

**ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITA' DI BOLOGNA**

Corso di laurea magistrale in
Cinema, Televisione e Produzione Multimediale

TITOLO

La responsabilità del *gamer*.
L'autore nel videogioco e nel mercato videoludico contemporaneo

Tesi di Laurea in
Economia e Marketing dei Media Audiovisivi

Relatore
Prof. Veronica Innocenti

Presentata da
Marco Mottola

Correlatore
Prof. Mauro Salvador

Secondo Appello

Anno Accademico 2020/2021

INDICE

INTRODUZIONE	p. 1
CAPITOLO 1.	
Introduzione al videogioco: definizione, industria e metodi di fruizione	p. 7
1.1 Premessa terminologica del video-gioco	p. 8
1.1.1 Tentativi di definizione, narrazione e interazione	p. 10
1.1.2 Il videogioco come designed procedural experience	p. 14
1.2 Forma e struttura del mercato videoludico	p. 16
1.2.1 L'industria videoludica: percezione e numeri	p. 17
1.2.2 Spazi del videogioco: una breve analisi del mercato contemporaneo	p. 19
1.2.3 Struttura del mercato: produttori, editori, distributori	p. 21
1.2.4 Modelli del mercato videoludico	p. 22
1.2.5 Strategie di marketing del mercato videoludico	p. 25
1.3 Fruire l'interazione oltre il gioco	p. 28
1.3.1 Videogiocatori fra community e social network	p. 29
1.3.2 Content creators: l'importanza di YouTube e Twitch per pubblico e aziende	p. 31
1.4 Il videogioco fra cinema e serialità	p. 32
1.4.1 Videogioco e cinema: ibridazione e convergenza	p. 35
1.4.2 Forme seriali del videogioco	p. 41
CAPITOLO 2.	
Autore e videogioco: spazio di mercato, interazione e responsabilità del giocatore	p. 47
2.1 Linguaggio interattivo: dalla letteratura combinatoria e l'ipertesto alla designed procedural experience	p. 48
2.2 Definire l'autore	p. 50
2.2.1 Problematiche della figura autoriale	
2.2.2 Game Studies e (co)autorialità nella composizione del testo videoludico	p. 53
2.3 L'autore nel mercato videoludico	p. 57
2.3.1 Origine del discorso autoriale nel mercato contemporaneo	p. 58
2.3.2 Presenze autoriali nelle tipologie videoludiche	p. 60
2.3.3 Produzioni autoriali indie e ad alto budget	p. 62
2.3.4 Autore e promozione dell'opera	p. 64

2.4	<i>Autore, interazione e responsabilità del gamer</i>	p. 67
2.4.1	<i>Gameplay</i>	p. 68
2.4.2	<i>Regia</i>	p. 71
2.4.3	<i>Narrazione</i>	p. 73
2.4.4	<i>Etica</i>	p. 76

CAPITOLO 3.

	Casi di studio: poetiche autoriali del linguaggio interattivo videoludico	p. 81
3.1	<i>Dark Souls. Il racconto silenzioso di Hidetaka Miyazaki</i>	p. 82
3.1.1	<i>“YOU DIED”</i> : Il mercato del videogioco prima e dopo Dark Souls	p. 83
3.1.2	<i>“Of course, we are not the only ones engaged in this!”</i> : Il mito di Dark Souls nelle community online	p. 86
3.1.3	<i>“There may be no answers, but one must still forge ahead”</i> : narrazione e azione nel mondo di Hidetaka Miyazaki	p. 88
3.2	<i>Undertale. Toby Fox e il peso emotivo del controller</i>	p. 92
3.2.1	<i>“Stay determined”</i> : Undertale come icona dello sviluppo indie contemporaneo	p. 93
3.2.2	<i>“What's LV stand for? Why, LOVE of course!”</i> : decostruzione e metanarrazione in Undertale	p. 94
3.2.3	<i>“If you keep going the way you are now... you're gonna have a bad time.”</i> : Undertale fra etica e responsabilità emotiva del giocatore	p. 98
3.3	<i>Kentucky Route Zero. L'opera decennale di Elliott e Kemenczy per una nuova narrazione</i>	p. 102
3.3.1	<i>“Just try to think like a poet”</i> : autore e giocatore registi dello spettacolo	p. 103
3.3.2	<i>“Look at that headstone: Marquez”</i> : influenze e ispirazioni di Kentucky Route Zero	p. 105
3.3.3	<i>“Well, who has options these days?”</i> : racconto interattivo su un America in crisi	p.107
	Appendice iconografica	p. 113
	Bibliografia, sitografia, filmografia, ludografia	p. 131

INTRODUZIONE

Era il 2001 quando in televisione venne distribuito lo spot per il lancio di *Final Fantasy X* e ricordo distintamente quanto all'epoca fossero scioccanti le immagini trasmesse sullo schermo. Essendo nato a metà degli anni '90 non ero sicuramente tra i giocatori più anziani, il primo approccio al videogioco è avvenuto infatti appena con la prima Playstation, eppure avevo visto abbastanza da rendermi conto che quanto prometteva la Playstation 2 sembrava il futuro: la computer grafica aveva reso reale quello che prima poteva essere solo immaginato con una certa approssimazione, tramite il numero limitato di pixel. I personaggi dello spot comparivano sullo schermo definiti, con delle espressioni facciali distinte e l'acqua rifletteva il sole. Naturalmente quel futuro, alla quasi fine del 2021, è ormai archeologia, tuttavia è lì, nella fase dell'infanzia, che il medium dell'interazione ha colto come mai prima di allora la mia attenzione, accompagnandomi ed evolvendo negli anni.

Personalmente identifico in quel momento simbolico il percorso che ha portato alla stesura di questo elaborato, che è sintesi di una passione nata durante l'infanzia e affinata negli anni in interesse accademico e di ricerca, complice soprattutto il percorso di studi incentrato sull'audiovisivo. Il fulcro di questo progetto è evidenziare la presenza autoriale nella produzione videoludica e come da essa si generi un'esperienza significativa e unica. Emergono già qui i primi problemi definitivi, infatti i termini "videogioco" e "autore" sono spazio di grande dibattito, per non parlare della loro unione: "autore di videogiochi" è una dicitura quantomai controversa. Il medium del *video game* infatti prevede come componente centrale l'interazione, sua caratteristica principale che lo qualifica rispetto ad altri settori dell'audiovisivo: questo complica ulteriormente la questione dell'autore e dell'equilibrio fra quest'ultimo e l'utente. L'ergodicità del testo videoludico sembra voler quindi impedire una definizione chiara della figura dell'autore, tuttavia scopo dell'elaborato è cercare di orientarsi attraverso le diverse discipline e gli autori che si sono occupati della questione per tentare di definire innanzitutto e in maniera funzionale che cos'è un autore e in seguito determinare quale rapporto

leggi quest'ultimo al giocatore nella composizione testuale. Il metodo di ricerca adottato è fondato su una gerarchia espositiva, da un più generico insieme nozionistico del videogioco fino al dettaglio dei casi studio specifici.

In particolare il primo capitolo è pensato per offrire una base di partenza terminologica e definitoria: da che cos'è il videogioco e quali sono i problemi accademici dietro la discussione su di esso come oggetto d'analisi, alla struttura del mercato e il suo funzionamento. Nella prima parte trova spazio anche un approfondimento sulla fruizione indiretta del videogioco, ovvero l'insieme di quelle pratiche contemporanee che gli gravitano intorno, in particolar modo online. Fondamentale anche l'approfondimento rispetto alla convergenza fra videogioco e gli altri media dell'audiovisivo, in particolare cinema e serialità, la cui influenza nel *design* e nell'estetica è sempre più rilevante per mercato e giocatori, grazie soprattutto alle possibilità tecnologiche. Il primo capitolo è insomma una prima fase espositiva in cui si vuol introdurre il videogioco sia nelle sue componenti di ricerca accademica, sia nelle sue caratteristiche di fruizione e composizione.

Il secondo capitolo, sulle premesse poste nel primo, sposta il discorso invece sulle questioni dell'autore e dell'autorialità nel videogioco: dalle prime forme interattive proposte da altri autori in diversi medium, come ad esempio la letteratura combinatoria, alle problematiche definitorie generali, fino alla più specifica questione della co-autorialità del testo interattivo. Da qui una proposta funzionale dell'autore nel *video game*, ricavata elaborando il lavoro di ricerca di altri autori, in particolare dalla produzione accademica dei Game Studies. Definito quindi l'oggetto autore, lo si va a collocare all'interno dell'industria, discutendo in quali forme si presenti nelle opere reperibili sul mercato. Infine, come punto cruciale dell'elaborato, l'analisi verte sull'equilibrio fra autore e giocatore, fondamentale discutendo di un medium che fa dell'interazione la qualità principale. Si fa strada dunque il concetto di responsabilità del *gamer*.

Il terzo e ultimo capitolo dell'elaborato ha come nucleo discorsivo la proposta di tre casi di studio specifici, argomentati sulla scorta della terminologia posta nei capitoli precedenti e delle nozioni elaborate sul concetto di autore e responsabilità del giocatore. La scelta dei casi di studio ha una duplice natura: una di interesse

accademico e di ricerca e una emotiva personale. Così come l'elaborato è in qualche modo nato da un interesse per il medium sviluppatosi nell'infanzia grazie alla potenza delle immagini, anche la scelta dei casi di studio ha una radice simile. *Dark Souls* infatti, il primo proposto, è stato causa dell'epifania che mi ha portato a comprendere che il *video game* presenta delle forme autoriali del linguaggio che fanno dell'interazione una condizione di unicità. In altre parole il videogioco può realizzarsi, se coadiuvato dalle intenzioni di un autore, in un'esperienza artistica con valori propri, emancipandosi dagli altri medium dell'audiovisivo e da quella condizione di puro *entertainment* che spesso gli è associato. Da qui lo spostamento del *focus*, prima concentrato sul giocare e poi sulla ricerca e il linguaggio d'autore. *Dark Souls* è stata una sorta di entrata nella vita "adulta" da videogiocatore, che mi ha dato l'opportunità di approfondire con diversi strumenti le sue peculiarità testuali e il valore culturale da esso portato. *Undertale* è invece associabile alla maturità: l'esperienza è stata affrontata con i riguardi di un ricercatore più consapevole, attento fin da subito alle meccaniche e al linguaggio che l'autore ha scelto di adottare. Infine *Kentucky Route Zero* è l'apice di questo percorso di crescita all'interno del medium: la struttura narrativa complessa, il linguaggio, le estetiche e i temi cardine che gli autori hanno voluto esprimere con l'opera hanno significato un complicato lavoro di ricerca e dedizione. Naturalmente la scelta di questi tre titoli non ha solo motivazione personale e di gusto soggettivo. Il grande apprezzamento di pubblico e critica per queste opere le rende di necessità oggetti di elevato interesse analitico e sono risultati infatti tre ottimi esempi per discutere le diverse questioni portate nell'elaborato. *Dark Souls* infatti si presta per raccontare il mercato contemporaneo, partendo dalla rivoluzione narrativa e di *gameplay* da lui introdotta, ma anche per ribadire la tendenza contemporanea a fare del videogioco un elemento che trascende la sua fruizione ludica, tramutandosi in discussione e produzioni secondarie sul web. Di grande importanza anche la narrazione che Miyazaki propone al giocatore, fondata sulla partecipazione attiva di quest'ultimo, che verrà discussa nei termini della responsabilità del *gamer*. *Undertale* per contro si configura come uno degli esempi più calzanti per raccontare lo sviluppo strettamente indipendente del videogioco, sempre più

diffuso grazie alle disponibilità di *hardware* e *software* per tutti. La libertà creativa di uno sviluppatore *indie*, non legato a nessuna realtà industriale, è cruciale nella ricerca di un linguaggio autoriale: *Undertale* infatti assolve a questo compito, concretizzandosi in un'opera il cui l'espressione dell'autore e le meccaniche interattive si fondono completamente, donando al giocatore un'esperienza emotiva di rara profondità, in cui le scelte non si pagano solo con il Game Over. *Kentucky Route Zero* rappresenta invece l'apoteosi del concetto di co-autorialità del videogioco poiché le sue meccaniche e il suo modello narrativo rendono infatti il giocatore un "pari" dell'autore. La responsabilità è anche qui presente sulle spalle nel *gamer*, che si trova a farsi carico della messa in scena per far sì che l'esperienza prenda forma. L'opera tuttavia presenta altri punti cruciali nella sua produzione "alta", dalle influenze e ispirazioni culturali di altri media rielaborati in linguaggio interattivo, alla profonda idea drammatica che l'esperienza vuole rappresentare.

CAPITOLO 1

Introduzione al videogioco: definizione, industria e metodi di fruizione

Lo scopo di questo capitolo è fornire un'introduzione al videogioco e al mercato videoludico, in modo tale da porre le basi su cui edificare il discorso legato all'autorialità e fornire un sostegno alle argomentazioni sui casi studio proposti nell'ultima parte dell'elaborato.

In queste prime pagine si affronterà la questione del definire l'oggetto videogioco, imbattendosi quindi nelle problematiche, ancora attuali, nel proporre una visione univoca che tenga conto dell'interazione, la natura stessa del medium, e della narrativa. Dopo uno sguardo all'approccio semiotico alla materia, sarà quindi protagonista il dibattito fra ludologi e narratologi.

Successivamente sarà affrontato il videogioco nella prospettiva dell'industria e del mercato: appurata l'importanza del medium in termini di numero saranno affrontate le percezioni di cui è soggetto e sarà proposta un'analisi del mercato per andare a definire quali sono le bolle di videogiocatori e quali le categorie entro cui il videogioco prende forma, andando quindi a identificare diverse tipologie di gioco e giocare interne al reame videoludico. Una veloce panoramica delle parti costituenti il settore fra produttori, editori e distributori per poi andare a descrivere i modelli di mercato e marketing, in un'attualità fatta di sensazionalismo, *hype culture* e sistemi di mercato che rendano il più a lungo possibile.

In seguito l'attenzione sarà posta sulla fruizione videoludica esercitata parallelamente al gioco diretto, in termini di rapporto fra utenti online in *community* adibite e social network, così come attraverso *content creators* di riferimento, figure sempre più importanti per il mercato videoludico, in particolare per quanto riguarda il contenuto proposto su YouTube e Twitch.

In ultimo, per quanto concerne il primo capitolo, verrà proposta una rapida analisi dei rapporti fra il videogioco con il cinema e la serialità. Nonostante l'interazione sembri rendere il videogioco un oggetto di difficile definizione e non analizzabile con gli stessi strumenti degli altri media audiovisivi, i punti di contatto

sono diversi, sia per quanto riguarda l'evoluzione estetica dello stesso, risultato di una rimediazione degli altri due media, sia per la natura interna del videogioco nelle forme di *gameplay* e narrazione.

1.1 Premessa terminologica del video-gioco

Nel definire il videogioco torna utile scindere i due termini che compongono la parola. L'origine di questa è l'italianizzazione del termine *videogame*, derivato a sua volta dall'anglosassone *video game*. I due termini separati fra loro danno l'opportunità di analizzare le due componenti in modo specifico. Da un lato abbiamo il termine "video", che impone la presenza di uno schermo interagibile tramite *input*, come ad esempio la *console* e il *controller*. Questo termine si lega direttamente al secondo, il "game", attribuendogli quindi una specifica qualità; per esempio invece di *video* si può parlare di *serious* o *pervasive* attribuendo nuovi valori al termine *game*.

Quest'ultimo suggerisce infatti la pratica del gioco, che con i suoi numerosi significati e sottintesi si presta a diverse letture. Socialmente il gioco è inteso come una pratica non seria o uno spazio di svago che non ha conseguenze sulla realtà esterna allo spazio ludico. Torna nuovamente utile la distinzione inglese, in questo caso fra i termini *game* e *play*, che se a un primo impatto possono sembrare sinonimi, in realtà hanno uno spettro di significato diverso: il primo fa riferimento a una pratica regolamentata e strutturata, il secondo allude invece a una pratica spensierata.

In *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mauro Salvador va a delineare le teorie del gioco, attinte da diverse discipline e campi di studio, di cui si propone una veloce lettura in modo tale da averne più chiara l'implicazione terminologica.

Johan Huizinga, primo accademico a occuparsene durante il Novecento, con *Homo Ludens* (1939) va a definire il gioco come un'attività legata all'evoluzione

umana, le cui pratiche e articolazioni definiscono intrinsecamente la cultura.¹ Huizinga confina il gioco all'interno di un "cerchio magico" che lo separa dalla realtà e dalle sue implicazioni, e lo riconduce alle pratiche del rito:

si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione libera: conscia di non essere presa sul serio e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non congiunto un interesse materiale, da cui non proviene un vantaggio, che si compie dentro uno spazio e un tempo definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano tramite travestimento la loro diversità dal mondo solito.²

Anche Roger Caillois (1958) pone l'accento sul valore culturale delle pratiche ludiche, riscontrando in esse i segni delle culture precedenti. Egli propone una classificazione adatta a descrivere la moltitudine di significati che l'attività ludica può comportare, partendo con una distinzione macroscopica, quella fra *Paidia* e *Ludus*, dove la prima è legata alla fantasia e all'improvvisazione e la seconda alla regolamentazione e alla serietà della pratica. Ulteriori categorie di giochi sono *agon*, che implica la competizione, *alea*, ovvero la fortuna e l'azzardo, *mimicry* che prevede l'immedesimazione e *ilinx*, il godimento.³ L'analisi socioculturale di Caillois arriva a definire quali siano i requisiti dell'attività ludica: essa deve essere libera, regolata, fittizia, separata, improduttiva e incerta nel suo esito.⁴ Il gioco si consolida come un'attività regolamentata e necessariamente separata dalla vita reale.

Goffman, in uno studio del 1961 sulle dinamiche dell'interazione faccia a faccia basata sul divertimento, approfondisce il discorso stabilendo una classificazione di norme⁵ di "irrilevanza" e di "trasformazione", in cui le prime stabiliscono "un filtro che caratterizza il gioco come in grado di alimentare un

¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 2002.

² Johan Huizinga, *ivi.*, p. 17.

³ Roger Caillois, *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 2007.

⁴ Roger Caillois, *op. cit.*

⁵ Erving Goffman, *Espressione e identità*, Il Mulino, Bologna, 2003.

mondo autosufficiente e coerente”⁶ e le seconde a “comprendere come la separazione dalla vita reale sia una membrana porosa”⁷ per cui le influenze del mondo esterno influenzano l’esperienza di gioco, ma vengono prima filtrate e trasformate, andando a modificare il concetto di “cerchio magico” descritto in precedenza. Da queste premesse anche il sociologo nel suo lavoro arriva a proporre due caratteristiche fondamentali dell’attività ludica: l’incertezza del risultato e la simulazione.

Salvador evidenzia il risultato estrapolabile dalle analisi degli autori riportati, in cui emergono quattro caratteristiche, non reciprocamente esclusive, del gioco: il regolamento e la separazione dalla vita reale (passive), la simulazione e l’esito incerto (attive).⁸ Il videogioco si inserisce in queste definizioni: è rigidamente basato sulle regole del *software* e del *hardware*; ha uno spazio separato dalla vita reale e benché fisicamente il giocatore occupi uno spazio materiale l’atto ludico è perpetrato “nel mondo elettronico della macchina e nella mente e nell’occhio del giocatore”⁹; sono riproposte un’infinita gamma di situazioni simulate rispetto al piano reale; l’esito è sempre incerto, che si tratti di una sfida di *gameplay* o di una narrazione interattiva, il punto di arrivo non è leggibile in senso assoluto.

1.1.1 Tentativi di definizione, narrazione e interazione

Da questa premessa, tenendo in considerazione i termini “video” e “gioco”, analizziamo alcune definizioni del videogioco, in modo da sottolineare la scivolosità del termine e la difficoltà dell’impresa. Proprio a questo proposito viene qui riproposto il lavoro di Massimo Maietti, che in *Semiotica dei Videogiochi*¹⁰ propone la riflessione di tre autori che hanno ricercato tale definizione.

⁶ Mauro Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis, Milano, 2015, p. 29.

⁷ Mauro Salvador, *op. cit.*

⁸ Mauro Salvador, *ivi.*, p. 31.

⁹ Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del ludico*, Tunué, Latina, 2014, p. 69.

¹⁰ Massimo Maietti, *Semiotica dei Videogiochi*, Unicopli, Milano, 2017, pp. 51-52.

I videogiochi “sono testi narrativi interattivi con personaggi multidimensionali.”¹¹ Questa prima definizione è proposta da Berger e appare già insufficiente poiché troppo generica e impedisce di concepire il prodotto videoludico come medium separato. Questa esplicazione va a includere infatti tipologie di altri testi e supporti, come ad esempio i *bookgame*.¹²

Una seconda definizione la propone Wolf,¹³ che colloca il videogioco nello spazio fra i due termini: un insieme di regole, abilità, esiti e conflitti che si esprimono attraverso gli schermi; di questi ultimi Wolf si preoccupa di stilare una lista estremamente accurata. Il punto debole di questa definizione è la subordinazione del gioco alla componente tecnologica di supporto, circoscrivendo quindi cosa è videogioco in base alla lista degli schermi offerta da Wolf nella sua lista, impedendo quindi la ricorsività della definizione stessa.

In ultimo Maietti ripropone Carzo e Centorrino, che vedono il videogioco come:

Una sorta di mappa geografica [...], da esplorare attraverso strumenti differenti (l'abilità nella coordinazione dei movimenti, la riflessione, l'interazione con altri personaggi), convivendo con un'idea di pericolo *iperreale*, all'interno di uno schema narrativo che varia di gioco in gioco.¹⁴

Quest'ultima proposta parte dal presupposto che il pericolo *iperreale* menzionato sia una costante dei prodotti videoludici, cosa facilmente confutabile. Inoltre l'esplorazione di una mappa geografica da esplorare tramite diverse componenti non è peculiare del videogioco.

Ridurre il videogioco a una definizione non è evidentemente un processo semplice. A complicare la missione di trovare una definizione univoca c'è la

¹¹ Arthur Berger, *Video games, a popular culture phenomenon*, Transaction Publishers, New Brunswick, 2002, p. 9.

¹² Si definisce *bookgame* un'opera narrativa letteraria che non viene fruita in maniera lineare e prevede un sistema di scelte che portano il lettore a muoversi lungo il testo, generalmente utilizzando paragrafi numerati relazionati alle decisioni prese.

¹³ Mark Wolf, *The medium of the video game*, University of Texas Press, Austin, 2001.

¹⁴ Domenico Carzo, Marco Centorrino, *Tomb Raider o il destino delle passioni*, Guerini e Associati, Milano, 2002, p. 62.

problematica delle due principali componenti del videogioco: l'interazione e la narrativa. Entrambe comportano le loro implicazioni e hanno portato diverse discipline ad applicare altrettanti diversi strumenti conoscitivi.

L'interazione si presenta come la condizione necessaria perché ci sia videogioco. Qui è intesa non come condizione per la fruizione del media (per esempio nel senso di “acceso” o “spento”) ma come sistema di azioni dell'utente funzionali al muoversi all'interno stesso del corpo testuale. Alcuni media infatti necessitano di azioni per essere fruiti, banalmente l'utilizzo del telecomando per la televisione oppure la selezione dei contenuti di *Netflix* tramite mouse; l'interazione qui è dunque concepita come l'*input* necessario allo svolgersi del medium, alla sua enunciazione. Va precisato anche come l'interazione non sia necessariamente da relazionare al *gameplay*, all'atto ludico; essa è presente anche in forma metatestuale:

I videogiochi consentono [...] all'utente di ridefinire alcune regole costitutive e questa funzione metatestuale ha una ricaduta importante nella più astratta capacità di significazione dei videogiochi stessi.¹⁵

Come controprova di quanto suggerito da Maietti si pensi al livello di personalizzazione delle impostazioni presente in *The Last of Us – Part 2* (Naughty Dog, 2020), dove prima di cominciare il gioco e avviare il *gameplay* è possibile settare l'esperienza in decine di voci, dal reparto grafico e sonoro, a quello delle interfacce, alla difficoltà e alle meccaniche dell'intelligenza artificiale, andando a modificare a priori l'esperienza di gioco attivo. O ancora al sistema dei *cheats* che consentono di forzare il codice del gioco, generalmente per ottenere un beneficio, o le *mod*, grande fenomeno delle *community* che discuteremo più avanti. Oltre al metatesto sul mercato è presente una grande varietà di titoli che dell'interazione ne fanno solo un espediente atto alla progressione, privando il gesto di qualsiasi forma ludica: è il caso di moltissimi tipi di avventure grafiche, dove l'*input*

¹⁵ Massimo Maietti, *ibidem.*, p. 69.

potrebbe banalmente essere la pressione di un tasto in modo tale da far procedere un dialogo.

Il nucleo del videogioco ospita però un'altra anima, quella della narrazione. Rispetto all'interazione il ruolo occupato da questa nel medium è quanto mai controverso e si è sviluppato lungo il dibattito fra studiosi di discipline ormai conclamate, come la semiotica e la narratologia e in generale le scienze della comunicazione e i ludologi. All'inizio del nuovo millennio sono stati questi ultimi a insistere per una nuova disciplina che si occupasse, con nuovi strumenti e approcci, alla tematica del videogioco. Lo scontro fra ludologi e le altre discipline verte in maniera significativa proprio sul concetto di narrazione interna al medium. Greimas, rinomato semiologo strutturalista, in un suo saggio¹⁶ asserisce che se la narratività è la base della significazione in ogni tipo di discorso, la narrazione è l'insieme dei testi figurativi ed è onnipresente purché ci sia almeno un lettore del testo capace di comprenderlo. Secondo questa definizione anche il videogioco è un tipo di testo narrativo. Il narratologo Gérard Genette propone invece una diversa struttura della narratività¹⁷, ponendola su un piano diverso dalla figuratività greimasiana e categorizzandola in storia (eventi), racconto (discorso attraverso cui gli eventi si manifestano) e narrazione (l'atto di origine) del racconto. Secondo questa visione il videogioco con le sue componenti si sviluppa a pieno titolo nel regime della narrazione.

Contrariamente a quegli studiosi e a quelle discipline, come appunto la semiotica e la narratologia, che vedono il testo inseparabile dalla narrazione e quindi di riflesso anche il videogioco, Espen Aarseth, il fondatore degli studi di ludologia, definisce la nozione di testo ergodico, ovvero quel tipo di testo che necessita di uno sforzo non trascurabile per essere fruito; sforzo inteso come un'attività responsabile del fruitore e non quell'insieme di azioni semplici e necessarie come girare le pagine di un libro. In questa nozione di testo Aarseth fa

¹⁶ Algirdas J. Greimas, Joseph Courtés, *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Mondadori, Milano, 2007.

