

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' DI BOLOGNA

Corso di laurea magistrale in

CINEMA, TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE

TITOLO DELLA TESI

PIÙ DI UN LIBRO, MENO DI UN GIOCO.

LE VISUAL NOVEL TRA LUDOLOGIA E NARRATOLOGIA

Tesi di laurea in

Storia della serialità

Relatore: Prof.ssa Paola Brembilla

Correlatore: Prof. Mauro Salvador

Presentata da: Elisa Pifferi

Appello

Terzo

Anno accademico

2020-2021

Introduzione	1
Capitolo 1. Un medium ibrido: Le visual novel	12
1.1 Storia e definizione	12
1.2 Caratteristiche generali	20
1.3 Sottogeneri e simili	24
1.3.1 Dating sims	24
1.3.2 Eroge.....	25
1.3.3 Sound novel	26
1.3.4 Kinetic novel.....	27
1.3.5 Nakige e Utsuge.....	28
1.4 Multibranching	28
1.5 Storytelling lineare	31
Capitolo 2. Prospettive di approccio teorico ai videogiochi	33
2.1 Proposte per una disciplina del nuovo medium	33
2.1.1 Individuazione dell'oggetto "gioco"	34
2.1.2 La natura ergodica dei videogiochi	36
2.1.3 Il rifiuto della storia come elemento costitutivo	38
2.1.4 L'indeterminatezza narrativa.....	38
2.2 La rivalutazione della storia nel contributo narratologico	40
2.2.1 I giochi come rapporto comunicativo	41
2.2.2 La composizione spaziale delle narrazioni	42
2.2.3 Il rapporto con il cinema.....	45
2.2.4 Il carattere dinamico della narrazione	47
2.2.5 Ricostruzione retrospettiva	49
2.3 Verso una riconciliazione teorica intorno alla componente ludonarrativa ...	50
2.3.1 Le incomprensioni del dibattito	51
2.3.2 Modalità di interazione narrativa.....	52

2.3.3 Il ruolo delle cutscene in rapporto al gameplay.....	55
2.3.4 La dimensione temporale.....	56
2.3.5 Per una teoria estetica dei giochi	59
2.4 Un approccio teorico alla struttura delle visual novel.....	62
2.4.1 L'interattività ridotta e la massimizzazione dell'effetto	63
2.4.2 La rigiocabilità narrativa	66
2.4.3 Lo sviluppo della storia	69
2.4.4 La componente emotiva e il tempo.....	70
Capitolo 3. La teoria applicata alle visual novel.....	73
3.1 Le ramificazioni narrative in <i>Steins;Gate</i>.....	73
3.2 Il modello ibrido di <i>Zero Escape</i>.....	82
3.3 L'investigazione lineare in <i>Hotel Dusk: Room 215</i>.....	91
3.4 La narrazione transmediale in <i>Danganronpa</i>	98
3.5 <i>Ace Attorney</i>: visual novel o <i>adventure game</i>?	106
Conclusione	115
Bibliografia.....	124
Sitografia	128
Ludografia.....	131
Ringraziamenti.....	132

Introduzione

L'interesse per i videogiochi come oggetto di studio ha seguito la diffusione di console ad uso domestico e l'evoluzione delle tecnologie che hanno ampliato le possibilità e le esperienze di gioco. Alla svolta del millennio le ricerche condotte sulla nuova forma di intrattenimento sono andate oltre il semplice consumo e hanno cercato di individuarne le caratteristiche distintive. Come medium digitale emergente è soggetto a tutte quelle influenze e ibridazioni che Bolter e Grusin hanno raccolto sotto il nome di rimediazione, ritenute comuni all'intero ambito mediale. Il processo di rimediazione prevede che ogni medium abbia delle caratteristiche identitarie peculiari ma mutui anche proprietà dei media che lo precedono. Il nuovo recupera quindi linguaggi, contenuti e forme già presenti in altri prodotti ma applicando in modo originale i dispositivi derivati in un contesto competitivo¹. Il loro sviluppo va poi inserito in un panorama di convergenza culturale, secondo la definizione di Henry Jenkins, in cui vari punti di accesso ampliano il pubblico di riferimento, creando un prodotto collegato che permette anche di trasportare nicchie di consumatori su altri media per cui altrimenti non nutrirebbero alcun interesse². Ciò avviene anche a livello sociale, tecnologico e industriale, è un fenomeno che riguarda l'intero panorama digitale, non vi è più una netta separazione tra media che esauriscono il significato in sé stessi. Attraverso le forme di complessità narrativa che sono emerse in questo contesto, Jenkins individua una tendenza al *transmedia storytelling* che frammenta il racconto e permea una pluralità di piattaforme differenti, dispiegando un universo unitario che sta al consumatore ricomporre. Tra i sette principi che lo definiscono³ in questa sede vale la pena soffermarsi sulla penetrabilità, che permette un contatto duraturo e approfondito con un prodotto complesso che non si esaurisce al primo consumo e richiede uno sforzo attivo per la piena comprensione; sulla logica della molteplicità,

¹ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999.

² Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, 2006.

³ Henry Jenkins, "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling", *Confessions of an Aca-Fan*, 2009, prima parte:

http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html?rq=revenge%20of%20the%20origami%20unicorn,

seconda parte: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html (ultimo accesso 15/02/2022).

secondo cui versioni alternative stabiliscono rapporti particolari con la narrazione per ottenere gratificazioni alternative grazie alla competenza acquisita sul materiale originale. Ma soprattutto sul focus sulla costruzione di mondi, che era già tipico del genere della fantascienza e che si articola attraverso la definizione spaziale. La narrazione non si sviluppa così a partire dalla storia o dal personaggio centrale, ma dall'intero universo narrativo che lega più storie e personaggi su più media, l'autore diventa così un costruttore di mondi che lavora nell'ottica di un maggiore coinvolgimento dei consumatori. È facile intuire come questa designazione di realtà da esplorare – per giungere a una piena comprensione del mondo e delle sue regole osservate da prospettive diverse – sia direttamente applicabile al medium videoludico. All'interno di questo contesto Jenkins riconosce inoltre “attrattori culturali”, capaci di creare una comunità attorno alla condivisione di interessi, e “attivatori culturali”, che danno invece alla comunità qualcosa da fare, considerando così anche l'apporto dei fan in una concezione della cultura che è anche partecipativa.

Per quanto riguarda i videogiochi nello specifico però le caratteristiche che definiscono il medium non sono state individuate con precisione. Un primo approccio ha indicato l'interattività come segno distintivo, ma ha mancato di ampliare la definizione fino ad accogliere altri aspetti tipici e si è accompagnato al rifiuto della rimediazione di elementi considerati come separati, non ancora integrati o essenziali alla natura dell'oggetto. Nei primi anni ci si è basati molto sull'opposizione tra aspetto ludico vero e proprio, mediato dall'interfaccia, e la capacità di rappresentare una storia in modo nuovo ma non distaccato dai precedenti più tradizionali. Agli esordi della trattazione il timore era più che altro legato a una prevedibile perdita delle specificità del medium se la storia fosse stata l'unico elemento preso in considerazione. Questa distinzione ha impedito per diverso tempo una comprensione complessiva dell'oggetto, dove ogni teoria del medium ludico si è adattata allo studio di una porzione della categoria ma ha incontrato difficoltà nel ricomprendere la totalità dei titoli. Jesper Juul parla a tal proposito di narrazione incoerente, dove una quantità di contraddizioni ed elementi non esplicitamente motivati dal mondo fittizio ne impediscono una ricostruzione sensata e totale in modo diverso da qualsiasi altra forma narrativa, sebbene citi in nota il caso dell'avanguardia, portando come esempio Alain Robbe-Grillet, a cui riconosce una vicinanza strutturale nella non-definizione della

finzione⁴. Questo perché l'interattività, per non essere limitata, comporta variabili che la rendono imprevedibile e provocano l'accostamento di segmenti e situazioni che non potrebbero coesistere in senso logico.

L'errore, per Edward Wesp, sta nel considerare la storia come corrispondente in toto al medium che la ospita, lo studio accademico infatti si concentra sempre sulle modalità di trasmissione prima che sulla storia in sé; anche quando le narrazioni presenti ricoprono particolare importanza, infatti, sono in realtà soltanto una parte del medium ed esistono declinazioni differenti che non sempre si attengono al modello narrativo classico⁵. Le modalità della serialità televisiva ad esempio dimostrano questa dilatazione che si oppone alla costruzione coerente di un mondo. La narrazione incoerente descritta da Juul non sarebbe quindi diversa da quella presente in altri media. Quella sorta di stasi narrativa, in assenza anche di una definizione totale del mondo immaginario, rinvenibile nel prodotto seriale non è stata considerata un fallimento ma una particolare forma espressiva. Un'apertura maggiore alle similitudini con altri media può ispirare la ricerca di un significato in strutture di gioco che inizialmente sembrano contrastare la narrazione. Ciò non significa ridurre il videogioco a media differenti ma riuscire ad applicare gli stessi metodi di analisi sviluppati in altri ambiti. L'esistenza di più vite esauribili, la dipendenza da salvataggi attraverso cui riprendere da un segmento precedente e la possibilità di ricominciare il gioco creano esperienze di tempo narrativo e persistenza dell'universo virtuale, anche se inizialmente designati per altri motivi. Per questo Wesp ritiene che la considerazione di Juul per cui le regole non sono solo limiti ma generano *affordances* – secondo il concetto illustrato da Gibson⁶ la comprensione di attività che è possibile compiere in un determinato contesto attraverso gli elementi disponibili – e ampliano così il significato delle possibilità di azione, che non avrebbero valore se svincolate dalle

⁴ Jesper Juul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, 2005.

Frank Kermode in *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction* (Oxford University Press, 1966) giunge a una simile conclusione secondo cui il romanzo tradizionale cerca di armonizzare artificialmente inizio e fine attraverso una serie di momenti di mezzo assimilabili alla condizione umana che, privata di tali connessioni, si ritrova incapace di produrre significati. La proposta di Robbe-Grillet sovverte invece il rapporto tra modello e testo, rendendo impossibile accumulare abbastanza dati da ricostruire il passato della finzione, curiosamente però Kermode ritiene che questo stimoli la cooperazione creativa con il lettore, a cui non sono offerte facili soddisfazioni, in una narrazione in cui si trovano a coesistere versioni opposte e contraddittorie. Il tempo e il nesso causale infatti non sono riferibili alle norme esteriori, sostanzialmente false, a cui ci si affidava per costituire un significato.

⁵ Edward Wesp, "A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of 'Narrative' Media", in *Game Studies*, Vol. 14 n. 2, 2014 <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp> (ultimo accesso 14/02/2022).

⁶ James Jerome Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston, 1979.

stesse regole, possa essere estesa ad altre caratteristiche dei videogiochi che similmente possono sia limitare sia offrire un significato ulteriore alle storie che raccontano.

Così la narrazione a sequenze concatenate tipica dei prodotti televisivi ha creato una cornice critica attraverso cui è possibile comprendere il processo di ripetizione narrativa dei videogiochi, la forma televisiva è infatti ritenuta più frammentaria rispetto ai media che l'hanno preceduta, anche in ambito digitale e al confronto con il panorama cinematografico. A tal proposito viene citato il concetto di flusso televisivo elaborato da Williams⁷ che descrive l'integrazione di elementi diversi e non connessi fra loro che compongono l'esperienza di visione, ma anche a livello del singolo prodotto che, come nota invece Ellis⁸, si suddivide in sequenze di episodi che insieme costituiscono l'intero programma televisivo – al cui interno il modello seriale prevede una progressione narrativa, costruita sulla frammentarietà del singolo episodio non risolutivo per la storia, mentre la serie si sviluppa senza avere alcuna fine prestabilita.

Similmente Denson e Jahn-Sudmann ritengono che la serialità dei videogiochi abbia le sue strutture interne, non è legata solo alla storia o alla rappresentazione audiovisiva, ma presenta uno schema di ripetizioni che prevedono però anche un certo grado di variazione che, attraverso la suddivisione in livelli o mondi, è rilevabile nei segmenti di gameplay⁹. Senza entrare nel merito degli aspetti tecnologici, la serializzazione passa dalla pratica del salvataggio e la capacità di procedere in segmenti in una successione continua, come anche dalle espansioni che ampliano gli elementi che partecipano di questa serialità. Le forme sviluppate in altri media non sono del tutto estranee a quelle individuabili nei videogiochi, queste però si distinguono per caratteristiche che contribuiscono a una complessità multiforme che si riflette sulla dimensione funzionale ed estetica. In particolare nel contesto digitale è la temporalità a subire delle trasformazioni verso un'apparente scomparsa della stessa, in un contesto di convergenza i contenuti medialità storicamente diversi coesistono sincronicamente in una logica del database che prevede permanenza e accessibilità casuale e ripetibile. Il fenomeno seriale nei videogiochi qui è però visto come una continuazione della storia dei media seppur nell'espressione di una

⁷ Raymond Williams, *Television: technology and cultural form*, Fontana/Collins, London, 1974.

⁸ John Ellis, *Visible fictions: Cinema, Television, Video*, Routledge, London, 1982.

⁹ Shane Denson, Andreas Jahn-Sudmann, "Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games", in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7 (1), 2013, pp. 1-32.

forma nuova. Da questa prospettiva sono rilevabili tre tipi di serialità digitale pertinenti ai videogiochi:

- intra-ludica, al cui livello si possono osservare le strutture di ripetizione e variazione che caratterizzano i livelli e i mondi;
- inter-ludica, che emerge tra più titoli come le continuazioni che formano una serie giochi;
- para-ludica, che si trova al di fuori del gioco, nelle trasposizioni e spesso nel merchandising.

La narrazione possiede inoltre caratteristiche formali necessarie alla comprensione e alla stimolazione dell'approccio ludico. È soprattutto strumentale alla definizione degli scenari più complessi e lontani dalla realtà. Susan Engel rinviene come nel contesto ludico la narrazione sia usata dai bambini per creare sfere di finzione in cui si articola il gioco, per spiegarle e permettere ad altri di accedervi, attivando una serie di dinamiche psicologiche che differenziano le sfere di esperienza ma possono anche integrarle¹⁰. L'esposizione consente infatti di riassetare e conciliare dettagli contrastanti, spiegare le varie sfere e le relazioni che intercorrono tra di esse e saltare dall'una altra sia che siano reali o finzioni differenti; le transizioni si notano solo osservando lo sviluppo nel tempo attraverso il racconto. A volte i confini sono chiari e la percezione è netta ma altre volte si compenetrano, ad esempio attraverso l'utilizzo di nozioni reali per spiegare gli eventi della finzione. La narrazione permette inoltre di creare sfere differenti dalle due iniziali di realtà e finzione.

Lo storytelling interattivo consente una libertà di definizione in parte simile, proietta la sua influenza sia sull'aspetto ludico sia sul piano del racconto, andando a costituire una porzione ludonarrativa, fa ampio uso di dialoghi con cui il giocatore può interagire e sfrutta la caratteristica della ripetizione per consentire l'apprendimento; in un ciclo continuo di fallimenti e ripetizioni che consentono di migliorare i risultati ottenuti attraverso un accrescimento delle abilità. L'esperienza della storia si dilata anche grazie alle alternative narrative che non possono essere raggiunte con un solo tentativo.

¹⁰ Susan Engel, "The Narrative Worlds of *What is and What if*", in *Cognitive Development*, 20 (2005), pp. 514-525.

Tutto ciò implica che l'interattività non esclude a priori la narrazione ma necessita di una nuova chiave di lettura. A un livello più generale risulta chiaro che i due elementi situati agli estremi del dibattito debbano essere analizzati in modo combinato. Per eliminare il concetto di incompatibilità, finora trattato solo a livello teorico, in questo lavoro si vuole considerare un prodotto particolare e ancora non bene identificato qual è il genere delle visual novel. Come risulta chiaro già dalla definizione, la storia è senza dubbio l'elemento che più che le contraddistingue, tuttavia all'aspetto romanzesco, si affianca ovviamente la componente visiva ma anche quella sonora, tanto che una sottocategoria, a volte ritenuta estendibile alla totalità dei titoli, viene designata come *sound novel*. Ciò che scaturisce dall'incontro dei vari elementi è un prodotto che si trova a metà strada tra un libro e un video, in cui l'introspezione letteraria viene recuperata e ampliata con una rappresentazione visiva, anche se non sempre esplicita, che lascia spazio all'uso dell'immaginazione per riempire i vuoti della rappresentazione in un contesto fissato in modo unico per tutti i fruitori attraverso frammenti riconoscibili. Le varie declinazioni della storia, nelle parti che la compongono ma anche nel sottotesto emotivo, sono trasmesse con un utilizzo incrociato di immagini, descrizioni e musica d'atmosfera. È piuttosto chiaro, per le caratteristiche peculiari che definiscono la narrazione, che non siano ascrivibili a nessuno dei media da cui derivano i dispositivi espressivi, tuttavia a rendere ancora più specifici i titoli così individuati contribuisce l'elemento interattivo. Le visual novel non sono quindi semplici storie ma sono riconducibili alla categoria dei videogiochi.

Prima di osservarne le caratteristiche specifiche è il caso di fare una precisazione. L'interattività è qui intesa non come semplice capacità di interazione con l'oggetto, ma come carattere ergodico per cui all'utente sia richiesto uno sforzo attorno a cui il mondo virtuale si debba modellare. Interattività infatti è un termine ambiguo che si è cercato di sostituire perché non è esclusivo dei videogiochi e possiede declinazioni differenti; quello a cui ci si riferisce in questo contesto è invece una costruzione del mondo e la comprensione delle sue regole che passa da una serie di tentativi, andando quindi a costituire un processo diverso perché soggetto a un test continuo che ne altera la percezione, oltre a necessitare di una capacità di rimodulazione dinamica.

James Newman contesta ad Aarseth, che ha proposto l'utilizzo del termine ergodico, il fatto di adottarlo per l'intero medium invece che per alcune sue sezioni¹¹. Momenti ergodici infatti si alternano ad altri privi di interattività, si tratta di porzioni racchiuse e distinte anche se interconnesse tra loro. Anche le sezioni non ergodiche sono integrali al gioco, possono restituire un senso di progressione nel mondo o spiegare come i livelli si uniscono tra loro, offrire pause in cui vengono elaborati dei giudizi su come il giocatore si sta comportando, o possono essere costituite da cutscene che ampliano la cornice narrativa. L'uso delle cutscene come veicolo della storia rappresenta infatti una prima rivalutazione dell'apporto narrativo all'interno dei videogiochi, almeno agli inizi però sempre considerandole come un segmento separato che interrompe il gameplay per necessità di controllo. In realtà, come si vedrà, costituiscono una parte esterna inserita però in modo integrale, che viene coniugata in vari modi all'azione non prestabilita. Newman propone inoltre una distinzione tra attività *On-Line* e *Off-Line*, la seconda, al contrario della prima, sia a livello di impegno necessario sia di sequenza nel suo insieme non registra alcun input del giocatore. La linea di demarcazione tra le due rimane sfocata in una continuità che, ad esempio attraverso interruzioni improvvise e non segnalate, richiede di mantenere la concentrazione sempre al massimo; ciò permette di trasmettere un senso di coesione tra momenti distinti. C'è però bisogno di considerare anche il fatto che tra questi due estremi si situa un continuum ergodico che comprende diversi livelli di interattività. Tanto che oltre al giocatore primario, che esercita effettivamente il controllo, è possibile individuare un giocatore secondario che osserva l'azione dall'esterno e partecipa attraverso consigli e un'attività di lettura delle mappe o controllo dell'ambiente circostante. Ciò porta a un'esperienza diversa, solitamente più apprezzata da chi trova i videogiochi troppo complicati o frustranti quando giocati in prima persona, in cui maggiore attenzione è posta alla veste grafica e a tutti quegli elementi che arricchiscono il gioco ma che il giocatore concentrato sull'azione non riesce a notare. La differenza tra le due posizioni ha ripercussioni anche a livello di identificazione, il giocatore primario sperimenta sempre in prima persona indipendentemente dalle modalità adottate per la rappresentazione, la sua esperienza è più immersiva e anche la natura falsa e irrealistica, che può essere resa evidente da alcuni particolari all'osservatore esterno, perde di

¹¹ James Newman, "The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames", in *Game Studies*, Vol. 2 n. 1, 2002 <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> (ultimo accesso 14/02/2022).

importanza. Anche per questo le caratteristiche esteriori dell'avatar si rivelano utili soprattutto per questioni di marketing, mentre tutto sparisce in funzione del sistema di abilità che sono concesse al giocatore, senza il cui apporto il personaggio non esisterebbe.

Questa teoria sembra andare a favore delle visual novel in un ambito in cui soffrono di vasto discredito perché assommano titoli ritenuti non abbastanza interattivi per figurare nella categoria dei videogiochi. Le critiche maggiori riguardano i testi lunghi, la scarsa partecipazione dei giocatori e spesso la presenza di *adult content* che è però legata soprattutto ad alcuni sottogeneri. Attraverso una visione dell'interattività come area che comprende diversi livelli di influenza e in cui ciascuna declinazione porta con sé una serie di differenze secondarie – dove l'aggettivo si riferisce al significato di derivate e non all'importanza – l'intenzione è quella di dimostrare la possibilità di situarvi all'interno anche un genere che, proprio perché raramente considerato, può fornire nuovi spunti interpretativi applicabili per estensione all'intero medium.

Un ulteriore aspetto che si lega all'interattività da tenere in considerazione è quello del fallimento. Nel momento in cui al giocatore è data la facoltà di agire, Juul nota come nelle esperienze ludiche sia necessario un bilanciamento della difficoltà, un gioco troppo semplice risulta sgradito al pari di uno troppo difficile¹². I giocatori vogliono essere posti di fronte a una sfida, vogliono vincere ma anche poter fallire. Il fallimento rende migliore l'esperienza perché più varia, il sentimento di responsabilità per l'errore ne rafforza la percezione fornendo inoltre un'elevazione dell'aspetto strategico, spingendo il giocatore a riconsiderare le proprie scelte quando posto di fronte all'inadeguatezza di quelle adottate. Così l'oggetto viene osservato da due prospettive differenti, una orientata verso l'obiettivo da raggiungere, che implica il desiderio di vincere e richiede che il gioco non sia troppo difficile, e una estetica che vuole un'esperienza variegata per cui il gioco non deve essere troppo facile. Il processo di apprendimento per tentativi non andati a buon fine e la riorganizzazione delle nozioni accumulate costituiscono quindi una parte integrale del videogioco.

La questione del fallimento assume un valore particolare nelle visual novel, in cui non sempre la scelta corretta è definita da questioni oggettive e stabilita attraverso regole

¹² Jesper Juul, "Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games", in *The Video Game Theory Reader 2*, (a cura di) M. Wolf e B. Perron, Routledge, New York, 2009. Disponibile al sito <https://www.jesperjuul.net/text/fearoffailing/> (ultimo accesso 14/02/2022).

chiare. Il processo di *problem solving* è spesso relativo a un contesto relazionale ed è legato alla componente umana. L'aspetto visivo e quello sonoro aiutano a individuare e riconoscere le emozioni, problematizzando la semplice fruizione dalla storia che deve essere integrata con informazioni acquisite in modo indiretto. Questo coinvolge quella che in ambito cognitivo viene indicata come intelligenza emotiva, dove "intelligenza" si riferisce alla capacità di comprendere significati, cogliere similitudini e differenze, formulare generalizzazioni e considerarne l'appropriatezza per individuare le risposte corrette in base al contesto, mentre "emotiva" inquadra un set di abilità che – secondo il modello a quattro rami proposto da Mayer-Salovey-Caruso – comprende la capacità di percepire le emozioni accuratamente, usarle per facilitare il pensiero e migliorare il ragionamento, comprenderle ed esprimerle attraverso il linguaggio prevedendone l'evoluzione, gestire le proprie e quelle degli altri¹³.

Una distinzione che risulta molto pertinente in un'analisi delle richieste con cui il giocatore è confrontato nell'attività videoludica è legata alla correlazione gerarchica delle varie intelligenze. L'abilità di lettura, ad esempio, anche nella trattazione di temi diversi usa la stessa intelligenza verbale, mentre individuare la parte mancante di un disegno o ruotare mentalmente un oggetto richiedono due capacità diverse, una legata all'organizzazione percettiva, l'altra all'abilità spaziale. L'intelligenza emotiva da questo punto di vista si situa a un livello intermedio del modello Cattell-Horn-Carroll o modello a tre strati, che prevede al primo livello l'intelligenza generale, composta da 15 capacità ampie, a loro volta suddivisibili in classi che ricomprendono capacità specifiche. Al secondo strato è presente una divisione tra "fredde", che coinvolgono conoscenze impersonali, e "calde", che elaborano informazioni rilevanti per un individuo. Nelle seconde si può individuare un gruppo composto da tre intelligenze: emotiva, personale e sociale, che considerano l'interesse per il mondo umano attraverso le esperienze interiori e le relazioni esteriori. Queste operano in sistemi a tre livelli di complessità, le emozioni sono piccoli sottosistemi psicologici, la personalità riguarda l'intero individuo, mentre l'organizzazione sociale coinvolge gruppi di persone. La capacità di ragionare in ciascuna di queste aree è indipendente dalle altre ma spesso vengono usate in modo combinato. Il modello si appoggia al concetto di *problem space* individuato da Newell e Simon¹⁴ che

¹³ John D. Mayer, David R. Caruso, Peter Salovey, "The Ability Model of Emotional Intelligence: Principles and Updates", in *Emotion Review*, Vol. 8 n. 4, 2016.

¹⁴ Allen Newell, Herbert A. Simon, *Human Solving Problems*, Prentice-Hall, Oxford, 1972.

si riferisce a uno spazio mentale individuato per riconoscere e codificare il problema da risolvere, al cui interno si specificano i criteri per la soluzione corretta e le regole attraverso cui giungere alla risoluzione, è poi possibile istituire degli stadi intermedi: parti del problema che possono essere risolte individualmente e contribuire poi alla soluzione finale.

Tutte queste attività fanno parte del processo decisionale delle visual novel. Anche se non presentano alcun aspetto interattivo se non la selezione della scelta compiuta alla fine del ragionamento, richiedono un impegno attivo da parte del giocatore, attraverso l'utilizzo di abilità migliorabili, e possono inquadrare il successo o il fallimento in un contesto in cui la differenza non è così netta come appare invece in altre tipologie di giochi. La suddivisione in segmenti isolati da ricollegare una volta completati, riconosciuta come parte integrante di questa attività, è spesso indirizzata dal gioco e portata a termine dal giocatore. Tale prospettiva sembra combinare gli elementi della storia con la richiesta di partecipazione intrinseca all'aspetto interattivo senza alcuna perdita in coerenza e ricchezza di dettagli.

In questo lavoro si proverà a dimostrare, attraverso un'analisi nella chiave di lettura fornita dagli studi finora pubblicati, che proprio per queste loro caratteristiche le visual novel potrebbero rivelarsi un terreno fertile per concepire e applicare una nuova teoria che tenga conto di entrambi gli aspetti, ma anche per considerare uno sviluppo alternativo della narrazione che non abbia necessità di ricorrere a brusche interruzioni del gameplay e l'uso di cutscene. Innanzitutto perché sono una categoria molto ampia dai confini non ben definiti e ricomprendono caratteristiche fra loro molto diverse. In secondo luogo perché utilizzano in modo atipico le varie componenti, sfruttano le caratteristiche del gioco per raccontare una storia, conciliando i due aspetti in un modo che per molto tempo è stato negato. La compenetrazione e non chiara distinzione da altri generi che riguarda molti titoli dimostra quantomeno la potenzialità di espansione degli aspetti individuati all'area più ampia della categoria dei videogiochi.

Nel primo capitolo sarà presentata una ricostruzione della storia delle visual novel, dai titoli che hanno introdotto le caratteristiche poi diventate distintive per il genere, alla suddivisione in sottocategorie non sempre ben discernibili tra loro e allo sviluppo di aree di influenza così vaste da impedirne una definizione chiara. Un primo tentativo di inquadrare gli aspetti di maggior rilevanza passerà dalla distinzione tra multibranching e

storytelling lineare che costituisce uno spartiacque all'interno del genere con conseguenze anche sul piano ludico.

Il secondo capitolo ripercorrerà il dibattito tra ludologia e narratologia nelle sue tappe fondamentali e attraverso alcuni contributi più recenti, dalla tendenza conciliatoria, che possono risultare utili per un'analisi combinata dell'oggetto in esame introdotta nei suoi caratteri generali nella parte finale.

Nel terzo capitolo un'applicazione pratica dei modelli teorici individuati a cinque titoli variamente riconducibili al panorama delle visual novel tenterà di mettere in risalto i punti focali della trattazione, le caratteristiche specifiche del genere e un esempio del contributo che possono offrire alla definizione del medium videoludico negli aspetti che lo contraddistinguono.

Nella conclusione i risultati dell'analisi saranno analizzati alla luce delle prospettive teoriche considerate e in un'ottica di sviluppo futuro.

Capitolo 1

Un medium ibrido: Le visual novel

1.1 Storia e definizione

Nel panorama videoludico, già di per sé relativamente recente, una posizione particolare è ricoperta da una forma di intrattenimento ancora poco approfondita che ha tuttavia scatenato fin dagli albori numerose discussioni sulla sua stessa natura, in quanto sono in molti a contestarne l'inserimento nella categoria dei videogiochi: le visual novel.

Caratterizzate da testi molto lunghi e storie articolate, contrapposte a una scarsa interattività, sono sempre state al centro del dibattito relativo a quali siano gli aspetti fondamentali che costituiscono un videogioco e i criteri attraverso cui questo debba essere valutato. Prima di addentrarci in tale questione, è bene ricostruire l'evoluzione del prodotto audiovisivo preso in esame e le proprietà che lo contraddistinguono, poiché il genere stesso non possiede una definizione unitaria e i titoli che vengono presi in considerazione nel suo studio sono molteplici anche nelle tipologie.

Parte della controversia ha motivazioni culturali. In Occidente infatti il termine sembra tollerare una maggiore interattività rispetto al suo corrispettivo giapponese, ciò permette l'inclusione di una vasta gamma di giochi che in Giappone sono invece classificati sotto nomi differenti. Questo è dovuto anche al fatto che il genere come lo conosciamo oggi nasce e si sviluppa nel Sol Levante e la sua esportazione è un fenomeno che ha incontrato rallentamenti e limitazioni. Tuttavia esso affonda le radici nell'America degli anni Settanta.

L'origine si situa nella prima avventura testuale americana *Colossal Cave Adventure* (o più semplicemente *Adventure*, 1976) realizzata da William Crowther¹⁵ – con successiva rielaborazione ed espansione di Don Woods nella versione più conosciuta – dall'interfaccia e il *gameplay* molto semplici, per cui al giocatore era richiesto solo di

¹⁵ Giorgio Lischi, *Visual Novel. Storia e caratteristiche del romanzo visivo giapponese*, Edizione Kindle, 2017.

inserire dei brevi comandi predefiniti, in forma scritta, in risposta a descrizioni puramente testuali della situazione e degli ambienti in cui il giocatore veniva trasportato. Il gioco era progettato per computer PDP-10 e grazie alla sua diffusione tramite ARPAnet, al cui sviluppo Crowther collaborava, ha subito nel tempo varie modifiche e ha avuto una rilevante influenza sulle produzioni successive dando vita ai cosiddetti *adventure games*, di cui è precursore, ma contribuendo anche alla nascita di altri generi come i *role-playing games* (RPG).

La versione primitiva mancava di un obiettivo da raggiungere, una capacità di misurazione della performance e un finale che non fosse il fallimento identificato con la morte del giocatore virtuale. Aspetti che secondo Gonzalo Frasca demarcano la differenza tra *ludus* e *paidea* – il primo prevedrebbe infatti uno scenario conclusivo identificato con una vittoria – ed è alquanto singolare notare come l'esempio riportato sia proprio quello degli *adventure games*, che ne sarebbero l'espressione più immediata¹⁶.

Tutte queste caratteristiche comunque sono state aggiunte in seguito dall'intervento di Woods che ha reso più complesso il gioco. Tuttavia una storia vera e propria non esiste in nessuna delle due versioni; vi è un filo conduttore ma rimangono assenti contesto, motivazioni e caratterizzazioni¹⁷. Il gioco si articola unicamente attraverso l'esplorazione di caverne e il superamento di sfide in forma di puzzle, da risolvere tramite l'immissione di brevi comandi testuali, per trovare tesori.

Successivamente è *Mystery House* (1980) di Ken e Roberta Williams a stagliarsi nel panorama di titoli ispirati a *Colossal Cave Adventure* grazie all'implemento della componente visiva, sancendo la nascita dell'avventura grafica.

¹⁶ Gonzalo Frasca, "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative", in *Ludology*, 1999. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (ultimo accesso 15/09/2021).

¹⁷ Jonathan Lessard, "Adventure Before Adventure Games. A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program", in *Games and culture*, 8(3), 2012, pp. 119-135.



FIGURA 1. *Mystery House* (Sierra On-Line Systems, 1980).

Nel tentativo di creare un'esperienza di gioco diversa rispetto al suo predecessore e con il sostegno di computer dotati di prestazioni superiori – era infatti sviluppato per Apple II, il gioco si compone di una serie di immagini monocromatiche e figure stilizzate, attraverso cui viene narrata la storia di una serie di omicidi all'interno di una casa vittoriana, e il giocatore deve individuare il responsabile prima che questi arrivi a lui. Sia l'esplorazione che l'interazione con gli oggetti è mediata dall'inserimento di comandi scritti di una o due parole, come avveniva già in *Adventure*.

Il successo fu tale da impadronirsi del mercato delle avventure testuali, con una diminuzione progressiva della produzione di queste ultime in favore delle avventure grafiche. Ciò ha provocato un certo malumore in chi rilevava un calo di qualità rispetto ai giochi prodotti fino ad allora, poiché la maggiore attenzione rivolta alle immagini comportava uno spazio minore per trama, semplicità d'uso e libertà di immaginazione¹⁸, e veniva quindi interpretata come un segnale di declino del genere. Il guadagno portato dal supplemento del comparto grafico era però indubbio e ha causato una polarizzazione dei titoli rilasciati da lì in poi. È in questo periodo che fa la sua comparsa quello che sarà poi riconosciuto come il capostipite delle visual novel.

A raccogliere l'eredità americana e dare popolarità al genere in Giappone è *Portopia Renzoku Satsujin Jiken*¹⁹ (noto come *The Portopia Serial Murder Case*, 1983) distribuito da Enix. Come dichiarato dal suo ideatore Yuji Horii in un'intervista per *Retro Gamer*, si ispira agli *adventure games* e in particolare a giochi come *King's Quest* e *Sam's Spade*.

¹⁸ Phil Goetz, "Interactive fiction and computers", 1999, <https://mud.co.uk/richard/ifan194.htm> (ultimo accesso 15/09/2021).

¹⁹ Brian Crimmins, "A Brief History of Visual Novels", ZEAL, 2016, <https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb> (ultimo accesso 15/09/2021).

Inizialmente sviluppato per pc, nello specifico NEC PC-6001, con successivi adattamenti per altri dispositivi, esporta il genere al di fuori della piattaforma di origine attraverso una versione per console Famicom (Nintendo Entertainment System o NES), realizzata da Chunsoft. Al momento della selezione dei titoli da sviluppare per il nuovo sistema che era stato rilasciato in quello stesso anno, la scelta è ricaduta su *Portopia* per via della ridotta quantità di immagini attraverso cui viene narrata una storia incentrata sulla risoluzione di alcuni misteriosi omicidi, caratteristica che si adattava perfettamente alla limitata memoria del Famicom.

Tra le caratteristiche che più hanno influenzato tutti i giochi successivi vi è la narrazione in prima persona. Il giocatore si ritrova infatti a indagare direttamente sugli omicidi attraverso una successione ordinata di dialoghi con vari personaggi e di enigmi da sciogliere con l'immissione di testo, secondo lo stile ormai comune in Occidente. L'idea di fondo era quella di sviluppare l'indagine attraverso una serie di conversazioni con il computer che, seguendo un copione, simulassero quelle reali; obiettivo a cui Yuji Horii lavorava da diverso tempo.

Sullo schermo sono contemporaneamente presentati immagine, testo e finestra di selezione, che rimangono però separati, sono poi forniti determinati strumenti per analizzare la scena in modo più dettagliato, come un cursore a forma di lente che può essere spostato sulla grafica.



FIGURA 2. *Portopia Renzoku Satsujin Jiken* (Enix, 1983).

Esistono inoltre vari finali che possono essere raggiunti attraverso un diverso ordine di analisi, resta tuttavia distinta un'unica risoluzione corretta. Il menu a tendina per le scelte del giocatore e il cursore per le investigazioni hanno fatto la loro comparsa nella versione

NES, sostituendo i comandi testuali che non erano più utilizzabili. Un cambiamento questo che ha inciso profondamente sullo sviluppo dei giochi punta-e-clicca.

Molti giochi rilasciati su Famicom a seguito del successo di *Portopia* sono intervallati da una serie di puzzle da risolvere e incentrati sul *problem solving* per poter procedere con la storia. Ma i cambiamenti maggiori continuano ad avvenire su computer.

