scienze dello spirito. Ricerca di un fondamento alle scienze della società e della storia*, Bompiani, Milano, 2007.
- Dovey, Jon et. ali., *New Media: a critical introduction*, Routledge, New York-Londra, 2009.
- Eco, Umberto, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, La nave di Teseo, Milano, 2020.
- Egenfeldt-Nielson, Simon, Heide Smith, Jonas, Pajares, Tosca Susan, *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, Routledge, New York-Londra, 2007.
- Eugeni, Ruggero, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci Editore, Roma, 2018.
—, *La condizione postmediale*, Editrice La Scuola, Brescia, 2015.
—, *Il mediagioco. La svolta ludica dei mezzi di comunicazione*, in Ferrari, Debora, Traini, Luca (a cura di), *Arte e videogames. Neoludica 2011-1966*, Skira, Milano, 2011.
- Fassone, Riccardo, *Every Game is an Island. Ending and Extremities in Video Games*, Bloomsbury, New York, 2017.
- Fink, Eugen, *Spiel als Weltsymbol*, Kohlhammer, [1960]; tr. it. *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopefulmonster, Firenze, 1992.
—, *Oase des Glucks* [1957], tr. it. *L'Oasi del Gioco*, Raffaello Cortina, Milano, 2008.
- Fraschini, Bruno, *Metal Gear Solid. L'evoluzione del serpente*, Unicopli, Milano, 2003.

- Fuller, Mary, Jenkins, Henry, *Nintendo and New World Travel Writing: Dialogue*, in *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, 1994.
- Gadamer, Hans-Georg, *Die Aktualität des Schönen* [1977], tr. it. *L'attualità del bello. Studi di estetica ed ermeneutica*, Marietti, Bologna, 2021.
—, *Wahrheit und Methode* [1960], tr. it. *Verità e metodo*, Bompiani, Milano, 2014.
- Galloway, Alexander R., *The Interface Effect*, Polity, Cambridge, 2012.
— (a cura di), *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006.
—, *The Unworkable Interface*, in *New Literary History*, Vol. 39, 2008, Vol. 39, No. 4, pp. 931-955.
- Giddings, Seth, *Gameworlds. Virtual Media and Children's Everyday Play*, Bloomsbury, London-New York, 2014.
- Godwin, Mike, *Meme, Counter-meme*, in *Wired*, 1994,
<https://www.wired.com/1994/10/godwin-if-2/> (ultimo accesso 21/09/2022).
- Goffman, Erving, *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*, Northeastern University, Boston, 1986.
—, *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Penguin University Books, London, 1972.
- Grau, Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2003.
- Grusin, Richard, (a cura di), *The Nonhuman Turn*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2015.
- Hamburger, Käte, *La finzione narrativa*, in *Allegoria. Per uno studio materialistico della letteratura*, n. 60, 2009, <https://allegoriaonline.it/PDF/1.pdf> (ultimo accesso 14/06/2022).
- Harrigan, Pat, Wardrip-Fruin, Noah (a cura di), *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.

- Hediger, Vinzenz, *Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1912*, Schüren, Marburg, 2001.
- Heidegger, Martin, *Sein und Zeit* [1927], tr. it. *Essere e Tempo*, Longanesi, Milano, 2005.
- Hocking, Clint, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, in *Click Nothing. Design from a long time ago*, 2007, https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (ultimo accesso 01/06/2022).
- Huhtamo, Erkki, *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2013.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens* [1939], tr. it. Einaudi, Torino, 2002.
- Jedlowski, Paolo, *Il sapere dell'esperienza. Fra l'abitudine e il dubbio*, Carocci, Roma, 2008.
- Jenkins, Henry, *Convergence culture* [2006], tr. it. *Cultura Convergente*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna, 2014.
—, *Game Design as Narrative Architecture*, in Harrigan, Pat, Wardrip-Fruin, Noah (a cura di), *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.
- Juul, Jesper, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2010.
—, *Half-Real, Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2005.
—; *The Magic Circle and the Puzzle Piece*, in <https://www.jesperjuul.net/text/magiccirclepuzzlepiece.pdf> (ultimo accesso 03/05/2022).
- Klevjer, Rune, *Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games*, in John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, Tarjiei Mandt Larse (a cura di), *The Philosophy of Computer Games*, Springer, New York - London, 2012.
- Krauss, Rosalinde, *Reinventare il medium: cinque saggi sull'arte di oggi*, a cura di Elio Grazioli, Bruno Mondadori, Milano, 2005.
—, *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition* [1999], tr. it. *L'arte nell'era postmediale. L'esempio di Marcel Broodthaers*, Postmedia Srl, Milano, 2005.

