

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' DI BOLOGNA

Corso di laurea in

Cinema, televisione e produzione multimediale

Il racconto ludonarrativo

Analisi del videogioco come medium narrativo

Tesi di laurea in

Storia della serialità

Relatore: Prof.ssa Paola Brembilla

Correlatore: Prof. Mauro Salvador

Presentata da: Giovanni Lasagna

III appello

Anno accademico

2020-2021

Indice

Introduzione	1
Capitolo 1 – Comprendere il videogioco	3
1.1 Video game: cos'è?	3
1.2 Breve storia dei videogiochi	5
1.2.1 Innovazioni nelle prime generazioni di videogiochi domestici e per PC	5
1.2.2 Tridimensionalità ed evoluzione del linguaggio videoludico	8
1.2.3 Mondi aperti e mondi condivisi	10
1.2.4 Il videogioco oggi	12
1.3 Narrazione e videogames.....	13
1.3.1 Interazione e narrazione	14
1.4 Tipologie di videogiochi.....	17
1.4.1 Suddivisione in generi: una proposta	20
1.5 Analizzare il videogioco	22
Capitolo 2 – Narrazioni interattive nei videogiochi	25
2.1 Il linguaggio cinematografico nei videogiochi	25
2.1.1 <i>The Last of Us</i>	28
2.2 Il prologo di <i>The Last of Us Parte II</i>	30
2.2.1 Narrazione interattiva.....	32
2.2.2 Il personaggio come simulacro del giocatore	35
2.2.3 Eventi programmati	38
2.2.4 Armonia ludonarrativa	41
2.2.5. Motivare il giocatore	44
2.3 Seattle	46
2.4 Le tematiche di <i>The Last of Us Parte II</i>	51
2.4.1 Trauma e vendetta.....	53
2.5 Il finale di <i>The Last of Us Parte II</i>	54

2.5.1 <i>Le conseguenze delle azioni</i>	56
2.5.2 <i>Epilogo</i>	57
2.6 Conclusioni.....	59
Capitolo 3 – Videogiochi come storie interattive	61
3.1 Storia interattiva in <i>Detroit: Become Human</i>	61
3.1.1 <i>Il design etico delle scelte narrative</i>	67
3.2 La serialità narrativa nelle avventure grafiche moderne.....	72
3.3 Conclusioni.....	76
Capitolo 4 – L’immersività dell’ambiente di gioco	77
4.1 Storia interattiva in un mondo aperto.....	78
4.1.1 <i>Racconto ludonarrativo non-lineare</i>	82
4.1.2 <i>Il videogioco come ipertesto</i>	85
4.2 L’ambiente di gioco.....	89
4.2.1 <i>Avatar</i>	92
4.2.2 <i>Narrazione ambientale</i>	95
4.3 Altre forme di serialità videoludica.....	99
4.4 Conclusioni.....	100
Conclusioni	103
Bibliografia	107
Sitografia	111
Indice dei videogiochi	114
Filmografia	116
Ringraziamenti	117

Introduzione

Il videogioco è una forma d'intrattenimento che ha un ruolo sempre più presente all'interno della cultura di massa, e che attrae sempre più utenti disponibili ad investire il proprio tempo (e il proprio denaro) in esso. Inoltre, sono sempre di più anche gli ambienti accademici che si interessano su questo ambito. Per tali ragioni, non è più possibile evitare di interrogarsi sulla natura di questo medium, sulle sue forme e sulle sue potenzialità espressive, ragione per cui ho scelto questo argomento come oggetto della mia tesi di laurea. In particolare, ho deciso di analizzare il medium videoludico concentrandomi sulle sue proprietà narrative: come può un videogioco raccontare una storia *significativa* al giocatore, conciliando tutto ciò con la sua natura interattiva? In questa tesi si cercherà di dare una risposta a questa domanda. Come si vedrà, il linguaggio videoludico si è sufficientemente evoluto da permettere di raccontare storie in modi che altre medium, tipicamente più narrativi, non possono fare.

La natura composita del videogioco richiede nozioni e metodi d'approccio transdisciplinari: in particolare, per questo lavoro gli strumenti d'analisi utilizzati derivano principalmente dai *media studies*, dalla semiotica, dalla narratologia e anche dalla psicologia.

Nel capitolo 1 si discuterà delle premesse necessarie per capire cosa sia un videogioco oggi, ripercorrendo i punti fondamentali della storia del medium, il che permette di capire "a che punto" sia giunto il suo linguaggio espressivo. Introducendo il concetto di *immersività*, si accennerà ai dibattiti che, per certi versi, hanno segnato la nascita dei *game studies*, e che hanno avuto al centro della discussione il ruolo delle storie nei videogiochi: una premessa fondamentale per il contenuto di tutti i capitoli successivi. Infine, come ulteriore premessa, sarà necessario scandagliare brevemente le principali tassonomie con cui i videogiochi contemporanei vengono classificati: farlo permetterà di avere un ulteriore elemento funzionale alla contestualizzazione dei titoli presi in esame più avanti.

Infatti, è proprio partendo dall'analisi di un caso, *The Last of Us Part II*, che nel capitolo 2 si individuerà quali siano i principali elementi formali che vanno a formare una narrazione esplicita in un videogioco. In particolare, si discuterà delle varie tipologie di filmati d'intermezzo con cui le storie vengono presentate, e come questi vengano utilizzati in rapporto alle fasi d'interazione. Altro elemento fondamentale che verrà preso in esame è il personaggio giocatore, strumento principale del giocatore per interagire con l'ambiente virtuale: attraverso il suo punto di vista, l'utente ha modo di vivere la storia che il titolo offre. Infine, nel capitolo si

discuterà di come la natura interattiva del videogioco permetta all'utente di manipolare la presentazione stessa di una storia, e come ciò risulti determinante nel significato che il giocatore dà all'esperienza fornita dal titolo.

Nel capitolo 3, prendendo come spunto le caratteristiche principali del videogioco *Detroit: Become Human*, si vedrà come l'interazione possa influenzare il contenuto stesso di una storia, chiamando in causa il giocatore per decidere verso quale direzione far avanzare il racconto. Per completezza d'analisi dell'argomento, il titolo sarà messo a confronto con un altro dello stesso genere, *Life is Strange*, le cui differenze saranno preziose per l'altro oggetto del capitolo: le forme e le strategie della narrazione seriale presenti nei videogiochi, e come queste siano funzionali alla storia narrata.

Infine, nel capitolo 4 verrà preso in esame il ruolo dell'elemento spaziale nella narrazione. Anche in questo caso, il discorso partirà da un caso d'analisi, *The Witcher 3: Wild Hunt*, titolo esemplare che inserisce una storia interattiva all'interno di un mondo virtuale esplorabile dal giocatore. Nuovamente, il titolo verrà messo a confronto con altri videogiochi dalla tipologia simile, in modo tale da individuare diverse potenzialità che l'esplorazione dello spazio di gioco offre agli utenti, e per comprendere le proprietà narrative stesse che l'ambiente stesso può presentare.

Questo lavoro non pretende di essere completamente esaustivo su tutti i modi e le tecniche utilizzate per narrare storie nei videogiochi. Piuttosto l'obiettivo è quello di individuare i metodi principali impiegati nelle produzioni videoludiche più importanti, escludendo quindi titoli appartenenti al mercato indipendente: studiare quelle che sono le tendenze più diffuse, potrà essere sufficiente per comprendere le potenzialità espressive del medium.

Capitolo 1

Comprendere il videogioco

In un videogioco ci possono essere elementi narrativi, la cui combinazione va a formare una storia. Tuttavia, che il medium videoludico sia anche un mezzo d'espressione, in grado di raccontare storie, è un argomento che è stato spesso discusso. In queste pagine si cercherà di comprendere la funzione che storie e narrazioni possono avere in un videogioco, partendo da un'analisi preliminare sul medium e la sua storia, per poi prendere in esame alcune considerazioni offerte dagli studi del settore.

1.1 Video game: cos'è?

Per indagare le proprietà narrative del videogioco, è necessario come prima cosa capire che cosa sia quest'ultimo e come funzioni. Cercare una definizione potrebbe avere poco senso: negli anni molti studiosi ne hanno formulate diverse, alcune delle quali vedremo nelle prossime pagine, ma nessuna di queste è accettata universalmente. Dopotutto, anche per altri media e arti, come ad esempio la letteratura, non esiste una definizione completamente condivisa¹. Questo argomento vale soprattutto alla luce del fatto che, per citare le parole di Enzo d'Armenio, “il videogioco è un medium non ancora completamente formalizzato, e che il suo linguaggio è in piena fase evolutiva”². Infatti, questo medium ha visto nella sua relativamente breve vita un'evoluzione, sia tecnica che di linguaggio, assai complessa, al punto che per alcuni il videogioco non sarebbe nemmeno qualcosa di prettamente ludico. Tuttavia, soffermarsi sull'etimologia può fornire alcuni spunti d'interesse.

Il termine, sia in italiano che in inglese (*video game*), deriva dall'unione delle parole *video* e *game/gioco*, e da questo capiamo due cose importanti: in primo luogo, si tratta di qualcosa dalla natura principalmente ludica³. In secondo luogo, la parola *video* ci permette di restringere il campo, escludendo dal nostro discorso altri tipi di prodotti ludici come i giochi di ruolo dal vivo, i *pervasive games* e gli *alternative reality games* (ARG): il videogioco infatti necessita di

¹ Enzo d'Armenio, *Mondi paralleli. Ripensare l'interattività nei videogiochi*, Unicopoli, Milano, 2014, p. 23.

² *Ivi*, p. 106.

³ Gioco in Vocabolario, *Treccani*, <https://www.treccani.it/vocabolario/gioco/> (ultimo accesso: 18/11/2021).

una macchina che riproduca su uno schermo delle immagini. Di conseguenza, la natura del videogioco unisce il ludico al digitale.

Sull'aspetto ludico, il più importante, studiosi di diversi campi (sociologia, filosofia, psicologia, media studies, e altri) hanno indagato per anni il *gioco*, senza trovare una definizione univoca. L'enciclopedia Treccani riporta numerose definizioni diverse, in particolare: "Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive"⁴. Il discorso si fa più interessante se ci si sposta sulla lingua originale inglese: *gioco* è infatti traducibile sia come *game* che come *play*, termini che comportano significati diversi. Con il primo si intende: "La maniera di agire in una competizione; [...] Un aspetto o fase particolare di agire in un gioco o sport [...] il sistema di regole che governa un gioco; [...] Il numero di punti per vincere; [...] Una procedura o strategia per raggiungere un obiettivo"⁵. Da ciò capiamo che il termine indica prevalentemente la *struttura del gioco* e gli aspetti oggettivi della pratica ludica. *Play*, invece, è definibile come: "L'azione che avviene durante un gioco; [...] Conduzione, corso, o azione di un gioco; [...] Un particolare atto o manovra in un gioco; [...] Il turno di qualcuno in un gioco; [...] Un atto, modo o maniera di procedere"⁶. In altri termini, con *play* ci si riferisce all'azione ludica, necessariamente legata alla *soggettività* di chi gioca. Così, unendo i diversi significati di *game* e di *play*, capiamo che il gioco è nella maggior parte dei casi composto da componenti oggettivi e componenti soggettive: le prime sono formali e servono a distinguere i diversi giochi tra loro, mentre le seconde identificano gli eventi ludici, come ad esempio (nel caso di uno sport) una singola partita rispetto ad un'altra. Dunque, l'atto di giocare (*play*) non è altro che un attualizzare una o più di finite possibilità di gioco previste a monte (*game*).

Si è appena visto uno degli aspetti fondamentali per comprendere cosa sia il gioco, ma non cosa sia il videogioco, il quale possiede degli elementi imprescindibili che ne determinano natura e funzionamento: non solo la sua già citata natura digitale, ma anche il suo essere dipendente da degli strumenti di mediazione chiamati *periferiche*, o *game controller*. Con queste espressioni si intendono dei dispositivi in grado di tradurre delle azioni su di esso (input) in conseguenze sulle immagini a schermo (output). Questi strumenti sono sostanzialmente i mezzi manuali con cui avviene ciò che è l'*interazione* del videogioco. È chiaro che il funzionamento del videogioco

⁴ *Ibidem*.

⁵ Game Definition & Meaning, *Merriam-Webster*, www.merriam-webster.com/dictionary/game (ultimo accesso: 18/11/2021).

⁶ *Ibidem*.

diverge dalla sua controparte non digitale, e, come detto all'inizio, il medium videoludico è ancora in evoluzione, e per molti il suo linguaggio non è del tutto sviluppato. Inoltre, mancano ancora gli elementi per capire come funzioni e che ruolo abbia la narrativa in tutto ciò. Per comprendere quindi che cosa sia il videogioco *oggi* è necessario dare uno sguardo a quella che è la sua storia. In seguito, si scandaglierà alcune definizioni e riflessioni sulla natura del medium, non per trovare una nostra definizione valida ma per raccogliere alcuni spunti d'analisi interessanti per l'oggetto di ricerca di questo lavoro.

1.2 Breve storia dei videogiochi

La storia di questo medium può essere analizzata attraverso diversi punti di vista, non solo come storia dei prodotti videoludici, ma anche come storia delle pratiche d'uso dei videogiocatori, storia della cultura del gaming, storia dell'industria e del mercato, e altri ancora⁷. In funzione di quello che è l'argomento principale di questo lavoro, in questa sede si sceglierà di trattare la storia del videogioco principalmente come storia del suo linguaggio.

Sulla terminologia adottata, urge una premessa: è convenzione culturalmente accettata e condivisa suddividere la storia del medium per periodi denominati *generazioni*, in base al progresso tecnologico delle principali console domestiche per videogiochi in commercio. Per questa ragione, e per il fatto che il linguaggio del videogioco è spesso legato alle caratteristiche tecnologiche dei suoi mezzi di supporto e delle loro periferiche, in certe situazioni sarà necessario soffermarsi brevemente anche sull'aspetto più strettamente tecnico del medium.

1.2.1 Innovazioni nelle prime generazioni di videogiochi domestici e per PC

Al momento in cui si scrive questo lavoro, il videogioco si trova all'inizio della nona generazione di console, il cui mercato è dominato ancora solo da PlayStation 5, Xbox Series X e Xbox Series S. Dopo un periodo di esperimenti e creazioni avvenute nei laboratori universitari, i videogiochi entrano nelle case della gente grazie ai primi sistemi casalinghi dedicati, il cui primo esemplare è il Magnavox Odyssey, rilasciato nel 1972 insieme al suo titolo di punta *Pong*. Con questa console si apre la *prima generazione*, la quale si chiude dopo pochi anni a causa della prima storica crisi del settore. L'interesse per i videogiochi si rinnova grazie al successo del cabinato da gioco di *Space Invaders*, e al conseguente avvento dell'età dell'oro

⁷ Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tunué, Latina, 2014, pp. 5-7.

delle sale arcade. Intanto comincia la seconda generazione, dominata dai prodotti dell'azienda Atari, e successivamente caratterizzata da una sovrabbondanza di titoli in commercio sviluppati da sviluppatori terzi. Questa saturazione del mercato impedisce al settore di continuare a crescere per un po' di tempo, per poi causarne un crollo drastico nel 1983. Uno dei principali responsabili del crollo del mercato è il flop commerciale di *E.T. the Extraterrestrial*, trasposizione videoludica dell'omonimo film di successo di Steven Spielberg⁸, nonché titolo realizzato in appena cinque settimane di tempo⁹. L'opera fu considerata un disastro sotto molteplici aspetti, compreso come adattamento del film: la premessa narrativa del videogioco è infatti completamente diversa rispetto alla trama della pellicola di Spielberg, in quanto l'obiettivo del giocatore è ritrovare i frammenti del telefono che servirebbero ad E.T. per tornare a casa¹⁰.

L'interesse degli americani per i videogiochi rinasce successivamente, grazie al successo dei maggiori successi della terza generazione di console, realizzati dall'azienda giapponese Nintendo, e in particolare dal celebre designer Shigeru Miyamoto. *Donkey Kong*, il primo grande successo del designer giapponese, è un gioco a piattaforme¹¹ in cui il giocatore impersona un idraulico, il famoso personaggio oggi conosciuto come Mario, che deve raggiungere la sommità di un edificio. All'avvio di ogni partita avviene su schermo un'animazione in cui il gorilla che dà il nome al gioco rapisce la ragazza del protagonista, Pauline, e la porta in cima al palazzo: fin dall'inizio in *Donkey Kong* al giocatore è presentata una storia. Grazie a questa intuizione il giocatore non solo sa cosa deve fare per vincere, ma conosce anche il *perché* deve svolgere determinati compiti: "l'implementazione di motivazioni è uno dei compiti più rilevanti del *game designer*"¹². Per quanto serva solamente a contestualizzare le azioni del giocatore, l'aspetto narrativo costituisce una delle ragioni per il successo del gioco. A tal proposito, Mauro Salvador scrive:

Mario [...] è il perfetto esempio di icona di uomo medio con cui identificarsi, dall'aspetto cartonesco e proprio per questo di grande presa. Lo spessore narrativo viene dunque ulteriormente aumentato e nel giocatore inizia a prevalere la curiosità per l'evolversi della

⁸ All'epoca si stava già stabilendo come pratica commerciale di successo adattare in videogioco opere di successo al cinema. La stessa Atari produsse e distribuì *Raiders of the Lost Ark*, basato sull'omonimo film (sempre di Steven Spielberg), e realizzato dallo stesso game designer di *E.T.*, Howard Scott Warshaw.

⁹ *High Score* (Netflix, 2020).

¹⁰ Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Carocci editore, Città di Castello, 2020, p. 74.

¹¹ *Platform games*: giochi d'azione, incentrati sul raggiungimento di un obiettivo evitando degli ostacoli in mezzo.

¹² Ivan Fulco, "Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica", in Bittanti M. (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopoli, Milano, 2004, p. 70.

trama e la «fine» del gioco, piuttosto che per il punteggio, pur ancora presente sullo schermo. Mario si rivolge certo ai bambini ma, evidentemente, anche ai simili di Miyamoto, quegli adulti in grado di cedere alla meraviglia di un'avventura.¹³

Successivamente, Miyamoto realizza *Super Mario Bros.*, nuovo titolo rivoluzionario e totalmente incentrato sull'iconico personaggio, nel quale uno degli aspetti più importanti consiste nella rappresentazione dell'ambiente. Da sempre i confini del mondo di gioco hanno coinciso con quelli dello schermo (che si tratti di televisore, computer o cabinato *coin-op*), ma in *Super Mario Bros.* non è più così: il giocatore è chiamato a muovere Mario in direzione orizzontale, e nel farlo l'inquadratura si sposta insieme al personaggio, come se ci fosse una telecamera virtuale che lo segue, rivelando nuove porzioni di scenario. Si tratta di un'importante evoluzione tecnica, che permette agli sviluppatori di concepire nuovi mondi di gioco più estesi e dettagliati. Inoltre, con il rilascio di questo nuovo titolo, Nintendo decide di inserire all'interno del libretto di gioco alcune pagine di spiegazione del mondo di gioco e dei suoi personaggi, a riprova dell'attenzione che la software house e i suoi sviluppatori hanno voluto dare al comparto narrativo del videogioco.

Parallelamente a quanto descritto finora, l'evoluzione tecnologica dei personal computer e l'abbassamento dei loro prezzi fanno sì che anch'essi diventino macchine da gioco utilizzabili più facilmente. Tra i titoli più importanti che vengono realizzati per PC nel corso degli anni Settanta figura *Colossal Cave Adventure*, la prima avventura testuale (*Interactive fiction*) della storia. Il gioco consiste nell'esplorare una grotta misteriosa, interamente descritto unicamente per mezzo di un testo scritto, e per farlo il giocatore deve decidere cosa fare (che direzione prendere davanti a dei bivi, come interagire di fronte a dei nemici, ecc.) selezionando una tra alcune opzioni date. Questa formula fungerà da base per altre avventure testuali future, come ad esempio *Zork*, e influenzerà altri generi importanti come il gioco di ruolo.

Quest'ultimo genere viene innovato alla fine del decennio, grazie soprattutto alle meccaniche di *Akalabeth: World of Doom*. Sviluppato interamente da Richard Garriott, *Akalabeth* è un vero e proprio tentativo di adattare in forma videoludica un tipico gioco di ruolo carta e penna, in particolare il noto *Dungeons & Dragons*. Dal successo di *Akalabeth*, Garriott sviluppa la serie di giochi di ruolo *Ultima*, nei quali vengono implementanti caratteristiche fondamentali per contraddistinguere questo genere videoludico: la personalizzazione e la crescita di un personaggio (di cui si può decidere ad inizio partita la razza e il ceto sociale di appartenenza),

¹³ M. Pellitteri, M. Salvador, *op.cit.*, pp.49.

l'esplorazione di un mondo virtuale visualizzato dall'alto e di aree al chiuso (chiamati *dungeon*) visualizzati con una prospettiva in prima persona. Per rendere credibile il mondo virtuale, al giocatore è data la possibilità di interagire con personaggi non giocanti (NPC)¹⁴, oltre al fatto che il personaggio giocante possiede dei parametri da tenere sotto controllo se non si vuole ricevere delle penalità durante l'esplorazione dell'ambiente. La sensazione che questo *gameplay*¹⁵ restituisce è che il giocatore si cali direttamente in un mondo di finzione. I seguiti di *Ultima* introducono altre novità importanti, in particolare *Ultima IV* rende più complessa la classica narrativa del *bene contro il male*, e anche per questa ragione inserisce un sistema di *allineamento*¹⁶ per la gestione del personaggio giocante: in questo modo, il protagonista per poter salvare il mondo non deve uccidere una serie di nemici, ma deve apprendere delle virtù morali. Tutto ciò è la base per videogiochi di ruolo futuri enormemente più complessi, e per altre tipologie di titoli.

1.2.2 Tridimensionalità ed evoluzione del linguaggio videoludico

Il successo di importanti avventure testuali come *Colossal Cave Adventure* e *Zork* spingono molti appassionati a crearne di nuove. Tra questi giovani sviluppatori vi sono Ken e Roberta Williams, i quali realizzano *Mystery House*: si tratta di un'avventura basata sull'alternanza di testi che portano avanti la narrazione (in modo simile al *gameplay* di *Colossal Cave Adventure*) ed enigmi da risolvere. Questa formula di alternanza tra fasi diverse contraddistingue il titolo da altri simili usciti precedentemente, divenendo in seguito uno standard del genere. Un'altra importante caratteristica del titolo è la presenza di rappresentazioni grafiche degli ambienti in cui si trova il giocatore. Questa novità è una vera e propria rivoluzione per il genere, al punto da portare a distinguere le avventure testuali, ovvero quelle descritte finora, dalle neonate avventure grafiche. Il successo di *Mystery House* spinge la coppia di autori a professionalizzarsi, dando vita ad una serie di avventure grafiche sotto il titolo comune di *King's Quest*. Con questa serie viene portata un'altra importante innovazione: la possibilità per il giocatore di muovere il personaggio protagonista, per la prima volta animato, all'interno dello scenario, "un espediente che aiuta il realismo e l'immedesimazione del giocatore"¹⁷. Dal 1987

¹⁴ La sigla NPC significa *non-playable character*, inglese di *personaggio non giocante*.

¹⁵ Con il termine *gameplay* si intende il modo di giocare ed interagire con uno specifico videogioco.

¹⁶ L'*allineamento* è un concetto e meccanica di gioco derivante da alcuni giochi di ruolo cartacei, in particolare da *Dungeons & Dragons*. Nel caso di quest'ultimo, l'allineamento serve ad indicare se un personaggio sia tendenzialmente *buono*, *neutrale* o *malvagio*.

¹⁷ M. Accordi Rickards, *op. cit.*, p. 98.

il genere subisce altre importanti novità grazie alle opere dei creativi di Lucasfilm Games¹⁸, divisione della nota compagnia cinematografica Lucasfilm di George Lucas, a partire dall'avventura *Maniac Mansion*. In questa avventura grafica, il giocatore ha la possibilità di scegliere quale personaggio utilizzare tra quelli presentati dalla storia per far avanzare la narrazione, e il gioco prevede più finali possibili a seconda delle scelte e azioni compiute. Grazie a questa narrazione ramificata, e all'originale interfaccia *punta-e-clicca*, *Maniac Mansion* diventa un successo che influenza molte altre avventure grafiche future, e poggia le basi per i successivi titoli della Lucasfilm Games, tra cui il celebre *The Secret of Monkey Island*.

Ciò che ha caratterizzato l'evoluzione dei videogiochi negli anni Novanta è stata l'introduzione della grafica tridimensionale, una vera e propria rivoluzione che permette al linguaggio del videogioco di evolversi sotto vari aspetti, permettendo "di dare vita a mondi realistici, da esplorare in ogni direzione, profondità inclusa"¹⁹. Uno dei primi titoli ad introdurre tale novità è *Wolfenstein 3D* di id Software, che con la sua visuale e le sue meccaniche di gioco definisce il sottogenere degli sparatutto in prima persona (*first-person shooter*, o FPS). Nel realizzare questo titolo, gli sviluppatori costruiscono l'ambiente unendo spazi bidimensionali su più piani di profondità diversi, restituendo al giocatore l'illusione di trovarsi in uno spazio tridimensionale vero e proprio. Una sensazione rafforzata dal fatto che le immagini a schermo sono riprodotte secondo il punto di vista del personaggio giocante, caratteristica che aumenta l'immersione. Dal successo del titolo, gli autori realizzano altri giochi simili di enorme successo, tra cui *Quake*: primo vero gioco realizzato completamente con poligoni tridimensionali (anziché in pixel), generati in tempo reale dal motore di gioco.

La tecnologia 3D presto raggiunge anche il mondo delle console casalinghe, a cui si convertono serie già note, come dimostra il celebre *Super Mario 64*, e che permette la nascita di nuovi generi videoludici. È proprio su console che viene rilasciato per la prima volta *Tomb Raider*, titolo in tre dimensioni che unisce la formula dei giochi d'avventura con le dinamiche di quelli d'azione in modo inedito. È da citare il caso della serie *Final Fantasy*, dell'azienda Square, il cui passaggio al 3D decreta anche il trasferimento della serie dalle console Nintendo alla nuova PlayStation della rivale Sony. Il motivo di questo cambio è dovuto non a ragioni economiche, bensì alle ambizioni narrative del team di sviluppo del nuovo *Final Fantasy VII*: con la tecnologia 3D, gli autori desiderano inserire nel gioco filmati non interattivi realizzati in

¹⁸ Dal 1990 denominata LucasArts, e poi rinominata come in origine in seguito all'acquisizione da parte di The Walt Disney Company.

¹⁹ M. Accordi Rickards, *op.cit.*, p. 109

computer grafica (*full motion videos*, o FMVs), per rappresentare al meglio i momenti tipici della storia narrata nel videogioco. Ciò non sarebbe stato possibile se il gioco fosse stato sviluppato sulla nuova console 3D di Nintendo, il Nintendo 64, a causa del supporto su cartucce, non abbastanza capienti per l'inserimento degli ambiziosi filmati desiderati da Square. Di conseguenza, Square decide di abbandonare Nintendo e spostare lo sviluppo su Playstation, il cui supporto è su CD-ROM, di gran lunga più capienti delle cartucce Nintendo. Questo episodio è utile per capire quanto l'evoluzione tecnologica sia ormai essenziale non solo per l'aspetto ludico, ma anche per quello narrativo, sempre più importante agli occhi degli sviluppatori e dei videogiocatori. L'evoluzione del videogioco anche sull'evoluzione delle proprietà narrative del medium, come dimostrano anche le innovazioni di *Half-Life*. FPS per PC, il titolo è da ricordare la sua narrazione presentata "senza soluzione di continuità: la storia si svolge sotto gli occhi del giocatore, che non è mai privato del controllo diretto dell'azione. Gli intermezzi narrativi non interattivi [...] sono quindi del tutto eliminati"²⁰. La narrazione di *Half-life* è perciò presentata come se fosse un unico piano sequenza, in cui l'inquadratura di gioco coincide con lo sguardo del personaggio giocante: una combinazione di idee pensate per rendere il giocatore il più coinvolto possibile con la narrazione.

1.2.3 Mondi aperti e mondi condivisi

Come appena visto, nel corso degli anni Novanta la grafica tridimensionale rivoluziona il mondo dei videogames, cambiando anche il modo di concepire alcune tipologie di gioco. La meccanica del *mondo aperto* (*open world* in inglese), che permette al giocatore di esplorare una mappa di gioco più o meno vasta, è presente da tempo ed è stata ampiamente sfruttata da varie tipologie diverse di titoli, come ad esempio l'originale *The Legend of Zelda* o la serie *Ultima*. Con l'evolversi della tecnologia, i videogiochi che negli anni Novanta presentano questa meccanica riescono a restituire un senso di coinvolgimento senza precedenti. *The Elder Scrolls: Arena* è un gioco di ruolo d'azione che proietta il giocatore all'interno di un mondo aperto (*open world*), completamente esplorabile e visto con gli stessi occhi del personaggio (una visuale soggettiva come quella degli FPS discussi precedentemente), dando l'illusione di trovarsi completamente dentro l'ambientazione del titolo. Quest'ultima è provvista di un sistema che regola il passaggio continuo tra il giorno e la notte, un aspetto che aumenta il realismo dell'esperienza. Un altro caso da citare è quello di *Shenmue*, avventura dinamica realizzata per

²⁰ *Ivi*, p. 108.

la console Dreamcast, in cui il giocatore impersona un ragazzo in cerca dell'assassino del padre. Il giocatore ha la possibilità di muoversi liberamente all'interno di una cittadina, provvista di diversi punti e oggetti con cui è possibile interagire. La città, realizzata tridimensionalmente, è abitata da numerose persone (NPC) che vivono una loro routine, indipendente dalle azioni del giocatore: tutto ciò contribuisce a rendere l'esperienza di *Shenmue* fortemente immersiva e realistica. Questo concetto viene in seguito ripreso ed espanso con *Grand Theft Auto III*, in cui il giocatore ha la possibilità di muoversi e interagire con un'intera metropoli ispirata a Manhattan. Come visto nel primo paragrafo, solitamente le situazioni ludiche (*play*) sono finite e dipendenti a monte dalle regole (*game*) con cui il gioco è costruito. Tuttavia, titoli vasti e complessi come *Grand Theft Auto III* offrono possibilità di interazioni tali da permettere l'insorgere situazioni ludiche non necessariamente pensate dagli sviluppatori; questo tipo di *gameplay emergente* permette a sua volta ai giocatori di sperimentare narrazioni su più livelli: “uno predeterminato dagli autori e l'altro, parallelo, autodeterminato dal giocatore sfruttando gli strumenti messi a disposizione dall'ambiente virtuale”²¹. Detto in altri termini, in alternativa al seguire una storia creata dagli sceneggiatori del gioco, il giocatore può costruire una propria storia: una caratteristica definibile come *narrativa emergente*.

Parallelamente a tutto ciò, nello scenario PC emergono meccaniche e formule di gioco che sfruttano le connessioni internet. Grazie alla rete, Richard Garriot ha la possibilità di realizzare *Ultima Online*, videogioco di ruolo in cui i giocatori di tutto il pianeta hanno la possibilità di interagire tra di loro all'interno dello stesso mondo di gioco condiviso. Quest'ultimo può essere definito *mondo persistente*, in quanto, grazie al funzionamento della rete online, continua ad esistere a prescindere dai giocatori e dalle azioni che compiono all'interno di esso. Questo elemento, unito all'estrema libertà d'azione in grado di offrire *narrazioni emergenti*, è ciò che caratterizza più di tutti gli MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) come *Ultima Online* e i titoli che ad esso si ispirano in seguito. La formula di questo genere viene rivista da *World of Warcraft*, MMORPG della Blizzard Entertainment, che riduce la libertà offerta al giocatore e che lo guida maggiormente verso delle missioni da compiere, dotate di una loro narrazione autoriale, in maniera simile ai classici GDR visti precedentemente. In altre parole:

il giocatore non è più invitato a costruire la sua storia personale senza vincoli, ma [...] viene condotto a intraprendere una serie di missioni [...]. Le storie e gli avvenimenti del

²¹ Ivi, p. 137.

gioco vengono decisi a monte da Blizzard, che crea nuovi contenuti su base regolare e dà all'esperienza solide fondamenta narrative²².

Nonostante lo snaturamento della formula creata da Garriot, *World of Warcraft* diventa l'MMORPG per eccellenza, che fa da esempio per altri titoli simili di enorme successo, dimostrando un dato interessante: anche a costo di perdere libertà di gioco, ai giocatori sembra piacere fruire di storie altrui.

Negli anni successivi, le potenzialità delle connessioni internet permettono di creare ulteriori modi di interagire. *Demon's Souls* è un videogioco di ruolo d'azione che trasporta il giocatore in un mondo oscuro e ostile. I nemici affrontabili sono molto forti e aggressivi, e l'ambiente esplorabile nasconde al suo interno una vasta gamma di trappole, ma anche di segreti. L'esperienza è pensata per dare al giocatore una serie di sfide molto impegnative, che però possono essere affrontate con più serenità grazie ad alcune meccaniche che sfruttano la connessione alla rete. Nonostante *Demon's Souls* non sia un titolo multiplayer come *World of Warcraft*, e perciò con un mondo di gioco che non è condiviso, alcuni elementi lo possono essere e influenzare le partite di altri giocatori: gli utenti, infatti, possono lasciare dei testi sull'ambiente che indicano quanto scoperto (ad esempio il posizionamento di una trappola o l'ubicazione di un segreto). Nel suo seguito spirituale, *Dark Souls*, questa meccanica viene ampliata e sfruttata anche per fini narrativi: il titolo, infatti, possiede una componente narrativa prevalentemente dipendente dai testi di descrizione degli oggetti di gioco, e dalla costruzione stessa dell'ambiente. Perciò, riuscire a trovare un determinato manufatto segreto può comportare per il giocatore scoprire dei retroscena narrativi, i quali possono influenzare le sue scelte di gioco (a loro volta in grado di determinare il finale della storia).