La denominazione “novel” si può far risalire al successo dei giochi della System Sacom negli anni tra il 1988 e il 1990. È infatti una delle prime società a utilizzare il termine per riferirsi alla serie di *adventure games* da loro sviluppata: *Novel Ware*. L'intento era dare risalto a dei prodotti incentrati sul raccontare una storia piuttosto che sulla risoluzione di puzzle, tanto che molti titoli ne sono privi o presentano comunque delle versioni semplificate. Il filo conduttore è infatti la presenza di lunghi testi attraverso cui viene articolato un vero e proprio romanzo, riproposto però nel formato di un gioco di avventura giapponese, mentre variano trame, personaggi e ambientazioni. Non a caso il primo capitolo, *Dome* (1988), è un adattamento del romanzo omonimo di Shizuko Natsuki.

Un punto di svolta è invece costituito da *Tokimeki Memorial* (1994) della Konami. A livello visuale ha contribuito a modellare e popolarizzare il genere attraverso la creazione di un background generico su cui il personaggio si staglia, assumendo pose ed espressioni variabili che ne rivelano le reazioni e gli stati d'animo; gli sprite vanno così a dinamizzare delle grafiche che fino a quel momento erano statiche.



FIGURA 3. *Tokimeki Memorial* (Konami, 1994).

La sua eredità non si esaurisce nell'aspetto visivo, ma si estende alla messa in scena di attività quotidiane attraverso cui vengono stabilite delle relazioni con varie ragazze. L'evoluzione di questi rapporti è definita dalle scelte compiute dal giocatore. L'attenzione è posta maggiormente sulla storia, priva ormai di meccaniche

investigative²⁰. Il gameplay si basa sul portare a compimento con successo gli appuntamenti, di solito rispondendo a una serie di domande, e su semplici minigiochi che permettono di definire un sistema di statistiche che andrà a determinare il successivo sviluppo della storia.

Negli stessi anni, sulla linea di sviluppo più classica in chiave horror e thriller, un ruolo rilevante è inoltre ricoperto dai giochi prodotti da Chunsoft che, a partire da *Otogirisō* (1992), realizza per Super Famicom tre titoli sotto la definizione di *sound novel*. A differenza degli altri prodotti presenti sul mercato in cui si vanno ad inserire, questi danno meno rilievo all'aspetto visivo, costituito da background perlopiù statici, con un'animazione minima o del tutto assente, su cui il testo viene sovrainposto. Ampio spazio e attenzione sono invece dedicati all'atmosfera evocata e alla musica. L'aspetto sonoro in particolare ricopre un ruolo così rilevante da figurare nel nome del genere. L'interattività è ridotta al minimo ma al giocatore viene offerta un'ampia selezione di finali differenti; difatti *Otogirisō* è rinomato anche per la vastità di *bad endings* in cui si può incorrere.

La semplificazione in materia di gameplay era motivata da un tentativo di attirare una platea più ampia di fruitori, capace di coinvolgere anche persone meno portate a compiere azioni complesse. Per questo motivo questi giochi si avvicinano molto a una versione digitale dei "Choose-Your-Own-Adventure Books" poiché l'interazione è limitata alle scelte, al punto che vi si può trovare anche la simulazione di pagine che vengono girate. Questi ultimi differiscono tuttavia per la minore capacità di controllo sull'adattamento della storia all'intrecciarsi delle opzioni selezionate, andando a incidere sull'estensione. I libri sono quindi solitamente più brevi e si concentrano più sugli snodi narrativi che non su sofisticazioni tematiche e approfondimento dei personaggi. *Otogirisō* differisce inoltre per la maturità della scrittura e le atmosfere inquietanti ottenute proprio grazie alla combinazione di effetti grafici e sonori²¹.

Ai giochi della Chunsoft fa seguito l'entrata nel mercato di Leaf, con l'obiettivo di realizzare videogiochi per adulti. Il titolo con cui si inserisce in questa nicchia è *Shizuku*

²⁰ B. Crimmins, *op.cit.*

²¹ Jeremy Parrish, "Making a game in the world's busiest crosswalk: The story behind 428", 2018, <https://www.polygon.com/features/2018/12/17/18138523/spike-chunsoft-428-shibuya-scramble-making-of> (ultimo accesso 15/09/2021).

(1996), un *eroe* che si potrebbe identificare come *sound novel*, non fosse che questo marchio era già stato depositato e, per evitare questioni legali relative al copyright detenuto da Chunsoft, è stato rilasciato sotto l'etichetta di *visual novel*. La serie prodotta da Leaf dopotutto pone maggiore attenzione all'aspetto visivo, includendo l'uso di illustrazioni a tutto schermo e sprite per rappresentare le varie espressioni dei personaggi.

A *Kizuato* (1996), secondo titolo pubblicato da Leaf, fa seguito *To Heart* (1997) che si discosta dai due precedenti per l'abbandono dei toni horror. Sulla strada già disegnata da *Tokimeki Memorial*, *To Heart* ambienta la narrazione in una scuola superiore in cui varie relazioni interpersonali prendono forma sulla base delle scelte compiute dal giocatore. Oltre a favorire la diffusione di giochi conosciuti come *dating sims* grazie al successo ottenuto, la sua influenza è da ricondurre all'introduzione di elementi pornografici al suo interno che ha trovato molto seguito nelle produzioni degli anni successivi.

Il termine *visual novel* viene poi ripreso da Tactics al momento del rilascio di *Moon* (1997). È però con il successivo *One*, pubblicato nello stesso anno, che appare una nuova evoluzione. Il gioco è infatti ritenuto il primo *nakige*²², un sottogenere che mira a provocare forti emozioni e che è stato reso popolare da *Kanon* (1999), *Air* (2000) e soprattutto *Clannad* (2004), sviluppati da Key, i cui membri fondatori avevano lavorato proprio per Tactics. Questi titoli hanno dimostrato che la storia poteva raggiungere una profondità che non era ancora stata toccata.

La struttura iniziale del genere che si basava su una successione di puzzle da risolvere, collegati attraverso un filo narrativo e un design che potesse celare ma non ignorare la soluzione fino al momento propizio, ha così acquisito una tendenza alla narrazione che supera la concezione a puzzle. Mentre le caratteristiche visive sono rimaste molto simili, seppur subendo un'evoluzione continuativa.

Con il tempo lo spazio dedicato al testo è stato ridotto a un box nella parte bassa dello schermo, di cui va a occupare circa un terzo e non più la totalità, pur essendo mantenuto nella sua estensione originale in alcuni titoli. Tuttavia in Giappone questo aspetto viene inserito spesso tra i criteri per distinguere una *visual novel* nel senso proprio del termine – con testo a tutto schermo – da un *adventure games* nell'accezione nipponica – con box

²² Patrick W. Galbraith, “*Bishōjo Games: ‘Techno-Intimacy’ and the Virtually Human in Japan*”, in *Game Studies*, Vol. 11 n. 2, 2011, <http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith> (ultimo accesso 15/09/2021).

in basso. Mentre in America le due definizioni sono progressivamente confluite in un gruppo unitario, la distinzione permane nel Sol Levante.

Molti dei titoli diffusi in Giappone non sono mai stati rilasciati all'estero e questo rende ancora più complicata la ricostruzione della storia del genere. Inoltre il numero ridotto di giochi accessibili ai fruitori occidentali non solo lo rende tuttora un genere di nicchia, in cui le produzioni endogene sono ancora rare, ma probabilmente contribuisce alla maggiore ampiezza delle caratteristiche incluse nella definizione del catalogo.

Del tutto assente è la concezione di videogiochi ibridi come possono essere definiti *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (Chunsoft, 2009) e il suo seguito *Zero Escape: Virtue's Last Reward* (Chunsoft, 2012) in cui sono presenti due differenti tipi di gameplay, separati nettamente da un'alternanza di elementi riconducibili alle visual novel e di puzzle classici. Similmente ai limiti estremi del genere nella concezione americana si situa la saga di *Ace Attorney* (Capcom, 2001) che in Giappone è considerata invece un *adventure game* puro.

La definizione in Occidente è spesso confusa anche con quella dei già citati *dating sims*, con cui si intreccia storicamente ma che non è perfettamente sovrapponibile.

Proprio per la scarsa definizione del genere, ricondotta in primis al peso ricoperto dalla storia, dalle scelte che la influenzano e dai lunghi dialoghi, si è dibattuto sull'inserimento nel genere di titoli come quelli prodotti da TellTale Games o videogiochi di successo come *Life is Strange* (Square Enix, 2015), tuttavia la rilevanza e la varietà di azioni compiute dal giocatore preclude loro l'accesso alla categoria.

L'esportazione delle visual novel è passata soprattutto dalle piattaforme Nintendo per cui sono stati sviluppati numerosi titoli, in particolare per il Nintendo DS che sfruttava il doppio schermo per puzzle e opzioni di scelta. I giochi prodotti per questa console sono stati tra i primi a essere tradotti in inglese, ma esistono anche adattamenti per Playstation. Recentemente su Steam, che per diverso tempo è stata reticente verso questa tipologia di intrattenimento, è stata inserita nel catalogo una sezione dedicata, grazie anche alla

collaborazione con MangaGamer²³, uno dei pochi editori a tradurre e commercializzare questo prodotto al di fuori del Giappone.

Alcuni dei titoli che non sono stati localizzati in America sono accessibili attraverso delle patch contenenti traduzioni realizzate dai fan. Esistono inoltre diversi programmi che permettono la realizzazione di visual novel amatoriali come Ren'Py Visual Novel Engine. Sono infatti economiche e facili da sviluppare.

1.2 Caratteristiche generali

Come in parte già descritto, le visual novel nel loro aspetto più classico presentano un'interattività ridotta e background statici su cui svettano degli sprite che riproducono le emozioni dei vari personaggi e delle caselle di testo su cui scorre la storia. Talvolta il testo è situato in basso o comunque in un'area definita dello schermo, altre volte occupa l'intero spazio anche sovrapponendosi alle immagini. Sulla casella di testo si può trovare di norma anche l'indicazione del parlante che quasi sempre compare stagliandosi sullo sfondo. Lo stile delle immagini ha subito un mutamento rilevante a partire da quelle osservabili in *Portopia*, ma anche in titoli successivi come *Snatcher* (Konami, 1998). Si trattava infatti di immagini fisse, pannelli singoli in stile manga. Dani Cavallaro sottolinea infatti lo stretto contatto tra gli stili di visual novel, manga e anime, sulla base di un rapporto bidirezionale in cui gli anime costituivano dapprima un punto di riferimento nella formazione dei game designer, motivato anche dal trasferimento degli artisti dal settore dell'animazione televisiva a quello dei videogiochi dovuto alla riduzione del budget destinato alle tv a metà degli anni '90. Ma ormai è osservabile anche il fenomeno opposto, con la trasposizione di visual novel in anime ad esse ispirati²⁴.

Le scene raffigurate in *Snatcher*, e così nei titoli dello stesso periodo, erano realizzate specificamente per trasmettere un particolare stato d'animo o rappresentare momento della storia definito da tutti i suoi elementi visivi, colori, angoli, forme e così via. L'ordine

²³ Ishaan Sahdev, "How MangaGamer Visual Novels Ended Up on Steam", *Siliconera*, ottobre 2014, <https://www.siliconera.com/how-mangagamers-visual-novels-ended-up-on-steam/> (ultimo accesso 15/09/2021).

²⁴ Dani Cavallaro, *Anime and the Visual Novel*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina, 2010, pp. 7-8.

sequenziale in cui venivano presentate aveva una rilevanza espositiva, contribuendo alla narrazione proprio in virtù delle relazioni che si stabiliva tra le varie immagini²⁵.

Il successo di *Tokimeki Memorial* ha fissato un nuovo standard. L'uso di scenari generici e sprite intercambiabili permetteva di presentare una maggiore varietà di situazioni attraverso un numero ridotto di elementi riutilizzabili. Questo consentiva di ampliare il ventaglio di possibilità offerte al giocatore con un minore dispendio di memoria e tempo di produzione. L'ordinarietà degli eventi e dei luoghi presentati, la costruzione di una narrazione attraverso le relazioni derivanti dalle scelte del giocatore sono solo alcuni degli aspetti che hanno influenzato i giochi successivi ma hanno determinato le modifiche apportate alla dimensione visiva. Lo stile grafico si è infatti sviluppato per adattarsi alle necessità create dalle nuove dinamiche di gioco che prevedevano l'eventualità di incontrare personaggi diversi negli stessi scenari, non più rappresentati attraverso dettagli specifici proprio per favorirne il riutilizzo. I personaggi si stagliano contro la scena e non vi si trovano più all'interno e questo ha consentito anche la molteplicità di pose e reazioni osservabili.

Allo stesso modo, le azioni sono raramente rappresentate in modo diretto, ma sono di solito evocate attraverso i gesti, lasciando spazio al giocatore per immaginare e ricostruire mentalmente la storia andando a coprire i vuoti narrativi. Le immagini, la colonna sonora e l'atmosfera che esse creano contribuiscono a guidare il giocatore verso determinate scelte.

Il testo si compone prevalentemente di dialoghi in cui di solito si situano anche le scelte da compiere sotto forma di risposta. Ciononostante esso è composto anche da altri elementi, come ad esempio i pensieri, a volte segnalati con simboli grafici come parentesi tonde o colori differenti, di norma appartenenti al personaggio principale in cui il giocatore si immedesima. La storia è infatti presentata quasi sempre in prima persona e il protagonista tende a essere meno caratterizzato e ad apparire raramente o persino mai sullo schermo, cosicché gli eventi sembrano dipanarsi di fronte ai suoi occhi che vanno a coincidere con quelli del giocatore.

²⁵ Brian Crimmins, *op.cit.*

I momenti cruciali sono spesso rafforzati da CG (computer graphics) ovvero disegni statici a tutto schermo; l'accezione del termine è più che altro un prestito per indicare queste immagini e non fa riferimento a vere e proprie grafiche digitali²⁶. Si differenziano nello stile e nella composizione, sono infatti prodotte esclusivamente per rappresentare uno specifico momento e non sono costituite dagli elementi generici che caratterizzano il resto del gioco, anche per questo presentano spesso angoli o effetti particolari dall'aspetto più cinematografico. Spesso si trovano raccolte in una galleria che segnala i finali sbloccati e quelli ancora da raggiungere.

Negli adattamenti in formato anime presi in esame nel suo libro e nelle visual novel da cui derivano, Cavallaro rileva inoltre alcune tecniche narrative ricorrenti, tra cui l'utilizzo di molteplici prospettive, la ramificazione e l'intrecciarsi delle linee narrative, finali aperti, un atipico mescolarsi di mondano e soprannaturale e l'incrocio di ambienti domestici e mitologici, che a suo dire ne giustificano la considerazione come prodotto culturale autonomo²⁷.

La tipologia di azioni compiute dal giocatore rimane ridotta ma può essere arricchita attraverso l'implemento di minigame narrativamente motivati, dalla difficoltà e dalle richieste variabili. Più comunemente si limitano alla possibilità di spostarsi da un luogo all'altro, analizzare gli ambienti, dialogare e donare oggetti.

Il ricorso al doppiaggio è raro e generalmente limitato a singole espressioni o brevi *cutscenes*. Anche quando il *voice over* è presente, il personaggio principale è spesso lasciato privo di voce per favorire l'immersione, stesso motivo per cui i personaggi secondari sono di solito molto più sviluppati del protagonista sebbene si poggino su archetipi ben individuabili.

Proprio nel riferimento a questi modelli altamente riconoscibili si trova un altro aspetto che accomuna anime e visual novel, ovvero nel ruolo ricoperto dal cosiddetto fenomeno "*moe*"²⁸, termine con cui ci si riferisce a un forte senso di attaccamento ed empatia nei confronti di un personaggio di fantasia. Esso sembra svilupparsi intorno a elementi che

²⁶ P.W. Galbraith, *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*, Kodansha, 2009.

²⁷ Dani Cavallaro, *op.cit.*

²⁸ Luca Paolo Bruno, "Interpreting/Subverting the Database: Character-Conveyed Narrative in Japanese Visual Novel PC Games", in *Mutual Images Journal*, no. 3, Dec. 2017, pp. 92-122.

possono definirlo a livello sia di apparenza sia caratteriale e comportamentale. L'insieme di tutti questi dettagli dal successo garantito e facilmente riproducibili va a costituire il "database" di cui parla Azuma Hiroki²⁹. In quanto opere di fantasia, le visual novel sarebbero sostenute da una modalità di rappresentazione che non attinge direttamente dalla realtà, ma dal modo in cui questa viene abitualmente riproposta nei manga e negli anime. Rispetto a quanto succede in altri videogiochi, qui i personaggi appaiono più spesso sullo schermo in pose e atteggiamenti pur sempre limitati e su di essi lavorerebbe il database nel creare combinazioni di elementi *moe*. Per loro tramite però deve anche essere filtrata la storia e il loro utilizzo per comunicare aspetti che non erano inclusi nel database, di per sé privo di significato, permette una compenetrazione ogni volta differente tra il dettaglio che viene riproposto e il contesto di utilizzo, in cui spetta al giocatore riempire i vuoti lasciati dalla narrazione sulla base di ciò che è invece mostrato.

Anche Cavallaro sottolinea come la maggior parte delle visual novel condivida una preferenza per un principio estetico basato sulla "cuteness"³⁰ comunemente associata a caratteristiche fisiche infantili, corpi piccoli con teste grandi e occhi sproporzionati, che evocano allegria, innocenza e vulnerabilità. Questi tratti esteriori sono spesso associati a debolezza e modi puerili. Nell'arte giapponese è una caratteristica prevalente ed è indicata come "*kawaii*". In Occidente il termine è stato introdotto nel 1949 da Konrad Lorenz nel campo dell'etologia ed è correlato a un istinto protettivo nei confronti di soggetti che presentano queste caratteristiche, come tendenza che ricopre un ruolo necessario alla sopravvivenza della specie. L'uso che se ne fa all'interno delle visual novel però è piuttosto ambiguo perché è frequente il contrasto tra l'aspetto esteriore del personaggio e i suoi comportamenti sia in un senso che nell'altro.

²⁹ Hiroki Azuma *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, 2009 (trad. inglese di Jonathan E. Abel e Shion Kono).

³⁰ D. Cavallaro, *op.cit.*, pp. 21-26.

1.3 Sottogeneri e simili

Molte tipologie di videogiochi condividono alcuni aspetti tipici delle visual novel, tanto da essere considerati dei loro sottogeneri, per quanto spesso si tratti soltanto di punti di contatto e somiglianze. Alcune condividono tappe storiche in cui l'assenza di margini netti tra cui racchiudere il genere causa una errata sovrapposizione tra di esse.

In particolar modo è importante sottolineare come non vi sia alcuna limitazione riguardo le tematiche toccate e gli stili narrativi adottati dalle visual novel. Vi figurano infatti titoli a sfondo romantico, come anche avventure investigative e racconti fantastici. Inoltre molti di essi possono essere ricondotti contemporaneamente a più generi differenti, senza però giustificare l'interscambiabilità.

Uno degli equivoci più comuni riguarda tutti quei giochi che rientrano nella definizione di *bishōjo games*, che sono cioè incentrati sulle interazioni con delle belle ragazze e mirano a un target prettamente maschile. Sono riconducibili al genere dei *dating sims*, di cui costituiscono una sottocategoria, e presentano spesso contenuto erotico.

1.3.1 *Dating sims*

Nonostante vi sia una stretta correlazione tra *dating sims* ed *eroge*, queste due tipologie non sono perfettamente sovrapponibili. I secondi ne costituiscono infatti soltanto una sottosezione e non si esauriscono all'interno dei confini dei giochi di simulazione. Nella trattazione dei *bishōjo games* poi non esiste una netta distinzione tra *dating sims* più blandi e titoli per una platea più matura e questo comporta estesi punti di contatto. Al contrario degli *eroge* però, l'attenzione è posta soprattutto sull'aspetto emotivo.

Allo stesso modo, non tutti i *dating sims* sono visual novel eppure molto spesso le visual novel sono associate a questa tipologia di cui solo alcuni titoli fanno parte. Questo è dovuto al fatto che entrambi si articolano attraverso lunghe linee di dialogo e si ramificano in seguito alle scelte compiute dal giocatore che nei primi, e talvolta anche nei secondi, può definire la storia curando la relazione con un personaggio piuttosto che un altro. L'ambientazione più comune è quella delle scuole superiori ma non sono esclusi scenari fantastici, rappresentati attraverso background statici che cambiano in base al luogo, la

situazione viene descritta dal testo. Il punto di vista è di solito maschile, il protagonista non appare sullo schermo e non è doppiato, al contrario delle ragazze. Tuttavia Cavallaro rifiuta la tendenza a far coincidere *dating sims* e visual novel per due aspetti: la grande varietà di generi che rientrano nella seconda categoria, non limitandosi soltanto all'aspetto romantico e al dramma in senso classico³¹ e la differenza con i simulatori nel complesso.

L'interattività resta limitata ma può incontrare qualche differenza. Il gameplay dei *dating sims* è più diversificato e permette di compiere molte più azioni rispetto a una classica visual novel. Proprio per la sua caratteristica di "simulatore" questo genere sconfinava in un territorio che eccede l'ambito qua trattato.

La simulazione è infatti qualcosa di diverso, non prevede un percorso definito da un autore ma un modello di comportamento che viene di volta in volta applicato alla situazione che si viene a creare, comportando finali diversi anche in seguito alla stessa azione³². Sebbene tale definizione non sia applicabile a tutti i titoli raggruppati sotto questo nome.

All'interno del genere è poi incluso anche il corrispettivo per un pubblico femminile, ovvero gli *otome games*, che hanno tuttavia meno mercato, almeno in Occidente – in modo simile ai giochi *yaoi* (*Boys' Love games*, o anche BL), genere incentrato invece su relazioni omosessuali – come dimostrato dalle dichiarazioni di John Pickett, PR e Head Translator di MangaGamer, riguardo il maggior margine di guadagno per i *nukige*, una particolare sezione degli *eroge* incentrata solamente sul sesso³³.

1.3.2 Eroge

Molti dei pregiudizi legati alle visual novel derivano in particolare dall'esistenza di titoli dai marcati aspetti pornografici, che mirano a un pubblico più adulto e sono indicati come *eroge*. Il nome deriva dall'abbreviazione di "erotic game" e come da

³¹ D. Cavallaro, *op.cit.*, pp. 8-9.

³² Gonzalo Frasca, "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", In *The Video Game Theory Reader*, (a cura di) M. Wolf e B. Perron, New York and London: Routledge, 2003. Accessibile online: https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf (ultimo accesso 15/09/2021).

³³ Ishaan Sahdev, "MangaGamer Rely on Fans to Figure Out What Otome and BL Games to Publish", *Siliconera*, ottobre 2014 <https://www.siliconera.com/mangagamer-rely-on-fans-to-figure-out-what-otome-and-bl-games-to-publish/> (ultimo accesso 15/09/2021).

definizione incorpora elementi espliciti legati al sesso. Ancora una volta si tratta di una sovrapposizione limitata soltanto ad alcuni giochi che, per l'importanza che hanno avuto nella diffusione del genere, hanno mantenuto vivo il ricordo di questa associazione, finendo per confondere due categorie distinte.

La storia degli *eroe* si articola a partire da *Night Life* (Kōei, 1982), che è in realtà un simulatore di rapporti sessuali in cui figurano immagini esplicite. In seguito al calo dell'interesse intorno a giochi tra loro molto simili, sono stati realizzati dei tentativi di implementare una storia che catturasse l'attenzione del giocatore per poi premiarlo con scene erotiche. Così nel 1992 Elf arriva a pubblicare *Dōkyūsei*, in cui è necessario conquistare l'affetto di una delle ragazze presenti per sbloccare i contenuti sessuali. Proseguendo su questa strada intrecciano il percorso delle visual novel con titoli come il già citato *To Heart*, in cui queste scene sono inserite nel contesto della relazione che il giocatore è impegnato a sviluppare.

La presenza di contenuti pornografici è uno dei motivi che ha impedito la diffusione di molte visual novel al di fuori del Giappone, dove essi sono soggetti a una minore attività di censura e non sono altrettanto stigmatizzati dall'opinione pubblica. Allo stesso tempo però ha contribuito al successo del genere, al punto da essere talvolta identificato con lo stesso.

1.3.3 *Sound novel*

Pur essendo un'etichetta registrata da Chunsoft e non un vero e proprio genere – semmai una tappa nel panorama evolutivo di esso – molti titoli rientranti nella categoria delle visual novel vengono indicati in contesti informali attraverso la dicitura *sound novel*, per il loro riproporre in modo simile prodotti incentrati principalmente sull'atmosfera e i suoni. In alcuni casi, ad esempio da Lebowitz e Klug, i due termini vengono considerati intercambiabili³⁴.

I tratti distintivi sono dunque il susseguirsi di immagini statiche o in movimento e lunghi testi, in particolare dialoghi, accompagnati da variazioni nella colonna sonora. La cura

³⁴ Josiah Lebowitz, Chris Klug, *Interactive Storytelling for Video Games – A Player Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Routledge, 2011.

dedicata a quest'ultima sembra essere il vero ago della bilancia nella definizione. In genere le *sound novel* sono più brevi ma esistono delle eccezioni, come ad esempio una delle visual novel di maggior successo, *Higurashi no naku koro ni* (meglio noto come *Higurashi – When They Cry*, 07th Expansion, 2002), che viene identificata a volte anche come *sound novel*, altre come *kinetic novel*.

1.3.4 Kinetic novel

Nonostante le scelte di fronte cui è posto il giocatore rappresentino uno degli aspetti più tipici delle visual novel, esistono anche titoli che non presentano questa capacità di incidere sulla storia. Sono giochi privi di qualsiasi tipo di interazione oltre il semplice clic per “voltare pagina” e proseguire nella lettura.

Viene qui infatti portata agli estremi una questione che fin dalle origini perseguita le visual novel, identificabile attraverso una delle più frequenti domande online: “Do you read or play visual novels?”.

Il dubbio è lecito. In effetti, una volta privato della sua facoltà di scelta, al giocatore non resta che leggere la storia che si svolge dinanzi ai suoi occhi.

In modo simile a quanto accaduto con le *sound novel*, il termine indicava in origine titoli prodotti dall'azienda VisualArt's, di cui *Planetarian: chiisana hoshi no yume* (2004) sviluppato da Key è il primo e forse il più noto, ed è poi stato ripreso per indicare altre opere dalle stesse caratteristiche.

Nella scheda dedicata a *Higurashi*, Lebowitz e Klug definiscono l'esperienza audiovisiva come qualcosa in più di un normale romanzo ma non un gioco³⁵ e probabilmente non è un caso che, mentre le varie trasposizioni letterarie e animate sono state rilasciate all'estero in breve tempo, il gioco sia stato reso disponibile solo recentemente.

³⁵ J. Lebowitz, C. Klug, *op.cit.*, pp. 128-129. La scheda si conclude con una frase finale piuttosto chiara: “So although *Higurashi* may be an excellent visual novel, it's most certainly not a visual novel game”.

1.3.5 *Nakige e Utsuge*

Un vero e proprio sottogenere delle visual novel è invece il *nakige* che ha raggiunto il maggior successo con *Clannad* della Key, al termine di un percorso di rimozione delle scene erotiche dai propri giochi e di approfondimento di trame strazianti. Queste narrazioni disseminate di tragedie, malattie ed eventi traumatici puntano a far piangere, provocando emozioni forti nel giocatore grazie al legame profondo che viene stabilito con i personaggi, la cui vita viene stravolta da eventi drammatici. Le storie sono molto complesse e impegnano il lettore mentalmente ed emotivamente, si risolvono però solitamente in un lieto fine.

In modo diametralmente opposto ma in chiave simile si sviluppano gli *utsuge*, che sono noti come giochi deprimenti, perché puntano a provocare stati d'animo altrettanto tristi senza però una risoluzione finale che possa risollevarne l'umore e le speranze del giocatore.

1.4 Multibranching

Quanto detto finora rende evidente come una caratteristica distintiva delle visual novel sia il *multibranching*. Le scelte compiute nelle varie sessioni di gioco modificano la storia presentata permettendo così un'elevata tendenza alla rigiocabilità, talvolta persino forzando il giocatore a ripercorrere le varie possibilità fino a raggiungere un finale che in alcuni casi può anche essere unico, ma più spesso viene definito dalle diramazioni precedenti.

Una volta compiuta la scelta il protagonista, e con lui chi si trova a farne le veci, intraprende una determinata linea narrativa, chiamata *route*, che dovrà seguire fino alla fine, incontrando una dopo l'altra le varie ramificazioni. Ovviamente resta possibile correggere la propria decisione grazie ai salvataggi o ricominciando il gioco dall'inizio.

La continua responsabilizzazione del giocatore attraverso le scelte amplifica le emozioni provate per via del diretto legame di causa-effetto tra le decisioni prese e gli eventi. Questa non è una caratteristica esclusiva delle visual novel, come dimostrato dallo studio

di Andrew J. Weaver e Nicky Lewis, infatti, alle situazioni virtuali sembrano essere applicati gli stessi filtri morali usati per navigare quelle reali, così le esperienze vissute nei videogiochi finiscono per suscitare emozioni in modo altrettanto simile alla quotidianità; fornendo anche un utile banco di prova³⁶. Senz'altro però quest'aspetto ha un ruolo rilevante all'interno di un genere che fa un largo uso di questo stratagemma per coinvolgere il giocatore.

In relazione invece ai numerosi studi che si situano al polo opposto, a sostegno della tesi che sia più facile dissociarsi da un controllo morale delle azioni compiute nel contesto del videogioco, l'analisi tende a considerare la storia non nel suo sviluppo lineare ma nel complesso delle possibilità che offre al giocatore. Nel suo articolo *Stop Crying About Choice*³⁷, Joel Goodwin considera le avventure testuali come un ipertesto da mappare, in cui la vicenda non viene quindi concepita come il singolo itinerario che segue la scelta ma come l'insieme delle varie alternative. In modo simile ai citati *Choose-Your-Own-Adventure books*, l'attenzione non è posta tanto sullo scegliere il proprio racconto, quanto sul trovare il finale corretto; obiettivo che presuppone una conoscenza approfondita del testo e richiede quindi una lettura integrale. Il tipo di finzione narrativa così rappresentato andrebbe distinto dal tipo classico, in cui il senso è costituito dal percorso che collega il punto di partenza al punto di arrivo. Quest'ultimo costringe il personaggio, e di rimando il lettore, ad affrontare le conseguenze delle proprie scelte in modo più evidente rispetto a quanto avviene in chi ha interiorizzato l'abitudine alla pluralità di ramificazioni narrative al punto da non distinguere più tra il singolo evento e l'insieme dei suoi possibili sviluppi.

Anche le apparenti contraddizioni tra le diverse versioni della storia possono convivere in prodotti di questo tipo, perché partecipano di un insieme narrativo che prevede, se non necessita, di elementi che siano pensati proprio per trovarsi in contrasto tra loro.

Il tentativo degli sviluppatori di rendere ancora più complesse le ramificazioni per evitare l'esplorazione completa, anche dando l'idea che il gioco fosse in realtà lineare, si è

³⁶ Andrew J. Weaver, Nicky Lewis, *Mirrored morality: an exploration of moral choice in video games*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2012, 15, 610–614.

³⁷ Joel Goodwin, "Stop Crying About Choice", *Electrondance*, 2014, <http://www.electrondance.com/stop-crying-about-choice/> (ultimo accesso 15/09/2021).

imbattuto nelle comunità online in cui i giocatori si riuniscono e condividono le esperienze di gioco individuali, contribuendo così a una mappatura collettiva.

Vi è poi una distinzione da fare tra i vari punti di snodo, mentre alcuni incidono in modo minimo e sono usati più frequentemente, poiché hanno effetto solo sulla singola conversazione e eventi di scarsa importanza, altri hanno un valore moderato e si estendono a intere sfide o obiettivi intermedi. Videogiochi che includono solo questi due tipi di ramificazioni permettono di raggiungere un unico finale ma solo dopo aver percorso la storia nella sua interezza, compiendo scelte diverse quando posti di fronte alla stessa richiesta. Come avviene in *Zero Escape*, che in modo atipico costringe il giocatore a ripetere le scelte già affrontate con una nuova consapevolezza, dopo aver esplorato tutti gli scenari possibili, guidandolo verso il vero finale.

Questo meccanismo può anche essere implementato in un gioco nel complesso lineare, in forma di minime deviazioni di percorso o di linee di dialogo che non sono rilevanti per lo svolgimento e la comprensione degli eventi ma che si rivelano una piacevole esperienza per il giocatore.

Ci sono infine quelle ramificazioni che hanno conseguenze sull'intera storia. Le scelte possono essere presentate in modo chiaro ma i risultati possono non esserlo altrettanto, non risultando necessariamente evidenti a primo impatto anche se poi hanno un ruolo importante nella definizione degli eventi a venire. Ad esempio in *Fate/Stay Night* (Type-Moon, 2004) le decisioni dei giocatori non sono compiute in modo consapevole dei momenti di snodo, ma dipendono dalla relazione che si stabilisce con determinati personaggi nel corso della storia in base alla serie di scelte fatte nei dialoghi precedenti in momenti più o meno importanti³⁸.

I finali alternativi possono essere molto differenti tra loro, quelli connotati negativamente e spesso coincidenti con la morte di uno dei personaggi, compreso il protagonista, sono indicati come *bad endings*. Esistono casi in cui tutti i finali hanno lo stesso valore, ma in genere si può distinguere una *true ending*, come avviene in *Steins;Gate* (5pb., Nitroplus, 2009), che è anche la più difficile da raggiungere.

³⁸ J. Lebowitz, C. Klug, *op.cit.*, pp. 195-197.

1.5 Storytelling lineare

Esistono tuttavia anche delle visual novel con una trama lineare che non viene influenzata dalle scelte del giocatore, come nel caso delle *kinetic novels* ma non solo. Infatti, la maggior parte dei giochi che presentano una narrazione di questo tipo ampliano le possibilità di interazione attraverso vari stratagemmi. Vi sono titoli come *Hotel Dusk: Room 215* (Cing, 2007) e la serie di videogiochi di *Danganronpa* (Spike Chunsoft, 2010) in cui il gameplay include attività di vario tipo e non si limita a far scorrere il testo sullo schermo senza però prevedere alcuna ramificazione nella narrazione.

Le eventuali scelte presentate al giocatore sono solo apparenti, possono portare a una conclusione immediata in qualità di *game over* o possono presentare delle brevi righe di dialogo, che spesso costituiscono mero intrattenimento, per poi porre il giocatore nuovamente di fronte alla medesima scelta consentendogli di selezionare l'opzione corretta, a volte subendo una penalità che se accumulata può portare alla fine improvvisa del gioco, in altri casi non togliendo nulla al giocatore che non sia una breve porzione del suo tempo.

Sono forse in parte identificabili con quelle che Lebowitz e Klug definiscono storie interattive tradizionali, in cui l'intervento del giocatore non modifica la trama, lasciano vari gradi di libertà negli spostamenti e nei dialoghi e permettono una sensazione di influenza sulla storia sebbene non incidano in modo rilevante sul suo svolgimento³⁹.

Di questo tipo sono i videogiochi che compongono la saga di *Ace Attorney*, al cui interno è offerta una libertà di scelta limitata nei confini di vari segmenti, permettendo un'esplorazione non sempre ordinata, ma segnata da tappe definite e necessarie che portano a un unico finale o un *game over* immediato.

Ciò che inoltre differenzia le visual novel da un libro o da altri prodotti audiovisivi è forse una caratteristica che dipende dall'interattività e non tanto la partecipazione diretta del giocatore in sé, infatti una conseguenza di questa libertà di azione è la capacità di scegliere il ritmo della storia, tanto che è rara anche l'evenienza in cui il tempo per compiere una scelta sia limitato.

³⁹ J. Lebowitz, C. Klug, *op.cit.*, pp. 130-131.

Tuttavia, molti di questi giochi non rientrano a pieno titolo nel panorama delle visual novel e la loro inclusione o esclusione dipende dal bagaglio culturale e spesso dalla sensibilità del soggetto che ne parla. Infatti il loro gameplay include aspetti non riconducibili al genere, pur figurando spesso tra i titoli più riusciti e diffusi. Nel caso di *Ace Attorney*, che sarà preso in esame nel dettaglio più avanti, l'inserimento nel catalogo è controverso anche secondo la più ampia definizione occidentale.

Capitolo 2

Prospettive di approccio teorico ai videogiochi

2.1 Proposte per una disciplina del nuovo medium

In seguito alla grande diffusione dei videogiochi negli anni Ottanta, il nuovo medium si è distinto come materia meritevole di considerazione anche in ambito accademico. Si è così presentata la questione di come analizzarlo, a partire dall'individuazione degli aspetti da considerare fondamentali nella definizione sia dell'oggetto di interesse, esso stesso ancora da inquadrare con sufficiente precisione, sia dei modelli teorici attraverso cui sottoporlo ad esame. Sono infatti rari studi sui videogiochi precedenti al Duemila e almeno all'inizio, come già accaduto ad altri media in passato, spesso si concentravano più sugli effetti del loro utilizzo che non sulle caratteristiche intrinseche; proprio perché allo stadio embrionale la trattazione manca in parte di coerenza nell'approccio.