¹⁷ Gérard Genette, *Nuovo discorso del racconto*, Einaudi, Torino, 1987.

ricadere il videogioco, ponendolo quindi oltre la portata della teoria narrativa. In *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Aarseth sostiene infatti che:

The study of cybertexts reveals the misprision of the spacio-dynamic metaphors of narrative theory, because ergodic literature incarnates these models in a way linear text narratives do not. This may be hard to understand for the traditional literary critic who cannot perceive the difference between metaphorical structure and logical structure, but it is essential. The cybertext reader *is* a player, a gambler; the cybertext *is* a game-world or world-game; it *is* possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery. This is not a difference between games and literature but rather between games and narratives. To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories.¹⁸

Anche Jesper Juul, ludologo tra i più illustri, ha presentato una valida argomentazione secondo cui la narrazione non è un elemento che il videogioco include a priori¹⁹. Prendendo in esame *Tetris*, celebre titolo in cui il giocatore deve comporre un muro incastrando pezzi di diversa forma in caduta costante dall'alto, analizza come il gioco non presenti forme di narrazione né immedesimazione. Juul vede *Tetris* (Atari Games, 1984) come un testo astratto e intraducibile e in quanto tale non può far emergere narrazione, poiché questa necessita di testualità. Nonostante questo, secondo Juul, nessuno dubita che *Tetris* sia un videogioco, che diventa un testo che necessita di diverso approccio e metodologia per essere studiato e definito.

1.1.2 Il videogioco come designed procedural experience

Al di là del dibattito accademico fra ludologi e narratologi, Riccardo Fassone propone un'ulteriore complicazione nel definire l'oggetto videogioco individuando due ulteriori problematiche nel porre una definizione unitaria. La

¹⁸ Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimora, 1997, pp. 4-5.

¹⁹ Jesper Juul, "Games telling stories? A brief note on games and narrative", in *Game Studies*, vol. 1, n.1, luglio, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

prima problematica si presenta nella natura stessa dei nuovi media, ovvero la trasformazione nel tempo: “The main reason for the difficulty of define video games in a stable and unequivocal manner is that, like every technological artifact, they change through time.”²⁰ La seconda problematica presentata si fonda invece su come il videogioco venga percepito dagli individui, e di come il concetto prenda forma nel pensiero in maniera non univoca:

For example, a software engineer may characterize video games as a specific type of software; a player as a subset in the larger category of games [...]; a patron of the arcades in the 1970s and 1980s as an electronic relative of a pinball machine; an executive in a large studio as another form of big budget entertainment, akin to blockbuster movies, an independent game designer as an artistic form of expression. Video games are all of this and possibly more.²¹

Fassone prosegue la sua analisi concentrandosi sulla diversità ludica intesa in un videogioco. Il rapporto giocatore-macchina pone l'accento sulla natura digitale del medium e le implicazioni che ne derivano, come la quantità di regole scritte sotto forma di codice, che eccedono in maniera significativa rispetto a qualsiasi altro gioco, e il materiale di costruzione:

Video games are exceptional because they require players to entrust their play to a non-human digital entity, whose role is to handle game progress by storing, upholding, executing, and enforcing its rules. In this sense, the exceptionality of video games when compared to analog games is both quantitative and material. It is quantitative, because given the encyclopedic capacity of digital media, the number of rules and procedures that can be executed by a video game greatly exceeds that of any analog game.²²

Segue:

Video games are exceptional also because of their material construction; if one assumes that computer code is in fact the material of which video games are made,

²⁰ Riccardo Fassone, *Every Game is an Island. Endings and Extremities in Video Games*, Bloomsbury Publishing, Londra, 2017, p. 8.

²¹ Riccardo Fassone, *ibidem.*, p. 9.

²² Riccardo Fassone, *ibidem.*, p. 12.

one cannot avoid noticing how this peculiar building block of the digital age presents itself and acts differently than any other material of which analog games may be made of.²³

Successivamente a questa premessa l'autore, sostenuto dalle riflessioni di Ruggero Eugeni sui testi mediali come catalizzatori di esperienze²⁴ e di Gordon Calleja che individua nei giochi digitali la capacità di creare una *experiential narrative*,²⁵ propone una definizione di videogioco, che sarà a sua volta ricorrente nei capitoli successivi dell'elaborato, come *designed procedural experience*.²⁶ I tre termini vanno a indicare rispettivamente come ogni *video game* sia disegnato e strutturato in maniera specifica, con scopo e meccaniche definite in relazione all'esperienza che l'autore vuole offrire; come il medium operi attraverso una sequenza di regole scritte che si susseguono secondo il codice; infine come un videogioco sia tale solo quando vissuto ed esperito dai giocatori, che gli attribuiscono senso.

1.2 Forma e struttura del mercato videoludico

Le radici produttive del videogioco hanno una natura profondamente legata all'industria e alle sue regole, molto similmente al cinema e alla serialità. Questa natura ha ripercussioni sullo sviluppo creativo di qualsiasi progetto videoludico, a maggior ragione se esso è un prodotto *mainstream* oppure *indie* (salvo alcune rarissime eccezioni come lo sviluppo di *Undertale* (Toby Fox, 2015), titolo di enorme successo e rilievo di cui si discuterà approfonditamente nel terzo capitolo dell'elaborato e il cui sviluppo è stato fatto da un singolo. È importante quindi andare a delineare le caratteristiche del mercato del videogioco per tracciare lo spazio all'interno del quale tutti i creativi, che siano votati all'espressione artistica o al più puro *entertainment*, devono districarsi. Iniziando con la percezione del medium nella società e di come si inserisce in essa, seguirà una breve esposizione dei numeri dei videogiocatori. Dopo una breve descrizione dei ruoli che seguono

²³ Riccardo Fassone, *ibidem.*, p. 13.

²⁴ Ruggero Eugeni, "A Semiotic Theory of Media Experience", in *International Workshop "Practicing Theory"*, Amsterdam University, 2011.

²⁵ Gordon Calleja, "Experiential Narrative in Game Environments", in *DIGRA 2009 Proceedings*, 2009.

²⁶ Riccardo Fassone, *ibidem.*, p. 24.

lo sviluppo di un'opera dalla produzione alla vendita, una panoramica sui modelli di mercato: dal passaggio dal supporto fisico al digitale ai *Game as a Service*, il successo dei *free-to-play* e la meccanica della logica *pay-to-win* e dello “spacchettamento”.

1.2.1 L'industria videoludica: percezione e numeri

Dopo aver definito, anche se parzialmente, il prodotto videoludico, è necessario fornire il contesto in cui viene promosso sul mercato. Diversamente da altri medium il videogioco crea tuttora una spaccatura nell'opinione pubblica, il cui parere è spesso distorto e parziale a causa di quella tendenza a definire i *video game* come mera fonte di intrattenimento, nonché spesso di pericolo potenziale o causa di drammi sociali tendenzialmente giovanili: un retaggio del *moral panic* sviluppatosi negli anni '90, ovvero la percezione di un evidente effetto nocivo del videogioco sui giovani. Nonostante modelli e teorie del decennio precedente come la *chatarsys theory*, che vedeva il videogioco come strumento di sfogo di comportamenti nocivi, la tendenza a supportare intuitivamente una *stimulation theory*, che al contrario porterebbe un soggetto a emulare le azioni prodotte in un videogioco, ha protratto l'idea del *video game* come problematica sociale dannosa.

Ancor oggi l'informazione che perpetuano le istituzioni, le testate giornalistiche e i programmi di inchiesta non aiutano ad avere una visione chiara e reale ma al contrario nella maggior parte dei casi contribuiscono a cementare la credenza che i videogiochi siano solamente dei semplici e leggeri passatempo, spesso pure deleteri, nonostante l'esistenza di diversi studi scientifici che da tempo ormai hanno confutato queste tesi. Il caso che più si è imposto sull'opinione pubblica è stato quando, nel 2018, l'OMS ha definito ufficialmente la dipendenza da videogiochi una patologia, nonostante diversi esperti del settore della salute mentale sostenessero il contrario.²⁷ Questi ultimi

²⁷ Massimo Costante, “I Videogiochi fanno male? Parola all'esperto”, in *Tom's Hardware*, 2018, <https://www.tomshw.it/videogioco/i-videogiochi-fanno-male-parola-allesperto/>

hanno in seguito replicato in un articolo pubblicato sul *Journal of Behavioral Addictions*, sostenendo l'insufficienza di evidenze scientifiche alla base della decisione dell'OMS.²⁸ Nonostante parte dell'opinione pubblica abbia uno sguardo negativo sul medium, è necessario considerare anche il contraltare. Il ricambio generazionale ha comportato un grosso cambiamento nell'intesa del videogioco, andando non solo a sgravarne le sue presunte colpe sociali ma addirittura proponendo delle pratiche videoludiche costruttive e istruttive. Scrive Matteo Bittanti: "il videogioco ti consente di riprovare, di tentare nuovamente. Detto altrimenti: il videogioco è un dispositivo didattico, una macchina per imparare."²⁹ Per quanto riguarda l'Italia un importante segnale di apertura rispetto all'industria videoludica, che fa ben sperare per una futura rivalutazione complessiva da parte della massa, è giunto dal Ministro dei Beni Culturali Dario Franceschini, che nel 2021 ha firmato un decreto che nobilita il videogioco a medium artistico e di interesse culturale, e al pari del cinema e altre arti e permetterà agli sviluppatori di poter accedere a un sostegno statale nella produzione.

Nonostante la percezione del medium oscilli fra pregiudizio e nuove prospettive, il ricambio generazionale sopracitato sta anche facendo imporre velocemente la diffusione del videogioco nel mercato mondiale. La sua diffusione ha richiesto del tempo se si considera che il primo videogame sul mercato è stato *Pong*, pubblicato da Atari nel 1972: si è dovuta attendere l'epoca Playstation, iniziata nel 1994, per assistere a un'impennata nei numeri dei videogiocatori, in un trend che al 2018 raggiunge i 2,3 miliardi di *players*: in altre parole, a prescindere dalla piattaforma e dagli utenti più o meno fissi, i videogiocatori sono circa il 33% della popolazione mondiale. I dati di mercato non possono quindi che essere impressionanti: il 2018 si è infatti chiuso con un valore monetario mondiale di circa 137 miliardi di dollari,³⁰ un dato

²⁸ "A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution", in *Journal of Behavioral Addictions*, marzo 2018, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6035022/>

²⁹ Matteo Bittanti, intervista, 2003, [Adolgo.it/enterprise/matteo_bittanti.asp](https://www.adolgo.it/enterprise/matteo_bittanti.asp)

³⁰ Federico Cella, "Videogiochi: quanto vale il mercato e a che età si comincia", in *Il Corriere della Sera, Dataroom*, 2018, <https://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/videogiochi-quanto-vale-mercato-che-eta-si-comincia/76e03e1e-c0ce-11e8-8c2f-234b69fe8a3d-va.shtml>

decisamente interessante considerato che industrie più anziane come il cinema e la musica hanno chiuso lo stesso anno con rispettivamente un mercato di 42 miliardi e 36 miliardi di dollari. Un ulteriore dato interessante riguarda la domanda di *hardware next gen*. L'uscita a fine 2020 di Playstation 5, Xbox Series X|S e nuove schede grafiche per *pc gaming* ha dato il via una vera e propria corsa all'acquisto. È emersa un'isteria collettiva nell'accaparrarsi la nuova tecnologia ludica, che ha comportato un continuo esaurimento scorte, causato dall'enormità della domanda e dalle mancanze produttive dovute alla pandemia globale, che spesso è sconfinata addirittura in episodi di violenza o pesante bagarinaggio.

1.2.2 Spazi del videogioco: una breve analisi del mercato contemporaneo

Pensando ai videogiochi è facile l'associazione mentale con l'attività ludica legata all'utilizzo di una *console* o del pc. Il mercato, specie contemporaneo, vive una realtà stratificata e il capitale che circola intorno al medium va a toccare diversi tipi di videogiocatore. Utilizzando il grafico riportato in figura³¹ (fig. 1) possiamo andare ad analizzare brevemente la configurazione del mercato attuale ed estrapolarne un ritratto delle bolle di videogiocatori che fruiscono il medium. I cinquant'anni riportati trasposti dal grafico rendono evidente un primo dato: l'*arcade* e le console portatili sono in via di estinzione. Per quanto riguarda il primo non è un dato sorprendente poiché il suo declino è stato cementato prima dalle *console* domestiche e dal *pc gaming*, in particolare in corrispondenza della diffusione del CD come supporto, e in seguito suggellato dall'abbandono della SEGA dal settore delle sale giochi. Quest'ultimo resiste solo come estrema nicchia con però un'incidenza sul mercato quasi inesistente. Il declino delle *console* portatili invece ha a che fare in particolare con le decisioni della Nintendo, casa nota storicamente per i suoi dispositivi mobili, primo fra tutti il leggendario Game Boy. La decisione di abbandonare le *console* portatili risale

³¹ "The rise of gaming revenue visualized", in *Visual Capitalist*, 2020, <https://www.visualcapitalist.com/wp-content/uploads/2020/11/history-of-gaming-by-revenue-share-full-size.html>

al 2017 quando il colosso giapponese propone sul mercato il Nintendo Switch, dispositivo ibrido, utilizzabile in modalità portatile ma anche performante sul televisore come *console* domestica.

La scelta di Nintendo è chiara se tramite il grafico si analizza il mercato del *mobile gaming*, che salta all'occhio non solo per l'enormità del fatturato nel 2020 ma anche per l'incisività sul mercato in relazione alle altre piattaforme. Il *mobile* ha letteralmente “mangiato” il mercato delle console portatili e il settore si è imposto come la bolla più ricca dell'intera industria: multifunzionalità del dispositivo, *free-to-play* con acquisti in gioco come *Candy Crush* (Midaspayer AB, 2010) o *Angry Birds* (Rovio Mobile, 2009), *porting* di titoli *mainstream* come *Fortnite* (Epic Games, 2017), possibilità di giocare a opere rimasterizzate come *GTA San Andreas* (Rockstar North, 2005) o vecchi *Final Fantasy* hanno reso lo smartphone il mezzo evidentemente più apprezzato dai giocatori nel mondo. I giocatori dediti al *mobile* sono perlopiù *casual gamers* tuttavia esiste anche una proposta non trascurabile, sebbene modesta che va a soddisfare la nicchia di *conscious gamers* su *mobile*, come nel caso di *Genshin Impact* (miHoYo, 2020), il cui livello produttivo è senza precedenti nella storia dello sviluppo videoludico *mobile*.

Le *console* e il *pc gaming* invece sembrano condividere un sentiero simile, anche se internamente presentano delle differenze. A proposito delle prime è necessario parlare di *console war*, ovvero lo scontro diretto fra Microsoft e Sony nell'accaparrarsi la maggioranza del pubblico, rendendosi appetibili al pubblico e portando le due compagnie a delineare delle strategie estremamente diverse, la prima sui servizi, la seconda sulle esclusive. Sta di fatto che il mercato delle console sta vivendo un'epoca di eccessiva stabilità, dove il margine di crescita risulta piatto, pur sempre nell'ottica delle vendite stellari. Il *pc gaming* vede invece un percorso di crescita, lento ma più stabile, grazie a opere di genere MMO e MMORPG³² o fenomeni globali come *League*

³² MMO è l'acronimo di Massively Multiplayer Online, videogiochi previsti esclusivamente per essere fruiti tramite connessione internet e che prevedono un alto numero di giocatori connessi allo stesso *server*. MMORPG, Massively Multiplayer Online Role Play Game è un sottogenere del primo a cui attribuisce le

of *Legends* (Riot Games, 2009), in estrema sinergia con metodi di fruizioni dal successo altrettanto globale come Twitch.

Come conclusione di questa breve panoramica di può affermare che il mercato videoludico sia stratificato su diversi spazi per quanto riguarda la fruizione diretta. Una base importante per capire i luoghi videoludici nei quali si inseriscono gli autori e in quali nicchie trovano spazio per proporre opere legate al discorso artistico, come si vedrà nel prossimo capitolo.

1.2.3 Struttura del mercato: produttori, editori, distributori

Il prodotto videoludico prima di raggiungere gli scaffali di un negozio o gli store digitali supera prima di tutto la fase produttiva: le *software house* dietro l'oggetto e le indicazioni di uno o più autori sviluppano il *software*, il codice del videogioco in sé. Il sistema è simile all'industria cinematografica, generalmente diviso in reparti che curano la parte creativa, come per esempio il *design* dei modelli 3D, e altri che si occupano delle componenti tecniche, ovvero della traduzione in codice delle componenti: il *design* 3D, per esempio, di un paesaggio viene programmato e trasformato in *texture*, un passaggio obbligatorio per tutte le componenti, da quelle visive a quelle audio, dalle animazioni al *gameplay*.

Una volta terminato il processo di produzione la *software house*, che possiede il codice del *video game*, passerà quest'ultimo al *publisher* (l'editore), il quale si occuperà di trattare con la distribuzione nei mercati dei vari paesi mediante strategie (che possono essere diverse per ognuno di essi) che possano rendere la vendita al pubblico più efficiente. In altre parole si occupa del marketing del prodotto, non solo a produzione finita, ma già da suoi esordi: il tempo di sviluppo del *software* può essere lungo ed è quindi importante per un'azienda far sì che l'*hype* dei consumatori non cali.

caratteristiche del gioco di ruolo di cui alcuni dei più celebri sono *World of Warcraft* (2004) o *Final fantasy XIV* (2010).

1.2.4 Modelli del mercato videoludico

La concezione del videogioco codificato in un DVD o in un Blu-Ray ed esposto in seguito in copia fisica sugli scaffali nei negozi sta perdendo spazio sul mercato. Il processo, benché iniziato con la settima generazione di *console*, si è intensificato nell'ottava. La Sony ha annunciato a fine Ottobre 2019 i dati di vendita, attestando la sua console Playstation 4 come la seconda più venduta di sempre (dopo la Playstation 2), ma denunciando anche una netta crescita nella tendenza dei consumatori a preferire le copie digitali: nell'anno fiscale 2019, infatti, il 37% dei *software* venduti era di questo tipo³³, mentre in Italia l'impennata è stata addirittura dell'86,6% nel 2018.³⁴ I servizi online offerti non si limitano agli *store*, dal momento che in questa generazione sono state ideate vere e proprie piattaforme che, dietro abbonamento, consentono sia il download di tutti i titoli presenti nella libreria online, sia la riproduzione di essi in *streaming*. Questi servizi, che ricalcano il modello Netflix e Amazon Prime Video, potrebbero preannunciare un cambiamento radicale del modo di videogiocare. A sostenere questo cambiamento è in particolare la strategia Microsoft con la nuova *console* di nona generazione e il servizio Game Pass, che prevede già da ora la possibilità di scaricare al *day one* opere AAA³⁵ del catalogo con l'unico requisito dell'abbonamento, distanziandosi dal modello prediletto dai *competitors* dell'acquisto del singolo gioco. Il potenziale di questo mercato è stato intravisto anche da Google, che ha esordito con Stadia a Novembre 2019: il progetto prevede un abbonamento mensile in sostituzione alla *console*, i cui prodotti potranno esser fruiti mediante un *controller* e un dispositivo chiamato Chromecast (fig. 2), in grado di comunicare direttamente con i *server* Google sparsi nel mondo. Gli utenti di Stadia, una volta abbonati, possono accedere al parco titoli e acquistare i videogiochi, disponibili su

³³ Gabriele Atero di Biase, "Playstation 4: calano le vendite dei software, in crescita quelle digitali", in *Everyeye.it*, 2019, <https://www.everyeye.it/notizie/playstation-4-calano-vendite-software-crescita-digitali-408404.html>

³⁴ Luca Tremolada, "Vola il consumo di videogiochi (+18%) trainato dalle vendite digitali", in *Il Sole24Ore*, 2019, https://www.ilsole24ore.com/art/vola-consumo-videogiochi-18percento-trainato-vendite-digitali---ABAQ8jiB?refresh_ce=1

³⁵ Il termine AAA, o Tripla A, definisce un videogioco il cui *publisher* e il budget utilizzato hanno una dimensione imponente.

qualsiasi dispositivo collegato al controller e al Chromecast. A distanza di pochi mesi dall'uscita il progetto Stadia si è rivelato fallimentare: secondo Jason Schreier, autorevole voce di casa Bloomberg e dell'industria in generale, il modello di *business* di Stadia non è piaciuto al pubblico, che ha reagito male anche alla scarsità di titoli sul catalogo e alla mancanza di parte delle *features* promesse in sede di promozione e marketing.³⁶ Tuttavia la gestione tramite *cloud* per la riproduzione in *streaming* delle opere sembra avere avuto successo dal punto di vista tecnico e niente impedisce di supporre che in futuro tale modello di mercato e fruizione non venga ripreso.

L'imposizione del digitale nel mercato non ha introdotto solo nuove piattaforme alternative al classico disco fisso, ma nuove "filosofie" economiche con cui pensare il videogioco. I titoli classici prevedevano una spesa iniziale con una fruizione dotata di un inizio e una fine; oggi il potenziale dell'online e del *multiplayer* si è affermato in modelli chiamati *Game as a Service (GaaS)*: in questo sistema il prodotto diventa servizio, un oggetto lanciato sul mercato e continuamente aggiornato per il pubblico³⁷, che deve essere incentivato a non separarsene. Generalmente i *GaaS* sono il metodo per sostenere economicamente un titolo accessibile in modalità *free-to-play*, ovvero in maniera completamente gratuita: un esempio sono *Fortnite* e *League of Legends*, mentre sul *mobile gaming* troviamo titoli molto noti tra cui *Candy Crush Saga* e *Clash of Clans* (Supercell, 2012). Questo genere di opere viene continuamente aggiornato con nuovi contenuti: per esempio obiettivi, oggetti, ambientazioni ed estetiche per i propri avatar, in modo tale che gli utenti affiliati al prodotto portino avanti la propria esperienza per arrivare al goal successivo. Il *GaaS* è in netta opposizione al modello classico di videogioco dotato di inizio e fine: per questo motivo, infatti, i prodotti *GaaS* vengono definiti "giochi senza fondo". La caratteristica più negativa è la tendenza di questi prodotti a

³⁶ Jason Schreier, "Google's Stadia Problem? A Video Game Unit That's Not Googley Enough", in *Bloomberg*, 2021, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-02-26/google-video-game-unit-stadia-struggled-to-be-googley-enough>

³⁷ Olli Sotamaa, Jaakko Stenros, "Commoditization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm", in *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 2009, <http://www.digra.org/wpcontent/uploads/digital-library/09287.24201.pdf>

configurarsi come *pay-to-win*, poiché le aziende, consentendo agli utenti di fruire il prodotto in maniera gratuita, sono costrette a monetizzare in maniera alternativa. I contenuti del modello *GaaS*, infatti, sono quasi sempre a pagamento in forma di “microtransazioni”: ciò risulta meno grave quando gli oggetti acquistati non interferiscono con l’andamento del *gameplay*, ma può sfociare in gravi disequilibri nel momento in cui l’acquisto si rivela uno strumento per migliorare le proprie prestazioni. Si genera una sorta di classismo fra gli *online gamers*, fra chi acquista potenziamenti e chi no: molti individui riscontrano patologie legate all’acquisto compulsivo a causa della spinta a voler essere costantemente competitivi. C’è da sottolineare, inoltre, la differenza tra il materiale acquistabile che può essere visibile, come un *booster* per *Candy Crush*, oppure incognito. Su quest’ultimo si concentrano le più aspre critiche al modello di mercato, tanto che in certi paesi del mondo sono stati presi provvedimenti legislativi. Alcuni titoli, come gli ultimi *FIFA* (Electronic Arts) o *NBA 2K* (Visual concepts), nel loro *multiplayer online* fondono la base competitiva che li caratterizza con l’incognita del caso, generando la pratica dello “spacchettamento”, che consiste nell’acquisto digitale di un contenuto nascosto che viene rivelato solo una volta pagato. Nel caso di questi due titoli in particolare questa pratica prevede l’acquisto di un pacco che può contenere diversi calciatori/cestisti con cui formare la propria squadra online; ogni giocatore possiede dei punteggi che ne determinano la forza, rendendo lo “spacchettamento” sempre un’emozione, data dalla speranza di trovare i giocatori più forti, e quindi di aumentare il livello delle prestazioni. Per monetizzare vengono utilizzati all’estremo i concetti di competizione, con il *pay-to-win*, e di casualità, con lo “spacchettamento”, o *Agon* e *Alea*, per ricordare la nomenclatura di Callois.³⁸ Questo modello è stato associato al gioco d’azzardo, poiché ne possiede esattamente le stesse qualità: diverse ricerche hanno infatti studiato profili di utenti arrivati a spendere centinaia di migliaia di dollari in microtransazioni per “spacchettamenti”. Ad aggravare la situazione,

³⁸ Roger Callois, *op. cit.*

in quella che, viste le polemiche, si è rivelata un errore clamoroso in sede di *game design*, è stato *NBA 2K20* (Visual Concepts, 2019), la cui schermata di acquisto di pacchetti è stata ideata e realizzata con l'intento di simulare un vero casinò (fig. 3), con tanto di slot machines. È indubbio che questo sistema di microtrasazioni possa andare a ledere diverse fasce sociali, costituite magari da soggetti affetti dalla sindrome del gioco oppure da persone senza cognizione di causa, come i bambini che, all'insaputa dei genitori, arrivano a spendere migliaia di dollari, come più volte la cronaca ha riportato.³⁹

1.2.5 Strategie di Marketing del mercato videoludico

Come per ogni altro medium, la capacità di vendita di un prodotto è influenzata dalla capacità del *publisher* di capire cosa esso voglia, la forma in cui vuole fruirlo e la finestra economica di spesa in cui inquadrare l'opera. Nel settore videoludico, in particolare nei modelli di mercato *mainstream* sopracitati, come i *free-to-play* “senza fondo”, il marketing occupa un ruolo ancora più cruciale perché determina scelte che incidono sullo sviluppo stesso di un titolo. Non è raro che a seguito della presentazione di un prodotto da parte di una *software house*, gli umori del pubblico, specie se negativi, vadano a modificare il materiale che l'utenza ritroverà effettivamente in commercio. Per questo motivo, nella produzione di titoli AAA, il budget destinato al marketing si orienta intorno al 30%, anche se titoli di enorme successo come *Destiny* (Bungie Studios, 2014) hanno visto la quasi totalità dei costi di sviluppo utilizzata nel marketing: in questo caso specifico, in una produzione di 500 milioni di dollari, 360 sono stati utilizzati per pubblicizzare e vendere il prodotto, ottenendo al momento della sua uscita in commercio uno dei più famosi e giocati soprattutto *multiplayer online* di settima e ottava generazione.