1.2.4 Il videogioco oggi

La storia del videogioco riassunta nelle scorse pagine non è sicuramente esaustiva, ma sufficiente per fornire una base da cui partire per il discorso che in questo testo si vuole affrontare: l'importanza e il funzionamento che la narrativa può avere nei videogames. Si è visto che la componente narrativa può avere un ruolo importante nel coinvolgimento dell'utente con la fruizione del videogioco, e le "tecniche" con cui far avvenire la narrazione possono variare in base alla tipologia del titolo.

²² *Ivi*, p. 140.

Francesco Alinovi riassume la storia del videogioco come la storia dell'evoluzione di tre parametri: dimensioni (da due a tre), proporzioni (presenza o meno di una profondità spaziale), e confini (relativi allo spazio di gioco)²³, il cui insieme contribuisce a rendere l'esperienza *immersiva* per il giocatore, che è lo scopo di qualche videogioco. Agata Meneghelli definisce l'*immersività* come “la capacità di un videogioco ben riuscito di far entrare il giocatore dentro lo schermo, illudendolo di vivere in un altro mondo, con altre coordinate spazio-temporali”²⁴. Questo effetto è lo scopo ultimo di ogni gioco, e possiede molte analogie con il concetto di flusso (*flow*) descritto dallo psicologo Mihaly Csikszentmihalyi: “uno stato mentale in cui si è completamente assorbiti dall'attività che si sta compiendo, al punto tale che l'ambiente circostante sembra non esistere più”²⁵. Nella trattazione precedente non si sono citate le sperimentazioni ed evoluzioni delle *interfacce fisiche* di gioco, ovvero le periferiche, ma per dovere di completezza va detto che anche queste possiedono un ruolo nell'immedesimazione del giocatore.

Nel prossimo paragrafo si cercherà di comprendere più nel dettaglio quali siano il ruolo di narrazione ed elementi narrativi nell'ottenere l'immersione del giocatore.

1.3 Narrazione e videogames

Il videogioco nasce con l'intento di intrattenere attraverso l'interazione con un'interfaccia, eppure risulta lampante che molti titoli posseggano numerosi elementi narrativi, o che alcuni di essi abbiano l'intento dichiarato di raccontare una storia. È per questo motivo che la nascita dei *Game Studies*, ovvero la disciplina che studia i videogiochi, le pratiche di gioco e la cultura attorno a tutto ciò, è contrassegnata dal dibattito tra due correnti di pensiero: la prima vuole intendere il medium prima di tutto come un mezzo d'espressione narrativo, mentre la seconda considera ogni elemento narrativo presente nei videogiochi come elementi di contorno o esclusivamente funzionali alle meccaniche di gioco. Le due scuole di pensiero sono rispettivamente note come *narratologia* e *ludologia*. Per molto tempo i diversi studiosi si sono interrogati se l'interattività, aspetto fondamentale che contraddistingue il videogioco dagli altri media, sia conciliabile o meno con forme di narrazione.

²³ Francesco Alinovi, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer, Cesano Boscone, 2011, posizione 1119 di 3348 (versione ebook).

²⁴ Agata Meneghelli, *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Unicopoli, Milano, 2007, p. 56.

²⁵ Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper and Row, New York, 1990, p. 15.

1.3.1 Interazione e narrazione

Secondo Alinovi, “l’interattività è l’imitazione dell’interazione sociale da parte di un sistema meccanico o elettronico”²⁶, ed una delle caratteristiche essenziali perché ciò avvenga è “il ruolo attivo dell’utente nella selezione delle informazioni richieste”²⁷. A tal proposito, Giovanna Cosenza aggiunge e precisa che: “un sistema è interattivo se stabilisce con il suo utente una relazione simile a quella del dialogo prototipico”²⁸, ovvero un dialogo faccia a faccia. È proprio grazie a questa sorta di *dialogo* con la macchina videogioco che quest’ultimo riesce a provocare nel giocatore quel senso di immersione di cui si è parlato precedentemente.

Come si diceva, l’idea dei ludologi è che lo studio del medium dovrebbe essere concentrato unicamente sulle componenti interattive, poiché la relazione del giocatore con lo spazio simulativo è l’aspetto fondante dell’esperienza videoludica; “la trama narrativa, le vicende e la caratterizzazione dei personaggi vengono considerate come *accessorie*, una sorta di cornice che serve a contestualizzare la situazione ludica ma che non modifica né scalfisce le dinamiche di interazione”²⁹. In altre parole, il videogioco non sarebbe altro che un sottoinsieme dell’assai più ampio concetto di *gioco*, così com’è inteso e trattato ampiamente da Johan Huizinga e Roger Caillois. Si tratta però di un presupposto non dimostrato, e che inoltre, come notato da Klevjer, va incontro ad alcune contraddizioni di fondo: “un videogioco è un gioco generato da un computer. Il gioco viene trasformata dalla tecnologia del computer, producendo nuove forme distinte di sfida e attrazione che non possono essere comprese per mezzo di concetti e teorie sviluppati per spiegare il gioco non digitale”³⁰. Anche Enzo d’Armenio argomenta come l’approccio dei ludologi non sia condivisibile:

Se sono solo le meccaniche di gioco a dover essere considerate, il mettermi alla guida di un veicolo da corsa, all’interno di un videogioco, è un evento del tutto insignificante: non cambierebbe nulla se al posto di tal mezzo guidassi un parallelepipedo astratto. O ancora: a parità di meccaniche di gioco, se a inseguire il mio personaggio ci fossero esseri di peluche dagli occhioni dolci all’interno di un angusto e coloratissimo Luna Park, sarebbe la medesima cosa che essere inseguito da zombie mugugnanti dentro un manicomio dismesso. Risulta evidente che considerare le sole meccaniche di gioco significa non

²⁶ F. Alinovi, *op. cit.*, posizione 982 di 3348 (versione ebook).

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ Giovanna Cosenza, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari, 2004, p. 51.

²⁹ Valentina Paggiarin, *I videogiochi: modelli narrativi e rimediazioni tecnologiche*, Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, 2009, p. 41.

³⁰ R. Klevjer, *op. cit.*, p.192 (traduzione mia).

esaurire affatto le possibilità di significato che i videogiochi arrangiano, e considerarle senza contesto figurativo corrisponderebbe a ignorare il complesso gioco di ruoli che ne è spesso alla base³¹.

Sul versante opposto, il pensiero narratologico si fonda sull'idea che il videogioco non sia altro che un sistema comunicativo, da considerare come mezzo di trasmissione di cultura e di narrazione di storie. La contrapposizione tra i due pensieri diversi inizia ad essere superata con la pubblicazione di *Half-real*, saggio di Jesper Juul che utilizza un approccio a metà: l'autore porta avanti la tesi secondo cui l'oggetto videogioco sia un sistema di *regole reali*, e allo stesso tempo opera di *finzione*. Partendo dal presupposto che la narrazione è un'esposizione ordinata di eventi, essa può effettivamente essere presente in un videogioco solo se avviene all'interno di un mondo finzionale, governato da una serie di regole (che *sono* gli stessi eventi). Nell'ottica di Juul, le regole hanno una funzione centrale, che però è anche modellatrice del mondo di gioco. La funzione della narrazione è quella di rendere comprensibili al giocatore tali regole, poiché non sono esplicitate, e lo spazio di gioco possiede un ruolo importante in questo:

Lo spazio e il level design nei videogiochi sono i luoghi in cui le regole e la narrazione si sovrappongono. [...] Le regole possono indurre il giocatore a immaginare un mondo al posto di un altro. Al contrario, la narrazione può indurre il giocatore a comprendere le regole del gioco. Le azioni del giocatore nel mondo reale hanno una relazione metaforica con quelle esercitate nel mondo di gioco: premere un pulsante al momento giusto significa colpire la pallina nel modo perfetto. Il rapporto fra regole e narrazione in un videogioco è ciò che lo rende per metà reale (*half-real*): per metà regole reali e per metà mondi finzionali narrati³².

Perciò le regole con cui il videogioco è costruito (il *game* degli scorsi paragrafi) rimane l'elemento centrale. Nonostante le preziose intuizioni, l'importanza che il pensiero di Juul restituisce alle regole è molto rigida, e forse finisce per considerare il videogioco come un mero "resoconto meccanicistico"³³. La conseguenza di ciò è che dall'analisi del videogioco rimangono escluse fattori osservati da altri studiosi, come ad esempio la *narrazione emergente*,

³¹ E. d'Armenio, *op. cit.*, p. 42.

³² Jesper Juul, *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, MIT Press, Cambridge, 2005. pp. 195-196 (traduzione mia).

³³ E. d'Armenio, *op. cit.*, 26

ovvero la storia *derivata* dalle azioni del giocatore³⁴ e di cui si è già accennato negli scorsi paragrafi in relazione a videogiochi di tipo *sandbox*³⁵.

Un altro contributo sul rapporto tra gioco e narrazione è dato da Ivan Fulco nel suo saggio *Lo zero ludico*: in esso, l'autore analizza le motivazioni che possono spingere l'utente a videogiocare, e per farlo osserva le componenti del videogioco, distinguendole in *elementi ludici* (interni all'interattività), *elementi extraludici* (esterni all'interattività), ed *elementi metaludici* (oltre l'interattività)³⁶. In particolare, tra gli elementi metaludici Fulco individua come fonte di gratificazione per il videogiocatore l'estensione del *piano narrativo*, ovvero la consapevolezza che continuando a giocare la narrazione prosegue. Perciò l'autore, al contrario di Juul, considera storia e narrazione come aventi un valore in sé. Infatti, Fulco inizia la sua trattazione distinguendo gli elementi del videogioco in due gruppi: il *piano ludico*, nel quale sono presenti tutti gli elementi del videogioco relativi all'interattività, e il già citato *piano narrativo*, che raggruppa tutti gli elementi narrativi (testi, scenari, personaggi, ecc.) che di per sé non permettono interazione. Tuttavia, molti elementi del videogioco svolgono funzioni sia narrative sia ludiche, come ad esempio l'ambientazione: si è visto infatti che Juul considera lo spazio di gioco come il luogo in cui narrazione e regole si sovrappongono. Per questo motivo, ai due piani precedentemente descritti Fulco ne individua un terzo, coincidente con la loro intersezione, denominato *piano ludonarrativo*. L'autore scrive che al suo interno “le relazioni tra gli eventi [...] delineano quella che definiamo *Narrazione Ludica*: l'evolversi di eventi dipendenti dall'interazione”³⁷. Per citare un esempio di questo meccanismo: “In Resident Evil, Chris Redfield perlustra la villa ed elimina zombie a colpi di pistola mentre risponde ai nostri comandi. Il personaggio Chris Redfield è al tempo stesso protagonista del gioco e della narrazione”³⁸. Il racconto ludico consiste quindi nell’“aspetto narrativo delle meccaniche di gioco e l'aspetto interattivo della narrazione”³⁹. Dunque, in certi casi, narrazione e giocare possono coincidere.

³⁴ Daniele Cianflone, “Interactive Storytelling: come i videogiochi comunicano al giocatore”, *Associazione IPID*, 23 aprile 2021, <https://www.ipid.dev/game-studies/interactive-storytelling-come-i-videogiochi-comunicano-al-giocatore/> (ultimo accesso: 26/11/2021)

³⁵ Si tratta di una tipologia di videogiochi che permettono di compiere con grande libertà di approccio. Il termine deriva infatti dai recinti di sabbia nei quali i bambini, grazie alla loro immaginazione, possono compiere ogni cosa che vogliono. Titoli come *Grand Theft Auto III* sono spesso etichettati come sandbox.

³⁶ I. Fulco, *op. cit.*, p. 75.

³⁷ *Ivi*, p. 65.

³⁸ *Ivi*, p. 59

³⁹ *Ivi*, p. 66.

Compreso meglio quale sia il ruolo degli elementi narrativi in un videogioco, non resta che comprendere come funzioni la narrazione ludica. Per fare ciò, il metodo migliore sarà quello di analizzare alcuni titoli diversi. Tuttavia, è già stato citato come le strategie di narrazione variano in base a diversi fattori, tra cui la tipologia di videogioco. È soprattutto nella trattazione storica precedente che si è visto che esistono diverse tipologie e generi videoludici, pertanto è preferibile soffermarsi su tale argomento per capire con che criterio selezionare i casi d'analisi in seguito.

1.4 Tipologie di videogiochi

Negli anni molti studiosi hanno proposto modi diversi di categorizzare i videogiochi. Una prima categorizzazione possibile, già citata nelle pagine precedenti, è per sistema di gioco:

- *Videogiochi coin-op*: chiamati anche *arcade*, sono i videogiochi per i cabinati da sala giochi;
- *Videogiochi per computer*: titoli sviluppati per personal computer, oggi distribuiti prevalentemente in formato digitale;
- *Videogiochi per console*: quelli per le macchine da gioco casalinghe e distribuiti sia in formato digitale, sia fisico (con supporto diverso a seconda della console di riferimento); tali sistemi si dividono a loro volta in console *fisse*, connesse al televisore di casa, *portatili*, pensate per giocare in mobilità, e *ibride*, cioè in grado di giocare in entrambe le modalità appena descritte (al momento l'unica console di questo tipo in commercio è il Nintendo Switch);
- *Videogiochi mobile*: ovvero videogiochi disponibili solo in formato digitale, pensati per essere utilizzati sugli apparecchi mobile come smartphone e tablet;
- *Browser games*: videogiochi sviluppati per essere utilizzati tramite internet, e accessibili unicamente attraverso piattaforme di navigazione web o social network;

Quando si analizza un videogioco è importante osservare la piattaforma di gioco di riferimento, poiché le modalità di gioco sono pensate e sviluppate appositamente per essa: ad esempio, un gioco per cabinato *coin-op* solitamente è concepito per essere giocato in un luogo pubblico e in sessioni di gioco più o meno brevi, mentre un titolo per console o PC è solitamente sviluppato in modo tale da avere una longevità maggiore; allo stesso tempo un titolo per console portatile può essere che presenti meccaniche di gioco che sfruttano la mobilità della console, aspetto che un titolo per console fissa non può avere.

Spostandoci su un'altra categorizzazione, nel saggio *Videogiochi & new media* Bruno Fraschini riprende una tassonomia di modalità di gioco diverse, originariamente proposta dal sociologo e critico letterario Roger Caillois, e tenta di adattarla al videogioco⁴⁰:

- *Agon*, ovvero la competizione: è l'elemento centrale di tutti quei videogiochi incentrati sulla sfida, che sia tra il giocatore e un'intelligenza artificiale, o tra i giocatori stessi;
- *Alea*, riferito alla casualità: componenti aleatorie possono essere presenti in vari titoli videoludici, come ad esempio i videogiochi di ruolo alla giapponese;
- *Mimicry*, il mascheramento (*mimetismo* appunto), o gioco di ruolo: i giocatori accettano temporaneamente di essere trasportati in un universo fittizio chiuso, comportandosi di conseguenza. Come visto in precedenza, *entrare* nel mondo del videogioco è un presupposto fondamentale per l'immedesimazione dei videogiocatori;
- *Ilinx*, ovvero la ricerca della *vertigine*, di natura sensoriale o psicologica: questo tipo di sensazione data dal videogioco è descritto da Fulco come "la risoluzione degli stati di tensione provoca in genere piacere, mentre la tensione in sé può sfociare in gratificazione solo in caso assuma la forma (...) di lieve alterazione psico-sensoriale"⁴¹.

Queste modalità di gioco possono essere considerate come le meccaniche di gioco più basilari possibilmente riscontrabili in un videogioco. La maggior parte dei videogiochi tendono a mescolare queste modalità in misure diverse, anziché basarsi interamente su una sola di loro; ciò è osservabile analizzando un titolo d'esempio come *Dragon Quest XI S – Definitive Edition*:

- In questo titolo il videogiocatore deve spesso combattere dei nemici. Gli scontri non sono a turni, il che comporta una sfida basata sulla capacità del giocatore di elaborare tattiche e strategie migliori di quella dell'intelligenza artificiale del gioco;
- Le mosse dei nemici sono prestabilite da degli algoritmi gestiti dall'intelligenza artificiale, che tuttavia il giocatore non conosce. Essendo tutto ciò difficilmente leggibile dal giocatore medio, la sensazione restituita è che molte azioni degli avversari siano casuali;
- *Dragon Quest XI S* è un videogioco di ruolo, perciò basato sulla libertà del giocatore di poter gestire alcuni aspetti dei personaggi giocabili: in questo caso, il giocatore ha la possibilità di dare un nome all'eroe protagonista, di scegliere cosa rispondere in alcuni dialoghi e di decidere quali abilità sviluppare prima nell'avanzamento dell'avventura;

⁴⁰ Bruno Fraschini, "Videogiochi & New Media", in Bittanti M. (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopoli, Milano, 2004, p. 101.

⁴¹ I. Fulco, *op. cit.*, p. 87.

- Le sfide di *Dragon Quest XI S* possono essere abbastanza difficili da costringere il videogiocatore a concentrarsi molto. Di conseguenza è possibile l'utente si estranei da ciò che ha attorno a sé, per poi sentire una piacevole sensazione di gratificazione una volta vinto lo scontro difficile.



Fig. 1 – Uno scontro in *Dragon Quest XI S*.

Dragon Quest XI presenta dei tratti ludici riconoscibili, che oltre a definire in parte il franchise a cui appartiene, fanno riferimento ad un *genere videoludico* specifico, ovvero quello dei videogiochi di ruolo giapponesi. Quello dei generi è sicuramente la categorizzazione più diffusa nel discorso comune sul videogioco, e soprattutto nella stampa di settore generalista. Questa tassonomia si basa sul *gameplay*, tuttavia applicare questo metodo risulta a volte problematico, poiché capita che le meccaniche di gioco non siano facilmente definibili per mezzi di etichette precostituite. In un articolo sull'argomento, Francesco Toniolo scrive:

I generi videoludici sono infatti da sempre legati al giornalismo di settore, perché è proprio attraverso le pratiche discorsive giornalistiche che – soprattutto in passato – alcune etichette dei generi sono andate affermandosi: uno o più giornalisti iniziano a utilizzare una certa parola per definire un gruppo di prodotti che hanno un qualcosa in comune, quella parola si diffonde ed entra nell'uso. Anche in altri casi, poi, il ruolo dei giornalisti è comunque presente: ove le definizioni nascono dal basso, infatti, esse cominciano poi ad acquisire una certa legittimità nel momento in cui vengono recuperate dal giornalismo di settore.⁴²

Problematiche simili sono avvenute anche in tempi passati per altre forme d'espressione, come ad esempio il cinema. Tuttavia, nel caso del videogioco il problema si amplifica a causa della

⁴² Francesco Toniolo, "I metroidvania e i generi videoludici che forse non ci sono", *Francesco Toniolo*, 8 ottobre 2021, <https://www.francescotoniolo.com/2021/10/08/i-metroidvania-e-i-generi-videoludici-che-non-ci-sono/> (ultimo accesso: 23/11/2021).

“sovrapposizione tra quelli che sono i generi tradizionali, legati in larga misura alla struttura narrativa, e quelli che sono i generi videoludici, legati in larga misura al gameplay”⁴³. Ad esempio, spesso si fa confusione tra *Survival Horror*, videogiochi dallo scenario derivato dalla narrativa horror e dalle meccaniche incentrate sulla sopravvivenza del personaggio giocante in un ambiente ostile, e altri titoli dalle meccaniche di gioco completamente diverse ma con una narrazione legata allo stesso genere narrativo. In sostanza, i generi videoludici sono spesso utilizzati come “categorie di comodo per rendere più semplice la comunicazione e la promozione intorno ai videogiochi”⁴⁴.

A tutto ciò si aggiunge che nel panorama videoludico attuale, specie quello mainstream, sono sempre di più i titoli a presentare meccaniche di gioco ibridate a quelle di altri generi di riferimento. Tutto ciò fa capire quanto sia difficile, se non futile, trovare una tassonomia di generi che possa mettere tutti d'accordo.

1.4.1 Suddivisione in generi: una proposta

Per questi motivi, nelle pagine che seguono verrà presa come riferimento una specifica categorizzazione in generi, con la consapevolezza che può presentare delle lacune ma funzionale alle analisi che verranno fatte nei capitoli successivi.

- *Azione (Action game)*: vasto genere, i cui titoli sono basati essenzialmente sulle sfide di abilità. Elementi d'azione sono spesso alla base di ibridazioni con altri generi. Una particolare sottocategoria molto fortunata è il gioco a piattaforme, o *platform game*, basato sul superamento di ostacoli tramite salti e arrampicate (l'esempio più famoso è il già citato *Super Mario Bros.*) Altri sottogeneri importanti sono il picchiaduro (*Beat'em-up*), e lo *shoot'em-up*, una sorta di antesignano della fortunata categoria degli sparatutto.
- *Avventura (Adventure game)*: anche in questo caso si parla di un genere molto vasto e pieno di sottocategorie. In generale si può dire un gioco d'avventura è incentrato sul superamento lineare di enigmi e altri tipi di sfide cognitive. Sottogeneri fondamentali sono l'avventura testuale (*Interactive fiction*) e l'avventura grafica (*Graphic adventure game*), nelle quali la narrazione riveste un ruolo centrale. Altro sottogenere importante

⁴³ *Ibidem.*

⁴⁴ Diego Cajelli, Francesco Toniolo, *Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi*, Unicopoli, Milano, 2018, p.133.

è l'avventura dinamica (*Action-adventure game*), nel quale il giocatore comanda in tempo reale i movimenti del personaggio giocante in modo diretto. Si tratta di un'ibridazione con il genere più ampio dei giochi d'azione. Anche in questo caso, il giocatore per avanzare nel gioco e nella narrazione deve completare una serie di sfide di varia natura. Molti giochi di questa categoria sono strutturati in modo lineare, anche se non sono poche le avventure che presentano un mondo aperto esplorabile (*open world*).

- Sparatutto (*Shooter games*): genere di giochi che consistono nell'affrontare sfide d'azione basate interamente sulle armi da fuoco. Si dividono in due categorie: FPS (*First-person shooter*, sparatutto in prima persona), in cui il punto di vista coincide con la visione del personaggio giocante, e TPS (*Third-person shooter*, sparatutto in terza persona), nel quale il punto di vista è semi-soggettivo, in quanto la telecamera è posizionata spalle dell'avatar.
- Gioco di ruolo, o GDR (*Role-playing game*, RPG): vasto genere di titoli che riadattano le meccaniche di giochi di ruolo cartacei, il cui più celebre è *Dungeons & Dragons*, in forma di videogioco. Elemento centrale di ogni GDR è la crescita e gestione del proprio personaggio (spesso creabile tramite un editor ad inizio partita), attraverso l'accumulo di esperienza e lo sviluppo di abilità. Solitamente, l'esplorazione delle aree di gioco riveste un ruolo importante nell'esperienza ludica. A differenza dei *GDR giapponesi* (*Japanese role-playing games*, JRPG), fortemente incentrati sul potenziamento dei personaggi, le scelte e le azioni compiute dal giocatore possono spesso modificare l'evolversi della narrazione. Infine, nei *giochi di ruolo d'azione* (*action-RPG*) i combattimenti, in tempo reale, dipendono molto dall'abilità del giocatore nel saper affrontare con le giuste tattiche gli avversari.
- Giochi sportivi (*Sport games*): videogiochi che ricreano in modo più o meno fedele regole e partite di sport reali.
- Corsa (*Racing games*): videogiochi incentrati sulla ricreazione di gare di corsa tra veicoli. Può essere considerato un particolare tipo di videogioco sportivo, mentre per i titoli più realistici come sottocategoria di videogioco di simulazione.
- Simulazione (*Simulation video games*): categoria di titoli che consistono nel ricreare in modo fedele particolari tipologie di attività. Si tratta di un genere molto vario, le cui sottocategorie si differenziano tra di loro dal tipo di attività su cui si basano. Due delle più importanti sono i simulatori di vita reale (*Life simulation games*) e i gestionali

(*Business simulation games*). Alcuni videogiochi di simulazione sono indicati anche come *god games*, per il fatto che in essi il giocatore è in grado di decidere quasi ogni aspetto di un determinato mondo virtuale.

- Strategico (*Strategy games*): genere nel quale solitamente il giocatore è in grado di comandare un esercito, da far lottare con uno o più nemici. Gli strategici sono spesso ibridati con il genere simulativo, e in certi casi anche con i videogiochi di ruolo. Diversi titoli definiti come *god games* rientrano anche in questa categoria.
- Giochi MMO (*Massively Multiplayer Online*): videogiochi che, sfruttando le connessioni internet, permettono di interagire con altri giocatori in tempo reale all'interno di uno spazio virtuale condiviso. La sottocategoria di maggior successo il MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), che unisce la formula dei videogiochi di ruolo a quella degli MMO.
- *Casual Games*: si tratta di una categoria riportata all'interno di varie piattaforme di distribuzione di successo (come ad esempio Steam). I casual games possono essere considerati giochi che non richiedono particolari abilità per essere fruiti, e quindi potenzialmente essere apprezzati da chiunque (cioè da videogiocatori occasionali). Spesso vi rientrano videogiochi rompicapo (*puzzle games*), musicali (*rhythm games*) e di società (*party games*).

1.5 Analizzare il videogioco

In queste pagine si è tentato di ricostruire che cosa sia un videogioco, partendo da alcune considerazioni derivate dalla sua etimologia, e passando per la sua storia per comprendere come il suo linguaggio sia ancora in evoluzione. Infine, abbiamo visto come esso possa assumere varie forme: le diverse tipologie di videogioco possiedono strutture e meccaniche di gioco molto diverse tra loro, e i confini tra le categorie può essere spesso molto liquido. Non abbiamo raggiunto una definizione completa di cosa sia il videogioco, ma abbiamo anche visto che non è importante farlo, specie per l'obiettivo di questo lavoro: lo scenario ricostruito fino a qui ci permette di avere diversi strumenti preliminari per andare ad analizzare le proprietà narrative di questo medium in modo ordinato.

Nei prossimi capitoli verranno presi in esame alcuni titoli appartenenti a diversi generi, e tramite una loro analisi tenteremo di comprendere come funziona da un punto di vista formale la narrazione all'interno di un videogioco. In particolare, si scandaglierà il rapporto tra giocatore

e personaggi giocanti, la differenza tra i concetti di storia e narrazione, e come l'interattività del medium possa influire su di essi.

Capitolo 2

Narrazioni interattive nei videogiochi

L'interazione è uno degli elementi fondamentali di qualunque videogioco. Per poter visionare un film, se si esclude il suo avvio, non richiede azioni attive da parte dello spettatore: una volta iniziata la riproduzione, lo spettatore non deve fare altro che guardare e ascoltare (e possibilmente, anche ragionare su cosa sta seguendo). Tuttavia, la fruizione della storia in un videogioco, indipendentemente dal fatto che essa abbia uno spazio e un ruolo dominante nell'opera, richiede un comportamento attivo da parte dell'utente, banalmente perché *se il giocatore non gioca, la narrazione non avanza*.

Attraverso un'analisi di *The Last of Us Part II*, avventura dinamica del 2020, si cercherà di individuare alcuni degli elementi e delle strategie con cui i videogiochi contemporanei comunicano una storia, e soprattutto come si articoli il legame che si può instaurare tra il giocatore e il suo personaggio alter ego, elemento centrale dell'esperienza.

2.1 Il linguaggio cinematografico nei videogiochi

Selezionando l'avvio di una nuova partita, *The Last of Us Part II* inizia con un filmato.

L'inquadratura iniziale è un dettaglio, al cui centro c'è il manico di una chitarra, su cui è disegnata una falena. Allargandosi, l'inquadratura rivela che la chitarra è tenuta in mano da un uomo di mezza età di nome Joel, il quale la sta pulendo mentre parla al fratello Tommy: gli sta confidando quello che è successo alla fine del viaggio da cui è da poco tornato.



Fig. 2 – Joel nel filmato iniziale di *The Last of Us Part II*

L'inizio di questo videogioco coincide con una fase non interattiva, nel quale il giocatore deve osservare passivamente quanto mostrato da un filmato, ovvero una componente del videogioco derivata da un medium diverso: l'arte cinematografica. Negli anni sono nate diverse forme di *convergenza*⁴⁵ tra il cinema e il videogioco (soprattutto con l'avvento della grafica tridimensionale), le quali hanno dato luogo ad interessanti interscambi linguistici, sia a livello formale che stilistico. Molti videogiochi di diverso tipo decidono di enunciare la propria componente narrativa prevalentemente per mezzo di filmati come quello descritto precedentemente. A tal proposito, si può fare due tipi di distinzione: una per *tipologia* di filmati, e una per i diversi modi che questi hanno di *rapportarsi* con le fasi interattive del videogioco.

Un primo tipo di filmato sperimentato nel campo dei videogiochi fu quello del *Full motion video* (FMV): intermezzi realizzati con tecniche cinematografiche, ed inseriti all'interno del gioco. Nel corso degli anni Novanta hanno iniziato progressivamente ad essere usati sempre meno, in favore di altre tipologie, come i *filmati in computer grafica* (o CGI). Grazie alla loro qualità visiva superiore agli standard dell'epoca, la presenza o meno di questi contenuti poteva influenzare il successo di un titolo. Dopotutto, come ha scritto Ivan Fulco:

il videogioco [...] sfrutta naturalmente le potenzialità della gratificazione estetica. L'esperienza del bello definisce una delle motivazioni fondamentali nel rapporto tra uomo e opera espressiva. Nel videogioco è il piacere derivante dall'immagine su schermo, dalla musica della sequenza finale, dal filmato [...] egregiamente animato⁴⁶.



Fig. 3 – Frame di un intermezzo in CGI tratto da *Final Fantasy VII*.

⁴⁵ Per *convergenza* generalmente si intende la situazione di un ambiente multimediale, ovvero composto da più media di tipo diverso, reso possibile grazie alla diffusione di tecnologie digitali.

⁴⁶ I. Fulco, *op. cit.*, p. 91.

Tuttavia, questo genere di filmati presentava due criticità: la prima è che il costo di produzione era elevato, e la seconda era l'enorme spazio di archiviazione richiesto. Su quest'ultima problematica, va ricordato che i supporti fisici per videogiochi hanno uno spazio di archiviazione finito, e in certi casi ciò può comportare la decisione per il team di sviluppo di tagliare alcuni contenuti dal videogioco (soprattutto in passato quando non esistevano sistemi di *archiviazione cloud*). Per questi motivi, col tempo gli intermezzi in computer grafica hanno lasciato spazio ai *filmati generati in tempo reale*⁴⁷, di gran lunga meno costosi da produrre, e più semplici da realizzare ed animare. C'è anche una ragione più artistica per cui oggi è preferito l'utilizzo di filmati in tempo reale, ovvero il fatto che i personaggi e il mondo di gioco sono rappresentati allo stesso modo di come appaiono nelle fasi interattive del videogioco. Esteticamente, i filmati in CGI sono di gran lunga più dettagliati di qualunque cosa rappresentata dalla grafica normale del videogioco, e ciò permette di creare momenti salienti anche dal punto di vista estetico, ma allo stesso tempo genera una dissonanza tra i momenti interattivi e non interattivi. I filmati generati in tempo reale sfruttano la stessa grafica del gioco, permettendo di avere una continuità visiva tra le due fasi diversi dell'esperienza, e di conseguenza garantendo una maggiore immedesimazione del giocatore.



Fig. 4 – *Metal Gear Solid* è stato uno dei primi titoli ad utilizzare interamente filmati generati in tempo reale

Realizzare filmati d'intermezzo coinvolgenti, che mettano in scena momenti narrativi credibili, richiede da parte degli sviluppatori grande attenzione ai dettagli. Per questa ragione oggi la maggior parte dei videogiochi presentano filmati le cui animazioni sono realizzate con la

⁴⁷ Spesso è utilizzata l'espressione *renderizzati in tempo reale*: inglesismo derivante dal termine *rendering*, cioè il processo informatico tramite cui vengono generate le immagini digitali.

tecnica della *performance capture*. Con questo metodo gli attori recitano su un set interno, mentre i loro movimenti vengono registrati grazie ad un sistema di marcatori e multiple telecamere. In seguito, tali movimenti vengono riprodotti da modelli digitali.



Fig. 5 – Un esempio di filmato realizzato tramite *performance capture* in *Uncharted 4: Fine di un ladro*.

Sul rapporto tra cinematiche e fasi di gameplay, generalmente si possono dividere i videogiochi che ne fanno uso in due categorie. La prima di esse vede quei videogiochi che utilizzano i filmati in maniera nettamente separata dalle fasi interattive, ad esempio all’inizio e alla fine di livelli (o missioni). È il caso di *Devil May Cry 3*: il gioco è strutturato in missioni, selezionabili attraverso un apposito menù, e la componente narrativa è rappresentata attraverso filmati renderizzati in tempo reale mostrati tendenzialmente all’inizio e alla fine di tali sezioni. La narrazione, perciò, risulta slegata dalle fasi di gameplay. Tuttavia, molti videogiochi contemporanei presentano una serie di caratteristiche che portano il giocatore a non percepire fasi interattive e componenti narrative come momenti separati, andando a generare quello che nel precedente capitolo è stata chiamata *narrazione ludica*. Quest’ultima suddivisione verrà ripresa nei paragrafi successivi in modo più ampliato e approfondito.