La necessità di un nuovo campo teorico di studi che potesse adattarsi ai modelli di testualità emergenti alla fine anni Novanta si sviluppa parallelamente all'interesse per i videogiochi, che vi sono talvolta ricompresi in qualità di ulteriore modalità espressiva al pari delle altre, a volte ritenuti un oggetto separato, anch'esso necessitante di una teoria costruita su misura. Così, a un primo tentativo di adattare il già definito campo della narratologia, applicando quindi i parametri già individuati per altri media, si contrappone la strutturazione di nuova disciplina indicata come ludologia ad opera di autori quali Espen Aarseth, Markku Eskelinen, Gonzalo Frasca e Jesper Juul.

È il caso di soffermarsi subito su questi primi contributi perché, dopo una prima fase di rifiuto apparentemente radicale di ogni aspetto narrativo in riferimento ai videogiochi, si è giunti a una parziale riconciliazione dei due ambiti quando è divenuto chiaro che escludere una qualsiasi influenza narrativa fosse impossibile, o comunque lasciasse l'analisi incompleta.

2.1.1 Individuazione dell'oggetto "gioco"

L'apporto di Frasca è di particolare rilievo perché a lui è fatto risalire il termine "ludologia", che adotta nel suo saggio del 1999 – almeno nell'uso che se ne fa al momento, poiché Jesper Juul ha segnalato l'utilizzo fin dal 1982 sebbene fosse poco presente e avesse una diversa connotazione⁴⁰. Nell'introdurla sottolinea che la ludologia è una disciplina formalista e in quanto tale si occupa dello studio della struttura e della creazione di tipologie e modelli per spiegare le meccaniche dei giochi, non rifiuta gli elementi tipici della narrativa ma non li lega secondo una struttura narrativa.

È proprio Frasca a ravvisare apertamente la mancanza di una teoria unitaria di riferimento nello studio del nuovo prodotto mediale, per cui sottolinea la necessità di sviluppare un approccio che prenda in considerazione anche l'aspetto ludico. Infatti come conseguenza di uno scarso interesse accademico verso i giochi tradizionali, le nuove prospettive applicate ai videogiochi tendevano, come detto, a osservare soltanto le somiglianze con altri ambiti di studio, in particolare la narrativa, tralasciando o comunque dedicando minore attenzione a tutto ciò che li differenzia.

La sua proposta parte innanzitutto dall'individuare l'oggetto di studio, fino a quel momento definito in modo vago e a volte contraddittorio, per poi giungere alla formazione di una disciplina dedicata allo studio dei giochi e delle attività che li riguardano.

La ludologia tratta quindi il gioco in generale, anche analogico, di cui i videogiochi costituiscono una particolare declinazione digitale, sebbene sia spesso ricondotta solo a questi ultimi.

Per prima cosa viene introdotta la già citata differenza tra *ludus* e *paidea*, per cui attenendosi ad alcune regole si può rispettivamente giungere o meno a un risultato prestabilito che esuli dal puro intrattenimento personale. Da qui l'attenzione si sposta alla considerazione di una certa somiglianza tra *ludus* e narrativa che è però più apparente che reale. Infatti, mentre una sessione di gioco, come unità prodotta solo dall'intervento del giocatore, può coincidere con o creare una sequenza narrativa, non è in sé riconoscibile come narrazione ed è inoltre dibattuta la capacità stessa di qualsiasi *ludus* di produrre tale

⁴⁰ G. Frasca, "Ludology Meets Narratology", *cit.*

narrazione, in quanto sono molti gli elementi che compongono quest'ultima e non è possibile ricondurla soltanto alla presenza di una trama ben delineata.

Per quanto riguarda invece quei giochi in cui non è semplice determinare il risultato finale, Frasca associa la definizione di *paidea* ai simulatori in cui il piacere deriva dall'esperienza stessa; pur con la possibilità di stabilire degli obiettivi personali, oltre a stati di fallimento che sono invece riconoscibili, e scivolare così nel *ludus*. Categoria che ha poi sottoposto a una disamina approfondita in *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* del 2003⁴¹.

Un ulteriore parallelismo è poi rilevato, sulla scia di quello tra *ludus* e trama, tra *paidea* e ambientazione, in quanto essa è determinata dal contesto e dalle azioni che vi si possono compiere. Esattamente come autori diversi possono concentrarsi in misura maggiore sull'uno o l'altro aspetto, entrambi incidono in vario modo sull'esperienza di gioco, per cui non andrebbero tralasciati in un'analisi. Tra le differenze del contesto nei videogiochi e nella narrativa tradizionale, Frasca annovera la presenza di personaggi controllati dal computer con cui è possibile interagire. Nel rapportarsi con avatar di altri giocatori, la coerenza intrinseca del personaggio e il potenziale narrativo vanno scemando; al contrario, gli obiettivi verso cui tendono gli NPC avvicina il loro comportamento al *ludus* e ciò rende più ricca la varietà dei personaggi che compiono attività che sarebbero altrimenti ignorate, in favore dell'attività di gioco e a detrimento della costruzione coerente di un personaggio. I personaggi presenti nel *ludus* devono infatti rispondere a un quantitativo ridotto di stimoli e sono quindi sensibilmente più ottusi, in modo inversamente proporzionale alla loro funzionalità. Anche per questo tra *ludus* e *paidea* si può rinvenire un divario di libertà lasciate al giocatore, il primo infatti funziona meglio quando è costruito intorno alle dicotomie; non a caso si adatta più comunemente a generi di finzione in cui tutto si riduce a un chiaro contrasto tra bianco e nero che impedisce di mettere più di tanto in discussione l'obiettivo, mentre già quando si ha a che fare con le relazioni diventa più complicato.

In quanto primo sistema complesso di simulazione per le masse, i videogiochi richiedono uno spostamento di paradigma dall'interpretazione narrativa del mondo, poiché

⁴¹ G. Frasca, "Simulation versus Narrative", *cit.*

esprimono messaggi in modo diverso; anche se le sequenze sono simili, la simulazione non può essere compresa osservando soltanto il risultato.

Cita inoltre Brenda Laurel per cui il più grande difetto della narrativa interattiva è che finge di dare controllo ai giocatori mantenendo la coerenza narrativa. L'ideologia può essere implementata e trasmessa attraverso le regole inserite o tralasciate e in base ai livelli di difficoltà.

2.1.2 La natura ergodica dei videogiochi

È Aarseth tuttavia a essere considerato l'apripista di questa corrente di studi con il suo libro *Cybertext*⁴² in cui elabora sia la definizione di *cybertesto* che l'aggettivo *ergodico* in riferimento a un'opera che richiede uno sforzo da parte del fruitore più consistente rispetto alla semplice interpretazione, in un'azione che assume le caratteristiche di configurazione, in quanto richiede un lavoro di produzione del testo che va oltre ciò che la lettura può offrire.

Il cybertesto, di cui l'ipertesto sarebbe solo una delle possibili configurazioni, permette lo studio dei testi elettronici come sistemi cibernetici che gli studi tradizionali della teoria letteraria e semiotica non sono in grado di trattare perché, così come gli *adventure games* e gli ambienti multiutente basati su testi, non sono composti soltanto da una sequenza di segni ma si comportano come macchine o generatori di segni. Portando così l'oggetto al di fuori della rappresentazione, ha aperto la strada al campo della simulazione e dei cosiddetti *game studies*⁴³.

L'interazione dell'utente con un testo si divide in quattro categorie di funzioni:

- interpretativa (comune a tutti i testi);
- esplorativa (strutture ipertestuali, collegamenti interconnessi);
- configurativa;
- tettonica (l'abilità di aggiungere elementi permanenti al testo).

⁴² Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

⁴³ G. Frasca, "Simulation vs Narrative", *cit.*

Le ultime due sono comuni solo a quanto incluso sotto il termine *cybertext*, in cui la struttura portante del testo può modificarsi in base a un'incidenza dell'utente che va oltre la lettura e la comprensione a posteriori rispetto alla creazione del testo da parte dell'autore.

Altro contributo fondamentale di Aarseth è la fondazione della rivista *Game Studies* che riunisce i contributi dei maggiori teorici della nuova disciplina.

Nell'articolo di apertura⁴⁴ Aarseth riconosce la differenza sostanziale del videogioco dai precedenti prodotti mediali soprattutto nella qualità di simulazione, in cui l'azione del giocatore incide in modi imprevedibili e sempre diversi e la cui influenza diventa quindi integrante e non secondaria; soprattutto nel caso dei multi-player in cui il gioco è generato dal contatto di più persone e quindi meno controllabile. Nonostante ciò rileva come in molti accademici si noti un'attenzione residua all'aspetto narrativo in quanto elemento necessario alla totale comprensione dei giochi.

Questo avviene poiché la creazione di un nuovo campo di studio è inevitabilmente influenzata da quelli preesistenti, tanto più che lo studio dei giochi, prima ancora di quelli per computer, è poco sviluppato e non offre alcun punto di riferimento alla nuova materia.

Inoltre, un dettaglio di grande rilevanza è la diversità intrinseca del genere culturale di cui si fa oggetto. Infatti la ricchezza che si riscontra all'interno della definizione di gioco impedisce lo sviluppo di un approccio metodologico adatto al suo studio e contemporaneamente soffre dell'appiattimento generato dalla ricerca di un modello che si riveli utile. È importante riconoscere come al suo interno si sviluppino format mediali disparati e dalle caratteristiche ben distinte.

Una nuova materia concernente i videogiochi dovrebbe quindi contenere aspetti derivati dalle altre discipline senza però ridursi a nessuna di esse.

⁴⁴ E. Aarseth, "Computer Game Studies, Year One", in *Game Studies*, Vol. 1 n. 1, 2001 <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (ultimo accesso 5/01/2022).

2.1.3 Il rifiuto della storia come elemento costitutivo

Eskelinen, che è invece noto per una delle dichiarazioni più controverse del dibattito, secondo cui la storia nei videogiochi non sarebbe che un ornamento di scarso interesse, basandosi sulla teoria di Gerald Prince sottolinea come per identificare una narrazione è necessario che ci sia un narratore e un narratario e che riguardi una sequenza temporale, non è sufficiente che vi sia una storia. Anche gli eventi (azioni e avvenimenti) e gli esistenti (personaggi e ambienti) sono necessari ma non costituiscono di per sé una storia, anche se influiscono su una determinata situazione, esattamente come avviene in *Tetris*, in cui manca il personaggio, o nel gioco del calcio, in cui un goal cambia la situazione ma non dà forma ad alcuna storia⁴⁵.

Riprende inoltre i concetti esposti da Aarseth quando, in termini cybertestuali, dichiara che le storie hanno una predominante interpretativa, mentre i giochi configurativa. In essi la storia non è altro che una realtà accessoria. Il giocatore può intervenire direttamente sulle relazioni causali, temporali, spaziali e funzionali. Mentre la temporalità nella narrazione dipende dal rapporto tra tempo della storia e tempo del racconto, nei videogiochi è costituita dal tempo dell'utente – le azioni che compie – e tempo degli eventi del gioco; questa è l'unica caratteristica essenziale dei giochi, tutto il resto è facoltativo.

2.1.4 L'indeterminatezza narrativa

Anche per Juul *Tetris* è l'esempio più chiaro di come nei videogiochi possa mancare la storia, soprattutto perché non vi è alcuna distinzione temporale, in quanto dipende dall'influenza del giocatore. Parla infatti di un eterno presente mentre il giocatore sta giocando perché ciò che viene dopo è definito dalle sue scelte e dalle sue azioni, quindi non può essere predeterminato.

Anche in una storia interattiva il tempo del racconto, il tempo della storia e il tempo della lettura/visione si separano, ma quando l'utente può agire devono ricongiungersi perché

⁴⁵ Markku Eskelinen, "The Gaming Situation", in *Game Studies*, Vol. 1 n. 1, 2001 <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (ultimo accesso 5/01/2022).

non si può influire su qualcosa che è già accaduto, quindi è impossibile avere interattività e narrazione nello stesso momento⁴⁶.

Inoltre nei videogiochi non è necessario che ci sia un personaggio antropomorfo con cui identificarsi, purché esista un obiettivo a cui il giocatore possa aspirare. *Tetris* che non ha un attore visibile, né sembra potersene figurare uno che controlla i mattoncini, e non risulta praticabile un adattamento cinematografico, eppure come gioco ha un grande successo.

È possibile raccontare una sessione di gioco e molti titoli per computer contengono elementi narrativi, spesso il giocatore può voler vedere una cutscene o realizzare una sequenza narrativa. Infatti giochi e narrativa condividono alcuni elementi strutturali ma non si traducono l'uno nell'altro come fanno romanzi e film.

C'è un conflitto endemico tra l'adesso dell'interazione e il passato o il "prima" della narrativa. Non ci può essere narrazione e interattività nello stesso tempo, non esiste niente che sia una storia interattiva continua. La relazione del giocatore con il gioco è del tutto diversa da quella del lettore con la storia, il giocatore è infatti sia un'entità empirica che si situa al di fuori del gioco, sia un elemento che ha un ruolo all'interno dello stesso. L'interattività ha poi un effetto specifico: lo stato non determinato del gioco e lo stato attivo del giocatore mentre gioca hanno pesanti implicazioni su come i giochi sono percepiti da persone diverse, ma anche in momenti diversi. Il gioco è esplorabile e permette una moltitudine di sequenze che variano l'esperienza.

Pur riconoscendo l'utilità degli studi fondati sugli altri media nell'individuare alcune caratteristiche della costruzione dei personaggi e del mondo fittizio, ciò che rende il gioco ciò che è, e che finirebbe per essere perso di vista nell'accettazione di una perfetta coincidenza, sono le regole, gli obiettivi, l'attività del giocatore, la proiezione delle sue azioni sul mondo e il modo in cui il gioco definisce quelle possibili.

I giochi non raccontano buone storie ma si basano su fattori diversi, la libertà di esplorare e comprendere la struttura del gioco per sfruttarla meglio. In un romanzo il lettore cerca di scoprire quale sia la conclusione; nei videogiochi, soprattutto in quelli d'azione, la fine

⁴⁶ Jesper Juul, "Games Telling stories? – A brief note on games and narratives", in *Game Studies*, Vol. 1 n. 1, 2001 <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/> (ultimo accesso 5/01/2022).

è in genere facile da intuire, la si conosce prima di raggiungerla e il suo opposto è il fallire la propria missione, ciò che viene osservato e interessa il giocatore è invece la meccanica attraverso cui si sviluppa il mondo.

In particolare è interessante notare come una delle prime dichiarazioni di Juul, nella sua tesi *A Clash Between Game and Narrative* (in alcuni aspetti da lui stesso rinnegata) riconosca nell'aggiunta di una storia consistente un deterrente a rigiocare a un determinato titolo⁴⁷.

Per i ludologi è quindi evidente che la narratologia da sola non può analizzare il gioco e che ci si dovrebbe concentrare sul gameplay e le meccaniche di gioco, eppure anche dai loro contributi emerge che una certa difficoltà a ignorare del tutto la presenza di una storia nell'intero panorama mediale. Sebbene esistano videogiochi che a un primo livello di analisi non presentano alcuna parvenza di narrazione, all'altro estremo del dibattito si situano difatti teorici che ne sostengono il ruolo primario nell'esperienza di gioco.

2.2 La rivalutazione della storia nel contributo narratologico

Pur essendo quello della narratologia un campo più vecchio e strutturato, è lo stesso Frasca a sottolineare come non ne esista una definizione unitaria, soprattutto per ciò che riguarda la trattazione dei videogiochi, che vengono considerati solo come una delle varie espressioni testuali, che come tale differisce dalle altre soltanto per il medium utilizzato. Allo stesso modo è difficile individuare i cosiddetti narratologi perché non esistono dichiarazioni in merito o non chiariscono appieno a cosa si riferiscano quando parlano di interattività⁴⁸.

L'inclinazione a interpretare i videogiochi attraverso le chiavi di lettura già sviluppate per altri media è motivato da una tendenza di fondo su cui poggia, anche a livello subliminale, l'intera cultura moderna: tutti raccontiamo storie. Al punto che il sociologo e linguista Harvey Sacks, fondatore dell'analisi conversazionale come punto di accesso all'identità

⁴⁷ Jesper Juul, *A Clash Between Game and Narrative*, master thesis, ITU Copenhagen, 1999.

⁴⁸ Gonzalo Frasca, "Ludologists love stories too", Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003, University of Utrecht.

non solo del mondo che ci circonda ma anche alla formazione di quella personale, si trova a constatare che, anche quando gli aspetti riportati di un evento siano solo quelli che ne testimoniano l'ordinarietà, è chiaro che "la gente appare impegnata a monitorare le situazioni in base alla loro 'raccontabilità', ovvero alla possibilità di essere raccontate"⁴⁹.

Ciò comporta una predominanza della narrativa come approccio alle produzioni mediali fino agli anni Ottanta, con la svolta di fine decennio inizio anni Novanta, quando lo sviluppo delle teorie dell'ipertesto ha portato una nuova testualità che si distingue dal tipo di narrazione che conoscevamo⁵⁰. Lo slittamento ha come presupposto il fatto che siamo sì abituati a pensare tutto in forma di storia, ma ciò non significa che tutto sia narrazione.

2.2.1 I giochi come rapporto comunicativo

Tra i principali esponenti dell'approccio narratologico figura Janet Murray. Il suo pensiero si incentra su una relazione tra gioco e attività comunicativa, per questo propone una lettura del videogioco in chiave sociologica. Sostiene che i giochi siano sempre storie, anche quando non lo sembrano. Persino in *Tetris*, al contrario di quanto sostenuto da Juul, si può trovare una sorta di narrazione intrinseca che si ricollega alla frenesia della vita contemporanea.

Caratteristiche distintive del gioco sono in quest'ottica il suo essere procedurale, partecipativo, enciclopedico e spaziale. Il digitale permette di inserire più elementi rispetto al passato, con immagini, anche in movimento o tridimensionali, testi, suoni, e spazi navigabili. Sono inoltre aspetti chiave il contrasto con degli avversari per il perseguimento degli obiettivi e il puzzle come terreno di sfida, anche il giocatore, come l'autore, può apportare delle modifiche al contesto del gioco. La storia è considerata un elemento fondamentale perché l'uomo è portato a raccontare storie adattandosi a qualsiasi mezzo gli sia fornito. Questi giochi sono il nuovo medium che la mente umana andava cercando per narrare e interpretare la storia della nuova comunità globale e dello spirito postmoderno.

⁴⁹ Harvey Sacks, "On Doing Being Ordinary", in *Structures of social action: Studies in conversation analysis*, 1984, pp. 413-429, (tradotto e inserito nella raccolta *L'analisi della conversazione* a cura di Enrico Caniglia, Armando Editore, Roma, 2007, p. 40).

⁵⁰ Jan Simons, "Narratives, Games, and Theory", in *Game Studies*, Vol. 7 n. 1, 2001 <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons> (ultimo accesso 10/01/2022).

A tal proposito tuttavia Barry Atkins, anch'egli riconducibile al filone della narratologia, contrappone un'appartenenza puramente temporale – trattandosi di un medium che è nato e si è sviluppato in età contemporanea – e contesta questa tendenza ad ascrivere lo storytelling dei giochi al linguaggio postmoderno poiché, nonostante termini come “gioco” e “simulazione” siano comuni agli studi postmoderni, degli ipertesti e dei videogiochi, si riferiscono a concetti differenti⁵¹.

Centrale per Murray è però il concetto di *agency*, che riprende da Brenda Laurel (1991), e identifica come la capacità di compiere azioni significative osservandone le conseguenze⁵². Le modalità di gioco sarebbero quindi simili al rapporto comunicativo, l'analisi combinata di entrambi gli ambiti ne può facilitare la comprensione in un contesto di coevoluzione – in cui determinate caratteristiche si sviluppano come risposta a una variazione delle condizioni di partenza. In modo analogo, i cambiamenti che hanno portato alla nascita dei videogiochi hanno influenzato anche gli altri media, generando un nuovo modo di valutare le categorie culturali più antiche⁵³. Ciò avviene anche perché l'avvento del digitale ha permesso, attingendo a tutte le forme espressive che lo hanno preceduto, l'inclusione di molti elementi che offuscano i contorni del nuovo medium e rendono difficoltoso fissare una definizione accurata. I giochi usano però la lingua in modo strumentale, invece di trasmettere la sottigliezza delle descrizioni o comunicare emozioni complesse.

2.2.2 *La composizione spaziale delle narrazioni*

Già Henry Jenkins dimostra un atteggiamento più conciliatorio nell'ammissione che non tutti i giochi raccontano storie e che l'approccio relativo allo storytelling non è sufficiente a esaminarli, che alcuni hanno aspirazioni narrative ma che questa non dovrebbe essere una caratteristica prescrittiva, soprattutto perché dovremmo ambire alla diversificazione sia dei generi che della gamma di esperienze. Queste ultime infatti non vanno ridotte alla storia, ma bisogna analizzare le differenze con cui la sviluppano e

⁵¹ Barry Atkins, *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, 2003.

⁵² Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, Cambridge, 1997.

⁵³ Janet Murray, “Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture”, in *Popular Communication*, 4(3), 2006.

presentano. Anche il modo in cui i videogiochi raccontano storie è diverso da quello degli altri media, quindi bisognerebbe comparare i modelli per esaltarne tutti gli aspetti.

In prima battuta va fatta chiarezza sull'errore originario su cui si basano molte delle incomprensioni riscontrabili all'interno del dibattito, ossia comprendere che il concetto di narrazione non è univoco e spesso se ne prende in considerazione soltanto una particolare conformazione. Vi sono generi e modelli da cui attingere che sono invece spesso ignorati. Ciò su cui si concentra Jenkins è un tipo di narrazione che si distingue da quell'*unicum* convenzionalmente riconosciuto nella disamina degli strumenti forniti dall'interpretazione narratologica.

Innanzitutto la narrazione non è solo lineare ma si può sviluppare anche nella spazialità. Questo è un punto di contatto molto importante con i videogiochi. Quando viene creato un gioco viene dedicata molta attenzione al mondo in cui si svolgono le vicende, spesso in misura maggiore rispetto alla scansione della trama o alle motivazioni del personaggio che possono essere definite da semplici punti di attacco e obiettivi verso cui tendere in un mondo che è invece molto definito. Anche nel caso di adattamenti di film lo fanno soprattutto attraverso la strutturazione del mondo esplorabile, non a caso la maggioranza dei film trasposti in giochi sono quelli che dedicano più attenzione alla costruzione del mondo.

Nella letteratura esistono questi tipi di storie, soprattutto nel genere fantascientifico, ma spesso rimangono ai margini perché non rispecchiano alcuni canoni estetici delle grandi tradizioni letterarie. Trama e personaggi sono ridotti all'osso mentre l'esplorazione è resa più immersiva e coinvolgente dalla resa spaziale del gioco.

Inoltre la narrazione può svilupparsi a livello locale o allacciarsi a prodotti mediali differenti attraverso la pratica del *transmedia storytelling* (a cui Jenkins dedica parte ampio spazio nei suoi studi), in cui il singolo titolo non presenta una storia conclusa in sé stessa; le informazioni necessarie alla comprensione del mondo immaginario devono così essere raccolte attraverso più media e integrate tra loro.

Riguardo l'aspetto locale, spesso le storie che si sviluppano attraverso la disposizione spaziale vengono sminuite in quanto episodiche, ma in realtà non tutto deve essere interconnesso per creare un'unica trama coerente, conflitti e obiettivi ampi possono essere portati avanti attraverso il movimento nello spazio. Le micro narrazioni sono create per

generare una determinata esperienza emotiva, sono momenti che restano impressi nel giocatore e possono essere presentate attraverso delle cutscene – ma non solo – che possono trasmettere il messaggio e i temi della storia. Mentre l'introduzione e la conclusione della storia sono fissi per fornire i punti chiave e mostrarne la risoluzione, altri momenti possono essere modificati dal gameplay; la tensione tra l'espressione della storia e l'interattività, preoccupazione di molti studiosi, non è del tutto nuova, ad esempio anche le maschere commedia dell'arte costituiscono dei limiti pur in un ambito di improvvisazione. La difficoltà di bilanciare i due aspetti può causare negli inesperti l'affidamento alle sole cutscene invece di riuscire a creare modalità alternative di comunicazione di una quantità di storia che è difficile dosare.

Quello che Jenkins definisce *environmental storytelling*⁵⁴ si può sviluppare quindi in quattro modi:

- evocando una narrazione preesistente, come fanno ad esempio i parchi a tema o alcuni giochi ispirati a film;
- creando un ambiente in cui poi gli eventi si svolgono, come conflitti o avvenimenti localizzati;
- inserendo elementi narrativi all'interno della messa in scena (in questi casi raramente la narrazione è lineare, perciò si adatta molto bene alla detective story);
- fornendo risorse per una narrazione emergente.

Importante è anche il fatto che la comprensione di chi esperisce la storia ha un ruolo attivo; mentre di fronte a un film si può soltanto cercare di indovinare le caratteristiche e i risvolti a cui progressivamente ci si deve riadattare, nei giochi si è costretti a mettere alla prova le proprie ipotesi.

L'autore deve controllare l'ottenimento delle informazioni da parte del giocatore attraverso la distribuzione di queste nello spazio di gioco. A tal proposito Jenkins parla di architettura narrativa. Anche per questo vi è di solito un segmento introduttivo che costituisce il tutorial necessario a imparare quanto servirà per superare le sfide del mondo.

⁵⁴ Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture", in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge, 2004.

In seguito sconfiggere nemici e sviluppare delle abilità permette di ottenere informazioni che perdono in parte la loro struttura temporale. La ridondanza è necessaria per fissare i dettagli salienti, in modo simile a quanto avviene nelle soap; mentre il melodramma fornisce invece un esempio nel suscitare emozioni.

Si hanno così due storie, una in mano al giocatore, l'altra distribuita. Una vera e propria narrazione non è esclusa perché alcuni punti per essere raggiunti necessitano esperienze e informazioni ottenute precedentemente, vi è quindi una sequenza temporale parzialmente prestabilita. Su questo aspetto Jenkins sostiene che Juul confonda racconto e storia, alcuni momenti possono spiegare eventi e situazioni passate anche all'interno del gioco che è immerso in un tempo sempre presente. In questa chiave di lettura anche le scelte di design e dell'organizzazione dello spazio hanno conseguenze narrative.

2.2.3 Il rapporto con il cinema

Geoff Kings e Tanya Krzywinska prendono invece le teorie del cinema⁵⁵ come punto di riferimento, quali strumenti che possono essere utili per evidenziare taluni aspetti più di altri e che possono essere adattabili ad alcuni giochi ma non a tutti. Più in generale si possono trovare dei passaggi diretti tra i due media attraverso l'argomento, il genere o gli espedienti utilizzati. Ciò mette in evidenza punti di contatto e somiglianze ma anche differenze.

Il legame più immediato è costituito dalle cutscene, segmenti brevi e prestabiliti in cui il giocatore assume una prospettiva da spettatore più marcata rispetto ai momenti attivi di gameplay. I tagli e le riprese cinematografiche, in generale le strutture espositive riconducibili a questo medium, trovano qui un più ampio spazio di espressione, spesso sono utilizzate per presentare la storia nei primi minuti o per portare avanti la trama durante il gioco, o ancora per premiare il giocatore o fornire dettagli per gli enigmi successivi. Molti critici ritengono che le somiglianze siano solo formali perché vi si trova una maggiore libertà di intervento e definizione rispetto ai momenti di gioco. È senza dubbio evidente che la qualità sia di solito superiore, ma questo è un aspetto che può essere cambiato dalle nuove tecnologie. La capacità di creare effetti audiovisivi

⁵⁵ Geoff King, Tanya Krzywinska, "Computer/Games/Interfaces", Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002.

spettacolari è sfruttata dal cinema e dai giochi soprattutto per creare esperienze sensoriali di forte impatto. In modo simile, una differenza di priorità causa disparità anche nell'animazione digitale che è ormai resa disponibile a entrambe, dove di solito la migliore qualità si riscontra nel prodotto cinematografico. La narrazione è spesso presente nei giochi ed ha un ruolo che è però secondario e può sparire in alcune sezioni di gameplay, a volte è una ricompensa o può dare informazioni generali sul contesto di gioco. Inoltre il modo in cui la narrazione viene percepita come separata dal gameplay dipende dalle modalità con cui viene presentata. Ad esempio cutscene e simili interrompono la sessione di gioco, mentre le informazioni inserite nei dialoghi o negli oggetti non vengono percepite come separate. Le differenze che riguardano il punto di vista sono invece motivate da un diverso grado di libertà dei movimenti di camera nel gioco – questi sono infatti ancorati alle azioni del giocatore che molto di frequente accede al mondo narrativo da una prospettiva in prima persona – e alla diversa gestione del tempo, con durate più lunghe ed ellissi rare.

Un equivoco da chiarire è il fatto che la visione non è in realtà un atto passivo, ma richiede vari processi cognitivi nell'attività interpretativa, l'interattività dei giochi non si distingue quindi per questa differenza basilare di azione. Il gioco enfatizza l'andare oltre la reazione emotiva che viene prodotta dal cinema, il termine interattivo però è usato in modo molto vago e può essere utilizzato in riferimento alle relazioni che si stabiliscono con vari tipi di testo. Questione che già Aarseth ha tentato di risolvere attraverso l'adozione dell'aggettivo "ergodico". Il giocatore deve reagire in risposta a quello che vede e il risultato è spesso dettato dalla sua prontezza di riflessi, alle nozioni acquisite e all'esecuzione mediata da controller, tastiere e altri sistemi di input. I giochi sono forme di intrattenimento che richiedono impegno al fruitore e possono "respingerlo" se fallisce il suo compito, cosa che non avviene nei film.

I nessi logici di causa-effetto e la progressione lineare che sono spesso associati alla narrazione si trovano anche nei giochi, di per sé non sono però in grado di costituire una storia, è l'insieme di più momenti collegati fra loro sullo sfondo di una cornice prestabilita che può consentire uno sviluppo narrativo. Nei giochi a volte la scarsa qualità narrativa è legata alla necessità di giustificare un contesto, soprattutto violento, in cui si svolgono gli eventi a cui il giocatore assiste e partecipa.

L'interesse per un gioco può anche essere legato alla possibilità di rimodulare un mondo conosciuto attraverso un film. L'associazione ad aspetti cinematografici è spesso vista come un complimento per via di una differenza di status per cui, viceversa, i film sembrano risentire di un accostamento. Una vicinanza esiste anche a livello di industria. Tuttavia la comparazione è soprattutto utile per mettere in risalto alcuni elementi specifici, ma giochi e film non dovrebbe essere analizzati nello stesso modo o ridotti l'uno all'altro.

2.2.4 Il carattere dinamico della narrazione

Julian Kücklich offre un approccio più generale che ricomprende aspetti della teoria letteraria che vanno oltre la semplice narratologia⁵⁶. La similarità di fondo tra giochi e letteratura è nel suo pensiero il fatto che l'azione di giocare, al pari di leggere un romanzo, può essere considerata come un'interazione di segni. Ritiene inoltre che la capacità di raccontare una storia di molti giochi per computer faccia sì che trascendano la categoria dei videogiochi e debbano per questo essere interpretati anche all'interno della tradizione narrativa e letteraria, affiancando e non sostituendo quella dei giochi.

Secondo il suo modello la narrazione dipende solo dal tentativo del giocatore di dare un senso al gioco, attraverso un lavoro di interpretazione di ciò che avviene. Non esiste un vero corrispettivo del lettore ideale, perché il giocatore deve essere creativo all'interno della cornice fornita dalle regole del gioco. Quest'ultimo deve opporre resistenza al giocatore che deve così imparare come comportarsi mentre gioca, e questo processo viene percepito come un'evoluzione narrativa. Così narrazione e interattività procedono di pari passo. Per riconciliare, però, bisogna prendere in considerazione sia la natura dinamica degli oggetti testuali sia il ruolo del giocatore nella costituzione dell'esperienza di gioco. Importante è l'avatar grazie a cui il giocatore può identificarsi ed immedesimarsi negli eventi del gioco, questa componente dell'interfaccia cambia infatti in base alla tipologia di appartenenza sia a livello di rappresentazione che di azioni effettuabili.

L'etichetta "narrazione interattiva" viene utilizzata per riferirsi sia a ipertesti sul web sia ai giochi, quest'approccio indiscriminato è praticato in modo diffuso nelle teorie

⁵⁶ Julian Kücklich, "Perspectives of Computer Game Philology", in *Game Studies*, Vol. 3 n. 1, 2003 <http://gamestudies.org/0301/kucklich/> (ultimo accesso 13/01/2022).

dell'ipertesto. Il modello statico adattato al campo dinamico dei videogiochi rende però difficoltoso l'approccio, per quanto l'impiego delle teorie letterarie porti vantaggi. Considerarli come ipertesti per rendere conto dell'interattività è particolarmente problematico. L'equivoco deriva quindi dai modelli usati e non dalla non appropriatezza dell'approccio in sé, ciò che bisogna considerare è la natura dinamica e in particolare il ruolo del giocatore nel definire l'esperienza di gameplay. La costruzione della narrazione è fatta dal giocatore che prende i segni dell'interfaccia e li interpreta ulteriormente. La narrazione si dispiega perché il giocatore cerca di dare senso al gioco, alla sequenza di eventi non correlati che vengono rielaborati per essere processati mentalmente.

La differenza tra la narrativa e la simulazione è che nella prima l'attività procedurale si trova al di fuori del testo, avviene nella mente del lettore e questo la rende in un certo senso persino più interattiva perché necessita della sua partecipazione; vi è una sorta di competizione tra testo e lettore che implementa anche una certa componente ludica. Molti giochi digitali però presentano caratteristiche di entrambe le categorie. Nella creazione di una finzione vengono presi elementi reali e li si immettono in un contesto immaginario; il modo in cui vengono combinati o lo spazio lasciato all'intervento della fantasia del lettore possono variare molto.

Per quel che riguarda l'interazione letteraria, Kücklich riprende la definizione proposta da Wolfgang Iser, secondo cui essa nasce da un'influenza reciproca tra testo e lettore. La manifestazione fisica del mondo in cui si svolge una storia distingue il gioco dal testo letterario, riducendo la distanza tra le possibili rappresentazioni mentali di vari giocatori o lettori.

Un altro aspetto rilevante è la necessità di una consistenza interna che non causi distacco o diffidenza del giocatore verso il processo narrativo, allo stesso modo in cui approcci metanarrativi che vadano oltre i semplici riferimenti autoreferenziali sono in genere evitati per non tradire le aspettative, anche se violazioni moderate possono essere accettate o nascondere una qualche utilità.

Il tentativo di integrare i concetti degli studi letterari nell'analisi dei giochi è per Kücklich un'operazione che può potenzialmente funzionare anche in modo inverso, riadattando le teorie sviluppate nell'ambito della nuova disciplina in quella di origine⁵⁷.

2.2.5 Ricostruzione retrospettiva

Jan Simons affronta il dibattito già in chiave risolutoria ma tende comunque a confutare le tesi dei ludologi, per quanto consideri le teorie dei narratologi da un punto di vista distaccato⁵⁸. Innanzitutto, il controllo che il gioco fa credere di lasciare al giocatore, a un osservatore esterno appare in modo più chiaro all'autore che determina l'interazione. Le differenze con gli spettatori e i lettori sembrano essere più nella prospettiva che non nella posizione reale. Anche le simulazioni prevedono un set definito di regole e modalità di controllo e input che le rendono manipolabili e in un certo qual modo controllabili; alcune tipologie di simulazione sono persino create apposta per osservare dall'esterno un'evoluzione e non per intervenire direttamente. Quando i giocatori compiono delle scelte o delle azioni è probabile che le analizzino da un punto di vista narrativo; la storia non si forma in un secondo momento ma costituisce un elemento del processo decisionale durante il gameplay. Similmente anche nelle storie il finale è il risultato delle scelte compiute dai personaggi, oltretutto anche i personaggi delle storie possono essere basati su determinate regole proprio come, inversamente, dalle regole può emergere una storia.

Dal punto di vista narrativo i punti nodali vengono identificati a posteriori, dalla conclusione si può comprendere quali siano quelli fondamentali, mentre il giocatore approccia la storia come un qualcosa di indefinito sul cui svolgimento può incidere direttamente. Ma è ancora una volta una questione di prospettive. Simons ritiene che sia spesso confuse la temporalità di una sequenza di eventi con la sua struttura logica; in alcuni giochi il finale può essere incerto ma in molti è facile intuire quale possa essere, soprattutto in presenza di una storia semplificata. Anche le strategie adottate in un gioco in cui si confrontano due giocatori possono essere ricostruite a posteriori e la scelta ottimale viene definita dal risultato. Inoltre i modelli mancano di temporalità, sono simulazioni spaziali della struttura logica sottostante la storia, sia per quanto riguarda i

⁵⁷ Julian Kücklich, "The Playability of Texts vs. the Readability of Games: Towards a Holistic Theory of Fictionality", in Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003, University of Utrecht.

⁵⁸ J. Simons, *op.cit.*

giochi che la narrativa. Il problema di fondo resta quello della categorizzazione che, seppur unitaria negli aspetti generali, differisce poi in base al pensiero di riferimento, non solo all'interno della nuova disciplina ma anche nell'ambito narrativo.