La pubblicità è fondamentale per conferire *appeal* a un titolo e creare *hype* nell'utenza. In linea generale i promo vengono lanciati alle convention

³⁹ Simone Tagliaferri, “FIFA Ultimate Team, dei ragazzini hanno svuotato il conto corrente dei genitori con i pacchetti”, in *Multiplyer.it*, 2019, <https://multiplayer.it/notizie/fifa-ultimate-team-ragazzini-hanno-svuotato-conto-corrente-genitori-pacchetti.html>

videoludiche, dei grandissimi eventi in cui *software house* e *publisher* espongono i loro progetti futuri al pubblico. Nell'esposizione dei videogiochi vengono confezionate presentazioni quanto più esaltanti possibile, con show e ospiti illustri; soprattutto, però, viene mostrato del montato del titolo. All'E3 2019, una delle più grandi fiere videoludiche, la Microsoft ha organizzato un evento speciale e una presentazione spettacolare per pubblicizzare l'allora imminente lancio sul mercato di *Cyberpunk 2077* (CD Project RED, 2020): il climax della presentazione è stato quando, alla fine del teaser, è comparso a sorpresa il personaggio interpretato da Keanu Reeves (fig. 4), con la conseguente salita sul palco dell'attore in persona, incaricato di concludere la presentazione. La spettacolarità delle presentazioni, ma soprattutto l'impiego di lunghe presentazioni video in *cinematic* e l'utilizzo di volti noti sia *in game* che come testimonial, è una pratica sempre più diffusa, quasi come se il cinema fosse sempre più interno al videogioco, insieme al suo *star system*. Tuttavia l'utilizzo dei filmati spesso è un'arma a doppio taglio. La volontà di una *software house* di mostrare contenuto video privo di *gameplay* per presentare un titolo, è una tendenza contemporanea di ricerca di spettacolarità, che trascura spesso la vera natura del medium, ovvero l'interazione. Spesso questo atteggiamento, se prolungato durante tutta la campagna pubblicitaria che intercorre fra lo sviluppo e la sua conclusione, porta ad annoiare il pubblico e fargli percepire una certa malafede da parte delle aziende. È importante quindi dosare il contenuto mostrato in un buon equilibrio di estetica e interazione, allestendo presentazioni all'altezza che esaltino i punti forti di un titolo e, nel caso si parlasse di prodotti noti, far sentire il pubblico parte di una *community* fiera di seguire un prodotto. Inoltre, nel pubblicizzare un titolo videoludico, è fondamentale non incorrere nel *false advertising*: la tendenza a voler mostrare queste *cinematic* piuttosto che il videogioco con il suo vero *engine*, ha portato i *publisher* a generare teaser e trailer in qualità infinitamente più alta rispetto a ciò che sarebbe poi stato commercializzato, oppure a mostrare contenuti che sarebbero poi stati tagliati. L'esito di queste pratiche è stato chiaramente disastroso, con i risultati di vendite molto basse e, ancora peggio, il calo di

credibilità dell'azienda, come nel caso di *No Man's Sky* (Hello Games, 2016), per cui Hello Games ha dovuto lavorare anni *post release* per raggiungere il livello di apprezzamento attuale e riuscire a ricostruirsi un'immagine (anche se non ancora del tutto) affidabile. Anche il sopracitato *Cyberpunk 2077* è un caso emblematico per l'industria: dopo mesi dall'epica presentazione si è presentato sul mercato denso di problemi tecnici, di una gravità tale da costringere Sony a rimuoverlo dal catalogo online, causando, insieme all'indignazione dei videogiocatori, delle gravissime perdite alla CD Projekt Red. Ad accomunare questi titoli, di cui i due citati sono solo alcuni tra gli esempi, a cui si potrebbe aggiungere il recentissimo *Biomutant* (Experiment 101, 2021), è la sofferenza del mercato per quella che è la *hype culture*, ovvero un sistema in cui l'entusiasmo per un prodotto deve essere costruito e mantenuto nel tempo, andando ovviamente a coinvolgere la comunicazione. L'esagerazione di questa meccanica promozionale ha recentemente mostrato il fianco a più turni: forse anche a causa della pandemia globale si sta notando un ritorno alla moderazione comunicativa, come per From Software e Team Cherry, che dopo l'annuncio di ormai quasi due anni fa rispettivamente di *Elden Ring* (From Software, 2022) e *Hollow Knight: Silksong* (Team Cherry, TBA), due fra i titoli più attesi a livello globale, hanno mantenuto il silenzio radio, rotto solo dal primo lo scorso giugno, che si è palesato con le prime immagini di ambientazione e *gameplay*.

Un'ulteriore strategia di marketing si avvede della narrazione transmediale⁴⁰ di un'opera. Questa forma di *storytelling* si sviluppa intorno a più media dando l'opportunità al pubblico di fruire e conoscere un'opera in maniera diversa. Il caso *Matrix* (1999) costituisce un ottimo esempio: per fruirne interamente la narrazione è necessario affrontare tutti i titoli che lo compongono, dalla trilogia cinematografica ai fumetti, dai cortometraggi ai videogiochi (*Enter the Matrix* del 2003 e *The Matrix: Path of Neo* del 2005, entrambi sviluppati da Shiny Entertainment). Fra gli altri, due casi contemporanei importanti sono stati *The Witcher* (CD Project RED) e *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016); il primo

⁴⁰ Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo Editore, Milano, 2007.

tratta della famosa saga ispirata all'opera letteraria di Sapkowski, autore polacco: la allora piccola azienda CD Projekt Red ne ha acquistato i diritti, costruendo un sequel dei romanzi nella forma di trilogia videoludica, ampliando l'universo narrativo dell'opera. La saga *The Witcher*, attraverso questo lavoro transemidiale, è diventata talmente celebre da essersi spostata ancora di medium, passando alla serialità con produzione targata Netflix. Di questa strategia se ne è avvalsa anche la Square Enix per pubblicizzare *Final Fantasy XV*: prima della sua uscita erano già disponibili il film prequel *Final Fantasy XV: Kingsglaive* e la miniserie anime *Final Fantasy XV: Brotherhood*, anch'essa un prequel. Per godersi l'opera nella sua completezza è necessario che l'utenza fruisca di tutte le opere spaziando da un medium all'altro.

1.3 Fruire l'interazione oltre il gioco

Se si pensa a come un videogioco viene fruito è quasi istantaneo il passaggio nella mente di immagini legate a *console*, *controller*, schermi, cabinati o derivati simili. Il videogioco oggi tuttavia viene vissuto anche in maniera alternativa alla fruizione diretta. Il medium subisce continui cambiamenti, si pensi ad esempio al passaggio dal cabinato della sala giochi alla *console* domestica; oggi però intorno ad esso si è sviluppato un vero e proprio ecosistema, perlopiù virtuale, fatto di interazioni fra giocatori, che oltre al multiplayer comunicano attraverso forum, chat e pagine social, andando a comporre delle vere e proprie *community* con spirito di appartenenza comune: non è solo lo scambio a dare valore a questo sistema, ma le narrazioni che si generano all'interno di questi gruppi, i miti che si formano e i *cult* che emergono da queste bolle sociali di videogiocatori. Il mondo digitale che tratta il videogioco è un fenomeno significativo per l'industria: un chiaro sintomo sono i *content creators* sulle piattaforme digitali e l'uso che il mercato ne fa. Uno sguardo a questo ecosistema è quindi fondamentale per comprendere come il discorso sul videogioco si articoli fra gli utenti e allo stesso tempo quanto questo sistema relazionale vada a incidere direttamente sull'industria, in modo non dissimile dall'ambiente della serialità, trasponendo il discorso sul medium videoludico:

[...] l'esperienza mediale contemporanea permetta una comunicazione disseminata non solo di contenuti, ma anche di relazioni tra i soggetti in campo (spettatori, produttori, executive, showrunner ecc.). E ancora conta quanto gli utenti (gli elementi biotici dell'ecosistema) interagiscano con gli oggetti mediali e le tecnologie (gli elementi abiotici dell'ecosistema), cioè come e quanto entrino in relazione con le strategie dei network e, viceversa, come i network dimostrino consapevolezza delle attività degli utenti e capacità di interazione.⁴¹

1.3.1 Videogiocatori fra community e social network

Come accennato il videogioco include spesso nella sua esperienza una fitta sottotrama digitale di relazioni fra utenti. Sempre più spesso è da questo intreccio comunicativo che l'industria attinge per calibrare il proprio operato, sia in termini di produzione che di eventuale correzione: è il caso per esempio del citato *Biomutant*, che dopo la disastrosa *release* ha visto la propria casa di sviluppo intraprendere una campagna comunicativa basata sulla promessa di una lunghissima serie di correzioni, tutte fondate sul malcontento popolare. Molto similmente a quanto accaduto al film *Sonic*, tratto dal videogioco *Sonic the Hedgehog*, in cui a pochi mesi dall'uscita l'estetica del protagonista indignò i fan a un punto tale da portare al completo rifacimento della stessa prima della messa in sala.

Le culle di questa comunicazione sono le *community online* e i *social network*, ambienti preposti per dare voce agli utenti. Le prime si fondano sul senso di collettività, un corpo unico dove si discute e si creano una narrazione e prodotti derivati intorno all'opera. L'affezione al prodotto mediale in questo caso è una costante negli utenti iscritti a una specifica *community* che spesso arricchiscono la discussione sul videogioco con una serie di prodotti elaborati direttamente dagli utenti: guide strategiche, eventi, interpretazioni, localizzazioni in altre lingue del prodotto, *mod*, ecc. Queste ultime in particolare hanno origine molto spesso dalle

⁴¹ Claudio Bioni, "Pubblici, utenti spettatori: il ruolo dell'audience nell'ecosistema dei media" in *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, a cura di Guglielmo Pescatore, Carocci Editore, Roma, 2018, p. 164.

community e hanno un impatto incredibile sull'industria: la possibilità di un utente di modificare il codice di un'opera per proporne una rivisitazione (che sia estetica, di *gameplay* o *design*) ha fatto la fortuna di piattaforme come Steam, che grazie all'integrazione delle *mod* in maniera libera dà la possibilità a centinaia di titoli di aumentare la propria longevità: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Games Studios, 2011) e *Dark Souls* (From Software, 2011) tramite le modifiche degli utenti hanno potuto perdurare negli anni ed essere rivissuti in maniere diverse: in particolare il primo ha potuto per esempio conoscere una sua versione potenziata (fig. 5), il secondo (di cui si discuterà approfonditamente nel terzo capitolo dell'elaborato) è stato riproposto in decine di sfide ludiche diverse. Il caso forse più eclatante è quello di *The Binding of Isaac: Rebirth* (Nickalis, 2011), uno dei fenomeni ludici più imponenti dell'ultimo decennio, la cui *mod Antibrith* è stata introdotta ufficialmente e canonicamente dall'autore McMillen nell'espansione finale dell'opera, *Repentance*, per il suo incredibile lavoro di *design*, sfida e *gameplay*.

Le *community*, benché spesso siano centri di interesse, produzione e passione, dimostrano non troppo di rado delle componenti tossiche interne, spesso lesive del mercato. La figura nociva, che si presenta su qualsiasi piano della condivisione online ma in modo particolare sulla discussione videoludica, è il *fanboy*, la cui deriva in *hater* è spesso consequenziale. Il *fanboy* è un individuo che aprioristicamente difende in maniera aggressiva un prodotto per cui prova affezione. Questo fenomeno si manifesta con violenza nelle *community* più chiuse: particolari i casi dei già citati *The Binding of Isaac* e *Undertale*. L'*hater*, che spesso ma non sempre è appunto una conseguenza del *fanboy*, è ancora più lesivo del mercato rispetto a quest'ultimo e si manifesta generalmente sul web tramite social network o siti di aggregazione di voti: cattiva pubblicità nella forma del *review bombing* al *day one* di un'opera, come nel caso di *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) in cui è stato attaccato in particolar modo l'autore Hideo Kojima, oppure minacce di morte agli attori di un'opera, come per *The Last of Us – Part 2*. Al di là dei fenomeni negativi, anche se di forte impatto, i social network danno comunque la possibilità agli individui esterni alle *community* di dare voce

al proprio desiderio videoludico e di impattare in qualche modo sull'industria, in un sistema che sempre più tiene conto dei desideri del pubblico.

1.3.2 Content creators: l'importanza di YouTube e Twitch per pubblico e aziende

Nel sistema di queste comunicazioni digitali in cui tutti i componenti biotici del medium prendono parte, una figura sempre più cruciale, qui come anche in molteplici altri ambiti, è quella dell'*influncer*, che parlando di videogioco si configura principalmente nel *content creator* su piattaforme quali YouTube e Twitch. Il rilievo di questa figura ha natura duplice: da un lato ha creato per il pubblico un metodo di fruizione alternativo al videogioco, da un lato ha cambiato il marketing dei prodotti videoludici, edificando un mercato in cui l'opera vincente è quella che si fa vanto dell'approvazione e della fruizione delle figure più autorevoli del web. La condivisione online del videogioco, che sia sotto forma di *gameplay* puro, di recensione o interpretazione ha modificato in maniera permanente la fruizione. L'accesso gratuito a questo tipo contenuto ha portato il pubblico a poter godere del videogioco senza giocarlo, accettando la mancata interazione in nome della condivisione con il proprio beniamino sul web e la *community* di riferimento. Se da un lato può essere visto come un fenomeno negativo nell'ottica della vendita e di cosa significa letteralmente videogiocare, dall'altro lato è possibile un accesso privo di limiti al medium: un fruitore di piattaforme *streaming* e *broadcast* ha accesso all'opera garantito, e facoltà di discuterne e valutarne la qualità. Spesso *content creators* di rilievo mediatico hanno la possibilità di mostrare al pubblico opere in anteprima, determinando entro una certa soglia il successo di mercato di un prodotto, così come facendone la recensione o nobilitandone il contenuto attraverso una serie di video tematici. Le aziende sono consapevoli del potere dell'influenza delle *star* del web e non esitano a sfruttarne la celebrità. L'utilizzo degli *influencer* avviene in diverse forme, dalle collaborazioni ai contratti di *sponsorship*: il primo caso, già accennato, avviene quando una *software house* rilascia, di solito con un buon anticipo, una sua nuova opera a uno o più *content creator*, in modo tale che essi ne fruiscano e possano

pubblicizzarlo prima della release. Va da sé che può essere un'arma a doppio taglio poiché, se il titolo non dovesse essere valido, un'esposizione di massa di questo tipo potrebbe affossare il futuro mercato del videogioco ancora prima della sua uscita. Per contro, i benefici di una pubblicità del genere possono essere molteplici sia per l'utente, che oltre a poter godere in anteprima di alcuni contenuti di un'opera (un'azienda può imporre un "embargo" al *creator* su più o meno contenuti di un titolo fino al giorno della *release*, così da mostrare quanto basta senza eccedere) può farsi un'idea prima di spendere denaro, che la *software house*, che può fare del rapporto utente-*content creator* di riferimento un suo vantaggio. Spesso la possibilità di videogiocare ad un titolo condiviso dal proprio punto di riferimento sul web è un valido incentivo all'acquisto, in altri casi invece sono le aziende che invitano personalmente i *content creator* a degli eventi di prova di un titolo, oppure a visitare gli studi dove viene sviluppato un *video game*, dando l'opportunità di testare le interazioni in anteprima, oppure di intervistare il reparto tecnico di uno sviluppo piuttosto che quello creativo; in questi casi la *software house* sarà certa di ottenere il suo spazio sul canale di qualche noto *influencer*. La scelta dell'azienda su chi invitare o a chi dare le copie anticipate non è casuale e si apre a strategie diverse fra loro, basate fondamentalmente su due fattori: quello della professionalità e credibilità di un *content creator*, oppure sui numeri che i video ottengono, quindi la quantità di visibilità, a prescindere dal *target*.

Un'altra forma di utilizzo che le aziende fanno degli *influencer* sulle piattaforme di broadcasting si sviluppa sulla *sponsorship* dove, in sostanza, viene fornito un compenso dietro la richiesta della creazione di un contenuto: in questo caso, l'azienda può fare delle richieste specifiche e far valorizzare il prodotto senza la paura che venga demolito agli occhi dell'opinione pubblica.

1.4 Il videogioco fra cinema e serialità

In quest'ultima parte del capitolo il *focus* del discorso si sposta su uno dei temi cardine del videogioco contemporaneo, ovvero i suoi legami con il cinema e la serialità. Il *video game* si presenta un medium vicino a questi ultimi eppure, sotto certi punti di vista, è estremamente lontano e inconciliabile. La diatriba fra

narratologi e ludologi accennata nel primo paragrafo è esplicativa di questo concetto: da un lato la pretesa di una forma di narratività interna al videogioco che accomunerebbe i media dell'audiovisivo, dall'altro l'inevitabilità di fare i conti con l'interazione. La presa di distanza dall'analisi basata sulla narrazione in favore della simulazione, comporterebbe un divario fra il videogioco con il cinema e la serialità. Seguendo le parole del *designer* e ricercatore Gonzalo Frasca, la simulazione è il “modellare un sistema (sorgente) attraverso un sistema diverso che mantiene (per qualcuno) alcuni dei comportamenti del sistema originale.”⁴² Ciò comporta una differenza sostanziale legata all'audiovisivo, in particolare per quanto concerne il meccanismo di identificazione. Nel videogioco infatti “I personaggi [...] sono personificazioni di insiemi di abilità e capacità utilizzabili. Sono equipaggiamenti che devono essere utilizzati dal giocatore nel mondo di gioco. Sono dei veicoli.”⁴³ Tuttavia nonostante delle evidenze sull'incompatibilità di approcciarsi all'analisi del *video game* con gli stessi strumenti analitici del cinema e la serialità, esistono nel mercato contemporaneo dei fenomeni di ibridazione e convergenza. Alcuni fra gli esempi trovano radice nell'avanzata tecnologica dei supporti: il fotorealismo nel videogioco è un ormai un obiettivo quasi raggiunto se si pensa ad alcune delle opere più recenti quali *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018) (fig. 6); allo stesso tempo la possibilità di sfruttare il *motion capture* con conseguente utilizzo di volti noti dello spettacolo e il loro utilizzo pubblicitario al pari di quanto accade con film e serie. Anche l'evoluzione creativa degli sviluppatori è influenzata dagli altri media dell'audiovisivo: allo stato dell'arte non sono rari i casi di una regia curata al dettaglio durante le *cutscene* o picchi di scrittura di alto calibro che si formulano sui tempi e le regole cinema: l'esempio forse più di riguardo ci viene offerto dal lavoro di Hideo Kojima con il suo capolavoro, la *Metal Gear Solid* saga (Konami, Kojima Productions, 1998 – 2015). Qui l'autore ha portato avanti il discorso legato

⁴² Gonzalo Frasca, “Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology”, in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Londra-New York, Routledge, 2003, p. 223.

⁴³ James Newman, “The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player Character Relationships in Videogames”, in *Game Studies*, vol. 2, n. 1, luglio 2002, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>, 2016.

alla sceneggiatura nel videogioco, offrendo al pubblico una storia enormemente complessa che si sviluppa in svariati capitoli, arricchita da scene lunghe oltre i sessanta minuti, come in *Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots* (Konami, 2008) e con sviluppo di scelte registiche di grande pregio, come il piano sequenza nel capitolo *Ground Zeroes* (Kojima Productions, 2014). Ma oltre al giro strettamente autoriale, approfondito più avanti nell'elaborato, il mercato videoludico offre un vasto repertorio di opere che si rifanno per forma alla narrazione cinematografica: il già citato *Red Dead Redemption*, che fa suo il genere western e la ripartizione in tre atti del cinema classico, oppure la saga di *Uncharted* (Naughty Dog, 2007 – 2017), che rimodella in forma ludica le atmosfere dell'universo di Indiana Jones, senza tuttavia dimenticarne i ritmi e il linguaggio, concedendosi ampie sequenze attinte dalle estetiche cinematografiche. Fassone analizza questi punti di contatto fra cinema e videogioco sulla scorta teorica di Goffman, presentata nel primo capitolo sulle regole di irrilevanza, e il concetto di *fiction*⁴⁴ proposto da Juul. Il ludologo infatti propone un dualismo terminologico simile alle norme di Goffman, dove *rules* e *fiction* rappresentano rispettivamente un apparato di regole essenziali e un contesto di finzione negoziabile. Fassone elabora il lavoro dei due autori per proporre un punto di contatto fra i due media:

I generi cinematografici sono assorbiti dal videogioco in quanto temi, agglomerati semantici che vengono utilizzati in modo analogo alle regole di irrilevanza goffmaniane. Rappresentano un elemento di *fiction*, “appoggiato” su una serie di regole che costituiscono la meccanica profonda e non negoziabile di un videogioco.⁴⁵

Secondo l'autore quindi:

è dunque possibile pensare a un primo movimento di appropriazione del genere cinematografico all'interno del videogioco, costituito dall'utilizzo di elementi semantici [...] con l'intento di evocare una serie di riferimenti generici che

⁴⁴ Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge e Londra, 2005, p. 136.

⁴⁵ Riccardo Fassone, “La sequenza di morte tra cinema e videogioco”, in *Fata Morgana*, 2013, p. 102.

concorrono alla creazione di un universo esperito dal giocatore come narrativamente coerente.⁴⁶

Anche la serialità influenza il videogioco, specie per quanto riguarda la struttura fruitiva: alcuni esempi sono le opere distribuite in forma episodica come *Life Is Strange* (Dontnod, 2015) e *Life Is Strange 2* (Dontnod, 2018), la raccolta antologica di *The Dark Pictures Anthology* (Supermassive Games, 2019 – 2020), o il recente *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020). Anche il concetto delle narrazioni estese racchiude in sé diverse bolle del mercato, in sinergia con i meccanismi dei *Game as a Service*, come successo a *League of Legends* che ha conosciuto la sua espansione su altre piattaforme mediali, oppure a saghe come *The Witcher* e *Kingdom Hearts* (Square Enix, 2002 – 2020). Il linguaggio seriale ha però anche a che fare con la fruizione del videogioco in sé, nelle sue meccaniche interne e *gameplay loop*.

In sintesi questa parte dell'elaborato si occuperà di trovare quei punti di contatto e le influenze che il videogioco subisce, ma anche esercita, su cinema e serialità, tenendo sempre presente nel discorso le diversità che esistono fra questi media in relazione all'interazione.

1.4.1 Videogioco e cinema: ibridazione e convergenza

Seguendo le parole del fondatore di Ovosonico Massimo Guarini, pronunciate in occasione del RomeVideoGameLab 2019:

Cinema e videogiochi sono apparentemente affini ma effettivamente lontani, parlano linguaggi diversi [...] Credo che però si possa aspirare ad una vicinanza vera dei due e per farlo serve un terzo linguaggio che è ibrido tra i due, creare un film e il videogioco nello stesso momento e penso che l'iniziativa debba partire dai videogiochi.⁴⁷

⁴⁶ Riccardo Fassone, *ibidem.*, p. 103.

⁴⁷ Massimo Guarini, intervista, "Cinema e videogioco: modelli di interconnessione e collaborazione" in *RomeVideoGameLab*, Roma, 2019.

La testa della *software house* milanese sembra dunque ottimista per quanto riguarda la convergenza dei due media e sono molti gli elementi che nell'attualità suggeriscono tale possibilità.

La prima e la più classica fra le forme di ibridazione è senz'altro l'adattamento di un'opera, da film a videogioco e viceversa. Nella prima delle due ipotesi è da tenere in considerazione la possibilità del cinema di usare la sua finestra sullo spettatore per creare una vasta gamma di prodotti ancillari, che trovano terreno fertile anche nel mercato videoludico, in un sistema che si rifà al già citato *trans media storytelling*. Seguendo Jenkins: "Un racconto transmediale si sviluppa attraverso multiple piattaforme e ciascuna di esse fornisce un contributo distintivo e valido al tutto."⁴⁸ Considerata la sovrapposibilità per età del bacino di utenza del *video game* e del cinema, risulta evidente la convenienza dell'industria nel proporre l'adattamento ludico di un'opera nativa del grande schermo, in modo tale da allargare tale bacino e sfruttare una proprietà intellettuale con diversi linguaggi. Il caso di trasposizione mediale inverso trova le sue ragioni d'essere per il medesimo proposito economico, tuttavia il procedimento è più delicato e nella quasi totalità dei casi il pubblico fedele dell'opera originale non ne risulta appagato. Il problema risulta ancora una volta incentrato sull'interazione e sulla sua assenza nell'eventuale proposta cinematografica. Secondo Bittanti:

Il cinema è narrazione, il videogame interazione: acqua e olio. Il gameplay prevede una successione di eventi debolmente collegati tra loro, una serie di prove da superare, l'attraversamento di spazi di possibilità. Un film è lineare e sequenziale.⁴⁹

Ciò non implica l'impossibilità di generare un prodotto capace di soddisfare il pubblico, ma sottolinea la complessità di ricondurre l'interazione unicamente a una storia.

⁴⁸ Henry Jenkins, *op. cit.*

⁴⁹ Matteo Bittanti, "Dolore massimo, o dell'incompatibilità strutturale tra cinema e videogame", in *Schermi Interattivi*, 2008, <https://www.scherminterattivi.org/2008/12/dolore-massimo-odellincompatibilit%C3%A0-strutturale-tra-cinema-e-videogame-.html>

Ulteriore punto di contatto fra i due media concerne invece l'estetica. Le nuove possibilità tecnologiche hanno permesso al videogioco di avvicinarsi al fotorealismo delle sue immagini. Questo percorso, che tutt'ora continua sulla nuova generazione di console e schede grafiche, ha aperto il medium a una vasta gamma di nuove possibilità narrative, prima inaccessibili. Per esempio il parallelismo fra *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) e *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019) è un ottimo esempio esplicativo (fig. 7): l'originale di fine anni '90 al suo stato dell'arte offriva al giocatore la possibilità di immergersi in un'ambientazione dai fondali pre-reinderizzati e una regia fissa che cambiava inquadratura con il muoversi del personaggio attraverso gli spazi. Le operazioni di remake di più di vent'anni dopo hanno permesso agli sviluppatori di lavorare per mettere in scena un ambiente tridimensionale, rendendo fotorealistico quello che un tempo doveva essere osservato e parzialmente interpretato a causa della quantità modesta di pixel utilizzabili sui fondali. Il livello tecnico raggiunto ha dato la possibilità di incidere anche sull'estetica dei personaggi: sempre più frequente è l'ausilio della *motion capture* come strumento, che rende possibili animazioni iperrealistiche e micro espressioni facciali un tempo impensabili. Il percorso intrapreso con *L.A. Noire* (Team Bondi, Rockstar Games, 2011), che presupponeva un sistema investigativo basato sull'interpretazione delle espressioni facciali ma soffriva dei limiti dei suoi anni, ha portato i suoi frutti in opere di alta qualità in tempi più recenti: un esempio ne sono l'ultima fatica di David Cage *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) oppure *The Last of Us – Part 2*, dove è possibile ammirare le espressioni facciali della protagonista Ellie in ogni frangente: ruotando la camera mentre si è intenti ad eliminare uno dei molti nemici sul percorso si può notare la sua espressione feroce e lo sforzo dell'azione in atto con un livello di realismo eccezionale (fig. 8). La *motion capture* ha inoltre il merito di aver spinto l'industria a investire sul prestigio attoriale, nell'ottica certamente della qualità, ma anche per il potenziale marketing effettuabile in sede di pubblicizzazione del prodotto: il riferimento più imponente degli anni recenti è *Death Stranding*, nel quale Kojima si è avvalso tra gli altri di Norman Reedus, *star* delle più celebri di *The Walking Dead*, come protagonista,

ma anche di Mads Mikkelsen (risultato poi vincitore del Game Award per la miglior performance attoriale), Léa Seydoux, Margaret Qualley e volti della regia come Guillermo del Toro e Nicolas Winding Refn. Naturalmente la scelta di circondarsi di volti noti del cinema ha spinto a una forte campagna mediatica incentrata anche sul cast (fig. 9).