2.1.1 *The Last of Us*

Tornando a *The Last of Us Part II*, nel filmato introduttivo il protagonista Joel racconta al fratello gli eventi conclusivi del suo precedente viaggio. Da un punto di vista seriale, questo inizio rappresenta un metodo per ricordare al giocatore dove *eravamo rimasti con la storia*: il videogioco è infatti un sequel di *The Last of Us*, e i personaggi ed eventi che racconta sono in

continuità con quelli del titolo originale. Per questa ragione, per completezza d'analisi è necessario soffermarsi su quella che era la storia raccontata in *The Last of Us*.

Una pandemia provocata da un fungo che trasforma coloro che infetta in orribili creature ostili ad ogni essere vivente (molto simili ai classici *zombie*) fa crollare ogni tipo di società contemporanea. Il giocatore interpreta Joel Miller, un uomo che durante il caos dovuto alla pandemia non riesce a proteggere la figlia Sarah, che rimane uccisa da un soldato incaricato di impedire ai cittadini di fuggire dalla città e diffondere il panico. Nei successivi venti anni ogni forma di governo nazionale cade, e quel che resta dei vecchi USA viene ulteriormente destabilizzato da una serie di conflitti tra la FEDRA, l'ente militare che gestisce le Zone di Quarantena in cui i cittadini sono obbligati a risiedere, e le Luci (*Fireflies* in inglese), un gruppo armato votato alla creazione di una società più giusta.

Dopo tutto questo tempo, Joel risiede nella Zona di Quarantena di Boston, dove si guadagna da vivere facendo il contrabbandiere. Un giorno un membro importante delle Luci gli procura un lavoro diverso dal solito: portare in una zona poco fuori città una ragazza, appena quattordicenne, di nome Ellie. Durante la missione Joel scopre il motivo di tutto questo: Ellie è immune all'infezione del fungo, e le Luci hanno bisogno che venga portata dove i loro medici possano usarla per creare un vaccino. Purtroppo, la zona di consegna viene scoperta dai soldati della FEDRA, e perciò Joel è costretto a portare Ellie fino ad un'altra base delle Luci a Salt Lake City, quasi dall'altra parte degli Stati Uniti.

Durante questo lungo viaggio, Ellie, che è praticamente cresciuta da sola, si affeziona a Joel fino a vedere in lui una figura paterna. Questo avvicinamento per Joel è più complicato, che tenta di essere più distante: Ellie le ricorda sua figlia Sarah, e questo per l'uomo è un problema in quanto per tutti questi anni l'uomo ha evitato di affrontare la perdita della figlia, fuggendo da ogni cosa che lo inducesse a farlo. Tuttavia, dopo varie difficoltà, Joel impara ad affrontare la propria perdita e ad accettare Ellie come suo nuovo affetto. Tutto questo culmina nel climax, quando, una volta giunti a Salt Lake City, Joel viene a sapere che l'operazione chirurgica per produrre il vaccino necessita che i medici causino la ragazzina. Non potendo accettare di perdere di nuovo una figlia, mentre Ellie è sotto anestesia, Joel (e il giocatore che lo interpreta) provoca la morte di tutto il personale della struttura, compreso il medico che stava per compiere l'operazione: questa volta il protagonista riesce a proteggere la persona che ama, anche se a costo della salvezza dell'umanità.

Nel finale, Joel riporta Ellie a Jackson, la città dove vive suo fratello Tommy (era stata una tappa del loro viaggio per gli Stati Uniti). Dopo essersi risvegliata, Ellie chiede a Joel cosa sia successo. Quest'ultimo le mente, dicendole che alla struttura c'erano altri ragazzi immuni come lei, ma che i dottori non sono riusciti a produrre nessun vaccino. Ellie non è convinta di questa storia, ma mente nuovamente, dicendole: "Lo giuro". Le pause tra una battuta e l'altra fanno capire che ci sono un sacco di pensieri nella testa di questi personaggi, che però non esprimono. E nemmeno il giocatore è in grado di comprendere davvero a cosa pensano, creando suspense. L'ultima inquadratura è un primo piano di Ellie mentre dice: "Ok". Iniziano i titoli di coda, e il giocatore resta senza certezze: Ellie avrà creduto veramente a Joel?

2.2 Il prologo di *The Last of Us Parte II*

Alla fine del filmato iniziale, Joel e Tommy devono rientrare a casa, e perciò escono dall'edificio e prendono i rispettivi cavalli. A questo punto il giocatore ha il controllo del personaggio, ma l'unica cosa che può fare è muoversi seguendo Tommy (che precede). Il movimento non è libero: la mappa è costituita da un unico percorso possibile, che porta direttamente all'ingresso di Jackson. Durante questa fase, in sovraimpressione appaiono i titoli di testa, mentre in sottofondo suona una musica evocativa extradiegetica. Si tratta perciò di una sequenza d'apertura interattiva che non costituisce una vera e propria fase di gioco: tecnicamente il giocatore ha il controllo del proprio personaggio, ma la libertà d'azione è pesantemente limitata da un intento autoriale volto a creare una certa atmosfera. A tal scopo, il percorso obbligato è costruito in modo dettagliato: il giocatore, nei panni di Joel, percorre sezioni di paesi lasciate alla natura, vecchie case ed automobili devastate, per poi finire con il panorama della città di Jackson sotto al tramonto di fine giornata. È chiaro, perciò, che il *design dell'ambiente*, o *design spaziale*, sia una componente qui orientata a suscitare determinate sensazioni al giocatore, anche in funzione narrativa. A tal proposito, Enzo d'Armenio ha scritto:

attraverso un'attenta costruzione spaziale è da un lato possibile raccontare una storia, e dall'altro, attraverso percorsi obbligati o concatenamenti particolari di ambienti, è possibile generare sequenze ritmiche grazie alla successione di determinate impressioni estetiche. [...] Si tratta qui di considerare il lavoro di costruzione dello spazio da parte degli autori dei testi videoludici, che devono dosare la libertà motoria da offrire al giocatore tramite

strategie costrittive e concatenazioni ritmiche, apponendovi dei necessari punti di interesse che facciano da mediazione: si tratta insomma di una vera e propria *regia spaziale*⁴⁸.

Riassumendo, la costruzione dello spazio di gioco è determinante per l'esperienza che lo sviluppatore vuol far provare al giocatore: il rapporto tra l'ambiente, il personaggio e il suo movimento è sia narrativo, sia figurativo.



Fig. 6 – Veduta panoramica di Jackson

Al termine della fase interattiva, senza soluzione di continuità il gioco passa ad un'altra sequenza filmica (non interattiva): dopo aver rimessi i cavalli in stalla, Joel va a trovare Ellie a casa sua. Dopo un iniziale scambio di battute un po' fredde (che suggeriscono mancata vicinanza tra i due personaggi), Joel mostra la chitarra che stava pulendo all'inizio. La sequenza da filmica diventa interattiva, dando inizio ad un *minigioco* musicale nel quale il giocatore deve selezionare le note richieste. Completata con successo la sequenza interattiva, il filmato riprende e mostra Joel che inizia a cantare *Future Days* dei Pearl Jam: una canzone che parla dell'importanza dei legami. La scelta di questa canzone non è casuale: essa simboleggia i forti sentimenti che Joel prova per Ellie.

⁴⁸ E. d'Armenio, *op. cit.*, p. 92.



Fig. 7 – Durante la sequenza filmica, l'inquadratura si blocca e sul lato destro della schermata appare un segnale che indica al giocatore le note da suonare.

Al termine della canzone, Joel regala ad Ellie una chitarra, ricordandole una promessa fattale nel precedente titolo (ovvero che le avrebbe insegnato a suonare). Per tutta questa sequenza, Joel tenta di connettersi con Ellie, ed è proprio da questo momento in poi che avviene un cambio di prospettiva: il prologo si conclude, e la ragazza diventa il nuovo personaggio giocante.

Nel filmato successivo, sono trascorsi quattro anni da quanto mostrato precedentemente. Ellie, che ora è una ragazza adulta, viene svegliata da qualcuno che bussa alla sua porta: è un suo amico di nome Jesse, venuto a svegliarla perché quella mattina hanno il turno di pattuglia attorno la città. A questo punto il giocatore ha la possibilità di muoversi per l'ambiente di gioco mentre impersona Ellie. L'obiettivo del giocatore è esplicitato nel filmato: la ragazza deve prendere lo zaino con le sue cose e uscire. Tuttavia, questo compito non viene completato da Ellie in una fase non interattiva come quella appena citata, ma è richiesto che sia il giocatore a svolgerla. Egli ha qui la possibilità di esplorare la casa della protagonista liberamente, avendo non solo controllo del movimento del personaggio, ma anche quello della telecamera.

2.2.1 Narrazione interattiva

Dal punto di vista della storia formale, qui quello che accade è molto semplice: Ellie prende le sue cose ed esce; ma da un punto di vista espressivo, la situazione è più complessa, in quanto qui il giocatore ha voce in capitolo: egli ha la possibilità di scegliere quanto tempo far impiegare ad Ellie per uscire, quali dettagli della casa rivelare a schermo, e cosa far fare al personaggio mentre si prepara. Tutto ciò serve per fare un'enorme distinzione quando si parla di narrazione:

la *storia* non è altro che un insieme di *eventi*, ordinati cronologicamente, mentre il *discorso narrativo* è il *modo* con cui tali eventi vengono rappresentati⁴⁹. Questa distinzione è analoga a quella individuata dai formalisti russi tra i concetti di *fabula* e *intreccio*.

In altri media come il cinema o la fotografia, *la scelta di cosa inquadrare determina ciò che si vuole raccontare*. Allo stesso modo, nei videogiochi la scelta di dare o meno al giocatore la possibilità di avere il controllo della *telecamera virtuale* di gioco, può determinare in modo significativo l'esperienza di gioco. Fu il caso di *Resident Evil*, *survival horror* che presentava che presentava esclusivamente inquadrature fisse, che cambiavano in base agli spostamenti del personaggio nello spazio di gioco. Con questa scelta di design l'ambientazione risultava particolarmente claustrofobica, coerentemente al senso di ansia e paura che il videogioco voleva trasmettere.



Fig. 8 – In *Resident Evil* il giocatore non ha la possibilità di manipolare la telecamera. Non poter sapere fino all'ultimo se dei nemici si fossero nascosti dietro ad un angolo aumenta il senso di paura che l'esperienza vuole trasmettere.

In sede di *game design*, solitamente la scelta del movimento e della posizione della telecamera è legata a quello del *punto di vista*, o prospettiva, che si vuole dare al giocatore. Britta Neitzel distingue i seguenti tipi di prospettiva:⁵⁰

- *Prospettiva oggettiva*: il giocatore ha un punto di vista pressoché oggettivo sull'ambiente di gioco, e non è nemmeno detto che la telecamera debba seguire un personaggio. *Tetris* è un esempio di questo tipo di prospettiva;

⁴⁹ H. Porter Abbot, *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge UP, Cambridge, 2002, p. 23.

⁵⁰ Britta Neitzel, "Narrativity in Computer Games", in Raessens J., Goldstein J. (a cura di), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, Cambridge, 2005, p. 238.

- *Prospettiva soggettiva*: il punto di vista del giocatore coincide con quanto mostrato a schermo. Muovere il personaggio equivale a muovere la telecamera, in quanto quest'ultima coincide con lo sguardo dell'alter ego del giocatore;
- *Prospettiva semi-soggettiva*: la telecamera segue il personaggio, ma non coincide con il suo punto di vista (che quindi è separato da quello del giocatore);

The Last of Us Part II è un'avventura dinamica *in terza persona*, il che vuol dire che presenta una prospettiva semi-soggettiva: la telecamera è posta alle spalle del personaggio giocante, con il giocatore che può decidere di muoverla attorno ad esso. Il personaggio copre una porzione significativa dell'inquadratura, restituendo un senso di *vicinanza* tra esso e il giocatore, la quale favorisce l'identificazione e il trasporto emotivo. Tuttavia, i rispettivi punti di vista non coincidono, di conseguenza il giocatore può decidere di concentrarsi sugli elementi dell'ambiente che preferisce. Essendo il videogioco un medium anche visivo, questo aspetto può avere un impatto importante nel modo in cui la narrazione viene presentata e percepita dal giocatore. Richard Boon considera quattro tipologie diverse di narrazione per questo medium⁵¹:

1. *Narrazione formale*: la storia è derivata da una sceneggiatura, e presentata da sequenze non interattive. È il caso, citato precedentemente di *Devil May Cry 3*;
2. *Narrazione interattiva*: le azioni del giocatore possono determinare le modalità di presentazione della storia.
3. *Storia interattiva*: le azioni determinano gli eventi stessi della storia;
4. *Narrazione implicita*: già accennata nel capitolo 1, è basata sulle *storie emergenti* dal gameplay;

Come si diceva, in questa fase il giocatore deve raccogliere lo zaino di Ellie per poter avanzare, ma è libero di farlo con i tempi che preferisce, e approfittarsene per esplorare la casa: attraverso l'osservazione degli oggetti sui mobili, le foto e i disegni appesi alle pareti, e lo stesso disordine nei vestiti, è volto a caratterizzare il personaggio giocante. Dunque, la storia prevede che accada un evento preciso (Ellie prende lo zaino), ma il discorso narrativo può essere influenzato direttamente dalle azioni del giocatore: per questo motivo, in questo caso si può parlare di *narrazione interattiva*, cioè dipendente dall'interazione dell'utente con l'ambiente di gioco.

Con una narrazione interattiva abbiamo ancora a che fare con storie sceneggiate, trame costruite da elementi stabiliti in anticipo: la svolta con la narrazione interattiva è che le

⁵¹ Richard Boon, "Writing for Games", in Bateman C. (a cura di), *Game Writing. Narrative Skills for Videogames*, Bloomsbury Publishing Inc, New York, 2021., p. 94 (traduzione mia).

azioni e le scelte del giocatore ora influenzano il *modo* in cui viene presentata la narrazione. [...] nel processo, in genere il giocatore darà la propria interpretazione agli eventi.⁵²

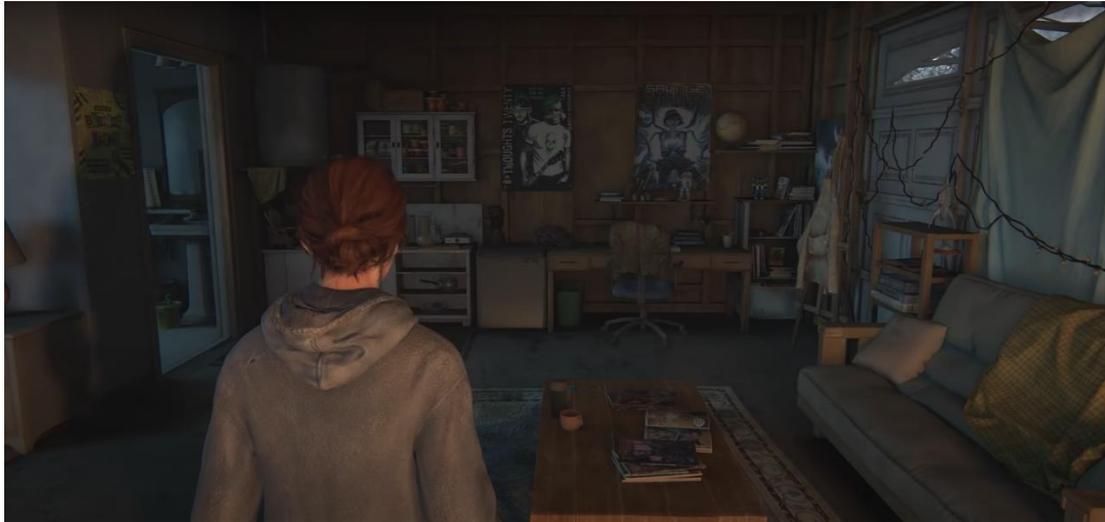


Fig. 9 – La telecamera è posta alle spalle di Ellie, e l'inquadratura mobile permettere di visionare la casa.

2.2.2 Il personaggio come simulacro del giocatore

Gli elementi grazie a cui il giocatore ha la possibilità di influenzare la narrazione sono diversi, il più importante dei quali è sicuramente il *personaggio giocante*, in quanto è proprio attraverso di lui che l'utente può interagire col mondo virtuale. Come scritto da Triberti e Argenton, “l'azione dell'utente si esprime sovente attraverso *personaggi*: [...] giocare a un videogioco significa immettere parte di sé stessi in un mondo virtuale attraverso la coordinazione delle azioni di un *qualcuno*... fino ad essere effettivamente, in qualche modo, nei suoi panni”⁵³. Tuttavia, non tutti i videogiochi permettono al giocatore di avere come alter ego un singolo e preciso personaggio, per questo motivo alcuni autori preferiscono parlare di *simulacri*. È il caso di Alinovi, che descrive il simulacro come il mediatore tra il giocatore e la *simulazione*, che è l'esperienza videoludica: “il simulacro è, innanzitutto, il contenitore nel quale il giocatore può proiettare la propria identità”⁵⁴. Riprendendo la trattazione di Massimo Maietti, egli distingue quattro tipologie di simulacri:

- *Simulacro individuale*: il simulacro coincide con un solo personaggio giocante;

⁵² *Ivi.*, p. 97 (traduzione mia).

⁵³ Stefano Triberti, Luca Argenton, *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Maggioli, Rimini, 2015, posizioni 409-410 (versione ebook).

⁵⁴ F. Alinovi, *op. cit.*, posizione 1034 di 3348 (versione ebook).

- *Simulacro superindividuale*: il simulacro è uno, ma l'esperienza ludica coinvolge più parti di esso (è il caso dei videogiochi simulativi in cui il giocatore deve gestire ad esempio una città);
- *Simulacro molteplice*: l'esperienza coinvolge più simulacri contemporaneamente;
- *Simulacro assente*: il simulacro non è presente su schermo (un esempio tipico sono i puzzle game come *Tetris*);

Finora *The Last of Us Part II* ha messo il giocatore nei panni di due personaggi diversi, ovvero Joel ed Ellie. Tuttavia, in questo caso non si può parlare di simulacro molteplice, bensì di simulacri individuali, in quanto essi non sono mai impersonabili dal giocatore nello stesso momento. Nel capitolo 1 si era citato il *Mimicry*, ovvero il gioco come *l'interpretazione un ruolo* per accedere ad un mondo fittizio: videogiocare significa essere un personaggio, tramite cui interagire con l'ambiente virtuale. Ma se il personaggio è caratterizzato in modo definito, come può esserci identificazione con una personalità altra dalla propria?

Secondo Triberti e Argenton, “nell'essere umano è insita la capacità di assumere temporaneamente un'identità differente rispetto alla propria, senza che tale pratica rifletta la presenza di una dissociazione patologica”⁵⁵. Il funzionamento del rapporto tra identità del giocatore e del personaggio è descritto da Alinovi, secondo cui il rapporto di scambio comunicativo tra giocatore e videogioco “porta alla fusione di differenti identità”⁵⁶. Questo concetto è ribadito da Triberti e Argenton:

L'esperienza del mondo virtuale tramite un personaggio coinvolge innanzitutto l'identità reale (quella della persona seduta davanti al dispositivo) e l'identità virtuale (le caratteristiche del personaggio che si muove nel videogioco); tra di esse, sussiste una terza identità detta proiettiva che consiste delle rappresentazioni, dei significati e dei caratteri selezionati che dall'identità reale vengono trasportati in quella fittizia⁵⁷.

Questi diversi tipi di identità si alternano continuamente nel corso di un videogioco: ad esempio, durante un filmato di *The Last of Us Part II* possiamo vedere in scena Ellie che pensa e ragiona come Ellie, che durante una fase di gioco action raccoglie tutti gli oggetti che trova perché il giocatore pena che Ellie lo farebbe; in seguito, durante una fase action, Ellie viene uccisa da un infetto, e questo accade perché il giocatore non è stato abbastanza abile nel premere la giusta

⁵⁵ S. Triberti, L. Argenton, *op. cit.*, posizione 423 (versione ebook).

⁵⁶ F. Alinovi, *op. cit.*, posizione 1039 di 3348 (versione ebook).

⁵⁷ S. Triberti, L. Argenton, *op. cit.*, posizione 449 (versione ebook).

sequenza di pulsanti in tempo. Questa costante alternanza tra molteplici identità può sembrare generatrice di confusione, ma è ciò che permette al giocatore di essere consapevole di essere un agente reale e non il proprio alter ego: “la capacità di assumere un’identità fittizia o appartenente a qualcun altro rimane [...] insita nella mente umana”⁵⁸. Anzi, questo processo possiede “un effetto sulle nostre emozioni, sui nostri pensieri e sul nostro comportamento”⁵⁹.

L’identità è dunque considerabile come qualcosa che viene costruito durante l’esperienza quotidiana ed è potenzialmente sensibile a numerosi cambiamenti: si tratta di un costrutto naturalmente disposto alle modificazioni, alle sperimentazioni, all’apertura alle nuove esperienze come possibili fonti di sviluppo e approfondimento⁶⁰.

Andando più nello specifico, questo meccanismo di alternanza avviene in modi diversi in base a come il personaggio, o simulacro, è caratterizzato. Poiché il simulacro è anche il mezzo tramite cui il giocatore interagisce con l’ambiente virtuale, Bruno Fraschini ha elaborato il concetto di *protesi digitale*, ovvero “qualcosa che dona all’essere umano la possibilità di compiere azioni in un mondo di cui non fa *realmente* parte”⁶¹. In altre parole, il simulacro è anche protesi digitale in quanto *strumento* di interazione per il giocatore: “la scomparsa della protesi non manda in crisi l’universo virtuale, ma si determina uno scollamento tra il giocatore e il gioco: il giocatore finisce per diventare un mero spettatore, mentre il videogioco, da parte sua, si riduce ad animazione elettronica, non interattiva”⁶². Fraschini individua diversi tipi di protesi digitali, divisi in base a quanto essi siano caratterizzati, e come si rapportano con l’identità del giocatore⁶³:

- *Protesi digitale trasparente o indeterminata*: la protesi non conferisce nessuna caratterizzazione aggiuntiva al giocatore. Essa può consistere in un semplice puntatore generico sullo schermo;
- *Protesi digitale veicolo*: la protesi consiste in un veicolo, e non influisce in alcun modo l’identità del giocatore, in quanto quest’ultimo è chiamato ad identificarsi nel pilota (spesso nemmeno visibile a schermo);
- *Protesi digitale maschera*: come detto precedentemente, nei videogiochi che presentano prospettive soggettive il giocatore è facilitato nell’identificarsi col personaggio

⁵⁸ *Ivi*, posizione 427 (versione ebook).

⁵⁹ *Ivi*, posizione 430 (versione ebook).

⁶⁰ *Ivi*, posizione 420 (versione ebook).

⁶¹ B. Fraschini, “Videogiochi & New Media”, cit., pp.111-112.

⁶² Bruno Fraschini, *Metal Gear Solid: l’evoluzione del serpente*, Unicopoli, Milano, 2003, p. 51.

⁶³ B. Fraschini, “Videogiochi & New Media”, cit., pp. 111.

giocante. Spesso, in questi casi il personaggio presenta una caratterizzazione blanda ed è privo di una propria voce. In tal modo, il giocatore è davvero chiamato a identificarsi totalmente con la propria protesi digitale;

- *Protesi digitale personaggio*: la protesi è un personaggio con una caratterizzazione ben definita. In questi casi, il giocatore non può identificarsi totalmente con esso, ed instaura un rapporto che Frascini definisce di *collaborazione*: coerentemente con quanto descritto precedentemente da Alinovi, avviene un’alternanza tra la semplice *partecipazione emotiva* e la pura *identificazione*. Solitamente questo tipo di protesi sono presenti in titoli dalla prospettiva visiva in terza persona;

Se è vero che, grazie alla visuale in prima persona, l’identificazione è maggiore con le protesi digitali maschere, la partecipazione emotiva con i personaggi può risultare più forte nei casi in cui la prospettiva sia semi-soggettiva: in questi casi, il giocatore ha infatti la possibilità di vedere le emozioni espresse dal volto del personaggio giocante⁶⁴.

<i>Protesi digitale</i>	<i>Caratterizzazione protesi digitale</i>	<i>Alterazione identità del giocatore</i>
Trasparente	Minima	Nulla
Veicolo		Minima
Maschera		Massima
Personaggio	Massima	Ambigua

Tabella 1 – Protesi digitale⁶⁵

2.2.3 *Eventi programmati*

Dopo aver raccolto le proprie cose, Ellie esce dalla casa e attraversa le strade di Jackson insieme a Jesse. Durante il percorso, è possibile incrociare diversi altri abitanti di Jackson, concentrati nelle loro mansioni, o più semplicemente intenti a rilassarsi. Nei videogiochi, tutti coloro che non sono il simulacro del giocatore sono definiti *personaggi non giocanti* (NPC, *non-player character*), e possono fungere anch’essi da elementi narrativi. Nel caso specifico, la scelta su come caratterizzarli visivamente, come collocarli nell’ambiente, e persino che animazione dargli, è volta a caratterizzare il contesto narrativo: risulta quindi che il loro utilizzo sia complementare alla regia spaziale.

⁶⁴ *Ivi*, p. 115.

⁶⁵ *Ivi*, p. 111.

Come NPC Jesse risulta complesso, in quanto compie un percorso specifico mentre parla ad Ellie e compie alcuni piccoli gesti diversi: risulta quindi avere avuto una cura nelle animazioni superiore, essendo narrativamente più di una semplice comparsa. Tuttavia, questa complessità non si riduce a questo: il giocatore deve seguirlo, ma se decidesse di fermarlo che succede? Accade che Jesse si ferma e non parla più. Allo stesso tempo i dialoghi che pronuncia sono programmati per avvenire solamente quando vengono raggiunti determinate tappe del percorso che deve svolgere. In altre parole, le sue azioni (programmate), nei tempi e nei modi, sono dipendenti dalle azioni del giocatore; in particolare, dipendono da dove si trova il personaggio giocante nell'ambiente. Questo genere di cose sono chiamati *eventi programmati* (*scripted events*), e il loro funzionamento dipende dall'avvenimento di alcune condizioni denominati *inneschi* (*triggers*): “un evento all'interno dell'ambiente virtuale che crea un effetto tangibile sul programma di gioco. [...] Può essere utilizzato anche per innescare dialoghi o altro materiale narrativo.”⁶⁶ Titoli come *The Last of Us Part II* sono disseminati di tanti diversi eventi programmati, e non tutti sono uguali: mentre alcuni sono evidenziati da degli indicatori a schermo, i quali segnalano che premendo un preciso tasto si innescherà un evento programmato, altri risultano invisibili agli occhi del giocatore. Alcuni eventi programmati sono delle vere e proprie performance tra più NPC, a cui il giocatore può assistere o meno: “un singolo evento programmato può essere semplice, come un cambio rapido di inquadratura per rivelare una telecamera di sorveglianza vicina [...] o più complicato, come mettere in gioco una sequenza di eventi che coinvolgono più NPC per illustrare un punto di gioco.”⁶⁷



Fig. 10 – Il cane al centro dello screen si posiziona al centro della strada solamente quando il giocatore attraversa un determinato punto dell'ambiente. In seguito, se il giocatore sceglie di premere il tasto indicato a schermo, si innesca un breve filmato nel quale Ellie accarezza l'animale.

⁶⁶ R. Boon, *op. cit.*, p. 127 (traduzione mia).

⁶⁷ Richard Dansky, “Introduction to Game Narrative”, in Bateman C. (a cura di), *Game Writing. Narrative Skills for Videogames*, Bloomsbury Publishing Inc, New York, 2021., pp. 27-28 (traduzione mia).

Mentre vanno a prendere i cavalli incontrano Maria, la leader della comunità di Jackson. Prima di lasciare i due ragazzi, cerca di parlare con Ellie: dal dialogo si capisce che è accaduto uno scricchiolio importante tra lei e Joel. Questo dettaglio è importante per comprendere che nei quattro anni trascorsi dal primo titolo, qualcosa di importante è successo ai due protagonisti.

Ellie incontra Dina, una ragazza con cui sta iniziando una relazione romantica. Mentre le due parlano, vengono interrotte da dei bambini che lanciano loro delle palle di neve. A questo punto, dal filmato avviene una transizione ad una fase interattiva, nella quale al giocatore è richiesto giocare a palle di neve con i bambini. Si tratta di un modo simpatico di insegnare al giocatore quelle che sono le meccaniche base delle fasi d'azione, qui indicati a schermo. Mentre in altri giochi, le fasi di tutorial sono nettamente separate dal resto di gioco, in *The Last of Us Part II* queste vengono presentate in momenti separati, ma tutte trainate dalla narrazione. Si tratta anche di un modo per caratterizzare il personaggio e l'ambiente: questa fase ci fa capire che Ellie è una ragazza che sa scherzare, e allo stesso tempo dimostra come la società di Jackson sia pacifica e tranquilla (in netto contrasto con quanto si trovi al suo esterno). Raggiunte le scuderie, Ellie e Dina partono insieme al resto del gruppo a pattugliare le zone esterne alla città. Un filmato d'intermezzo mostra un gruppo di persone accampate all'interno di uno chalet, e una ragazza di questi che si sveglia di soprassalto a causa di un incubo. La ragazza si alza e nota che anche un suo compagno, Owen, è già in piedi. Questo invita la ragazza, il cui nome è Abbie, a seguirlo fuori per poterle mostrare qualcosa. A questo punto inizia una fase interattiva del tutto simile a quelle precedentemente descritte, ma sorprendente per il fatto che il videogioco permette di prendere i panni di questo nuovo personaggio femminile, di cui al momento non si sa nulla sul suo conto. Ad un certo momento, al giocatore è richiesto camminare su una sporgenza, ma i movimenti di Abbie si fanno incerti e lenti: come rivelato dai suoi stessi dialoghi, la ragazza soffre di vertigini. Di nuovo, il videogioco sta caratterizzando un personaggio durante una fase di gameplay (inquadrando il dirupo, la telecamera genera un *effetto vertigo* per comunicare visivamente l'ansia dell'altezza), e non solo per mezzo di elementi non interattivi: i movimenti del personaggio giocante sono influenzati dalla sua identità. Dopo un altro breve tratto di strada, Owen rivela ad Abbie la sua sorpresa: oltre l'altura c'è una città, che il giocatore può riconoscere essere Jackson, ed esclama: "Ci siamo!". Chiunque siano questi personaggi, il giocatore ora può capire che non sono compaesani di Ellie e Joel, e che avevano come obiettivo proprio quello di raggiungere Jackson. I due personaggi iniziano a discutere: a quanto pare hanno obiettivi ostili verso qualcuno: Abby non ha alcun timore, ma Owen sembra avere dei ripensamenti, in quanto Mel, la sua compagna, è incinta, e tentare di infiltrarsi in una città è molto rischioso. Dopo la discussione, i due si separano, ma

Abbie decide di proseguire da sola. Durante la successiva fase interattiva, Abbie pronuncerà spesso dei brevi monologhi che dimostrano la sua sofferenza alla notizia su Mel, facendo così intuire al giocatore di un suo possibile interesse amoroso verso Owen: nuovamente, seppur attraverso dialoghi non interattivi, *The Last of Us Part II* approfondisce la caratterizzazione dei suoi personaggi durante momenti di gioco.

Proseguendo verso l'avamposto, Abby si imbatte in alcuni infetti, che da un punto di vista ludica sono gli avversari da combattere nelle fasi d'azione. Oltre a quest'ultime, il titolo prevede anche fasi in cui al giocatore è richiesto attraversare delle zone in modo furtivo, senza farsi notare dai nemici. Infatti, proseguendo nel percorso, Abby attraversa delle case abbandonate ma piene di infetti: qui il giocatore ha la possibilità di interagire con delle note scritte. Si trattano di *artefatti di gioco*, ovvero "oggetti nel mondo di gioco che servono per far avanzare la narrazione. Possono essere grosso modo definiti come elementi narrativi che trova il personaggio, non il giocatore."⁶⁸ In altre parole, essi sono *testi* con cui il giocatore può interagire, e che in questo caso permettono l'approfondimento di alcuni aspetti del mondo di gioco, o della personalità di alcuni personaggi: leggere una di queste note può far capire al giocatore le esperienze che i sopravvissuti alla pandemia hanno dovuto affrontare, o come certi posti si sono ridotti allo stato fatiscente con cui si presentano attualmente. Perciò, gli artefatti sono preziosi *strumenti di narrazione interattiva*: non rappresentano eventi narrativi, ma approfondimenti facoltativi che il fruitore interessato alla narrazione può decidere o meno di considerare.

2.2.4 Armonia ludonarrativa

Il giocatore torna a prendere il controllo di Ellie, che sta attraversando una zona a cavallo insieme a Dina. Le due chiacchierano del più e del meno, mentre il giocatore avanza nel percorso. Le ragazze raggiungono una base, dove firmano il registro della pattuglia, per poi proseguire con il percorso di pattuglia, dove si imbattono in una zona infestata da infetti da affrontare o da superare furtivamente. Tutto ciò mentre il giocatore ha la possibilità di sperimentare la varietà di tecniche narrative precedentemente descritte: un costante alternarsi di fasi interattive e non interattive, eventi programmati (obbligati e facoltativi), e possibilità di interagire con altri artefatti.

⁶⁸ R. Dansky, *op. cit.*, p. 28 (traduzione mia).