Tuttavia, esattamente come la narrazione, i giochi non sono confinati nella finzione. Per questo Simons esplicita la differenza tra *game theories* e *game studies*, per cui i primi si occupano di ambiti competitivi che possono essere reali ed eludere il contesto fittizio dei giochi. Uno degli aspetti di maggior rilievo è anche il focalizzarsi sull'interessa dell'oggetto, concentrandosi anche sulle scelte non compiute, al contrario della narratologia che ricostruisce a ritroso solo il percorso esplorato.

Per quel che riguarda i personaggi, la nozione per cui nei giochi siano puramente funzionali e non caratterizzati psicologicamente come le controparti narrative dipende dal tipo di storia, anche nei film e nei romanzi figurano comparse che sono indicate in modo vago a vari livelli. Persino se la differenza riguarda i personaggi principali e non le comparse, in un certo qual modo il corrispettivo degli NPC, quindi solo coloro con cui si sviluppa un processo di identificazione, il discorso non è così immediato. Da un punto di vista formalista e strutturalista un personaggio è definito non dai suoi tratti fisici o psicologici ma da ciò che fa, in modo non troppo diverso dalla descrizione dei ruoli in un gioco. La psicologia interviene a posteriori a spiegare e giustificare la motivazione delle varie azioni.

Simons sostiene che un oggetto di studio sia definito meno dalle caratteristiche intrinseche che dagli obiettivi e i metodi di analisi adottati dal ricercatore. Allo stesso modo il gioco e le sue qualità esistono negli occhi di chi osserva più che nella mente dei giocatori. Per questo motivo un approccio cooperativo tra le varie teorie rappresenterebbe una strategia più produttiva.

2.3 Verso una riconciliazione teorica intorno alla componente ludonarrativa

L'ampliamento dei concetti derivati dalla teoria letteraria e l'ammissione dell'irriducibilità del medium agli aspetti ponderabili dalle due correnti in prospettiva di un'interpretazione disgiunta, ha portato all'elaborazione di approcci che integrano i

risultati ottenuti a entrambi gli estremi del dibattito. L'intesa raggiunta appare però incompleta, Simons sostiene che nonostante il dibattito si sia affievolito, il contrasto sembra più ignorato che scomparso, poiché il rifiuto della narratologia da parte dei ludologi sembra avere una motivazione ideologica e non teorica⁵⁹. Mentre Steven Malliet ritiene che la disputa sia pressappoco risolta e ciò che manca è invece l'applicazione pratica degli strumenti individuati dalla ludologia, i contenuti dei videogiochi sono ancora poco studiati al di fuori degli effetti dell'inclusione di violenza e sessualità esplicita⁶⁰. Michalis Kokonis evidenzia poi come, accettando i cinque elementi basilari che costituiscono i giochi per computer secondo Newman, nemmeno dalla congiunzione tra ludologia e narratologia si ottiene un'esaustiva visione d'insieme di questo prodotto mediale. Infatti di grafica, suono, interfaccia, gameplay e storia, solo le ultime due rappresentano il focus delle ricerche in tali campi di studio. Ciò richiederebbe l'implemento di altri modelli teorici attraverso cui leggere e interpretare i videogiochi. Come per molti altri studiosi, la proposta di Kokonis è la semiotica⁶¹.

2.3.1 Le incomprensioni del dibattito

A fare il primo passo verso la ricomposizione della frattura è Frasca stesso con il suo saggio *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. Dal suo punto di vista è una serie di incomprensioni di fondo a generare l'attrito tra i due approcci. Prima in assoluto la convinzione che i ludologi rifiutino a pieno, o comunque ritengano del tutto irrilevante, un qualunque aspetto narrativo all'interno dell'oggetto di studio. Lui stesso, infatti, ha dichiarato fin dall'inizio di voler affiancare le due discipline. La definizione di ludologia, almeno come da lui intesa al momento della prima proposta, a cui poi hanno fatto seguito gli altri studiosi, era quella dello studio dei giochi in generale e dei videogiochi in particolare, senza alcuna opposizione diretta allo studio dei videogiochi come narrativa.

⁵⁹ J. Simons, *op.cit.*

⁶⁰ Steven Malliet, "Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis", in *Game Studies*, Vol. 7 n. 1, 2007 <http://gamestudies.org/07010701/articles/malliet> (ultimo accesso 15/01/2022).

⁶¹ Michalis Kokonis, "Intermediality between Games and Fiction: The "Ludology vs. Narratology" Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca", in *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 2014.

In secondo luogo ritiene che l'identificazione dei cosiddetti narratologi, per via di un interesse preponderante verso la componente narrativa, in realtà sia frutto di una definizione errata, infatti gli studiosi della narratologia si interessano della narrativa indipendentemente dal medium coinvolto e la maggior parte di loro non ha mai avuto contatti né parlato di videogiochi. Accetta quindi la proposta di Michael Mateas di adottare il termine "narrativisti" in relazione ai media interattivi. Oltretutto coloro che si trovano comunemente riuniti sotto questa etichetta non si sono in realtà mai espressi in proposito, né presentano una linea di pensiero che si opponga totalmente a uno studio del videogioco basato sulle sue meccaniche interne.

Sempre più spesso, i nuovi contributi vengono situati dai loro autori in un ideale punto di incontro da cui poter sviluppare un compromesso teorico, come fa ad esempio Marie-Laure Ryan⁶².

2.3.2 Modalità di interazione narrativa

Occupandosi di testi digitali in generale, la sua teoria si adatta più al discorso dell'ipertesto e in questa chiave in cui sono analizzati anche i videogiochi. Una nota evidente è il fatto che in questo contesto spesso la teoria precede il contatto con l'oggetto vero e proprio, al contrario di quanto avveniva in passato con gli altri studi umanistici.

Prima di tutto Ryan cerca di fare chiarezza sulla definizione di narratività che non è sovrapponibile alla concezione di letteratura e romanzo, esula dalla finzione e dalla possibilità di essere raccontata, si struttura su vari livelli, si situa in quello del significato in un contesto di segno (la narrazione) in cui il significante può assumere forme diverse. La rappresentazione è costruita dal lettore sulla base del testo, presenta un'unione tematica ed è logicamente coerente, consiste in un mondo situato nel tempo, popolato da individui che partecipano degli avvenimenti e sono soggetti al cambiamento; le loro azioni sono più spesso orientate alla risoluzione di problemi⁶³.

Rifiuta poi l'idea che la storia ricreata dall'interazione con un ipertesto, a livello di trama – non di discorso, possa essere sempre diversa per via delle differenti modalità e

⁶² G. Frasca, "Ludologists love stories too", *op.cit.*

⁶³ Marie-Laure Ryan, "Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media", in *Game Studies*, Vol. 1 n. 1, 2001 <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (ultimo accesso 15/01/2022).

tempistiche con cui ognuno entra in contatto con uno specifico frammento del testo; questo perché consequenzialità e logica continuano ad avere un peso, il lettore ricrea, attraverso l'interpretazione, una storia che è complessivamente coerente e segue delle regole di sviluppo.

In merito al secondo mito evocato da Ryan, il modello dell'Holodeck proposto da Murray, è evidenziata una problematicità di fondo: il piacere che deriva dall'esperire una narrazione può essere generato solo situandosi in una posizione intermedia tra prima e terza persona, l'empatia in qualità di prodotto di una simulazione mentale, ha bisogno del mantenimento di una distanza, il suo annullamento rischia di trasformare il piacere in dolore. Solo determinate esperienze emozionali, e quindi di trama, si prestano a una prospettiva in prima persona, quelle in cui la partecipazione è in qualche modo ridotta. La dichiarazione di Murray secondo cui la bellezza narrativa è indipendente dal medium non significa che siano intercambiabili e che non si debba tenere conto delle qualità specifiche di ognuno di essi. I media digitali hanno la capacità di mutare in base all'input dell'utente. Rielaborando la teoria di Aarseth, Ryan distingue quattro tipi di interattività in due coppie binarie: interna/esterna e esplorativa/ontologica.

L'interattività interna prevede un posizionamento in prima persona, l'esterna una prospettiva di controllo dall'alto o di navigazione di un database. La distinzione esiste anche in ambito analogico. L'altra coppia si basa sulla possibilità dell'utente di incidere sul mondo virtuale ed è quindi solo digitale. Nella modalità esplorativa è libero di muoversi ma non ha alcun impatto, nell'ontologica è capace di modificare come preferisce la realtà con cui ha a che fare, ad esempio attraverso la scelta di percorsi narrativi differenti che vanno a incidere sul risultato che si otterrà. La relazione di queste coppie produce quattro combinazioni che sono caratteristiche di generi e possibilità narrative differenti.

- Esterna esplorativa: la libertà di scelta si dispiega in uno spazio testuale, difficile da controllare per l'autore, per cui a un certo punto subentra il caso, che per definizione non è compatibile con la struttura della narrazione. Ciò che cambia è la formazione della storia della mente dell'utente ma non la struttura che viene ricomposta.

- Interna esplorativa: l'utente è direttamente coinvolto ma non ha potere sulla storia che può dover ricostruire come un detective o che deve scoprire esplorando più linee narrative simultanee.
- Esterna ontologica: il posizionamento è esterno al tempo e allo spazio, si può modificare e decidere tutto ciò che avviene. Il piacere deriva dalla possibilità di contemplare tutte le alternative, è legato all'insieme e non al singolo punto nodale. L'esempio fornito è quello dei *Choose-Your-Own-Adventure books* e dei giochi di simulazione, anche se alcuni cercano di aumentare l'interesse drammatico inserendo l'utente come uno dei personaggi.
- Interna ontologica: tipica di *action e adventure games*. L'interazione produce una nuova vita, messa in atto e non narrata; una sessione viene raccontata come storia ma la trama è scritta attraverso le azioni compiute senza troppe riflessioni.

L'interesse verso il gameplay sembrerebbe rendere insignificante l'aspetto narrativo, eppure nella creazione di giochi è posta molta attenzione nel contestualizzare l'agire, tanto che a volte il gioco viene interrotto con delle cutscene per implementare elementi di racconto. Il fatto che ci sia bisogno di questa sospensione dimostra anche che l'interattività rende difficoltosa la creazione di un significato narrativo. Inoltre c'è bisogno di poter intervenire spesso per non annoiarsi e farlo in un modo che renda subito evidenti i risultati, allo stesso tempo per mantenere l'utente sulle tracce della narrazione il range delle azioni deve essere limitato. Nei giochi la narrazione ha la funzione di invogliare l'utente a immergersi nel mondo immaginario, ed è quindi strumentale più che estetica. La sessione di gioco viene narrata in forma di storia ma non è necessariamente questa a renderla godibile, inoltre vi è una variazione di prospettiva, è raccontata in retrospettiva, ma è giocata in un presente che protende verso il futuro, ma questo avviene anche nella lettura, persino quando la conclusione è presentata in apertura; i personaggi vengono seguiti nello svolgersi della loro vita. I giochi esistono su una potenzialità narrativa che può anche non venire mai messa in atto in un racconto. L'incapacità della narratologia letteraria di spiegare l'esperienza del gioco dimostra la necessità di ampliare il catalogo delle modalità narrative per riuscire ad adattarlo allo studio dei giochi e non a rinunciarvi del tutto.

2.3.3 Il ruolo delle cutscene in rapporto al gameplay

Rune Klevjer dedica un approfondimento al tema ricorrente dell'uso delle cutscene⁶⁴. Come già dimostrato, queste vengono spesso viste come interruzioni del gameplay e unico vero aspetto narrativo dei videogiochi. In realtà la sospensione può essere solo apparente, inoltre esiste la possibilità di creare delle sessioni ludonarrative in cui una stessa scena può svolgere sia funzioni del racconto che di supporto al giocatore e alle azioni che dovrà compiere. L'utilità che offre nell'espone la storia dipende da una resa più interessante rispetto alla narrazione verbale e meno complessa del distribuire informazioni negli eventi. L'interruzione che causa è invece da distinguere nei suoi vari aspetti, incide sul ritmo ma non mette in pausa lo sforzo del giocatore. Può servire come sistema di controllo delle azioni compiute o per pianificare le successive, fornendo nuove informazioni, o anche creando una situazione in cui poi viene lasciato spazio all'intervento diretto del giocatore che vi si trova calato subito dopo il filmato, che può anche avere invece un valore di ricompensa a missione compiuta. L'oscillazione tra cutscene e gioco è una forma d'arte che sta sviluppando le sue regole.

Ciò che avviene in un gioco è un atto simbolico e non l'atto in sé, ha un valore predefinito e un significato retorico, questo denota che siamo già di fronte a una rappresentazione e, nei giochi basati su una storia, anche di narrazione. Il significato narrativo non dipende dalla ricostruzione del giocatore, ma è presente nella sua stessa struttura. Gli elementi, per quanto generali, che inquadrano il gioco devono essere sempre presenti, e già questo prevede un autore. La libertà d'azione che si suppone sia desiderata dal giocatore è poi limitata dalla volontà di ricreare un evento come appare nei film o in altre rappresentazioni.

Negli eventi di un gioco però, oltre all'aspetto rappresentativo, c'è anche la realtà di quanto viene fatto per il carattere ergodico dell'azione. L'evento potrebbe essere così astratto dal suo contesto senza venire spogliato di ogni valore, a stabilire la natura di rappresentazione è l'esistenza necessaria di un legame interno tra ciò che è prestabilito e l'evento ludico. Le funzioni riconosciute delle cutscene sono esterne, non contribuiscono all'azione simbolica della rappresentazione ma alterano la struttura dell'azione ludica.

⁶⁴ Rune Klevjer, "In Defense of Cutscene", in Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002.

Le cutscene possono essere una forma narrativa di racconto ma soprattutto di anticipazione, preparano la strada per l'evento mimetico, lo rendono parte di un atto narrativo che non viene dopo ma prima dell'evento. Quest'ultimo è invece realizzato attraverso la simulazione che è una rappresentazione di regole e non direttamente di eventi. Alcuni giochi non hanno bisogno di questi aspetti narrativi, ma le storie tipiche della cultura popolare hanno uno spazio nella vita comune, nel riferirsi a sogni e preoccupazioni condivise, e trovano spazio anche nei mondi che creiamo in funzione di un gioco mimetico; lo sforzo ergodico acquista nuovi significati attraverso di esse.

2.3.4 La dimensione temporale

Lluís Anyó sostiene che i videogiochi siano sempre giochi ma spesso anche narrazioni e questo conferisce loro delle caratteristiche che dovrebbero essere esplorate. La storia narrata è determinata dalla natura giocabile del medium, il tempo della narrazione dipende quindi in larga parte dalle azioni del giocatore – che costituiscono forse la più grande differenza con gli altri media. Trattando la variabilità di questo aspetto⁶⁵, Anyó fa riferimento alla teoria formulata da Massimo Maietti che distingue due tipi di durata temporale, una controllata dall'oggetto e una da chi ne fa l'esperienza. La prima dipende dal medium ed è indipendente dalla sua ricezione, per quanto concerne l'altra è il giocatore a determinare la durata del gioco. Si riscontrano differenze tra la modalità *multiplayer* (che deve essere più strutturata) e quella a giocatore singolo, oltre che nel possibile limite imposto nel caso di gare e simili anche in quest'ultima.

La temporalità non è però costituita da un elemento discreto. Juul e Eskelinen usando termini diversi fanno riferimento agli stessi concetti di Genette, che ritiene necessario per definire una narrazione il rapporto tra due tempi, quello della storia e quello del racconto, che nei giochi si esplicitano nel tempo dell'evento e quello del giocatore. Secondo Maietti la durata di un evento nel mondo fittizio non deve essere rapportata alla durata che avrebbe nel mondo reale. Le ricerche dovrebbero concentrarsi sul tempo dell'interazione.

Attraverso di essa i media interattivi sviluppano un discorso che non è del tutto prestabilito. La storia si sviluppa in modo lineare perché il tempo dell'esperienza è

⁶⁵ Lluís Anyó, "Narrative time in video games and films", in *G|A|M|E* 4(2015) https://www.gamejournal.it/anyo_narrative_time/ (ultimo accesso 18/01/2022).

lineare, il testo risultante non rappresenta però l'interezza delle possibilità offerte dal medium e non ci permette di comprenderne la natura. Allora il tempo dell'evento dovrebbe essere definito dal tempo intradiegetico della storia e il tempo dell'utente è da riferirsi a quello concesso al giocatore, è inserito nelle regole del gioco ma si manifesta nel momento dell'attività. Il secondo presenta un aspetto ulteriore includendo la capacità del giocatore di incidere sul tempo narrativo, una modifica che può avvenire solo a livello di interfaccia e che genera quello che viene denominato come tempo di partecipazione, ciò che indica sono i progressi fatti nel gioco. Così la doppia temporalità è definita dal tempo della storia e dal tempo della partecipazione, che è un elemento nuovo dello studio dei videogiochi ed è equivalente al tempo del racconto nel cinema con la differenza che quest'ultimo ha una durata fissa e non dipende dallo spettatore. Il tempo di partecipazione è inscritto nelle regole del gioco che determinano la facoltà del giocatore di modificare il tempo narrativo oppure lo costringono a sottostare a limiti prestabiliti. Per analizzare il tempo narrativo sono necessarie alcune variabili che Genette individua come ordine, durata e frequenza.

Nella teoria adattata allo storytelling cinematografico, per quel che riguarda l'ordine, ci sono tre possibili organizzazioni del tempo: la linearità, che prevede coincidenza, e due tipi di anacronismo, analessi e prolessi. Nei film soprattutto in quelli classici esistono delle convenzioni per segnalare i salti temporali. Ciò permette di introdurre nel tempo sempre presente del medium un ordine non lineare. Entrambi sono difficili da inserire nei videogiochi perché essi dipendono dalle azioni dei giocatori. Per Maietti i media interattivi rendono il tempo della storia dipendente dal tempo del discorso. Un viaggio nel tempo che non sia compiuto dal personaggio ma che avvenga a livello di narrazione rischia di presentare delle contraddizioni, come la sua morte in un flashback mentre è ancora vivo nel presente, o l'acquisizione e l'utilizzo da parte del giocatore di una serie di informazioni che all'interno della storia non potrebbe possedere. Anyó sostiene che non ci sia una contraddizione logica, può essere infatti risolta da regole interne (come non tornare dall'analessi nel caso in cui il personaggio muoia) o negata come succede nel loop – formula tra le più ricorrenti nei giochi, in cui il giocatore impara cose che il personaggio non può sapere.

Alcuni giochi non hanno un ordine temporale prestabilito per le azioni da compiere, ciò incide sul piacere del giocatore che può creare sequenze diverse senza influenzare la

storia all'interno di un mondo che è invece ben determinato. Questa temporalità indefinita in termini di ordine permette il movimento nello spazio senza confondere il giocatore. A volte il passaggio del tempo può essere segnalato attraverso gli oggetti, ad esempio marcato dal possedere o meno qualcosa. Lo spazio e gli oggetti segnalano comunemente la progressione nei giochi, mentre l'ordine temporale in termini narrativi è di secondaria importanza, al contrario della sua essenzialità nel cinema. Lo strumento più potente dei videogiochi è invece quello che misura il coinvolgimento, il tempo di partecipazione.

Nei videogiochi, per quel che concerne la durata, vi è di solito una coincidenza dei due tempi in quanto le azioni sono mostrate senza stacchi, sono quindi generalmente assenti gli espedienti del montaggio cinematografico per cambiare la durata relativa. Bisogna poi considerare quello che Juul chiama tempo incoerente, riferendosi a una violazione del rapporto tra tempo di gioco e tempo immaginario che può essere di tre tipi: pausa, tempo soggettivo e tempo ridotto di gioco rispetto al tempo della finzione. Mentre l'ultimo è incoerente solo in relazione al tempo reale, negli altri due casi la differenza può essere spiegata altrimenti. Ad esempio la pausa o l'interruzione del gioco lasciano la storia in una sorta di continuazione relativa, come con l'uso di suoni diegetici. È il tempo di partecipazione che interrompe il gioco e così il discorso. Così come il tempo soggettivo, che consiste nella breve pausa quando il giocatore raggiunge un obiettivo e sale di livello, non è significativo in termini narrativi. A volte il tempo della storia può essere velocizzato o rallentato usando strumenti coerenti all'interno della finzione, ciò che avviene a livello intradiegetico non costituisce un problema narrativo, ha però un ruolo nel tempo di partecipazione poiché è il giocatore a decidere quando, se e come modificare il tempo della storia.

La frequenza è invece indicata da Genette come la relazione tra il numero di volte in cui un evento appare nel racconto e quelle in cui appare nella diegesi. Ne esistono quattro tipi:

- racconto singolativo, narrare una volta ciò che accade una volta;
- anaforico, raccontare n volte ciò che avviene n volte;
- ripetitivo, presentare più volte (ad esempio da più punti di vista) ciò che avviene una volta;
- iterativo, ciò che accade più volte viene raccontato una sola volta.

Mentre la ripetizione narrativa non è comune nel cinema classico, è stata spesso ritenuta essenziale nei videogiochi, anche se non in tutti. La possibilità concessa o negata di ripetere eventi e narrazioni secondo Eskelinen distingue due tipi di giochi. Da un lato le azioni sono irreversibili, dall'altro è indispensabile continuare a provare finché non viene trovata la soluzione. Si genera così il loop di cui gli *adventure games* sono un chiaro esempio, la ripetizione prodotta dall'azione extradiegetica del giocatore gli è necessaria per imparare e questo la rende inseparabile dai videogiochi, al punto da costituirne un tratto identitario.

La comparazione dei meccanismi di discontinuità temporale nei videogiochi con le pratiche assestate nel cinema dimostra un'irrisolubilità dei due media, che Anyó approfondisce attraverso esempi di uno snaturamento inevitabile nel tentativo di adattare le caratteristiche ludiche del loop a una narrazione per il grande schermo. Evidenziando, ancora una volta, la necessità di una disciplina che sia in grado di rendere conto della specificità contestuale anche di quegli aspetti di per sé non innovativi.

2.3.5 *Per una teoria estetica dei giochi*

L'intervento di Philip D. Deen sullo statuto dei videogiochi come oggetti artistici⁶⁶ fornisce un quadro delle caratteristiche che una nuova teoria per lo studio del medium dovrebbe tenere in considerazione. Infatti, proponendo l'utilizzo della teoria estetica pragmatista di John Dewey che dà spazio centrale all'interattività e l'incarnazione, cerca di superare gli approcci spettatoriali e istituzionali che non considerano le qualità uniche dei videogiochi. L'estetica pragmatista sembra una buona scelta anche perché condivide molti elementi del linguaggio post-strutturalista e fenomenologico, che ha definito in larga parte lo studio dei giochi.

I giochi non rientrano in una prospettiva spettatoriale perché devono essere giocati, non guardati, l'interattività deve occupare un ruolo centrale anche nella teoria che li riguarda, mentre il loro riconoscimento in ambito accademico non fornisce delucidazioni sulle loro caratteristiche intrinseche.

⁶⁶ Philip Deen, "Interactivity, Inhabitations and Pragmatist Aesthetics", in *Game Studies*, Vol. 11 n. 2, 2011 <http://gamestudies.org/1102/articles/deen> (ultimo accesso 19/01/2022).

Dewey ritiene che per sviluppare una teoria dell'arte genuina dobbiamo superare l'oggetto d'arte, deve esserci una continuità tra arte e vita, nel modo in cui in passato non era fine a se stessa ma era componente della vita comunitaria, altrimenti non potrebbe essere un'espressione della nostra cultura. L'esperienza ha un'unità che le dà un nome, l'esistenza di questa unità dipende da una singola qualità che pervade l'intera esperienza indipendentemente dalla varietà che costituisce le sue parti. Dewey rifiuta la distinzione tra arte alta e arte popolare, l'estetica deve provenire dall'interazione, ogni esperienza nel mondo lascia un segno nell'individuo che la porta con sé. In quest'ottica ogni medium ha i suoi punti di forza, i romanzi hanno un accesso privilegiato all'interiorità, la danza esprime specifiche risposte corporee, i videogiochi restituiscono una più forte impressione di aver attraversato un mondo immaginario, poiché si controlla un personaggio, invece di limitarsi a osservarlo, le risposte emotive sono più forti.

L'interazione con l'ambiente virtuale è mediata da uno strumento fisico. Andreas Gregersen e Torben Grodal analizzano si rifanno all'analisi dell'intenzionalità corporea di Merleau-Ponty per scoprire come i videogiochi permettano una estensione dell'individuo al suo interno. In tale contesto sperimentiamo sia risposte somatiche che audiovisive al mondo virtuale. Un'azione per quanto minima nel mondo reale corrisponde ad un movimento nello spazio virtuale. Ad esempio a volte il giocatore imita il movimento, reagisce fisicamente o più semplicemente comanda con brevi azioni reali. Il ciclo continua con il feedback ricevuto tramite vista e udito e il giocatore rettifica le sue azioni per assecondare le nuove circostanze. Persino una rudimentale interazione tattile è stata implementata con l'evoluzione dei controller. John De Margheriti dichiara che anche nei giochi esiste un ruolo autoriale che si esemplifica nelle sfide e le trame, nel costringere il giocatore in una serie di missioni che deve portare a termine o di oggetti che deve ottenere, c'è una struttura anche se interattiva. Se l'ambiente è mal realizzato l'esperienza è rovinata e il giocatore frustrato. Il funzionamento viene testato, se un'azione da compiere è incerta si cerca di suggerirla attraverso l'aggiunta di dettagli in fase realizzativa; l'autore non detta la forma dell'esperienza del giocatore ma interviene per bilanciare la necessità di un mondo abbastanza aperto da essere godibile ma abbastanza chiuso per compiere determinate azioni. I giochi sono interazioni strutturate.

Si è sviluppato un movimento verso giochi che lascino più libertà di movimento e di scelta dell'ordine delle sfide al giocatore, il dinamismo sostituisce la linearità narrativa.

Determinate azioni generano dei cambiamenti in ciò che sarà possibile o impossibile, facile o difficile riuscire a fare in futuro, missioni secondarie possono essere bloccate o sbloccate in base a ciò che viene fatto. Alcuni giochi spingono il giocatore a creare mondi in cui gli altri possono muoversi, questo provoca un'inversione nella teoria dell'autore perché il prodotto fornisce una serie di strumenti e materiali grezzi per creare la propria opera.

La questione non è l'interattività in sé ma la capacità del medium di creare esperienze. Stati di fallimento o di morte pur disturbando la progressione lineare sono necessari al gioco. La sfida dell'identificazione e l'opposizione di ostacoli da superare per raggiungere la vittoria costituiscono elementi essenziali dell'interesse del giocatore, se non si potesse fallire anche il coinvolgimento scemerebbe, come evidenziato dalle lamentele frequenti riguardo un gioco troppo semplice. La vittoria trasforma i fallimenti precedenti in un insieme organico, porta un senso di realizzazione e solleva una nuova questione in relazione al ritmo. L'esperienza del gioco ha una struttura narrativa ma il gioco in sé non è solo un mezzo per veicolare una storia. La sfida presente nel gioco fornisce una struttura drammatica all'esperienza indipendentemente dalla sua preesistenza nell'oggetto in questione, perciò il modello drammatico e di consumo di Dewey, che ben si adatta alla narrativa e agli *adventure games*, non è circoscritto nell'ambito di applicazione.

I videogiochi cercano di provocare emozioni. Dewey rifiuta una distinzione di tipo tra l'emozione non riflessiva e l'esperienza di apprezzamento estetico ragionato. Il materiale grezzo trasformato attraverso determinati processi in un'espressione estetica ha un effetto diverso nella nostra esperienza. L'esperienza non è immediata (un semplice scarico di emozione), intuitiva, ma temporale, ci dev'essere un'attenzione cosciente. L'artista modella le condizioni oggettive e le emozioni soggettive per strutturare e direzionare la produzione di una particolare risposta nell'audience. L'opera d'arte riporta gli elementi discreti di una situazione ad un insieme organico, non è una semplice esternalizzazione di energie. Allo stesso tempo l'espressione non è una dichiarazione esplicita, è l'emozione rimodulata. Attraverso il processo creativo i materiali acquisiscono un significato più profondo. La critica dei videogiochi come medium popolare si poggia sull'immatùrità della risposta emotiva del giocatore. L'accusa ha un fondo di verità. Un videogioco per ottenere una posizione estetica deve soddisfare gli stessi rigorosi criteri di trasformazione

e ricostruzione che si applicano a tutte le forme d'arte. Purtroppo con la crescita dello spazio dedicato ai videogiochi nel settore dell'intrattenimento, gli sviluppatori hanno in genere ceduto alle domande del mercato, dedicandosi alla stimolazione invece di creare un'esperienza estetica. Invertire la tendenza non significa dedicarsi solo alle emozioni delicate o più sottili ma offrire qualcosa in più della semplice stimolazione.

Proprio di questa lacuna di molti dei prodotti del panorama videoludico le visual novel fanno il loro punto di forza: suscitare emozioni. Già questo sembrerebbe restituire dignità a un genere la cui appartenenza categoriale non è mai apparsa chiara e che, spesso, è stato costretto in una posizione marginale dalla sua adesione imperfetta ai modelli forniti dai due filoni teorici. Ma la loro natura controversa può forse adesso essere finalmente risolta attraverso gli strumenti forniti dall'evoluzione del dibattito.

2.4 Un approccio teorico alla struttura delle visual novel

In una prospettiva di diversificazione caldeggiata a più riprese da vari studiosi, non avrebbe molto senso escludere a priori una tipologia espressiva perché difficile da situare in una categoria che è tuttora alla ricerca di una definizione esauriente.

Lo schema elaborato da Malliet per l'analisi dei videogiochi⁶⁷ può essere utile per mettere in risalto tutte le componenti specifiche anche di un prodotto atipico come le visual novel. Il modello si articola in sette argomenti di interesse che accostano, mantenendoli però distinti, l'aspetto narrativo e quello ludico:

- ❖ Elementi di rappresentazione:
 - Stile audiovisivo
 - Narrazione
- ❖ Elementi di simulazione:
 - Complessità dei controlli
 - Obiettivi del gioco
 - Carattere e struttura dell'oggetto
 - Equilibrio tra input del giocatore e regole prestabilite

⁶⁷ S. Malliet, *op.cit.*

- Proprietà dello spazio del mondo

Per una questione di rilevanza interna di ognuno di questi temi in un caso di studio come quello delle visual novel, è forse più opportuno utilizzarlo in questa sede come lista di controllo, invece di rispettarne programmaticamente l'ordine di scansione.

2.4.1 L'interattività ridotta e la massimizzazione dell'effetto

L'aspetto più controverso nell'ascrivere questa categoria all'ambito dei videogiochi è senz'altro quello dell'interattività. Come già anticipato, alle visual novel è contestato uno scarso coinvolgimento del giocatore nella produzione di una sessione di gioco. Come avviene per gli altri temi, il ventaglio di titoli ricondotti alla categoria delle visual novel rende difficile una trattazione unitaria di questo aspetto, perché tra di essi si riscontrano grandi differenze. Ad ogni modo, anche a una visione d'insieme, da un punto di vista dello sforzo fisico richiesto e della partecipazione attiva in modo continuato, è innegabile che le critiche abbiano fondamento. In questo caso quando si parla di interattività ridotta ci si riferisce, di norma, alle esigue occasioni di esercitare il proprio controllo sul mondo virtuale e alla ancor più limitata varietà del tipo di azioni che il giocatore può compiere. La complessità dei controlli è minima per quanto riguarda la richiesta fisica, sebbene esistano titoli che mettono alla prova il giocatore anche a livello di riflessi e coordinazione, magari attraverso l'uso di minigiochi, mentre risulta elevata da un punto di vista mentale. La presenza frequente di puzzle più o meno complessi da risolvere, l'elaborazione di una dose massiccia di informazioni riversate sul giocatore in lunghe stringhe di dialogo, o comunque in forma di testo, che costituisce la base del suo processo decisionale nei punti nodali, richiede una partecipazione attenta e non superficiale. Chiamando ancora una volta in causa le scienze cognitive e l'analisi conversazionale, la categorizzazione necessaria alla comprensione del mondo e della situazione costituita da una particolare attività è stata progressivamente interpretata in senso dinamico, individuando un forte nesso con l'esperienza⁶⁸. L'unità di analisi, il sistema di attività situato, considera l'intero insieme dei fenomeni implicati in un'attività specifica, compreso lo spazio, le conoscenze, le forme espressive a disposizione e gli

⁶⁸ Alessandra Fasulo, Renata Galatolo, "Proposte per una psicologia dell'interazione", in *Rivista di psicolinguistica applicata* 2-3(2004).

oggetti che ne permettono la realizzazione. Charles Goodwin propone di definire il testo come tutto ciò che è rilevante per l'attività, in rapporto di scambio con il contesto invece che di dipendenza, compresenza o contrasto, e di sostituire il termine "contesto" con "configurazione contestuale", proprio in virtù di questa mutevolezza dovuta all'attività dei partecipanti⁶⁹. Ciò significa che nello svolgimento di qualsiasi attività, anche quella del giocatore che deve prendere una decisione in risposta ai dilemmi che il gioco gli pone davanti, lo sforzo cognitivo è sia quello della rimodulazione della situazione in cui si trova ad agire, sia quello successivo dell'elaborazione di una risposta appropriata. Parimenti il gioco deve poi adattarsi alla scelta compiuta dal giocatore che mette in moto una situazione altrimenti statica. Senza contare che molti di questi giochi cercano di costringere il giocatore a ragionare su indovinelli ed esercizi di logica che sono volutamente di difficile risoluzione, lasciando anche margini di tempo distesi per permettere di fornire una risposta che sia frutto di una riflessione e non dettata dal caso. In questa sfida è però spesso affiancato da menu e archivi di annotazioni, talvolta anche di suggerimenti, consultabili che facilitano l'operazione.

In casi particolari i comandi possono poi includere una varietà di input che va dall'uso della semplice tastiera, a quello del microfono o di sensori in grado di determinare la posizione del controller o dello schermo, all'immissione diretta tramite touch screen a seconda della console utilizzata. Questo restituisce almeno l'impressione di una partecipazione attiva a ciò che avviene sullo schermo, come illustrato da Gregersen e Grodal. Anche l'inserimento di feedback come la vibrazione si dimostra utile per trasmettere dettagli o segnalare momenti significativi della storia.

Per quanto concerne l'interattività però, vi è un altro aspetto da tenere in considerazione ed è quello dell'equilibrio tra input del giocatore e regole prestabilite dal gioco. Pur non avendo molte possibilità di agire direttamente all'interno della storia, il peso specifico di ogni singola interazione è estremamente elevato. Di nuovo, questo non è vero nella totalità dei casi, ma lo è in modo particolare nell'esempio di una definizione ridotta ai minimi elementi essenziali che ci si aspetta di trovare in una visual novel, ossia nella struttura multibranching che ne è l'espressione più pura. Qui una singola scelta può influire sulla storia al punto da determinare non solo una variazione nel suo sviluppo, ma

⁶⁹ Charles Goodwin, "Action and embodiment within situated human interaction", in *Journal of Pragmatics* 32 (2000).

persino lo slittamento da un finale all'altro. Riguardo la composizione della sequenza di gioco le opzioni presentano comunque un limite, che è quello dei percorsi considerati dall'autore. Il giocatore può intraprendere uno qualunque di essi, svoltare ogni qualvolta gliene sia offerta la possibilità e costruire quindi una narrazione complessiva dall'andamento replicabile in un numero ridotto di esperienze, ma che per potenzialità combinatorie non è unica e irripetibile. Questo è almeno il caso nei giochi che non richiedono il completamento di tutte le linee narrative per ottenere il quadro globale. In questa altra configurazione del genere invece la struttura di fondo resta la stessa, ma lo svelamento di elementi della storia in un ordine dal tasso di mutevolezza più alto genera una vasta gamma di esperienze.

Ne è un esempio l'articolo di G. Christopher Williams uscito su *PopMatters* a proposito di *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011)⁷⁰ che in realtà appartiene al genere di avventura dinamica, combinando elementi di azione e avventura, di cui le visual novel sono a volte considerate una sottocategoria. Qui il gameplay è definito dalla commistione del posizionamento in un ruolo più da spettatore che da giocatore, del fenomeno indicato come *pixel hunting* nella ricerca del punto giusto su cui cliccare, e del procedere per congetture. Aspetti che sembrano non funzionare bene su un medium interattivo ma che vengono considerati da un punto di vista in grado di fornirne una giustificazione. In realtà i giochi tendono a dedicare molto spazio all'osservazione, anche più che al gioco vero e proprio – sebbene ciò avvenga più in quelli analogici che nei videogiochi – ma, anche in un lasso di tempo ridotto, e quindi in modo compresso e più rapido, questo procedimento è sempre presente; talvolta se necessario il tempo viene rallentato proprio per dare al giocatore modo di ragionare. Il ritmo lento di *L.A. Noire* è pensato per lasciare spazio al processo decisionale. Il fatto che le scelte prese abbiano un peso dimostra che si è in presenza di un “fare” anche se è meno visibile rispetto a come siamo abituati. La possibilità di incorrere in errori non porta a un fallimento istantaneo, non c'è bisogno di avere un rendimento perfetto, ma la scelta sbagliata viene segnalata in altri modi nel corso della storia. La presenza di regole esterne che valutano il grado di successo del modo di

⁷⁰ G. Christopher Williams, “Watching as Gameplay. L. A. Noire Merely a Visual Novel?”, in *PopMatters*, 2011 <https://www.popmatters.com/watching-as-gameplay-l-a-noire-merely-a-visual-novel-2495999039.html> (ultimo accesso 21/01/2022).

giocare funziona anche come controprova della natura ludica dell'attività che si sta svolgendo e trasforma il dialogo in frammenti di gioco, al pari di azione e combattimenti.