La cura registica e la qualità della sceneggiatura sono alcuni degli elementi più evidenti delle produzioni videoludiche, complice anche il livello fotorealistico discusso sopra. A sostenere e comprendere l'influenza estetico-narrativa del cinema sul videogioco viene in soccorso la definizione di "rimediazione" proposta da Grusin e Bolter:

La rimediazione è una caratteristica fondamentale dei nuovi media digitali. Ciò che a prima vista potrebbe sembrare una pratica esoterica è in realtà così diffuso che possiamo individuare un insieme di modi differenti attraverso i quali i media digitali rimediano i loro predecessori, uno spettro che dipende dal grado di competizione e di rivalità esistente tra vecchi e nuovi mezzi di comunicazione.⁵⁰

Il processo di rimediazione farebbe sì che il videogioco riconcettualizzi ed evolva sé stesso lavorando su media più anziani quali il cinema. Da qui l'implementazione di una regia che si rifà spesso al grande schermo e al supporto di sceneggiature robuste, nonché l'appoggio ai meccanismi tipici della narrazione cinematografica. Queste implementazioni spesso vengono utilizzate con una logica classica: le *cutscenes* nella maggior parte dei casi sospendono la componente interattiva; in altri casi è invece possibile riscontrare degli innesti interattivi nelle forme della regia oppure di vera e propria attività ludica, come nel caso dei *quick time events*, meccanica per cui è necessaria la prontezza di riflessi per eseguire un'azione in un tempo limitato, pena il fallimento oppure, come nelle opere della Quantic Dream alla *Detroit*, una deviazione sull'albero delle possibilità narrative messe a disposizione al giocatore.

⁵⁰ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e associati, 2002, p. 73.

Anche il videogioco a modo suo ha un'influenza sul medium cinematografico. La questione si rivela tuttavia delicata poiché la cessione dell'interazione comporterebbe uno snaturamento del film stesso; per dirla con le parole di Veale: “la nozione di cinema interattivo è storicamente considerata un ossimoro nei discorsi sui videogiochi”.⁵¹ Il caso *Bandersnatch* (2018), opera originale Netflix che risponde alla definizione di film interattivo, si rifà alla meccanica del *quick time event*, dando l'opportunità al fruitore di decidere, entro un certo ventaglio di possibilità, lo sviluppo dell'intreccio. Allo stesso modo il progetto *Erica* (Flavourworks, SCE London Studio, 2019) che ha trovato pubblicazione sulla piattaforma di casa Sony, si configura come opera simile, sfruttando l'interazione ma pensata allo stesso tempo con intenzione cinematografica. Oltre alla problematica nel definire certi tipi di opere, la loro stessa esistenza comporta un'influenza sul linguaggio filmico tradizionale. Tuttavia questi tentativi sono risultati fallimentari sul livello di ibridazione dei media per lo stesso motivo, ovvero il patto che l'opera stipula con il fruitore. L'opera targata Netflix si pone innanzitutto come film e in tale virtù il sistema interattivo di scelte risulta estremamente frivolo all'utente e rimane privilegiata la componente cinematografica. *Erica*, al contrario, complice la piattaforma dove è stata distribuita l'opera, si profila prima e soprattutto come videogioco. Il fallimento ricade quindi nel cercare il compromesso fra un sistema di scelte narrative dell'utente e un'estetica cinematografica *live action*, con risultati mediocri su entrambi i fronti. Questo tipo di opere quindi risulta fallimentare sul piano del patto spettatoriale:

Mentre l'ideologia di una narrazione auto-selezionata e di una storia dal finale aperto suggerisce libertà e scelta, questo è precisamente ciò che il cinema interattivo si sforza di occultare. L'utente viene frodato essendo un “giocatore” la cui libertà può essere sintetizzata così: “puoi andare ovunque ti pare, purché io ci sia stato prima di te” – il che ovviamente è di preciso anche la strategia del narratore “convenzionale” [...] la cui abilità risiede nella capacità di suggerire un futuro aperto in ogni punto

⁵¹ Kevin Veale, “Interactive cinema is an oxymoron, but may not always be”, in *Game Studies*, vol. 12, n.1, 2012, <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>

della narrazione, mentre, è ovvio, il progresso e la risoluzione sono stati pianificati o “programmati” in anticipo.⁵²

Il tentato superamento dell’opposizione fra narratologi e ludologi si deve all’accademico e *designer* Ian Bogost,⁵³ che con la teoria analitica da lui definita “procedurale” propone di analizzare i videogiochi secondo le loro *unit operations*, ovvero unità a sé stanti che fungendo da moduli possono essere configurate secondo necessità. In questo modo non è più necessario ricercare una definizione unitaria del videogioco:

Le *unit operations* ci offrono uno strumento per comprendere ogni forma di produzione umana come potenzialmente procedurale [...]. Ogni medium ha uno specifico potenziale espressivo, ma l’analisi delle unità può aiutare il critico a scoprire le forme discrete di significazione presenti in testi di ogni genere.⁵⁴

In *Cinema e Videogiochi*, Fassone evidenzia come: “Le teoria modulare di Bogost, dunque, suggerisce indirettamente la possibilità di individuare in cinema e videogiochi particelle di creazione di significato comuni.”⁵⁵ Direttamente a quanto enunciato è possibile riscontrare sul mercato prodotti che, similmente ai film interattivi, puntano alla convergenza di cinema e videogioco ma che allo stesso tempo riescono a superare gli ostacoli dati dall’ibridazione stessa. Questo tipo di opere si concettualizzano nel *digital storytelling* e Fassone propone un’interessante disamina su *Her Story*⁵⁶ (Sam Barlow, 2015), titolo che sfrutta la narrazione modulare e impone al giocatore la ricostruzione dei frammenti in forme di interazione e narrativa che prevedono l’utilizzo di un falso sistema operativo, riprese di interrogatori, la chiamata in causa diretta del giocatore e l’utilizzo della camera frontale rispetto all’utente, in maniera non distante, seppur non uguale, da

⁵² Thomas Elsaesser, “Digital Cinema. Delivery, Event, Time”, in *Cinema Futures. Cain, Abel or Cable?*, a cura di Thomas Elsaesser e Kay Hoffman, Amsterdam, Amsterdam University Press, 1998, p. 217.

⁵³ Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge, 2006.

⁵⁴ Ian Bogost, *ivi.*, p. 15.

⁵⁵ Riccardo Fassone, *Cinema e Videogiochi*, Carocci Editore, Roma, 2017, pp. 46-47.

⁵⁶ Riccardo Fassone, *ivi.*, p.48-49.

quanto realizzato da Dan Salvato nel fortunato progetto *Doki Doki Literature's Club!* (Team Salvato, 2017).

Oltre a tutte le numerose produzioni cinematografiche attinte dal reame videoludico, sia sul piano narrativo in termini di adattamento, sia estetico come per esempio nel caso di *Hardcore!* (2015), sul piano della rimediazione opposta, ovvero quella operata dal cinema verso il videogioco, si può sfruttare la proposta sul mercato di opere come *Ready Player One* (2018) di Steven Spielberg, o del meno recente *eXistenZ* (1999) (fig. 10) di David Cronenberg. *eXistenZ* in particolare, nonostante l'insuccesso al botteghino, ha sancito all'interno del cinema la presenza di una riflessione sul linguaggio del videogioco e del rapporto fra realtà e finzione digitale:

Con *eXistenZ* Cronenberg sembra pensare al videogioco come mezzo narrativo in grado di mettere in discussione linearità e trasparenza del racconto, costruendo trame concentriche e ricorsive, destinate a influenzare il cinema nei decenni successivi, da *Inception* a *Source Code*.⁵⁷

L'esistenza di queste opere suggella l'importanza nella cultura popolare del videogioco come oggetto interno alla realtà e degno di riflessione, ponendolo non solo cornice narrativa da sfruttare, come avvenuto per esempio in *WarGames* (1983), in cui il gioco avviato dai protagonisti "è in tutto e per tutto un gioco di simulazione, in cui il virtuale non si sostituisce al reale, ma ne costruisce un modello matematico astratto."⁵⁸

1.4.2 Forme seriali del videogioco

Al netto delle differenze e delle incompatibilità proposte fra il videogioco e gli altri media dell'audiovisivo, è possibile trovare dei punti di convergenza fra il primo e la serialità, come fatto con il cinema poco sopra. Il lavoro di Denson e Jahn-Sudmann *Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games*

⁵⁷ Riccardo Fassone, *ibidem.*, p. 39

⁵⁸ Riccardo Fassone, *ivi.*, p. 36.

(2013) si offre come ottima base di partenza. Esso postula tre forme di serialità videoludica: inter-ludica, intra-ludica e para-ludica.⁵⁹ All'interno di queste macro aree è possibile andare a individuare i nodi di convergenza fra linguaggio seriale e videoludico.

La serialità inter-ludica allude a tutte quelle opere progettate su un modello di serializzazione che spinge alla formazione di legami fra opere videoludiche. Il legame seriale unisce quindi prodotti appartenenti al solo reame del *video game*. Un esempio di rilievo è l'opera targata Dontnod e pubblicata da Square Enix *Life Is Strange*. Dall'uscita del primo titolo della saga, le cui opere principali sono state pubblicate a loro volta in forma episodica, sono stati prodotti uno spin-off, *Life Is Strange: Before the Storm* (Deck Nine Games, 2017), un sequel, *Life Is Strange 2*, il quale prima del suo lancio ha visto pubblicato lo spin-off stand-alone *The Awesome Adventures of Captain Spirit* (Dontnod, 2018); in cantieri altri due progetti: *Life Is Strange: True Colors* (Deck Nine Games, 2021) e la *Life Is Strange Remastered Collection* (Deck Nine Games, Dontnod, 2021). L'universo di *LIS* è un ottimo esempio di serialità inter-ludica poiché si articola in un universo interno al videogioco, sia per narrativa - l'ambientazione è comune ad ogni capitolo - che per produzione: lo sviluppo di una saga e di un universo espanso intorno ai molti personaggi messi in scena mantiene viva l'attenzione del pubblico che desidera vedere una prosecuzione di quanto giocato; inoltre la *remastered* di settembre 2021 ha lo scopo di rinvigorire il flusso vitale della narrazione, potendo garantire ai vecchi e nuovi giocatori un'esperienza estetica migliore in attesa del nuovo capitolo.

La serialità intra-ludica ha invece come oggetto il singolo videogioco. Le forme seriali qui presenti prendono forma nelle meccaniche della ripetizione e della variazione dell'interazione, nonché delle forme di *narrative design*. Il *gameplay loop*, quando realizzato in maniera ottimale, offre una serializzazione che può portare il giocatore a spendere svariate decine, se non centinaia di ore, sul

⁵⁹ Shane Denson, Andreas Jahn-Sudmann, "Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games", in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 2013, p. 11, <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-1>.

medesimo titolo. Il *gameplay loop* è una costante di qualsiasi videogioco, ma diventa particolarmente vitale per i *roguelike*⁶⁰: *Dead Cells* (Motion Twin, 2018) o *The Binding of Isaac*, per citarne due recenti, offrono la possibilità di essere giocati centinaia di ore grazie al sistema procedurale di generazione delle mappe e degli oggetti e delle sinergie fra questi. La prassi del *Game Over* o della morte diventa strumento serializzante: il percorso intrapreso fra un fallimento e l'altro può diventare occasione per imparare, esplorare e conoscere il testo di un videogioco, come ben ha formalizzato su un altro genere Hidetaka Miyazaki in *Dark Souls*. Vi sono casi invece in cui la forma serializzante interna è posta in termini narrativi: in *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010) ad esempio la struttura riprende letteralmente quella della miniserie: sei episodi con tanto di titoli di coda distensivi e del *previously* che classicamente funge da riassunto fra un episodio e l'altro di una serie. In maniera simile in *The Phantom Pain* Kojima propone ad ogni missione della trama principale i *credits* del *team* di sviluppo che ha lavorato a quel segmento narrativo: l'idea, che alla lunga può risultare stucchevole se protratta come in questo caso per decine di ore, scandisce comunque un ritmo automaticamente associabile alle esperienze seriali nonostante la continuità della narrazione.

La serialità para-ludica infine va a definire l'insieme dei testi videoludici che tramite la transmedialità si sono espansi su altri media, intessendo una fitta trama narrativa composta da linguaggi diversi, adatta a perdurare nel tempo e funzionale all'espansione narrativa non solo tramite sequel ma anche riempitivi di approfondimento. La linearità di questi prodotti è quindi messa da parte con il proposito di creare degli universi narrativi espansi, capaci di resistere al tempo grazie alla possibilità di arricchire l'intreccio e al lavoro di *design*:

Nel contesto contemporaneo, le forme seriali presentano agli utenti un intero universo piuttosto che una singola narrazione. A partire dalla metà degli anni Ottanta, infatti, si sono affermate le narrazioni multilineari (da *Hill Street Blues* in

⁶⁰ Il *roguelike* è un genere videoludico che prevede la generazione casuale dei livelli di gioco ad ogni avvio e la morte permanente, obbligando il giocatore a ricominciare da capo la partita se questa dovesse incorrere nel *game over*.

poi), giunte poi a compimento nell'era della convergenza, secondo la logica del *transmedia storytelling*. Possiamo definire le narrazioni seriali contemporanee come *high concept*, cioè come oggetti che possiedono un look riconoscibile, ben definito e di impatto. Si tratta di prodotti dalla struttura modulare, i cui contenuti possono essere parcellizzati e riproposti in differenti contesti ludici o di intrattenimento, permettendo la frammentazione, lo spostamento e la diversificazione della fruizione.⁶¹

Nonostante l'universo narrativo creato con e intorno *Matrix* (1999) sia uno degli esempi più imponenti e classici, un'altra opera è degna di menzione: *Kingdom Hearts*. La saga iniziata nel 2002 ha chiuso quella che potremmo definire la prima fase narrativa nel 2020. Fin da subito l'opera firmata Square Enix si è imposta sul mercato grazie a un *look* estetico senza precedenti, forte della collaborazione con Disney e delle potenzialità 3D testate dalla casa giapponese solo un anno prima con *Final Fantasy X* (Square Enix, 2001). La forza combinata di Disney e Square Enix ha dato vita a un prodotto che in quasi due decenni ha portato sul mercato dieci opere videoludiche, che a loro volta hanno coperto otto *console* diverse (da Playstation, Nintendo, pc e smartphone), una collezione di manga e *light novel*, guide strategiche, film prequel, e un numero elevato di prodotti ancillari di varia natura, dalle carte collezionabili ai dischi con le colonne sonore. Nel 2020 la Disney, che detiene i diritti dell'opera insieme alla Square Enix, ha dichiarato l'interesse nel produrre una serie basata sulla storia di *Kingdom Hearts* per la sua piattaforma Disney+. L'intreccio del capitolo originale, all'epoca di grande impatto soprattutto a causa del lavoro originale Square Enix mischiato ai mondi narrativi delle proprietà intellettuali Disney, si era presentato come semplice e potenzialmente autoconclusivo. Il lavoro operato negli anni e il grande numero di capitoli hanno ampliato l'universo narrativo di partenza a dismisura con una proliferazione esponenziale dei personaggi e degli intrecci, portando la produzione ad estendere la narrazione in ottica transmediale. Il risultato è una delle serie più

⁶¹ Claudio Bisoni, Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, "Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione", in *Media Mutations - Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Modena, Mucchi Editore, 2013, p. 14.

longeve e amate dall'utenza, soprattutto da coloro che lo iniziarono con il primo capitolo; allo stesso tempo la dispersione narrativa è stata inevitabile a causa del numero di opere e piattaforme videoludiche necessarie e ha comportato un distacco di moltissimi appassionati. Tuttavia è ancor oggi una delle saghe più discusse: la quantità infinita di informazioni dislocate nelle diverse opere ha spinto gli utenti a diventare parte della narrativa stessa in veste di speculatori e interpreti del testo, il cui scambio di opinioni mantiene viva l'opera.

Il videogioco sembra includere in sé una vasta gamma di linguaggi seriali, scrive Papale:

Le regole che assicurano la buona riuscita di un serial sono le stesse che valgono per i videogiochi: offrire gratificazioni a piccole dosi e in maniera intermittente, con la promessa che soddisfazioni più grandi e più appaganti saranno garantite in un futuro che dovrà sempre sembrare a portata di mano.⁶²

Ciò afferma che la vocazione seriale del videogioco si manifesta in duplice natura: la gratificazione ludica nello svolgere e ripetere delle fasi interattive e la gratificazione narrativa, che nelle produzioni contemporanee risulta sempre più estesa, soprattutto se frutto della narrazione transmediale. A livello formale invece il linguaggio seriale esplicito è sempre più pervasivo nei prodotti presenti attualmente sul mercato, grazie soprattutto alla possibilità d'acquisto digitale. Oltre a *Life Is Strange* e *Alan Wake*, il linguaggio seriale esplicito ha sancito la fortuna di un'intera *software house*, la Telltale Games, rimasta operativa fino al 2018, in particolare con *The Walking Dead* (quattro stagioni, 2012-2020). La *software house* californiana ha introdotto sul mercato un paradigma in cui serialità esplicita e interazione si uniscono in una serie di prodotti episodici distribuiti digitalmente in cui il giocatore è costretto a compiere scelte morali (fig. 11), determinando lo svolgersi della trama.

⁶² Luca Papale, *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Universitalia, Roma 2013, p. 147.

CAPITOLO 2

Autore e videogioco: spazio di mercato, interazione e responsabilità del giocatore

Questo secondo capitolo si pone l'obiettivo di introdurre, sulla base delle nozioni espresse nel primo, il concetto di autore e autorialità all'interno del videogioco.

Affrontando le prime forme di linguaggio interattivo come l'ipertesto e la letteratura combinatoria si potrà iniziare a comprendere come il videogioco si fondi su un testo dalla natura partecipativa, che problematizza in maniera singolare il ruolo dell'autore all'interno dell'opera.

Le problematiche si intensificano ulteriormente considerando invece l'autore sotto il profilo analitico proposto da alcuni dei più illustri accademici del secolo scorso, come Barthes, Foucault ed Eco. Morte dell'autore, funzione autoriale del discorso e intenzione interpretativa del lettore si riveleranno argomenti cardine per inquadrare e problematizzare il discorso per poi appoggiarsi alla disciplina dei Game Studies, dove tale figura viene inserita in un contesto di coautorialità insieme al fruitore e in una dimensione industriale che ne inficia la consacrazione. Aggiungendo infine la significativa riflessione di Fassone, Gualeni e Linderoth si proverà a dare una definizione dell'autore adatta ad affrontare il restante contenuto dell'elaborato.

Seguirà a questo punto una disamina dell'autore all'interno del mercato: da un'introduzione su come tale figura si sia guadagnata un posto all'interno del discorso si passerà all'individuazione dello stesso all'interno delle tipologie videoludiche proposte nel capitolo precedente, così da identificare una densità più o meno evidente sulle diverse piattaforme; in seguito verrà posta attenzione sulle differenze produttive, distinguendole in indie e ad alto budget, così da rintracciare quelle differenze creative che intercorrono nello sviluppo di un'opera autoriale in riferimento al contesto produttivo; per concludere, utilizzando due esempi concreti del mercato recente, si andrà a individuare un discorso autoriale anche all'interno del marketing che coinvolge il videogioco.

A conclusione del capitolo, si entrerà invece nel merito dell'interazione e di come essa venga strumentalizzata attraverso una poetica, definendo un contesto in cui il giocatore stringe un patto di responsabilità nei confronti dell'autore, impegnandosi attraverso l'atto interpretativo a eviscerare il testo videoludico tramite le possibilità di *gameplay*, regia, narrazione ed etica che quest'ultimo pone in sede di *design*.

2.1 Linguaggio interattivo: dalla letteratura combinatoria e l'ipertesto alla designed procedural experience

Più di ogni altro testo il videogioco presenta un linguaggio aperto, in cui il giocatore è chiamato a interpretare lo spazio ludico offerto dalla macchina. A prescindere dagli sforzi del Game Director, il *gamer* sarà libero di esplorare e trovare significati diversi in ogni piccolo dettaglio, al di là delle sue intenzioni originarie. L'atto interpretativo del lettore su un'opera esiste in ogni media: lo stesso Italo Calvino con la letteratura combinatoria aveva espresso l'impossibilità di trovare il senso univoco di un testo privilegiando invece l'interpretazione soggettiva delle storie altrui, come i racconti realizzati con i tarocchi dai protagonisti de *Il castello dei destini incrociati* (1973). Sul suo stesso lavoro, riflettendo sull'impossibilità di un testo lineare, nel 1988 Calvino scrive:

Alle volte cerco di concentrarmi sulla storia che vorrei scrivere e m'accorgo che quello che m'interessa è un'altra cosa, ossia, non una cosa precisa ma tutto ciò che resta escluso dalla cosa che dovrei scrivere; il rapporto tra quell'argomento determinato e tutte le sue possibili varianti e alternative, tutti gli avvenimenti che il tempo e lo spazio possono contenere. È un'ossessione divorante, distruggitrice, che basta a bloccarmi. Per combatterla, cerco di limitare il campo di quel che devo dire, poi a dividerlo in campi ancor più limitati, poi a suddividerli ancora, e così via.¹

Ancora prima tuttavia, già a partire dal 1967, lo scrittore italiano intravedeva i contorni di quello che si sarebbe poi sviluppato come il medium videoludico ed è possibile rintracciare questa visione nel saggio *Cibernetica e fantasmi (appunti*

¹ Italo Calvino, *Lezioni americane*, Mondadori, Milano, 2012, p. 69.

sulla narrativa come processo combinatorio), la cui ideazione iniziò proprio in quell'anno. Nello scritto Calvino immagina una macchina letteraria in grado di comporre automaticamente dei testi sulla base di funzioni matematiche, ponendosi già allora l'interrogativo sulla possibilità e funzionamento di un'opera digitale.²

Non solo Calvino si è abbandonato alla riflessione sul testo combinatorio e le possibilità date dall'integrazione del calcolo: tra gli anni '60 e '80 dello scorso secolo si possono rintracciare delle produzioni letterarie che formalizzano il potenziale combinatorio dell'opera. L'Ouvroir de Littérature Potentielle pone il suo obiettivo nell'integrare il linguaggio matematico come catalizzatore di composizione testuale: il gruppo, abbreviato OuLiPo, è composto infatti da letterati e matematici i quali hanno fornito "non tanto delle opere quanto dei manuali di istruzioni per svincolarsi dalle convenzioni dei testi lineari".³ Le pratiche combinatorie si fondano su meccaniche diverse e hanno dato luogo a opere come *Cent Mille Millions de Poèmes* e *Un conte à votre façon*, realizzate da Raymond Queneau rispettivamente nel 1961 e nel 1967 e *La Vie mode d'emploi* di Georges Perec del 1978.

Un'altra forma di testualità alternativa che si divincola dalla linearità si deve al concetto di ipertesto⁴ e in particolare alla formalizzazione dello stesso fatta da Ted Nelson con l'*Hypertext Editing System* (1967) e poi con *Xanadu* (progetto iniziato nel 1960 e concluso nel 1998). Il primo è stato un *software* per organizzare una grande quantità di dati, distinti fra collegamenti e testi; il secondo invece è un sistema per la scrittura di testi che fa uso di altri testi implementati. A questi due progetti si deve l'idea di utilizzare l'informatica per superare un'idea di testo lineare. La prosecuzione del lavoro sull'ipertesto ha portato nel 1991 Delany e Landow a porre una definizione,⁵ evidenziandone l'apertura, la non linearità e soprattutto l'interazione.

² Italo Calvino, "Cibernetica e fantasmi (appunti sulla narrativa come processo combinatorio)", in *Una pietra sopra*, Einaudi, Torino, 1980.

³ Mauro Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis, Milano, 2015, p. 97.

⁴ Vannervar Bush, "As We May Think", in *The Atlantic Monthly*, n. 176, 1945.

⁵ Paul Delany, George Landow, *Hypertext, Hypermedia and Literary Studies*, MIT Press, Cambridge, 1991.

Letteratura combinatoria e ipertesto si configurano come oggetti simili al videogioco in quanto prevedono un insieme di regolamentazioni e funzionamenti decisi dal volere autoriale ma allo stesso tempo dipendono dalla partecipazione di un lettore, che di essi esplora il contenuto testuale imponendo una visione e un'interpretazione. Arrivando quindi alla *designed procedural experience*, si complica ulteriormente il gioco interpretativo, proprio in virtù di tale linguaggio interattivo. In seguito si desidera individuare le impronte autoriali che definiscono quella che si rivela l'esperienza videoludica; prima ancora però è necessario introdurre l'autore come oggetto del discorso, evidenziandone caratteristiche e problematiche per poi offrire una definizione utile allo scopo dell'elaborato.

2.2 Definire l'autore

Senza entrare nel merito di un'analisi storica e sociologica dell'autore, si vuole qui proporre alcuni dei più importanti contributi che hanno gravitato intorno alla questione, mettendo in evidenza come un termine apparentemente semplice in realtà sia piuttosto scivoloso e di difficile discorsività. In una prima parte si vuole proporre una rapida sintesi del discorso sull'autore di alcuni dei più importanti accademici degli scorsi decenni, fra i quali Barthes, Foucault ed Eco. Tramite la riproposizione del loro lavoro si intende mettere in evidenza le problematiche di definire l'oggetto autore entro un'analisi testuale. Seguirà poi una panoramica dei lavori in ambito autoriale rispetto ai *video games* da parte dei Game Studies, che si sono rivelati chiarificatori per quanto riguarda soprattutto la natura coautoriale del testo videoludico.