Risulta chiaro un aspetto importante di come funziona *The Last of Us Part II*: se il giocatore non compie determinate azioni, la narrazione non avanza. In realtà questo vale per qualunque videogioco dotato di componenti narrative: la narrazione dipende sempre dalle azioni del giocatore. Ciò risulta particolarmente evidente nei videogiochi d'avventura, caratterizzati da una costante alternanza tra fasi puramente interattive, e fasi che non lo sono, quasi come se l'avanzamento della narrazione sia la diretta conseguenza del successo del giocatore in una sfida ludica: “la narrazione può anche servire come ricompensa per il giocatore. Gli eventi narrativi possono essere rivelati gradualmente, presentati come ricompense per il raggiungimento degli obiettivi di gioco.”⁶⁹ Fondamentalmente, lo stesso è ravvisabile in *The Last of Us Part II*, nel quale il giocatore fa una cosa che Ellie deve compiere, la narrazione avanza, avviene una sfida (come il dover superare un'orda di infetti) e la narrazione prosegue nuovamente. Approfondendo tale concetto, Bruno Frascini scrive:

Un libro o un film, in effetti, non sono altro che monologhi: senza qualcuno che legga (o stia a guardare o ad ascoltare) i mondi in essi non potrebbero esistere ma il ruolo del pubblico, se si esclude il processo di interpretazione, è sostanzialmente passivo. Il videogame, al contrario assomiglia ad un dialogo. Il testo procede in base alle *risposte* fornite dallo spettatore che non solo deve interpretare, ma costruire gli eventi che sta osservando e ascoltando⁷⁰.

In *Semiotica dei videogiochi*, Massimo Maietti analizza il ruolo dell'utente utilizzando i concetti di *Lettore Modello* e *Autore Modello*, i quali non sono da intendere come i lettori (giocatori, in questo caso) e autori veri e propri, ma piuttosto come delle strategie interne al testo per restituire i ruoli ideali di lettore e autore. Per Maietti, nel momento in cui un videogioco viene giocato, i confini tra le due strategie cambiano: l'*Autore Modello* non coincide con lo sviluppatore, ma con la collaborazione tra *Giocatore Modello* e *Creatore Modello*⁷¹. In altre parole, il giocatore è sia *fruitore* che *co-autore* dell'opera. La storia narrata in *The Last of Us Part II* (come quella di qualsiasi altro videogioco) non prosegue senza l'intervento del giocatore, il quale, come si è visto, può modificare la narrazione stessa.

In questo titolo l'alternanza tra fasi interattive e sequenze non interattive avviene quasi sempre senza soluzione di continuità. Di conseguenza, il giocatore tende a non percepire la continua alternanza tra le due fasi appena descritta. Per questo motivo si può parlare di *armonia*

⁶⁹ *Ivi*, p. 30 (traduzione mia).

⁷⁰ B. Frascini, *Metal Gear Solid: l'evoluzione del serpente*, cit., p. 47.

⁷¹ Massimo Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Unicopoli, Milano, 2017, p. 116.

ludonarrativa, cioè di un'integrazione profonda i due diversi piani del videogioco che permette il funzionamento del racconto ludonarrativo in modo coeso.

Proseguendo, Ellie e Dina si ritrovano in mezzo ad una tempesta di neve. Le due trovano rifugio in un vecchio edificio abbandonato, ma caldo e sicuro. In seguito, il giocatore torna a vestire i panni di Abby, che sta proseguendo nel suo percorso attraverso la tempesta di neve, inseguita da orde di infetti. Ad un certo punto viene afferrata da un infetto, ma un uomo interviene e la salva sparando al mostro: è Joel, che, accompagnato dal fratello Tommy, stava pattugliando la zona. Il tempo per pensare è poco, e nella situazione d'emergenza in cui si trova, istintivamente Abby segue i suoi due salvatori, e nei suoi panni il giocatore prosegue in sequenze ludiche d'azione, aiutato dai due NPC. Dopo un po' Tommy e Joel non sanno più dove andare per sfuggire agli infetti, ma Abby informa loro del suo gruppo e del luogo in cui sono rifugiati, proponendo loro di raggiungerlo per trovare riparo. Ai due sembra una buona idea, così raggiungono i cavalli e si dirigono verso lo chalet che ospita il gruppo di Abby.



Fig. 11 – Abby poco dopo aver saputo i nomi dei due uomini. L'inquadratura del filmato si restringe su di lei, rivelando lo sguardo che tradisce emozioni diverse, che il giocatore ancora non può ben comprendere.

Il giocatore torna a seguire Ellie, che si trova in un momento intimo con Dina nel rifugio in cui si erano riparate, fino al momento in cui irrompe nella stanza Jesse: il ragazzo era preoccupato per via della pericolosa tempesta, a causa della quale si sono perse le tracce di Joel e Tommy. Questa informazione fa preoccupare seriamente anche Ellie, che intende cercarli.

Intanto, Joel, Tommy ed Abby raggiungono lo chalet dove risiedono i compagni di lei, e dove riescono a trovare riparo da tempesta e infetti. Qui il gruppo ospita i due uomini di Jackson, fino al momento in cui Tommy fa le presentazioni: dopo aver sentito il nome di Joel, tutte le

persone nella stanza si irrigidiscono ed iniziano a guardarlo in cagnesco. Quando Joel si rende conto che potrebbe essere in pericolo, è troppo tardi: alle sue spalle, Abby prende un fucile e lo gambizza. I compagni di Abby colpiscono alla testa Tommy, facendolo svenire, mentre altri afferrano Joel per bloccarlo alla finestra. A questo punto è chiaro che l'obiettivo di Abby e del suo gruppo fosse trovare Joel proprio Joel e ucciderlo.

2.2.5. Motivare il giocatore

Il giocatore torna nei panni di Ellie, che trova lo chalet dove potrebbe trovarsi Joel. Questa sequenza è interattiva: per entrare il giocatore deve far utilizzare ad Ellie un'entrata secondaria. Mentre si esplorano le stanze dell'edificio, si possono sentire delle urla: il giocatore sa già che si tratta di Joel che viene torturato. Questa fase ha il suo culmine quando il giocatore trova la porta che conduce alla stanza dove sta avvenendo la violenza: dopo aver interagito per aprirla, il gioco diventa una nuova sequenza filmica, nella quale Abby continua a colpire a morte Joel, il quale è a terra con il volto tumefatto. Ellie non ha il tempo di comprendere quello che sta accadendo quando viene aggredita e bloccata a terra, involontariamente costretta a guardare gli ultimi istanti di vita di Joel: dopo aver supplicato di risparmiarlo, Abby decide di farla finita e colpisce alla testa Joel per un'ultima volta. Dopo poco, il gruppo colpisce alla testa Ellie, facendole perdere i sensi.

La sequenza appena descritta è particolarmente cruda, ma non si può dire che si tratti di violenza gratuita: essa serve a rendere il più credibile possibile la rabbia e il trauma che da qui in poi contraddistinguono il personaggio di Ellie. Lo sceneggiatore di videogiochi Richard Dansky ha scritto che “la narrazione di un gioco dovrebbe essere progettata, in generale, per rendere più coinvolgente la fantasia di essere il personaggio principale, e per rendere quest'ultimo anche più comprensibile.”⁷² La scena crea un parallelismo tra il giocatore e il personaggio, poiché condividevano lo stesso legame: come Ellie è costretta a guardare impotente la morte di Joel, così l'utente osserva brutalmente la perdita del suo vecchio alter ego (Joel era il personaggio giocante di *The Last of Us*). La scelta di rendere la morte di Joel tanto brutale non serve solamente a caratterizzare Ellie, ma anche per suscitare la stessa rabbia e dolore nel giocatore: il trauma della perdita è condiviso tra personaggio e utente.

Ore dopo, Ellie e Tommy, ancora scossi, si incontrano a Jackson. Prima di perdere i sensi, l'uomo ha visto sugli zaini degli assassini di Joel lo stemma del WLF (*Washington Liberation*

⁷² R. Dansky, *op. cit.*, p. 31 (traduzione mia).

Front), un'organizzazione paramilitare che da tempo ha preso il controllo della città di Seattle. Saputa quest'informazione, la ragazza intende andare fin là per vendicare Joel. Tuttavia, Tommy trova l'idea sciocca, in quanto si tratterebbe di affrontare diversi uomini armati in un territorio sconosciuto. Di fronte alla determinazione di Ellie, Tommy decide di provare a parlare con Maria (che è anche sua moglie) per convincerla a supportarli e formare un gruppo armato e preparato. La mattina seguente, dopo aver sepolto Joel, Ellie decide di visitare la casa dell'uomo per un ultimo saluto simbolico. In questa sequenza il giocatore ha di nuovo il controllo: esplorando la casa e interagendo con gli artefatti di gioco trovabili, Ellie pronuncia alcuni monologhi con cui ricorda alcuni momenti trascorsi con Joel in passato. Si tratta di una sequenza ludicamente poco esaltante (il giocatore può solamente muoversi lentamente), ma emotivamente molto forte: il giocatore sta dando l'ultimo addio al suo precedente alter ego. Non è obbligatorio interagire con tutti gli artefatti della casa, tuttavia, per proseguire con la narrazione, è necessario raccoglierne uno in particolare: la scatola che contiene l'orologio di Joel (l'ultimo regalo che le fece la figlia) e la sua pistola, che Ellie porterà con sé.



Fig. 12 – L'orologio di Joel. Quando il giocatore interagisce con un artefatto di gioco, esso è tenuto in mano dal personaggio giocante. Gli indicatori sul lato superiore dello schermo indicano le azioni che il giocatore può compiere.

Solamente dopo aver raccolto l'orologio e la pistola, entra in casa Maria. Nel filmato seguente, la donna comunicherà alle due ragazze che Tommy, contrariamente a quanto promesso ad Ellie, è partito per Seattle: intende vendicare da solo Joel, per risparmiare il pericolo ad Ellie. Vista la situazione, Maria consente ad Ellie di partire, nella speranza che riesca a riportarle a casa suo marito ancora vivo. L'obiettivo di Ellie (e del giocatore) è deciso: trovare Tommy a Seattle, e vendicare Joel.

2.3 Seattle

Dopo settimane di viaggio a cavallo, Ellie e Dina raggiungono Seattle, apparentemente desertica. Qui il titolo presenta fundamentalmente la struttura ludica tipica dei videogiochi d'avventura: un continuo susseguirsi di enigmi ambientali⁷³ da risolvere per proseguire. Come per le situazioni ludiche del prologo, anche in questo caso gli enigmi sono integrati con la narrazione: essi sono ostacoli che la *storia* richiede che Ellie e Dina debbano affrontare. Inoltre:

- ogni fase è accompagnata da dialoghi in sottofondo tra le due ragazze, i quali approfondiscono il rapporto tra le due, o rivelano al giocatore situazioni attraversate durante i giorni di viaggio;
- spesso, le aree di gioco legate a tali enigmi nascondono artefatti di gioco quali note e diari abbandonati, i quali possono offrire informazioni sul passato di Seattle e del WLF. Ad esempio, è solamente questo il modo che ha il giocatore per sapere come il WLF abbia preso anni prima il controllo di Seattle: un'informazione non necessaria alla comprensione generale della storia, ma utile per dare spessore e credibilità alla stessa;
- controllando i movimenti del personaggio giocante e della telecamera, il giocatore ha modo di osservare l'ambiente: l'aspetto e la disposizione dei suoi elementi possono offrire interessanti approfondimenti sul passato del luogo che i personaggi stanno attraversando;

Alla luce di tutto ciò, è nuovamente chiaro come, anche senza togliere libertà di movimento e gioco all'utente, *The Last of Us Part II* approfondisca e avanzi la narrazione in ogni sua fase, sfruttando strategie diverse ma complementari.

2.3.1 Struttura di gioco

Proseguendo lungo la strada, Dina ed Ellie si imbattono in un enorme cancello elettrico chiuso. Per far tornare la corrente, bisogna far ripartire un motore; tuttavia, le due ragazze sono sprovviste di benzina. Un messaggio scritto lasciato lì vicino parla di una tanica di benzina vicino ad un tribunale. Per raggiungerlo, le due ragazze si spostano di poco verso una *mappa*

⁷³ In altre parole, problemi che le protagoniste devono risolvere per riuscire ad avanzare (ad esempio: un passaggio obbligato ostruito da un ostacolo).

aperta, ovvero una vasta area formata da piccole zone interconnesse tra di loro come parte di un unico insieme.



Fig. 13 – Visuale panoramica della *mappa aperta* in *The Last of Us Part II*.

Questo concetto è analogo a quello di *mappa aperta* accennato nel capitolo 1, e che verrà maggiormente approfondito nel capitolo 4. Riprenderlo in questo paragrafo serve come aggancio per parlare della struttura di gioco, che, secondo Richard Boon, sono essenzialmente quattro⁷⁴:

1. *Struttura lineare (Linear Structure)*: le sfide e gli obiettivi di gioco sono presentati in un preciso ordine;
2. *Struttura continuata (Continuous Structure)*: a differenza della precedente struttura, in questa “non sono presenti concettualmente interruzioni tra le aree di gioco. [...] il progresso del giocatore da un'area all'altra viene presentato come un unico viaggio”⁷⁵;
3. *Struttura del dominio (Domain Structure)*: il giocatore inizia da un'area centrale (*hub*), da cui è possibile accedere a tutte le altre nell'ordine che preferisce;
4. *Struttura contigua (Contiguous Structure)*: sostanzialmente, corrisponde al concetto di *mondo aperto* descritto nel capitolo 1: un'unica vasta mappa formata da diverse zone interconnesse senza soluzione di continuità;

The Last of Us Part II presenta una *struttura continuata*, in cui le sfide e gli obiettivi di gioco sono presentati in un preciso ordine, e si susseguono senza soluzione di continuità. L'aspetto fondamentale resta la *linearità* di tutto ciò: il giocatore deve necessariamente completare la prima sfida per avanzare e avvicinarsi alla seconda, e tale ordine è deciso a monte dai designers del videogioco.

⁷⁴ R. Boon, *op. cit.*, p. 118 (traduzione mia).

⁷⁵ *Ivi*, pp. 119-120 (traduzione mia).

L'estremo opposto di questa formula è dato dalle strutture *non-lineari*, ovvero quella del dominio e quella contigua, le quali permettono al giocatore di esplorare luoghi e affrontare sfide nell'ordine che egli preferisce. *The Last of Us Part II* è di per sé un videogioco dalla struttura continua; tuttavia, la specifica sezione di gioco in cui si trova ora il giocatore costituisce un'eccezione a tutto ciò: un'area dalla *struttura contigua*, formata da diverse zone possibili da esplorare nell'ordine che il giocatore preferisce. Non solo: il giocatore non è nemmeno tenuto a visitare tutti i luoghi di quest'area, in quanto solo uno di essi è obbligatorio per poter proseguire nell'avventura principale.

Per mantenere coerente da un punto di vista narrativo gli eventi che possono avvenire in questa sezione aperta, essi sono stati scritti e organizzati in precisi modi. Osservando tali eventi da un punto di vista *verticale*, si nota la loro scrittura *modulare*: ciascuno di essi è indipendente dall'altro, e nessuno offre al giocatore informazioni *essenziali* per comprendere l'ambiente o i personaggi. In questo modo, è possibile fruire ciascuna sezione della mappa aperta nell'ordine che si preferisce, senza andare ad inficiare sulla coerenza della storia complessiva.

Da un punto di vista orizzontale, questi eventi sono organizzati secondo una modalità che la sceneggiatrice Mary DeMarle ha definito *sbarramento della storia*⁷⁶: “in una storia a sbarramento, la narrazione si dispiega come una serie di *checkpoint* lineari che i giocatori sbloccano in sequenza dopo aver esplorato gruppi di sezioni di gioco nell'ordine che preferiscono.”⁷⁷.

In realtà questa tecnica è impiegata anche in altre sezioni di *The Last of Us Part II*, seppur in scala minore rispetto a qua: era il caso del momento precedentemente descritto in cui Ellie visitava un'ultima volta la casa di Joel, dove il giocatore aveva modo di interagire solamente con gli oggetti che preferiva, ma per avanzare la narrazione uno di questi doveva essere necessariamente l'orologio. Molti titoli presentano questa tecnica su interi mondi aperti, similmente a quanto *The Last of Us Part II* compire in questa mappa: è il caso di *God of War*, titolo dalla *struttura del dominio*, che permette di affrontare una serie di missioni opzionali, le quali presentano eventi narrativi secondari. Come per gran parte di *The Last of Us Part II*, anche in *God of War* il giocatore interpreta un personaggio (Kratos) accompagnato da un NPC (suo figlio Atreus), i quali dialogano spesso in sottofondo durante l'esplorazione dell'ambiente ludico. Le frasi che i due personaggi si scambiano possono cambiare in base alle azioni del

⁷⁶ Traduzione di *gating the story*.

⁷⁷ Mary DeMarle, “Nonlinear Game Narrative”, in Bateman C. (a cura di), *Game Writing. Narrative Skills for Videogames*, Bloomsbury Publishing Inc, New York, 2021., p. 143 (traduzione mia).

giocatore: ad esempio, intraprendere un'attività secondaria prima che il giocatore completi l'avventura principale, comporta che Kratos rimproveri il figlio Atreus per perdere tempo quando i due hanno qualcosa di più importante da fare. La presenza di questi dettagli di scrittura e di sviluppo rendono l'esperienza più immersiva e credibile per il giocatore.



Fig. 14 – Mappa dell'area aperta. Le zone indicate possono essere visitate nell'ordine che si preferisce.

2.3.2 Struttura narrativa

Dopo essere sfuggite ad un'imboscata del WLF, Ellie e Dina trovano riparo in un vecchio teatro abbandonato. Durante una discussione, Dina confessa ad Ellie di essere rimasta incinta di Jesse, il suo precedente compagno. Questa rivelazione rende consapevole Ellie che Dina non è nelle condizioni di affrontare i loro nemici. In seguito, la protagonista trova una chitarra, e il giocatore ha la possibilità di ripetere il gioco di simulazione musicale e suonare *Future Days*: esso rappresenta il legame che univa Ellie e Joel, nonché il lascito di quest'ultimo alla ragazza.

Non è un caso che sia proprio a questo punto che *The Last of Us Part II* fa vivere al giocatore un ricordo di Ellie con Joel: si tratta di un vero e proprio *flashback* interattivo, ovvero una sequenza, caratterizzata allo stesso modo di tutte le parti precedenti del gioco, che costituisce un'analessi della storia. Tramite questa fase il giocatore ha modo di approfondire l'evoluzione del legame tra Ellie e Joel che si è verificato nei quattro anni che separano i due titoli della serie videoludica. Inoltre, ciò fa capire che la struttura narrativa non è strettamente dipendente dalla struttura di gioco: pur presentando una struttura ludica continua, *The Last of Us Part II* possiede una *struttura narrativa non-lineare*, in quanto forza il giocatore a seguire la storia in ordine non cronologico. In realtà, questo discorso poteva essere fatto già prima, alla luce del fatto che,

durante il suo prologo, il giocatore ha alternato il controllo di due personaggi (Ellie ed Abby), facendogli così seguire due linee narrative parallele. Da questo momento in poi, *The Last of Us Part II* alterna lunghe fasi di gioco nel presente della storia, con sequenze più brevi nel passato dei personaggi. In questo primo flashback, Ellie ricorda il giorno del suo quindicesimo compleanno, durante il quale Joel le organizzò una gita a sorpresa in un museo della scienza abbandonato, in quanto la ragazza era una grande appassionata di dinosauri e di spazio: una sequenza emotivamente toccante, che mostra quello che forse è stato il momento di massima vicinanza tra i due personaggi.

Dopo la prima notte a Seattle, Ellie riprende la propria missione da sola. Riesce a scoprire che Nora, una donna che era presente all'uccisione di Joel, si trova in un ospedale segnato sulla sua mappa. Raggiunto il posto e superati i soldati di presidio, riesce a trovare Nora. A questo punto, Ellie intende torturare Nora, per costringerla a rivelarle informazioni sull'ubicazione di Abby, l'unico reale obiettivo della protagonista. All'iniziale resistenza della ragazza, fa seguito un primo piano su Ellie: sull'inquadratura è indicato un tasto del controller⁷⁸ da premere, segno del fatto che il giocatore *deve* partecipare alle azioni di Ellie, anche se questo non condivide i suoi propositi.



Fig. 15 – Ellie poco prima di iniziare a torturare Nora. A schermo è indicato l'*input* del giocatore.

Al suo ritorno al teatro, Ellie appare sconvolta, quasi catatonica: è chiaro compiere una tortura su un'altra persona, per quanto odiata, l'abbia sconvolta. Dopo il secondo giorno a Seattle, Ellie ricorda una giornata avvenuta quando aveva 16 anni. Al termine di un giro di pattuglia, Ellie ha una discussione con Joel, riguardo ai suoi dubbi su quanto le ha raccontato sui fatti di Salt

⁷⁸ L'interfaccia fisica tramite cui il giocatore ha modo di interagire.

Lake City mentre era priva di sensi. Infine, nel terzo *flashback*, Ellie decide di viaggiare da sola a Salt Lake per scoprire da sola la verità: capisce che Joel ha ucciso tutti i medici e il personale delle Luci. Quando Joel la raggiunge, la ragazza lo costringe a confessare. Questa rivelazione spezza Ellie: anche se quell'operazione avrebbe comportato la sua morte, dal suo punto di vista avrebbe significato raggiungere lo scopo della sua vita. Infatti, l'essere immune agli infetti rappresenta per lei il significato stesso della sua vita, negato dal gesto estremo di Joel. Dopo questo evento, Ellie decide di non parlare più con Joel, eliminandolo di fatto dalla sua vita.



Fig. 16 – Il momento in cui Ellie esclude Joel dalla sua vita. Le animazioni realistiche sul volto della ragazza mostrano la rabbia e la sofferenza che prova, generando partecipazione emotiva nel giocatore.

2.4 Le tematiche di *The Last of Us Part II*

Nel corso del terzo giorno, Ellie è inizialmente accompagnata da Jesse, che nel frattempo è giunto anche lui a Jackson per aiutare le due ragazze a riportare a casa Tommy. I due si dirigono verso il porto, dove potrebbero trovare Tommy; tuttavia, Ellie decide di voler cambiare strada: dalle informazioni prese da Nora, sa che Abby si trova all'acquario. Poiché l'obiettivo ufficiale del gruppo è quello di riportare a casa Tommy, Jesse decide di lasciare da sola Ellie nella sua ricerca di vendetta. Dopo aver raggiunto il luogo, anziché Abby trova due dei suoi compagni: Owen e Mel. Ellie tenta di interrogarli, ma questi fanno resistenza e partono dei colpi: la ragazza uccide involontariamente gli unici che potevano darle informazioni su Abby. Nel momento in cui si rende conto che Mel era incinta, Ellie inizia a sentirsi fisicamente male, sconvolta dal gesto compiuto.

Ricordando la tortura compiuta su Nora, è evidente che, dopo aver lavorato per allineare il giocatore con il desiderio di vendetta di Ellie, ora la narrazione stia volutamente cercando di creare una dissociazione tra questi: le fasi di gioco d'azione sono esaltanti per l'utente che supera delle sfide ludiche, ma per personaggio giocante queste comportano effetti autodistruttivi. Occorre ribadire che in *The Last of Us Part II* il giocatore interagisce tramite una *protesi digitale personaggio*, ovvero un personaggio dotato di una propria caratterizzazione (non necessariamente positiva): ciò significa che il videogioco non è tenuto a creare solo identificazione, ma anche *partecipazione emotiva con l'alter ego*. Anzi, occorre chiedersi se, nel caso specifico di questo titolo, l'obiettivo non sia quello di generare *soprattutto* partecipazione emotiva con il personaggio, a discapito proprio dell'identificazione. Dopotutto, il prologo ha impiegato tanto tempo per costruire la motivazione della vendetta per la morte di Joel, e proprio quando Ellie inizia ad avvicinarsi a questo obiettivo, le sue azioni sono rappresentate in un modo tutt'altro che trionfante. Questo perché, in realtà, riuscire ad uccidere Abby è per Ellie molto più di una semplice vendetta: in una fase precedente del titolo, la ragazza rivela a Dina di sognare ogni notte la morte di Joel, e di non riuscire più a ricordarsi di lui se non come cadavere. Questa informazione è importante per comprendere che Ellie soffre di *disturbo da stress post-traumatico* (PTSD), una condizione psicologica derivante dalla perdita violenta di Joel: per la ragazza, uccidere Abby è l'unica soluzione trovata per superare tale trauma. Tuttavia, l'ossessione per questo fine le sta procurando molti altri danni.

Ellie viene raggiunta da Tommy e Jesse, i quali la portano in salvo al teatro. Ore dopo, il luogo viene raggiunto da Abby, che uccide Jesse. Rabbiosa e sofferente per la morte dei propri amici, punta la pistola ad Ellie. Sorprendentemente, proprio quando sembra che stia per iniziare lo scontro tra Abby ed Ellie, la scena si interrompe per mostrare un nuovo *flashback*, stavolta incentrato su Abby. Si tratta di una scelta sorprendente, in quanto per il giocatore è legittimo aspettarsi in un momento del genere l'inizio di una fase interattiva d'azione; dopotutto: “nei videogiochi, le sfide, i combattimenti e gli enigmi diventano sempre più intensi fino al *climax*, che viene spesso reso come una lotta contro un boss.”⁷⁹ Anche in questo caso non si tratta di una semplice sequenza filmata, bensì di una sezione di gioco interattiva: qui il giocatore veste (nuovamente) i panni di Abby quando era ancora una ragazzina.

Si scopre che Abby è cresciuta in una comunità a Salt Lake City, appartenente all'organizzazione delle Luci, e che suo padre era il medico chirurgo che avrebbe dovuto operare Ellie. Ora diventano evidenti le motivazioni di Abby per il gesto compiuto all'inizio

⁷⁹ R. Dansky, *op. cit.*, p. 43 (traduzione mia).

del titolo: Joel ha ucciso suo padre, e gran parte della comunità in cui è cresciuta, rovinando per sempre la sua vita. Questa rivelazione cambia completamente prospettiva sulla natura del personaggio di Abby, creando un importante parallelismo con Ellie: hanno subito la perdita violenta di un padre, e successivamente scelgono la vendetta per superare il trauma subito. Infatti, come Ellie non è più in grado di ricordare Joel se non nel momento della sua morte, Abby ha ogni notte incubi sulla morte del padre. Nel caso il giocatore abbia effettivamente giocato al primo *The Last of Us*, tale colpo di scena ha un impatto maggiore, dovuto al fatto che è stato lui stesso, tramite il simulacro Joel, ad uccidere il medico. Di conseguenza, la rivelazione porta a rivalutare le azioni dell'utente, in quanto partecipa delle azioni di un personaggio che non è un eroe.

In seguito a questo, il videogioco, anziché tornare allo scontro climatico tra Ellie ed Abby, porta il giocatore a vivere altri momenti di vita di quest'ultima, ambientati contemporaneamente alle vicende vissute finora da Ellie. In altre parole, *The Last of Us Part II* porta il giocatore a vivere la storia di Abby parallela alle tre giornate di Ellie a Seattle. Anche in questo caso, l'avventura di Abby è organizzata in modo non-lineare, alternando le fasi nel presente con alcune sezioni più brevi nel passato, atte a raccontare meglio la sua crescita e il deterioramento del suo rapporto con Owen a causa della sua ossessione di vendetta. Nel presente della storia, Abby è insofferente, poiché continua a fare gli stessi incubi nonostante sia riuscita ad uccidere l'assassino del padre. Il giocatore ha inoltre modo di vedere e comprendere meglio il WLF: un'organizzazione che accoglie al suo interno intere famiglie e che di fatto gestisce una comunità di persone di ogni tipo, ma che allo stesso tempo è impegnato da anni in una guerra contro un'altra fazione per il controllo di Seattle. Gran parte del primo giorno è incentrato proprio nel far comprendere al giocatore come Abby e Owen (provenienti da un'altra comunità, ovvero quella di Salt Lake) non sentono di appartenere completamente al WLF, nonostante le amicizie e i legami formati al suo interno. L'avventura di Abby riguarda proprio questa questione: Isaac, leader del WLF, crede che Owen abbia tradito il gruppo, tuttavia Abby non ci crede e viaggia per cercarlo, in modo tale da aiutarlo a salvarsi.

2.4.1 Trauma e vendetta

Durante il viaggio, Abby affronta dei gruppi di Serafiti, i nemici del WLF: un gruppo religioso estremista che ripudia ogni forma di tecnologia moderna.

Durante il tragitto, Abby viene catturata e portata dove un gruppo di Serafiti, dove però riesce a salvarsi grazie ad una ragazza di nome Yara, e a suo fratello minore Lev. I due sono anch'essi Serafiti, i quali però sono stati marchiati come apostati, e quindi condannati a morte dalla loro comunità. Dopo essere sfuggite ad un'orda di infetti, Abby lascia in un capannone i due Serafiti, e va a raggiungere il nascondiglio di Owen, l'acquario: quella notte Abby ha di nuovo un incubo, dove al posto del padre ci sono Yara e Lev deceduti. Questo sogno induce Abby a tornare dove gli aveva lasciati: un gesto assurdo considerando che fanno parte dell'odiato gruppo nemico del WLF. Tuttavia, la coscienza di Abby le impone di aiutare i due fratelli, poiché in pericolo, e perché Yara era stata gravemente ferita.

Mentre la storia di Ellie è incentrata sugli effetti che la ricerca della vendetta le stanno procurando, quella di Abby sembra raccontare invece la sua mancanza di uno scopo: la ragazza partecipa ad una guerra che non le appartiene, e la vendetta non ha risolto i suoi problemi legati al trauma. Dopotutto, lei è cresciuta all'interno delle Luci, un'organizzazione dalle sfumature grigie ma che perseguiva fini nobili (la creazione di una società migliore). E dopo una vendetta inutile cercata a lungo, e una guerra sofferente, ora Abby ha bisogno di fare *qualcosa di buono*. In seguito a ciò, in un momento successivo del videogioco, Abby avrà un altro sogno, che per la prima volta in anni non si tratta di un incubo: suo padre vivo che le sorride, a simboleggiare il suo superamento del disturbo da stress post-traumatico. Se quindi quella di Ellie può essere vista come una storia di dannazione, quella di Abby è senza dubbio una *storia di redenzione*.

2.5 Il finale di *The Last of Us Part II*

Al termine del terzo giorno, Abby ritorna all'acquario e trova Owen e Mel uccisi. Dopo un momento di disperazione, la ragazza trova una mappa con delle note sopra: Ellie l'ha dimenticata lì a causa dello shock emotivo. Grazie ad essa, Abby (accompagnata da Lev) raggiunge il teatro, e la sua storia si ricollega a dove si era interrotta precedentemente: Tommy è ferito mortalmente, Jesse ucciso, mentre Ellie corre a ripararsi nel dietro le quinte. Qui il giocatore ha il controllo di Abby, in una fase interattiva in cui l'obiettivo è quello di sconfiggere (e verosimilmente uccidere) Ellie, assassina dei compagni del personaggio giocante. A seconda delle personali simpatie del giocatore verso le due protagoniste del titolo, quello che può verificarsi in questo momento è una dissociazione nei confronti delle intenzioni del proprio simulacro: l'attuale nemico del videogioco è stato l'alter ego originale del fruitore, e per questo motivo non è difficile che quest'ultimo voglia avere successo nel conflitto, il che è un enorme

controsenso essendo la sfida uno degli elementi centrali del videogioco (specie per uno di genere d'azione). Tuttavia, questa repulsione nei confronti della vittoria in questo particolare scontro è proprio ciò che il direttore creativo del titolo, Neil Druckmann, ha voluto suscitare: in questo titolo, il giocatore ha vissuto le esperienze di due personaggi contrapposti, partecipando emotivamente alle rispettive vicissitudini, ed ora risulta difficile avere sufficiente identificazione per desiderare la morte di una delle due protagoniste, poiché *il punto di vista del giocatore sulla storia è formato dalle esperienze di entrambe*:

in generale, un videogioco crea un'esperienza dialettica invitando il giocatore ad assumere un nuovo punto di vista sul mondo, a sperimentare nel gioco un nuovo modo di percepire, di agire, di comprendere. In altri termini il giocatore è generalmente chiamato a ridefinire i propri schemi di percezione, azione, cognizione, i quali vengono ri-semantizzati nel gioco, acquistando un nuovo senso e portando il giocatore a vivere un'esperienza nuova.⁸⁰

L'effetto creato dall'aver vissuto entrambe le storie di Ellie ed Abby, in questo modo, è possibile solamente da un medium interattivo: “se il videogioco può influenzare i comportamenti, ciò avviene in virtù della possibilità che esso garantisce di immedesimarsi in personaggi virtuali e di sperimentare attraverso di essi azioni e interazioni”⁸¹. Tuttavia, *The Last of Us Part II* non è un titolo che presenta una storia interattiva, e il giocatore non ha la possibilità di modificare gli eventi della storia: se vuole completare il gioco, deve necessariamente sottostare alla storia che gli sceneggiatori hanno scritto.

Sconfitta Ellie, interviene Dina, ma Abby riesce a disarmare e buttare a terra quest'ultima. Per la rabbia che prova, tenta di uccidere quest'ultima (pur consapevole che sia incinta), ma alla fine decide di risparmiarla sia lei che Ellie: si rende conto ucciderle non farebbe altro che continuare ad alimentare il ciclo di vendetta che ha portato le sue nemiche fino a Seattle, e che hanno provocato la morte dei suoi amici. Dopo ciò, Abby se ne va insieme a Lev, ed intima ad Ellie di non farsi più rivedere.

⁸⁰ Agata Meneghelli, *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporeo*, Unicopoli, Milano, 2011, p. 28.

⁸¹ S. Triberti, L. Argenton, *op. cit.*, posizione 193 (versione ebook).

2.5.1 Le conseguenze delle azioni

Un anno dopo, Ellie e Dina vivono assieme con il bambino avuto da quest'ultima e Jesse, in una fattoria vicino a Jackson: gran parte di questa sezione è inizialmente interattiva, il che permette anche al giocatore di comprendere come la vita di Ellie sia ora pacifica e serena.



Fig. 17 – La bellezza estetica e i colori caldi del paesaggio riflettono la serenità apparente della vita di Ellie.