Per quanto riguarda le visual novel lineari – dove l'aggettivo, come illustrato nel primo capitolo, indica il percorso unico e non una caratteristica temporale – fatta eccezione per quelle riconducibili al filone delle *kinetic novel*, il grado di influenza del giocatore sulla storia è pressoché nullo ma la varietà e la complessità delle azioni richieste beneficia solitamente dell'inserimento di minigiochi e di altre forme di interazione dal taglio ludico più marcato. A ridurre quel minimo di interattività dato dal mandare avanti manualmente i dialoghi è inserita ormai in quasi tutti i titoli la possibilità di attivare l'*Auto Mode* (anche *Auto Reader* o *Autoplay* a seconda del gioco), per cui il giocatore è libero di rilassarsi nella lettura del testo che gli scorre davanti, fino al momento in cui gli viene posta una nuova scelta o richiesta un'azione di qualche tipo.

2.4.2 La rigiocabilità narrativa

In termini di obiettivi le visual novel si situano in un ambito prettamente narrativo, richiedendo al giocatore di completare la storia, ricostruendo vicende passate o intervenendo su quelle future, anche qui l'inserimento di puzzle e altri elementi a interrompere la narrazione – spesso per poter ottenere informazioni necessarie al suo proseguimento – può dare un minimo di varietà alle richieste fatte al giocatore e, di conseguenza, alle modalità di gioco. L'esplorazione del mondo narrativo è necessaria in molte occasioni per scovare informazioni e dettagli di ciò che si sta cercando di scoprire.

La dichiarazione di Juul per cui la presenza significativa di una storia sarebbe un deterrente a rigiocare un titolo non è priva di verità. Una volta finita una visual novel, il suo potenziale sembra esaurito, almeno quanto quello di un buon libro o di un bel film che si può anche avere piacere di rileggere o riguardare ma che ha da offrire al massimo dettagli non colti nella prima esperienza. Già nel caso di una narrazione ramificata però siamo di fronte a un invito al giocatore a riprendere in mano il gioco ed esplorare le altre linee narrative. In alcune visual novel lineari invece questa rivisitazione di momenti già vissuti è addirittura richiesta dal gioco. Esplorare le linee sbagliate di dialogo può essere un gioco di per sé per quanti si pongano l'obiettivo di svelare il testo nella sua interezza, incorrendo a volte in piccoli sketch divertenti che possono avere il valore di ricompensa

per l'attività intrapresa. In ogni caso, una volta svelata la trama in tutti i suoi aspetti, il desiderio di ricominciare il gioco dipende dal piacere soggettivo della reimmersione nella storia.

Nella sua tesi, nel tentativo di definire il ruolo delle visual novel nel panorama mediale contemporaneo in qualità di medium narrativo a sé stante, Dennis van der Geest ancora una volta accosta agli sviluppi teorici di ludologia e narratologia contributi provenienti dalla semiotica⁷¹. In particolare è interessante l'approfondimento di Richard Gerrig sulla metafora del *being transported*, usata spesso in relazione all'intensità di un'esperienza e dei sentimenti evocati da un testo⁷². L'esperienza dei mondi narrativi è vista come punto di arrivo, frutto dell'operazione dei processi mentali che "trasportano" il lettore, e non come punto di partenza, nell'oggetto testo con alcune caratteristiche formali che lo definiscono, inoltre non dipende dalla qualità come valore assoluto. Ma l'identificazione non è immediata e non può essere imposta al lettore, egli deve riconoscere dei fattori che inneschino un set di processi mentali e l'adattamento di determinate disposizioni comportamentali, ciò può anche essere impedito da una esposizione non sufficientemente chiara per costruire una rappresentazione coerente. Se i lettori devono compiere alcuni tipi di giudizio riguardo il testo, i modelli situazionali sono essenziali. Essi vengono costruiti integrando alle informazioni fornite dal testo conoscenze più ampie della realtà.

Gerrig ritiene che si possano trovare alcuni punti in comune nei processi che implementano l'essere trasportati anche al di fuori della letteratura, in attività che sono esplicitamente designate per sperimentare mondi narrativi. Individua quindi sei caratteristiche necessarie alla definizione di un'esperienza di questo tipo:

- qualcuno, indipendente dal ruolo ricoperto per poter fare l'esperienza della storia, viene trasportato.
- Un tramite permette di essere trasportato. può essere qualcosa semplice, vario e a volte mondano; è sufficiente l'invito ad abbandonare il qui e ora anche se un alto livello artistico può semplificare il procedimento.

⁷¹ Dennis van der Geest, *On the role of visual novel as a narrative medium*, master thesis, Universiteit Leiden, a.a. 2014-2015.

⁷² Richard Gerrig, *Two Metaphors for the Experience of Narrative Worlds*, Routledge, 1993.

- Il viaggiatore compie certe azioni il cui risultato è l'essere trasportato; nonostante l'apparenza di passività dell'espressione, è in realtà un procedimento in cui il lettore deve avere parte attiva.
- Il luogo di arrivo si trova a una certa distanza, fisica o astratta, dal suo mondo di origine. Il mondo immaginario viene di solito ricostruito dalla mente nel modo più vicino possibile alla realtà a cui siamo abituati, eccetto per quanto è espressamente indicato come diverso. La percezione della distanza cresce all'aumento degli aggiustamenti da fare; questo dimostra come il viaggiatore debba partecipare attivamente alla creazione anche in merito al senso della distanza, in ogni caso non è possibile influenzare il mondo narrativo.
- Alcuni aspetti del mondo di origine diventano inaccessibili; ad esempio alcune conoscenze reali sembrano perdere di efficacia o importanza.
- Il viaggiatore ritorna in qualche modo cambiato dal viaggio; quantomeno per via della rappresentazione memoriale dell'esperienza, in alcuni casi anche arrivando a considerare reali informazioni create appositamente per la storia.

Attraverso un parallelo con la performance attoriale, Gerrig sostiene che i lettori possono essere più o meno capaci di interpretare le storie presenti in conversazioni in via di sviluppo o seguendo i dettagli di un film. I meno capaci trovano più difficile venire coinvolti nella narrazione. Con riferimento ai vuoti lasciati dall'autore che il lettore deve riempire, secondo la teoria di Iser, vi è un'ulteriore differenza relativa alla quantità di informazioni da aggiungere poiché essa varia in base ai testi; a una seconda lettura risulta più facile inserire nuovi elementi anche se nessuno di essi è effettivamente presente nel testo. Così il piacere di ritornare a immergersi in un mondo già esplorato trova una sua giustificazione.

Al di là di una incompatibilità del modello per quanto riguarda l'impossibilità di influenzare il mondo narrativo, la metafora sembra funzionare anche per i videogiochi, soprattutto il cambiamento a cui è soggetto il lettore all'interno della storia ne giustifica l'utilizzo in ambito educativo⁷³. Pratica che riguarda in particolare giochi con una storia

⁷³ Tra gli studi sull'applicazione delle visual novel in ambito educativo: Triyana Bintang Mutia, "The Use of Visual Novel Video Games and Students' Vocabulary Learning", in *Journal of English Language Teaching, Literature and Applied Linguistics*, 2(1), 2020, pp. 29-38.

sufficientemente delineata da essere in grado di trasmettere valori e nozioni di base in modo divertente, facilitando così l'apprendimento.

Inoltre il soggetto è liberato dai confini di un ruolo puramente passivo nell'attivazione dei processi mentali necessari all'immedesimazione, in modo simile a quanto descritto in ambito cognitivista. Per un medium che in larga parte rimane narrativo rappresenta senz'altro un valore aggiunto.

2.4.3 Lo sviluppo della storia

È proprio la storia infatti a costituire l'elemento principale di una visual novel. Lo stile grafico, come già descritto, ha subito un'evoluzione nel tempo e si è assestato su delle caratteristiche abbastanza distintive. L'uso delle cutscene è invece diventato sempre più frequente, ma il peso considerevole che ha in fase di produzione è più spesso legato al valore di ricompensa e non a una reale necessità. Se molto spesso infatti le cutscene sono usate per veicolare tutti quegli elementi della storia che sarebbero difficili da presentare in altro modo in un videogioco, le visual novel sono strutturate in modo da portare avanti significative sequenze narrative senza alcun bisogno di ricorrere a questo espediente. La loro presenza è allora giustificata dalla possibilità di aprire una finestra su un mondo e su dei personaggi che rimarrebbero altrimenti confinati a una rappresentazione in 2D, generalmente statica – fatta eccezione per gli sprite che rappresentano una gamma di emozioni limitata – e stagliata su uno sfondo ricco di dettagli ma sempre nell'intenzione di una resa generica di un ambiente.

La narrazione tende ad essere distribuita nello spazio e negli oggetti che lo compongono, con aspetti emergenti che sviluppano linee secondarie o che arricchiscono la realtà evocata attraverso piccoli dettagli ed episodi irrilevanti ai fini della storia principale. Forse per via di un'influenza più marcata della tradizione letteraria o grazie a una resa grafica che non ha pretese di realismo, elementi e interi segmenti metanarrativi sono più frequenti nelle visual novel rispetto ad altre tipologie di videogiochi.

Janelynn Camingue, Edward Melcer, Elin Carstensdottir, *A (Visual) Novel Route to Learning: A Taxonomy of Teaching Strategies in Visual Novels*, International Conference on the Foundations of Digital Games, 2020.

Una pratica ricorrente quale la trasposizione in anime di molti titoli, si è con il tempo evoluta in una vera e propria narrazione transmediale che in alcuni casi permette di affiancare esperienze ludiche differenti e momenti di narrazione tradizionale.

A veicolare la storia sono quindi i testi e a creare l'atmosfera sono invece soprattutto la musica e i suoni. L'aspetto sonoro non è affatto secondario e viene curato con la stessa attenzione del reparto grafico e narrativo. Il suo contributo permette di calarsi più efficacemente nella storia e consente la composizione di un ambiente definito e dal taglio particolare anche in presenza di temi ridondanti, sfondi generici e transizioni convenzionali. La colonna sonora è in genere molto riconoscibile e variegata, pensata per assecondare ed esprimere stati d'animo e toni di una particolare scena. Esattamente come le componenti grafiche, le modulazioni sonore sono standardizzate e riutilizzate all'interno del singolo gioco, possono accompagnare personaggi o essere ancorate a temi specifici che ricorrono nella narrazione, raramente compaiono in una sola scena. In questo modo funzionano sia da tramite per la discesa nel mondo immaginario sia da traccia utile al giocatore per approcciare l'evento.

Questo coinvolgimento ambientale delle visual novel associato a una narrazione quasi sempre in prima persona permette un accesso alla psiche dei personaggi – solitamente in maniera più diretta a quella del protagonista di cui sono presentati anche i pensieri – più vicino a quello mediato dai romanzi. La capacità di addentrarsi in un mondo interiore che sarebbe altrimenti invisibile favorisce l'identificazione del giocatore anche in presenza di una narrazione scarsamente interattiva. La risposta emotiva evocata in questo contesto è rilevante nell'approccio alle scelte.

2.4.4 La componente emotiva e il tempo

Lo studio di Miguel Sicart sul gameplay etico⁷⁴ affianca sotto certi aspetti la questione emotiva. Quest'ultima prevede la reazione al gioco come risposta a stimoli che vanno a toccare un'ampia area di sentimentalità umana. La sensibilità invocata invece dal gameplay etico per definizione concerne la morale. Al giocatore viene richiesto di considerare le conseguenze delle proprie scelte prima di agire, per ottenere questo

⁷⁴ Miguel Sicart, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, MIT Press, Cambridge, 2013.

risultato l'utente deve muoversi all'interno di un sistema eticamente rilevante, costruito attraverso una cornice ludonarrativa con cui è costretto a confrontarsi. Tre elementi sono indispensabili:

- Design, come procedimento di costruzione di una simulazione che enfatizzi i connotati etici del sistema;
- Esperienza, in termini di atto compiuto o da compiere all'interno del sistema;
- Giocatore in qualità di agente morale.

Sicart distingue due tipologie di design etico che indica come aperto o chiuso.

Nel design etico chiuso l'esperienza dell'utente è costruita su momenti di frizione cognitiva tra ciò che il gioco sembra suggerire e la richiesta concreta fatta al giocatore. Dovendosi conformare alla morale del sistema, anche quando contraria a quella personale, il giocatore si confronta con un universo di finzione che mette in discussione i suoi valori, così il sistema ottiene una pregnanza riflessiva pur negando la possibilità di scelta. Il design etico aperto invece implementa all'interno del sistema i valori morali del giocatore espressi attraverso le sue scelte, impedendogli anche in alcuni casi di rettificarle quando si rivelano errate. Lo sviluppo del racconto dipende quindi dalla moralità dell'utente, il risultato sono narrazioni incorporate interattive.

Il design etico aperto ha un ruolo non indifferente in un genere come quello delle visual novel. Per permettere di prendere le giuste decisioni il tempo della narrazione è molto lento, solo in rari casi il giocatore è costretto a ragionare rapidamente attraverso l'implemento di timer ben evidenti sullo schermo. Il tempo di partecipazione si estende a quei momenti di pausa del tempo della storia di cui il giocatore ha bisogno per consultare le informazioni raccolte, trovare la risposta corretta o elaborare la soluzione migliore per il contesto in cui si trova. L'unica capacità che il giocatore ha di incidere sulla temporalità è quella di saltare o velocizzare alcuni dialoghi, funzione che però spesso non compare nella prima esperienza di gioco e viene sbloccata solo dopo aver assistito alla scena la prima volta. Il racconto ripetitivo è poi molto più frequente in un genere che si basa principalmente sul dialogo e la ricostruzione di eventi e situazioni da diversi punti di vista rispetto agli altri videogiochi, come succede soprattutto nelle visual novel del genere investigativo o misterioso ma anche in quelle che puntano a restituire uno spaccato di vita

attraverso i rapporti umani. La pratica del loop compare più spesso nelle visual novel lineari in cui vi è una sola risposta corretta da individuare, mentre nel multibranching è raro ritornare sui propri passi o concedere al giocatore più di un tentativo.

Date le differenze strutturali interne alla categoria, un'analisi diretta di alcuni titoli, selezionati in rappresentazione di una distanza sempre maggiore dal nucleo riconosciuto di una definizione ristretta delle visual novel, può forse chiarire meglio gli aspetti che caratterizzano il genere e quella che può essere la loro utilità nella definizione di una teoria che consideri in modo soddisfacente tutti gli aspetti specifici del medium.

Capitolo 3

La teoria applicata alle visual novel

3.1 Le ramificazioni narrative in *Steins;Gate*

Steins;Gate è una visual novel uscita su Xbox 360 nel 2009, è stata poi esportata su altre piattaforme e ha riscosso un grande successo, eppure una traduzione inglese ufficiale è stata rilasciata solo nel 2014. L'accoglienza è stata talmente positiva da aver dato origine alla produzione di sequel, adattamenti vari, tra cui l'anime che si attiene alla storia del gioco in modo fedele, seguendo gli avvenimenti del *True Ending* – il percorso narrativo che porta i personaggi nella direzione della risoluzione sperata – un film d'animazione, un live action, e numerose serie di manga. Molti di questi prodotti non sono unanimemente riconosciuti nel canone all'interno del fandom. Sono state inoltre realizzate delle light novel che hanno subito lo stesso destino per quanto riguarda l'accettazione da parte dei fan.

Del gioco principale esistono due versioni, quella originale e un rifacimento, intitolato *Steins;Gate Elite*, rilasciato nel 2018 per PlayStation 4, Nintendo Switch e PS Vita, che sotto l'aspetto grafico riadatta le scene dell'anime mentre per quanto riguarda la storia presenta delle sequenze inedite, dal lato del gameplay invece è soggetto a delle riduzioni nelle occasioni e nelle meccaniche di interazione.

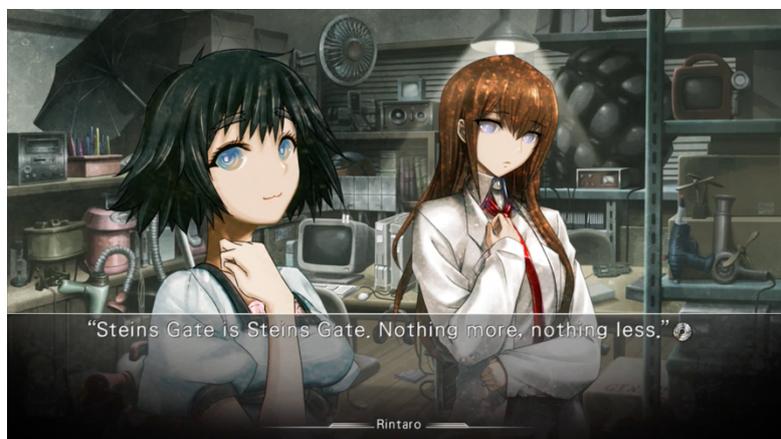


FIGURA 4. *Steins;Gate* (5pb., Nitroplus, 2009).

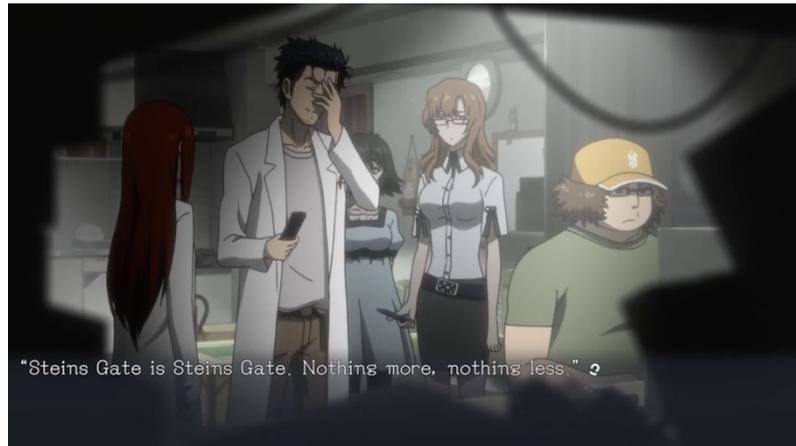


FIGURA 5. *Steins;Gate Elite* (5pb., 2018).

Il remake include inoltre un contenuto speciale che varia in base alla console di riferimento, per PS4 si tratta di *Steins;Gate: Linear Bounded Phenogram*, una collezione di storie speciali interattive per poter approfondire la conoscenza dei personaggi in chiave comico-romantica, mentre per Nintendo Switch è *8-bit ADV Steins;Gate*, appunto un'avventura testuale nello stile a 8-bit tipico dei giochi Famicom degli anni Ottanta.



FIGURA 6. *8-bit ADV Steins;Gate* (5pb., 2018).

L'utilizzo della grafica dell'anime nel remake comporta alcune differenze ulteriori. Innanzitutto la storia viene presentata in modo più dinamico, invece di avere uno sfondo statico su cui si stagliano sprite dalle espressioni mutevoli, vi sono immagini in movimento che presentano tuttavia delle difficoltà di adattamento. Rispetto alla versione animata infatti la visual novel richiede una permanenza delle immagini sullo schermo più lunga della scena reale, inoltre molti dialoghi sono esclusivi del gioco e intervallati da riflessioni e descrizioni dal punto di vista di Okabe Rintarō, attraverso i cui occhi seguiamo la storia. Mentre ciò si dimostra molto utile per sondare la mente del

protagonista, crea un problema di non immediata risoluzione. Alcuni frame finiscono così per congelarsi sullo schermo, facendo da sfondo fisso ai dialoghi, o per essere riutilizzati in momenti diversi. Le scene relative ai finali alternativi invece sono state realizzate appositamente in quanto non erano presenti nell'anime. Pur rendendo più fluida la grafica rispetto alla prima versione, tale approccio finisce in alcuni momenti per far apparire quest'ultima persino più curata dal lato estetico, anche grazie al peculiare tratto stilistico. Le CG, che facevano la loro comparsa in circostanze particolarmente pregnanti per la storia e che il giocatore poteva collezionare e rivedere nell'apposito menu, sono sostituite da vere e proprie scene che non vanno però a interrompere lo stile narrativo, come accadrebbe invece utilizzando delle cutscene.

Una seconda conseguenza solo apparentemente irrilevante è la presenza più frequente sullo schermo di Okabe nella versione del 2018, in modo simile a quanto avviene nel DLC in cui però la storia è narrata da punti di vista differenti. Ciò rende ancora più marcata la sensazione del giocatore di assistere agli eventi dall'esterno, in qualità di puro e semplice spettatore. Sparisce inoltre il nome del soggetto parlante in fondo allo schermo durante i dialoghi.

Un rimando diretto alla narrazione romanzesca si può poi trovare nella suddivisione in capitoli, segnalata da una schermata in apertura di sezione che riporta titolo e numero.



FIGURE 7 e 8. Schermata iniziale del capitolo 1 (*Time Travel Paranoia*) rispettivamente in *Steins;Gate* e *Steins;Gate Elite*.

Dopo un'introduzione, che alterna schermate nere a scorci di immagini di momenti futuri, mentre una voce in sottofondo pronuncia una serie di frasi che saranno chiare solo dopo aver completato la storia, il giocatore si trova ad assistere a un prologo della durata di circa 40 minuti del tutto privo di aspetti interattivi. Qui fa la conoscenza di Shiina Mayuri, amica d'infanzia di Okabe, e Makise Kurisu, una brillante scienziata diciassettenne che muore alla fine del prologo. Okabe sconvolto dalla vista del cadavere invia un'email a

Itaru Hashida, amico e collega al laboratorio Future Gadget, così chiamato da Okabe, che però arriva nel passato alterando la realtà. Kurisu è ora viva e Okabe sembra essere l'unico a ricordare gli eventi di quella giornata, oltre ad altri dettagli che emergono nel corso della storia. Tutte le introduzioni e le spiegazioni necessarie vengono fatte da Okabe attraverso un monologo interiore in modo non sempre contestualmente giustificato, proprio come se stesse raccontando le vicende a qualcuno, invece di limitarsi a viverle.

La storia si sviluppa in modo piuttosto lento attraverso corposi dialoghi, il cui scopo è a volte solo quello di approfondire la caratterizzazione dei personaggi, senza alcuna reale svolta di trama. Ciò avviene soprattutto nei primi quattro capitoli, precedentemente cioè all'evento che darà il via alle peripezie di Okabe in cui il ritmo si fa molto più incalzante.

Fino a quel momento la trama ruota attorno alla creazione accidentale di un microonde capace di inviare email nel passato, causando così alcune variazioni più o meno importanti nel mondo circostante, e alle sperimentazioni dei membri – vecchi e nuovi, reclutati nel corso della storia – del laboratorio. Quando però Mayuri cade vittima delle macchinazioni di un centro di ricerca scientifica, il SERN, che vuole impadronirsi dell'invenzione per assumere il controllo del mondo, Okabe con l'aiuto di Amane Suzuha, venuta dal futuro proprio per impedire che ciò accada, spedisce la sua coscienza nel passato, attraverso un dispositivo costruito da Kurisu, per provare a salvarla. È sul risultato di questo tentativo disperato di Okabe di sventare i piani del SERN e impedire la nascita di una distopia che il giocatore può influire.

I personaggi sono tutti ben caratterizzati anche se sviluppati su stereotipi messi chiaramente in evidenza nei dialoghi del gioco. Okabe presenta un carattere molto forte e stravagante per essere un protagonista di questo genere narrativo, senza per questo inficiare la potenzialità di un'immedesimazione empatica. Nella sua testa ha dato origine a un alter ego, Hououin Kyouma, scienziato pazzo perennemente perseguitato da un'organizzazione che governa i destini del mondo di cui lui ambisce alla distruzione. Ciò che accade, specialmente i fatti più inspiegabili e spietati, viene ascritto da Okabe a un volere superiore a cui non può opporsi e a cui si riferisce come "the choice of Steins;Gate". Oltre a riferimenti continui alla cultura otaku, alle comunità online e così via, Okabe stesso viene spesso visto come il protagonista maschile di un *eroge* per i suoi rapporti con i molti personaggi femminili; il fatto che ogni finale lo veda stabilire un qualche tipo di relazione sentimentale con una ragazza differente lo avvicina molto

almeno alla versione più edulcorata dei *dating sims*. Non è un caso quindi che esista uno spin-off della serie che appartiene proprio a questa tipologia, *Steins;Gate: My Darling's Embrace* (2011). Il tutto contribuisce a dare un'impressione di realismo all'aspetto umano della storia in una chiave dal taglio metanarrativo.

Il primo capitolo si apre con una scena in cui Okabe sembra parlare direttamente per svariati minuti al giocatore dietro lo schermo. Si tratta soltanto di un equivoco in quanto Okabe sta in realtà cercando di comunicare con un gioco di simulazione in tv, eppure l'effetto è abbastanza straniante. Segnala inoltre una tendenza ricorrente nel gioco, le farneticazioni allucinate di Okabe non sembrano andare troppo lontane dalla condizione del personaggio come protagonista della visual novel. La stessa teoria in merito alla conformazione dell'universo su cui si basa la storia ha agganci stretti con la struttura del gioco.

Nel capitolo 6 è spiegata in questo modo:

S: "The world's structure is like twisted yarn. Several possible worlds are superpositioned, always branching out infinitely. The entirety looks like one piece, but at the micro level, the world is organized like thin intertwined threads. And at the end, those fine threads converge into one. The paths are different, but the ends are the same."

K: "Isn't that determinism?"

S: "It might be close, but it's a little more rough. It sort of cherry-picks from the many-worlds interpretation and the Copenhagen interpretation."

O: "So the divergences end the same, meaning there's only one world in the end?"

S: "Exactly. And so, the bundle of world lines within the range of convergence make up an attractor field. There are also several attractor fields. This twisted yarn is Attractor Field α . In its range are α World Lines."

Suzuha indicates the yarn she's holding while cutting meter lengths of blue, yellow, and white yarn. She creates a multicolored string.

S: "Blue is Attractor Field β , yellow is γ , and white is δ . Each has several of their respective β World Lines, γ World Lines, and δ World Lines. And there are hundreds of millions of these."

She bundles them together and stretches them out again. The several multicolored yarns intertwine into one fat twisted yarn.

S: “Several attractor fields are superpositioned like this. In each attractor field, the converging result of events is different. They don't interfere. Each remains independent. There's only one if you trace it back to the origin. Attractor fields do converge at a very macro level, but that spans hundreds of years. It's best to think of them as large divergences.”

D: “Can you compare it to an *eroge*? Tell me, oh erotic one.”

K: “Th-There's no erotic one here.”

O: “Nah, it's just like an *eroge*. Each heroine's route is an attractor field, and the small choices within are the individual world lines. But at the end, they all enter the true route for the grand ending.”⁷⁵

Secondo il modello, variazioni minori alterano la storia ma non il punto di arrivo, per ottenere un finale diverso bisogna cambiare dei momenti specifici che generano una divergenza nelle condizioni su cui poggiano gli sviluppi futuri, come per l'effetto farfalla. L'intervento deve essere quindi mirato su particolari nodi che non sono però individuabili a priori.

Per riuscire nel suo intento di salvare Mayuri, Okabe deve quindi risalire al momento che ha decretato la sua fine e cambiarlo, ripercorrendo a ritroso tutte le occasioni in cui il suo intervento attraverso le D-Mail, le email spedite nel passato, ha causato una variazione nel mondo di cui solo lui è a conoscenza. L'obiettivo finale è quello di superare la soglia di divergenza e portare la realtà in cui vive sul binario di un futuro che non è stato ancora osservato da nessuno e che verrà ribattezzato Steins Gate.

Similmente funziona il modello interattivo di questa visual novel. Pur essendo una delle più famose e “tipiche” del genere, presenta una peculiarità nel metodo di interazione. Al giocatore non è consentito scegliere delle opzioni di dialogo, ma soltanto rispondere o meno ad alcune telefonate o email. L'unica interfaccia con cui il giocatore può interagire è il telefono di Okabe.

Attraverso queste scelte si possono sbloccare dei trofei e uno dei tre finali tra quello di Kurisu, che appartiene alla stessa *route* del *True Ending*, privata però dell'epilogo per via di alcune biforcazioni intermedie, e quello di Mayuri. I nodi che conducono agli altri

⁷⁵ Una trascrizione del gioco è disponibile alla pagina <https://lparcive.org/SteinsGate/> (ultimo accesso 28/01/2022).

finali sono invece segnalati in modo più evidente nel momento in cui Okabe deve decidere se inviare una D-Mail e cancellare uno dei precedenti cambiamenti apportati al mondo o cercare una soluzione differente.

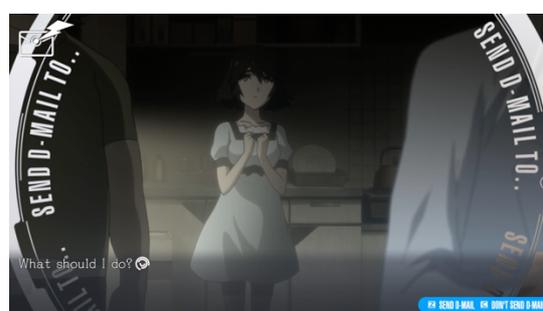
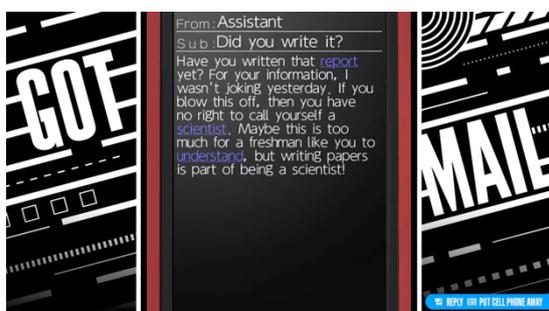


FIGURE 9, 10 e 11. Interfaccia unica di input telefonico in *Steins;Gate* e nelle due varianti di email e d-mail in *Steins;Gate Elite*.

La scelta comporta solitamente delle importanti ripercussioni emotive su uno dei personaggi che il giocatore ha imparato a conoscere nel corso della storia. Tutti i finali differiscono in modo netto l'uno dall'altro e non sono in alcun modo conciliabili tra loro in quanto in ognuno Okabe si trova in una linea temporale separata.

Un piccolo momento di pseudo-interattività è quello del blog su cui scrive Okabe. Il giocatore può leggere l'intera serie di commenti, solo in parte necessaria per proseguire nella storia, e venire ricompensato da alcuni riferimenti ad altri giochi o con battute divertenti. Anche qui però l'input del giocatore serve solo a passare da un commento all'altro, senza poter partecipare attivamente alla discussione.

Il gameplay consiste quindi nel rispondere alle email, aprire o meno gli allegati, effettuare o rispondere alle telefonate. In questo modo il giocatore può approfondire la conoscenza degli altri personaggi e far avvicinare Okabe a ognuno di loro ottenendo a volte in cambio una sequenza di scene aggiuntive. In *Elite* però quasi tutte queste funzioni sono eliminate,

è rimossa la possibilità di estrarre il telefono in qualunque momento, il giocatore può solo scegliere se rispondere alle email in modo predefinito, selezionando una delle opzioni proposte, o non rispondere affatto. Ciò rende leggermente meno dispersiva la percezione dell'importanza di una determinata scelta ma confina ancora di più il giocatore in un ruolo da spettatore.

Tutto ciò è molto più rilevante di quanto sembri. Non esiste un tutorial per le scelte, la meccanica è piuttosto intuitiva ma non è marcata in alcun modo. Non c'è nemmeno qualcosa che segnali quale messaggio andrà a incidere nella determinazione del percorso finale, per cui molti resteranno diversivi quasi impossibili da individuare. Per giungere al *True Ending* il giocatore deve rispondere in un certo modo a ben sei email, altrimenti sarà privato dell'epilogo nel finale di Kurisu, l'assenza di risposte corrette lo costringerà invece nel finale di Mayuri. È sufficiente però una sola risposta sbagliata a precludere entrambe le prime due opzioni ed è quella iniziale, senza di essa sarà impossibile ricevere i messaggi successivi che consentirebbero di ottenere le *flag* necessarie per cambiare *route*. Il giocatore non può sapere in quale *route* si trovi finché non finisce il gioco, anche perché la correttezza di una risposta è determinata soltanto dal suo essere utile allo sviluppo di un preciso percorso narrativo, mentre la storia non offre alcun giudizio di merito sulle scelte compiute. Per cui il giocatore prende le decisioni senza vederne subito le conseguenze e le domande non richiamano direttamente quella che è la scelta reale che si sta facendo, ad eccezione delle richieste relative all'invio delle D-Mail che presentano anche l'unico limite di tempo imposto dal gioco, pur senza alcun timer visibile.

Prima di ogni biforcazione narrativa il gioco però implementa una funzione di salvataggio automatico che permette di ritornare più rapidamente ai nodi rilevanti. Questa possibilità di riavvolgere il tempo si trova riflessa nella storia stessa quando Okabe, potendo separare il nesso tra causa ed effetto e annullare le conseguenze delle proprie azioni grazie alla sua invenzione, subisce un tracollo morale che lo porta a deresponsabilizzare sé stesso e assistere alle vicende con distacco emotivo. Dal punto di vista del giocatore la conseguenza di questa separazione può essere una leggerezza nell'effettuare le proprie scelte di valore opposto alla loro rilevanza.

Una volta raggiunto uno dei sei finali possibili al giocatore viene offerta una sezione extra contenente audio e filmati ma, soprattutto, una schermata con le informazioni relative al completamento del gioco. Vi è qui un dettaglio che cambia in base alla console, a

differenza delle altre versioni, su Nintendo Switch non è presente la possibilità di ottenere trofei. L'unica cosa che segnala in modo indiretto le linee di dialogo sbloccate è il glossario, il cui completamento richiede di assistere a scene che sono visionabili solo facendo determinate scelte. Anche in questo caso non vi è alcun riferimento alla localizzazione dei nodi rilevanti per completare la lista; le *tip* seguono ovviamente l'ordine alfabetico e non quello cronologico della loro comparsa nel gioco.

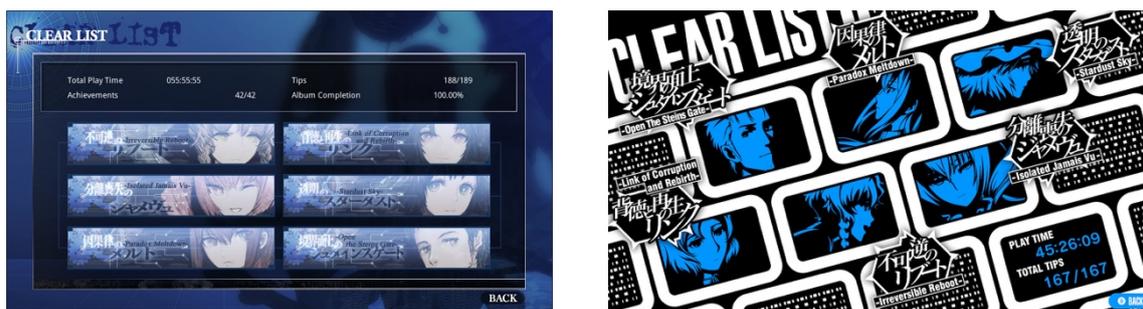


FIGURE 12 E 13. Clear list in *Steins;Gate* e *Steins;Gate Elite*.

Tra i pacchetti extra figura quello relativo ai brani della colonna sonora, la musica di atmosfera è infatti sempre presente. Melodie differenti vengono riproposte per evocare ambienti, situazioni ed emozioni, favorendo un'immersione totale nei toni della narrazione. Nel remake alcune novità vanno a sostituire le canzoni corrispondenti della prima versione, nel complesso però l'aspetto sonoro resta invariato, con l'apporto di qualche miglioria qualitativa.

I dialoghi sono interamente doppiati in lingua giapponese, per evitare le brusche interruzioni derivanti da un'interazione più rapida del giocatore con il testo scritto, le voci proseguono anche una volta sganciate dal testo. Ciò è possibile perché pensieri e descrizioni che fanno spesso da intermezzo non hanno alcuna resa sonora, lasciando così spazio al parlato. Sotto l'aspetto grafico la distinzione si presenta nella forma di virgolette alte che racchiudono le frasi espresse ad alta voce. Vi è inoltre la possibilità di regolare la velocità del testo, il volume dei suoni, della musica e delle singole voci attraverso un menu dedicato, oltre al grado di trasparenza della casella di testo sulla parte bassa dello schermo. Una tendina per i dialoghi può poi essere aperta per consultare gli scambi più recenti se necessario.