- Manovich, Lev, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2001.
- Mappai, Roberto, *Culture videoludiche. Videogame oltre il game*, in Marcheschi, Elena (a cura di), *Videogame Cult. Formazione, arte musica*, Edizioni Ets, Pisa, 2019.
- Marinai, Eva, *Aspetti performativi di Second Life*, Marcheschi, Elena (a cura di), *Videogame Cult. Formazione, arte musica*, Edizioni Ets, Pisa, 2019.
- McLuhan, Marshall, *The medium is the MESSAGE. An Inventory of Effects* [1967], tr. it. *Il medium è il messaggio*, Corraini, Mantova, 2011.
—, *Understanding Media. The Extensions of Man* [1964], tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2008.
- Meskin, Aaron, Robson, Jon, *Video games as self-involving interactive fictions*, in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 74, n. 2, pp. 165-177, 2016.
—, *Fiction and Fictional Worlds in Videogames*, in John Richard Sageng, Hallvard Fosheim, Tarjiei Mandt Larse (a cura di), *The Philosophy of Computer Games*, Springer, New York - London, 2012.
—, *Work Worlds and Game Worlds in Videogames*, in *The Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo, 2009.
- Mosca, Ivan, “From Fiction to Reality and Back: Ontology of Ludic Simulations” in *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 5(1), 13-31, January-March 2013.
- Newman, James, *Playing with Videogames*, Routledge, New York-Londra, 2008.
- Ortoleva, Peppino, *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Il Saggiatore, Milano, 2008.
- Patti, Isabella, *Serious Game Design: Storia e teorie sull’esperienza ludica applicata*, Franco Angeli, Milano, 2018.
- Pecchinenda, Gianfranco, *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell’“homo game”*, Laterza, Roma-Bari, 2010.

- Perron, Bernard, J. P. Wolf, Mark (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York-Londra, 2014.
- , *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York-Londra, 2009.
- , *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York-Londra, 2003.
- Riolo, Manuel Maximilian, *L'esperienza del videogioco. Una ricognizione estetica del videogioco tra senso, arte e cultura*, Eurilink University, Roma, 2020.
- Robson, Jon, Tavinor, Grant (a cura di), *The Aesthetics of Videogames*, Routledge, New York-Londra, 2018.
- Rodriguez-Ardura, Inma, *Another look at 'being there' experiences in digital media: exploring connections of telepresence with mental imagery*, in *Computers in Human Behavior*, Vol. 30, 2014, pp. 508-518.
- Rovatti, Pier Aldo, *Il gioco di Wittgenstein*, in *Aut Aut, Indagini sul gioco*, n. 337, Il Saggiatore, Edizione Kindle, 2008, pos. 968.
- Rovatti, Pier Aldo, Dal Lago, Alessandra, *Per gioco: piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Raffaello Cortina, Milano, 1997.
- Sabattini, Andrea, *Dark Souls III – recensione dell'ultima fatica From*, in [Naturalborngamers.it](https://www.naturalborngamers.it), 2018, <https://www.naturalborngamers.it/dark-souls-iii-recensione-dellultima-fatica-from/> (ultimo accesso 22/09/2022).
- Salen, Katie, Zimmerman, Eric, *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, London, 2006.
- , *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004.
- Sicart, Miguel, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2014.
- , *The Ethics of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2009.
- Sniderman, Stephen, *Unwritten Rules*, in *The Life of Games*, n.1, 1999, <http://www.gamepuzzles.com/tlog/tlog2.htm> (ultimo accesso 10/04/2022).