2.2.1 Problematiche della figura autoriale

Roland Barthes nel 1967 pubblica un saggio dal titolo *La morte dell'autore*, in cui definisce la figura di quest'ultimo come prodotto della società moderna. In questa epoca, grazie alla nascita della critica letteraria, la figura dell'autore diventa predominante rispetto al testo da lui elaborato. In controtendenza a questa presa di posizione perpetrata dalla critica ci sono alcuni movimenti come il Surrealismo e

la linguistica moderna; essi attaccano l'autorità autoriale riducendo l'autore, prosegue Barthes, a essere solamente un mezzo, ovvero:

nient'altro che colui che scrive, proprio come io non è altri che chi dice io: il linguaggio conosce un "soggetto", non una "persona", e tale soggetto, vuoto al di fuori dell'enunciazione stessa che lo definisce, è sufficiente a fare "tenere" il linguaggio, cioè ad esaurirlo.⁶

La perdita della centralità dell'autore rispetto a un testo lascia spazio alla figura del lettore. La molteplicità dei segni racchiusi in un testo si riuniscono all'interno di quest'ultimo, che accoglie e ne amministra tutte le parti costituenti:

l'unità di testo non sta nella sua origine ma nella sua destinazione, anche se quest'ultima non può più essere personale: il lettore è un uomo senza storia, senza biografia, senza psicologia; è soltanto quel qualcuno che tiene unite in uno stesso campo tutte le tracce di cui uno scritto è costituito.⁷

Pochi anni dopo rispetto a Barthes, un altro autore ha dato un altro importante contributo: Michel Foucault entra nel merito della discussione con *Che cos'è un autore?*, saggio derivato in prima istanza da una conferenza-dibattito tenutasi al *Collège de France* nel 1969. In questa occasione Foucault ha ripreso il tema della morte dell'autore, sempre più significativa in ambito critico. Senza soffermarsi sulla completezza del testo, è importante andare a sottolineare quello che il filosofo francese scrive sull'autore, individuando nella sua problematica figura un nome proprio diverso dagli altri, che si inserisce nel discorso con dei sottintesi diversi:

un nome d'autore non è semplicemente un elemento in discorso [...]; esso svolge in rapporto ai discorsi un certo ruolo: stabilisce una funzione classificatoria; un tale

⁶ Roland Barthes, "La morte dell'autore", in *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, Einaudi, Torino 1988, p. 53.

⁷ Roland Barthes, *ivi.*, p. 56.

nome permette di raggruppare un certo numero di testi, di delimitarli, di escluderne alcuni, di opporli ad altri. Inoltre esso costituisce un rapporto fra gli stessi testi.⁸

Focault pone quindi l'autore come filo rosso che lega un certo numero di testi, in un principio che può essere comparativo, di esclusione o di accorpamento. Inoltre, prosegue lo scrittore, il nome d'autore caratterizza in maniera significativa il modo di essere di un discorso: la consapevolezza che un testo sia scritto da un autore specifico non è un'informazione estemporanea, ma attribuisce al discorso uno *status* preciso e non trascurabile. Il nome d'autore si muove intorno ai testi caratterizzandone l'essenza e imprimendosi quindi nella società e nella cultura, tanto che "si potrebbe dire, dunque, che ci sono in una civiltà come la nostra un certo numero di discorsi che sono dotati di *funzione d'autore*, mentre altri ne sono sprovvisti."⁹

Infine, per completare questa breve analisi del ruolo dell'autore nel dibattito accademico di fine secolo scorso, va citato il lavoro in Umberto Eco in *Intentio Lectoris* (1988). In questo saggio Eco ragiona sull'interpretabilità di un testo e delle varie funzioni che operano su di esso, ovvero l'autore, l'opera e il lettore:

Anche dicendo che un testo può stimolare infinite interpretazioni e che *il n'y a pas de vrai sens d'un texte* (Valéry), non si decide ancora se l'infinità delle interpretazioni dipenda dalla *intentio auctoris*, dalla *intentio operis* o dalla *intentio lectoris*.¹⁰

Tuttavia, prima di addentrarsi nella questione strettamente legata all'equilibrio fra le parti, è bene fare un passo indietro e presentare brevemente le fondamenta del lavoro di Eco sul testo. L'autore definisce due figure fondamentali: il Lettore Modello e l'Autore Modello. Il primo fa riferimento a una strategia testuale associabile all'enunciatorio del modello semiotico-interpretativo; è una sorta di lettore ideale che possiede tutti i requisiti cognitivi e comportamentali per affrontare il testo. Queste capacità del Lettore Modello sono necessarie a

⁸ Michel Foucault, "Che cos'è un autore?", in *Scritti letterari*, Feltrinelli, Milano, 1971, p. 8.

⁹ Michel Foucault, *ibidem.*, p. 9.

¹⁰ Umberto Eco, "Intentio Lectoris", in *Differentia: Review of Italian Thought*, vol. 2, n. 12, 1988, <https://commons.library.stonybrook.edu/differentia/vol2/iss1/12>

esplicitare gli elementi della “macchina pigra”¹¹ che è il testo: in altre parole il lettore è chiamato a riempire i buchi lasciati dal testo, districandosi fra i non detti, i contesti e gli oggetti presentati. Per questo motivo esso non potrà mai trovare una corrispondenza perfetta con il Lettore Reale, che presenterà sempre delle lacune; tuttavia sarà anche il testo a cercare di definire il suo lettore come il più Ideale possibile, indirizzandolo tramite la sua coerenza e le informazioni che concede a un onesto lavoro interpretativo. La controparte è invece rappresentata dall’Autore Modello, che va distinto dall’Autore Reale con una biografia definita; è l’immagine che traspare dell’autore attraverso il testo, motivo per il quale essa può assumere delle sembianze anche in antitesi rispetto a ciò che si sa dell’autore reale. Eco parte dal presupposto che ogni testo può essere infinitamente interpretabile, con la dovuta precisazione che diverse letture devono sempre essere coerenti con il contenuto espresso per poter sussistere. Addentrandosi più a fondo sulla questione interpretativa e ritornando al punto iniziale di questa sezione, Eco distingue appunto l’*intentio auctoris*, l’*intentio operis* e l’*intentio lectoris*. È fondamentale evitare che l’interpretazione di un testo si fondi sulla ricerca di una *intentio auctoris*, poiché essa rimarrà a prescindere inconoscibile o quantomeno parzialmente ignota. È infatti l’*intentio operis* a dover essere analizzata, perché è in essa che sono racchiusi tutti i significati, compresi quelli che l’Autore Reale, suo malgrado, non aveva previsto. In tutto questo il lettore ha il dovere di non imporre la sua *intentio* sull’opera, ma deve vincolare la sua interpretazione alla suddetta coerenza testuale. L’importanza dell’atto interpretativo si rivelerà fondamentale nell’approfondire le dinamiche del linguaggio interattivo.

2.2.2 Game Studies e (co)autorialità nella composizione del testo videoludico

Aarseth indaga il ruolo dell’autore all’interno videogioco,¹² rilevando una problematica di fondo e, lavorando direttamente sui nomi più clamorosi dell’industria, da Miyamoto a Sid Meier, il ludologo si pone il quesito: è possibile

¹¹ Umberto Eco, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano, 2001.

¹² Espen Aarseth, “The Game and Its Name: What is a Game Autor”, in *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media*, Museum Tusulanum Press, Copenhagen, 2005.

l'esistenza di tale figura in un medium dalla così forte natura industriale? È qui che emerge la sua tesi, nelle ultime righe dell'elaborato:

Are there game auteurs? Perhaps is still to soon to ask that question. As the introductory quotation from David Jones¹³ shows, the artists have come to realise, the hard way, that they are in the grip of a powerful industrial system, where the vision of the individual has little weight, and big decisions are taken in board rooms, not in game design studios. But this is precisely the sort of situation that may give rise to a creative revolution, like it did with the film in the fifties, when the autor-concept was developed in a political response to artistic industrialisation and stagnation. If this is the case, then the coming years (say, 2005 – 2010) should see games that emerge from strong, talented individuals as a conscious reaction to an industry where production coasts, “sequelitis” and licenses dominate the field.¹⁴

Nel suo lavoro Aarseth non raggiunge la definizione dell'autore nel videogioco, né riesce a identificarne uno. Inquadra tuttavia una finestra di possibilità creativa che va definendosi in contrasto con la forte industrializzazione che definisce la produzione. Dalla volontà del creativo di emanciparsi da tale contesto è possibile l'emergere di una rivoluzione del linguaggio artistico. Alla quasi conclusione del 2021 è pensabile il poter sostenere che Aarseth abbia avuto un ruolo profetico con le sue parole: il mercato vede una forte crescita di prodotti d'arte, in particolare nel mondo indipendente ma parzialmente anche il quello delle grosse produzioni, dove alcuni autori riescono a trovare il compromesso per inserire nelle proprie opere diverse possibilità per generare esperienze significative tramite interazione.

Tuttavia rimane comunque problematica la definizione di cos'è un autore nell'ambito del videogioco: se già è un'impresa coraggiosa attribuire un film al solo regista, attribuire lo *status* d'autore al *game designer* risulta ancor più complicato, in virtù proprio dell'ergodicità del testo videoludico e quindi dell'interazione e partecipazione attiva del giocatore. È ancora Aarseth,¹⁵ insieme

¹³ David Jones è il creatore di opere quali *Lemmings* e *Grand Theft Auto* ed è citato in precedenza nel testo da Aarseth.

¹⁴ Espen Aarseth, *ibidem.*, p. 268.

¹⁵ Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimora, 1997.

a Landow,¹⁶ a rimarcare l'impossibilità di una funzione autoriale uguale a quella di un regista cinematografico, interna al videogioco. Il creativo deve cedere al fruitore la possibilità di esplorare il testo e così facendo oscura quindi le tracce della sua mano nell'opera. Il *focus* sulla questione autoriale si sposta perciò esattamente su questa cessione: le differenze con cui essa avviene fra diversi *video games* sono quelle che potrebbero stimolare una qualifica e una definizione della figura autoriale. Ponendo, come suggerito da Bolter, il *gamer* come attore del testo videoludico¹⁷ la cui *performance* inevitabilmente incide sull'esperienza complessiva, allora il *designer* può auspicare, tramite un certo tipo di linguaggio, a profilarsi come autore dell'opera.

Si inserisce a questo proposito Fassone, che insieme a Stefano Gualeni e Jonas Linderoth, propone una riflessione sul tema dell'attribuzione autoriale.¹⁸ Partendo dai presupposti di Foucault e Barthes in merito all'autore e riconoscendo lo svilimento della figura nel contesto fortemente industriale in accordo con Aarseth, gli autori propongono di eliminare dalla discussione la componente tecnica dello sviluppo, ponendo l'attenzione sull'aspetto creativo:

In the face of what was just outlined, we propose a working approach that bypasses aspects of authorship that are concerned with the technical components of a game. What we recommend is, in simpler words, to artificially separate the 'hows' of digital games (their technical contents) from their 'whats' (their creative contents), and exclusively consider the second group. Taking a digital game as an example, our decision in this paper is not to include who created the controller that is used to play that particular game in our discussion, or who authored the firmware that controls the activation of the whirring fan that prevents the processing units from overheating. Both are needed components of 'how' we play that game and can definitely be considered to contribute to the overall experience, but they are aspects of authorship

¹⁶ George Landow, *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Johns Hopkins University Press, Baltimora, 2006.

¹⁷ Jay David Bolter, *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Routledge, Londra, 2001.

¹⁸ Riccardo Fassone, Stefano Gualeni, Jonas Linderoth, "How to Reference a Digital Game", in *DIGRA 2019 Proceedings*, 2019.

that are not particularly interesting in terms of qualitatively experiencing and analyzing digital game contents.¹⁹

La scelta di escludere i “come” dal discorso autoriale si giustifica quindi nella ricerca del contenuto qualitativo del testo videoludico. La figura dell’autore, inserita in un contesto industriale dove il percorso produttivo e distributivo la offusca al punto da renderla obsoleta, può riottenere importanza e validità nel discorso considerando il contenuto testuale come centro di interesse; in questo caso le produzioni indipendenti o meno che presentano un grado di creatività tale da essere riconoscibili, guadagnano uno *status* in cui l’autore gioca un ruolo di grande importanza analitica:

For game releases by independent developers and for digital games of any size that are characterized by a specific and identifiable creative vision, instead, authorship might still be considered a relatively unambiguous way of framing authenticity and attribution that can be helpful in the process of referencing.²⁰

Nella sezione precedente si è cercato di accennare alle problematiche legate alla figura dell’autore di un testo; nella sezione corrente si è invece dato spazio ad alcuni sguardi contemporanei legati ai Game Studies. A conclusione di questo paragrafo preliminare si vuole quindi provare a dare una definizione di autore che sia funzionale al discorso per il resto dell’elaborato. Si definirà tale quindi quella figura che, preso atto della dimensione industriale in cui spesso opera e della cooperazione necessaria con il fruitore, si pone come anima e origine prettamente creativa (in accordo con Fassone, Gualeni e Linderoth) di un’opera, di cui definisce quelle peculiarità che catalizzano l’esplorazione e l’interazione testuale del giocatore attraverso pratiche riconoscibili o comunque ascrivibili a quella che potrebbe essere etichettata come una poetica individuale. Si vuole qui riproporre anche la definizione di Fassone circa il videogioco come *designed procedural experience*, in cui si vuole iscrivere la nozione di autore espressa poco sopra. In

¹⁹ Riccardo Fassone, Stefano Gualeni, Jonas Linderoth, *ivi.*, p. 6.

²⁰ Riccardo Fassone, Stefano Gualeni, Jonas Linderoth, *ibidem.*, p. 6-7.

particolare nel termine *designed* si vuole far confluire tutte quelle caratteristiche che l'autore attribuisce all'opera tramite una sua poetica personale, specifica e non replicabile mentre con il termine *experience* si vuole sottolineare la valenza dell'agire del *gamer*, soprattutto per quanto riguarda prodotti dalla marca autoriale, in cui come si vedrà in seguito, è prevista non solo una partecipazione diretta dell'utente alla produzione del testo, ma una vera e propria presa di responsabilità individuale.

2.3 L'autore nel mercato videoludico

Prima di proseguire con il discorso e analizzare il lavoro autoriale sull'interattività, è importante individuare tale movimento all'interno del mercato contemporaneo. Visualizzare gli spazi occupati dagli autori nel mercato è significativo per comprenderne le forme linguistiche e il *target* di riferimento, nonché le diverse metodologie di lavoro. Sarà importante tuttavia fare una premessa: appurata la natura profondamente industriale intrinseca del medium, andrà precisato come la produzione autoriale al suo interno abbia assunto nel tempo valori diversi agli occhi della massa, delineando quindi una breve storia di come la figura dell'autore si sia lentamente depositata nel mercato fino alla contemporaneità.

Dopo questa premessa, che giustifica un certo tipo di mercato in relazione all'autore, è possibile dedicarsi alle tracce che quest'ultimo lascia al suo interno. Come prima cosa tornerà utile analizzare la distribuzione dei prodotti autoriali nelle tipologie videoludiche illustrate nel capitolo precedente. In secondo luogo sarà importante porre un'ulteriore definizione, quella fra opere *indie* e ad alto budget: diversi approcci produttivi e creativi rispecchiano i due termini e porre delle differenze aiuta a comprendere l'agire autoriale, senza dimenticare che tale dicotomia non sempre si impone con confini precisi, dando spazio a produzioni ibride. In terzo luogo infine sarà bene introdurre l'autore come possibile mezzo di promozione di un prodotto e non solo come suo creatore. Sulla base di due esempi concreti del mercato recente si cercherà di far emergere come in sede di marketing il discorso autoriale possa implicare una narrazione del prodotto diversa, creando

nell'utenza un'immagine e un'aspettativa unica, appagabile solo con il riscoprire poi la presenza diretta della mano dell'autore.

2.3.1 Origine del discorso autoriale nel mercato contemporaneo

Nell'ottica focaultiana della funzione d'autore legata al discorso e alla produzione culturale, si può distinguere delle vere e proprie fasi attraverso le quali il concetto di autore si è sedimentato internamente al mercato del videogioco.²¹ Dal compimento di *SpaceWar* nel 1961 e fino alla fine del decennio si può infatti individuare una fase “non autoriale”,²² in cui il videogioco era inteso come oggetto insito della macchina su cui funzionava. *SpaceWar* in particolare non era stato concepito con la logica commerciale dell'*entertainment* ma unicamente con lo scopo di rendere evidenti le possibilità informatiche di calcolo; la sua stessa produzione infatti è stata un progetto laboratoriale, senza criteri di *game design* a scopo distributivo. Le cose iniziano a cambiare nel decennio degli anni '70, la cui prima metà si potrebbe definire età “pre-autoriale”²³ in quanto iniziano a emergere nei videogiochi prodotti alcune qualità rimandanti a una attribuzione autoriale. Si fa riferimento qui a opere come il citato *Colossal Cave Adventure*, il cui sviluppatore ha riversato nel processo creativo parte della sua biografia;²⁴ tuttavia la discussione, all'epoca priva di funzione autoriale per quanto concerne il videogioco, non possedeva le infrastrutture adatte per formalizzare e metabolizzare la questione. Con la seconda metà del decennio si assiste invece alla grande rivoluzione della cartuccia, con la quale viene meno la dicotomia, fino ad allora vincolante per lo sviluppo, del *software* e della piattaforma di riferimento. La possibilità di creare un gioco su un dispositivo separato dall'*hardware* ha dato il via a diverse opportunità di mercato, tra le quali la ricerca di una piattaforma

²¹ William Humberto Huber, *The Foundations of Videogame Authorship*, UC San Diego, <https://escholarship.org/uc/item/96x08750>

²² William Humberto Huber, *ivi.*, p. 222.

²³ William Humberto Huber, *ivi.*, p. 223.

²⁴ Crowther ha sviluppato *Adventure* per le sue figlie in seguito al divorzio dalla moglie, così da poterle far divertire quando in visita da lui. Inoltre il *concept* intorno all'opera è stato quello di realizzare un gioco al computer senza barriera di ingresso per le persone non istruite in ambito informatico, con le parole di Crowther: “My idea was that it would be a computer game that would not be intimidating to non-computer people, and that was one of the reasons why I made it.”

capace di leggere una pluralità di opere e di dare il lancio al concetto di “parco titoli”. Inoltre la presenza del *designer* si è fatta più palese con la possibilità computazionale di poter giocare contro un’intelligenza artificiale basata su algoritmo: “A game that is only playable with another player does not activate the sense of text: when the “other player” is the computer, it acts like a surrogate for the designer.”²⁵ Con questo cambio di prospettiva cambia dunque anche la ricerca del significato da parte dell’utente: prima legata all’intrattenimento insieme alle proprie conoscenze (amici, familiari, ecc.) per passare poi all’esplorazione di un testo, che racchiude in sé il significato; la mano dell’autore inizia dunque a prendersi uno spazio nel videogioco, sia nella percezione del giocatore che nel mercato come presenza. Tuttavia, la formalizzazione dell’esistenza del *designer* come autore in termine di vera e propria luce della ribalta si deve alle politiche della Activision, *software house* che per prima ha accreditato i suoi creativi, legando permanentemente dei nomi a un’opera videoludica. Questo modello è rimasto fondativo negli anni successivi, intensificandosi durante il decennio fra gli anni ’80 e ’90, in cui si sono cementate nella cultura popolare altre figure autoriali complementari al *designer* nell’ambito della creazione del videogioco, come per esempio i compositori. Allo stato attuale il fenomeno non ha fatto che radicarsi ulteriormente e con l’invecchiare del medium alcuni grandi nomi hanno iniziato a essere utilizzati con effettiva cifra autoriale, in maniera non dissimile da quanto avviene nel cinema con il nome del regista. A questo proposito è utile evidenziare un’interessante analisi sui metodi con cui vengono eseguiti i *credits* all’interno delle opere videoludiche contemporanee. Nel suo approfondimento Jan Svelch analizza 100 videogiochi recenti selezionati fra il 2016 al 2020 e distribuiti fra varie tipologie: AAA, AA, indie e *GaaS*.²⁶ Viene evidenziato, sulla scorta del lavoro di Casey O’Donnell,²⁷ come dagli anni ’80 effettivamente la figura dell’autore si sia consolidata nella figura del *designer* piuttosto che in quella del

²⁵ William Humberto Huber, *ibidem.*, p. 226.

²⁶ Jan Svelch, “Para-Industrial Hierarchies of In-Game Credit Attribution in the Video Game Industry”, in *Games and Culture*, 2021, <https://doi.org/10.1177/15554120211034408>

²⁷ Casey O’Donnell, *Developer’s Dilemma: The Secret World of Videogame Creators*, Cambridge MA, The MIT Press, 2014.

programmatore; Svelch, attraverso l'analisi dei crediti nelle varie tipologie di videogiochi, prova questa asserzione, svelando i metodi che vengono sfruttati per nobilitare il nome autoriale e sfruttarne la potenza comunicativa. Rileva come il prestigio del nome sia particolarmente evidente nelle produzioni AAA e AA e venga reso con pratiche non molto dissimili da quelle cinematografiche, seguendo sempre la logica della rimediazione. Allo stesso modo le produzioni *indie* esaltano l'autore in maniera ancor più evidente poiché è quest'ultimo a farsi spesso carico delle pratiche comunicative. In ultimo, i videogiochi *freemium* sembrano fare testo a sé a causa della loro natura in continuo aggiornamento, salvo alcune rare eccezioni.²⁸ Svelch nota come la resa dell'autore tramite i *credits* si esprima attraverso una divisione attraverso la logica *above-the-line* e *below-the-line*: i due termini indicano il confine al di là del quale un lavoratore del settore è considerabile di alto profilo o meno. Nei titoli di testa infatti, la maggior parte delle opere che ne fanno uso puntano a evidenziare i membri di "alto profilo" della produzione, innescando un meccanismo paratestuale,²⁹ declinato in para-industriale, per cui: "an economic and cultural–industrial interface woven together by socio-professional media communities, through trade narratives, ritualized interactions and conventionalized self-representations."³⁰ Anche l'ordine dei crediti contribuisce a definire il discorso sul prestigio del ruolo dei creativi, in particolare nobilitando il *designer* e il *director* o comunque le figure più importanti della produzione in tal senso, come per esempio un cast attoriale degno di nota oppure compositori di rilievo, come spesso fatto da Square Enix con Nobuo Uematsu.

2.3.2 Presenze autoriali nelle tipologie videoludiche

La breve analisi della ripartizione del mercato contemporaneo proposta nel paragrafo 1.2.2 può essere sfruttata come primo punto di partenza, cercando di

²⁸ Casey O'Donnell, *ivi.*, p. 4.

²⁹ Gérard Genette, *Palimpsests: Literature in the second degree*, University of Nebraska Press, Lincoln, 1997.

³⁰ John Thornton Caldwell, "Para-Industry, Shadow Academy", in *Cultural Studies*, 2014, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09502386.2014.888922>

evidenziare potenziali spazi d'autore fra le diverse tipologie di videogioco. Partendo dal vincitore, quantomeno in termini numerici di profitto, il *mobile gaming* si presenta principalmente come la casa dei *casual gamers*. I prodotti videoludici reperibili in questa ala del mercato tendono a configurarsi con la logica “senza fondo” precedentemente illustrata e un'attitudine produttiva incentrata sull'*entertainment* più puro, ovvero basato su una ripetitività che comporti un costante accesso. Tuttavia sui dispositivi portatili è possibile anche affrontare esperienze ludiche di un certo calibro autoriale, proposti direttamente al pubblico più *conscious*: alcuni dei più famosi sono per esempio *Limbo* (2011) e *Inside* (2016) della *software house* Playdead, nonché l'ultima fatica di Yoko Taro, *Nier: Re[in]carnation*, erede di *Nier: Automata*. Su Apple Arcade un nome del calibro di Hironobu Sakaguchi, il creatore della fortunata serie *Final Fantasy*, ha proposto un'esperienza ludica esclusiva del *mobile gaming* con la sua ultima opera *Fantasian*. Questi esempi sono comunque una minoranza se preso l'intero catalogo ludico disponibili sulle piattaforme mobili.

Per quanto riguarda le *console* invece la situazione è più eterogenea: la proposta sul mercato va a toccare le diverse esigenze dei videogiocatori in termini di esperienza. Il semplice *entertainment* fa da padrone al netto delle vendite mensili, tuttavia nell'industria contemporanea il discorso videoludico verte sempre più insistentemente attorno al nome dell'autore di un'opera: si pensi a Hidetaka Miyazaki, Hideo Kojima oppure a Neil Druckman. Il tema dell'opera in sé lascia sempre più spazio alla questione del creativo alle sue spalle, quasi fosse un *brand*, e in un mercato *console* che sempre più spesso punta alle esclusive per trainare le vendite l'idea del promuovere la propria scuderia di autori risulta estremamente efficace.

Il *pc gaming* invece gioca la sua partita da esterno poiché in esso spesso confluiscono i medesimi prodotti *console*: gli accordi sempre più numerosi di *porting* delle esclusive Sony su pc, come i recenti *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) o *Death Stranding* o la possibilità di sfruttare il servizio Game Pass di Xbox, sempre su pc, propongono una convergenza di palinsesto delle *console* su quest'ultimo. Questo fattore, unitamente all'apertura del pc di fronte agli

sviluppi di singoli privati, che trovano pubblicazione su piattaforme quali Steam o sul web in generale, definiscono questa offerta videoludica come la più vasta anche i termini di prodotti autoriali.