Tutto ciò si interrompe bruscamente quando la ragazza viene colpita da un attacco di panico, a dimostrazione del fatto che soffre ancora di PTSD. Giorni dopo, Ellie viene a sapere da Tommy, ancora desideroso di vendetta, che una persona simile ad Abby è stata avvistata nei pressi di Santa Barbara, in California. Poiché continua ad avere incubi sulla morte di Joel, Ellie prende la decisione di partire nuovamente per uccidere Abby, in un disperato tentativo di guarire dal trauma.



Fig. 18 – Prima di partire, la protagonista suona di nuovo la chitarra. Il giocatore nuovamente sperimenta in prima persona ciò che simboleggia il legame tra Ellie e Joel.

Dopo un indefinito periodo di viaggio, Ellie giunge a Santa Barbara, dove il giocatore deve affrontare gli appartenenti membri alle Serpi, un gruppo armato violento che controlla la zona, e che riduce in schiavitù i mal capitati che vengono catturati da loro: Abby e Lev hanno fatto questa fine, e così la ragazza si dirige verso il loro covo principale. Dopo aver sconfitto la banda delle Serpi, e liberato i prigionieri, Ellie trova Abby ridotta in fin di vita a causa della prigionia: dopo aver liberato anche lei, la minaccia con un coltello. Dopo questa scena, ha inizio una fase interattiva simile a quella nel teatro, seppur più basico come meccaniche di gioco: quello che qui accade è sostanzialmente lo stesso di prima, cioè un meccanismo che porta il giocatore a provare repulsione per la sfida ludica che è tenuto a superare, poiché portato a non desiderare quello che il personaggio giocante vuole compiere. Sostanzialmente, il concetto è ribadito: “tra l’utente e il personaggio, nel contesto delle esperienze mediate, si instaura uno scambio di significati ed emozioni che porta alla creazione di qualcosa di nuovo, similmente a ciò che accade nella vita reale con il proprio sé in costante divenire”⁸². L’aver impersonato entrambe le ragazze, ha permesso al giocatore di raggiungere una consapevolezza slegata dal punto di vista di Ellie. La repulsione per il gioco è qui ulteriormente accentuata dalla crudezza delle immagini, ma, di nuovo, la sfida va completata, che il giocatore lo voglia o meno. Alla fine, l’interazione transita ad un filmato in cui Ellie strangola Abby: l’immagine violenta viene interrotta da un improvviso breve ricordo di Ellie, in cui Joel la guarda accennando ad un sorriso. Questo ricordo porta Ellie ad interrompere il gesto, e a lasciare che Abby se ne vada viva insieme a Lev. L’ultima inquadratura della scena vede Ellie, ferita e in lacrime, rimasta sola in mezzo ad una vasta e lugubre spiaggia.

2.5.2 Epilogo

Quando Ellie fa ritorno a casa, scopre che Dina se ne è andata, non potendo sostenere l’ossessione della ragazza. Il giocatore ha modo di sperimentare la vuotezza del luogo: precedentemente era possibile visitare l’ambiente ed interagire con diversi oggetti della casa, mentre ora le occasioni di interazione sono molte meno.

⁸² *Ivi*, posizioni 761-762 (versione ebook).



Fig. 19 – Il paesaggio presenta colori decisamente più spenti. La *fotografia* digitale comunica così la solitudine conseguente alle azioni di Ellie.

Esplorando la casa, il giocatore ha modo di interagire e suonare, tramite il solito simulatore, la chitarra di Ellie. Questa volta, pur selezionando le note giuste, il giocatore non ha modo di riprodurre la solita canzone, poiché la ragazza ha perso alcune dita nella lotta contro Abby: le azioni del personaggio giocante hanno finito così per compromettere un elemento di gameplay del videogioco (la simulazione musicale). Volendo inseguire la vendetta, Ellie ha finito per perdere tutto e rimanere sola, poiché:

- ha perso Dina e il bambino, coloro che considerava una famiglia;
- ha perso la possibilità di suonare la chitarra, il lascito di Joel, nonché *simbolo* del legame con quest'ultimo;
- non potendo più *funzionare* come protesi digitale, ha finito anche per perdere (almeno in parte) il proprio legame con il giocatore. Non a caso, questo è l'ultimo momento di interazione per il giocatore.

Il videogioco mostra un ultimo ricordo, riguardante l'ultimo incontro tra Ellie e Joel, avvenuto la sera prima della morte di quest'ultimo. Alla fine della conversazione, Ellie confessa a Joel che non riesce a perdonarlo, ma che vorrebbe tanto provarci: questa frase rivela al giocatore che la ragazza aveva appena iniziato a riavvicinarsi con l'uomo. Questo permette di interpretare la conclusione della lotta tra le due ragazze a Santa Barbara come il raggiungimento della consapevolezza per Ellie che per superare il proprio trauma non doveva uccidere Abby, ma perdonare sé stessa per non essere riuscita a perdonare Joel in tempo.

Alla fine, Ellie posa la chitarra ed esce dalla casa. L'inquadratura non segue la ragazza, ma rimane fissa sulla finestra, mostrando Ellie che cammina verso l'orizzonte.



Fig. 20 – Inquadratura finale di *The Last of Us Part II* prima dei titoli di coda.

2.6 Conclusioni

Analizzare un titolo come *The Last of Us Part II* ha permesso di riscontrare la complessità linguistica del medium videoludico:

Il prodotto videoludico è ad oggi, nella quasi totalità dei casi, un articolato e complesso veicolo di messaggi ed esperienze, il quale fornisce innanzitutto la possibilità di immergersi in un ambiente variegato e definito, e molto spesso all'interno di (o in relazione con) un personaggio che in esso può agire e comunicare⁸³.

Andando più nello specifico, è riscontrabile l'importanza dei prestiti linguistici che il medium videoludico ha preso dal cinema. Negli anni i videogiochi hanno utilizzato diversi tipi di filmati, i più importanti dei quali (e più utilizzati oggi giorno) sono quelli generati in tempo reale dal motore di gioco. Presentando la stessa qualità grafica delle fasi interattive permettono di avere una continuità stilistica, e di rendere meglio visivamente l'alternanza senza soluzione di qualità tra le due rispettive fasi: quest'ultima caratteristica è ciò che definisce *The Last of Us Part II* un videogioco dalla struttura continuata.

Il videogioco preso in esame in questo capitolo ha permesso di individuare le principali modalità espressive con cui un titolo dalla narrazione interattiva genera il proprio racconto ludonarrativo: il giocatore è co-autore della storia, in quanto le sue azioni sono indispensabili

⁸³ *Ivi*, posizione 391 (versione ebook).

per l'avanzamento stesso della narrazione (caratteristica che vale per ogni videogioco), e può manipolare, entro certi limiti, il discorso narrativo. Per questi motivi, la scelta di dare o meno libertà di controllo della telecamera determina se e in che modo la narrazione del gioco può dirsi interattiva. Inoltre, la costruzione dell'ambiente e la libertà di movimento concessa al giocatore contribuiscono ad evocare narrazione, per questo gli sviluppatori fanno largo uso di eventi programmati.

Il personaggio giocante, alter ego del giocatore, è l'elemento centrale della narrazione, e il punto di vista del fruitore, in grado di influenzare la vicinanza emotiva tra questo e il suo simulacro. Il personaggio non è solo simulacro, ma anche la protesi digitale che permette al giocatore di immergersi ed interagire nell'ambiente virtuale. In questo, *The Last of Us Part II* rappresenta sia un titolo esemplificativo di ciò, e allo stesso tempo un caso particolare: costringendo il giocatore ad impersonare due personaggi opposti, il titolo genera nell'utente un punto di vista terzo, sacrificando il senso di identificazione per suscitare determinate emozioni e comunicare un messaggio autoriale.

Probabilmente molti videogiocatori avrebbero voluto un finale diverso, o che le due protagoniste avessero preso scelte diverse, ma in una narrazione interattiva non è possibile per il giocatore decidere che eventi far accadere nella storia. Tuttavia, ciò non vale per tutti i videogiochi: nei titoli che presentano storie interattive, il giocatore ha la possibilità di decidere quale percorso far prendere alla storia stessa.

Capitolo 3

Videogiochi come storie interattive

Nel tempo, il comparto narrativo ha acquisito sempre più importanza in molte tipologie di videogiochi, tant'è che, come notano Klug e Lebowitz, questo aspetto viene spesso messo al centro delle campagne marketing, poiché in grado di orientare gli acquisti del pubblico⁸⁴. L'importanza di questi elementi, uniti all'evoluzione tecnologica e di linguaggio del medium, hanno permesso ai videogiochi di diventare vere e proprie “*storie*, fatte di personaggi, ambienti, incontri, emozioni e colpi di scena”⁸⁵.

Per questi motivi, alcuni tipi di videogiochi si sono evoluti in modo tale da mettere tutto ciò al centro della propria esperienza, come ad esempio il gioco di ruolo e, ancor di più, l'avventura grafica: in essi, l'interattività permette agli utenti non solo di poter influenzare vari aspetti del mondo di gioco e dell'enunciazione narrativa, ma anche la storia stessa.

Grazie all'analisi di un paio di casi di studio, in questo capitolo si proverà ad individuare i tratti principali di questo genere di videogiochi.

3.1 Storia interattiva in *Detroit: Become Human*

Ciò che differenzia una *storia interattiva* da tutti i tipi di narrazioni visti e citati in precedenza, è che qui l'utente, tramite le proprie azioni nel gioco, ha la possibilità di decidere *la storia* che il gioco presenta: infatti, per Dansky “i videogiochi non sono la storia dello scrittore; essi sono le storie dei giocatori”⁸⁶. Questa massima è applicabile a qualsiasi titolo che utilizza l'interattività del medium per portare al massimo l'identificazione e la partecipazione emotiva del giocatore con il proprio simulacro digitale, ma nel caso delle avventure grafiche moderne tale concetto vale più di tutti. Ciò si può ben osservare analizzando il primo capitolo⁸⁷ di *Detroit: Become Human*, avventura grafica in terza persona del 2018, la quale racconta la storia di tre androidi nell'immaginaria Detroit del 2038.

⁸⁴ Chris Klug, Josiah Lebowitz, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press, Waltham, 2011, p. 279 (versione ebook).

⁸⁵ S. Triberti, L. Argenton, *op. cit.*, posizione 386 (versione ebook).

⁸⁶ R. Dansky, *op. cit.*, p. 34 (traduzione mia).

⁸⁷ Il titolo preso in esame è suddiviso in singole sezioni di gioco che chiama “capitoli”.

Il capitolo, intitolato *L'ostaggio*, si avvia con un filmato che presenta Connor, l'androide che il giocatore interpreta in questa sezione del titolo. Egli è un androide programmato per collaborare con le forze dell'ordine in alcuni specifici casi d'intervento: in questo caso, Connor è stato inviato per risolvere un caso che vede un androide domestico che, forse per un malfunzionamento, ha ucciso delle persone e, armato di pistola, ha preso in ostaggio una bambina. Il filmato termina con Connor che entra nell'appartamento in cui sta avvenendo la crisi, e passa alla sezione di gioco, in un modo del tutto simile a quanto visto nel capitolo 2 di questo lavoro: l'alternanza tra filmati e sezioni di gioco avviene in modo naturale e senza soluzione di continuità. Dopo pochi passi, dei testi extradiegetici informano il giocatore della possibilità di poter interagire con una foto su un mobile, cioè un artefatto presente nello spazio di gioco: al contrario di titoli d'avventura dinamica come *The Last of Us Part II*, in questo caso selezionare l'input indicato non innesca una semplice animazione di raccolta dell'oggetto, ma un vero e proprio breve filmato che mostra il personaggio svolgere l'azione. La sensazione che vuole dare il titolo è che il giocatore assista perennemente ad un'esperienza cinematografica, le cui componenti sono innescate dalle sue stesse azioni. Il filmato in questione termina con un primo piano della fotografia, è con l'apparizione in sovraimpressione delle informazioni delle persone ritratte: grazie alle sue abilità da androide, Connor registra i dati che ricava dall'azione appena compiuta. Questa piccola sezione analizzata è utile al giocatore, in quanto è un indizio di come funzionerà il gioco da questo momento in poi: anche le azioni più banali potrebbero servire ad ottenere informazioni utili per il proprio obiettivo. Effettivamente, procedendo lungo i corridoi dell'appartamento, il giocatore arriva ad incontrare il capitano della polizia, a capo dell'operazione: parlandoci, Connor apprende che la sua missione è fare qualsiasi cosa per salvare la bambina in ostaggio, e per farlo ha bisogno di informazioni su quel che è successo. Osservando la conversazione tra Connor e il capitano, osserviamo la principale differenza tra questa tipologia di titolo e quelle descritte precedentemente: la maggior parte delle volte in cui Connor deve rispondere, il tempo di gioco si interrompe per alcuni secondi, e al giocatore sono date delle opzioni di dialogo.

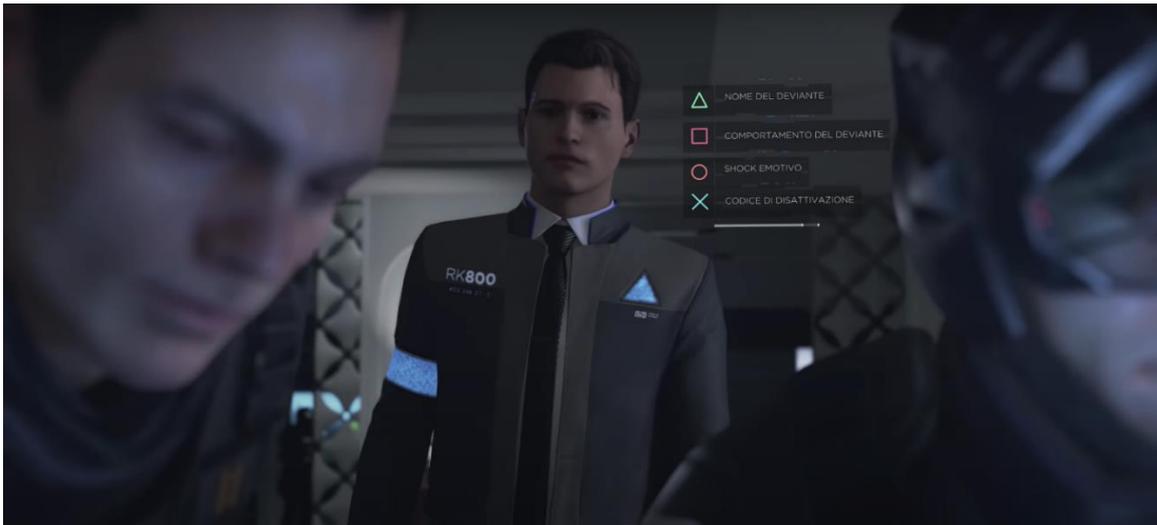


Fig. 21 – Selezionando i tasti del controller rappresentati, il giocatore ha modo di decidere che cosa far dire al personaggio. Spesso questo tipo di scelte sono determinanti per il corso della storia.

In generale, in un videogioco che presenta una storia interattiva, le scelte dell'utente influenzano la trama, la quale è formata da vari eventi predeterminati ma in gran parte accessibili in base alle azioni svolte: in altre parole, *il giocatore ha un certo controllo non solo sulla presentazione, ma anche sulla storia stessa*. Secondo Richard Boon, un videogioco caratterizzato da una storia interattiva presenta ciò che lui chiama *trama dinamica*⁸⁸.

Nell'esempio rappresentato in immagine, il giocatore deve decidere entro un tempo limite che cosa Connor debba chiedere al capitano sulla situazione in corso, e quest'ultimo risponde in modo diverso a seconda della scelta compiuta. Ad esempio, se Connor chiede se si è tentato di disattivare l'androide col suo codice di disattivazione d'emergenza (per farlo, il giocatore deve selezionare "codice di disattivazione"), il capitano si limita a dirgli che il tentativo non ha funzionato, e a questo punto il giocatore dovrà chiedere un'altra informazione. Se invece Connor chiede quale sia il nome dell'androide (prima selezione in figura), il capitano chiuderà la conversazione in anticipo, limitando a dire in modo seccato di salvare la bambina. Questo piccolo esempio descrive come la scelta di dialogo determini l'andamento della storia: nel primo caso, Connor ha ottenuta una piccola informazione, mentre, a causa del carattere scontroso del capitano, nell'altro caso nessuna. Dopo questo dialogo, il giocatore deve analizzare l'appartamento e ricostruire il più possibile quanto accaduto, in modo tale da escogitare il metodo più efficace per salvare la bambina.

Quella che dal punto di vista del giocatore è una trama dinamica (in quanto, come visto prima, cambia in base alle scelte svolte nel gioco), dal punto di vista della sceneggiatura preparata a

⁸⁸ R. Boon, *op. cit.*, p. 100.

monte da scrittori e team di sviluppo è una *trama ramificata*: la strutturata narrativa dipende da ciò che vengono definiti *punti di diramazione (branch points)*, ovvero degli eventi (interni alle sole fasi di gioco, o alla sola narrazione, o ad entrambi) da cui la storia narrata può procedere in un modo anziché un altro⁸⁹.

Nel capitolo preso in esame di *Detroit: Become Human*, il giocatore ha modo di uscire sul balcone e affrontare il deviante fin da subito. Tuttavia, comportandosi così, al giocatore sono disponibili solo un numero limitato di opzioni di dialogo: indipendentemente da quel che viene scelto di dire, Connor non riuscirà a convincere il deviante ad arrendersi. I finali possibili sono essenzialmente due: il deviante si suicida insieme alla bambina, oppure Connor si sacrifica per salvare l'ostaggio. Se però il giocatore analizza prima le stanze dell'appartamento, gli oggetti e le tracce lasciate, Connor otterrà più informazioni e il giocatore più opzioni di dialogo: selezionando quelle giuste, l'androide protagonista potrà convincere il deviante ad arrendersi e salvare la bambina.



Fig. 22 – Esplorando l'appartamento, il giocatore può trovare la pistola di un poliziotto ucciso. Decidendo di raccogliercela, la ramificazione della storia si fa più complessa, e i finali del capitolo accessibili aumentano.

Mentre la maggior parte delle avventure, grafiche e testuali, classiche si strutturavano secondo un modello analogo a quello di *The Last of Us Part II*, nel quale il giocatore esperisce una costante alternarsi di fasi interattive e fasi cinematografiche, nei videogiochi di David Cage questa cosa avviene in modo talmente poco percettibile da risultare come *un unico piano ludonarrativo*. Parlando di questo modello, David Cage (sceneggiatore e *game director* di *Detroit: Become Human*) ha utilizzato l'espressione, coniata da lui, di *storie curvate (bending stories)*, descritte come il risultato di un “totalizzante piano ludonarrativo, in cui l'utente deve

⁸⁹ M. DeMarle, *op. cit.*, p. 144.

svolgere azioni e compiere scelte in grado di modificare molti aspetti di un *plot* dalle numerose ramificazioni differenti.”⁹⁰ Andando più nel dettaglio, il director ha dichiarato che:

L’idea alla base delle storie curvate consiste nell’immaginare la storia come una sorta di elastico che il giocatore è libero di tendere a seconda delle sue azioni. La storia mantiene la sua struttura ma il giocatore può modificare la sua lunghezza, la sua forma e partecipare alla narrazione. In realtà la storia non cambia diametralmente da una partita all’altra, tutto ciò che cambia è il modo in cui viene raccontata. Tuttavia, il giocatore può vedere scene diverse e ottenere così differenti informazioni a seconda delle scelte che compie⁹¹.

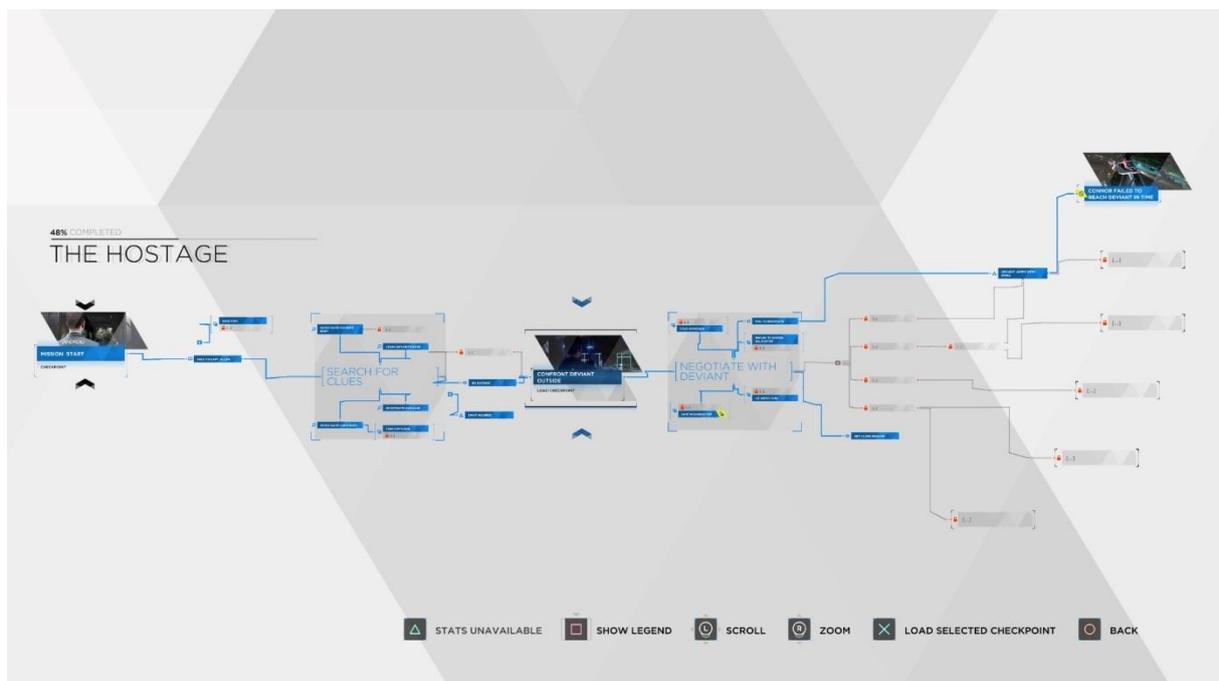


Fig. 23 – Diagramma al termine del primo capitolo di *Detroit: Become Human*.

Al termine di ogni capitolo di *Detroit: Become Human*, il giocatore ha modo di visionare un diagramma che rappresenta lo schema ramificato della storia, specificando le scelte compiute (e le sue conseguenze viste), e rivelando il numero di percorsi alternativi (ma non il loro contenuto). Oltre a permetterci di comprendere meglio la complessità della storia curvata scritta da David Cage (e in generale, la struttura ramificata delle trame dinamiche), tali diagrammi hanno lo scopo di indurre l’utente a rigiocare più volte il titolo, in modo tale da scoprire tutti i possibili sviluppi dei vari snodi narrativi. Ciò comporta per gli scrittori di questo genere di

⁹⁰ Matteo Genovesi, *Serial Games. Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, Idra Editing, Roma, 2020, p. 309.

⁹¹ David Cage, “Postmortem: Indigo Prophecy”, *Gamasutra.com*, 20 giugno 2006 <https://www.gamedeveloper.com/design/postmortem-i-indigo-prophecy-i-> (traduzione mia, ultimo accesso: 23/01/2022).

prodotti di dover realizzare più versioni di una sceneggiatura, che contemplino tutte le possibilità a cui un giocatore può incorrere. Cage ha descritto così il suo lavoro:

Mentre uno scrittore lineare deve preoccuparsi di spazio e tempo, io, scrittore interattivo, devo occuparmi di tempo, spazio e possibilità. Devo gestire enormi strutture ad albero, dove ogni ramo è una nuova variante della storia. Devo pensare a ogni possibilità in una determinata scena e provare a immaginare ciò che può succedere. Devo occuparmi di migliaia e migliaia di variabili, condizioni e possibilità. E mentre il copione di un film è di circa 100 pagine, un copione interattivo come questo si aggira intorno alle 4000/5000 pagine.”⁹²

Questo aspetto si riflette anche sul lavoro di altre figure del team di sviluppo, in particolare coloro che si occupano della regia delle sequenze filmiche, degli artisti che si occupano della direzione della fotografia, e degli attori stessi che interpretano i personaggi tramite *performance capture*⁹³.

Tra i videogiochi di questo tipo, *Detroit: Become Human* è un titolo particolarmente denso di punti di diramazione: la grande quantità di azioni possibili per il giocatore ha lo scopo di rendere l’esperienza ludonarrativa particolarmente coinvolgente, ma non tutte le scelte sembrano coincidere con effettivi snodi narrativi. La prima scelta narrativa che il giocatore può compiere viene presentata poco dopo il momento della foto descritta prima: all’ingresso c’è un acquario danneggiato, e ai suoi piedi un pesce fuori dall’acqua. Qui il giocatore ha la possibilità di decidere se lasciare il pesce a dove si trova, o se rimmetterlo al sicuro nella vasca: si tratta di una scelta per nulla fondamentale all’interno del più generale schema della storia raccontata, ma che nasconde una sua utilità. Come infatti hanno sottolineato Lebowitz e Klug, videogiochi di questo tipo devono presentare al giocatore anche ramificazioni della storia minori, in quanto in grado di dare approfondimento psicologico ai personaggi, e di conseguenza rafforzare il legame emotivo tra essi e l’utente⁹⁴.

⁹² How video games turn players into storytellers | David Cage
<https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbug0>, (ultimo accesso: 22/01/2022).

⁹³ M. DeMarle, *op. cit.*, p. 146.

⁹⁴ C. Klug, J. Lebowitz, *op. cit.*, pp. 185-187 (versione ebook).



Fig. 24 – Una scelta minore può dare modo al giocatore di stabilire tratti caratteriali del personaggio giocante.

3.1.1 Il design etico delle scelte narrative

Detroit: Become Human segue la storia di tre androidi diversi: il già visto Connor, che collabora con la polizia alle indagini sui devianti in aumento, Kara, un'androide domestica che si affeziona alla bambina del suo padrone, e Markus, androide che finisce per guidare una ribellione a favore dei diritti e la libertà dei suoi simili. In generale, si può dire che il gioco racconti una storia corale incentrata sul tema classico fantascientifico della ribellione delle macchine, con la particolarità che il giocatore, attraverso i punti di vista dei tre protagonisti, ha modo di decidere i mezzi (violenti o pacifici) di tale lotta, e persino l'esito. In altre parole, il titolo mette l'utente di fronte a scelte moralmente ambigue, dove non sempre è chiaro cosa sia giusto.



Fig. 25 – Nel ruolo di Markus, leader dei devianti, il giocatore deve decidere quale sia l'approccio migliore per la causa, e allo stesso tempo la scelta giusta per salvaguardare la vita dei suoi compagni.

Si tratta di una caratteristica presente anche in altri titoli passati di David Cage, il quale, a tal proposito ha dichiarato: “dimentichiamoci dell’idea preconcepita che i giochi dovrebbero essere divertenti e proviamo a vedere come possano essere affascinanti, ispiranti, scioccanti e riflessivi”⁹⁵. In altre parole, il *game director* è convinto della necessità che i videogiochi debbano avere anche contenuti forti (volendo, anche scomodi), che vadano oltre al concetto non bene chiarito di divertente. Questa filosofia è da tempo molto diffusa nel vasto e variegato mondo dei videogiochi indipendenti, e negli ultimi anni sembra si stia sempre più diffondendo anche nel mercato dei titoli AAA⁹⁶: è il caso di *The Last of Us Part II*, visto nel precedente capitolo, il quale rappresenta in modo realistico e crudo gli effetti che il disturbo da stress post traumatico ha sulla sua protagonista. Come *game designer*, Cage tenta di realizzare videogiochi che pongano gli utenti di fronte a situazioni non facili da inquadrare moralmente: lui stesso ha dichiarato che “è necessario superare la classica dicotomia tra bene e male nei videogiochi, mettendo in risalto il tono chiaroscurale della vita di ogni personaggio mediante situazioni delicate in cui l’utente deve compiere decisioni complesse, senza essere premiato o penalizzato dal sistema”⁹⁷. Perciò, *Detroit: Become Human* utilizza il proprio linguaggio da videogioco per indurre il giocatore a riflettere su questioni morali, dimostrando di essere stato sviluppato secondo quello che Miguel Sicart ha definito *design etico*, ovvero un’esperienza ludica in cui:

la regolazione, mediazione, o gli obiettivi richiedono una riflessione morale da parte del giocatore, rivolta alle possibili conseguenze delle sue scelte [...] il *gameplay* etico richiede la presenza dei giocatori in quanto agenti morali capaci di riflettere moralmente sulle scelte effettuate durante l’esperienza di gioco. In sintesi, il sistema dev’essere eticamente rilevante, mentre l’atto di gioco dev’essere un’azione morale”⁹⁸.

In altre parole, in un videogioco dal *design etico*, l’utente “dev’essere stimolato a riflettere su ogni scelta in base alla sua personale morale, calata in un contesto di finzione contraddistinto da connotati etici simili o diversi rispetto a quelli in cui il giocatore si muove nella realtà quotidiana”⁹⁹. Tuttavia, un videogioco può portare il giocatore a svolgere riflessioni morali in modi

⁹⁵ M. Accordi Rickards, Micaela Romanini, Guglielmo De Gregori, *David Cage. Esperienze interattive oltre l’avventura*, Unicopoli, Milano, 2013, p. 28.

⁹⁶ Con AAA, o *Tripla A*, si intende una classificazione informale che indica i videogiochi sviluppati ad alto budget, e/o pubblicati da grandi distributori. I *Tripla A* possono essere considerati il corrispettivo videoludico dei “blockbusters” cinematografici.

⁹⁷ D. Cage, “Creating An Emotional Rollercoaster in Heavy Rain”, *Game Developers Conference 2011*, <https://www.gdcvault.com/play/1014674/Creating-an-Emotional-Rollercoaster-in>, min. 0:38:18-0:41:20 (ultimo accesso: 22/01/2022).

⁹⁸ Miguel Sicart, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, The MIT Press, Cambridge, 2013, pp. 29-30 (versione ebook, traduzione).

⁹⁹ M. Genovesi, *op. cit.*, p. 245.

diversi: per questa ragione, in base alla libertà di scelta concessa all'utente, Sicart distingue il *design etico aperto* e il *design etico chiuso*.

Un videogioco dal *design etico* di tipo chiuso non permette al giocatore di compiere scelte morali, ma anzi per poter proseguire lo costringe a commettere delle azioni potenzialmente in contrasto all'etica comune¹⁰⁰. Nuovamente, è il caso di *The Last of Us Part II*, titolo costruito secondo una certa etica (quella della vendetta) e che spinge l'utente a confrontarla con i propri valori morali: sono proprio queste le caratteristiche che devono contraddistinguere un *design etico chiuso*¹⁰¹.

A prescindere dall'effetto delle scelte morali sul racconto ludico, è quindi importante che un *gameplay etico* crei dei presupposti finalizzati a porre nell'utente quelle domande relative alla correttezza o meno delle sue azioni nel mondo di gioco, indipendentemente dal fatto che possano essere il risultato di una scelta tra una variabile gamma di opzioni oppure una via univoca per il proseguimento.¹⁰²

Detroit: Become Human, invece, presenta un *design etico* di tipo aperto, cioè che induce una riflessione morale all'utente attraverso un sistema di scelte come quello delle storie interattive descritto finora. Anzi, si può dire che l'andamento del racconto ludonarrativo dipenda proprio dalla morale del giocatore, poiché è quest'ultima l'elemento finale che determina il destino dei personaggi nella storia.

Sicart spiega che *design etico aperto* dovrebbe portare il giocatore a scontrarsi con dei *problemi malvagi*, ovvero problematiche di fronte alle quali non è chiaro quale sia la scelta giusta o sbagliata da compiere: "I problemi malvagi non hanno misure e soluzioni chiare. Essi richiedono che il *designer* lavori con la certezza che non ci devono essere soluzioni ottimali ai problemi"¹⁰³. Come ha scritto Matteo Genovesi:

Un problema malvagio dovrebbe cercare di: essere improvviso; essere relegato a una determinata circostanza che dovrebbe restare unica, e quindi non apparire simile ad altre precedenti o successive; avere conseguenze non immediatamente chiare, ma dilatate nel tempo; non avere soluzioni giudicabili a monte come benigne o maligne, ma soltanto inseribili in una gamma chiaroscurale in cui i giocatori devono giudicare la correttezza morale

¹⁰⁰ M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge, 2011, pp. 212-221.

¹⁰¹ *Ivi*, pp. 146-147.

¹⁰² M. Genovesi, *op. cit.*, p. 247.

¹⁰³ M. Sicart, *op. cit.*, 2013, p. 137 (versione ebook, traduzione mia).

delle loro scelte; non dare la possibilità immediata al giocatore di tornare indietro riprovando altre opzioni in caso di insoddisfazione delle conseguenze.¹⁰⁴



Fig. 26 – Un caso di problema malvagio: come Connor, il giocatore deve decidere se permettere la fuga del deviante, o soccorrere tempestivamente il proprio partner.

L'esempio in figura rappresenta un momento di Detroit, nel quale Connor ha scovato un deviante, il quale, nel corso di un inseguimento, spinge Hank, il partner del protagonista, verso un precipizio: si tratta di un caso di problema malvagio, in quanto accade inaspettatamente, e non ci sono eventi del tutto simili nel corso del gioco. Le conseguenze della scelta non sono del tutto prevedibili:

- Se il giocatore decide di aiutare Hank, il deviante riuscirà a fuggire e Connor rimarrà senza informazioni, senza la certezza di una pista per risolvere il mistero dei devianti. Tuttavia, il rapporto con Hank, inizialmente difficile, si evolverà in senso più amichevole e collaborativo;
- Se invece il giocatore sceglie di inseguire il deviante, in quanto le probabilità di sopravvivenza di Hank sono alte, Connor non riuscirà comunque a catturare il fuggitivo, poiché quest'ultimo si autodistruggerà. Ciononostante, in un capitolo più successivo, Connor riuscirà ad estrarre informazioni utili dai resti del suo cervello elettronico. Tutto ciò a discapito del rapporto con Hank, risentito per essere stato ignorato nel momento del bisogno.