- Stanton, Rich, *Metal Gear Solid 2. The first postmodern video game*, in Eurogamer, 2015, <https://www.eurogamer.net/metal-gear-solid-2-the-first-postmodern-video-game> (ultimo accesso 20/09/2022).
- Stenros, Jaakko, *Playfulness, Play, and Games. A Constructionist Ludology Approach*, Tampere University Press, Tampere, 2015.
—, *In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play*, in *DiGRA. Transactions of the Digital Games Research Association*, n.10, 2012, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf> (ultimo accesso 10/04/2022).
- Suduiko, Aaron Graham, *The Role of the Player in Video-Game Fictions*, in *Journal of the Philosophy of Games*, Vol. 1, n. 1, 2018, <https://journals.uio.no/JPG/article/view/4799> (ultimo accesso 25/05/2022).
- Suits, Bernard, *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*, Broadview Press, Toronto, 2005.
- Tavinor, Grant, *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, Hoboken, 2009.
- Taylor, T. L., *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge, 2006.
- Walton, Kendall L., *Mimesis as Make-Believe. On the Foundation of the Representational Arts*, Harvard University Press, London, 1990.
- Winnicott, Donald W., *Playing and reality* [1971], tr. it. *Gioco e realtà*, Armando, Roma, 2006.
- Woodford, Darryl, *Abandoning the Magic Circle*, in *Breaking the Magic Circle* (Unpublished), 2008, https://eprints.qut.edu.au/75824/1/MCSeminar_%281%29.pdf (ultimo accesso 10/04/2022).
- Zimmerman, *Jerked Around by the Magic Circle. Clearing the Air Ten Years Later*, in *Game Developer*, 2012, <https://www.gamedeveloper.com/design/jerked-around-by-the-magic-circle---clearing-the-air-ten-years-later> (ultimo accesso 10/04/2022).
—, *Rules, Play and Culture: Towards an Aesthetic of Games*, <https://static1.squarespace.com/static/579b8aa26b8f5b8f49605c96/t/5a01ff329140b794e8770f18/1510080306294/RulesPlayCulture.pdf> (ultimo accesso 10/04/2022).

Ludografia

- *Bioshock*, Irrational Games, 2007.
- *Bloodborne*, FromSoftware, 2015.
- *Call of Duty*, Activision, 2003.
- *Cyberpunk 2077*, CD Projekt RED, 2020.
- *Dark Souls*, FromSoftware, 2011.
- *Dark Souls 2*, FromSoftware, 2014.
- *Dark Souls 3*, FromSoftware, 2016.
- *Dead Space*, Electronic Arts, 2011.
- *Demon's Souls*, FromSoftware, 2009.
- *Doki Doki Literature Club!*, Team Salvato, 2017.
- *Elden Ring*, FromSoftware, 2022.
- *FIFA*, EA Sports, serie, 1993-2022.
- *Inscryption*, Daniel Mullis Games, 2021.
- *Metal Gear Solid*, Konami, 1998.
- *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Konami, 2001.
- *Pony Island*, Daniel Mullins Games, 2016.
- *Quake*, id Software, 1996.
- *Red Dead Redemption*, Rockstar Games, 2010.
- *Spec Ops: The Line*, Yager Development, 2012.
- *The Binding of Isaac*, Edmund McMillen, 2011.
- *The Hex*, Daniel Mullins Games, 2018.
- *There is no Game: Wrong Dimension*, Draw Me a Pixel, 2020.