2.3.3 Produzioni autoriali indie e ad alto budget

Utile al discorso è anche l'importante dicotomia che nell'industria contemporanea è sempre più presente, ovvero quella fra produzione *indie* e ad alto budget. Caratterizzare un prodotto come facente parte dell'uno o dell'altro è necessario per comprenderne la portata produttiva durante lo sviluppo e poterne immaginare una categoria estetica, ma è altresì importante per la filosofia che il creativo può adottare durante il lavoro. In ambito autoriale parlando di *indie* e alto budget, sempre e comunque nell'contesto dell'industria, si fa, anche indirettamente, riferimento alla possibilità di "rischiare" delle strategie linguistiche interattive. Il mondo indipendente, dalle piccole *software house* agli sviluppatori singoli che investono il proprio tempo in progetti autonomi, nonostante un budget limitato, ha una maggior possibilità di investire il proprio capitale in progetti originali, magari riferiti a una piccola nicchia di appassionati. A queste forme di sviluppo consegue una maggior capacità di promuovere un discorso videoludico non necessariamente legato alle vendite e quindi a dei compromessi da stringere tacitamente con il pubblico di massa. I videogiochi *indie* presenti sul mercato (sempre più diffusi e celebrati, anche al netto della loro esposizione su YouTube e Twitch da parte dei *content creators*) hanno effettuato negli ultimi anni delle interessanti rielaborazioni dell'interazione al di fuori della dimensione strettamente legata al *gameplay*: si pensi ai citati *Undertale*, *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2011-2020) e *Doki Doki Literature's Club*, ma anche a un'opera come *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013). La possibilità di un creativo nel poter sviluppare al di fuori del mondo del mercato e dalle logiche *mainstream* si è rivelata fruttuosa per quanto riguarda il discorso artistico del medium. Durante la premiazione ai Game Award 2019 per il Miglior Indie Emergente, Reggie Fils-Aimé, allora presidente e direttore operativo di Nintendo America, si espresse a proposito del

significato del lavoro *indie* per l'industria videoludica, in termini di apporto artistico e non solo:

most importantly video games continue to innovate not only as entertainment but also into areas far more profound. Experiences with their foundation in video game technology are being used to help surgeons practice before a difficult procedure and to enable college students to simulate business situations and develop real-world skills. [...] I believe indie developers are the most important creators in this industry. [...] (si riferisce qui a Shigeru Miyamoto e Satoru Iwata) They both became fixtures in the history of video games but first they were dreamers and they began with their imagination. So like everyone else at the start they were true indie developers. [...] In this category you can look forward. If you want to see the incubator where future game greatness is evolving, it resides right here in this indie category.³¹

Le produzioni ad alto budget invece, rispetto a quelle *indie*, hanno delle potenzialità, quantomeno dal punto di vista della potenza di calcolo, molto più elevate. Tuttavia le regole del gioco industriale e del mercato mettono dei freni alle libertà creative degli autori, che in quanto ingranaggi del mercato devono tener conto della commerciabilità del prodotto. Non che questo significhi una scarsità del panorama autoriale nell'ala delle opere tripla A, tuttavia i linguaggi adoperati tengono conto di un minor rischio e il lavoro viene effettuato ad altri piani, come per esempio la narrativa. *The Last of Us – Part 2*, che si stima sia costato intorno ai 100 milioni di dollari,³² non avrebbe potuto, nemmeno volendo, contemplare una variazione della formula troppo estrema: la necessità di creare un prodotto nella visione autoriale e al contempo adatto alla vendita su larga scala, è sempre da tenere in considerazione. Tuttavia la messa in scena in termini di *worldbuilding*, *character desig* e sceneggiatura che Druckman impone al giocatore raggiungono dei picchi di eccellenza estremamente alti. I casi di libertà autoriale, benché rari, comunque non sono del tutto assenti: il lavoro di Fumito Ueda (*ICO*, *Shadow of the Colossus*, *The Last Guardian*), artista prestato al videogioco e mai restituito, è

³¹ Reggie Fils-Aimé, *The Game Awards 2019 - Fresh Indie Game*, 2019.

³² Alessandro Tomazzoli, "The Last of Us Parte 2: quanto è costato il gioco Naughty Dog?", in *Everyeye.it*, 2021, <https://www.everyeye.it/notizie/the-last-of-us-parte-2-costato-gioco-naughty-dog-514297.html>

indicativo di come sul mercato ci sia spazio per opere ad alto budget che contemplino, pur sempre nella coraltà del lavoro, una visione personale d'autore e della sua poetica.

Indie e alto budget non sono sempre separati nettamente come modelli produttivi. Il mercato è denso di produzioni ibride: esistono case di sviluppo che investono in un fotorealismo degno di un'opera tripla A sacrificando meccaniche e animazioni complesse, come nel fortunato caso di *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) (fig. 12). L'avventura grafica con innesti *action* targata Ninja Theory si è rivelata una ricetta vincente nella sua semplicità, forte anche di una bellissima resa grafica, in particolare per quanto riguarda le espressioni facciali della guerriera nordica. Anche la recente esclusiva Sony *Returnal* (Housemarque, 2021), con dignitoso budget ha attinto al genere *roguelike*, concretizzando un interessante esperimento, fondendo un genere tendenzialmente esplorato dagli sviluppatori *indie* per proporlo sul mercato tripla A.

2.3.4 Autore e promozione dell'opera

Come accennato, nel mercato contemporaneo l'idea dell'autore come discorso avvalorante lo sviluppo di un'opera o di incentivo all'acquisto, è sempre più imponente. Questa percezione da parte dell'utenza non può che essere sfruttata dalle logiche di mercato, specie per quanto riguarda il giro dell'alta produzione e delle grandi *software house*, che sfruttano il potere del nome d'autore in un ambiente dove l'*hype* deve essere costruito e mantenuto durante tutto lo sviluppo. La funzione autoriale però può arrivare comunque a coinvolgere determinate fasi di questo processo, fuoriuscendo quindi dalla sola dimensione dell'opera e influenzando direttamente sul discorso intorno a essa. Per una maggiore chiarezza si vuole qui proporre due distinti casi di promozione: da un lato il principe delle esperienze videoludiche *mainstream*, ovvero *Fortnite* di Epic Games, dall'altro l'altrettanto nobile, per quanto riguarda il panorama autoriale, *Death Stranding* di Kojima Productions. La scelta di questi due prodotti si deve al fatto che entrambi rappresentano un estremo della loro tipologia poiché da una parte si tratta del fenomeno videoludico assoluto in termini di esperienza online massiva, dall'altro

si parla di un autore che spesso fa da emblema di tale categoria, in particolare per la sua abitudine di curare l'opera in ogni dettaglio, e non solo nel suo sviluppo.

Il titolo di punta di Epic Games si iscrive perfettamente nella terminologia “senza fondo” e va da sé perciò la necessità di esposizione mediatica continua: è importante mantenere gli utenti registrati e allo stesso tempo attirarne di nuovi, per tutto il ciclo vitale del videogioco, che generalmente si chiude solo quando un'altra opera è in grado di soppiantarli. Non che con *Fortnite* questo sia già avvenuto: nonostante sul mercato si contino decine di *battle royale*,³³ si potrebbe azzardare anche di qualità superiore, la Epic Games ha la capacità di far parlare continuamente di sé. Fra le strategie utilizzate due sono particolarmente preziose da proporre, perché singolari nella storia del medium. La prima è stata il grande evento transmediale del concerto *in game* di DJ Marshmello (fig. 13), collocato in una zona della mappa di gioco. In questa occasione sono risultati online 10 milioni di giocatori contemporanei, oltre a coloro che lo hanno seguito su piattaforme di *streaming online* come Twitch. Una strategia vincente, quella di Epic Games, di creare un evento mediatico così imponente, che fa parte della filosofia dell'azienda di imporsi al pubblico non solo come un videogioco, ma anche come un *brand*, creando un senso di appartenenza collettiva legato a un immaginario culturale complesso. L'altro evento, forse il capolavoro di marketing di Epic Games, risale a ottobre 2019, quando i server del gioco si sono improvvisamente chiusi: chi ha tentato di accedere a *Fortnite* si è ritrovato dinnanzi a una schermata con un buco nero animato (fig. 14), chi invece era nel corso della partita si è visto risucchiare dallo stesso. Questa condizione è durata per quarantotto ore: in questo lasso di tempo il profilo Twitter dell'azienda ha cancellato tutti i suoi post precedenti, mentre quello Instagram ha cancellato tutte le immagini caricate, proponendo unicamente il buco nero. L'attenzione mediatica è salita alle stelle; allo stesso modo quella degli utenti, rimasti collegati al buco nero per ore e ore, ad attendere. Migliaia anche le persone collegate ai *content creators* sulle piattaforme digitali: i più seguiti hanno fatto delle live senza pause per assistere al fenomeno, speculando

³³ Il *battle royale* è un genere molto diffuso attualmente sul panorama dell'online. Prevede una mappa di grandi dimensioni e un alto numero di giocatori connessi, generalmente sul centinaio, che si scontrano con lo scopo di rimanere gli ultimi in partita.

sul futuro del titolo. Il buco nero, che aveva risucchiato tutta la mappa di gioco, altro non era che un espediente spettacolare per lanciare in tutta la sua potenza la stagione 2 del gioco, con mappa nuova, estetica ed equilibri di *gameplay* rinnovati. Ma soprattutto lo scopo era confermare che *Fortnite* è un'opera che trascende il medium videoludico: è più di ogni altra cosa un marchio, capace di far discutere anche chi giocatore non è.

Il caso *Death Stranding* si inserisce nel discorso in maniera completamente diversa: lo scopo della sua campagna promozionale ha attinto sempre dalla *hype culture* che imperversa sul settore videoludico, tuttavia il lavoro di Kojima si è svolto sul presupposto del nome d'autore, che accoglie implicitamente in sé tutto il discorso intorno a esso come il personaggio mediatico, gli stili estetici e i lavori precedenti. Di grande rilievo è il fatto che sia stata la sua mano a disegnare anche la campagna marketing della sua opera. In un tweet Kojima ha discusso del suo ruolo all'interno della sua casa di produzione:

33 years ago in Game Industry, the game dev team was formed only 5-6 ppl. Creating the concept ideas, writing the story & specs, drawing the map on the graph paper, helping dot draw, inputting the data directly, managing the flag, constructing simplified language by logic, compressing binary number image, conducting all the directions and even writing the manual script. And then I had to do business management, producing, & promoting. Even when the team got bigger and the task was subdivided my way of making game didn't change, an indie style. I get involved myself with the game creation from upstream to downstream. That's A HIDEO KOJIMA GAME.³⁴

Ribadita la sua presenza diretta in ogni fase della produzione videoludica, Kojima enuncia con l'ultima breve frase quella che di fatto non è più solo un motto ricorrente all'interno delle sue opere, ma la sua vera e propria filosofia creativa, nello sviluppo come nella promozione. *Death Stranding* infatti è stato posto fin da subito come “il nuovo gioco di Hideo Kojima”. Il prodotto è stato mantenuto vivo durante lo sviluppo teaser dopo teaser, montati tutti da Kojima stesso; tramite il

³⁴ Hideo Kojima, 15 Giugno 2019, tweet.

materiale mostrato ha costruito una narrativa prima della narrativa dell'opera, strutturandola su una *fan base* che per anni ha speculato in merito al misterioso titolo. Il *trailer* definitivo ha sancito la passione sconfinata dell'autore per il cinema: una durata di nove minuti per un unico piano sequenza, rivelatasi poi una *cutscene* presente nel gioco stesso. All'E3 2021 l'autore giapponese ha mostrato il *teaser* della *Director's Cut* del videogioco: qui ha toccato un ulteriore apice della sua poetica autoriale, mostrando una forma di *crossover* fra l'ambientazione di *Death Stranding* e il suo capolavoro *Metal Gear Solid*, con colonna sonora e riprese filologicamente riproposte, come il topo nel condotto di areazione, e le immagini iconiche dell'opera, come Snake, in questo caso Sam, nascosto nella scatola (fig. 15). L'autocitazione, cifra stilistica di Kojima di lunga data, ha trovato posto anche in ambito promozionale poiché tutto del suo lavoro deve fare riferimento al tag "A Hideo Kojima Game".

Da questi due esempi proposti emerge come l'intenzione autoriale si eserciti non solo nella produzione del testo videoludico ma anche nel discorso collaterale industriale. La poetica applicata al marketing è un potente strumento di autoaffermazione autoriale nel mercato, tanto che si potrebbe ipotizzare che in certe forme l'*intentio operis* si manifesti già in queste fasi, portando un'*intentio lectoris* a interpretare il testo già in una fase precedente alla fruizione dell'opera in sé.

2.4 Autore, interazione e responsabilità del gamer

In questa sezione l'interesse sarà posto su come l'autore, il *game designer*, trasponga la sua poetica nel linguaggio interattivo videoludico. La creazione di un *video game* poggia su un presupposto interpretativo diverso rispetto a quello degli altri media: ritornando alla definizione di testo ergodico proposta in precedenza, letteratura e cinema, per esempio, sono testi che prevedono una fruizione passiva in termini esplorativi, non è necessario infatti che l'utente compia sforzi significativi alla prosecuzione del testo. L'interpretazione del lettore si basa in maniera diretta sulla fiducia nel lavoro del creativo e sulla presenza e coerenza dei segni che quest'ultimo pone all'interno del corpo testuale. In ambito videoludico

il patto che si stringe fra autore e fruitore è diverso, poiché l'esplorazione e l'interpretazione dell'opera dipendono in maniera stretta dall'adempimento di quello che possiamo definire come la "responsabilità del *gamer*". Il *game designer* crea, in accordo con Fassone, una *designed procedural experience*: essa per trovare il suo significato necessita la collaborazione stretta del giocatore, a cui viene affidata la possibilità, e di conseguenza la responsabilità, di effettuare delle azioni che coincideranno sia con lo svolgersi del corpo testuale che con lo scatenarsi di diverse interpretazioni e significati possibili nella mente del lettore. L'autore crea dunque una "scatola" ricolma di possibilità e interpretazioni, senza nessuna garanzia che la sua *intentio auctoris* emerga e affidandosi quindi al giocatore, fornendolo, quando il lavoro è corretto, di tutti i mezzi necessari perché essa venga svelata tramite l'opera. Si vuole indagare qui le responsabilità di cui il giocatore si fa carico fruendo il videogioco e mantenendo saldo il patto con l'autore; in particolare l'analisi verterà su quattro nuclei: il *gameplay*, la regia, la narrazione e l'etica (intesa come la messa in gioco interattiva del *player* in termini di morale). Una precisazione doverosa è che non ogni autore gioca con questi elementi: vanno intesi come degli spazi dove il creativo può operare per mettere a punto delle esperienze significative nel fruitore; è perciò importante non vadano intesi come spazi chiusi ma come un insieme di componenti fluide che si intersecano le une con le altre. Questi cardini, una volta sviluppati, unitamente a quanto proposto nel capitolo precedente, saranno applicati a dei casi di studio specifici nel prossimo.

2.4.1 Gameplay

Le meccaniche di *gameplay* costituiscono l'ossatura del videogioco e definiscono le azioni che il giocatore ha a disposizione per affrontare l'esperienza. In opere *mainstream*, votate principalmente all'intrattenimento, la sua ideazione non si presenta problematica, quantomeno dal punto di vista dell'immaginazione, e spesso si consolida intorno a dei generi definiti, che fungono poi da base per i titoli futuri di appartenenza. Prendendo in esame un *Call of Duty* qualunque, le sue meccaniche di *gameplay* si fondano su un'ampia storiografia del genere FPS (*First Person Shooter*) e seguono un modello basato sulla mimesi della realtà militare.

Non c'è dunque un'idea autoriale che sfrutti l'interazione per comunicare qualcosa di più in titoli come questo: il *gameplay* è funzionale alla sola esperienza ludica e determina la sfida e il ventaglio di possibilità con cui è possibile vincerla. Queste meccaniche devono rispettare delle regole affinché risultino godibili e quindi adempiere al loro unico scopo: in particolare il delicato equilibrio di un gioco si basa sulla *Flow Theory*,³⁵ ipotizzata dallo psicologo ungherese Mihály Csíkszentmihályi. Il flusso è definito dallo studioso come uno stato interiore positivo e inebriante che distoglie l'attenzione dal mondo reale quando ci si dedica a qualche tipo di attività. Tale stato viene espresso sotto forma di un diagramma che pone sugli assi cartesiani il livello di una sfida e le capacità per affrontarla (fig. 16). Il piano si suddivide così in tre aree: sfida troppo alta e capacità insufficienti che porta il giocatore a uno stato di ansia, sfida troppo bassa e capacità superiori, a cui consegue la noia e infine il giusto compromesso fra i due valori, ovvero lo stato di flusso. Lo spazio mediano si presenta quindi come la condizione ottimale in cui sfida e capacità oscillano costruendo un'esperienza gratificante. Su queste premesse e in virtù del tema trattato nell'elaborato è facile intendere che:

il gioco è una delle attività che possono facilmente portarci allo stato di flusso, il quale è facilitato dalla presenza di obiettivi chiari e di informazioni precise e frequenti (*feedback*) che ci aiutano a giudicare se le azioni e le scelte che stiamo compiendo ci stanno facendo procedere verso il raggiungimento degli obiettivi.³⁶

Il videogioco in particolare si configura quindi estremamente in linea con la teoria del flusso: le sfide che pone, i *feedback* che fornisce e le capacità offerte al giocatore sono prive di ambiguità (considerando un lavoro corretto in sede di *design*). Tornando ora al *focus* originario del discorso, l'autore ha la possibilità di sfruttare le meccaniche di *gameplay* in termini espressivi che esulino dalla semplice proposta di un sistema ludico appagante fondato sul *flow*. Sono molte le

³⁵ Mihály Csíkszentmihályi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper and Row, New York, 1990.

³⁶ Maresa Bertolo, Ilaria Mariani, *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson Italia, Milano-Torino, 2014, p. 21.

opere che eccedono, con sapienza e consapevolezza, nelle dimensioni dell'ansia e della noia: lo ha mostrato in due occasioni il team di sviluppo di Freebird Games, con *To the Moon* (2011) e *Finding Paradise* (2017): in entrambi i titoli l'interazione è portata al minimo, la pressione dei tasti si riduce al mandare avanti il testo, analizzare l'ambiente e muovere i protagonisti in un ambiente che si rifà alla grafica dell'epoca Super Nintendo. L'avanzare lento e la mancanza di sfida sono qui rivisitati per proporre un'esperienza ludica diversa, premiata in entrambe le opere da punteggi imponenti sia di critica che di pubblico. Anche Yoko Taro in *Nier* e il recente remake *Nier: Replicant*, sfrutta la noia del giocatore consapevolmente, imponendogli di conseguire spesso delle missioni secondarie nel mondo di gioco fatte di pura e fredda ripetitività, con lo scopo di criticare alcune delle pratiche ricorsive del videogioco, come il *farming*. Sempre Taro, in ottica critica verso alcune pratiche dei videogiocatori, in *Automata* crea un geniale meccanismo che prevede la possibilità di acquistare con valuta *in game* i Trofei Playstation relativi al gioco, eliminando quindi l'obbligatorietà di affrontare delle sfide per ottenere l'agognato Trofeo di Platino. Al contrario, un esempio di autore che ha fatto proprio lo sbilanciamento sul piano dell'ansia è Edmund McMillen, che presenta con *The Binding of Isaac* un'esperienza letteralmente da incubo, in cui ogni passo falso può costare la morte e il conseguente ricominciare da capo tipico del *roguelike*. La frustrazione è in *Isaac* quanto di più ricorrente, anche dopo decine e decine di ore, eppure la sapienza di un *gameplay loop* costruito alla perfezione ha saputo bilanciare tale sentimento negativo, rendendolo piacevole parte dell'esperienza ludica complessiva.

I titoli citabili sono moltissimi ma quello che si vuole evidenziare in particolare è come un autore possa gestire il *gameplay* diminuendo o eliminando la componente legata all'*entertainment* e offrire al giocatore delle esperienze comunque significative e appaganti, cercando coraggiosamente sistemi che non puntino a divertire a ogni costo nel senso classico del termine. Nell'ottica di un'esperienza di questo tipo il giocatore è chiamato a lasciare da parte la pretesa a tutti i costi del divertimento o della sfida in senso tradizionale: gli è affidata la responsabilità dell'essere consapevole della natura testuale che gli si pone innanzi

e viene invitato dall'autore a immergersi in quella che è l'esperienza e la ricerca del suo significato, diventandone il catalizzatore per la prosecuzione. In un gioco come *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty* (Konami, 2001), per esempio, l'esperienza del giocatore sarebbe parziale se limitata al solo eccezionale *gameplay* che lo caratterizza: fra le varie questioni (*MGS2* è estremamente complesso e merita un'analisi a parte) l'autore ha voluto infarcire la prima parte dell'opera con continue interruzioni (*cut-scenes*, dialoghi, continui *tutorial*) proprio nei momenti apparentemente meno adatti: in quegli istanti in cui il giocatore è portato a pensare "Bene, adesso lasciami giocare!". Kojima, sfruttando la grande attesa del pubblico per il sequel, ha giocato con il *gameplay* e con ciò che esso significa per il giocatore, proponendo qualcosa che sconfessasse tutte le previsioni e facendone un *concept* integrato anche con la narrativa (le interruzioni, insieme ad altre peculiarità, trovano poi spiegazione e non sono quindi fini a sé stesse), traendone una formula che ancor oggi designa *Sons of Liberty* come uno, se non il, capolavoro della saga: il *gamer*, guidato dal *designer*, deve sapersi lasciare alle spalle l'idea dell'intrattenimento ludico e accettare la rimodulazione del linguaggio che determina l'esperienza.

2.4.2 Regia

In questo elaborato sono già stati discussi termini quali rimediazione e convergenza mediale ed è stata proposta un'introduzione al rapporto fra il cinema e il videogioco. In questa sezione si vuole proporre un'analisi di come la regia venga inserita all'interno di un'opera videoludica, non ricercando le similitudini rispetto al cinema quanto le differenze poiché, escludendo alcune rimediazioni che trovano spazio per esempio nelle *cut-scenes*, "le affinità tra cinema e videogiochi sono più superficiali di quanto possa apparire."³⁷ Se è vero infatti che il *video game* ha cercato di rifare suo un certo tipo di linguaggio cinematografico, soprattutto in virtù dell'avanzata tecnologica e quello che essa ha permesso di realizzare, è vero anche che la regia di un videogioco non necessariamente si concretizza ed

³⁷ Matteo Bittanti, *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*, Meltemi Editore, Roma, 2008, pp. 7-8.

esaurisce all'interno delle cinematiche. Le scelte registiche *in game*, quindi applicate in momenti che non sospendono l'interazione e decise in sede di *design* dell'opera, possono assumere moltissime forme. Un certo tipo di regia può aiutare a creare un'immedesimazione videoludica: per esempio la scelta di utilizzare la prima persona in un'opera come *Half-Life* (Valve Software, 1998) aiuta a calarsi nei panni del fisico teorico protagonista Gordon Freeman; sempre in casa Valve, *Portal* (Valve Software, 2007) e il suo sequel (2011) utilizzano la stessa metodologia di inquadratura per astrarre il giocatore rispetto al suo aspetto, in sinergia con una costruzione del personaggio senza storia né nome. Con queste premesse è già possibile tracciare una forte distinzione fra la regia cinematografica e videoludica. Christian Metz, riprendendo lo stadio dello specchio lacaniano,³⁸ descrive come l'immedesimazione dello spettatore di fronte a un film trovi supporto nella sospensione della sua coscienza.³⁹ Ciò non può avvenire nel videogioco, dove tale sospensione non può trovare luogo in virtù dell'interazione posta nelle mani del giocatore. In tale contesto la regia si impone con una certa forza, oltre il punto di vista adottato dalla camera e imposto al giocatore, soprattutto per quanto riguarda l'interazione del giocatore con essa. In certi tipi di opere il creativo inserisce il *gamer* in un ambiente e gli attribuisce un determinato numero di dispositivi registici decisi in precedenza ma di cui il fruitore potrà servirsi in base alla propria discrezione. Lo sviluppatore determina quindi come è possibile osservare un ambiente, un oggetto o un ostacolo, ma è il giocatore che determinerà quando e se porre il suo punto di vista su un dato elemento.

Su questa base si inserisce il discorso autoriale legato alla regia e la responsabilità che il giocatore assume nei confronti dell'agire. La possibilità di rendere il giocatore padrone del suo vedere ha sempre una funzionalità pragmatica, specie per quanto riguarda il mercato dell'intrattenimento, dove tale pragmaticità qui inizia e si esaurisce. L'autore consapevole può invece declinare questa possibilità in altri modi, creando un'esperienza interattiva che ponga al suo centro proprio la responsabilità dell'utente di utilizzare questa facoltà che gli è stata

³⁸ Jaques Lacan, "Lo stadio dello specchio come formatore della funzione dell'io", in *Comunicazione al XVI Congresso internazionale di psicoanalisi*, Zurigo, 1949.

³⁹ Christian Metz, *Cinema e psicoanalisi*, Marsilio, Venezia, 2006.

attribuita, edificando un mondo dove il guardare non è un'imposizione ma una scelta individuale. A questo proposito è opportuno chiamare nuovamente in causa David Cage, in particolare una sequenza del suo fortunato *Heavy Rain*, che vede uno dei protagonisti giocabili in pericolo di vita. In questa sezione il detective di cui il giocatore è in controllo si ritrova chiuso in auto, la quale sta venendo risucchiata da un macchinario predisposto a smaltirla. Il *gamer* ha un unico strumento deciso dal *designer* per potersi salvare, ovvero il guardare; il movimento della camera diventa non solo un metodo esplorativo ma una vera e propria arma per salvarsi la vita: osservare ciò che è presente nell'automobile è la chiave per sfuggire alla trappola mortale. Diventa necessario infatti non solo guardare, ma decidere che cosa guardare in un contesto che non prevede meccaniche di *respawn* e schermate con la scritta "ricomincia dal checkpoint".

2.4.3 Narrazione

Come accennato nel primo capitolo la componente narrativa interna al *video game* rappresenta una problematica nella ricerca di una definizione. Per contro, al di là dei dibattiti definitivi, non è comunque possibile negare la forte presenza, sempre più insistente e ambiziosa, di linguaggi narrativi interni al mercato videoludico odierno. È in atto una vera e propria ricerca di trame e personaggi complessi, molto spesso sinergici con i temi dell'attualità; vengono proposte ambientazioni ricche e dinamiche, costruite per dare l'impressione costante di un mondo in movimento che vive una storia parallela ai personaggi giocanti. Una comparazione chiarificatrice la si può ottenere mettendo vicino due grandi capolavori del genere RPG come *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006) e *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015); i due titoli *open world* mettono in scena due mondi fantasy dal dinamismo completamente diverso, uno più anziano e statico, in cui il giocatore veste i panni di un avatar che agisce in un ambiente che sembra attendere il suo agire, e l'altro invece più moderno, in cui il mondo vissuto sembra spingere all'azione, quasi come se la guerra presente in quelle terre portasse effettivi sviluppi sullo scenario di gioco. Spostando nuovamente il *focus* sul tema centrale, la narrazione, pur presente da decenni all'interno dell'industria

in maniera significativa si è evoluta moltissimo su diversi livelli rispetto alla grande rivoluzione portata da Miyamoto con Mario e la Principessa Peach. Evoluzione dell'apparato tecnologico, convergenza e rimediazione dei medium audiovisivi e letterari hanno concorso a proseguire un discorso narrativo videoludico iniziato forse nel lontano 1976 con *Colossal Cave Adventure* (William Crowther, Don Woods), la prima avventura testuale. Come nelle sezioni precedenti, in questa sede si vuole tuttavia discorrere del rapporto tra autore e giocatore, e nello specifico della responsabilità di cui quest'ultimo si fa carico nel vivere la narrazione proposta dal *designer*. L'interazione infatti, come ormai è chiaro, non permette una passività nel fruire una narrazione: essa è sempre conseguenza dell'agire del giocatore. Posto quindi il rapporto fondamentale che intercorre fra interazione e narrativa all'interno del videogioco, possiamo provare a classificare diversi metodi in cui quest'ultimo è proposto dal creativo al giocatore: la prima di queste categorie definisce la maggior parte dei prodotti sul mercato, i quali si configurano in uno schema in cui il rapporto interazione/narrativa si fonda su un principio lineare sfida/premio per cui le sezioni narrative sono alternate a sequenze di *gameplay* puro. L'agire è qui inteso come forza per mandare avanti una narrazione, e questa è catalizzatrice a sua volta nello spingere il giocatore a riprendere l'azione. Altri tipi di *video game* prevedono invece un sistema interno di scelte, che possono essere fondanti il testo stesso dell'opera, come i titoli della Quantic Dream, oppure possono essergli secondari in termini di sviluppo di trama, ma che tracciano comunque una traiettoria personalizzata della narrazione, come avviene in *Persona 5* nel merito delle relazioni personali con altri personaggi. Un'ulteriore tipologia narrativa privilegia invece la ricostruzione della stessa tramite diversi stratagemmi ideati dal creativo, di cui il più comune è il *codex*, documenti rintracciabili in gioco in forma audio o video che presentano informazioni circa il mondo di gioco. Le saghe di *Dragon Age* (Bioware, 2009 – 2014) o di *Mass Effect* (Bioware, 2007 – 2017) presentano ore di lettura di testi, che nel loro insieme dipingono universi narrativi altrimenti impossibili da assimilare. In questo filone è importante la grande rivoluzione importata sul grande pubblico da *Dark Souls* nell'ultimo decennio: la narrazione

si svolge completamente sull'interpretare l'ambientazione, tramite dialoghi, testi, osservazione dello spazio circostante; non esistono guide, spiegazioni, itinerari: è tutto nell'agire del giocatore tramite quello che egli stesso ha interpretato del lavoro dell'autore. Opere come *Hollow Knight* e *Mortal Shell* (Cold Symmetry, 2020) si presentano criptiche e il giocatore spesso non sa dove andare e il perché debba farlo: è possibile arrivare a guardare i titoli di coda e non aver assolutamente compreso la trama o il motivo del proprio percorso; in questo genere di opere la narrativa non è dichiarata e l'unico accesso a essa è lo sforzo del giocatore nel trovarla nei segni testuali.