È perciò evidente che le conseguenze di una scelta del genere possono essere molteplici e per nulla imprevedibili, oltre al fatto che nessuno dei due scenari può essere inquadrato come del

¹⁰⁴ M. Genovesi, *op. cit.*, p. 250.

tutto positivo o negativo. Inoltre, il sistema di salvataggio dei dati di gioco rende scomodo per l'utente tentare di riprovare: può comunque farlo attraverso la selezione dei capitoli del menù, ma in tal caso il sistema di gioco, attraverso una rottura della quarta parete, avverte il giocatore che è sconsigliabile per avere un'esperienza migliore¹⁰⁵.

Come nei precedenti videogiochi di David Cage, in *Detroit: Become Human* le sfide ludiche sono ridotte al minimo, essenzialmente relegate a fasi cinematografiche interattive che mettono in scena situazioni concitate, nelle quali il giocatore deve premere entro un breve tempo limite determinate sequenze di tasti¹⁰⁶, in modo tale che il personaggio protagonista riesca nell'azione.



Fig. 27 – Sequenza d'azione che vede Kara intenta a salvare la piccola Alice dalle violenze del padre. In sovraimpressione è segnalato il comando che il giocatore deve eseguire perché Kara abbia successo.

Nel corso del titolo, a seguito del fallimento nell'eseguire i comandi giusti in queste sequenze, oppure a causa delle conseguenze di determinate scelte, i protagonisti possono morire. Tuttavia, a differenza della maggior parte dei videogiochi, nelle storie curvate di David Cage, la morte di un protagonista (se non di tutti), non determina che il giocatore raggiunga un vero *game over*¹⁰⁷¹⁰⁸: in questo modo, le scelte che l'utente deve compiere risultano particolarmente responsabilizzanti, e la partecipazione emotiva con i simulacri viene accresciuta. Si tratta di una caratteristica che, secondo Genovesi “non solo enfatizza il tasso affettivo tra ogni personaggio

¹⁰⁵ Nel menù di gioco è costantemente presente un'androide femminile come quelli protagonisti della storia, la quale commenta e fornisce indicazioni al giocatore, come se quest'ultimo fosse il suo padrone. Nel momento in cui il giocatore arriva al momento dell'avventura in cui inizia la vera e propria ribellione di massa degli androidi, la ragazza del menù scompare.

¹⁰⁶ Nel gergo videoludico, questo tipo di comandi segnalati nel corso di fasi filmiche sono chiamati *Quick Time Events*.

¹⁰⁷ Inteso come fallimento degli obiettivi del gioco.

¹⁰⁸ In realtà, in *Detroit: Become Human* questo vale solo parzialmente per Connor: essendo alle dipendenze della Cyberlife, la corporazione creatrice degli androidi, egli può essere ricostruito ogni qual volta venga ucciso. Tuttavia, questo non significa che per lui la morte non significhi nulla: ogni volta che viene distrutto e riparato, egli perde alcune funzioni e informazioni essenziali per concludere il caso su cui indaga.

e il giocatore [...] ma diventa anche una proprietà rilevante con cui viene veicolato il gameplay etico durante le vicende [...], vicende in grado di mettere spesso in luce dei problemi malvagi”¹⁰⁹.

3.2 La serialità narrativa nelle avventure grafiche moderne

Detroit: Become Human è strutturato in capitoli, ciascuno dei quali costituisce un frammento autonomo della storia complessiva del titolo, e allo stesso tempo connesso agli altri, tant’è che le azioni svolte dal giocatore in un determinato capitolo possono avere ripercussioni nella storia visibili in altri successivi: in altre parole, il titolo presenta delle caratteristiche formali tipiche della *serialità narrativa*. In realtà si tratta di una struttura su cui si basano moltissimi videogiochi, come anche *The Last of Us Part II*: il titolo di Naughty Dog è infatti anch’esso strutturato in capitoli, con la differenza che, in questo caso, il modello seriale è tenuto nascosto dalla struttura ludica continuata del titolo. L’opera di David Cage invece presenta una struttura ludica lineare che esplicita la sua suddivisione in capitoli¹¹⁰. In uno studio sulla serialità dei videogiochi, Shane Denson e Andreas Jahn-Sudman individuano tre categorie diverse (ma in grado anche di sovrapporsi)¹¹¹:

- *Serialità inter-ludica*: riguarda i legami tra due o più videogiochi presenti nello stesso ecosistema narrativo. Ad esempio, è il tipo di serialità che riguarda il rapporto tra *The Last of Us* e *The Last of Us Part II*;
- *Serialità para-ludica*: si riferisce ai rapporti tra videogiochi e altri prodotti appartenenti ad altre media, come, ad esempio, il caso di *The Witcher 3: Wild Hunt* e i romanzi di Andrzej Sapkowski (di cui il videogioco costituisce un sequel);
- *Serialità intra-ludica*: riguarda la struttura seriale di un singolo videogioco, come il caso di *Detroit: Become Human*;

Facendo riferimento a questa categorizzazione, Matteo Genovesi individua due modelli di serialità videoludica, la *serialità esplicita* e la *serialità implicita*, facendo coincidere quest’ultima come la serialità di tipo intra-ludico di Denson e Jahn-Sudman: “La serialità videoludica implicita è dunque osservabile sulla base di alcune forme testuali derivate dalla serialità narrativa

¹⁰⁹ M. Genovesi, *op. cit.*, pp. 332-333.

¹¹⁰ Dal menù d’avvio è presente anche la possibilità di selezionare il capitolo che si desidera rigiocare.

¹¹¹ Shane Denson, Andreas Jahn-Sudman, “Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games”, in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 7, no. 1, 2013, p. 11, <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-1/7-1-1-1-html> (ultima visita: 15/01/2022).

[...], a loro volta intelaiate nella struttura di quei videogiochi pubblicati sul mercato in una determinata e preannunciata data”¹¹².

Invece, la categoria inter-ludica, e spesso anche quella para-ludica, coincidono con il modello di serialità esplicita, di cui *Life Is Strange*, avventura grafica del 2015 sviluppata da Dontnod, costituisce un ottimo esempio, in quanto gli episodi su cui è strutturato sono stati concepiti per un rilascio separato, intervallato da alcuni mesi. Questa strategia distributiva si rifà a quello dei titoli sviluppati da Telltale Games, la cui produzione più nota è *The Walking Dead*, avventura grafica basata sul noto franchise omonimo, è che ha costituito un modello di riferimento per Dontnod. A tal proposito, Genovesi ha scritto:

Questo modello di serialità esplicita, dunque, è osservabile sulla base di processi creativi, distributivi e fruitivi emblematicamente frammentati, i quali richiamano le tipiche prassi su cui si articola la serialità narrativa in altri settori d'intrattenimento, e che nel medium videoludico riguardano quei titoli formati da varie porzioni distribuite a determinati intervalli di tempo¹¹³.

La distribuzione seriale di *Life Is Strange* viene pianificata fin dall'inizio, e successivamente sfruttata per perfezionare la scrittura dei singoli episodi ancora da rilasciare, in base ai *feedback* dei giocatori¹¹⁴: un *modus operandi* tipico dei racconti seriali appartenenti ad altri media.

In *Life Is Strange*, il giocatore impersona Max Caulfield, un'adolescente che è tornata a vivere nella sua cittadina natale, Arcadia Bay, per frequentare una scuola prestigiosa. Un giorno assiste in un bagno ad una scena di bullismo, dove una ragazza viene uccisa da un altro ragazzo armato di pistola. In quel momento, Max scopre di possedere inspiegabilmente l'abilità sovranaturale di riavvolgere il tempo, grazie alla quale riesce a salvare la ragazza. Quest'ultima si rivela essere Chloe Price, sua migliore amica di infanzia ora ritrovata. Nel corso dell'avventura, Max cercherà di usare il suo potere per aiutare Chloe e i suoi amici in vari problemi più o meno quotidiani. Tuttavia, durante tutto ciò, Max avrà spesso dei sogni ad occhi aperti di una tempesta disastrosa che si abbatte sulla sua città.

¹¹² M. Genovesi, *op. cit.*, p. 18.

¹¹³ *Ivi*, p. 17.

¹¹⁴ Joe Skrebels, “Directors Commentary – revisiting Life is Strange with its creators”, *Gamesradar.com*, 24 gennaio 2016, <https://www.gamesradar.com/life-is-strange-interview-directors/> (ultimo accesso: 22/01/2022).

Secondo il direttore creativo Jean-Maxim Moris il titolo vuole concentrarsi principalmente sui rapporti tra i personaggi, mediante i dialoghi e le scelte morali del giocatore¹¹⁵. In effetti, ciascun episodio di *Life Is Strange* contiene solo una manciata di punti di ramificazione significativi, mentre sono decine le scelte atte principalmente a stabilire, in base ai sentimenti del giocatore, maggiore connessione emotiva con Max o con gli altri NPC. Secondo Genovesi, “la pubblicazione seriale vuole incentivare la riflessione degli utenti sulle scelte morali compiute, le quali non hanno mai un confine netto tra il bene e il male comunemente intesi, e spesso hanno conseguenze non immediatamente percettibili”¹¹⁶. Il fatto è che, similmente a *Detroit*, anche in questo titolo le conseguenze delle scelte fatte possono manifestarsi in momenti molto avanzati della storia; tuttavia, la distribuzione separata degli episodi fa sì che il giocatore faccia esperienza di tali conseguenze mesi dopo. In questo modo, il modello seriale esplicito di *Life Is Strange* va a rafforzare l’impatto emotivo che una scelta narrativa può avere sul giocatore.

La dilatazione temporale che sussiste tra scelte ed effettive conseguenze serve dunque per aumentare suspense e curiosità sul proseguimento del racconto ludico, enfatizzate dalla *frammentazione-continuità* ludonarrativa di questo titolo seriale, il quale punta a far riflettere i giocatori durante l’intervallo temporale tra un episodio e il successivo¹¹⁷.

Anche con questo titolo si può parlare in *design* etico aperto, in quanto le scelte poste al giocatore spingono a riflettere su quale sia l’opzione moralmente più giusta da prendere. Tuttavia, in questo *Life Is Strange* si rivela un caso particolare, in quanto presenta un personaggio giocante, Max, con la capacità sovranaturale di riavvolgere il tempo. Può sembrare un controsenso, in quanto le situazioni poste al giocatore, per poter essere definiti come problemi malvagi, tra le altre cose dovrebbero essere irripetibili. Invece, gli autori del titolo hanno sfruttato la facoltà di Max per instillare maggiori dubbi al giocatore sulla correttezza morale delle proprie scelte. Infatti, nel corso delle fasi interattive, il giocatore ha spesso modo di sentire dei monologhi interiori della protagonista, i quali rivelano i suoi dubbi e insicurezze: ogni volta che il giocatore ha modo di compiere una scelta con ripercussioni nella storia, Max si chiede se non sia il caso di riavvolgere il tempo e rifare da capo. In questo modo, ad ogni snodo narrativo importante il giocatore può vedere le ripercussioni immediate (ma non sulla lunga distanza) delle diverse

¹¹⁵ Mike Stubbsy, “Life Is Strange: an Interview with Creative Director Jean-Maxime Moris”, *Godisageek.com*, 26 gennaio 2015, <https://www.godisageek.com/2015/01/life-is-strange-interview-with-creative-director-jean-maxime-moris/> (ultimo accesso: 22/01/2022).

¹¹⁶ M. Genovesi, *op. cit.*, p. 432.

¹¹⁷ *Ivi*, pp. 442-443.

ramificazioni della storia, e i possibili dubbi morali sulle proprie scelte non vengono colmati, ma anzi rafforzati dall'atteggiamento del proprio simulacro¹¹⁸.

Nell'ultimo episodio, Max capisce che la tempesta distruttrice che si abatterà su Arcadia Bay è stata provocata dalla sua manipolazione del tempo, come conseguenza dell'aver salvato Chloe quando stava per essere uccisa: questa presa di consapevolezza è ciò che porta il giocatore di fronte alla scelta finale.



Fig. 28 – La scelta finale di *Life Is Strange*.

Rispetto alle diverse decine di possibili finali ottenibili in *Detroit: Become Human*, l'avventura grafica di Dontnod presenta solo due finali possibili, dipendenti esclusivamente dalla scelta finale presentata al giocatore: decidere se lasciare che Chloe muoia (salvando la città), o salvare la ragazza un'ultima volta (permettendo la distruzione di Arcadia Bay con i suoi abitanti). Il fatto che nel corso di *Life Is Strange* la maggior parte delle scelte non determinino fondamentali risvolti narrativi sta a significare due cose: da un lato, come si è detto, le scelte offerte sono servite a permettere a Max (e al giocatore) di stabilire i rapporti affettivi con gli altri personaggi che abitano Arcadia Bay; d'altro canto, il fatto che la possibilità del giocatore di manipolare alla storia porti in ogni caso allo stesso snodo narrativo finale sta a significare che il potere di scegliere il destino dei personaggi è semplicemente un'illusione. Come ha dichiarato uno dei direttori creativi del titolo, Michel Koch: “Max cerca sempre dei modi per risolvere tutto e trovare una fine perfetta, la quale però non esiste. Ci sono sempre alcuni compromessi inevitabili nella vita, che vanno affrontati cercando di guardare avanti”¹¹⁹. Dunque, il design etico di

¹¹⁸ Life Is Strange: Directors Commentary (Full Documentary), <https://www.youtube.com/watch?v=MYwwWKf-KIq>, min. 20:23-21:00 (ultimo accesso: 22/01/2022).

¹¹⁹ J. Skrebels, *op. cit.*, <https://www.gamesradar.com/life-is-strange-interview-directors/> (ultimo accesso: 22/01/2022) (traduzione mia).

tipo aperto di *Life Is Strange* è volto a far partecipare il giocatore alla storia di crescita di Max verso uno stato più consapevole e maturo, ovvero l'accettazione della morte di una persona cara.

3.3 Conclusioni

Come visto nel secondo capitolo, la presentazione di una storia significativa attraverso una narrazione interattiva è un modo per veicolare ai giocatori un racconto autoriale. Il celebre *game designer* Sid Meier ha dichiarato che “un gioco consiste in una serie di scelte interessanti”¹²⁰: permettere ai giocatori di avere libertà di scelta sulla storia da un lato offre un'esperienza ludicamente più coinvolgente; tuttavia, quando è la storia stessa a farsi interattiva, riuscire ad esprimere un intento autoriale diventa più complicato. Ma le avventure grafiche moderne, i cui *racconti ludonarrativi continuativi* risultano essere la “collaborazione fra uno scrittore che crea questo paesaggio narrativo e il giocatore che fa le sue scelte, raccontando la sua storia e diventando coautore, ma anche co-attore e co-regista della storia”¹²¹, dimostrano la soluzione a questo problema grazie all'implementazione di un design etico.

Le scelte date in mano ai giocatori di questo genere di titoli offrono a loro la possibilità, se non la necessità, di porsi riflessioni di carattere morale sulle situazioni presentate. L'impatto emotivo generato da questo processo può poi essere incentivato dalla natura seriale di questi videogiochi, in special modo se presente una dilatazione temporale dovuta al modello distributivo episodico. Inoltre, le decisioni prese dai giocatori, specie con scelte dall'impatto minore, danno la possibilità di stabilire (entro certi limiti) alcuni tratti caratteriali dei personaggi alter ego.

I titoli analizzati in questo capitolo presentano una struttura ludica lineare, nella quale la grande libertà di scelta offerta da un punto di vista del racconto ludonarrativo è controbilanciata da una ridotta libertà di movimento nello spazio di gioco. In altre parole, le avventure grafiche non presentano mappe o mondi digitali liberamente esplorabili dal giocatore. Infatti, l'elemento spaziale, con l'annessa libertà di esplorazione di uno spazio più o meno grande, e la possibilità di scegliere l'ordine con cui esperire determinati eventi e sequenze narrative, è in grado di offrire un tipo di storia interattiva diverso da quello delle avventure grafiche.

¹²⁰ Andrew Rollings, Dave Morris, *Game Architecture and Design*, Coriolis, s.l., 2000, p. 38.

¹²¹ How video games turn players into storytellers | David Cage <https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbug0>, (ultimo accesso: 22/01/2022).

Capitolo 4

L'immersività dell'ambiente di gioco

Nello scorso capitolo si è parlato di come un racconto ludonarrativo che si avvale di una storia interattiva permetta al giocatore di vivere un'esperienza coinvolgente, anche grazie all'implementazione di strategie come il *design* etico. Come lo stesso David Cage ha affermato, “la narrazione interattiva è un modo rivoluzionario di raccontare storie. Con nuove piattaforme emergenti come le TV interattive, la realtà virtuale e i videogiochi, può diventare una nuova forma di intrattenimento e forse anche una nuova forma d'arte”¹²².

Tuttavia, va notato come strutture ludiche lineari e continuative, necessariamente portino a limitare la libertà d'interazione del giocatore con l'ambiente. Come ha scritto Mary DeMarle: “la forza di una storia deriva dalla sua *struttura*. La forza di un videogioco proviene dalla sua *libertà*”¹²³.

The Witcher 3: Wild Hunt è un gioco di ruolo d'azione, con prospettiva in terza persona, pubblicato nel 2015. Si tratta di un titolo ambientato in un mondo immaginario, reso attraverso una serie di mappe aperte di vastità diversa, e che presenta una storia interattiva di genere *fantasy*. In *The Witcher 3* il giocatore impersona il witcher Geralt di Rivia, un guerriero sovrumano che si guadagna da vivere cacciando mostri e creature sovranaturali in cambio di denaro. Si tratta del personaggio protagonista della omonima saga di romanzi dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski, di cui i videogiochi costituiscono un seguito non canonico. Il giocatore ha modo di esplorare il mondo di gioco aperto, e di decidere *quando* e *come* affrontare le missioni che veicolano la storia interattiva del titolo.

Partendo da un'analisi di *The Witcher 3: Wild Hunt*, in questo capitolo si cercherà di capire come una storia interattiva si possa relazionare ad un mondo di gioco aperto e liberamente esplorabile. Inoltre, confrontando il titolo con altri dalla natura simile, si andranno a identificare punti di forza e debolezza del funzionamento del mondo di gioco, e il ruolo che la personalizzazione del personaggio giocante ha in tutto ciò.

¹²² How video games turn players into storytellers – David Cage, <https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbug0> (ultimo accesso: 22/01/2022).

¹²³ M. DeMarle, *op. cit.*, p. 139 (traduzione mia).

4.1 Storia interattiva in un mondo aperto

In questa sede non si analizzerà il racconto di *The Witcher 3* nella sua interezza, ma si prenderanno in esame solo le parti necessarie per identificare la natura della sua struttura narrativa.

In *The Witcher*, il primo titolo della serie videoludica, Geralt scopre di avere perso la memoria: un escamotage degli sceneggiatori per poter proseguire la storia raccontata nei romanzi senza precludere l'accessibilità del racconto al nuovo pubblico di giocatori. In seguito, nel finale di *The Witcher 2: Assassins of Kings* Geralt riacquista i ricordi legati a Yennefer e Ciri, due persone a lui molto care. La prima era una potente maga, nonché sua amante, mentre Ciri era la figlia ed unica erede di Emhyr van Emeris, sovrano del potente Impero di Nilfgaard. Ciri fu affidata a Geralt come conseguenza di un'antica usanza: quando un uomo salva la vita a qualcuno, egli ha diritto di reclamare come ricompensa la prima cosa che il debitore vedrà una volta ritornato a casa. Fu proprio dopo aver salvato la vita all'imperatore che Geralt, tramite questa legge non scritta, ottenne in affidamento la piccola Ciri, la quale venne cresciuta ed addestrata come una witcher.

Nei momenti iniziali di *The Witcher 3: Wild Hunt*, il giocatore ha modo di visionare il filmato d'apertura (realizzato in computer grafica) che mostra Geralt, accompagnato dal suo maestro Vesemir, seguire le tracce di Yennefer. Durante la notte, Geralt sogna un episodio del suo passato, nel quale viveva ancora a Kaer Mohren, la fortezza dei witcher, e addestrava la giovane Ciri. Questa sezione è caratterizzata da una struttura ludonarrativa simile a quelle viste nei capitoli precedenti, caratterizzate da un'alternanza tra fasi interattive e fasi cinematografiche: tuttavia, in questo caso le transizioni tra le due diverse fasi avviene in modo abbastanza netto. Allo stesso tempo, i filmati si interrompono spesso per offrire al giocatore la possibilità di scegliere tra diverse opzioni di dialogo, in modo simile a quanto accade con le avventure grafiche analizzate nello scorso capitolo.

Ludicamente, questa sequenza ha lo scopo di insegnare all'utente le meccaniche principali del gioco. Al termine di questa sezione, il sogno si interrompe con l'apparizione violenta della Caccia Selvaggia, un gruppo di elfi guerrieri sovranaturali che popolano le leggende di questo mondo *fantasy*: un presagio che avverte Geralt del fatto che Ciri è in pericolo. Una volta risvegliatosi, Geralt e Vesemir parlano del sogno, e della possibilità che Ciri sia braccata dalla Caccia Selvaggia. Durante il dialogo, si può notare una caratteristica particolare di *The Witcher 3*, ovvero il fatto che il videogioco distingue opzioni di dialogo *principali* e dialoghi *secondarie*:

mentre i primi servono a far avanzare il discorso (e, per esteso, la storia), i secondi hanno la funzione di innescare delle parentesi che offrono informazioni o approfondimenti ulteriori.



Fig. 29 – Selezionando l’opzione evidenziata di giallo, il dialogo e la storia avanzano. Selezionando l’opzione in bianco, Geralt aprirà un discorso secondario, per poi tornare alla scelta di dialogo rappresentata in figura.

A questo punto, Geralt e Vesemir decidono di dirigersi verso Bianco Frutteto, un villaggio vicino, per cercare informazioni su Yennefer. Come si avrà modo di vedere, la strutturazione della storia e delle attività ludiche a Bianco Frutteto rappresentano una sorta di anticipazione di quello che caratterizza *The Witcher 3*: è in questa iniziale sezione che viene presentata la *mappa aperta*, determinando la struttura contigua del titolo. Il giocatore ha la possibilità di seguire la missione principale (il cui obiettivo è seguire la pista di informazioni per trovare Yennefer), o muoversi liberamente per l’ambiente di gioco fino a questo momento disponibile. Esplorando la mappa, il giocatore ha la possibilità di scoprire segreti nascosti, affrontare sfide, accettare *contratti da witcher* e intraprendere *missioni secondarie*.

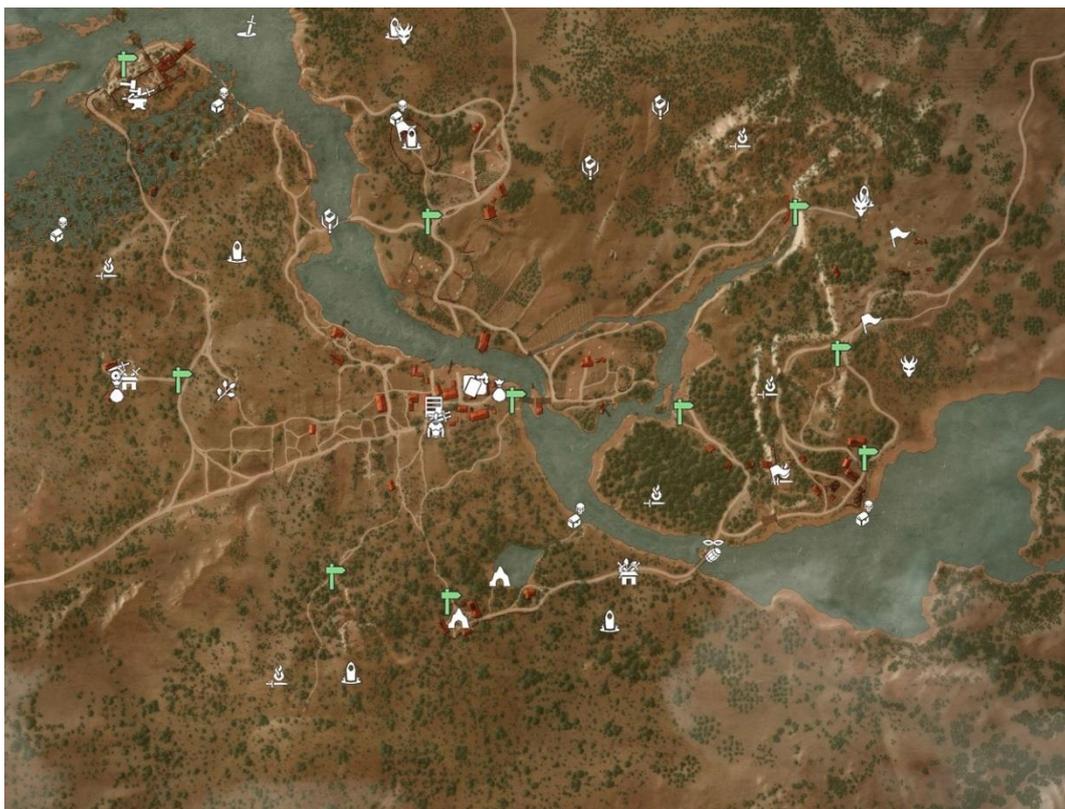


Fig. 30 – La mappa della regione di Bianco Frutteto fruibile all'interno del gioco. Ciascuna icona rappresenta un tipo diverso di attività o di luogo di interesse.

Queste ultime due attività meritano un approfondimento: le prime sono le richieste di caccia a dei mostri che gli abitanti di un dato luogo possono scrivere e mostrare sulle bacheche presenti nelle piazze delle città; il giocatore può raccogliercle e decidere di accettare l'incarico, facendosi spiegare dall'NPC autore della richiesta quale sia il problema da risolvere, per poi andare alla caccia del mostro. Oltre a rappresentare delle attività ludiche divertenti, in quanto permettono al giocatore di affrontare sfide diverse in cambio di ricompense (oggetti e denaro virtuale), questi contratti presentano ciascuno delle storie minori diverse, ognuna caratterizzata da personaggi e situazioni caratterizzati in modo unico tra loro. Le *missioni secondarie*, invece, presentano delle storie molto più articolate, ciascuna unica per situazioni presentate: seguendole, il giocatore ha modo di fruire eventi che approfondiscono (o introducono) personaggi secondari. Inoltre, vi sono le *cacce al tesoro*: attraverso il contenuto scritto di alcuni artefatti di gioco (consistenti in lettere o libri), il giocatore ottiene indizi per trovare oggetti utili per rafforzare il personaggio giocante. Anche in questo caso, le lettere e i libri che conducono a tali tesori possono fornire microracconti in forma scritta di personaggi ed eventi dell'ambientazione.

Il funzionamento di contratti e missioni secondarie in relazione agli eventi raccontati nelle missioni principali, è in gran parte simile a quanto descritto nel capitolo 2 di questo lavoro riguardo ai videogiochi dalla struttura contigua: per avanzare effettivamente nel gioco, l'utente deve affrontare in un dato ordine le missioni principali, e volendo, tra l'una e l'altra, ha la possibilità di intraprendere anche attività opzionali, non necessarie al completamento del titolo.

Geralt scopre che Yennefer è stata vista con dei militari nilfgaardiani, ma il comandante, per la sua collaborazione, chiede a Geralt di abbattere un pericoloso Grifone che si aggira per la regione: dunque, il protagonista deve cercare informazioni sulla creatura e prepararsi alla caccia. Dopo aver ucciso la bestia, il comandante dirà a Geralt che la maga si è recata a Vizima, città nella quale attualmente risiede l'imperatore. A questo punto, se il giocatore decide di raggiungere Vesemir per abbandonare la regione, tutte le *missioni secondarie* presenti a Bianco Frutteto non potranno più essere completate. Da questo esempio si evince come *The Witcher 3* presenti un tipo di struttura narrativa simile a quello che Mary DeMarle ha definito *storia a sbarramento*. Tuttavia, tra gli eventi *principali* appena riassunti ve ne sono alcuni che non necessitano di essere attivati in un ordine preciso: le diverse fasi di preparazione alla caccia al Grifone possono essere intraprese nell'ordine che il giocatore preferisce. Dunque, entro certi limiti, come per quelli opzionali, anche gli eventi principali di *The Witcher 3* possono essere vissuti in modo *non-lineare*.

Dopo che Geralt si incontra con Vesemir, i due witcher vengono raggiunti da un plotone di soldati e da Yennefer, ora collaboratrice dell'impero. La maga informa Geralt che deve seguirla fino a Vizima, in quanto l'imperatore vuole parlare con lui. Il sovrano pretende che Geralt trovi sua figlia Ciri e la riporti al suo cospetto, in quanto ora dovrebbe essere cresciuta abbastanza da poter essere pronta ad ereditare l'impero. Tuttavia, da anni si sono perse le tracce di lei, e non è chiaro dove si nasconda: Geralt è riluttante a collaborare con l'imperatore, ma il witcher considera la ragazza come una figlia, e perciò accetta di ritrovarla. In seguito, la maga Yennefer informa Geralt che ritiene probabile che la Caccia Selvaggia stia braccando la ragazza, in quanto il suo sangue nasconde un antico potere magico in grado di sovvertire le sorti del mondo. A questo punto, Geralt deve di nuovo seguire poche informazioni per trovare una persona, ma questa volta la pista non è una sola: Ciri è stata avvistata di recente in tre località molto diverse e lontane tra loro, complessivamente all'interno di un territorio molto più vasto di quello di Bianco Frutteto. Dunque, il giocatore ha un obiettivo, ma tre modi diversi per raggiungerlo: tre

missioni principali diverse e molto articolate, il cui completamento è necessario per avanzare nella storia, ma affrontabili nell'ordine che si preferisce¹²⁴.

4.1.1 Racconto ludonarrativo non-lineare

La maggior parte del videogioco è ambientato tra la regione del Velen, la città di Novigrad, i territori liberi della Redania, e l'arcipelago di Skellige: essi costituiscono ciò che resta dei Regni del Nord, tutti in guerra con l'Impero di Nilfgaard, il quale mira a conquistarli. In questo titolo, spesso missioni principali e secondarie si intrecciano in modi complessi: ad esempio, decidendo di iniziare a cercare Ciri nella regione del Velen, tale missione presto si biforcherà in due distinte, entrambe da affrontare per poter avanzare più avanti nella storia e nel gioco.

In una di queste ramificazioni Geralt incontra la maga Keira Metz, una sua vecchia conoscenza: la donna un tempo era alle dipendenze del re Radovid, ma quest'ultimo decise di intraprendere delle violente persecuzioni su maghi e razze non umane, perciò ora vive nascosta nel Velen. A quanto pare, Keira è entrata in contatto con un elfo che viaggiava con Ciri; perciò, i due vanno alla sua ricerca in una grotta. Al termine della missione principale, Geralt e la maga scoprono poco su Ciri, ma al giocatore viene data la possibilità di aiutare Keira a recuperare un artefatto magico nascosto lì vicino e a cui è interessata. Se il giocatore accetta di aiutarla, si innesca l'attivazione di una serie di missioni secondarie, che raccontano di come Keira abbia scoperto la cura ad una letale pestilenza che infesta la regione. Decidendo di proseguire con queste missioni secondarie, il giocatore scopre che Keira intende donare le proprie scoperte a re Radovid in cambio del perdono; tuttavia, Geralt sa che è una pessima idea, in quanto il re è un uomo che non perdona i propri nemici, ed utilizzerebbe queste informazioni per creare armi biologiche.

¹²⁴ Va detto che, attraverso l'indicazione del livello di difficoltà delle sfide, il gioco suggerisce un ordine appropriato per completarle.



Fig. 31 – La scelta da compiere al termine della missione secondaria con Keira Metz.

Le decisioni morali del giocatore possono culminare in tre conclusioni possibili:

- La morte di Keira Metz per mano di Geralt;
- Keira viene lasciata libera di compiere ciò che preferisce;
- Insistendo sui pericoli del piano di Keira, Geralt può offrire alla maga riparo dalle persecuzioni di Radovid, invitandola a stare a Kaer Mohren;

Più avanti nel gioco, dopo aver cercato Ciri nella regione del Velen, nell'immensa città di Novigrad, e per le Isole Skellige, Geralt trova l'elfo di cui aveva parlato Keira, Avallac'h. Questo elfo ha aiutato la ragazza a sfuggire alla Caccia Selvaggia, poiché ritiene che i suoi poteri nascondano il segreto per fermare il Bianco Gelo: una calamità che un giorno si abatterà sul mondo, congelandolo per sempre. Da lui, Geralt scopre che Ciri si è rifugiata in un luogo dove la Caccia Selvaggia non può trovarla, l'Isola delle Nebbie. Quando il giocatore tenta di raggiungerla, viene avvertito da un avviso testuale che farlo comporterebbe l'automatica conclusione di diverse missioni secondarie, senza specificare quali.