Sotto tutti i punti di vista *Steins;Gate* privilegia la narrazione, soprattutto nel remake l'interattività è ridotta al minimo ma l'intervento del giocatore ne guadagna in significato

poiché con un numero ridotto di scelte può determinare quale sia il finale della storia. A livello di introspezione poi permette di andare anche oltre le possibilità offerte dall'anime per una serie di motivi: in primo luogo per via della durata, il gioco non presenta gli stessi limiti di tempo, in aggiunta l'esplorazione di più sviluppi consente di assistere a reazioni diverse degli stessi personaggi o ad approfondimenti psicologici in nuovi contesti di coloro che soffrono di una partecipazione ridotta nelle altre linee narrative. Oltretutto è il giocatore stesso a condizionare l'evoluzione dei rapporti interpersonali secondo i propri interessi, favorendo l'allineamento con il protagonista.

Una sorta di loop si viene a creare nel tentativo di sbloccare tutti i finali, ma in realtà la ripetizione principale si trova a livello diegetico, è infatti Okabe stesso che è costretto a rivivere la medesima situazione più volte. Il racconto si posiziona così su un piano intermedio tra ripetitivo e anaforico con istanze iterative, come nel caso della morte di Mayuri a cui Okabe assiste più volte ma che al giocatore viene mostrata in un numero ridotto di esempi, spesso relativi soltanto agli attimi finali. Inoltre attivando la modalità *skip* le scene a cui si è già assistito una volta procedono a velocità aumentata, riducendo così il tempo di partecipazione in occasione di una seconda e terza esperienza di gioco; non incide invece sui momenti inediti.

3.2 Il modello ibrido di *Zero Escape*

Zero Escape è una serie prodotta da Chunsoft i cui titoli variano in modo netto per ambientazione, e parzialmente per personaggi e meccaniche di gioco. Il filo conduttore è il *Nonary Game* (*Decision Game* nel terzo capitolo), un gioco dalle regole in parte variabili in cui nove persone, rapite da un individuo che si fa chiamare Zero, devono risolvere una serie di puzzle per trovare l'uscita del luogo in cui sono intrappolati, il fallimento comporta la morte. Le storie presentano degli elementi di connessione tra loro pur rimanendo separate ed essendo fruibili in modo indipendente.

Il primo capitolo della serie, pensato per essere anche l'unico, è *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (2009), o più semplicemente *999*, ed è stato rilasciato per Nintendo DS. Poi il successo ottenuto dalla localizzazione americana, nonostante le scarse vendite in Giappone, ha portato alla produzione di *Virtue's Last Reward* (2012), in cui compare

per la prima volta la denominazione “Zero Escape” sotto cui viene ricondotta l’intera serie, e *Zero Time Dilemma* (2016) che si situa tra i due giochi precedenti. Nel 2017 è stato rilasciato un bundle della trilogia dal titolo *Zero Escape: The Nonary Games* su Steam, PS Vita e PS4 contenente una versione rinnovata dei primi due giochi, alcune differenze presenti dipendono da una scelta stilistica, altre sono motivate da necessità di adattamento delle meccaniche di gioco. Il tema centrale di ognuno dei titoli è differente e comporta variazioni a livello di gameplay in rapporto alle scelte che determinano il finale. *999* si concentra sui campi morfici, *Virtue’s Last Reward* sul dilemma del prigioniero elaborato all’interno della teoria dei giochi, mentre *Zero Time Dilemma* ruota attorno alla questione della moralità.

999 è ambientato su una nave da crociera, replica perfetta del Titanic, che affonderà allo scadere delle nove ore. Per salvarsi Junpei e gli altri personaggi rapiti da Zero devono trovare una porta contrassegnata dal numero nove. Nell’esplorazione della nave altre porte numerate devono essere aperte attraverso l’uso degli orologi che i personaggi si ritrovano al polso al loro risveglio. Ogni orologio mostra un numero diverso da 1 a 9, per aprire le porte minimo tre e massimo cinque orologi devono essere rilevati dal lettore digitale per ottenere la radice numerica corrispondente al numero scritto sulla porta. Solo le persone che hanno contribuito possono poi entrare nella stanza alla ricerca di indizi, la violazione di questa regola causa la detonazione degli ordigni inseriti da Zero nel corpo dei personaggi.

Come anche gli altri due giochi della serie, *999* ha una struttura ibrida che presenta due sezioni distinte, *Novel* e *Escape*, che si alternano tra loro. Nella prima sezione viene presentata la storia e il giocatore compie le scelte relative alle porte da aprire, nella seconda, come nel modello delle escape room, alcuni puzzle devono essere risolti per trovare l’uscita.

Per quanto riguarda la prima sezione, la versione per Nintendo DS usa gli schermi in modo particolare rispetto ad altri giochi del genere, invece di designare il touch screen alla sola interfaccia di scelta, lo usa per presentare la narrazione in forma estesa, mentre lo schermo superiore mostra invece le immagini, gli eventi e i dialoghi.

I remake inseriti nel bundle, oltre a un miglioramento della qualità della grafica, offrono la possibilità di selezionare due diverse modalità di gioco: *Novel* (o *NVL*, da non confondere con la sezione narrativa) *Mode* e *Adventure* (o *ADV Mode*).

Nel *NVL Mode* il testo appare a tutto schermo in sovrimpressione alle immagini ed è completo di descrizioni dettagliate dei luoghi e degli avvenimenti che non sono rappresentati direttamente, oltre ai monologhi interiori di Junpei, riportando nella sua interezza quanto figurava nella versione per DS. L'*ADV Mode* presenta invece una grafica tipica degli *adventure games* con un box in basso per il testo, in cui il parlante è esplicitato subito sopra da una targhetta che ne riporta il nome, e la storia si articola prettamente attraverso i dialoghi; solo qualche eccezione, nel caso di pensieri di particolare rilievo, viene segnalata dalla presenza di un effetto in stile vignettatura con venature azzurre che si muovono sullo schermo e dall'alterazione meccanica della voce. Questa modalità restituisce coerenza alla serie avvicinando il gioco alle modalità narrative del seguito, che è sviluppato soprattutto attraverso i dialoghi, tralascia però molti dettagli della storia necessari alla sua piena comprensione. In alcuni momenti una delle due modalità viene attivata in automatico dal gioco, ad esempio quando la descrizione è necessaria a introdurre un personaggio.

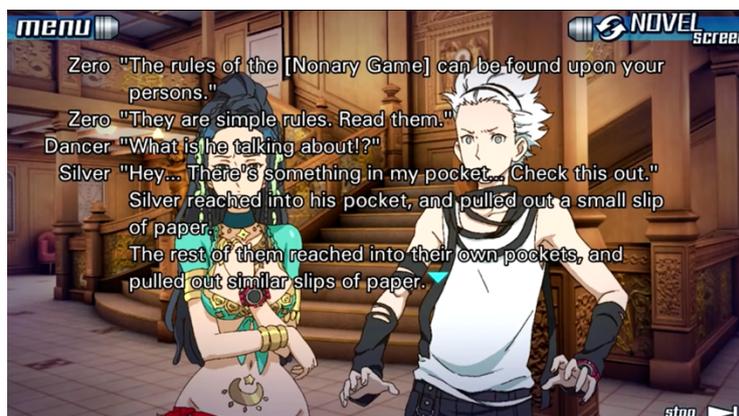


FIGURA 14. *NVL Mode*, dialogo e pensiero in *ADV Mode* in 999.

Mentre la sezione *Escape* è presentata da una prospettiva in prima persona, la *Novel* è in terza persona, nonostante i pensieri di Junpei figurino sullo schermo. La spiegazione di questa scelta narrativa è rivelata solo nel *true ending* e curiosamente concerne l'aver osservato più possibili sviluppi della realtà – come anticipato grazie alla connessione stabilita attraverso i campi morfici.

Le scelte che incidono sulla determinazione di quale finale verrà raggiunto avvengono tutte nella sezione *Novel*, quando al giocatore viene richiesto di decidere quale porta aprire e di conseguenza con quali personaggi proseguire l'esplorazione. Almeno fino alla conclusione del gioco la correttezza della decisione presa non è esplicitata, anche se incide sulle reazioni immediate e sul comportamento futuro dei personaggi in un contesto simulativo dei rapporti umani. Le stesse modalità di scelta permettono in certi momenti di selezionare anche delle opzioni durante un dialogo, in questo caso esiste una risposta giusta ma la scelta non ha conseguenze sulla storia.

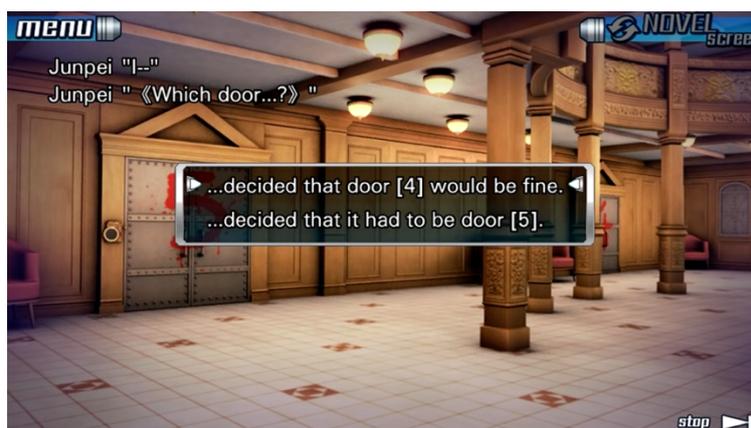


FIGURA 17. Modalità di scelta in 999.

Nella sezione *Escape*, chiaramente separata dall'apparizione della scritta "Seek a way out!" su fondo nero e poi una cornice semicircolare ai lati dello schermo, il giocatore può invece esplorare dal punto di vista di Junpei la stanza in cui si trova per risolvere puzzle e sciogliere enigmi basati principalmente su esercizi di logica e matematica, raccogliendo così informazioni sulla conformazione della nave e le ragioni dietro all'imprigionamento. Ogni sezione è distinta dalla successiva e l'interazione con gli altri personaggi è ridotta ai suggerimenti sulle soluzioni. Una volta lasciata una stanza tutti gli oggetti raccolti andranno perduti. Il giocatore si muove in posizioni predefinite all'interno di un ambiente che accenna un tentativo di rappresentazione tridimensionale. All'inizio di ogni sezione

viene presentata una mappa stilizzata dell'intera stanza, cliccando su alcuni punti dello sfondo ci si può avvicinare e osservare lo spazio da un'altra prospettiva. Attraverso il menu si possono consultare gli oggetti raccolti, combinarli tra loro o selezionarli per usarli in un punto in particolare.



FIGURE 18, 19 e 20. Stanza nella sezione *Escape*, mappa della stanza e menu in 999.

Una volta individuata la soluzione corretta la scritta “You found it” segna la fine della sezione *Escape* e il ritorno alla *Novel*. In questo modo l’alternanza delle due modalità di gioco appare motivata a livello narrativo e non disturba l’immersione del giocatore all’interno della storia, anche lo stacco brusco viene ricondotto a un insieme organico e riconosciuto come parte integrante della vicenda oltre che del gameplay.

In misura opposta alcuni elementi esterni di supporto al giocatore sono implementati per non rendere frustrante l’esperienza di gioco e facilitare la comprensione delle richieste. Le indicazioni relative alle funzioni dei menu e alle meccaniche di gioco sono segnalate dal colore giallo del testo. Esiste inoltre la possibilità di chiedere un indizio per la risoluzione degli enigmi in caso ce ne fosse bisogno, o di utilizzare una calcolatrice per facilitare la ricerca della radice numerica necessaria al momento della scelta di una porta.

L'interattività è quindi molto più marcata nelle sezioni *Escape* che si rifanno in modo diretto agli *adventure game* e che richiedono al giocatore una partecipazione attiva sotto molti punti di vista, che sia unire degli elementi, muovere un oggetto su di un piano, esaminare degli spazi, posizionare dei pezzi in un'area d'insieme o identificare delle combinazioni. Eppure ai fini dello svolgimento della storia nel suo farsi, il peso delle rare interazioni nelle sezioni *Novel* è molto più rilevante, senza di esse il giocatore arriverebbe sempre a un'unica fine e non potrebbe comprendere le motivazioni sussistenti per tutto ciò che succede. La ricostruzione della storia che avviene al di fuori del gioco, in un secondo momento dopo la fase di raccoglimento degli indizi che è l'esperienza di gioco stessa, è anch'essa parte del gameplay e richiede al giocatore un ultimo sforzo mentale per sopperire alla confusione della narrazione non lineare.

Nella versione del bundle l'aggiunta di un *flow chart* permette di spostarsi facilmente da un punto all'altro della storia, oltre a fornire un'idea della sua struttura, utilizzarlo prima di aver raggiunto un qualsiasi finale potrebbe per questo esporre il giocatore al rischio di imbattersi in alcuni spoiler. Nonostante questo resta necessario ripetere scelte già fatte e il giocatore è costretto a risolvere nuovamente alcuni puzzle all'interno delle stanze per raggiungere tutti i finali.



FIGURA 21. Flow chart in 999.

Anche un'altra parte di gioco avviene però al fuori di esso ed è l'azione di supporto alla risoluzione degli enigmi, molti sono infatti piuttosto complessi e richiedono l'utilizzo di strumenti addizionali per giungere al giusto risultato, fosse anche solo una calcolatrice – quella presente nel gioco non è accessibile durante i minigiochi – o carta e penna.

È evidente che la successione degli ambienti con i loro enigmi non ha di per sé alcun valore dal punto di vista delle modalità di gioco, l'ordine della loro esplorazione non ne modifica i contenuti. La sequenza è determinata dalle scelte pressoché libere prese precedentemente e assume un significato solo in virtù di un'evoluzione narrativa. Per svelare l'intera trama il giocatore deve ottenere tutti i finali, ma il *true ending* è raggiungibile anche arrivando in fondo alla storia soltanto due volte. Uno dei sei finali disponibili è infatti indispensabile per raggiungerlo, altrimenti lo stesso percorso di gioco porta a una diversa risoluzione che termina con un cliffhanger. Le informazioni raccolte nelle due esperienze consentono invece di ricostruire il quadro generale degli eventi. La storia mancherebbe però di dettagli senza il completamento di tutte le possibili combinazioni di porte, i segmenti narrativi ottenuti in seguito a determinate scelte e interagendo con personaggi diversi devono essere intrecciati tra loro per dipingere con chiarezza la situazione e il ruolo di ognuno dei presenti. La scelta è quindi determinata dall'interesse per un personaggio – per conoscerlo meglio o assecondare i suoi desideri – o dalla possibilità di esplorare una stanza in particolare, ad esempio nell'eventualità di voler raccogliere informazioni sulla morte di chi vi è entrato prima, ma è il gioco stesso a spingere verso l'esplorazione di tutte le possibilità.

Ogni finale è seguito da una frase in basso a destra sullo schermo che ne indica lo statuto come “The end... or is it?” o “Bad End”. In questo caso quindi i finali presentano un giudizio di merito in base alla correttezza del percorso e ogni risultato diverso dal *true ending* è in un certo qual modo marchiato come fallimento. Tuttavia, il ruolo che giocano nella reale conclusione della storia va oltre l'intento di stimolare il giocatore a fare un nuovo tentativo. La necessità dell'esistenza stessa di tali conclusioni nella mappatura della storia attraverso i campi morfici – che è poi un'operazione simile a quella compiuta dal giocatore nelle varie esperienze di gioco – motiva narrativamente sia ogni possibile scelta presa singolarmente, sia la decisione stessa di provarle tutte per poter scovare l'unica via di fuga; la storia nella sua complessità e ricchezza di dettagli funziona quindi quasi come una ricompensa per la dedizione mostrata nel non volerle lasciare alcuna parte inesplorata. La narrazione è distribuita sia nello spazio, con qualche limitazione dal punto di vista temporale per l'accesso ad alcune aree, sia nelle varie ramificazioni che devono necessariamente essere considerate in modo unitario. Un'eventuale trasposizione della storia di *999* su un altro medium necessiterebbe dell'adattamento di tutti i finali in

una prospettiva differente, l'insieme dovrebbe essere rappresentato come se tutte le *route* facessero parte di un programma di simulazione osservato nel complesso delle sue possibilità dall'esterno, al contrario dello spettatore invece il giocatore interagisce direttamente con la singola simulazione.

La struttura resta sempre la stessa ma l'esperienza di gioco varia in base all'ordine in cui vengono raggiunti i diversi finali. Il controllo autoriale è in questo senso molto limitato. Una volta ottenuto il *true ending*, i dettagli presenti nelle alternative sono semplici tasselli da inserire in un quadro già delineato, al contrario per chi si imbatte prima in tutti gli altri rappresenta la chiave interpretativa di quegli elementi che fino a quel momento potevano essere connessi tra loro solo in modo precario, richiedendo al giocatore uno sforzo mentale maggiore ma dallo sviluppo più lineare.

I personaggi sono molto caratterizzati attraverso i dialoghi, con le storie che raccontano, le battute che fanno e le informazioni sul loro background che emergono durante le interazioni. Nel corso della storia diventa evidente come spesso il loro aspetto sia una sfida ai pregiudizi che evoca a primo impatto. Junpei compare molto di rado sullo schermo ed è quello meno sviluppato in termini di storia pregressa. È un personaggio più piatto di Okabe ma ha comunque una caratterizzazione marcata da battute pungenti, monologhi interiori che ne rivelano il buon cuore e il legame d'infanzia con uno degli altri personaggi. In un ribaltamento di prospettiva, per certi versi simile a quello che avviene tra apparenza e reale natura dei personaggi, il ruolo di Junpei passa da agente a strumento per la risoluzione degli enigmi. Le azioni che il giocatore compie attraverso di lui restano però necessarie per il raggiungimento del *true ending* e non soffrono di un determinismo depotenziante. Pur non essendo davvero in controllo degli eventi, il suo contributo rimane fondamentale, al punto che l'intera vicenda del gioco è motivata dal ricreare una situazione che solo l'intervento di Junpei può risolvere.

La grafica non è altrettanto distintiva della serie di cui resta un aspetto secondario, già una resa tridimensionale genera alcune differenze tra i primi due titoli, ma il vero distacco avviene nel terzo gioco. Oltre a uno stile leggermente diverso nella resa degli sprite su uno sfondo statico in cui le azioni sono solo descritte e devono essere immaginate, vi è anche una scelta narrativa che si evolve dal racconto per disteso della storia, alla dinamizzazione dialogica fino al video. I momenti salienti in *999*, come poi anche in *Virtue's Last Reward*, sono rappresentati attraverso delle CG, in *Zero Time Dilemma* sono

invece sostituite da cutscene. Per ciò che concerne il *trait d'union* è interessante notare come la struttura ibrida del gameplay unisca i vari titoli più di qualsiasi altro aspetto persino quello narrativo, sia nelle modalità sia a livello di storia.

La musica di atmosfera aggiunge suspense e a volte è sostituita da suoni ambientali, come l'acqua che si infiltra nella stanza. È utilizzata in genere per ricordare al giocatore che si muove in un contesto dal tempo limitato, anche se questo elemento non ha alcun corrispettivo a livello di gameplay e il margine per ragionare sulle scelte o sulle richieste del gioco non ha restrizioni temporali. Il tempo della storia è interamente ricompreso nelle nove ore concesse ai personaggi, mentre la partecipazione è quindi libera di estendersi a piacimento. Per quanto riguarda le voci invece in *999* il doppiaggio è stato aggiunto nella versione bundle, è esteso solo ai dialoghi e non è presente nelle sezioni *Escape*, qui a livello uditivo i diversi parlanti sono segnalati da una variazione di tono del suono che accompagna la comparsa delle lettere sullo schermo.

Il loop è una funzione indispensabile in questo caso, non solo nei vari tentativi di risoluzione dei puzzle, né soltanto perché il giocatore deve avere ben presenti le combinazioni già provate per poter esplorare un finale diverso, ma perché solo la somma delle informazioni che il protagonista non può avere permette la reale comprensione della storia. Difatti la stessa narrazione avviene ad opera di chi è riuscito prima a prevederle tutte le possibili conclusioni. Da questa prospettiva i punti di contatto con i due giochi successivi contribuiscono a fornire elementi della storia che non sono indispensabili ma la arricchiscono di dettagli, tessendo a maglie più lente su quella che era la struttura di *999*. Anche qui la funzione *skip* permette di mandare avanti a velocità aumentata tutte le scene che sono state già viste precedentemente, mentre per ogni parte inedita non avrà alcun effetto e la narrazione proseguirà a velocità naturale a meno che non sia attivata la modalità *all skip*, mentre il *flow chart* permette di saltare da un punto all'altro del gioco in qualsiasi momento a patto, ancora una volta, che sia già stato raggiunto. La modalità automatica può inoltre evitare al giocatore di mandare avanti manualmente il testo.

In un'ottica di rigiocabilità del titolo e di riduzione del tempo di partecipazione l'*ADV Mode* offre uno svolgimento più dinamico, incentrato solamente sui dialoghi senza le descrizioni, che non occupa l'intero schermo e permette una risoluzione più rapida per chi conosce già la storia, i singoli enigmi sono poi accessibili singolarmente una volta risolti. Tuttavia una delle critiche più frequenti rivolte a *999* è legata proprio al dover

risolvere nuovamente puzzle già incontrati una volta, tanto che nella versione rilasciata per iOS (inserita nella serie di *Smart Sound Novel*) sono eliminati del tutto. *Virtue's Last Reward* risolve invece la questione presentando puzzle diversi per ogni percorso narrativo, oltre a fornire un codice riutilizzabile che permette di evitare la ripetizione in caso di sovrapposizione. L'aspetto cruciale e ritenuto il più interessante resta quindi la storia che, nella sua interezza comprensiva di ogni finale alternativo, mantiene un'attrattiva legata ai tanti dettagli che spesso possono essere colti solo a una seconda esperienza di gioco.

3.3 L'investigazione lineare in *Hotel Dusk: Room 215*

Hotel Dusk: Room 215, prodotto per Nintendo DS da Cing nel 2007, viene alternativamente indicato come visual novel noir o inserito nel genere più ampio del punta-e-clicca come avventura grafica. Il titolo inglese adatta il riferimento al luogo in cui si svolge la storia presente anche nella versione giapponese pur non essendone una traduzione diretta. Il titolo originale è infatti traducibile come *Wish Room: Angel's Memory*, dove la stanza denominata "Wish" è proprio la numero 215 in cui alloggia il protagonista. Nel 2010 esce *Last Window: The Secret of Cape West* (*Last Window: Midnight Promise* nella versione originale), un sequel ambientato un anno dopo in un condominio di Los Angeles e vede Kyle Hyde, protagonista di entrambi i giochi, alle prese con una nuova storia, interamente separata dalla precedente sebbene alcuni elementi ritornino soprattutto in riferimento al passato di Kyle.

La peculiarità di questo titolo è soprattutto un utilizzo innovativo della conformazione fisica del Nintendo DS, per poter seguire lo sviluppo della storia la console deve essere tenuta in verticale e i due schermi vengono così distinti in destro e sinistro, come se si trattasse di un libro, invece di superiore e inferiore. Per agevolare l'operazione esiste la possibilità di scegliere la posizione del touch screen per farlo corrispondere alla mano dominante del giocatore. A rinforzare la similitudine con l'altro medium il sequel si apre con l'effetto di una pagina che viene sfogliata.

Hotel Dusk inizia invece con l'apparizione di una indicazione scritta di data, ora e luogo seguita da una serie di scorci della città presentati in alternanza su uno solo dei due

schermi o su entrambi come se fossero un continuum unico. In una sequenza piuttosto rapida di scene, tra cui un flashback, viene introdotto l'arrivo di Kyle Hyde all'Hotel Dusk che si conclude con la narrazione in prima persona sul lato del touch screen e, sull'altro, un'immagine che raffigura la valigia in mano al protagonista. Dopodiché ci si può muovere in uno spazio tridimensionale attraverso la prospettiva di Kyle per raggiungere la reception. Per spostarsi il giocatore può usare le frecce direzionali o tracciare il percorso con il pennino sul touch screen. In questi momenti sullo schermo compare infatti una mappa con un indicatore di posizione e una freccia puntata nella direzione dello sguardo di Kyle, corrispondente a ciò che appare sull'altro lato del Nintendo DS, cliccando in un punto qualsiasi il giocatore si può muovere nella stanza a una velocità variabile a seconda della distanza da coprire; all'aumentare di questa anche il passo si fa più svelto.



FIGURE 22, 23 e 24. Interfaccia di movimento, una delle scene iniziali e schermata del primo capitolo di *Hotel Dusk: Room 215*.

Anche qui la storia presenta una scansione in capitoli che segnala il passare delle ore all'interno dell'hotel. Kyle vi si è recato per completare una vendita per la Red Crown, l'azienda per cui lavora da quando ha lasciato il suo incarico da detective tre anni prima, contemporaneamente però è sulle tracce del suo vecchio collega Bradley, scomparso nel

nulla dopo che Kyle lo aveva confrontato per aver collaborato con l'organizzazione su cui stavano indagando e gli aveva sparato. Insieme a lui è arrivata all'hotel anche una ragazza in cerca del padre che, almeno all'inizio, non parla. Loro due non sono però gli unici ad essere alla ricerca di qualcuno e così Kyle inizia a indagare su tutti coloro che si trovano nell'hotel, dal proprietario, al personale fino agli altri ospiti; ognuno di loro sembra essere connesso in qualche modo al motivo per cui Kyle è lì. La storia deve essere quindi ricomposta dai vari frammenti che gli altri personaggi sono in grado di offrire ma che spesso sono riluttanti a raccontare. I segreti che nascondono mostrano un collegamento anche con il tema espresso dal nome della stanza in cui alloggiano, come nel caso della camera 211 "Honor", in cui dorme lo scrittore pentito di essersi appropriato dell'opera di un suo amico, o della 216 "Success", occupata da un'attrice che aveva perso i contatti con la sorella per il senso di inadeguatezza che provava nei confronti della stabilità che lei aveva raggiunto nella sua vita.

Le scoperte e l'avanzamento della storia procedono attraverso l'esplorazione dell'hotel e la raccolta di oggetti e indizi, ma soprattutto con i dialoghi. Durante i vari confronti con gli altri personaggi Kyle e l'interlocutore sono mostrati separatamente sui due schermi, rappresentati in uno stile da graphic novel in bianco e nero sullo sfondo tridimensionale a colori, il testo è contenuto in un box in basso posto sotto al nome del parlante. Ogni qualvolta una nuova domanda viene formulata da Kyle durante la conversazione, questa passa sullo schermo sopra la sua figura, che acquista una colorazione dai toni seppia, seguita da una casella con un punto di domanda, dopodiché è possibile porla all'interlocutore. In alto, sopra la figura di Kyle, è possibile vedere anche dei simboli che segnalano il numero di domande fatte o ancora da fare. I pensieri di Kyle sono invece espressi con testo azzurro. Quando viene riportata un'informazione importante invece viene segnalata da un triangolo giallo con all'interno raffigurata una mano che indica il personaggio che sta parlando. Nel corso della conversazione è anche possibile selezionare alcune risposte tra quelle proposte, oltre a presentare degli oggetti. La spiegazione di tutte le meccaniche avviene attraverso il manuale inserito nella confezione del gioco e non nella forma di un tutorial interno alla narrazione.



FIGURE 25 e 26. Interfaccia di selezione e nuova domanda in *Hotel Dusk*.

Durante la sua investigazione Kyle non deve apparire sospetto, attrarre l'attenzione su di sé o sul reale intento delle sue azioni, né farsi scoprire in luoghi in cui non dovrebbe accedere, altrimenti seguirà un confronto in cui il giocatore dovrà riuscire a depistare l'inquisitore per poter continuare la ricerca. Qualsiasi fallimento porta a interruzioni forzate delle investigazioni oppure a un game over istantaneo. Similmente alla fine di ogni capitolo deve essere condotto un interrogatorio in modo corretto per evitare di incorrere in una conclusione anticipata, quando l'interlocutore si mette sulla difensiva o viene irritato da un commento la sua figura si fa più scura e il giocatore deve riuscire a riguadagnarne la fiducia. La quantità di informazioni svelate sul passato del personaggio dipende dall'approccio al confronto. In seguito a questo scambio le scoperte fatte fino a quel momento vengono ricapitolate da Kyle in forma di quiz a risposta multipla.



FIGURE 27 e 28. Quiz di ricapitolazione e grafica di investigazione.

In alcuni momenti il giocatore può osservare sezioni delle stanze ed esaminare da vicino gli oggetti che vi si trovano cliccando direttamente su di essi. Le icone mostrate in basso permettono di accedere a una serie di funzioni – per avviare una conversazione, interagire con alcuni elementi, aprire una porta, la trascrizione dei dialoghi e una barra per ruotare la prospettiva – che variano in base alle azioni che si possono compiere una determinata

sezione. Dal menu si può accedere agli oggetti raccolti, alla lista dei personaggi e le informazioni che li riguardano, comprese le domande da rivolgergli, alla possibilità di salvare il gioco o ripartire da un salvataggio precedente, a un blocco appunti in cui alcuni dettagli sono aggiunti automaticamente ma vi è anche uno spazio lasciato al giocatore per scrivere ciò che vuole, alla mappa dell'hotel, al riassunto dei capitoli già completati e alle opzioni di sistema.

Il gioco procede anche attraverso una saltuaria risoluzione di puzzle che coinvolgono il touch screen, ma anche il microfono e persino la chiusura a cerniera del DS. In un particolare momento infatti la console deve essere chiusa e poi riaperta per poter capovolgere un'immagine sullo schermo. Curiosamente il primo di questi minigiochi, tutti inseriti e motivati dalla narrazione in quanto azioni riconducibili alla quotidianità, è letteralmente un puzzle da completare. Le attività richieste al giocatore sono quindi molteplici e gli è lasciata anche una discreta libertà di movimento, l'ambiente è aperto ed è possibile esplorarlo interamente. La capacità interattiva mediata dall'interfaccia è piuttosto ricca ma la storia si articola principalmente attraverso i corposi dialoghi. Qui l'intervento del giocatore è più limitato, ma la partecipazione attenta è fondamentale per portare le conversazioni nella direzione corretta ed evitare che si interrompano bruscamente o si protraggano troppo; a volte la scelta migliore è quella di non perseguire una linea d'indagine nell'immediatezza ma aspettare un momento più opportuno.

Lo sforzo maggiore richiesto al giocatore è ancora una volta quello mentale. La narrazione è piuttosto lineare per quanto riguarda la raccolta di informazioni, esiste solo un evento che può essere precluso da una scelta precedente ed è l'interazione con un distributore automatico. In generale il gioco non consente di saltare alcuna porzione per poter procedere. Ogni capitolo finisce al raggiungimento di un determinato obiettivo, a meno di incorrere in qualche passo falso che determini la fine della storia. Varia invece l'ordine di ricostruzione della trama che è fissa e ha una struttura che sta al giocatore ricomporre in base alle informazioni distribuite nello spazio; con le sue scelte incide su quali elementi svelare in un determinato momento ma l'insieme finale non può essere cambiato. Tutto è già avvenuto e il giocatore, nei panni di Kyle, deve scoprire cosa sia successo, come si siano svolti realmente gli eventi e come si incastrino tra loro, svelando le connessioni che legano i vari personaggi. Tanto che la scena iniziale è molto vicina alla conclusione sia in termini temporali sia in un'evoluzione personale riconducibile alla

struttura a spirale del viaggio dell'eroe. Nel tempo che Kyle passa all'hotel non succede molto e la storia è incentrata soprattutto sugli avvenimenti passati, anche per questo il giocatore può incidere solo sul portare a galla la verità su di essi e, di conseguenza, sulla risoluzione a cui giungono alcuni personaggi in merito alle loro vicende personali. L'alternativa però è il fallimento totale dell'indagine, non esistono diramazioni che incidano soltanto su una storia in particolare.

Il finale si presenta in tre versioni in base alle scelte compiute, ma l'unica differenza si trova proprio nella scena finale in cui Kyle riparte da solo o in compagnia della ragazza che era arrivata all'hotel insieme a lui; la variazione dipende da una singola decisione presa nel penultimo capitolo. La terza versione invece è ottenibile soltanto finendo il gioco una seconda volta. Nel corso della storia il giocatore può raccogliere delle stelle che dopo la conclusione permetteranno di ricominciare dall'inizio in una nuova modalità. Le differenze si situano a livello di alcune conversazioni o oggetti ottenibili, tra questi ultimi vi è una scatola da restituire alla ragazza prima che lei e Kyle lascino l'hotel insieme. Vi è inoltre un epilogo che può essere raggiunto dal giocatore se riesce a evitare di imbattersi in alcun game over per l'intera durata del gioco. In questo intento è sostenuto dalla possibilità di scegliere tra l'opzione di un nuovo tentativo – che registra il precedente fallimento – o di ricominciare dall'ultimo salvataggio – che invece annulla l'errore. Anche l'epilogo si presenta in due versioni. Nella prima la figlia del proprietario dell'hotel, rapita anni prima, torna da lui ma non viene mostrata in volto. Nella seconda, sbloccabile solo rigiocando il titolo nella modalità attivata dalle stelle raccolte, si può vedere anche il suo viso.

Chiaramente vi è una distinzione netta tra il corretto modo di agire e quello sbagliato e il gioco la esprime sia attraverso le reazioni contestuali, sia con l'esistenza stessa delle diverse versioni del finale. Poiché il percorso complessivo è unico gli è inoltre possibile guidare con una serie di indizi verso la giusta direzione, anche se non esiste un ordine definito all'interno del singolo capitolo. La selezione dell'opzione corretta viene a volte premiata con una cutscene.

Il valore delle scelte del giocatore quindi guadagna rilevanza nell'immediato delle situazioni in cui gli vengono proposte, sul complesso della storia invece incide relativamente poco, anche in virtù del fatto che il gioco stesso è in realtà il racconto di quanto già accaduto. Il giocatore prende parte attiva nello svelamento della storia di cui

però in realtà rimane un osservatore esterno, non solo perché essa si situa nel passato ma perché anche il suo punto di accesso agli eventi è parte del mistero. Nonostante la prospettiva in prima persona infatti il giocatore non sa tutto quello che sa Kyle, i flashback permettono di ricostruire parzialmente la storia un po' alla volta, in modo simile a quanto avviene con tutti gli altri personaggi. Kyle stesso compare sullo schermo durante tutti i dialoghi, visivamente la prospettiva del suo sguardo viene mantenuta solo durante l'esplorazione; anche l'introspezione è circoscritta a osservazioni sul presente dell'indagine. Al pari degli altri personaggi quindi, la sua storia e gli aspetti che definiscono la sua personalità devono essere analizzati attraverso un processo inferenziale esteso nel tempo. I suoi commenti pungenti non rendono immediata l'identificazione con il personaggio che spesso adotta un atteggiamento scortese.

Anche la coincidenza con la durata reale dell'investigazione viene a mancare. Il tempo è limitato solo all'interno della storia, non per il giocatore, il suo avanzamento è legato all'acquisizione di obiettivi necessari per passare al capitolo successivo. Proprio perché esiste una scelta sbagliata, persino nei lunghi dialoghi è spesso richiesto di fermarsi a ragionare prima di selezionare la frase successiva, magari controllando anche le informazioni già possedute prima di proseguire. Il loop può essere necessario per recuperare una situazione andata a svantaggio del giocatore, tuttavia è il gioco stesso che cerca di eliminarlo trasformando paradossalmente l'intera esperienza in un unico loop. Per ottenere l'epilogo intero la storia deve essere completata nuovamente ma stavolta senza fare alcun errore. La rigiocabilità si basa su una sfida al giocatore che lo ricompensa materialmente se superata. Una volta ottenuto anche il secondo epilogo, però, resta sostenuta soltanto dai minigiochi e dalla ricchezza narrativa di una storia che si dipana su più anni e che richiede un lavoro mentale non indifferente per essere ricostruita.

L'aspetto grafico è molto caratteristico, per restituire realismo alle espressioni e ai movimenti dell'animazione dei personaggi bidimensionali, utilizza la tecnica del rotoscopio, per cui le riprese di persone reali sono tracciate in uno stile che ne esalta i lineamenti con il tratto dinamico tipico dello schizzo di un bozzetto. Le linee oblique usate per le ombre sono invece pensate per restituire tridimensionalità e vivacità al disegno,⁷⁶ mentre gli sfondi sono realizzati in modo da creare l'effetto di alcune

⁷⁶ Come raccontato nel video *Last Window (Behind the Scenes: Animation)* a proposito del sequel, disponibile al link <https://www.youtube.com/watch?v=xv6L26DZYEs> (ultimo accesso 31/01/2022).

pennellate in un quadro incompleto. Tra i frequenti rimandi al romanzo invece figura anche la grafica della sezione di salvataggio che ricorda le pagine di un quaderno.

La musica accompagna la narrazione costantemente con una serie di melodie in prevalenza tendenti al jazz, che variano in base al contesto e ne evocano l'atmosfera. Non c'è alcun doppiaggio e gli unici altri suoni presenti sono quelli legati all'interazione con gli oggetti e all'effetto sonoro del testo che scorre sullo schermo.

Il gioco supporta anche l'uso del rumble pak per Nintendo DS, inseribile nello slot per i giochi del Game Boy Advance, che permette di restituire al giocatore un feedback tramite la vibrazione, ma le opportunità di utilizzo di questa funzione sono molto limitate nel corso della storia.