Queste forme narrative interattive offrono diverse possibilità all'autore in termini di esercizio di poetica e di creazione di esperienza del giocatore. Una storia lineare come quella di *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), in modo particolare il secondo capitolo, non si esaurisce in maniera piatta ma è formulata in modo tale che il giocatore senta su di sé il peso gravoso delle azioni che è obbligato a compiere per completare il gioco. Neil Druckman impone al *gamer* un cambio di personaggio a metà della campagna: dopo aver seguito Ellie in una storia di vendetta ci si ritrova a controllare Abby, colei che l'ha privata dei suoi affetti. Si è costretti a entrare in empatia con colei che abbiamo detestato nelle ore precedenti, a viverne gioie, dolori e motivazioni, arrivando perfino ad amarla e comprenderla, accettando quella responsabilità che l'autore ci pone nel controllarla. Siamo costretti infatti a combattere la stessa Ellie: Druckman gioca con l'interazione, imponendo l'azione pena l'abbandono del gioco, e dipinge un mondo in cui il più misero e meschino dei personaggi (principali e non) è un essere umano e agire con e su di essi comporta un'esperienza emotiva con pochi precedenti storici all'interno dell'industria.

Prodotti pensati con un sistema di scelte prevedono invece diverse possibili interazioni da parte del fruitore: uno degli esempi forse più significativi è il poco sopra citato *Mass Effect*, il cui ventaglio di possibilità si manifesta a ogni dialogo, interamente personalizzabile fra un vasto assortimento di proposte decise dall'autore. Da esse dipendono vite ed eventi che trascendono il titolo e si susseguono nei due capitoli successivi della trilogia. La narrativa di *Mass Effect* è

interamente responsabilità del giocatore: comporre la squadra, affezionarsi e innamorarsi di un personaggio piuttosto che un altro, visitare pochi o molti pianeti della galassia, decidere quale missione compiere e come: tutto converge in una moltitudine di storie diverse possibili, tutte previste dal *design* ma che per il giocatore si tradurranno in un'unica esperienza, in base a quello che il suo agire consapevole comporta.

Di grande interesse contemporaneo è infine quel tipo di narrazione nascosta che si svela solo con il mettersi in gioco del *player*, il quale si cimenta nel risolvere il *puzzle* posto innanzi dall'autore. Questa tipologia di *storytelling* è forse quella che più ha a che fare con la responsabilità del *gamer*, in quanto senza di essa il corpo narrativo del testo potrebbe anche non emergere mai. Il giocatore è tenuto, se desideroso di ottenere un'esperienza completa dell'opera, a mettersi in gioco con le sue capacità intellettive e ad abbandonarsi alla curiosità: questo genere di narrativa verrà approfondito nei casi di studio che concludono l'elaborando, in particolare discutendo di *Dark Souls*.

2.4.4 Etica

Riprendendo il concetto di “cerchio magico” possiamo definire il videogioco come ambiente esperienziale protetto e, in virtù dell'interazione, una palestra decisionale in grado di mettere il giocatore di fronte a diversi problemi, che siano sfide basate sulla prontezza di riflessi, *puzzle* mentali o questioni morali ed etiche. Il videogioco concede infatti al giocatore la possibilità di effettuare determinate scelte e azioni: un sentiero da esplorare piuttosto che un altro, saltare o non saltare e via scorrendo. Alcune azioni tuttavia richiedono un processo mentale che si discosti dalla mera pragmaticità nel risolvere una sfida e si rifanno a un senso della morale e dell'etica. Ciò può avvenire in moltissimi modi differenti, in base al *concept* e al *design* di un titolo. Prendendo in esame un'opera come *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008) e il già citato *Mass Effect*, risulta evidente il desiderio degli autori di entrambi i titoli di promuovere un sistema di scelte fortemente improntato sull'etica, ma al contempo basato su presupposti diversi. In *GTA IV* il *player* controlla le azioni di Niko Bellic, ex militare partecipe delle guerre in Jugoslavia

e in cerca di vendetta verso il traditore del plotone. L'intreccio prevede un susseguirsi di crimini e violenze tipici della serie, da cui il giocatore in nessun modo ha potere di estraniarsi; cionondimeno ci sono delle fasi in cui si è chiamati a fare una scelta *aut-aut* perseguendo ciò che si ritiene giusto; allo stesso tempo nelle fasi "libere" caratteristiche del franchise, fra una missione e l'altra il giocatore ha la possibilità di determinare il proprio comportamento con le azioni, perseguendo sempre quell'idea morale che siamo chiamati a costruire intorno al personaggio. Il videogioco dà la possibilità di sospendere il proprio giudizio morale e di riadattarlo in maniera pragmatica a un mondo di finzione, forte soprattutto del "cerchio magico": in questo spazio protetto il giocatore ha la possibilità di vivere sotto la pelle di Niko Bellic e compiere un certo tipo di azioni e, ancor di più, può agire secondo una propria dottrina morale nei limiti previsti dall'opera. In *Mass Effect* invece il sistema è quello della scelta "a tutto tondo": non esiste dialogo di Shepard (il protagonista dell'opera) che sia "scriptato" e tutto dipende dall'immagine che il giocatore crea del proprio avatar. La proceduralità del videogioco naturalmente impone una scelta finita di caratterizzazioni, eppure la struttura di *Mass Effect* consente un numero elevatissimo di Shepard possibili: i dialoghi sono strutturati in un numero delimitato di battute per volta e la scelta del giocatore va a definire pian piano un profilo morale e sociale incidente sull'intera trama della trilogia. In entrambe le opere il giocatore è chiamato direttamente a farsi carico delle responsabilità delle proprie azioni, poiché da esse dipenderà non solamente lo svolgersi della narrativa ma anche l'esperienza ludica che rimarrà impressa nella memoria. In un sistema che implichi un certo grado di libertà e quindi di scelte che esulino dalla semplice funzionalità, l'autore offre un patto al giocatore, immettendolo in un sistema di regole che lo mettano alla prova. Ancora Yoko Taro con un'altra delle sue idee eccentriche si dimostra adatto a fare da esempio. Nel finale di *Nier: Automata*, il giocatore è chiamato, in maniera narrativamente contestualizzata, a fare una scelta circa i suoi dati di salvataggio, rappresentati come la memoria: intrappolato in un mini-gioco irrisolvibile, il *gamer* riesce a superare la sfida grazie all'aiuto di altri giocatori sparsi nel mondo; arriva poi il momento in cui lo stesso giocatore deve decidere se essere l'aiuto di

qualcun altro, allo stesso modo. Il prezzo da pagare per aiutare questo qualcuno è la cancellazione di tutti i dati di salvataggio. In alternativa il *player* può rifiutare, proseguire la sua partita e completare l'*end game* del titolo, consapevole di ciò che il suo comportamento ha significato per un giocatore da qualche parte nel mondo: Taro utilizza un metodo interattivo semplice ma enormemente ingombrante, che grava sulle spalle del giocatore, chiamato però a farsene carico senza vie di mezzo, rendendolo in qualche modo consapevole di qualcosa su di sé.

CAPITOLO 3

Casi di studio: poetiche autoriali del linguaggio interattivo videoludico

In questa parte conclusiva dell'elaborato si vuole offrire, sulla base del linguaggio e dei concetti proposti nei capitoli precedenti, l'analisi di tre casi di studio specifici. Tale analisi vuole darsi l'obiettivo di evidenziare l'esistenza in alcuni prodotti sul mercato caratterizzati da un linguaggio autoriale interattivo proprio. Si vuole sottolineare quindi come nelle tre opere proposte sia presente una vera e propria poetica della narrazione e dell'interazione, che assume qui caratteristiche specifiche separate dallo scopo unico dell'*entertainment*, ponendosi invece l'obiettivo di risultare l'unico linguaggio possibile rispetto al messaggio enunciato. Si desidera quindi ricercare all'interno di questi testi la responsabilità inevitabile che l'autore pone sul giocatore, stipulando un contratto che va a delineare la qualità dell'esperienza. La scelta dei casi di studio è ponderata sull'eterogeneità presente fra questi prodotti in termini di produzione e collocazione nel mercato, meccaniche di interazione ed esigenze artistiche ed espressive. L'analisi delle opere proposte riflette inoltre un grande numero di ore di pratica diretta, dove la fruizione è stata integrale e totalizzante, nonché ripetuta più volte.

Dark Souls rientra fra le produzioni a budget elevato, con alle spalle uno studio vero e proprio composto da una coraltà di dipendenti e creativi. Si vuole analizzare il suo ruolo nel mercato e di come ha trasformato quest'ultimo, individuando in esso, entro certi parametri, un punto di cesura. Di grande importanza il lavoro di Hidetaka Miyazaki, il Game Director, e del sistema interattivo da lui ideato, il quale attribuisce valore alla soggettività del giocatore, chiamato ad agire come attore interpretante l'universo narrativo a lui proposto. *Dark Souls* si offre anche come esempio perfetto per discutere del fenomeno delle *community* e del valore che il videogioco ha assunto anche nelle sue forme di fruizione indiretta.

Undertale, il secondo dei casi di studio riportati è emblematico della produzione indipendente "one man army". Toby Fox ha infatti sviluppato il titolo

nella quasi totale solitudine, lavorando sulla rielaborazione dei generi che lo hanno cresciuto come videogiocatore. Tale rielaborazione, insieme a un *game design* di cui si discuterà più avanti, ha prodotto un'opera che ha saputo toccare dei picchi unici per quanto riguarda il peso emotivo dell'interazione.

Kentucky Route Zero è l'ultimo dei titoli qui analizzati. La scelta è dipesa dal fatto che l'opera di Elliott e Kemenczy si configura come apice della produzione "alta" del mercato videoludico. Realizzato da una piccola realtà indipendente questo titolo dona una narrazione estremamente originale, frutto di un gran numero di influenze letterarie, artistiche e culturali che insieme hanno delineato un linguaggio che riflette in maniera profonda su quello che un tempo era il Sogno e ora è l'Incubo Americano, andando ancora oltre l'idea del videogioco come medium co-autoriale fra giocatore e creativo.

3.1 Dark Souls: il racconto silenzioso di Hidetaka Miyazaki

Il primo dei casi di studio che si vuole affrontare è *Dark Souls*, opera sviluppata da From Software e diretta da Hidetaka Miyazaki. La scelta di proporre quest'opera fra i casi di studio deriva dalla possibilità di discutere un ampio ventaglio di questioni poste nei capitoli precedenti dell'elaborato. La grande varietà di argomenti sensibili che gravitano intorno a *Dark Souls* giustifica una prima ripartizione dell'analisi, dividendo da una parte le questioni legate al mercato e alla fruizione indiretta del prodotto, dall'altra tutte le caratteristiche dell'opera in sé e del lavoro autoriale che la qualifica.

In primo luogo il prodotto From Software ha rivoluzionato il mercato andando a creare un vero e proprio sottogenere che tuttora, a distanza di un decennio, continua a rimanere sotto le luci della ribalta: il *soulslike*. Il suo rilievo nel panorama dell'industria non verte unicamente sulla questione del sottogenere ma anche dello standard di difficoltà che si è sedimentato dopo la sua uscita. L'opera si è infatti imposta in un primo momento come "quel gioco difficile", cosa che ha contribuito a crearne un mito in un primo tempo e ha posto le basi per un nuovo gusto per la sfida, che ha portato diversi sviluppatori a seguire l'esempio produttivo e di *design*.

Ciò che rende *Dark Souls* degno di approfondita ricerca non è solo l'impatto che ha avuto sul mercato e il fatto che ancor oggi sia utilizzato come metro di paragone nell'ambito del RPG, ma anche per l'aver rimarcato in età contemporanea l'influenza dell'autore nelle produzioni di alto livello. Oltre alle inedite meccaniche legate al genere e al livello di difficoltà Miyazaki ha importato sul mercato di massa anche una nuova narrativa non lineare, fatta di silenzi, osservazione e partecipazione attiva del giocatore. L'analisi dell'opera è in perfetta sinergia con quanto posto nel capitolo precedente poiché esige una grande responsabilità dal giocatore che ci si avvicina: *Dark Souls* è un titolo che propone un *gameplay* le cui meccaniche si fondono alla narrativa in quasi ogni piccolo dettaglio e che si mostra solo a chi ha gli occhi e l'ingegno per eviscerarla. A questo proposito non si potrà evitare di discutere della fruizione indiretta dell'opera poiché gran parte del suo rilievo dipende dal mito che gli si è creato intorno nel circuito delle *community*: qui ha preso vita la grande ricostruzione collettiva della narrativa, la produzione di opere collaterali e un numero immenso di *mod*. Il *game design* e il *level design* offrono inoltre grande stimolo alla discussione per quanto riguarda la questione della serialità interna; *Dark Souls* si offre in sostanza come uno dei casi più adatti per discutere quanto affrontato nelle pagine precedenti e si cercherà qui di rendergli la dignità che merita proprio in virtù dell'immenso impatto che ha avuto nell'immaginario dei videogiocatori e del mercato contemporaneo.

3.1.1 "YOU DIED": Il mercato del videogioco prima e dopo Dark Souls

Come accennato poco sopra, con *Dark Souls* è possibile individuare un evidente punto di cesura nella produzione videoludica, non solo a livello critico e di analisi specializzata ma anche dal punto di vista dei videogiocatori. Tale svolta si è consolidata con l'incredibile successo dell'opera ma in realtà per comprenderne la portata è utile fare un passo indietro nella produzione From Software e analizzare lo sviluppo di *Demon's Souls*, poiché tramite esso è possibile individuare alcuni dei nodi cruciali sviluppati successivamente in *Dark Souls*. Nel 2009 infatti, data di uscita sul mercato di *Demon's*, la maggior parte delle opere di successo

promosse vedevano una soglia della difficoltà estremamente ridotta rispetto alla tradizione del passato, complice principalmente la possibilità di sviluppare *video games* in 3D, avvicinando così il medium al linguaggio cinematografico (prassi tuttora in corso, come si è discusso nei capitoli precedenti). Ciò ha comportato un'inevitabile semplificazione del *gameplay*, con lo scopo di privilegiare la fruizione della narrativa: prendendo ad esempio i vecchi *Super Mario* o *Crash Bandicoot* risulta infatti evidente una narrazione estremamente semplice, utile a fornire un contesto per l'azione ma che lascia le luci della ribalta al *gameplay* puro e alla sfida; per contro le narrazioni del secondo millennio, post Playstation 2 in particolare, vedono trame più complesse, sia nella scrittura che nella realizzazione, grazie alla tecnologia disponibile e si basano su equilibri di *gameplay* meno punitivi, capaci di non appesantire la fruizione con numerosi *game over*. Nel primo decennio degli anni Duemila si assiste quindi a una svolta narrativa decisa che ha lasciato da parte la ricerca specifica della sfida. Ben inteso, non che quegli anni non abbiano visto delle eccezioni alla regola, basti pensare alla prima saga di *God of War*, le cui sfide alle difficoltà più elevate ancora oggi risultano terrificanti, così come in *Devil May Cry*. Si tratta dunque di una deriva generale del linguaggio videoludico, le cui caratteristiche si individuano pienamente in *Uncharted*, che nel 2007 fa sua una narrazione estremamente cinematografica e un'estetica molto vicina a ciò che all'epoca, su Playstation 3, era quanto più vicino al fotorealismo, e proprio in virtù di ciò lasciava da parte la ricerca di un livello di sfida *hardcore*, privilegiando una fruizione rilassata e lontano da frustrazioni. A due anni di distanza, negli studi di From Software, un'opera in corso di sviluppo sembra destinata al fallimento fino a quando non viene affidata a Hidetaka Miyazaki, che in precedenza aveva lavorato alla serie *Armored Core*, sempre per lo stesso studio. L'autore giapponese ci lavora, restituendo un'ambientazione *dark fantasy* medievale, riprendendo, con uno sguardo moderno, quella tradizione degli anni '80 e '90 che privilegiava una certa difficoltà e grado di sfida nel videogioco. In particolare Miyazaki si rifà al modello di *King's Field* del 1994. Esce quindi sul mercato *Demon's Souls*, opera *action RPG* dalla difficoltà notevole per gli standard allora attuali, che un po' a sorpresa riesce a creare un culto intorno a sé e

ad arrivare in Europa poco più di un anno dopo. Anche sul piano narrativo si scorgono i primi segnali della poetica di Miyazaki: già in *Demon's* infatti non vi è una struttura classica: non ci sono *cutscene* e i dialoghi sono rari, inoltre non vi è nemmeno una specifica linearità nelle ambientazioni proposte poiché il giocatore dopo un primo *tutorial* sarà lasciato a sé stesso nel trovare una soluzione alle sfide di Boletaria. Il *player* è già chiamato qui a porsi da solo le domande e ad agire in autonomia per ottenere risposte su quanto lo circonda. La narrazione a mosaico, che diventerà tipica e ancor più estrema nei *Souls* successivi, forma una sinergia con il tasso di difficoltà poiché il giocatore non percepisce la morte e il fallimento continui come interruzioni al progresso di una trama, ma come parte dell'esperienza di gioco. Questa è indubbiamente punitiva ma regala delle grandi soddisfazioni una volta superati gli ostacoli di un ambiente così tanto ostile, comportando un *game loop* con un alto tasso di serialità interna. Due anni dopo, nel 2011, From Software pubblica *Dark Souls*, che riprenderà e porterà a una maturità più evidente quanto proposto con *Demon's Souls*, abbandonando la formula dei livelli e regalando una mappa unica destinata a rivoluzionare il *level design*. L'ulteriore passo operato dalla *software house* nipponica afferma sul mercato la nuova proposta ludica portata in precedenza da *Demon's*, canonizzando degli stili specifici legati al suo autore, quali il livello di difficoltà e sfida ma anche e soprattutto la narrazione, che in questo secondo *Souls* si affina ulteriormente, affidandosi ancor di più all'approccio "show, don't tell" di cui si discuterà più avanti nell'elaborato. La maturazione del *design* operata da Miyazaki ha fatto sì che *Dark Souls* si consolidasse come un caposaldo dell'*action RPG* da cui diverse produzioni hanno attinto a tutto tondo nello sviluppo di ulteriori opere, andando a comporre un vero e proprio sottogenere, il *soulslike*. A distanza di un decennio dalla pubblicazione di *Dark Souls*, il mercato è denso di prodotti che si rifanno al proprio progenitore, sia per quanto riguarda le meccaniche di *gameplay* che per la struttura narrativa. La domanda non sembra ancora essersi esaurita e prodotti *soulslike* si trovano ad ogni livello produttivo, da *indie* come *Mortal Shell* e *Hollow*

*Knight*¹ a *Nioh*, a prodotti dal budget più corposo come *Lords of the Fallen* e *Code Vein*. La diffusione così capillare di opere ispirate a *Dark Souls* è un evidente segnale di quanto grazie a esso sia cambiata la visione del videogiocatore medio, su ciò che egli si aspetta dall'esperienza. Non è solo la richiesta di una sfida ludica a essere denunciata, ma anche il bisogno di un *design* ricercato che non sia un semplice ambiente/contenitore ma anche un corpo testuale che racconta degli eventi. *Dark Souls* si consolida nella storia del videogioco come un'opera che ha avuto il merito di portare avanti un discorso legato alla capacità comunicativa del medium, contribuendo a formare una generazione di videogiocatori consapevoli del potenziale espressivo del medium e di ciò che solo un linguaggio interattivo è capace di esercitare nel fruitore. Miyazaki ha creato nei panni dei Game Director un'esperienza rivoluzionaria che ancora oggi, un decennio dopo, è amata, giocata e discussa, grazie al lavoro sia sul piano ludico e di intrattenimento che artistico per quanto concerne *design* e narrazione.

3.1.2 “Of course, we are not the only ones engaged in this!”: Il mito di Dark Souls nelle community online

La fortuna di *Dark Souls* si deve moltissimo anche alle *community* online di videogiocatori. La passione che è stata messa dai *players* di tutto il mondo su questi siti è dovuta alla natura dell'opera, intesa come oggetto di grande interesse ludico, per la sua apertura in termini di *level design*, e per la sua struttura narrativa a mosaico. Queste due anime hanno generato una diversa gamma di produzioni di contenuti sul web da parte dei giocatori: da un lato tutto ciò che compete l'esperienza ludica, dalle *mod* per rinnovare il gioco sulla base dell'opera intesa dall'autore, alle guide strategiche, fino video *gameplay*; dall'altro grande attenzione è stata posta sulla narrativa, la quale è stata eviscerata attraverso forum

¹ Va precisato che nonostante *Hollow Knight* presenti delle meccaniche tipiche dei *Souls*, esse sono rivisitate in un genere *platform* metroidvania. La commistione di generi e la traccia più labile di componenti *Souls* lo fanno inscrivere piuttosto in un sottogenere ulteriore, il *soulslike*.

di discussione in dibattiti lunghi anni che hanno seguito anche l'apocrifo² *Dark Souls II* e l'ultimo *Dark Souls III*.

In primo luogo quindi viene utile approfondire la produzione delle *community* nel merito dell'interazione ludica, che si manifesta principalmente nella grandissima produzione di *mod*, lavori lunghi anche anni portati avanti da appassionati in maniera privata. Il grande amore e fascino del pubblico per *Dark Souls* è stato provato anche grazie a queste produzioni, che non si sono limitate al migliorarne la qualità grafica ed estetica, ma si sono concentrate soprattutto sulla componente ludica e di sfida, con una comunque percentuale importante di più laboriosi progetti aventi a che fare con la narrativa. Le rivisitazioni dell'opera sono varie, alcune delle più famose e giocate su pc sono *Dark Souls: Prepare to Die Again* (che riprende la versione *Prepare to Die Edition* originale) che si occupa principalmente di modificare la narrazione della trama con nuovi contenuti; *Dark Souls: Daughters of Ash* invece oltre alla narrazione inserisce diverse modifiche negli oggetti, nei nemici e perfino nei boss, cercando addirittura di inserirne di nuovi; per quanto concerne la sfida la *mod Scorched Contract* crea un interessante sistema di penalità cumulabili sul giocatore ogni volta che un boss viene sconfitto, rendendo la prosecuzione estremamente ripida, così come la *mod Item Randomizer* inserisce invece l'elemento del caso nei *drop*, rendendo inefficace l'esperienza pregressa di qualsiasi veterano. La possibilità di creare mondi a partire dal titolo originale miyazakiano è stata possibile grazie all'enorme apertura che Lordran, l'ambientazione di gioco, presenta al giocatore fin dalle prime battute. Il *level design* senza tempo realizzato da From Software ha previsto una grande mappa interconnessa con gli ambienti disposti a "sfera" di cui la maggior parte sono immediatamente esplorabili dal giocatore. Questo ha permesso ai creatori delle *mod* di lavorare anche sullo spazio e l'esplorazione dello stesso, programmando artificialmente dei percorsi alternativi a quelli ormai conosciuti. Queste *mod* vanno ad appagare quel pubblico non ancora sazio di vivere il mondo di *Dark Souls* e

² *Dark Souls II* non è stato diretto da Miyazaki ma da Yui Tanimura. Le numerose differenze con l'originale, in particolare per quanto concerne la coerenza narrativa, hanno spinto il pubblico a considerare *Dark Souls II* quasi come non fosse canonico nella trilogia.

quindi in cerca di nuove proposte originarie del codice base, ma con nuove sfide, magari più *hardcore*, oppure capaci di dare nuovi punti di vista narrativi.

L'altro dato di grande interesse è stata la partecipazione dell'utenza alla ricostruzione della *lore* di *Dark Souls*. Questo grande movimento di appassionati che in diverse sedi online hanno discusso l'opera ha contribuito ad alimentare il mito in maniera decisiva. I grandi misteri offerti dalla narrativa silenziosa di Hidetaka Miyazaki hanno portato quindi i giocatori a confrontarsi sui diversi segni intravisti nell'esperienza ludica in modo tale da creare un grande quadro collettivo. Non solo l'utenza classica ha discusso l'opera: nell'epoca attuale, dove il *gaming* vive moltissimo anche di una fruizione alternativa al gioco diretto, un titolo come *Dark Souls* non poteva non affascinare una grandissima lista di *creators* sulle principali piattaforme. Con il grande favore di quel dualismo che lo caratterizza, sfida e narrazione, il gioco è stato proposto su piattaforme quali YouTube e Twitch nei modi più diversi, dalle *challenge* più classiche, come terminare il gioco a livello 1 oppure nel minor tempo possibile in forma di *speed run*,³ a vere e proprie enciclopedie online di racconto e spiegazione dell'opera, tra le quali si segnala il canale VaatiVidya, che ha raccolto negli anni quasi due milioni di iscritti e il cui creativo principale è spesso in collaborazione con iniziative di From Software e Bandai Namco (spesso *publisher* di From Software).