Dopo che Geralt e Ciri finalmente si riabbracciano dopo tanti anni, i due tornano a Kaer Mohren: ora la Caccia Selvaggia sta arrivando, e Geralt e i suoi compagni si devono preparare alla grande battaglia. Gli alleati che giungono ad aiutare il protagonista sono stabiliti dalle missioni secondarie intraprese prima di questo momento, e dalle scelte compiute in esse: i personaggi in questione sono diversi, e una di loro è proprio Keira Metz, ma solo se nella sua missione descritta precedentemente il giocatore ha raggiunto il terzo finale di quelli citati. È chiaro che anche *The Witcher 3* dimostri di essere sviluppato secondo i criteri del *design* etico

aperto trattato nello scorso capitolo, poiché le numerose scelte morali presenti nel titolo possono avere conseguenze (sia sulla storia, sia sul gameplay), in modi spesso imprevedibili e in fasi del videogioco molto distanti tra loro:

Sicart sottoscrive che il sistema di un videogioco non dovrebbe valutare ed enfatizzare la moralità dell'utente manifestando esplicitamente risultati quantificabili sulla base delle sue scelte compiute, altrimenti il rischio è quello di privare la sua riflessione morale, magari indotta a seguire determinate vie solo per conseguenze ludiche.¹²⁵

L'esempio descritto finora restituisce un'idea di come, nella struttura generale di *The Witcher 3*, le missioni secondarie non rappresentano né un riempitivo all'ammontare di ore di gioco, né un semplice approfondimento della narrativa: in base alle scelte che si compiono, esse possono avere ripercussioni anche nelle missioni principali. Per citare un altro esempio, è proprio in una serie di missioni secondarie che il giocatore ha la possibilità di determinare la vittoria o meno dell'Impero di Nilfgaard nella conquista dei Regni del Nord.

Il finale di *The Witcher 3* è determinato da alcune scelte apparentemente minori, incentrate sul rapporto padre-figlia tra Geralt e Ciri. Dopo lo scontro finale con il re della Caccia Selvaggia, il Bianco Gelo inizia ad abbattersi sul mondo, e Ciri deve intervenire per fermare la catastrofe: purtroppo, il gesto richiede il sacrificio della ragazza. Se nelle scelte appena citate il giocatore decide, ad esempio, che Geralt non conforti Ciri quando ne ha bisogno, o se la tratta con sufficienza, la ragazza perde effettivamente la vita: in questo caso, il finale mostra il mondo salvo, ma Geralt solo è disperato per la perdita. Se invece Geralt dimostra a Ciri fiducia nei momenti di difficoltà, questa riesce a fermare il Bianco Gelo sopravvivendo, in quanto riesce ad avere l'autostima necessaria: in questo finale, Ciri accompagna Geralt in nuove avventure da witcher. Più interessante è il terzo finale possibile: se, in aggiunta alle condizioni necessarie per il finale positivo, il giocatore permette all'Impero di vincere nella sua guerra di conquista, Ciri decide di non fuggire più dalle proprie responsabilità, dando addio a Geralt e accettando di ereditare il trono.

È chiaro come il sistema etico di *The Witcher 3* veicoli al giocatore il tema dell'importanza delle relazioni: Ciri può sopravvivere al proprio destino solo se è amata. Inoltre, l'ultimo dei tre finali possibili dimostra quanto il titolo risulti essere un ottimo esempio di implementazione di

¹²⁵ M. Genovesi, *op. cit.*, pp. 250-251.

un design etico aperto, in quanto le scelte ai problemi malvagi possono avere conseguenze emotivamente impattanti, nonché imprevedibili sulla lunga distanza.

4.1.2 *Il videogioco come ipertesto*

Distribuire eventi e percorsi narrativi lungo uno spazio aperto molto vasto in modo tale che risultino sensati e coerenti tra loro può risultare molto complesso, in quanto ogni criterio e intenzione autoriale deve tenere conto della libertà di movimento e azione del giocatore.

In un videogioco non-lineare è sempre presente un personaggio che non è sotto il controllo dell'autore: il personaggio giocante, o avatar. Dal volere del giocatore, l'avatar svolge qualunque cosa voglia, sperimentando con differenti percorsi, ed evitando costantemente la struttura tanto ben curata dallo scrittore¹²⁶.

Le storie interattive fruibili in modo non lineare sono in grado di coinvolgere il giocatore in modo molto intenso, in quanto la possibilità di intraprendere percorsi narrativi in modo non lineare enfatizza molto l'*agency* dell'utente: concetto, in parte già visto precedentemente, inteso da Janet Murray come il potere del giocatore di agire in modo *significativo*, il quale viene gratificato dalla possibilità di visionare le conseguenze delle scelte prese¹²⁷. I titoli presi in esame negli scorsi capitoli sfruttano anch'essi l'*agency* del giocatore per i propri racconti: in *The Last of Us Part II* la narrazione si poggia in parte sulla libertà del giocatore, e soprattutto le scelte di quest'ultimo sono ciò che determinano la storia in *Detroit: Become Human*. Il tipo di racconto ludonarrativo di *The Witcher 3* enfatizza ancora di più l'*agency*, in quanto il giocatore è chiamato a far parte non solo di una storia, ma anche di un mondo aperto.

DeMarle ha teorizzato un modello di struttura narrativa anche per storie interattive di questo tipo, secondo cui le rispettive ramificazioni possibili convergono tutte verso eventi immutabili, cioè che non sono dipendenti dalle scelte del giocatore.

Ai giocatori è dunque richiesto di passare attraverso ogni punto riconnesso in uno specifico ordine, ma essi hanno anche un po' di libertà nel decidere come arrivarci. Questo metodo, chiamato *percorsi paralleli*, bilancia strutture lineari e ramificate. [...] Questo approccio

¹²⁶ M. DeMarle, *op. cit.*, p. 141 (traduzione mia).

¹²⁷ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge 1998, p. 126.

può accrescere enormemente il coinvolgimento del giocatore nella storia del gioco, poiché gli offre un po' di *agency* nello sviluppo della storia¹²⁸.

Fondamentalmente, questo modello risulta essere una variante di quello definito come *sbarramento della storia*, con la differenza che questo si armonizza alle caratteristiche di una storia interattiva: “Il sistema dei *percorsi paralleli* è comunque, al suo nucleo, una struttura narrativa ramificata. [...] Ogni ramificazione deve fornire un'esperienza che sia differente dalle altre in modo significativo; altrimenti, le scelte del giocatore perdono di senso”¹²⁹.

Il modello proposto da DeMarle è senza dubbio valido per molti titoli dalla struttura non-lineare, ma *The Witcher 3* non vi aderisce completamente, in quanto, come si è visto, i contratti da witcher e determinate missioni secondarie possono essere intraprese dal giocatore in ogni momento. David Millard, nella sua analisi della struttura narrativa di questo titolo, ha proposto un suo modello:

“*The Witcher* gestisce il suo arco narrativo principale attraverso due modi semplici. Una sequenza di missioni o *percorsi* narrativi (per lo più) lineari, vissuti all'interno di una struttura più ampia in tre atti (quattro se si include il tutorial) che sono effettivamente *fasi* della storia. [...] Questo modello permette al giocatore di muoversi tra percorsi diversi senza necessariamente completarli, ed è ipertestuale principalmente in termini di giustapposizione delle linee e dell'ordine in cui vengono vissuti”¹³⁰.

¹²⁸ M. DeMarle, *op. cit.*, p. 146 (traduzione mia).

¹²⁹ *Ivi*, p. 147 (traduzione mia).

¹³⁰ David E. Millard, “The Narrative Structure of The Witcher 3”, *David Millard*, 03 dicembre 2016, <https://www.davidmillard.org/2016/12/the-narrative-structure-of-the-witcher-3/> (ultimo accesso: 29/01/2022) (traduzione mia).

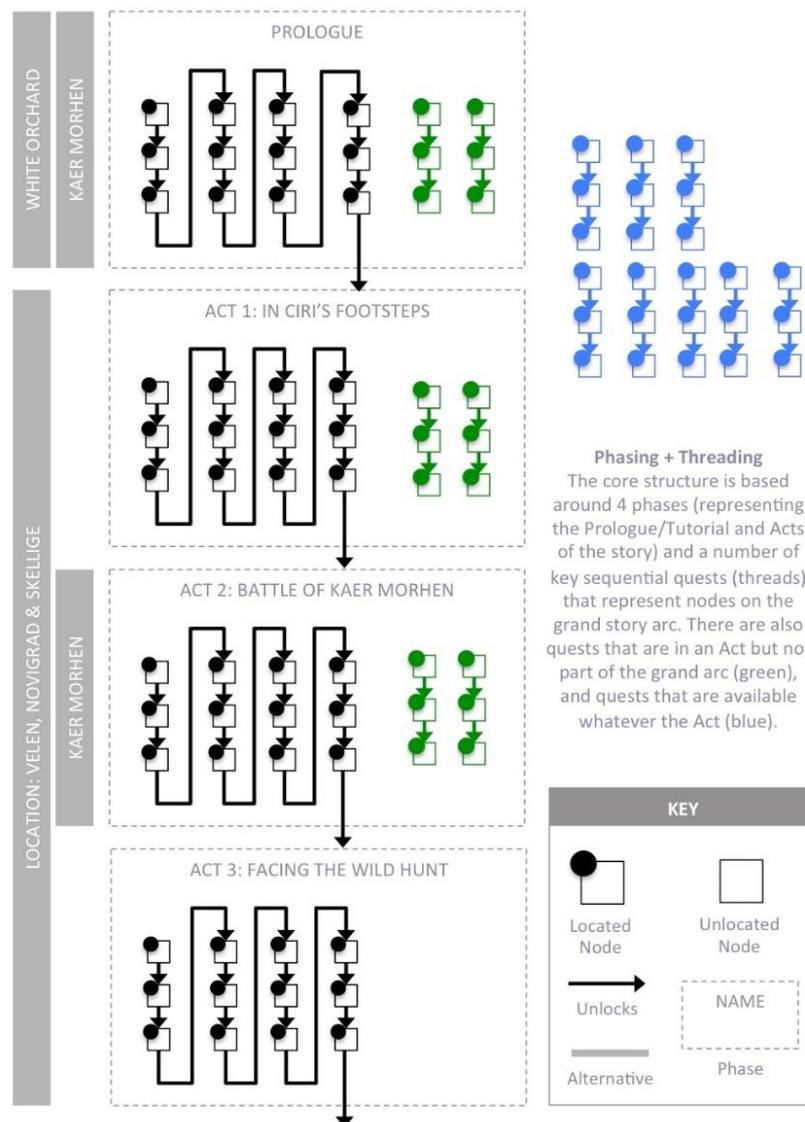


Fig. 32 – La struttura narrativa di *The Witcher 3*, secondo l'analisi di David Millard¹³¹.

Secondo lo schema rappresentato in figura, il *prologo* di *The Witcher 3* corrisponde a tutto ciò che è presente a Bianco Frutteto fino al viaggio verso Vizima, mentre le tre missioni principali parallele successive, incentrate sulla ricerca di Ciri, costituiscono l'*Atto 1* della storia: ciascun atto, o *fase*, contiene al suo interno percorsi (*Threads*) principali (obbligatori per avanzare), e percorsi secondari (opzionali, ma relegati alla fase di riferimento). L'*Atto 2*, il più breve, si innesca con la missione all'Isola delle Nebbie, nella quale Geralt ritrova Ciri, e si conclude con la fine della battaglia di Kaer Mohren contro la Caccia Selvaggia. L'*Atto 3* consiste sostanzialmente nella preparazione alla battaglia finale contro la Caccia e il suo re. In aggiunta,

¹³¹ *Ibidem* (traduzione mia).

vi sono i contratti da witcher, le cacce al tesoro e missioni secondarie minori, possibili da svolgere in qualunque momento.

Essenzialmente, il giocatore esiste all'interno di una delle quattro fasi, in cui sono disponibili una serie di potenziali percorsi, alcuni dei quali fanno parte della catena che compone l'arco narrativo principale e devono essere vissuti in sequenza, altri sono indipendenti dall'arco, e possono essere sperimentati in qualsiasi ordine. Alcuni dei percorsi indipendenti sono all'interno della fase (e devono essere riprodotti durante quella parte della storia), altri al di fuori di essa (e possono essere riprodotti in qualsiasi fase si trovi la storia, ad esempio i contratti da witcher)¹³².

Questa analisi della struttura narrativa di *The Witcher 3* deriva da un modello ipertestuale teorizzato da Millard stesso e i suoi colleghi, quello dell'*ipertesto scultoreo*, per spiegare il funzionamento di applicazioni digitali che sfruttano *narrazioni legate a dei luoghi fisici*¹³³: il tale modello sembra potersi applicare al titolo, in quanto ciascuna evento ludonarrativo è legato ad un preciso punto del mondo di gioco.

Negli anni molti studiosi si sono approcciati allo studio dei videogiochi applicandovi la *teoria degli ipertesti*; tuttavia, tale metodo presenta diversi limiti in questo ambito: come nota Massimo Maietti, esistono diverse definizioni di ipertesto, le quali spesso si contraddicono in vari modi, soprattutto quando si mettono a confronto approcci letterali con quelli dei *computer sciences*¹³⁴. In *Semiotica dei videogiochi*, Maietti ricostruisce le principali tipologie di ipertesto, riassumibili in due macrocategorie¹³⁵:

- *Ipertesti discreti*: il testo è organizzato in *nodi* e *collegamenti*, distribuiti secondo uno schema che può essere ad albero, a rete o a mappa;
- *Ipertesti densi*: il testo non è solo verbale, ma si compone anche di immagini e suoni. L'organizzazione degli elementi del discorso avviene in uno spazio tridimensionale, e per questa ragione si parla di *ipertesto ad ambiente*.

¹³² *Ibidem* (traduzione mia).

¹³³ D. E. Millard, Charlie Hargood, Mark J. Weal, Michael O. Jewell, "Canyons, Deltas and Plains: Towards a Unified Sculptural Model of Location-Based Hypertext", *Proceedings of the 24th ACM Conference on Hypertext and Social Media*, Maggio 2013.

¹³⁴ M. Maietti, *op. cit.*, pp. 80-87.

¹³⁵ *Ivi*, pp. 90-96.

Dopo aver scandagliato tutti i principali modelli ipertestuali, Maietti giunge alla conclusione che il videogioco può essere considerato un *ipertesto sincretico*, poiché in grado di sfruttare in modi diversi più tipi di ipertestualità contemporaneamente:

I videogiochi sono dunque da considerarsi ipertesti sincretici non solo per la varietà di sostanze dell'espressione che utilizzano (video, testo, suoni, musiche), ma anche per la pluralità di forme di ipertestualità che mettono in gioco, spesso incassate l'una all'altra, e che insieme costruiscono il testo ludico e lo qualificano come prodotto di un'enunciazione sincretica¹³⁶.

4.2 L'ambiente di gioco

La storia interattiva di *The Witcher 3* è costruita su eventi e snodi narrativi legati a precisi luoghi del vasto mondo di gioco, il quale, perché risulti sempre interessante, è stato costruito con attenzione per i dettagli. Ad esempio, Miles Tost, responsabile del *Level Design*, ha raccontato alcuni dei criteri tenuti in considerazione dal team di sviluppo:

Il modo in cui abbiamo progettato il mondo era che [...] avresti visto il punto di partenza della tua avventura, che è dove sei. Conosci la fine e conosci la direzione generale approssimativa verso cui ti stai dirigendo, ma a volte mettiamo una foresta in mezzo, solo per permettere al giocatore di perdersi. Quando l'abbiamo fatto [...] avevamo ancora le nostre strade principali, gli spazi più sicuri, che se avessi dovuto attraversare, non saresti stato attaccato dalla maggior parte dei mostri, a meno che non lo avessimo desiderato davvero¹³⁷.

In altre parole, in ogni zona del mondo di gioco è possibile osservare qualcosa di interessante da raggiungere, come una città o una fortezza abbandonata. Questa strategia si basa sulle *affordance*, concetto "per indicare le proprietà degli oggetti che promuovono il loro possibile utilizzo [...]: negli ambienti, sono sempre presenti queste proprietà e la loro immediatezza è fondamentale perché l'utente percepisca la responsività dell'ambiente alla sua azione"¹³⁸. Sfruttando *affordance* chiari come punti di interesse visivi, gli sviluppatori fanno in modo che il giocatore sappia sempre che direzione prendere, spesso anche senza doversi affidare all'interfaccia visiva del videogioco.

¹³⁶ Ivi, p. 99.

¹³⁷ Designing The World of The Witcher 3 <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ&list=PL-THgg8QnvU6WuPJmh19U8cAFjzXHCgvk&index=4> (ultimo accesso: 28/01/2022).

¹³⁸ S. Triberti, L. Argenton, *op. cit.*, posizioni 969-971 (versione ebook).

Inserendo eventi programmati inaspettati in mezzo al percorso necessario per raggiungere l'obiettivo desiderato, il giocatore ha l'illusione di trovarsi in un ambiente realistico. Bartosz Vonochman, *Living World Designer* del titolo, ha approfondito sul metodo di lavoro:

Abbiamo fatto alcuni test, e abbiamo scoperto che il giocatore tende a concentrarsi sulle cose che produciamo, ad esempio ogni quaranta secondi dovrebbe vedere qualcosa e concentrarsi su di esso, come un branco di cervi o alcuni avversari. Alcuni NPC che vagano. Quindi, abbiamo la nostra regola dei quaranta secondi.¹³⁹

Questa serie di accorgimenti contribuisce a rendere l'esperienza altamente coinvolgente, poiché “quando un ambiente virtuale è adeguatamente immersivo, noi utenti possiamo *sentirci presenti* in esso”¹⁴⁰.

Uno dei videogiochi di ruolo che maggiormente è riuscito in questo intento è senza dubbio *The Elder Scrolls V: Skyrim*, titolo del 2011, caratterizzato da una vasta libertà di gioco data all'utente. Il mondo di gioco è caratterizzato da un'unica mappa interconnessa riempita da un alto numero di punti di interesse, attività possibili da intraprendere, e missioni secondarie di diverso tipo, in modo simile a quanto visto in *The Witcher 3*. Tuttavia, una delle ragioni che rendono *Skyrim* un titolo altamente immersivo è il fatto che il giocatore non può sapere quanti di questi segreti e attività sono effettivamente presenti, e spesso non sa bene nemmeno dove, poiché non sono segnati sulla mappa fin dall'inizio: l'utente deve perciò esplorare il mondo di gioco per trovare segreti, oggetti e nuove storie da vivere, riconoscendo le *affordance* presenti con il proprio punto di vista nel gioco.

Un gioco della serie *Elder Scrolls* è un'esperienza aperta e basata sull'esplorazione, nella quale il giocatore è incentivato ad andare ovunque e fare qualsiasi cosa, e dove quest'ultimo è ricompensato dall'esplorare. Se il giocatore non va nella caverna, non incontra il drago amico che può dargli un aiuto. Se il giocatore non legge il libro, cioè l'artefatto di gioco, egli non impara un fatto interessante che getta luce sulla situazione in cui si trova il mondo, e che forse illumina un punto chiave in una missione ancora non intrapresa¹⁴¹.

L'esplorazione è importante anche in *The Witcher 3*, ma risulta essere meno immersiva rispetto a *Skyrim*, in quanto le attività sono sempre segnate sulla mappa, seppur all'inizio con un'icona interrogativa che non permette di sapere fin da subito che contenuto ci sia in un dato luogo:

¹³⁹ Designing The World of The Witcher 3 <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ&list=PL-THg8QnvU6WuPJmh19U8cAFjzXHCgvk&index=4> (ultimo accesso: 28/01/2022).

¹⁴⁰ S. Triberti, L. Argenton, *op. cit.*, posizione 917 (versione ebook).

¹⁴¹ R. Danksy, *op. cit.*, p. 39 (traduzione mia).

nonostante ciò, il giocatore sa che andando in un certo punto troverà qualcosa. In altre parole, l'ambiente di *The Witcher 3* risulta essere uno *spazio strategico*, cioè che indica al giocatore come essere utilizzato¹⁴². Invece, per il giocatore di *Skyrim* esplorare il mondo risulta essere un'esperienza altamente immersiva, in quanto permette più facilmente di creare una *relazione emotiva con lo spazio*¹⁴³. Questo dato, unito all'alta quantità di momenti diversi d'interazione e alla natura *sandbox* del titolo, permette anche il generarsi di *storie emergenti*: infatti, come si è visto nel capitolo 1, “in un videogioco, la storia può emergere dall'interazione con elementi di gioco, senza che ci sia la costruzione di una narrazione formale”¹⁴⁴.

Una storia emergente *non ha una trama prestabilita*, e la narrazione che ne scaturisce è unicamente quella che un giocatore intuisce dagli eventi interni al mondo di gioco. È per questo che possiamo chiamarla narrazione implicita: il giocatore deve sottintendere la storia da ciò che esperisce dal mondo di gioco.¹⁴⁵

Ciò viene ulteriormente accentuato dal fatto che tutte le azioni del giocatore hanno conseguenze indelebili, i cui effetti restano anche a distanza di diverse ore di gioco (ad esempio, dopo aver ucciso un NPC, il cadavere di quest'ultimo resterà nello stesso luogo per sempre): in questo modo, quello di *Skyrim* risulta essere un *mondo persistente*, il che rafforza ulteriormente l'immersività dell'esperienza e le possibilità di suscitare relazioni emotive con l'ambiente.

Riassumendo quanto detto finora: la densità di elementi interattivi all'interno di una mappa, liberamente esplorabile e da scoprire, permettono al giocatore di immergersi in essa, al contempo generando *narrazione implicita*, “fondamento da cui derivano le storie emergenti”¹⁴⁶.

¹⁴² Marie-Laurie Ryan, *Emotional and Strategic Conceptions of Space in Digital Narratives*, in Ferri G., Haahr M., Koenitz H., Sezen D., Sezen T. I. (a cura di), *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice*, Routledge, Torrazza, 2017, pp. 107-108.

¹⁴³ *Ivi*, p. 107.

¹⁴⁴ R. Boon, *op. cit.*, p. 95 (traduzione mia).

¹⁴⁵ *Ivi*, p. 96 (traduzione mia).

¹⁴⁶ *Ivi*, p. 94 (traduzione mia).

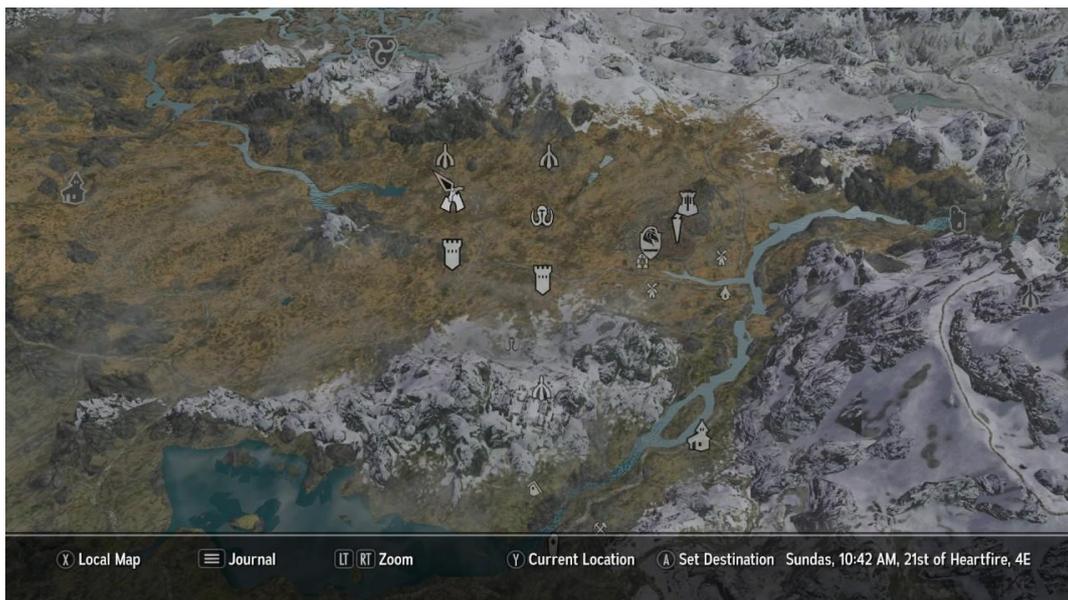


Fig. 33 – La mappa di *Skyrim* inizialmente dispone di pochi indicatori.

4.2.1 Avatar

Mentre in *The Witcher 3* il giocatore impersona un personaggio definito, Geralt, nel titolo della serie *The Elder Scrolls* l'utente utilizza un *avatar* creato da lui stesso. Secondo Rune Klevjer, avatar e personaggio sono concetti da tenere distinti, in quanto il primo rappresenta il mezzo con cui “il giocatore può agire in quanto agente nel mondo finzionale”¹⁴⁷, mentre il secondo è un soggetto che presenta una propria personalità. In altre parole, “qualsiasi elemento che l'utente può controllare tramite l'interattività esplicita può appunto essere considerato avatar, a prescindere dalla natura del soggetto/oggetto controllato”¹⁴⁸. I concetti di avatar e di protesi digitale risultano essere molto simili, in quanto entrambi costituiscono dei mediatori tra l'utente e il mondo di gioco: tuttavia, il primo presenta anche una funzione comunicativa che il secondo non possiede apparentemente. Scrivono infatti Triberti e Argenton:

Dietro un avatar è sempre presente una persona reale che agisce e/o comunica attraverso la sua mediazione: per questo motivo la scelta, la creazione e l'utilizzo di un avatar vanno considerati primariamente un *comportamento* e in secondo luogo un artefatto con importanti valenze identitarie e comunicative.¹⁴⁹

¹⁴⁷ R. Klevjer, *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, University of Bergen, 2006, p. 116 (versione elettronica, traduzione mia).

¹⁴⁸ M. Genovesi, *op. cit.*, p. 314.

¹⁴⁹ S. Triberti, L. Argenton, *op. cit.*, posizione 512 (versione ebook).

Nel saggio *Psicologia dei videogiochi*, i due autori dedicano un intero capitolo all'analisi delle varie tipologie di avatar, anche in relazione ad altri contesti digitali diversi dai videogiochi, e alle diverse funzioni che possono avere. Nel caso dei videogiochi, "alcuni studiosi [...] considerano l'avatar come una diretta *estensione* della volontà dell'utente [...] altri sembrano invece mettere in luce l'autonomia della figura dell'avatar, considerandolo un *alter ego* dell'utente con cui quest'ultimo si relaziona"¹⁵⁰. Gli *avatar alter ego* si possono far coincidono con la classificazione di protesi digitale personaggio, in quanto consistono, appunto, in personaggi definiti, con i quali il giocatore può spesso identificarsi solo in modo limitato. Appartengono a questa categoria i personaggi giocanti di tipologie di videogioco come *The Last of Us Part II*, così come quelli protagonisti di avventure grafiche, e di videogiochi di ruolo come *The Witcher 3*: Geralt è infatti un personaggio definito, con una sua personalità e un suo passato, e il giocatore può al massimo stabilire alcuni tratti specifici del suo carattere in base alle scelte che effettua con alcune opzioni di dialogo.

All'inizio di una nuova partita di *Skyrim*, il giocatore è chiamato a creare il proprio personaggio giocante, il quale risulta essere un *avatar estensione*, poiché:

la sua personalità è praticamente inesistente e tutte le sue azioni corrispondono interamente alle scelte del giocatore: quest'ultimo può agevolmente inserire la propria identità nel personaggio che si muove nell'ambiente virtuale e attribuirgli, dal punto di vista narrativo, quelle che sarebbero le proprie reazioni, emotive e cognitive, a ciò che accade nell'ambientazione [...] della storia¹⁵¹.

¹⁵⁰ *Ivi*, posizione 592 (versione ebook).

¹⁵¹ *Ivi*, posizione 612 (versione ebook).



Fig. 34 – L'editor di creazione del personaggio ad inizio partita in *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

In alcuni videogiochi di ruolo, il tipo di personaggio creato costituisce la prima delle scelte del giocatore che determinano la trama dinamica del titolo. Ad esempio, *Dragon Age: Origins* presenta sei diversi prologhi narrativi in base alla combinazione fatta ad inizio partita di razza (umano, elfo, nano) e classe (guerriero, ladro, mago) per il personaggio: la storia può quindi cominciare in sei modi completamente differenti per ambientazione di partenza ed eventi, per poi proseguire in ogni caso con l'inizio del viaggio per salvare il mondo.

Per la sua natura di avatar estensione, e per la grande libertà di personalizzazione che il titolo offre, il personaggio giocante di *Skyrim* può essere tutto ciò che il giocatore desidera: un guerriero che lotta per l'indipendenza della regione, un ladro che agisce solo per sé, un mago esploratore, l'eroe che tenta di salvare il mondo, ecc... Tutto ciò è enfatizzato dal fatto che il titolo presenta numerose missioni secondarie che consistono nell'entrare a far parte di gilde, ordini militari, o altri tipi di fazioni, tutti inseriti nel mondo virtuale di *Skyrim*: il giocatore è quindi chiamato a far parte del mondo virtuale, e nel modo che preferisce. Senza contare che il giocatore può investire numerose ore del suo tempo a raccogliere l'esperienza necessaria per potenziare il proprio personaggio in determinate facoltà, le quali gli permettono di calarsi più efficacemente nel ruolo che desidera. L'avatar estensione diventa quindi uno strumento con cui il giocatore si cala nell'ambiente, e in cui può anche trasferirvi proprio tratti identitari: “dedicare diverso tempo alla personalizzazione è un investimento psicologico che genera un legame fra

l'identità del giocatore e lo stesso videogioco"¹⁵². Inoltre, l'identificazione del giocatore con il proprio personaggio, nonché l'immersione con l'ambiente, sono enfatizzati dalla prospettiva soggettiva del titolo¹⁵³. Si può quindi dire che "tra gli avatar alter ego e gli avatar estensione il *gioco identitario* è profondamente diverso"¹⁵⁴.

La natura *sandbox* di *Skyrim*, che risalta l'*agency* dell'utente, unito all'alto livello di personalizzazione dell'*avatar*, fa sì che le storie che il giocatore vive risultino essere la sua storia personale all'interno del mondo di gioco.

4.2.2 Narrazione ambientale

Le potenzialità immersive di un ambiente non sono date solamente dall'efficacia delle sue *affordance* o dalla distribuzione degli eventi nello spazio, ma anche dalla caratterizzazione dell'ambientazione, favorita dal *design* e dalla disposizione degli elementi di gioco all'interno di quest'ultimo. In altre parole, "il *world design* di un mondo credibile richiede [...] numerose e profonde congiunzioni tra i suoi elementi, partendo proprio da una coerente unione spaziale tra le sue parti"¹⁵⁵.

Un titolo particolarmente riuscito da questo punto di vista è *Bloodborne*, il quale, diversamente da *The Witcher 3* e *Skyrim*, non presenta un mondo aperto, bensì una serie di percorsi continuati e interconnessi tra loro, a cui si aggiunge un'area principale, scollegata dal resto dell'ambiente, ma raggiungibile in ogni momento: in altre parole, il titolo presenta una *struttura del dominio*. Il *level design* tiene conto della propria coerenza anche per una questione orientativa, in quanto in *Bloodborne* non sono presenti mappe o indicatori a schermo che esplicitino al giocatore la propria posizione e la direzione da intraprendere: l'osservazione delle strade e delle strutture all'orizzonte del giocatore sono essenziali per l'orientamento nello spazio di gioco. Analizzando il titolo, Francesco Toniolo ha scritto:

Spesso, osservando con attenzione, è possibile intravedere in lontananza delle strutture (un acquedotto, per esempio, o un castello) che saranno raggiungibili ed esplorabili in seguito,

¹⁵² Steven Conway, "The clever UX that made Fortnite a \$1.2 billion sensation", *Fast Company*, 26 settembre 2018, <https://www.fastcompany.com/90241691/the-clever-ux-that-made-fortnite-a-1-2-billion-sensation> (ultimo accesso: 05/02/2022, traduzione mia)

¹⁵³ In *Skyrim*, il giocatore ha la possibilità di decidere la prospettiva visiva: tuttavia, il titolo è inizialmente presentato con un punto di vista in prima persona, e in generale l'esperienza data in questa modalità è più soddisfacente.

¹⁵⁴ S. Triberti, L. Argenton, *op. cit.*, posizione 635 (versione ebook).

¹⁵⁵ F. Toniolo, "Long ago, in a walled off land: architettura tra concept e level design nei videogiochi FromSoftware", *Piano b. Arti e culture visive*, 21 maggio 2020, pp. 178-179.

o che sono state già visitate. Queste visioni non solo aiutano il giocatore a immaginare un mondo coerente e connesso, ma offrono anche una spinta per proseguire lungo l'avventura, perché prima generano il desiderio di raggiungere un luogo e poi trasmettono la soddisfazione del viaggio compiuto.¹⁵⁶



Fig. 35 – Il Castello di Cainhurst, visionabile da Hemwick Charnel Lane, e raggiungibile in un momento più avanzato del gioco.

Già nel secondo capitolo si è parlato della *regia spaziale* come strumento di narrazione interattiva, il quale, applicata al contesto di un mondo interconnesso, potenzialmente può svolgere un ruolo maggiore nel presentare una storia. Infatti, per i videogiochi che sfruttano pienamente l'ambiente di gioco come elemento narrativo si può utilizzare l'espressione *narrazione ambientale* (*enviromental storytelling*), ovvero “l'atto di mettere in scena il rapporto spazio-giocatore con proprietà ambientali che possono essere interpretate come un insieme significativo, approfondendo la narrazione del videogioco”¹⁵⁷. Un filone di videogiochi che sfruttano in modo particolarmente profondo questo tipo di narrazione interattiva sono i *soulslike*¹⁵⁸ sviluppati da FromSoftware, e in gran parte diretti dal *game designer* Hidetaka Miyazaki, e a cui appartiene anche *Bloodborne*: gioco di ruolo d'azione, caratterizzato da un alto tasso di difficoltà e da una storia interattiva, presentata per lo più attraverso il *design* dell'ambiente e la descrizione degli artefatti di gioco.

¹⁵⁶ *Ibidem*.

¹⁵⁷ Harvey Smith, Matthias Worch, *What Happened Here? Environmental Storytelling, Lecture*, “GDC Vault”, marzo 2010, <https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental> (ultimo accesso: 07/02/2022).