3.4 La narrazione transmediale in *Danganronpa*

La rappresentazione dell'universo narrativo in cui si svolgono le vicende di *Danganronpa* offre un perfetto esempio di transmedia storytelling. Il primo titolo della serie prodotta da Spike Chunsoft, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, rilasciato nel 2010 per PSP e poi esportato su PS Vita, PS4 e Steam, oltre a iOS e Android, è stato trasposto in anime in una versione abbreviata, *Danganronpa: The Animation* (2013), e introduce la storia che prosegue nell'ordine nel gioco *Danganronpa 2: Goodbye Despair* (2012), nello spin-off *Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls* (2014) e nell'anime *Danganronpa 3: The End of Hope's Peak Academy* (2016).

Non esiste una versione anime né del secondo capitolo né dello spin-off che non è una visual novel, bensì rientra nel genere survival horror e fornisce il suo contributo alla serie attraverso numerose cutscene disseminate in vari momenti del gioco. L'anime che conclude la storia invece si compone di due archi narrativi, il *Despair Arc* e il *Future Arc*, che possono essere visti uno dopo l'altro ma sono pensati per essere fruiti alternando gli episodi, intrecciando una narrazione che risulti così comprensibile senza incappare in rivelazioni premature sugli eventi del secondo arco. Ad arricchire la storia di dettagli e nuovi personaggi contribuiscono anche alcune light novel, tra cui una ottenibile alla fine del secondo videogioco, mentre un quarto titolo videoludico, *Danganronpa V3: Killing*

Harmony (2017), racconta nuove vicende situate nello stesso universo narrativo ma scollegate dalle precedenti. Qui figura un minigioco ispirato a classico gioco da tavolo di cui una versione espansa, *Danganronpa S: Ultimate Summer Camp*, è stata rilasciata nel 2021 insieme a una raccolta delle tre visual novel – nel rifacimento indicato come *Anniversary Edition*, che include una serie di extra – denominata *Danganronpa Decadence*, approdando per la prima volta su Nintendo Switch.

I primi due videogiochi della serie sono sostanzialmente simili tra loro ma presentano alcune differenze per quanto riguarda il gameplay. Prima di iniziare a giocare è richiesto di selezionare la difficoltà di due fattori: logica e azione. Per entrambi esistono tre livelli (*Gentle, Kind e Mean*) e possono essere impostati separatamente a proprio piacimento. In *Goodbye Despair* è possibile cambiare la difficoltà in qualsiasi momento, al contrario del primo gioco. Questa scelta incide sulle azioni di disturbo e la quantità di suggerimenti che saranno forniti al giocatore durante i minigiocchi che costituiscono la sezione ludica dedicata ai processi di classe.

La storia segue le vicende di alcuni studenti della prestigiosa scuola *Hope's Peak Academy*, a cui possono accedere solo coloro che si siano distinti per un determinato talento; ognuno di loro possiede quindi un titolo che li assurge alla categoria di *Ultimate*. Diverso è il caso di Makoto Naegi, il protagonista di *Trigger Happy Havoc*, al contrario dei suoi compagni non possiede alcun talento, è stato invitato a iscriversi alla scuola in qualità di *Ultimate Lucky Student*, grazie alla disponibilità di un posto che ogni anno viene estratto a sorte. Subito dopo essere entrato nell'edificio per il suo primo giorno però si addormenta per risvegliarsi in una scuola profondamente cambiata. Tutte le porte e le finestre sono sigillate, l'intera sezione è intrappolata all'interno e costretta a partecipare a un gioco mortale per guadagnarsi il diritto di uscire. Dovendo sottostare alle regole di qualcuno che si presenta nelle sembianze di un robot dall'aspetto di un orsetto giocattolo bianco e nero, Monokuma, gli studenti si ritrovano costretti in una convivenza forzata all'insegna del tradimento; una pacifica collaborazione è infatti preclusa dalle continue esortazioni a uccidersi attraverso i moventi forniti a intervalli più o meno regolari da Monokuma. Ogni volta che viene rinvenuto il cadavere di uno o due di loro, a una breve fase di investigazione segue un processo di classe in cui deve essere individuato il colpevole. La regola prevede che se l'accusa dovesse rivelarsi corretta solo il colpevole verrebbe giustiziato, se fosse sbagliata tutti incorrerebbero in tale destino ad eccezione

del reale colpevole che sarebbe invece libero di uscire. Durante il gioco anche gli eventi che hanno condotto al loro confinamento all'interno della scuola devono essere ricostruiti per svelare che tutto il mondo è in preda al caos e alla disperazione; per ottenere il quadro completo della situazione e scoprire la sua conclusione il gioco da solo non è però sufficiente. *Goodbye Despair* segue invece le vicende di un'altra sezione della scuola che si trova bloccata su un'isola in condizioni simili a quelle del primo gioco.

Anche qui la storia è suddivisa in capitoli comprensivi di prologo ed epilogo. Ognuno di questi ha un titolo e una grafica dedicata in apertura, la struttura è sempre la stessa e prevede una sezione di tempo libero durante la fase di vita quotidiana, inframezzata dall'intervento di Monokuma per fornire un nuovo movente, la scoperta di un nuovo cadavere e la conseguente indagine, e infine il processo culminante nell'esecuzione del colpevole che segue di solito una contorta legge del contrappasso incentrata sul talento del personaggio in questione.



FIGURA 29. Schermata di apertura del primo capitolo in *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*.

Nella prima fase – e così in ogni intervallo tra un processo e l'altro – il giocatore può muoversi liberamente all'interno della scuola, in uno spazio tridimensionale osservato dal punto di vista di Makoto e di cui è disponibile una mappa per orientarsi. Dopo ogni processo nuovi piani e stanze diventano accessibili. In *Goodbye Despair* in alcune sezioni è possibile muoversi solo a destra o a sinistra, su uno sfondo bidimensionale, in un modo che richiama i videogiochi a piattaforma; qui l'unico accesso in profondità, all'entrata di un cancello, di un edificio o di un ponte funziona tramite selezione sul punto esatto, dopodiché il background viene sostituito da un'altra immagine statica. Durante queste fasi è possibile esplorare l'ambiente e parlare con i personaggi per conoscerli meglio, per far salire il grado di amicizia è prevista l'opzione di regalare degli oggetti, ottenuti da un

distributore automatico in cambio delle monete conquistate durante il gioco, e rispondere a delle domande. I vari personaggi possono gradire o meno il regalo e nel secondo caso la conversazione viene interrotta senza rivelare alcuna nuova informazione su di loro. Dopo un numero limitato di interazioni la giornata si conclude. Ogni due o tre giorni un nuovo omicidio decreta la fine della *Daily Life* e l'inizio della fase di investigazione in cui è possibile raccogliere indizi e parlare con gli altri personaggi per ottenere elementi che saranno utili per il processo.

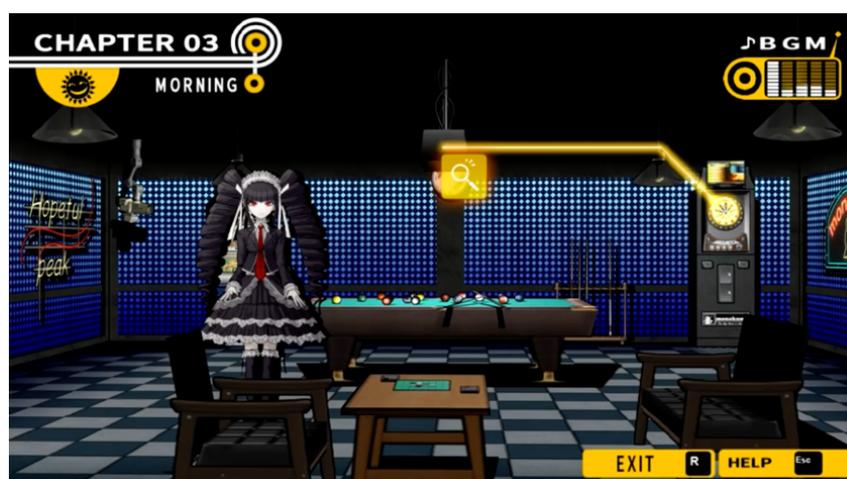


FIGURE 30, 31 e 32. Fase di investigazione e rappresentazione spaziale in *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* e *Danganronpa 2: Goodbye Despair*.

Alla fine delle investigazioni inizia il processo vero e proprio nella forma di un acceso dibattito attraverso cui deve essere svelata la verità sull'omicidio. In questa fase l'interazione nella forma di una serie di minigiochi permette di ricostruire gli eventi. Le regole di ognuno di questi segmenti, che differiscono da un titolo all'altro, sono spiegate da una voce non identificata che si rivolge direttamente al giocatore e si riconosce dal colore verde del testo. I minigiochi impegnano in vario modo il giocatore anche a livello di coordinazione e reattività, prevedono ad esempio di sparare dei proiettili – gli indizi – contro precisi enunciati per contraddire o provare un'argomentazione, o raccogliere le

lettere necessarie per completare le parole di una risposta a una domanda chiave. Il limite di tempo, la velocità di progressione e la confusione grafica con cui sono presentati dipendono dal livello di difficoltà selezionato all'inizio. Non sono inseriti in modo organico nella narrazione, servono per giungere a una conclusione in base alle informazioni raccolte, ma il gameplay effettivo non ha niente a che fare con l'attività reale che si sta compiendo. Questa struttura coniuga lo sforzo mentale di seguire la logica del discorso con l'azione fisica richiesta dal minigioco. Solo fallendo durante il processo il giocatore può incorrere in un game over.



FIGURE 33 E 34. Due minigiochi in *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*.

Pensata per un approccio più libero e disteso, la fase di vita quotidiana presenta aspetti che richiamano i *dating sims* nella gestione del tempo libero e dei rapporti interpersonali, tanto che in una versione aggiornata del gioco sono stati aggiunte due modalità, accessibili alla fine della storia, per continuare ad approfondire la conoscenza di tutti i personaggi con cui non è stato possibile parlare nel corso della narrazione, *School Mode* e *Island Mode* rispettivamente in *Trigger Happy Havoc* e *Goodbye Despair*. Anche queste sono intervallate da altri minigiochi, mentre *Magical Girl Miracle Monomi* è disponibile in un formato a sé stante sempre alla fine del secondo capitolo. Vi è poi l'aspetto esplorativo che prevede una sequenza prestabilita solo durante l'investigazione in stile punta-e-clicca. In *Goodbye Despair* tra le attività quotidiane è presente anche una vera e propria escape room e una sezione del menu che replica un tamagotchi che, se accudito in un certo modo, fornisce al giocatore una serie di abilità che è possibile utilizzare durante il processo per agevolare il successo nei minigiochi. Per ottenere tali abilità è possibile salire di livello compiendo alcune azioni, come camminare per una certa distanza. Questo incentiva l'esplorazione che l'uso di punti di spostamento rapido sulla mappa permette invece di evitare. Attraverso la maggior parte delle attività e il

completamento della storia è inoltre possibile collezionare dei trofei classificati per rarità in base al tipo di azione richiesta.

Anche qui la storia è veicolata attraverso i dialoghi, l'unica narrazione diretta è quella filtrata attraverso i pensieri di Makoto e Hajime Hinata (protagonista di *Goodbye Despair*) in testo azzurro. Nel secondo gioco si trova però un breve inserto di un capitolo di un videogioco vecchio stile, *Twilight Syndrome Murder Case*, inserito come movente che deve essere completato nelle sue due *route* per svelare eventi connessi ad alcuni dei personaggi, in quanto ricalcati su fatti che li riguardano direttamente. La grafica e l'interfaccia del gioco sono basate sulla serie di *adventure game* di genere horror realmente esistenti e rilasciati tra il 1996 e il 2008, *Twilight Syndrome*, i cui ultimi due titoli sono stati prodotti da Spike. La ricostruzione degli omicidi è poi esposta in forma di racconto alla fine di ogni processo.

Tutti i personaggi presentano delle caratteristiche molto peculiari anche per via dell'attitudine che li definisce fin dall'inizio ancor più del nome. Da questo punto di vista Makoto è il personaggio più piatto, già la convinzione di essere capitato in mezzo a persone eccezionali quasi per caso, motivata dal suo costante senso di inferiorità per non aver conquistato il posto per meriti reali, lo avvicina alla posizione del giocatore. Una propensione a fare la cosa giusta e una serie di colpi di fortuna inusuali – giustificati però dal titolo che lo accompagna all'interno della scuola – facilitano l'identificazione in assenza di elementi caratteriali forti da controbilanciare. Hajime si trova in una simile posizione, in lui la sindrome dell'impostore è causata dal non riuscire a ricordare quale sia il suo talento, tuttavia il suo personaggio è in parte più sviluppato anche perché ha un ruolo molto diverso rispetto a Makoto all'interno della storia. La sua rinuncia volontaria alla propria personalità, in favore di un progetto di acquisizione artificiale di tutti i talenti, che lo ha trasformato in un individuo pronto a commettere atrocità per uscire dalla noia in cui è precipitato, richiede una personalità più definita per avere un impatto emotivo sul giocatore al momento della rivelazione.

La resa grafica accentua la natura bidimensionale dei personaggi e il carattere fittizio degli ambienti invece di puntare a restituire un'impressione di realismo. I personaggi non hanno infatti alcuna profondità, sono visti solo frontalmente e si stagliano sullo sfondo quasi come se fossero un sagomato, nello spazio la loro figura è statica, mentre durante i dialoghi è animata da alcuni sprite. Fa parziale eccezione il profilo di Hajime durante gli

spostamenti che sostituisce la visione esclusiva in prima persona del primo gioco, tuttavia anche questo aspetto contribuisce ad appiattire la tridimensionalità originaria. La transizione tra i luoghi invece presenta un effetto che ricorda i libri pop-up in alcune stanze, mentre in altre gli elementi che le compongono sembrano cadere dall'alto. Un dettaglio tipico della serie che ne accentua l'aspetto fumettistico è il sangue rappresentato sempre di colore rosa, ad eccezione delle scene del *Future Arc*. La scelta ha due motivazioni principali, la prima è un'aderenza allo stile ispirato alla pop art che viene utilizzato per restituire una rappresentazione colorata e leggera di un argomento oscuro come la disperazione e l'omicidio, la seconda è legata ai sistemi di censura. La semplice colorazione irrealistica permette di mantenere il gioco appena sopra la soglia dei 17 anni secondo la classificazione CERO, evitando diverse limitazioni alla vendita.

Alcune CG accompagnano momenti particolari della narrazione, di solito rilevanti per la storia, e a volte giocano sull'aspetto erotico (come già faceva anche *Steins;Gate* in diverse occasioni) ma l'uso di animazioni dai movimenti poco fluidi e innaturali è presente anche in cutscene atipiche, sempre nello stile definito “psychopop”⁷⁷ della serie, ad esempio nel caso delle esecuzioni alla fine dei processi. La ricapitolazione finale è invece presentata attraverso strisce di un fumetto senza testo che il giocatore deve completare.

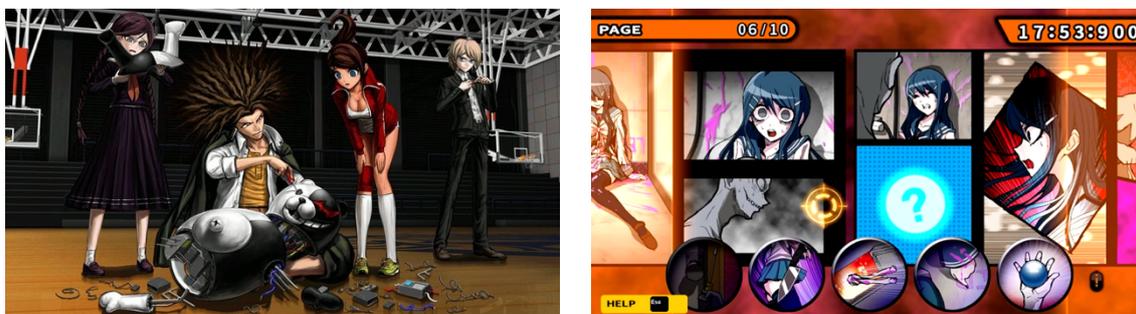


FIGURE 35 e 36. Esempio di CG e ricapitolazione a fumetto in *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*.

Il testo dei dialoghi, escluse le testimonianze durante il processo, si trova nella parte bassa dello schermo e il nome del parlante è sempre presente. È possibile attivare l'*Auto Mode* per far procedere i dialoghi in autonomia, mentre una rapida successione di clic permette di velocizzare alcuni testi già letti in qualsiasi fase del gioco. L'*e-Handbook*, il libretto digitale dello studente consegnato da Monokuma, contiene le regole a cui devono

⁷⁷ Termine coniato da Kazutaka Kodaka, autore della serie, in un'intervista datata 28 dicembre 2015 per USgamer <https://www.usgamer.net/articles/danganronpa-director-kazutaka-kodaka-on-the-power-of-psychopop> (ultimo accesso 2/02/2022).

sottostare i personaggi, le informazioni possedute su ognuno di loro, la lista dei regali e i vari indizi raccolti, oltre al menu di salvataggio e delle impostazioni. È inoltre necessario per accedere ad alcune stanze all'interno della scuola.

La musica è sempre presente e sottolinea i vari momenti narrativi ma soprattutto ludici, distinguendo già a livello sonoro la tipologia di attività richiesta al giocatore e indicando anche l'eventuale incremento della rapidità di interazione necessario. È possibile regolare i volumi della musica, dei suoni, delle voci e la sensibilità al movimento nello spazio per calibrare l'immersività dell'esperienza secondo il gusto personale, in alcuni momenti infatti nelle impostazioni di default la colonna sonora tende a sovrastare le voci. I personaggi sono tutti doppiati ma in genere soltanto nelle sezioni del processo di classe. Durante le conversazioni nelle altre fasi del gioco ci sono solo alcuni suoni emessi, come sospiri e brevi risate o una parola ripetuta, che accompagnano il testo scritto.

Il coinvolgimento diretto e relativamente frequente in alcune fasi della storia regala un'impressione di partecipazione che è più apparente che reale. Il gioco è molto lineare, tutti gli indizi devono essere raccolti prima di passare alla fase successiva e non ci sono ramificazioni narrative, l'unica differenza si trova nel rapporto con gli altri personaggi che viene sviluppato nei momenti liberi ma che non incide in alcun modo sugli eventi successivi e non prevede il rischio di fallire. Per questo l'interattività prevista dalla struttura non influenzabile della narrazione rimane fine a sé stessa e confinata alla singola sessione di gioco. Avvicina tuttavia il titolo alla tipologia di intrattenimento offerta dal medium definita in modo classico. Nella stessa prospettiva ma in modo coerente con la storia, durante il processo è inserito un limite di tempo per il completamento dei vari minigiochi, dopodiché il dibattito sarà interrotto e al giocatore verrà offerta una nuova opportunità per individuare il colpevole.

Una vera e propria schermata di game over in stile 8-bit è però presente prima di ogni esecuzione ed è riferita al personaggio che sta per essere giustiziato. Il riferimento è ancora più pregnante in *Goodbye Despair* poiché la storia si svolge in realtà all'interno di un videogioco, i personaggi non sono altro che la proiezione mentale dei loro ricordi e stanno solamente simulando la vita sull'isola per riabilitare la loro coscienza che è caduta preda della disperazione, trasformandoli in seminatori di odio e distruzione. La stimolazione di un sentimento di speranza è una replica dell'esperimento portato avanti nel primo gioco che ha avuto però un esito opposto alle sue premesse; in modo speculare

infatti esso nasceva per causare disperazione non solo negli studenti che ne costituivano parte attiva ma anche in chi li osservava. Il continuo riferimento a spettatori esterni di ciò che avviene nella scuola, attraverso le telecamere disseminate nella struttura, ma con la dichiarata consapevolezza che nessuno verrà a salvarli, completa infatti il quadro metanarrativo in cui è calata la storia.

3.5 *Ace Attorney*: visual novel o *adventure game*?

La saga di *Ace Attorney* è un franchise composto di sei titoli della linea narrativa principale, due prequel e due spin-off, oltre a un crossover con la serie di videogiochi *Professor Layton* (prodotta da Level-5) che rientra nella categoria di *puzzle adventure*. Esiste un adattamento anime dei primi tre titoli che non ha riscosso molto successo, il pubblico, composto soprattutto dai fan della serie ludica, si è mostrato critico verso il comparto grafico e ha ritenuto inefficace l'impatto emotivo della storia concentrata in un numero ridotto di episodi. Per questioni di tempo la versione animata taglia molti elementi della narrazione e solo nella seconda stagione presenta dei casi inediti, i pochi spunti originali si legano soprattutto a scorci su un passato che nel gioco era solo accennato. Parte della forza comunicativa nonché della riconoscibilità della serie è legata alla struttura caratteristica soggetta a modifiche minime, in genere ampliamenti, tra un titolo e l'altro. Pur aggiungendo una serie di meccaniche innovative in ogni gioco il gameplay resta sostanzialmente identico in tutta la serie, eccezion fatta per gli spin-off che si discostano comunque di poco. La prima trilogia è stata rimasterizzata e pubblicata in raccolta su console differenti, mentre gli altri tre capitoli esistono ancora soltanto nella versione per Nintendo DS e 3DS, pur esistendo un'edizione per iOS e Android. Il secondo spin-off non è stato localizzato al di fuori del Giappone, mentre i due prequel sono stati rilasciati nell'estate 2021 dopo un'attesa di diversi anni.

Il primo titolo, *Phoenix Wright: Ace Attorney*, è uscito nel 2001 su Game Boy Advance. Il successo della serie è però legato alla versione per Nintendo DS e per 3DS nel caso dei giochi più recenti. La storia ruota attorno all'avvocato difensore Phoenix Wright, agli altri membri del suo studio legale e agli sventurati clienti che deve difendere in tribunale da accuse solitamente false. Ogni gioco è diviso in quattro o cinque casi racchiusi in sé stessi

ma che molto spesso nascondono dei collegamenti che saranno chiari solo alla fine della storia. I casi sono indicati come episodi e si compongono di una fase investigativa e una di processo, andando avanti con il gioco aumentano la difficoltà e la durata complessiva e le due fasi si alternano anche più volte. Poiché il gioco permette di accedere ai singoli episodi separatamente, una grafica dedicata li introduce, ma questa viene rivelata solo dopo averli completati una volta. In questo caso il touch screen ospita l'interfaccia mentre lo schermo superiore mostra i luoghi, i dialoghi e gli avvenimenti. Anche nel caso dell'investigazione di ambienti l'interazione con il background statico avviene come in un classico punta-e-clicca ed è mediata dal reticolato inferiore; solo lo spin-off *Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth* (2009) e il suo seguito del 2011 offrono la possibilità di muoversi liberamente in uno spazio tridimensionale, stavolta da una prospettiva esterna invece della classica prima persona.

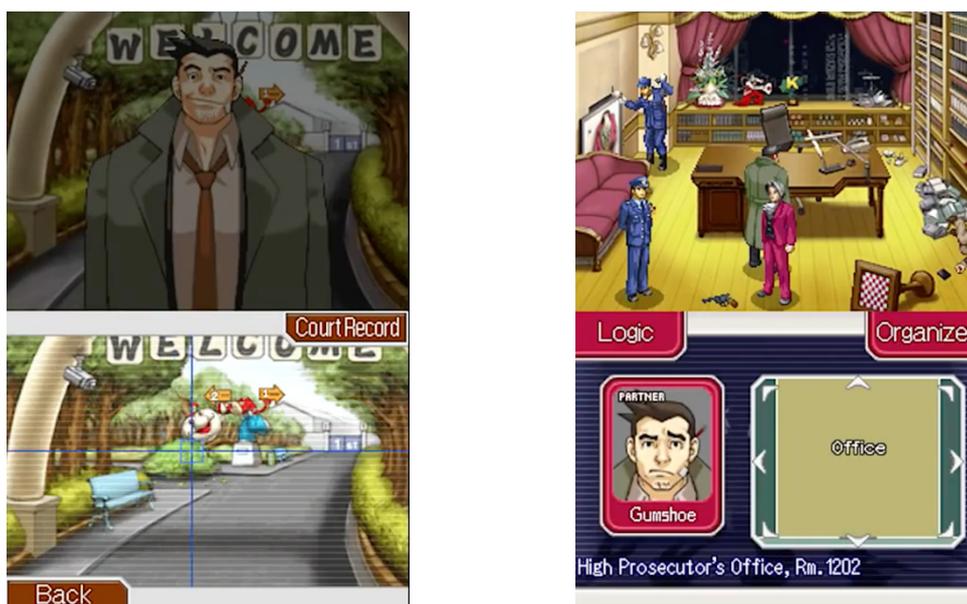


FIGURE 37 e 38. Fase di investigazione in *Phoenix Wright: Ace Attorney* e *Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth*.

La sezione *Court Record*, o *Organizer* nello spin-off, permette di osservare nel dettaglio gli oggetti raccolti per ottenere nuove informazioni e vedere i profili dei personaggi coinvolti. In *Investigations* si può iniziare una conversazione con i vari personaggi avvicinandosi mentre negli altri giochi della saga esiste un'opzione specifica, di solito è presente un'assistente di qualche sorta che è possibile consultare per dei consigli su cosa fare. Vi è poi il tasto *Present* per mostrare le informazioni raccolte e interrogare l'interlocutore su di esse. I vari giochi sfruttano il touch screen anche per esaminare gli oggetti, nei primi titoli questa funzione è inserita solo in certi casi, in quanto figurano

come una sorta di elenco delle prove, la meccanica si è poi evoluta fino a una resa tridimensionale di ciò che viene aggiunto al registro. L'accesso alla sezione *Logic*, presente solo nello spin-off, invece permette di unire alcuni dettagli per giungere a una nuova conclusione. Le modalità di interazione del giocatore sono arrivate a coinvolgere il microfono, ad esempio per soffiare sopra la polvere per rilevare le impronte digitali o per obiettare e presentare una prova. In alcuni casi si devono ricomporre vasi infranti o intervenire sulla riproduzione di un video per mandare avanti o indietro o per mettere in pausa. Più spesso il compito si limita alla ricostruzione mentale della storia narrata attraverso i vari frammenti raccolti e la selezione di una risposta predefinita alle domande poste dal gioco.

Durante l'investigazione gran parte delle sequenze sono prestabilite e a volte bisogna tornare in alcuni luoghi o parlare di nuovo con le stesse persone dopo aver ottenuto informazioni o permessi. In questi momenti il giocatore deve raccogliere indizi e parlare con i personaggi coinvolti, per interrogarli si devono selezionare le varie richieste o presentare oggetti. Non si può fallire anche scegliendo l'opzione sbagliata, è sempre possibile fare un secondo tentativo senza che questo incida in alcun modo sulla narrazione. Il secondo capitolo *Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All* (2002) introduce il Magatama, attraverso l'uso di questo strumento Phoenix riesce a vedere dei lucchetti psichici quando qualcuno sta mentendo, per scoprire ciò che nascondono deve raccogliere le prove necessarie a superare le barriere che frappongono alla verità; in questo caso un eventuale errore comporta di dover ricominciare l'intera conversazione. In sostanza quest'aggiunta non cambia di molto il gameplay pur donando un'apparenza più varia.



FIGURA 39. Rappresentazione di un "lucchetto psichico" in *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* (2013).

In tribunale invece ogni errore fa incorrere in una penalità, con qualche eccezione isolata, e oltre una certa soglia il giocatore incorre in un game over immediato. In questa fase deve controinterrogare i testimoni, espandendo le loro dichiarazioni finché non viene inserito un elemento che contrasti con ciò che è stato scoperto fino a quel momento, rispondere a delle domande su quanto avvenuto e presentare delle prove per evidenziare le contraddizioni. La prospettiva in prima persona è mantenuta solamente nelle occasioni di partecipazione attiva, durante l'esposizione dei fatti e nel caso di sviluppi su cui il giocatore non può intervenire Phoenix e gli altri protagonisti con le loro reazioni sono ben visibili sullo schermo. *Apollo Justice: Ace Attorney*: (2007), *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* (2013) e *Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice* (2016) ampliano le azioni possibili durante i processi aggiungendo due nuovi meccanismi, il primo dovendo individuare dei tic nervosi relativi a particolari frasi, il secondo segnalando le emozioni contrastanti dei personaggi in merito a qualche ricordo, al fine di ricostruire e svelare la verità dietro i vari casi, il terzo ricostruendo i ricordi lacunosi e imperfetti delle vittime, osservando gli ultimi momenti dal loro punto di vista e interpretando le sensazioni descritte sullo schermo.

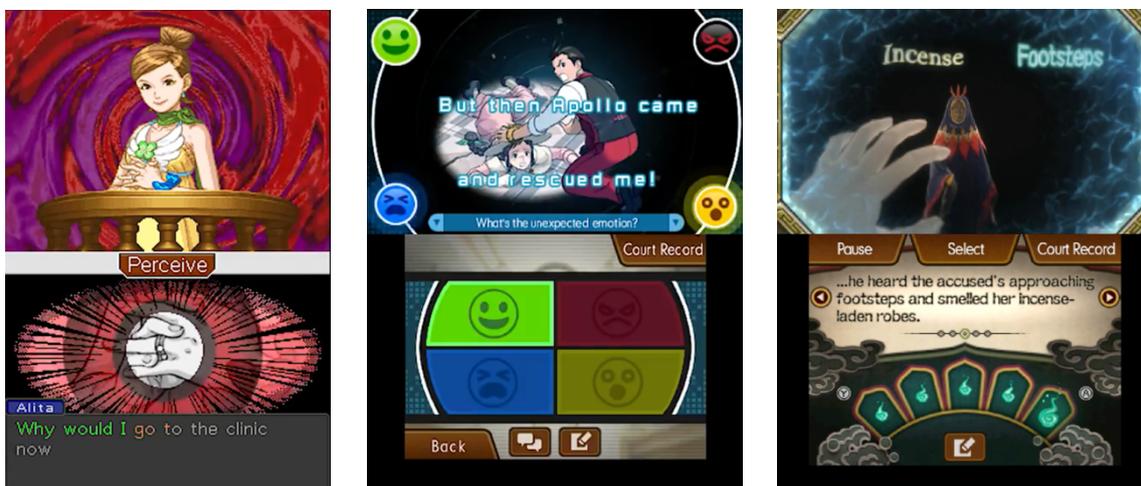


FIGURE 40 e 41. Nuove meccaniche di controinterrogatorio in *Apollo Justice: Ace Attorney*, *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* e *Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit Of Justice*.

I due prequel del 2015 e del 2017, raccolti nell'edizione inglese in un unico titolo per Nintendo Switch, *The Great Ace Attorney Chronicles* (2021) prevedono inoltre la presenza di una giuria che in alcuni momenti è chiamata a esprimere la propria opinione e anche qui, in modo simile a un nuovo meccanismo di interrogatorio, le loro dichiarazioni devono essere confrontate per risolverne le discrepanze.

Negli spin-off invece il protagonista è un procuratore incontrato nella serie principale, Miles Edgeworth, e non esiste la fase processuale vera e propria, sostituita da un confronto diretto con la persona accusata. In queste occasioni spesso il gioco fa ricorso al *Logic Chess*, un metodo di interrogatorio che presenta una grafica particolare ma una meccanica non troppo diversa; anche qui il giocatore dovrà fare delle domande prestabilite e rispondere in un certo modo, utilizzando anche le informazioni accumulate nel corso del faccia a faccia, per distruggere le difese avversarie rappresentate in forma di pezzi degli scacchi.

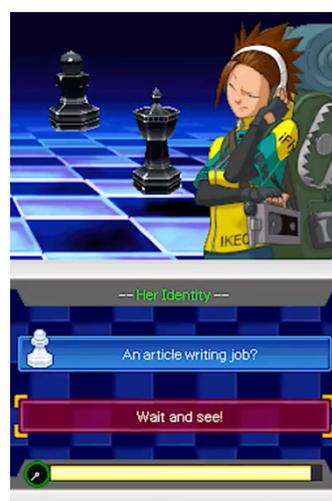


FIGURE 42 e 43. Confronto con la giuria in *The Great Ace Attorney Chronicles* e *Logic Chess* in *Ace Attorney Investigations 2*.

La varietà di azioni e l'intervento relativamente frequente del giocatore allontana il titolo dal genere delle visual novel, i dialoghi restano però fondamentali e la narrazione si dilunga in descrizioni dettagliate in cui la storia occupa un posto centrale. La coerenza narrativa è garantita da una precisa scansione della storia, la scelta corretta è prescritta in qualsiasi momento, non esiste alcun tipo di ramificazione, nemmeno nell'ordine delle indagini, le variazioni possibili sono minime o persino nulle. Tutte le azioni riconducibili a una dinamica di minigioco sono contestualizzate e vi è una corrispondenza entro certi limiti diretta tra ciò che viene richiesto al giocatore e quello che avviene sullo schermo.

La concentrazione del giocatore è mantenuta su un lungo periodo di tempo dal fatto di dover capire in prima persona come ricostruire la storia e svelare il mistero. Nonostante una sorta di guida sottesa ad alcuni scambi dialogici la risoluzione non è sempre immediata, richiedendo l'impegno di uno sforzo mentale non indifferente, ciò riguarda soprattutto i primi titoli che compensano l'intuitività di un'interazione piuttosto

omogenea con una minore chiarezza nell'espone le richieste. Soprattutto dal terzo capitolo della serie, *Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and Tribulations* (2004), vi è inoltre una trama orizzontale riconoscibile che collega i vari casi tra loro, oltre alla verticale di ognuno di essi, cosicché la ricchezza narrativa del gioco diventa apprezzabile nel suo complesso. Ogni episodio è più intricato del precedente, come se il giocatore salisse di livello alla fine di ognuno. Le meccaniche di gioco vengono introdotte gradualmente e solo avanzando nella storia le loro potenzialità sono sfruttate appieno, rendendo più complicata anche l'individuazione del percorso corretto. Nei primi giochi una volta posta la domanda a cui si doveva trovare risposta era impossibile salvare, il che rendeva più difficile e monotono ricominciare dall'ultimo salvataggio se non si adottava una pratica frequente. I titoli più recenti offrono da questo punto di vista una semplificazione, tanto che dopo due errori di fila viene persino offerta la possibilità di ricorrere a un indizio per trovare il giusto corso d'azione. Selezionando la risposta sbagliata si possono ottenere delle linee di dialogo che hanno l'unico merito di essere spesso molto divertenti, invogliando talvolta il giocatore a esplorare tutte le opzioni quando possibile. Lo sviluppo unico richiede un ordine ben definito, anche anticipandone l'evoluzione bisogna comunque fare tutti i passaggi intermedi per non incappare in un errore, la velocità di pensiero deve essere accompagnata alla ricostruzione per gradi in cui ogni passaggio necessita di una spiegazione esplicita. Parimenti, esiste un solo finale, c'è però un'eccezione, che non è altro che una *Bad End* in *Justice for All* che interrompe bruscamente anche la narrazione. Per quanto riguarda un giudizio morale al giocatore è a volte offerta la possibilità di comportarsi in modo scorretto ma favorevole al proprio scopo, oppure fare la cosa giusta anche se controproducente. In questi casi difficilmente la scelta incide a livello di penalità, ma dopo un breve dialogo la domanda è posta di nuovo, oppure prosegue in automatico sui binari della risposta corretta che per vari motivi si rivela alla fine essere anche quella che porta a una verità favorevole. In genere il contesto di tali quesiti è costituito dall'insistenza sul lato umano ed emotivo di tutti i personaggi coinvolti. Le singole storie infatti, ruotando nella quasi totalità, intorno a omicidi avvenuti per un'ampia gamma di moventi che va dalla legittima difesa fino alla vendetta, toccando traumi passati e sentimenti genuini o figli dell'opportunismo, si intrecciano per restituire l'ideale di una cooperazione comunitaria all'insegna della fiducia nell'intima bontà umana ancora perseguibile.

Ogni titolo può essere giocato autonomamente ma sono tutti collegati tra loro, con riferimenti continui e approfondimenti su personaggi e situazioni dei giochi precedenti. Solo i due prequel costituiscono insieme un'unica narrazione che rimarrebbe incompleta se non fossero giocati di seguito. I personaggi sono quasi tutti eccentrici e presentano abbigliamenti e comportamenti inusuali dalle animazioni molto caratteristiche. I loro nomi sono giochi di parole sul ruolo che ricoprono o su alcuni aspetti della loro personalità o apparenza esteriore. La grafica classica a sprite su sfondo statico con testo in box in basso e nome segnalato è rimasta invariata nel tempo, se non che nei titoli più recenti si può decidere il grado di trasparenza. La rappresentazione dello spazio ha subito un'evoluzione verso una resa sempre più tridimensionale e anche i movimenti sono stati resi più fluidi e continui sfruttando le potenzialità del 3DS. Il tutorial è inserito e giustificato dal contesto, c'è di solito un personaggio che spiega a Phoenix e ai protagonisti degli altri titoli ciò che devono fare in ogni diverso segmento e a livello di storia è giustificato dal nervosismo del primo caso in carriera o da fattori esterni, ad esempio per via di un'amnesia temporanea in seguito a un'aggressione. Una trascrizione dei dialoghi è stata aggiunta solo nei titoli più recenti per cui in passato era facile perdersi un dettaglio importante e si doveva così procedere per tentativi. Almeno fino a *The Great Ace Attorney* era poi necessario aver finito il gioco almeno una volta per ricominciare da un punto diverso rispetto all'inizio del caso in ordine cronologico di risoluzione, anche i vari segmenti selezionabili sono stati aggiunti o ampliati in seguito, in quanto prima era possibile scegliere solo il capitolo intero.

Ogni caso viene introdotto da cutscene che si sono evolute nel tempo, da quelli che erano solo fotogrammi che davano l'effetto del movimento si è giunti a veri e propri video compresi di doppiaggio, assente nel resto del gioco. Nei primi titoli le uniche voci sono quelle che accompagnano l'obiezione. Nella loro ultima versione le cutscene sono persino più curate graficamente rispetto all'anime, sia nel design che nell'animazione. Alcune immagini dedicate sono utilizzate per presentare i momenti critici degli omicidi ma non sono raccolte in nessuna sezione del gioco. Il prequel presenta una doppia introduzione ai casi, la prima è ispirata alle avventure di Sherlock Holmes, che figura come personaggio anche se il nome è stato cambiato nella localizzazione al di fuori del Giappone per non incorrere in problemi di copyright – causa di diverse difficoltà e un ritardo nell'adattamento – e utilizza una grafica che richiama i libri sul detective per

accompagnare una breve narrazione formulata da Watson (Wilson nella versione americana ed europea). Anche i titoli dei vari episodi sono ispirati ai racconti di Arthur Conan Doyle a cui vengono fatti ampi riferimenti. Istanze narrative che richiamano il racconto in forma romanzesca sono inoltre presenti nelle rievocazioni illustrate nelle varie testimonianze e nelle considerazioni conclusive che, dopo ogni processo, attraverso una commutazione al tempo passato inseriscono il singolo episodio nel complesso di una narrazione più ampia e dalla struttura definita nella cifra del già avvenuto.

La colonna sonora ha un ruolo molto importante, sottolinea i momenti di gioco e accompagna i personaggi, evocando il loro carattere. Ogni sezione ha un tema predefinito che però si presenta in più versioni adattate alla situazione specifica, con un ritmo che si fa più rapido al culmine del segmento narrativo. Tutte le musiche sono state raccolte in una serie di album, tra cui una versione orchestrale e un arrangiamento jazz. Nei capitoli per Switch è stata implementata la vibrazione ogni qualvolta un personaggio urla, esprime sorpresa o viene emesso un suono particolarmente forte; si possono inoltre collezionare trofei con una serie di azioni opzionali nel corso del gioco. Gli extra includono di solito immagini della produzione, una collezione di cutscene e una selezione di frasi doppiate non inserite nel prodotto finale, oltre alle musiche del gioco e alcuni casi speciali spesso persino più surreali di quelli della storia, che già si appoggiano a siparietti di una comicità al limite della parodia e all'inclusione di elementi del paranormale, di riferimenti metanarrativi e allusioni alla cultura popolare piuttosto frequenti.

Il tempo è scandito dalle varie fasi di investigazioni e scontri in aula che corrispondono di solito all'arco di una sola giornata. Non esistono limiti alla partecipazione del giocatore, escluse le sezioni del *Logic Chess* che offre un intervallo ridotto per selezionare l'opzione con cui proseguire l'interrogatorio; in tutti gli altri momenti narrativi il giocatore è libero di aprire il registro e consultare tutte le prove per individuare l'approccio corretto. Il loop è spesso indispensabile per comprendere quali prove mostrare in tribunale e uscire da una fase di stallo, tanto che sono state fatte molte battute sul salvare e riavviare il gioco ripetutamente per poter procedere per tentativi quando non è chiara la richiesta, di cui alcune persino interne alla storia. Nel caso delle linee di dialogo già lette una volta si può mandare avanti veloce con una serie di rapidi clic ma non esiste alcuna funzione per saltare interamente una porzione di testo. È stata invece implementata funzione *Autoplay* di cui si può decidere la permanenza a schermo dei vari dialoghi. Il

presente dell'investigazione che dipende dall'azione del giocatore si articola però in una successione non cronologica della storia, sia al livello della costruzione della detective story classica, sia in una successione non cronologica degli episodi. Così l'attività di ricostruzione a incastro è necessaria non solo all'interno del singolo segmento ma nel complesso del gioco e della serie nella sua totalità. La possibilità di iniziare da qualsiasi punto della narrazione implementata nei titoli recenti permette di affrontare la storia in divenire. Lo sviluppo unico consente invece di organizzare i frammenti aperti di gameplay in una disposizione temporale non lineare.

Nei prequel la funzione *Story Mode* elimina del tutto la scelta del giocatore, ogni selezione e attività è fatta in automatico dal gioco che si trasforma così in uno spettacolo di fronte a cui sedersi e assistere da spettatori. Con l'attivazione di tale modalità il titolo trascende la categoria dei videogiochi per l'assenza di un input del giocatore che ne possa influenzare lo sviluppo, ma sottolinea anche la rilevanza della storia in un gioco che si situa a cavallo di due generi differenti, dove i reiterati momenti di interattività sembrano allontanarlo dalla pregnanza narrativa delle visual novel. Come dimostrato anche dal tentativo fallito di trasposizione nel medium televisivo, alla base del successo della saga non è la propensione verso uno dei due estremi ma la particolare combinazione di tutti gli elementi che ne compongono la struttura. La sfida proposta al giocatore di svelare i misteri su quanto accaduto, esaminandone tutti gli aspetti in prima persona, contribuisce a restituire un marcato senso di partecipazione ma favorisce anche un coinvolgimento emotivo coadiuvato dall'atmosfera evocata dal comparto sonoro. L'attività da svolgere è parte del processo di immersione e la ricostruzione della storia, pur essendo l'aspetto centrale del gioco, funziona quasi da ricompensa al giocatore che riordina i vari frammenti disseminati nello spazio e nel tempo in una narrazione organica ricca di dettagli. L'impossibilità di influire sullo sviluppo delle vicende si configura come fattore di controllo per la capacità di ragionamento sia induttivo che deduttivo del giocatore. In questi termini l'aspetto simulativo dei vari titoli ha una doppia valenza di adattamento delle risposte del gioco alle scelte selezionate e di allenamento mentale per colui che si cala nel contesto competitivo.

Conclusione

Lo studio dei videogiochi si è strutturato, come visto, intorno al concetto di interattività quale elemento centrale da cui derivano tutte le altre caratteristiche che, anche se non innovative di per sé, si adattano e si combinano in modi nuovi per dar vita a un prodotto mediale non assimilabile a ciò che lo precede. Un'interattività intesa però non in senso generico, ma che presuppone un impegno non indifferente da parte del fruitore e ha un impatto sulla configurazione del mondo con cui si entra in contatto. Riassumendo, il gioco reagisce agli stimoli offerti dal giocatore che si muove in un contesto solo parzialmente delineato. Per costruire quest'universo, per quanto indefinito in termini narrativi, almeno un accenno di storia è comunque necessario, è inoltre innata alla natura umana la tendenza a osservare il mondo attraverso le lenti di un potenziale racconto. Questa composizione, per certi versi ibrida, prevede l'utilizzo di aspetti formali che accomunano i videogiochi ad altri media e non sempre sembrano amalgamarsi in modo omogeneo.

L'elemento discreto dell'insieme che costituisce il videogioco in quanto medium non è un aspetto sfuggito all'analisi accademica, compare, ad esempio, nella suddivisione interna in segmenti distinti dalla presenza o dall'assenza del carattere ergodico individuata da Newman⁷⁸, e in un'incoerenza nella tipologia di esperienze offerte al fruitore che, secondo Richard Rouse, è dovuta alla compresenza di aspetti derivati da media differenti⁷⁹. È stato sin qui dimostrato come una ricomposizione di questi elementi sia necessaria per considerare il videogioco non in uno solo dei suoi aspetti, ma nella totalità delle sue caratteristiche specifiche.

L'incoerenza compositiva non è solo interna al singolo gioco, le difficoltà incontrate nell'individuazione di una definizione esaustiva dell'oggetto sono dovute a una varietà di generi che non si limita agli aspetti formali. Giochi diversi ampliano di molto la platea di qualità da osservare, proprio perché l'interattività stessa ha molte declinazioni e da essa dipendono di riflesso gli aspetti del mondo fittizio e l'esperienza che offrono al giocatore. Tuttavia alcuni elementi di base sono stati a questo punto individuati, come prima cosa, all'interattività si affiancano il contesto d'azione, che ne giustifica il compito richiesto,

⁷⁸ James Newman, op.cit.

⁷⁹ Richard Rouse, *Game Design: Theory and Practice*, Wordware Publishing, Texas, 2001.

fosse anche solo in veste di regole per superare una sfida posta al giocatore per nessuna ragione eccetto quella di ottenere la soddisfazione della vittoria, l'obiettivo da raggiungere, che sia il successo puro e semplice o un insieme complesso di risultati, e quei frammenti narrativi necessari a definirlo.

L'idoneità a narrare nella loro completezza storie articolate e soprattutto coerenti è stata a lungo dibattuta, parzialmente negata dalla natura dinamica dell'oggetto e da una tendenza alla dissonanza ludonarrativa, conseguente al raggio d'azione concesso al giocatore, non è stata però eradicata dall'ambito di studio. Molti titoli si oppongono a questo preconcetto dimostrando una capacità di narrare storie che per immersività e consistenza nell'immaginazione stimolata in utenti diversi può andare persino oltre i media classici. Proprio questo mix di aspetti diversificati permette di restituire l'immagine di un mondo a tutto tondo che può essere sperimentato in prima persona, attraverso la semplice mediazione di un'interfaccia che con il tempo si è venuta a sviluppare sempre più per assecondare il gesto effettivo.

Da questo punto di vista le visual novel offrono un contributo non indifferente. La loro relegazione a prodotti eterogenei di non facile collocazione nel panorama mediale ha fatto sì che non destassero molta attenzione. Eppure la capacità di coniugare un'interattività, seppur minima – ma molto influente – con una narrazione ben delineata sembra negare l'assunto di base della non conciliabilità tra i due aspetti. Poiché l'interazione complessiva diminuisce in presenza di ramificazioni, viceversa il percorso unico amplia le possibilità di gioco, a uno sguardo superficiale la loro struttura appare confermare l'incompatibilità di storia e aspetto ludico; tuttavia gli elementi discreti inseriti per ampliare le tipologie interattive, per quanto si discostino dalla narrazione vera e propria, tendono sempre a favorirla, restituendo l'immagine di un universo coerente nelle sue regole interne. Sono i minigiochi stessi a fungere da interfaccia per l'input del giocatore sullo spazio circostante e gli eventi che vi hanno luogo.

È chiaro che due giochi come quelli situati ai poli estremi di quest'analisi, *Steins;Gate* e *Ace Attorney*, hanno ben poco in comune, eccetto una concentrazione sulla storia e gli elementi che compongono l'aspetto grafico, è difficile pensare che possano costituire uno stesso prodotto, la composizione e il gameplay, che riportano i titoli fuori da un approccio di sola lettura, variano molto. Certo, considerate solo sotto l'aspetto ludico non presentano caratteristiche di particolare rilievo, tuttavia l'influenza del giocatore non può

essere ignorata al fine della costruzione della storia che è sempre ricca di dettagli e ben articolata nel tempo. Più spesso si tratta di segmenti fissi che si incastrano tra loro in base alle piccole variazioni in una struttura modulare facilmente ripetibile, permettendo di mantenere la coerenza narrativa, senza per questo disattendere le aspettative del giocatore di avere un ruolo attivo nelle vicende. La configurazione della storia si adatta alle scelte libere ma lo fa in blocchi che espandono le conseguenze oltre il risultato immediato, guidando quindi gli sviluppi in una direzione che può essere controllata più facilmente.

Lo storytelling delle visual novel si articola soprattutto attraverso i dialoghi, in modo non diverso dagli altri generi ma sicuramente più corposo. L'attività di leggere non è interattiva di per sé, ma è stato evidenziato come ciò che qui la distingue dagli altri media è il fatto che le nozioni apprese non sono necessarie solo per una comprensione generale di quanto viene proposto, ma per attivare un processo decisionale alla fine di cui il giocatore è chiamato a intervenire direttamente sugli sviluppi della storia. Tutto ciò ricontestualizza anche l'attività primaria della lettura in una prospettiva dinamica di riadattamento bidirezionale; le storie lavorano in un modo che si collega direttamente al racconto veicolato dagli altri media ma che sviluppa caratteristiche specifiche. La narrazione non è quindi separata dal gameplay ma diventa parte delle sue meccaniche, superando la segmentazione conseguente all'uso delle semplici cutscene. Nonostante l'evoluzione in favore di momenti ibridi, la disseminazione di elementi e momenti narrativi all'interno del contesto di gioco restituisce così l'idea di un'organizzazione più complessa e armonica che è senza dubbio tipica del medium. La natura simulativa del videogioco non esclude al suo interno la rappresentazione di un mondo che, al contrario, gli è necessaria per la definizione di regole di comportamento e ai fini della lettura dei risultati. La distribuzione narrativa è necessaria tanto al controllo autoriale degli sviluppi della storia quanto alla presa di confidenza del giocatore con il mondo immaginario. La ricerca e la scoperta dei vari frammenti che il gioco non offre senza sforzo è già un elemento ludico di per sé, la ricostruzione della storia è una sfida, una meccanica di gioco interattiva anche perché, in risposta, la storia stessa si delinea in base alla comprensione del giocatore. La contestualizzazione narrativa dell'azione passa dalla capacità del giocatore di rielaborare e riordinare i vari tasselli. Molti titoli poi trovano spesso il modo di coinvolgere anche le scelte possibili oltre quelle fatte, attraverso una ripetizione delle esperienze di gioco, una coesistenza delle varie *route* o sistemi di ricompensa estranei

allo sviluppo della storia conciliano le declinazioni contraddittorie riconducendole a un unico insieme e stimolano ancor di più la riflessione.

In un gioco dal tema investigativo, come quelli analizzati, al pari dei più comuni generi di azione e avventura, è facile intuire quale sia la conclusione nelle sue caratteristiche essenziali: il mistero può essere risolto oppure no. La ricostruzione complessiva passa da connessioni intermedie e aspetti minori di quanto accaduto. Il quadro generale non è prevalente rispetto alla sessione di gioco, in ogni momento il giocatore è concentrato sull'azione che gli viene richiesta e l'elaborazione mentale procede in parallelo. Raccogliere i dettagli, per quanto insignificanti essi appaiano, è una prima fase che non può essere affrontata distrattamente. Inoltre le diverse sezioni in cui è articolata la storia sono sì interconnesse ma presentano sempre una loro coerenza interna, la singola unità del gioco possiede tutte le caratteristiche dell'insieme, la suddivisione in capitoli o episodi funziona tanto come scansione in segmenti significanti di per sé che come individuazione di una porzione del tutto. Questo per quanto riguarda la storia in generale, senza alcun giudizio di merito sulla stessa. Un'attenzione qualitativa è necessaria alla comprensione di ciò che deve essere fatto perché essa stabilisce i parametri che il giocatore deve tenere in considerazione nelle varie scelte, è però soprattutto un piacere aggiuntivo. La ricchezza narrativa restituisce motivi per rigiocare il titolo, in assenza di meccaniche complesse che abbiano valore di per sé, per ottenere il risultato sperato, per scoprire nuovi dettagli o anche solo per migliorare le proprie abilità di risoluzione dei rompicapi.

L'esperienza è invece variegata in base alle possibili declinazioni della storia o alla riuscita personale nell'obiettivo di ricostruirla, che sia un procedere per tentativi o incastrarne i tasselli al primo colpo. I fattori di esplorazione e di riconoscimento delle regole per essere applicate al meglio sono parimenti utili alla definizione della storia e all'intrattenimento del giocatore. La capacità di appropriarsi delle abilità specifiche e sfruttare le regole a proprio vantaggio è necessaria per giungere a una conclusione, un'accettazione passiva rende impossibile proseguire in una situazione in cui vi è un'articolazione su vari livelli che, anche se non marcata, richiede al giocatore una concentrazione mantenuta senza soluzione di continuità e di migliorare la propria capacità di gestire i diversi momenti del gioco.

La ricerca del successo in ambito ludico si accompagna però al suo opposto. Il desiderio di poter fallire, come notato da Juul⁸⁰, può facilmente essere accostato agli altri elementi chiave che individuano un videogioco. È un bisogno costante di mettersi alla prova per dare un significato a ciò che si sta facendo che vada oltre il piacere provocato dall'azione meccanica che dà vita al gioco. Fallire in una visual novel ha un valore che varia da titolo a titolo. C'è il fallimento personale di non giungere al finale sperato, in contesto simulativo che rispecchia il corso della vita quotidiana. C'è il fallimento di percorso che conduce a un risultato diverso da quello previsto dal gioco, giungendo dunque a un'alternativa che non è quella corretta ma che non ha per questo meno valore né viene percepita come immotivata. C'è poi il fallimento del non individuare la strada da seguire, imbattendosi così a un game over immediato dai tratti più classici che assimila l'errore al tipo che accomuna anche gli altri generi ludici.

La possibilità di fallire non è di per sé sufficiente a rendere l'esperienza del gioco gratificante, essa deve essere motivata in modo che restituisca un senso di responsabilità diretta per il mancato successo. Come nota Jon Stone⁸¹, la responsabilità non è legata soltanto all'*agency* del giocatore, piuttosto che lasciargli il potere di agire, lo coinvolge anche in quei momenti in cui non ha alcun controllo su ciò che avviene. Il gioco non si limita a permettere l'azione ma si struttura secondo un rapporto di apprendimento situato, in cui soggetto e contesto interagiscono influenzandosi a vicenda. Nei casi qui presentati la responsabilizzazione del giocatore avviene attraverso due espedienti, il rapporto diretto causa-effetto, in cui le conseguenze sono immediate e riconoscibili, e la dipendenza degli sviluppi da scelte non ben individuate che portano a riconsiderare il comportamento complessivo tenuto fino a quel momento.

Ma nell'articolazione della storia come cornice con cui interagire e non solo come sfondo, c'è anche il piacere di compiere un'azione che non è fine a sé stessa; in quanto inclusa in una narrazione, il suo valore e le sue motivazioni sono racchiusi nel significato che essa ha all'interno della struttura più ampia. L'approfondimento narrativo, la caratterizzazione dei personaggi, l'evocazione degli ambienti e delle situazioni rafforzata dall'apporto combinato di grafica e accompagnamento sonoro restituiscono un immaginario che va

⁸⁰ Jesper Juul, "Fear of Failing?", cit.

⁸¹ Jon Stone, "Separation Anxiety: Plotting and Visualising the Tensions Between Poetry and Videogames", in *Game Studies*, Vol. 21 n. 2, 2021 http://gamestudies.org/2102/articles/jon_stone (ultimo accesso 10/02/2022).

oltre il semplice intrattenimento momentaneo relativo alla sessione di gioco, favorendone la permanenza anche dopo l'esaurimento dell'area di contatto. Il mondo così presentato e le sue componenti resistono anche al di fuori dei confini temporali e spaziali di interazione. Il coinvolgimento del giocatore, costruito sull'estensione di aspetti di una quotidianità che richiede il gioco come modalità espressiva specifica e che allo stesso tempo lo permea, infondendolo degli stessi elementi che costituiscono la vita di tutti i giorni, è alla base di un concetto di artisticità del medium che sembrerebbe essergli altrimenti negato nell'ottica di una risposta emotiva modellata per provocare quella determinata reazione. La composizione a incastro delle visual novel favorisce inoltre la trasmissione di un eventuale messaggio in un contesto in cui la storia non è immediata e richiede un approccio riflessivo per essere recepita. La ripetitività dei segmenti e della narrazione contribuisce a fissarlo nella mente del giocatore producendo residui duraturi.

Il fatto che quasi sempre il giocatore abbia tempo di riflettere sulle sue scelte permette inoltre di assumere una posizione intermedia tra giocatore primario e secondario nella definizione di Newman⁸². La semplicità delle richieste a livello di coordinazione e riflessi le rende un prodotto adatto al tipo di persona che si trova più a suo agio nella seconda posizione, in una prospettiva esterna, ma non disconnessa, da cui osservare e partecipare suggerendo il corso d'azione più adatto in base al contesto più che compiendo direttamente le varie attività.

Un altro aspetto peculiare individuato è quello temporale, la segmentazione interna a ogni *route* e l'esistenza stessa di un quadro complessivo che le ricomprenda tutte in un unico universo permettono la definizione di una cronologia non lineare. Sebbene il singolo frammento sia vissuto sempre nel presente del suo svolgimento, si incastra in una narrazione più ampia che raramente segue uno sviluppo continuo, più spesso si riavvolge, torna indietro per riconsiderare anche aspetti già esaminati o per scoprirne di nuovi. La previsione delle varie combinazioni a un livello più ampio della singola azione, in quanto ricompresa in una sezione dai confini definiti, rende controllabile le conseguenze delle scelte e il gioco vi si adatta senza perdere la sua coerenza narrativa. Paradossalmente l'aspetto sembra essere ancora più marcato nei titoli in cui sono assenti le ramificazioni ma l'interattività assume un ruolo preminente, carattere che costituisce uno dei motivi per

⁸² James Newman, *op.cit.*

cui ad esempio *Ace Attorney* non viene unanimemente ricondotto al genere delle visual novel, dimostrando l'estendibilità del concetto alla categoria complessiva dei videogiochi.

La facoltà di ricominciare un segmento in cui si è fallito si situa in un contesto in cui il primo errore non è cancellato ma è necessario per imparare, ciò è particolarmente vero in *999* dove si è visto che ogni *ending* fornisce un insegnamento per trovare l'uscita, sia nell'esperienza ludica del giocatore, sia nel contesto della narrazione. Ma è altrettanto riconoscibile nel percorso lineare in cui non si può procedere finché le richieste non sono soddisfatte, diventando parte del processo di apprendimento. Questo aspetto ha inoltre conseguenze sia sulla coerenza narrativa, per la già segnalata capacità di riduzione delle contraddizioni all'interno di uno stesso universo, sia sullo sviluppo temporale da un punto di vista partecipativo, dilatando le potenzialità elaborative e le opportunità di interazione.

Un aspetto qui non affrontato nel dettaglio è quello dell'avatar poiché la maggior parte delle visual novel presenta un soggetto ben individuabile, se non un umano quantomeno antropomorfo. Tuttavia, come più volte notato, in quanto elemento di mediazione non ha bisogno di esprimersi attraverso un segno riconoscibile. Newman lo definisce un insieme di abilità, anche quando si configura come soggetto umano, è diverso dal personaggio presentato al cinema perché non esiste senza l'azione del giocatore, per cui non ha una sua individualità, non rappresenta altro che lo strumento con cui interagire con l'ambiente circostante e gli altri personaggi, è soltanto ciò che permette di compiere le varie azioni e influire sul mondo virtuale. Tuttavia nelle visual novel, che puntano molto sui rapporti umani, l'azione del giocatore è anche quella di costruire un soggetto con tutte le qualità che lo caratterizzano e le relazioni che stabilisce con gli altri. Anche per questo è molto spesso privo di aspetti distintivi marcati, risultando più simile a un manichino da ricomporre, ma la presenza di elementi preesistenti non impedisce né la capacità di influenzare la storia secondo la volontà del giocatore, né la definizione della sua interiorità come conseguenza delle scelte fatte, potendo così stabilire almeno la direzione dell'evoluzione. Le caratteristiche predefinite e quelle derivanti da una decisione presa in modo libero si compenetrano. L'insieme di abilità concesse al giocatore consiste in questo caso anche nel bagaglio della caratterizzazione fornita al personaggio; più che limitare il campo d'azione indirizza la storia su cui poi il giocatore potrà influire.

Anche dal punto di vista etico i vari sviluppi possono mostrare le conseguenze, e per il loro tramite incentivare la scelta di un percorso piuttosto che un altro, o costringere ad affrontare determinati dilemmi inserendo la narrazione entro certi limiti in modo più simile ai giochi dallo sviluppo lineare, entro cui la storia rimane coesa al di là di come il giocatore decide di comportarsi. La rilevanza data alle relazioni nelle visual novel crea un contesto emotivo in cui agire che lascia spazio per la generazione di empatia in un posizionamento intermedio tra protagonista e osservatore, non diverso dalla natura dell'avatar oscillante tra strumento libero di essere utilizzato e soggetto del discorso. Il personaggio principale è ben riconoscibile anche se spesso il giocatore si situa al suo posto, ha un ruolo definito nella narrazione che va oltre la sua capacità di azione. L'aspetto relazionale amplia il quadro prestabilito di un'etica delineata in modo chiaro. Il fatto che si proceda in base al rapporto stabilito con gli altri rende il raggiungimento degli obiettivi meno immediato e può persino diventare secondario all'interesse per la situazione specifica in cui ci si trova al momento della scelta.

Più che un'esaltazione della storia come componente fondamentale, semplificazione frequente quando si tratta di visual novel, si è quindi in presenza di un elemento che risulta sì preponderante, all'interno di un genere dalla composizione ibrida ma non discreta, che tuttavia non è unico di questi titoli, semmai del medium nel complesso; è nella sfocatura dei confini di provenienza degli elementi derivati, al punto da non essere più distinguibili, che la sua natura si esplica al massimo delle sue potenzialità. La compenetrazione tra media non è nel videogioco un miscuglio disordinato e non ben dosato di unità esterne, bensì un amalgama che acquista significato nella struttura composita che si viene a creare. Le teorie finora proposte prese singolarmente non sono riuscite a rendere conto della totalità delle proprietà che definiscono il videogioco e si sono concentrate principalmente sull'uno o l'altro aspetto. La ricerca di una conciliazione delle varie proposte passa anche dalla selezione dei titoli analizzati, ogni genere presenta delle caratteristiche che possono variare in modo sostanziale. Tuttavia, un unicum sotteso alla produzione videoludica complessiva non è ancora stato isolato, come è invece avvenuto per gli altri media. Le visual novel, anche per la varietà interna al genere che presenta rapporti differenti con le varie componenti, offrono un oggetto di confronto con cui testare il modello analitico. Il tentativo di applicazione combinata delle varie teorie ha qui permesso di evidenziarne gli aspetti essenziali, sviluppi ulteriori in questo senso non mancherebbero di individuare

nuovi elementi. La posizione marginale che hanno ricoperto sia nella narrativa tradizionale che nel campo dei videogiochi ha fatto sì che venissero a lungo ignorate, nonostante occupino in realtà un'area di contatto tra i vari media che, se esplorata ulteriormente, può offrire un contributo fondamentale alla definizione di una disciplina che da oltre un ventennio oscilla tra formulazioni inedite e applicazioni di paradigmi modellati su altri media.

Bibliografia

AARSETH, Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

ATKINS, Barry, *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, 2003.

AZUMA, Hiroki, *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, 2009 (trad. inglese di Jonathan E. Abel e Shion Kono).

BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999.

BRUNO, Luca Paolo, "Interpreting/Subverting the Database: Character-Conveyed Narrative in Japanese Visual Novel PC Games", in *Mutual Images Journal*, no. 3, Dec. 2017.

CAVALLARO, Dani, Dani Cavallaro, *Anime and the Visual Novel*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina, 2010.

DENSON, Shane, JAHN-SUDMANN, Andreas "Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games", in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7 (1), 2013.

ELLIS, John, *Visible fictions: Cinema, Television, Video*, Routledge, London, 1982.

ENGEL, Susan, "The Narrative Worlds of *What is and What if*", in *Cognitive Development*, 20 (2005).

FASULO, Alessandra, GALATOLO, Renata, "Proposte per una psicologia dell'interazione", in *Rivista di psicolinguistica applicata* 2-3(2004).

FRASCA, Gonzalo, "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", In *The Video Game Theory Reader*, (a cura di) M. Wolf e B. Perron, New York and London: Routledge, 2003 https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf.

FRASCA, Gonzalo, “Ludologists love stories too”, Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003, University of Utrecht.

GALBRAITH, Patrick W., *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*, Kodansha, 2009.

GERRIG, Richard, Richard Gerrig, *Two Metaphors for the Experience of Narrative Worlds*, Routledge, 1993.

GIBSON, James Jerome, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston, 1979.

GOODWIN, Charles, “Action and embodiment within situated human interaction”, in *Journal of Pragmatics* 32 (2000).

LEBOWITZ, Josiah, KLUG, Chris, *Interactive Storytelling for Video Games – A Player Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Routledge, 2011.

JENKINS, Henry, “Game Design as Narrative Architecture”, in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge, 2004.

JENKINS, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, 2006.

JUUL, Jesper, *A Clash Between Game and Narrative*, master thesis, ITU Copenhagen, 1999.

JUUL, Jesper, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, 2005.

JUUL, Jesper, “Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games”, in *The Video Game Theory Reader 2*, (a cura di) M. Wolf e B. Perron, Routledge, New York, 2009 <https://www.jesperjuul.net/text/fearoffailing/>.

KERMODE, Frank, *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction*, Oxford University Press, 1966.

KING, Geoff, KRZYWINSKA, Tanya, “Computer/Games/Interfaces”, Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002.

KLEVJER, Rune, “In Defense of Cutscene”, in Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002.

KOKONIS, Michalis, “Intermediality between Games and Fiction: The “Ludology vs. Narratology” Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca”, in *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 2014.

KÜCKLICH, Julian, “The Playability of Texts vs. the Readability of Games: Towards a Holistic Theory of Fictionality”, in Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003, University of Utrecht.

LESSARD, Jonathan, “Adventure Before Adventure Games. A New Look at Crowther and Woods’s Seminal Program”, in *Games and culture*, 8(3), 2012.

LISCHI, Giorgio, *Visual Novel. Storia e caratteristiche del romanzo visivo giapponese*, Edizione Kindle, 2017.

MAYER, John D., CARUSO, David R., SALOVEY, Peter, “The Ability Model of Emotional Intelligence: Principles and Updates”, in *Emotion Review*, Vol. 8 n. 4, 2016.

MURRAY, Janet, *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, Cambridge, 1997.

MURRAY, Janet, “Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture”, in *Popular Communication*, 4(3), 2006.

NEWELL, Allen, SIMON, Herbert A., *Human Solving Problems*, Prentice-Hall, Oxford, 1972.

ROUSE, Richard, *Game Design: Theory and Practice*, Wordware Publishing, Texas, 2001.

SACKS, Harvey, “On Doing Being Ordinary”, in *Structures of social action: Studies in conversation analysis*, 1984, pp. 413-429, (tradotto e inserito nella raccolta *L’analisi della conversazione* a cura di Enrico Caniglia, Armando Editore, Roma, 2007, p. 40).

SICART, Miguel, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, MIT Press, Cambridge, 2013.

VAN DER GEEST, Dennis, *On the role of visual novel as a narrative medium*, master thesis, Universiteit Leiden, a.a. 2014-2015.

WEAVER, Andrew J., LEWIS, Nicky, *Mirrored morality: an exploration of moral choice in video games*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 2012.

WILLIAMS, Raymond, *Television: technology and cultural form*, Fontana/Collins, London, 1974.

Sitografia

AARSETH, Espen, “Computer Game Studies, Year One”, in *Game Studies*, Vol. 1 n. 1, 2001 <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.

ANYÓ, Lluís, “Narrative time in video games and films”, in *G|M|E* 4(2015) https://www.gamejournal.it/anyo_narrative_time/.

CRIMMINS, Brian, Brian Crimmins, “A Brief History of Visual Novels”, ZEAL, 2016 <https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>.

DEEN, Philip, “Interactivity, Inhabitations and Pragmatist Aesthetics”, in *Game Studies*, Vol. 11 n. 2, 2011 <http://gamestudies.org/1102/articles/deen>.

ESKELINEN, Markku, “The Gaming Situation”, in *Game Studies*, Vol. 1 n. 1, 2001 <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

FRASCA, Gonzalo, “Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative”, in *Ludology*, 1999 https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf.

GALBRAITH, Patrick W., “*Bishōjo Games*: ‘Techno-Intimacy’ and the Virtually Human in Japan”, in *Game Studies*, Vol. 11 n. 2, 2011 <http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>.

GOETZ, Phil, “Interactive fiction and computers”, 1999 <https://mud.co.uk/richard/ifan194.htm>.

GOODWIN, Joel, “Stop Crying About Choice”, *Electrondance*, 2014 <http://www.electrondance.com/stop-crying-about-choice/>.

JENKINS, Henry, “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling”, *Confessions of an Aca-Fan*, 2009, prima parte: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html?rq=revenge%20of%20the%20origami%20unicorn, seconda parte: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html.

JUUL, Jesper, “Games Telling stories? – A brief note on games and narratives”, in *Game Studies*, Vol. 1 n. 1, 2001 <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

KÜCKLICH, Julian, “Perspectives of Computer Game Philology”, in *Game Studies*, Vol. 3 n. 1, 2003 <http://gamestudies.org/0301/kucklich/>.

MACKEY, Bob, “Danganronpa Director Kazutaka Kodaka on the Power of ‘Psychopop’”, 2015 <https://www.usgamer.net/articles/danganronpa-director-kazutaka-kodaka-on-the-power-of-psychopop>.

MALLIET, Steven, “Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis”, in *Game Studies*, Vol. 7 n. 1, 2007 <http://gamestudies.org/07010701/articles/malliet>.

NEWMAN, James, “The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-character Relationships in Videogames”, in *Game Studies*, Vol. 2 n. 1, 2002 <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>.

PARRISH, Jeremy, “Making a game in the world’s busiest crosswalk: The story behind 428”, 2018 <https://www.polygon.com/features/2018/12/17/18138523/spike-chunsoft-428-shibuya-scramble-making-of>.

RYAN, Marie-Laure, “Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media”, in *Game Studies*, Vol. 1 n. 1, 2001 <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.

SAHDEV, Ishaan, “How MangaGamer Visual Novels Ended Up on Steam”, *Siliconera*, ottobre 2014 <https://www.siliconera.com/how-mangagamers-visual-novels-ended-up-on-steam/>.

SAHDEV, Ishaan, “MangaGamer Rely on Fans to Figure Out What Otome and BL Games to Publish”, *Siliconera*, ottobre 2014 <https://www.siliconera.com/mangagamer-rely-on-fans-to-figure-out-what-otome-and-bl-games-to-publish/>.

SIMONS, Jan, “Narratives, Games, and Theory”, in *Game Studies*, Vol. 7 n. 1, 2001 <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>.

STONE, Jon, "Separation Anxiety: Plotting and Visualising the Tensions Between Poetry and Videogames", in *Game Studies*, Vol. 21 n. 2, 2021 http://gamestudies.org/2102/articles/jon_stone.

WESP, Edward, "A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of 'Narrative' Media", in *Game Studies*, Vol. 14 n. 2, 2014 <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>.

WILLIAMS, G. Christopher, "Watching as Gameplay. L. A. Noire Merely a Visual Novel?", in *PopMatters*, 2011 <https://www.popmatters.com/watching-as-gameplay-l-a-noire-merely-a-visual-novel-2495999039.html>.

Ludografia

9 Hours, 9 Persons, 9 Doors (Chunsoft, 2009)

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (Capcom, 2009)

Apollo Justice: Ace Attorney (Capcom, 2007)

Colossal Cave Adventure (William Crowther, Don Woods, 1976)

Danganronpa: Trigger Happy Havoc (Spike Chunsoft, 2010)

Danganronpa 2: Goodbye Despair (Spike Chunsoft, 2012)

Hotel Dusk: Room 215 (Cing, 2007)

Mystery House (Sierra On-Line Systems, 1980)

Phoenix Wright: Ace Attorney (Capcom, 2001)

Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All (Capcom, 2002)

Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and Tribulations (Capcom, 2004)

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies (Capcom, 2013)

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice (Capcom, 2016)

Portopia Renzoku Satsujin Jiken (Enix, 1983)

Steins;Gate (5pb., Nitroplus, 2009)

Steins;Gate Elite (5pb., Spike Chunsoft, 2018)

The Great Ace Attorney Chronicles (Capcom, 2021)

Tokimeki Memorial (Konami, 1994)

Ringraziamenti

Innanzitutto vorrei ringraziare la Professoressa Paola Brembilla e il Professor Mauro Salvador che seguendo in modo puntuale questo lavoro si sono dimostrati estremamente pazienti e disponibili nonostante le mie lunghissime tempistiche.

Ringrazio i miei genitori che non hanno mai smesso di credere in me, anche se sospetto che ormai comincino a nutrire dei dubbi sulla mia capacità di essere produttiva. Il loro sostegno è stato una costante fonte di motivazione per l'interesse di questo mio percorso non solo di studi, ma soprattutto di vita.

Ringrazio i miei amici che sono stati più fiduciosi di me fino all'ultimo giorno. Mi sento di riconoscere loro in particolare la comprensione per la mia scarsa socievolezza che è già difficile da sopportare nei giorni buoni, ma loro sono riusciti ad andare oltre anche nei momenti di sconforto.

Un doveroso ringraziamento va anche alla comunità di Twitter che sperava di parlare di calcio e invece si è ritrovata i miei continui aggiornamenti sulla tesi, anche se non se ne è mai lamentata. Anzi, è stata di grande supporto.

E, ancora una volta per ultimo, ma solo perché so per certo che non potrei mai dimenticarmene, ringrazio mio fratello che mi ha insegnato che posso ritagliarmi uno spazio per essere fiera di me, con la consapevolezza che lui lo è sempre stato (e questa è l'unica competizione che vorrei meritarmi di perdere).