¹⁵⁸ Il termine deriva dai due capostipiti di questo filone: *Demon's Souls* e *Dark Souls*.

In *Bloodborne*, il giocatore impersona uno straniero giunto nella spettrale città di Yharnam, luogo in cui risiede un culto che amministra le trasfusioni di un sangue speciale dalle proprietà incredibilmente benefiche. Allo stesso tempo, Yharnam è una città infestata da una piaga che tramuta le persone in folli e belve feroci: per questo motivo, la chiesa ha istituito da tempo l'ordine dei Cacciatori, guerrieri che di notte corrono per le strade a sterminare le bestie che incontrano. Questo scenario orrorifico viene presentato all'utente con poche spiegazioni, lasciandolo con diverse domande su questo sangue, sulle belve, sulla natura di questa chiesa, e in generale sul suo ruolo in tale mondo: gli viene detto che per sopravvivere deve diventare anche lui un cacciatore, ma questa caccia ha un significato importante, che però viene celato al giocatore. L'unico modo che ha l'utente per scoprire tutto ciò è percorrere la propria strada attraverso le vie di Yharnam, ponendo attenzione alla costruzione degli ambienti, al posizionamento dei nemici e degli oggetti, e alle descrizioni di questi ultimi: in altre parole, “questo metodo di narrazione richiede ai giocatori di investire nella comprensione della narrativa e del tempo in cui si trova il loro personaggio”¹⁵⁹. L'osservazione degli ambienti e degli artefatti di gioco, solitamente, costituisce un mero approfondimento possibile grazie alle proprietà di una narrazione interattiva: è così anche in *The Witcher 3*, in cui il giocatore può raccogliere numerosi libri e lettere, i cui contenuti raccontano in modo dettagliato la storia di guerre passate, regnanti e intere nazioni. Tuttavia, in *Bloodborne* ambiente e artefatti sono gli elementi principali della narrazione stessa, tramite cui il giocatore diventa in grado di ricostruire la *lore*, ovvero ciò che, nel gergo videoludico, indica i contenuti narrativi su cui è costruito il mondo virtuale¹⁶⁰. Scoprendo la *lore* del titolo, il giocatore diventa in grado di interpretare la storia che sta vivendo, e che sta contribuendo a plasmare attraverso le proprie azioni: la storia di *Bloodborne* coincide quindi con l'*interpretazione* che il giocatore attribuisce alla propria esperienza ludica.

In un articolo che analizza *Dark Souls 3*, videogioco che condivide le caratteristiche di narrazione ambientale di *Bloodborne*, Joana Freitas osserva che:

Ciò si traduce spesso nelle *ricerche* online e nel raggiungere le molteplici *cyber-community* e piattaforme incentrate sull'universo di *Dark Souls*. Da ore di video che propongono teorie narrative e spiegazioni cronologiche a progetti completi su come svelare tutti i segreti della

¹⁵⁹ Joana Freitas, “From epic fail to epic music: music, silence and failure on Dark Souls 3”, *Journal of Sound, Silence, Image and Technology*, n. 3, dicembre 2020, p. 59.

¹⁶⁰ Simone Barbieri, *Glossario dei videogiochi. La lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*, Unicopli, Milano, 2019, p. 127.

trama, i *prosumers*, come in molti media audiovisivi, sono al centro della vita del videogioco al di fuori del proprio mondo virtuale”¹⁶¹.

In altre parole, poiché questo tipo di narrazione minimale incentiva l'*interpretazione personale* degli utenti, questi ultimi sono spinti a creare dinamiche tipiche della cultura partecipativa¹⁶², consistenti nella condivisione su siti dedicati le proprie ricostruzioni e teorie. Per il caso di *Bloodborne* sono stati prodotte enciclopedie online collaborative¹⁶³, svariati video su Youtube, e un testo, disponibile gratuitamente sulla rete, in cui l'autore condivide le proprie speculazioni in modo tale da stimolare il ragionamento dei lettori sugli aspetti più criptici della *lore*¹⁶⁴: la ricostruzione della storia da parte dei giocatori rende questi ultimi sia consumatori dell'opera, sia creatori di contenuti correlati.

Inoltre, l'aspetto comunitario di *Bloodborne* è rafforzato dalla componente *multiplayer* del titolo, che permette ai giocatori di interagire tra loro all'interno del mondo di gioco, spesso mediante la creazione di messaggi di testo in determinati punti della mappa: in questo modo, un utente ha modo di segnalare ad altri la presenza nascosta di pericoli o segreti, i quali possono anche essere legati ad aspetti della *lore*. Il *multiplayer* permette anche ai giocatori di affrontarsi in scontri uno contro uno, o di collaborare per affrontare sfide particolarmente complesse, per poi interagire attraverso il sistema di gesti che il titolo permette agli avatar di replicare, potendo quindi simulare saluti (o anche provocazioni). Grazie a queste funzioni, l'avatar in *Bloodborne* dimostra di avere non solo una funzione *agentiva*, che nei videogiochi serve per “identificare il proprio spazio d'azione e le azioni stesse nel contesto del mondo virtuale”¹⁶⁵, ma anche una funzione *relazionale*¹⁶⁶.

In *Bloodborne*, la storia è quella personale del giocatore, che è chiamato ad interpretare tutto ciò che incontra lungo la propria esperienza, ed è quella di una comunità di appassionati, incentivati a ricostruire insieme un puzzle complesso da riassemblare.

¹⁶¹ J. Freitas, *op. cit.*, p. 59.

¹⁶² Henry Jenkins (a cura di), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, The MIT press, Cambridge 2009 (tr. it. di Marinelli G., *Cultura partecipativa e competenze digitali. Media Education per il XXI secolo*, Guerini, Milano, 2010, p. 7).

¹⁶³ “World Information”, *Bloodborne Wiki*, 15 ottobre 2019, <https://bloodborne.wiki.fextralife.com/World+Information> (ultimo accesso: 07/02/2022).

¹⁶⁴ Redgrave, “The Paleblood Hunt. A Bloodborne Analysis by Redgrave”, *Google Docs*, 30 novembre 2015, https://docs.google.com/document/d/1JL5acskAT_2t062HILImBkV8eXAwaqOj611mSjK-vZ8/edit?pref=2&pli=1 (ultimo accesso: 07/02/2022).

¹⁶⁵ S. Triberti, L. Argenton, *op. cit.*, posizione 556 (versione ebook).

¹⁶⁶ *Ivi*, posizione 538 (versione ebook).

4.3 Altre forme di serialità videoludica

Come per le avventure grafiche analizzate nel capitolo precedente, anche videogiochi come *The Witcher 3* presentano nella propria struttura caratteristiche derivate dalla serialità narrativa. Infatti, il titolo dimostra di essere un esempio sia di *serialità implicita*, sia di *serialità esplicita*, in quanto:

- Costituito da frammenti narrativi seriali: le missioni principali e secondarie, contratti da witcher e cacce al tesoro costituiscono frammenti narrativi distinti;
- Si tratta del sequel di una serie di romanzi, e di altri due videogiochi;

In particolare, *The Witcher 3* presenta una meccanica che enfatizza la propria natura di opera seriale esplicita: all'avvio di una nuova partita, se l'utente ha precedentemente giocato a *The Witcher 2: Assassins of Kings* egli ha la possibilità di importare i salvataggi di gioco di quest'ultimo, in modo tale che alcuni elementi secondari della storia siano stabiliti in base alle scelte compiute nel precedente titolo della serie. Se non si ha la possibilità di importare i dati (come nel caso delle versioni per console casalinghe), durante la prima visita di Geralt al castello dell'imperatore a Vizima, egli viene interrogato da uno dei suoi luogotenenti a proposito della sua esperienza durante gli eventi di *The Witcher 2*. Attraverso le scelte di dialogo, il giocatore ha la possibilità di stabilire alcuni degli eventi principali avvenuti, simulando la meccanica di importazione dei salvataggi. Ad esempio, se in *The Witcher 2* il giocatore ha deciso di risparmiare la vita all'antagonista, Letho di Gulet, o se si dichiara di averlo fatto nel dialogo a Vizima in *The Witcher 3*, tale personaggio può riapparire all'interno di una missione secondaria. Non solo, se tale missione viene intrapresa, in seguito Letho diventa uno dei personaggi che vengono in aiuto di Geralt alla battaglia a Kaer Mohren.

Altri elementi di serialità presenti in *The Witcher 3* sono costituiti dagli *aggiornamenti* di sistema (o *patch*), rilasciati dagli sviluppatori e automaticamente implementati nel sistema di gioco tramite una connessione internet. Tali aggiornamenti gratuiti solitamente riguardano la correzione di alcuni errori di programmazione presenti nella versione originale, o migliorie dell'interfaccia utente: in altre parole contenuti che non riguardano direttamente la narrazione del titolo, ma che evidentemente vanno a modificare la natura di quest'ultimo. Simile al concetto di aggiornamento nei videogiochi è quello *contenuti aggiuntivi*, o DLC (*Downloadable content*): contenuti nuovi acquistati separatamente dal titolo principale, poi inseriti tramite aggiornamento. Nel caso di *The Witcher 3*, per una politica aziendale della sviluppatrice CD Projekt, la maggior parte dei contenuti aggiuntivi sono stati pubblicati

gratuitamente, e tra questi figura anche una missione secondaria. Da ciò si evince come gli aggiornamenti, che siano gratuiti o a pagamento, possano andare ad espandere la storia e il mondo di gioco, dilatando nel tempo l'esperienza ludonarrativa del titolo.

Tra il 2015 e il 2016, CD Projekt ha sviluppato e distribuito per il suo titolo due espansioni, ovvero pacchetti di contenuti nuovi, più articolati dei più semplici DLC. Il primo di questi *Hearts of Stone*, inserisce all'interno di *The Witcher 3* una nuova area nel mondo di gioco, e numerose nuove missioni principali e secondarie: infatti, l'espansione presenta una nuova storia interattiva, che si inserisce parallelamente a quella raccontata nel gioco base. La vicenda principale narrata in *Hearts of Stone* ruota attorno a Gaunter O'Dimm, personaggio apparso brevemente nella sezione iniziale del gioco base, a dimostrazione del fatto che il team di sviluppo ha pianificato fin dall'inizio produzione e distribuzione di questa serie di contenuti. *Blood and Wine*, la seconda espansione, aggiunge invece un'intera mappa nuova, anch'essa completa di missioni principali e secondarie, contratti da witcher e cacce al tesoro. L'epilogo della nuova missione principale cambia a seconda del finale ottenuto nel gioco base, rivelando *Blood & Wine* come sequel della storia narrata in *The Witcher 3*.

Infine, la meccanica del *New Game Plus*¹⁶⁷ può essere vista come un elemento di serialità, in quanto incentiva a rigiocare nuovamente al titolo, sperimentando percorsi narrativi evitati precedentemente: le proprietà della storia interattiva permette al giocatore di vivere più racconti ludonarrativi diversi, basati però sullo stesso mondo di gioco. Tale meccanica diventa ancora più importante in titoli come *Bloodborne*, in cui affrontare percorsi narrativi non battuti precedentemente può risultare essenziale per la giusta ricostruzione della *lore* ed interpretazione della storia.

4.4 Conclusioni

The Witcher 3: Wild Hunt presenta una storia interattiva non-lineare, il cui sviluppo dipende dalle azioni del giocatore. Il design etico aperto, unito alla dilatazione temporale dovuta alla natura seriale del titolo, contribuisce a creare nel giocatore identificazione e trasporto emotivo per i personaggi, e quindi un racconto significativo. Ma a differenza delle avventure grafiche analizzate nello scorso capitolo, i videogiochi dalla struttura contigua risaltano ulteriormente l'*agency* del giocatore, poiché quest'ultimo può anche decidere, entro certi limiti, l'ordine e

¹⁶⁷ La possibilità di avviare una nuova partita preservando alcuni dei progressi ottenuti in quella precedenza. Ad esempio, l'utente può giocare nuovamente al titolo, ma con gli stessi oggetti e abilità ottenuti precedentemente.

l'inclusione di determinati eventi narrativi nel racconto ludonarrativo. Ciascun evento narrativo di *The Witcher 3* è legato a precisi punti dello spazio di gioco, caratteristica che contribuisce a comprendere la natura del videogioco come ipertesto sincretico che si espande in un ambiente.

L'immersività di un ambiente di gioco crea esperienze coinvolgenti, al punto da generare forme di narrazione implicita, "un modo di narrare possibile per i videogiochi ma inaccessibile a film e romanzi, e quindi un aspetto unico per i videogiochi come medium narrativo"¹⁶⁸, in cui il giocatore è al centro di una storia emergente unica e personale: è il caso di *The Elder Scrolls V: Skyrim*, in cui l'ambiente invita esplicitamente l'utente ad entrare a farne parte. Il mondo stesso può essere l'elemento centrale di una narrazione ambientale, che spinga il giocatore a interpretare, anziché fruire, una storia presentata in modo minimalista: questo tipo di racconto, legato alla formula dei *soulslike* di Miyazaki, incentiva i giocatori ad interagire tra di loro per comprendere ogni aspetto della storia, o *lore*, del videogioco.

¹⁶⁸ R. Boon, *op. cit.*, p. 96 (traduzione mia).

Conclusioni

Il medium videoludico è caratterizzato da una grande complessità di linguaggi comunicativi ed artistici, spesso derivati da altre forme d'espressione. Quello che è definibile "linguaggio videoludico" non ha ancora finito di evolversi, e non è chiaro quali forme potrebbe assumere nei prossimi anni. Tuttavia, è chiaro come l'interattività già adesso possedga la capacità di suscitare emozioni e porre riflessioni agli utenti: quello del videogioco è anche un medium narrativo.

Innanzitutto, è chiaro come i videogiochi possano avere storie e trame incorporate, caratterizzati da personaggi stratificati e temi complessi. Ad esempio, *The Last of Us Part II* è un videogioco che sfrutta il suo essere un'opera interattiva per raccontare al giocatore una storia di traumi irrisolti, del ciclo della violenza e della dannazione che tutto ciò comporta, ma anche dell'importanza dell'accettare e saper perdonare le proprie colpe per poter andare avanti. Le avventure grafiche utilizzano le scelte del giocatore per indurre riflessioni su temi etici e sociali: *Detroit: Become Human*, con una narrativa di genere fantascientifico, trasmette i problemi generati dalla xenofobia, mentre *Life is Strange* crea un racconto di formazione e crescita incentrato su una ragazza chiamata ad accettare le proprie responsabilità. *The Witcher 3: Wild Hunt* getta il giocatore in un mondo dove il bene e il male sono concetti sfumati, ma dove una certezza morale c'è comunque: l'importanza dei legami tra le persone. Questi casi sono solo alcuni pochi esempi di narrativa che i videogiochi offrono, ma soprattutto sono titoli che dimostrano *come* questo medium riesca a presentare tali storie ai giocatori.

In base a quanto osservato nelle scorse pagine, appare chiaro che la maggior parte dei videogiochi con esplicite intenzioni narrative, siano strutturati alla base secondo un'alternanza tra fasi interattive e fasi non interattive: infatti, nel panorama videoludico odierno, la narrazione incorporata è spesso presentata attraverso elementi derivati da altri linguaggi mediali, in particolare letterari e cinematografici. L'interazione può intervenire come uno strumento mediante il quale il giocatore può manipolare, entro certi limiti, la presentazione della storia; oppure, la storia stessa può farsi interattiva, permettendo al giocatore di compiere scelte che stabiliscono il percorso narrativo.

In un titolo in cui è solo la narrazione ad essere interattiva, l'*agency* del giocatore risulta inevitabilmente limitata: la mancanza di libertà di scelta nel determinare il percorso narrativo della storia non è un difetto né un limite all'espressività del videogioco, poiché "costringere"

l'utente a partecipare ad azioni moralmente ambigue è in grado di incentivare la riflessione sulle questioni etiche trattate da un titolo. In questo consistono strategie come il *design etico* chiuso, mentre quello di tipo aperto permette di dare un determinata coerenza di senso alle scelte date in mano ai giocatori nelle storie interattive.

L'interattività del videogioco permette all'utente di entrare in relazione con un personaggio, con il quale si instaura un rapporto di identificazione e/o di partecipazione emotiva: ciò dipende dal grado di caratterizzazione del personaggio giocante, e del punto di vista con cui l'utente può interagire con l'ambiente virtuale circostante. Infatti, allo stesso tempo, tale personaggio funge da mediatore con il mondo di gioco, con il quale il giocatore può giungere ad immergersi.

Un videogioco può presentare strutture più aperte o chiuse, in base alle intenzioni di design degli sviluppatori. In generale, si può dire che strutture di gioco come quelle contigue, che presentino mappe o mondi aperti, enfatizzino l'*agency* del giocatore, in quanto l'utente ha la possibilità di esplorare in libertà un ambiente molto ampio. Ciò richiede da parte degli sviluppatori una particolare attenzione nella costruzione dell'ambiente, nonché nell'organizzazione dei suoi elementi all'interno di esso, poiché tutto questo è determinante affinché il giocatore riesca ad orientarsi in esso: un mondo aperto, ricco di possibilità d'interazione, possiede un potenziale immersivo capace di generare storie emergenti, uniche per ogni sessione di gioco dell'utente. Inoltre, un ambiente di gioco disegnato e scritto in modo coerente può diventare esso stesso elemento di narrazione di una storia, sulla quale il mondo virtuale stesso è costruito: la narrazione ambientale che ne deriva può quindi essere un elemento d'approfondimento per una storia presentata in modo più esplicito, oppure il fulcro di un'esperienza che è puramente interattiva.

Inoltre, la natura seriale di alcuni videogiochi enfatizza il legame emotivo che unisce il giocatore con i personaggi protagonisti delle esperienze, e potenzia l'impatto prodotto dalle conseguenze delle scelte interattive. Infine, le componenti multiplayer e online del videogioco possono essere utilizzate anche per incentivare in modi partecipativi la comprensione ed interpretazione del mondo virtuale.

La conseguenza di tutto questo è che l'autore di un videogioco non sia solo chi ha sviluppato l'opera (o ne ha diretto il lavoro), ma sia anche l'utente stesso: il giocatore è *co-autore* del videogioco, e nel caso il titolo presenti una narrazione interattiva, egli è *co-autore* anche della storia. Questo avviene non solo perché le azioni del giocatore sono ciò che permettono narrazione e gioco avanzino, ma anche perché possono influenzarne la storia stessa: l'utente

diventa quindi l'artefice di un *racconto ludonarrativo* che unisce i due piani del videogioco (ludico e narrativo), e che è *unico* per ogni esperienza interattiva. La storia che vive il giocatore può quindi essere scritta da degli sceneggiatori, ma può anche essere generata dalla stessa interazione con l'ambiente virtuale e gli elementi che la compongono.

Quanto riassunto in queste conclusioni indica come il racconto ludonarrativo risulti essere un tipo di narrazione unico del videogioco, reso possibile dalla sua natura interattiva.

Bibliografia

Aarseth E. J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

Abbott H. Porter, *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge UP, Cambridge, 2002.

Accordi Rickards M., *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Carocci editore, Città di Castello, 2020.

Accordi Rickards M., Romanini M., De Gregori G., *David Cage. Esperienze interattive oltre l'avventura*, Unicopoli, Milano, 2013.

Alinovi F., *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer, Cesano Boscone, 2011.

Barbieri S., *Glossario dei videogiochi. La lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*, Unicopli, Milano, 2019.

Bateman C., Bundy N. (a cura di), *Game Writing. Narrative Skills for Videogames*, Bloomsbury Publishing Inc, New York, 2021.

Bertolo M., Mariani I. (a cura di), *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson Italia, Milano, 2014.

Bittanti M. (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopoli, Milano, 2004.

Bittanti M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopoli, Milano, 2008.

Cajelli D., Toniolo F., *Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi*, Unicopoli, Milano, 2018.

Csikszentmihalyi M., *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper and Row, New York, 1990.

Cosenza G., *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari, 2004.

D'Armenio E., *Mondi paralleli. Ripensare l'interattività nei videogiochi*, Unicopoli, Milano, 2014.

Despain W. (a cura di), *Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG*, CRC Press, Boca Raton, 2009.

Ferri G., Haahr M., Koenitz H., Sezen D., Sezen T. I. (a cura di), *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice*, Routledge, Torrazza, 2017.

Fraschini B., *Metal Gear Solid: l'evoluzione del serpente*, Unicopoli, Milano, 2003.

Genovesi M., *Serial Games. Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, Idra Editing, Roma, 2020.

Heinen S., Sommer R. (a cura di), *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*, Walter de Gruyter, Berlin, 2009.

Hühn P., Pier J., Schmid W., Schönert J. (a cura di), *Handbook of Narratology*, Walter de Gruyter, Berlin, 2009.

Ince S., *An Introduction to Game Writing: A Workbook for Interactive Stories*, S-Eye Books, s.l., 2021.

Innocenti V., Pescatore G., *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna, 2008.

Jenkis H. (a cura di), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, The MIT press, Cambridge 2009 (trad. it. di Marinelli G., *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*, Guerini, Milano, 2010).

Juul J., *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, MIT Press, Cambridge, 2005.

Klevjer R., *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, University of Bergen, 2006.

Klug C., Lebowitz J., *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press, Waltham, 2011.

Kohler C., *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, BradyGames, Londra, 2004 (trad. it. di Cristi F., Todeschini C., *Power-up. Come I videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, Multiplayer.it Edizioni, Terni, 2008)

Maietti M., *Semiotica dei videogiochi*, Unicopoli, Milano, 2017.

- McKee R., *Story*, HarperCollins Publishers, s.l., 1997 (trad. it. di Restuccia P., *Story. Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie*, Omero, Roma, 2018).
- Meneghelli A., *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Unicopoli, Milano, 2007.
- Meneghelli A., *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporeo*, Unicopoli, Milano, 2011.
- Murray J. H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge 1998
- Paggiarin V., *I videogiochi: modelli narrativi e rimediazioni tecnologiche*, Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, 2009.
- Pellitteri M., Salvador M., *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tunué, Latina, 2014.
- Raessens J., Goldstein J. (a cura di), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, Cambridge, 2005.
- Rollings A., Morris D., *Game Architecture and Design*, Coriolis, s.l., 2000.
- Rose F., *The Art of Immersion. How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, And the Way We Tell Stories*, W.W. Norton & Company, s.l., 2017 (trad. it. di Guerrera A., *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di internet*, Codice edizioni, Torino, 2017).
- Salvador M., *Il videogioco*, La scuola, Milano, 2013.
- Salvador M., *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis, Sesto San Giovanni, 2015.
- Sheldon L., *Character Development and Storytelling for Games*, Thomson Course Technology PTR, Boston, 2004.
- Sicart M., *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, The MIT Press, Cambridge, 2013.
- Sicart M., *The Ethics of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge, 2011.

Skolnick E., *Video Game Storytelling. What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques*, Watson-Guption Publications, New York, 2014.

Triberti S., Argenton L., *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Maggioli, Rimini, 2015.

Vogler C., *The Writer's Journey*, Michael Wiese Productions, Los Angeles, 1992 (trad. it. di Loreti J., *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*, Dino Audino, Roma, 2010).

Articoli

DIGRA, *Cfp: DeFragging Game Studies – DIGRA 2013 – August 26-29*, Atlanta GA USA, in «Digra News», 30 novembre 2012.

Freitas J., “From epic fail to epic music: music, silence and failure on Dark Souls 3”, *Journal of Sound, Silence, Image and Technology*, n. 3, dicembre 2020.

Hargood C., Hunt V., Weal M. J., Millard D. E., “Patterns of Sculptural Hypertext in Location Based Narratives”, *27th ACM Conference*, Luglio 2016.

Klevjer R., “In Defence of Cutscenes”, *Computer Games and Digital Cultures Conference*, Gennaio 2002.

Millard D. E., Hargood C., Weal M. J., Jewell M. O., “Canyons, Deltas and Plains: Towards a Unified Sculptural Model of Location-Based Hypertext”, *Proceedings of the 24th ACM Conference on Hypertext and Social Media*, Maggio 2013.

Toniolo F., “Long ago, in a walled off land: architettura tra concept e level design nei videogiochi FromSoftware”, *Piano b. Arti e culture visive*, 21 maggio 2020.

Sitografia

Cage D., “Postmortem: Indigo Prophecy”, *Gamasutra.com*, 20 giugno 2006, <https://www.gamedeveloper.com/design/postmortem-i-indigo-prophecy-i-> (ultimo accesso: 23/01/2022).

Cage D., “Creating an Emotional Rollercoaster in Heavy Rain”, *Game Developers Conference 2011*, marzo 2011 <https://www.gdcvault.com/play/1014674/Creating-an-Emotional-Rollercoaster-in> (ultimo accesso: 22/01/2022).

Cianflone D., “Interactive Storytelling: come i videogiochi comunicano al giocatore”, *Associazione IPID*, 23 aprile 2021, <https://www.ipid.dev/game-studies/interactive-storytelling-come-i-videogiochi-comunicano-al-giocatore/> (ultimo accesso: 26/11/2021)

Conway S., “The clever UX that made Fortnite a \$1.2 billion sensation”, *Fast Company*, 26 settembre 2018, <https://www.fastcompany.com/90241691/the-clever-ux-that-made-fortnite-a-1-2-billion-sensation> (ultimo accesso: 05/02/2022)

Denson S., Jahn-Sudmann A., “Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games”, in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 7, n. 1, 2013 <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-1/7-1-1-html> (ultima visita: 15/01/2022).

Millard D. E., “Canyons, Deltas and Plains”, *David Millard*, 25 luglio 2013, <http://www.davidmillard.org/2013/07/canyons-deltas-and-plains/> (ultimo accesso: 18/11/2021)

Millard D. E., “The Narrative Structure of The Witcher 3”, *David Millard*, 03 dicembre 2016, <https://www.davidmillard.org/2016/12/the-narrative-structure-of-the-witcher-3/> (ultimo accesso: 03/11/2021)

Miller G., Druckmann N., Johnson A., Baker T., “Kinda Funny Gamescast. Last of Us 2 Spoilercast”, *Rooster Teeth*, 26 giugno 2020, <https://roosterteeth.com/watch/kinda-funny-gamescast-2020-last-of-us-2-spoilercast-w-neil-druckmann-ashley-johnson-troy-baker-kinda-funny-gamescast-ep-26> (ultimo accesso: 03/11/2021)

Redgrave, “The Paleblood Hunt. A Bloodborne Analysis by Redgrave”, *Google Docs*, 30 novembre 2015,

https://docs.google.com/document/d/1JL5acskAT_2t062HILImBkV8eXAwaqOj611mSjK-vZ8/edit?pref=2&pli=1 (ultimo accesso: 07/02/2022).

Skrebels J., “Directors Commentary – revisiting Life is Strange with its creators”, *Gamesradar.com*, 24 gennaio 2016 <https://www.gamesradar.com/life-is-strange-interview-directors/> (ultimo accesso: 22/01/2022).

Smith H., Worch M., *What Happened Here? Environmental Storytelling, Lecture*, “GDC Vault”, marzo 2010, <https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental> (ultimo accesso: 07/02/2022).

Stubbsy M., “Life Is Strange: an Interview with Creative Director Jean-Maxime Moris”, *Godisageek.com*, 26 gennaio 2015 <https://www.godisageek.com/2015/01/life-is-strange-interview-with-creative-director-jean-maxime-moris/> (ultimo accesso: 22/01/2022).

Toniolo F., “I metroidvania e i generi videoludici che forse non ci sono”, *Francesco Toniolo*, 8 ottobre 2021, <https://www.francescotoniolo.com/2021/10/08/i-metroidvania-e-i-generi-videoludici-che-non-ci-sono/> (ultimo accesso: 23/11/2021)

Altri siti web consultati

World Information <https://bloodborne.wiki.fextralife.com/World+Information> (ultimo accesso: 07/02/2022).

Designing The Quests of The Witcher 3: Wild Hunt https://www.youtube.com/watch?v=f2gVLzWpw_k&list=PL-THgg8QnvU6WuPJmh19U8cAFjzXHCgvk&index=5 (ultimo accesso: 03/11/2021)

Designing The Witcher 3's Most Famous Quest <https://www.youtube.com/watch?v=5gvVp9cP8xc> (ultimo accesso: 03/11/2021)

Designing The World of The Witcher 3 <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ&list=PL-THgg8QnvU6WuPJmh19U8cAFjzXHCgvk&index=4> (ultimo accesso: 03/11/2021)

Directing God of War with Cory Barlog <https://www.youtube.com/watch?v=FQQh8L1Rf7g> (ultimo accesso: 03/11/2021)

How The Outer Worlds Builds Companion Relationships
https://www.youtube.com/watch?v=gOfKSOzkb_c (ultimo accesso: 03/11/2021)

How video games turn players into storytellers | David Cage
<https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbug0> (ultimo accesso: 22/01/2022)

Life Is Strange: Directors Commentary (Full Documentary)
<https://www.youtube.com/watch?v=MYwwWKf-KIg> (ultimo accesso: 22/01/2022)

Revealing the Character's Ghost | Star Wars Jedi: Fallen
<https://www.youtube.com/watch?v=AoT1KNKKeRw> (ultimo accesso: 03/11/2021)

Robot dinosaurs are meaningless without Aloy
<https://www.youtube.com/watch?v=dEjTP2ayoTk> (ultimo accesso: 03/11/2021)

The Details of The Witcher (Music, Combat, Gwent & More)
<https://www.youtube.com/watch?v=tDQPScB3bYA&list=PL-THgg8QnvU6WuPJmh19U8cAFjzXHCgvk&index=7> (ultimo accesso: 03/11/2021)

The Last of Us (feat. Writer & Creative Director Neil Druckmann) | @Story Mode
<https://www.youtube.com/watch?v=4FGIIGYcBos&t=5s> (ultimo accesso: 03/11/2021)

The Making of The Witcher 1 & 2
<https://www.youtube.com/watch?v=WOYKIXIjLs0&list=PL-THgg8QnvU6WuPJmh19U8cAFjzXHCgvk&index=3> (ultimo accesso: 03/11/2021)

The Story of CD Projekt <https://www.youtube.com/watch?v=uNZkTk5gLuo&list=PL-THgg8QnvU6WuPJmh19U8cAFjzXHCgvk&index=2> (ultimo accesso: 03/11/2021)

Translating & Adapting The Witcher 3
<https://www.youtube.com/watch?v=Gxg5INjNopo&list=PL-THgg8QnvU6WuPJmh19U8cAFjzXHCgvk&index=6> (ultimo accesso: 03/11/2021)

Indice dei videogiochi

Akalabeth: World of Doom (Richard Garriott, 1979)

Bloodborne (FromSoftware, 2015)

Colossal Cave Adventure (William Crowther, Don Woods, 1977)

Dark Souls (FromSoftware, 2011)

Dark Souls 3 (FromSoftware, 2016)

Demon's Souls (FromSoftware, 2009)

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)

Devil May Cry 3: Dante's Awakening (Capcom, 2005)

Donkey Kong (Nintendo R&D1, 1981)

Doom (id Software, 1993)

Dragon Age: Origins (BioWare, 2009)

Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age – Definitive Edition (Square Enix, 2019)

E.T. the Extraterrestrial (Atari, 1982)

Final Fantasy VII (Square, 1997)

God of War (Santa Monica Studio, 2018)

Grand Theft Auto III (DMA Design, 2001)

Half-Life (Valve, 1998)

King's Quest (Sierra On-Line, 1984)

Life Is Strange (Dontnod Entertainment, 2015)

Maniac Mansion (Lucasfilm Games, 1987)

Metal Gear Solid (Konami Computer Entertainment Japan, 1998)

Mystery House (On-Line Systems, 1980)

Quake (id Software, 1996)

Raiders of the Lost Ark (Atari, 1982)

Resident Evil (Capcom, 1996)

Shenmue (Sega AM2, 1999)

Space Invaders (Taito, 1978)

Super Mario 64 (Nintendo EAD, 1996)

Super Mario Bros. (Nintendo R&D4, 1985)

The Elder Scrolls: Arena (Bethesda Softworks, 1994)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011)

The Last of Us (Naughty Dog, 2013)

The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020)

The Legend of Zelda (Nintendo R&D4, 1986)

The Secret of Monkey Island (Lucasfilm Games, 1990)

The Walking Dead (Telltale Games, 2012)

The Witcher (CD Projekt RED, 2007)

The Witcher 2: Assassins of Kings (CD Projekt RED, 2011)

The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt RED, 2015)

Tomb Raider (Eidos Interactive, 1996)

Ultima (Richard Garriott, 1981)

Ultima IV: Quest of the Avatar (Origin Systems, 1985)

Ultima Online (Origin System, 1997-2004) (Electronic Arts, 2004-2006) (Mythic Entertainment, 2006-2014) (Broadsword, 2014-)

Uncharted 4: A Thief's End (Naughty Dog, 2015)

Wolfenstein 3D (id Software, 1992)

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004-)

Zork (Infocom, 1977)

Filmografia

E.T. the Extra-Terrestrial (Steven Spielberg, 1982)

Raiders of the Lost Ark (Steven Spielberg, 1981)

Indice delle serie televisive

High Score (Netflix, 2020)

Ringraziamenti

Questo lavoro non sarebbe stato possibile senza il contributo e il sostegno ricevuto da alcune persone.

Innanzitutto, ringrazio la professoressa Paola Brembilla per l'interesse dato all'idea di questa tesi e per la revisione della stessa. Ringrazio anche il professore Mauro Salvador, senza le cui indicazioni bibliografiche e i suoi consigli non sarei stato in grado di realizzare questo lavoro.

Un grande ringraziamento va alla mia famiglia, senza il cui sostegno non sarei riuscito a giungere fino a qui. Infine, un ultimo ringraziamento va dato anche ai miei amici, per avermi sopportato per questi ultimi mesi in cui mi sono dedicato a questa tesi. Grazie.