3.1.3 “There may be no answers, but one must still forge ahead.”: narrazione e azione nel mondo di Hidetaka Miyazaki

È con questa frase in virgolettato che Miyazaki introduce il giocatore al *gameplay* dopo la *cutscene* iniziale dell'opera. È un'immediata enunciazione poetica che sta alla base del suo lavoro: il giocatore infatti non sa dove si trova esattamente, né quando, almeno rispetto a quanto mostrato nel filmato iniziale, unica vera fonte diretta di informazioni che l'autore concede al *gamer*. Quest'ultimo comincia a muovere i primi passi del suo avatar in una cella buia e fredda, la cui porta è chiusa; poco prima si è vista una misteriosa figura far calare dal tetto un corpo con una

³ Come riprova della grande apertura del *level design* di *Dark Souls* basti considerare che il record per il completamento del gioco è di circa 50 minuti senza l'ausilio di *bug* o *glitch*.

chiave su di sé. Il giocatore raccoglie quella chiave, la cui descrizione nell'inventario recita: «Chiave dei sotterranei del Rifugio dei Non Morti Settentrionale. Senza dire una parola, un misterioso cavaliere lasciò un cadavere nella cella, e questi aveva addosso questa chiave. Chi era quel cavaliere? Qual era il suo obiettivo? Anche senza risposte, bisogna comunque proseguire.» L'autore di *Dark Souls* associa a ogni singolo oggetto raccoglibile, a prescindere dall'utilità, una descrizione unica, il cui punto di vista è sempre onnisciente e in buona fede. Queste descrizioni nel loro insieme vanno a dare informazioni su quella che è la *lore* dell'opera; è fondamentale a questo punto chiarire la distinzione fra storia e *lore*, poiché qui si gioca un ruolo fondamentale nella costruzione narrativa miyazakiana. Questo termine, che deriva da *folklore*, indica una narrativa basata sulla scoperta attiva del giocatore, che individua i diversi elementi che vanno a raccontare l'ambientazione. Questo è possibile generalmente attraverso dialoghi con NPC, documenti di testo e osservazione dell'ambiente. È una presa di posizione narrativa che rifiuta quindi l'idea di una linearità nel racconto e che lascia spazio a un ambiente con una storia la quale può essere svelata o meno. La *lore* all'interno dell'opera può avere più o meno rilevanza nell'economia generale: nel capitolo precedente ad esempio si è parlato di codex (l'espedito narrativo basato sul far trovare dei documenti interni al gioco al *player*, così che quest'ultimo, leggendo, possa reperire diverse informazioni) e nel caso dei citati titoli *Mass Effect* e *Dragon Age* questi sfruttano tale meccanismo per far scoprire l'immensa *lore* dietro all'ambiente in cui i protagonisti si muovono. Nel caso di *Dark Souls* la *lore* è invece molto più ingombrante poiché senza la scoperta di essa il giocatore non ha consapevolezza del suo agire, soprattutto perché i mondi di Miyazaki sono ambienti posti alla fine del tempo, sulle rovine di una storia che si è già consumata. In *Dark Souls* tramite la prima *cutscene* assistiamo alla creazione del mondo, alla sua "genesi", conosciamo gli equilibri e le forze che agiscono su di esso. I passi che invece muoviamo avvengono secoli dopo, sulle macerie di ciò che è stato: un mondo in rovina che nasconde i suoi segreti. La *lore* non si rivela quindi solo un *plus* o un *flavour* ma è la chiave da trovare per comprendere dove si sta andando e cosa si sta guardando. Ritornando al discorso precedente, Miyazaki

utilizza questo stratagemma delle descrizioni degli oggetti (fig. 17) per narrare silenziosamente la *lore* dell'opera. Non è un vero e proprio codex poiché non rispetta una logica di forma e stile, a esclusione dell'onniscienza, e le descrizioni non sono appunto dei documenti ma sono legati agli oggetti più vari, dalle armi alle chiavi. Avendo ogni *item* una descrizione unica diventa fondamentale per l'autore il posizionamento di tali oggetti all'interno dell'ambientazione poiché anche solo uno di essi fuori posto potrebbe causare estrema confusione nel giocatore che analizza la descrizione. La distribuzione nello spazio degli *item* è quindi soppesata al dettaglio in modo tale da accompagnare il giocatore attento passo per passo attraverso le ambientazioni, dandogli una mano a rispondere alle domande sui perché, i dove e i come degli avvenimenti della *lore*. Il ritrovamento di un oggetto non è quindi mai casuale e il giocatore può dedurre già molto dal ritrovamento ancor prima di leggere la descrizione in sé.

L'altro metodo che Hidetaka Miyazaki opera per raccontare è l'utilizzo degli NPC, i *non playable character*. Niente di nuovo all'apparenza, tuttavia l'autore giapponese strumentalizza queste personalità non giocanti in maniera simile a quella delle descrizioni. Non tutti gli NPC sono di facile ritrovamento, poiché ognuno ha il proprio percorso, che si sviluppa a prescindere dall'interazione del giocatore. È possibile anche non incrociare mai un determinato NPC (fig. 18), ma nel caso questo avvenisse non esiste nessuno di essi in grado di raccontare una verità decisiva: tutto ciò che viene detto in *Dark Souls*, a eccezione delle onniscienti descrizioni, è una visione soggettiva e parziale di chi abbiamo di fronte: interessi e missioni personali dei personaggi, così come l'appartenenza alle grandi fazioni che silenziosamente si confrontano sulla terra di Lordran, sono molto più reali e importanti che fornire degli "spiegoni" al giocatore. È proprio quest'ultimo a doversi districare fra informazioni vere, false e parziali, in base al suo percorso e a quanto ha scoperto in precedenza. L'avatar controllato è muto e senza personalità apparente: sono le scoperte tramite descrizione e gli incontri con i personaggi sparsi per la mappa a forgiarlo e riempirlo con le conoscenze adatte a comprendere il viaggio e a poter compiere decisioni.

L'altra anima della narrazione miyazakiana, importante quanto l'altra, non presenta segni diretti come le descrizioni o i dialoghi ma si basa su un approccio "show, don't tell". Raccontare l'ambientazione non è una missione portata a termine solo tramite le descrizioni ma anche sfruttando la costruzione dell'ambiente, lavorando sul suo *design* (fig. 19). Questo metodo è già percepibile in *Demon's Souls* e si affina in maniera decisa con *Dark Souls*, per raggiungere il suo apice in *Dark Souls III*. La grande rivoluzione portata da Lordran è stata quella di mettere in scena un mondo che in ogni suo dettaglio nasconde un perché: un edificio crollato non è realizzato in quel modo solo per creare atmosfera ma esiste un perché e un come; una statua o un bassorilievo posto su un muro hanno un significato; un oggetto raccolto ha sempre un motivo per essere rinvenuto in quel preciso punto e il *design* di un nemico non è solo basato sulla bellezza ma racconta anche esso una storia. Il giocatore si pone quindi sempre le stesse domande di fronte a un evento: perché, come, dove, quando, chi? *Dark Souls* è un'infinita fonte di domande, un grande gioco ad incastrare i pezzi di un *puzzle* di cui manca la scatola raffigurante l'immagine finale. È proprio qui che si vuole insistere sulla questione della responsabilità del *gamer* di cui si è discusso nel capitolo precedente. *Dark Souls* può essere affrontato in maniera lineare e puramente ludica, forzando il *level design* con solo la progressione come obiettivo e raggiungere i titoli di coda. Nulla lo vieta e anzi, è sicuramente intesa come possibilità dagli sviluppatori. Tuttavia così facendo si perderà la gran parte dell'esperienza offerta da Miyazaki e From Software, esperienza che può essere vissuta unicamente con la messa in gioco diretta del *player*, che deve porsi le domande di cui sopra, innamorarsi della scoperta e diventare padrone del suo agire tramite quanto visto e compreso. È importante in un'opera come questa concedersi dei momenti per leggere le descrizioni, osservare l'ambiente, speculare e darsi delle risposte, senza una guida o un'imposizione dall'autore. Non che si voglia escludere l'esperienza ludica e di *gameplay*, altrettanto importante. Il giocatore deve accettare la responsabilità che il Game Director gli affida nell'affrontare entrambe le facce della medaglia, poiché è il solo modo di godere appieno dell'esperienza decisa in sede di *design* e sviluppo.

3.2 Undertale. Toby Fox e il peso emotivo del controller

È il 2015 quando lo sviluppatore americano Toby Fox pubblica *Undertale* su Steam. L'opera ottiene un successo tale da rendere un importante contributo per quanto riguarda la percezione di massa dello sviluppo *indie* videoludico. L'apprezzamento di pubblico e critica, il continuo streaming dell'opera da parte di *creators* e il veloce formarsi di *community* online trovano ragione su più questioni poiché *Undertale* è un ottimo esempio per portare avanti il discorso precedentemente illustrato sulle possibilità creative degli sviluppatori *indie*. Toby Fox ha proposto un progetto senza vincoli di mercato in cui ha potuto esprimere la sua più profonda idea creativa e autoriale tramite meccaniche inedite, lontane dalle logiche industriali; non che *Undertale* sia privo di riferimenti e ispirazioni evidenti: di enorme impatto è stata trilogia *Mother*, i cui titoli si sono stati sviluppati su NES, SNES e Game Boy Advance fra 1989 e 2006. In particolare il secondo capitolo, *EarthBound*, è l'unico che più degli altri ha raggiunto l'occidente, complice la grande *fan base* e *community* attiva che si è data da fare con localizzazioni amatoriali. Toby Fox, partecipante attivo di queste *community*, realizzò come primo suo lavoro proprio una *Hack ROM*⁴ di *Mother*. Altre influenze evidenti nel suo originale lavoro sono i JRPG classici con la gestione a turni del combattimento, come buona parte dei *Final Fantasy*, e la possibilità di interagire con gli avversari con cui si ha ingaggiato un combattimento, prassi per quanto concerne invece la serie *Shin Megami Tensei* e poi *Persona*. Toby Fox accoglie tutte le grandi influenze vissute da videogiochatore e poi le rielabora, creando qualcosa di enormemente rilevante nel panorama dell'esperienza videoludica unendo due sfere importanti come l'interazione e l'etica, indagando su cosa effettivamente può significare per il giocatore interagire con un sistema virtuale e fino a dove può instaurarsi un legame empatico con la macchina.

⁴ *Hack ROM* deriva dalla pratica *Rom Hacking*, ovvero la modifica del codice sorgente dell'immagine *ROM* di un videogioco, così da poterne modificare grafica, parametri, dialoghi o interi livelli. È molto simile al concetto di *mod* attuale poiché le modifiche si basano sul codice originale del gioco e il motivo è generalmente quello di attribuire nuova vita all'opera.

3.2.1 “*Stay determined*”: *Undertale* come icona dello sviluppo indie contemporaneo

Come accennato in precedenza, Toby Fox inizia la sua attività da programmatore seguendo la sua grande passione per la serie *Mother*. Il suo lavoro *fan made* su *EarthBound* gli garantisce una discreta visibilità, tanto che riesce a trovare impiego nel settore. Nel mentre Fox inizia i suoi progetti paralleli di sviluppo, perseguendo quelle influenze videoludiche accennate in precedenza: si concentra sul ricalcare la strada del JRPG a turni, la quale si scontra con la possibilità di dialogo introdotta da *Shin Megami Tensei* di comunicare con gli avversari. Nasce qui l’idea fondamentale che caratterizza le meccaniche di *Undertale*, ovvero la possibilità di non uccidere i mostri sul proprio cammino, ma di comunicare con loro, cercare di capirli ed eventualmente risparmiarli. L’intuizione di Fox è nata soprattutto dal dubbio sorto dalla proposta RPG presente sul mercato e a tal proposito in un’intervista tenuta dal collega musicista Sean Hogan, lo sviluppatore asserisce che: «Volevo creare un gioco RPG dove si potesse diventare amici di tutti i boss. Dove insomma non uccidere tutti fosse un’opzione praticabile (...). Molti RPG sono una continua festa all’omicidio... quanti mostri si uccidono? E a quale scopo? Tutto è nato di conseguenza da quel concetto.» L’autore si mette al lavoro e pubblica l’opera conclusa nel 2015 su Steam. Quello da lui realizzato è di importanza notevole, non solo per quanto concerne la qualità del videogioco in sé, ma per quello che riguarda la proposta: meccaniche uniche in perfetta sinergia con l’intenzione comunicativa di ciò che voleva esprimere, le sue riflessioni sull’interazione proposte tramite il testo di un’opera. Nessuna produzione di mezzo e nessun compromesso per la vendita. Ciò riporta chiaramente alla mente le parole trascritte in precedenza di Fils-Aimé sugli sviluppatori *indie* e il loro potere di portare davvero avanti il discorso, senza vincoli creativi. Ciò non esclude altri tipi di limite, come quello tecnico, del resto per uno sviluppatore solitario è impossibile pensare di realizzare un vasto *open world* che richiami un’estetica fotorealistica, giusto per fare un esempio. Sono molti infatti gli ingredienti che fanno di *Undertale* un emblema dello sviluppo *indie*: il *software* di sviluppo è stato GameMaker, scelto come alternativa al più famoso e da lui adoperato in

precedenza RPG Maker, tramite il quale ha reso un mondo con estetica 8bit che si rifà moltissimo a opere delle generazioni passate. Il lavoro da lui eseguito è durato tre anni, nei quali ha dovuto, non essendo un professionista, imparare a utilizzare gli strumenti di lavoro. Anche le musiche, ormai diventate *cult* quanto il titolo stesso, sono state composte da Fox; l'unica collaborazione di cui ha fruito è stata quella di Temmie Chang (il cui nome è stato attribuito a un personaggio secondario interno al gioco) per la realizzazione di alcuni *character design*. In sostanza lo sviluppo di *Undertale* è a ragione preso come ottimo esempio per discutere sul mondo indipendente, sia per quanto riguarda la produzione domestica e dai mezzi limitati, sia per quanto riguarda l'enorme libertà d'azione creativa.

3.2.2 “What's LV stand for? Why, LOVE of course!”: decostruzione e metanarrazione in Undertale

Nonostante *Undertale* presenti un sistema che si rifà direttamente a delle meccaniche consolidate nei decenni, Toby Fox le rielabora in maniera da renderle adatte a esprimere una sua personale riflessione, decostruendo il genere originale di partenza. Non solo il genere RPG in realtà: Fox tramite le meccaniche di *Undertale* vuole andare a criticare e mettere in discussione tutta un'intera tradizione videoludica e un intero ecosistema di videogiocatori moderni. Ciò che l'autore intende colpire è quell'attitudine consolidata di attribuire all'interazione un valore superficiale, come eliminare un'entità che ci si para dinnanzi solo “perché si fa così”, senza ulteriori domande. Fox lavora per comporre non un'opera pacifista, ma un'opera che vuole far riflettere sull'essenza della violenza e dell'agire, mettendo il giocatore di fronte alle responsabilità delle proprie consapevoli azioni. Gli strumenti che l'autore utilizza sono principalmente due: la decostruzione del genere di appartenenza principale e il riferimento al meta-testo.

Molto del potere comunicativo dell'opera si basa sul *combat design* degli RPG a turni di vecchia generazione, dove una schermata mette in chiaro le azioni che è possibile svolgere nel proprio turno, come attaccare, difendere, usare oggetti o fuggire. *Undertale* rispecchia questo formato, sono presenti infatti i riquadri *fight*

e *item*, tuttavia possiamo identificare altri due tasti, *act* e *mercy* (fig. 20). Il primo dei due è appunto quella deriva ripresa da *Shin Megami Tensei* che rende possibile interagire con il nemico di fronte a noi. Il giocatore che si ritrova a dover scegliere il proprio agire ha l'opportunità di approcciarsi in diverse maniere al *combat*: attaccare o dialogare, a seconda della sua natura. È qui che si rivela il trucco di Toby Fox, che nell'opera non tratta questo tipo di interazioni come ostacoli per il giocatore ma come prove: i nemici non sono tali ma esseri viventi, i combattimenti non sono quello che sembrano, sono incontri. Il *player* ha il potere di spazzare via il mostro di fronte oppure può provarlo a conoscere e capire tramite le varie azioni a disposizione, a farci perfino amicizia e risparmiarlo, tramite l'apposita funzione *mercy*. Nella pratica ogni incontro avviene fra una tipologia di mostro, i quali abitano l'Underground, il loro regno sotterraneo, e il piccolo umano protagonista precipitato dalla superficie; i turni determinano un'azione e se scelto il percorso *act* e *talk* si aprirà una finestra dove poter scegliere fra una gamma di azioni i cui effetti sul mostro saranno visibili nel suo turno, così da capire se si sta facendo un giusto percorso. Il turno della creatura si fonda invece su appunto manifestare la sensazione rispetto all'operato del giocatore e poi attaccarlo (l'umano è un invasore ed è inizialmente percepito come una minaccia) attivando una fase *bullet hell* in cui è possibile venir danneggiati e perdere salute. Una volta compiute le azioni corrette nei confronti del mostro questo dimostrerà la possibilità di risparmiarlo, lasciandolo in vita. Nella sezione successiva si approfondirà la profondità di scegliere il percorso che si vuole intraprendere fra *act* e *talk/mercy* poiché equivale a scegliere fra violenza e pace, fra ignoranza e conoscenza. Qui ci si può limitare a sostenere l'importanza comunicativa che Fox imprime alla sua opera, donando la possibilità di scelta al giocatore, che può vedere il mostro di fronte come qualcosa di diverso da una sfida o qualcosa da uccidere senza porsi problemi. Un'altra fonte di analisi è la decostruzione che Fox fa di altri espedienti classici del videogioco, non solo RPG, come il *tutorial*. Nelle prime battute, dopo che l'umano precipita nelle rovine sotterranee, ci si imbatte in uno dei più famosi personaggi dell'opera, Flowey the Flower. Egli si pone come tenera e dolce creatura che vuole aiutarci ad affrontare le ostilità che attendono oltre, parlando di

LV, che il giocatore conosce perfettamente come sigla, ovvero il Livello, ma che Flowey racconta essere invece Love, prendendo in giro il *player* e le sue conoscenze assodate, e che è necessario aumentarlo per essere forti. Inizia quindi un incontro con il fiore parlante dove egli ci lancia contro i suoi petali, raccomandandoci di raccogliarli tutti. È qui che si rompe la finzione del *tutorial*, poiché i petali non sono altro che l'attacco di Flowey ma il giocatore, abituato a obbedire ai comandi che gli vengono dati, non può agire in altro modo che seguire i consigli falsi del fiore e danneggiarsi. Flowey si trasfigura rivelandosi un malvagio (fig. 21) «You idiot! In this world, it's KILL or BE KILLED.» In questo primo incontro Fox mette in chiaro parte della sua poetica, colpendo duramente il giocatore attraverso la quarta parete, attaccandolo nel suo essere giocatore abituato a determinate meccaniche classiche, prive di domande e composte solo da agire. Un esempio ulteriore si riscontra in un incontro successivo, il primo di importanza narrativa, che avviene con Toriel, una tenerissima creatura che dopo averci salvato dagli attacchi di Flowey decide di prendersi cura di noi con un approccio materno di infinita dolcezza. Guida il protagonista attraverso le rovine, fino alla sua dimora. La sua premura e il suo amore possono sembrare esagerati, quasi inquietanti a un primo impatto e comunque il giocatore desidera chiaramente fuggire da quel sottosuolo. Arriva il momento in cui il giocatore deve affrontare Toriel, decisa a non far procedere il bimbo per difenderlo dai pericoli più avanti. Il giocatore ha già sperimentato ormai qualche volta le meccaniche di combattimento ma qui noterà che agire per ottenere un *mercy* sembra impossibile: la creatura non vuole saperne e ci vuole fermare per tenerci al sicuro. A quel punto dopo diversi tentativi sarà quasi naturale provare ad attaccare Toriel, fino ad arrivare al punto di ucciderla. La sua morte e il significato del personaggio troveranno spazio nella sezione successiva, qui si vuole riflettere sul linguaggio adottato da Toby Fox nel *combat system*: l'incontro infatti prevede una chiusura pacifica e senza vittime, a patto che il giocatore sia davvero convinto e rifiuti la violenza, ancora e ancora, fino a che l'opzione si riveli possibile, resistendo agli attacchi. A questo proposito torna utile un'analisi quantitativa che riporta la percentuale di giocatori che ha eliminato

Toriel alla prima esperienza su *Undertale*⁵. Il numero elevato testimonia il modo di agire tipico del giocatore moderno a cui si rivolge Fox con il suo lavoro. La stessa idea che il bottone *mercy* sia a schermo identifica la possibilità di trovare un modo per usarlo, infatti nella battaglia con il re del reame tale opzione sarà fisicamente distrutta dal boss, così da esplicitare la sua impossibilità. *Undertale* si prende molto sul serio e chiede altrettanto al giocatore poiché le ripercussioni saranno lì pronte a colpire il giocatore emotivamente. Fox gioca inoltre con un altro grande classico del videogioco, ovvero la possibilità di salvare e caricare una partita e utilizza questa prassi del videogiocatore classico per restituirgli dei messaggi significativi. La grande abitudine di salvare e poi ricaricare in caso di voler cambiare il proprio operato non regge in *Undertale* dove le azioni si pagano anche con il loro essere permanenti. Se il giocatore decide di voler cambiare un'azione da lui intrapresa e riavvia la partita si imbatte in Flowey, che parlerà direttamente al giocatore accusandolo di codardia, di aver abusato di un sistema per non prendersi carico di ciò che ha fatto. La quarta parete risulta completamente abbattuta e in particolare è da evidenziare come il gioco in questo caso sia internamente consapevole del suo funzionamento; il giocatore non può che rimanere spiazzato dal vedere le proprie conoscenze del genere e del videogioco in generale fatte a pezzi dal gioco stesso. In più battute lo scambio diretto fra gioco e giocatore prende consistenza con funzione comunicativa: *Undertale* stesso nella sua narrativa è consapevole del suo funzionamento e utilizza questa conoscenza per raccontare qualcosa al suo fruitore. Un ulteriore dettaglio a proposito dell'autoconsapevolezza del testo sui suoi funzionamenti si può notare nel *porting* di *Undertale* su Playstation 4, nel quale è stato implementato il tipico sistema dei Trofei delle console Sony. Nel caso di *Undertale* tuttavia, come prova di sdegno ulteriore per le prassi tipiche dei giocatori completisti, che pur di ottenere il Trofeo di Platino passano anche ore a eseguire meccanicamente delle azioni sterili, l'autore ha pensato di integrare la maggior parte dei Trofei all'interno di una stanza

⁵ Frederic Seraphine, "Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction" in *Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*, Università di Torino, https://www.researchgate.net/publication/327962804_Ethics_at_Play_in_Undertale_Rhetoric_Identity_and_Deconstruction

disegnata appositamente per la versione Ps4 dove il giocatore può donare denaro a una cassetta. A delle fasi specifiche di donazioni si sbloccherà un Trofeo, tuttavia il denaro richiesto è sempre maggiore e il *player* è costretto a un voluto frustrante *farming*. Le donazioni sbloccano inoltre degli oggetti nella stanza assolutamente casuali e inutili, come critica ulteriore a determinati modelli di videogioco. Una volta completata l'operazione e sbloccato tutti i Trofei il Platino sarà acquisito con il nome "Don't You Have Anything Better to Do?".

3.2.3 "If you keep going the way you are now... you're gonna have a bad time.": Undertale fra etica e responsabilità emotiva del giocatore

In quest'ultima sezione su *Undertale* l'accento vuole essere posto sul significato che emerge dalle meccaniche di gioco elaborate in chiave decostruttiva e metanarrativa proposte in precedenza. È stato detto come ogni scelta e azione compiute all'interno dell'opera siano permanenti a prescindere dal pentimento, senza possibilità di essere modificate tramite la funzione di Salvataggio e Caricamento; in aggiunta a questo è importante introdurre un altro dettaglio: il giocatore controlla una avatar che rappresenta un bambino ma che è privo all'apparenza di sesso e soprattutto non ha un carattere definito a tavolino e si presenta come il tipico protagonista muto di molte produzioni RPG, tendenzialmente di matrice nipponica. L'espedito del *silent hero* è utilizzato in particolar modo per aiutare il *roleplay* e quindi l'immedesimazione. In *Undertale* ha certamente questa funzione ma le caratteristiche neutre del personaggio comandato servono soprattutto a donare al giocatore la possibilità di agire partendo da un foglio bianco. Il *fallen human* protagonista non ha storia, biografia, sesso e carattere espliciti, abbiamo solo la possibilità di assegnargli un nome, per poi scoprire più avanti nella trama che tale nome non lo abbiamo nemmeno attribuito a lui ma un altro personaggio, il primo bambino precipitato, molto prima di noi. Senza divagare sulla trama, partendo dalla premessa che il gioco ci offre, il personaggio "vuoto" e la non ripetibilità delle azioni, vediamo dove esse conducono. La decostruzione discussa in precedenza definisce un modello in cui gli incontri con i mostri del sottosuolo non devono concludersi necessariamente

nel sangue, anzi, per un giocatore che prende sul serio i segnali definiti dall'autore, perseguendo quindi l'idea della responsabilità del *gamer*, è forse più umano il risparmiarli ed entrare piuttosto in sintonia con essi, comprendendo che sono veri e propri esseri viventi. Da questa prospettiva si snodano tre percorsi che è possibile seguire in *Undertale*, i quali definiscono l'esperienza e buona parte degli eventi che si sviluppano nella seconda parte dell'opera: la *Pacifist Run*, la *Neutral Run* e la *Genocide Run*. Esse dipendono dal comportamento del giocatore nei confronti degli abitanti dell'Underground, nello specifico la *run* pacifista si ottiene non attaccando e quindi non uccidendo nessuno sul proprio cammino, la neutrale compiendo una via di mezzo e la genocida eliminando chiunque si pari sul nostro cammino verso l'uscita del reame. Ognuna delle tre strade ha diversi risvolti che cambiano radicalmente il finale e tramite essi Toby Fox pone riflessioni all'utente altrettanto differenti. Dopo aver avanzato attraverso il regno dei mostri, prima di compiere l'ultimo tragitto verso la resa dei conti con Re Asgore ed andare incontro al finale, il giocatore sarà giudicato per il suo operato da Sans (il nome è preso direttamente dal font utilizzato per scrivere i suoi dialoghi), personaggio chiave di tutta la storia e ricorrente fin dalla sua prima apparizione, che se per tutto il racconto è posto come personaggio estremamente comica e simpatico, qui, nel silenzio della sala è estremamente freddo, quasi irriconoscibile. Rivela al giocatore la natura stessa di concetti come il Livello, LV, finora inteso LOVE grazie alle parole di Flowey, ed Esperienza, EXP, due parametri cari a tutti i videogiocatori che hanno affrontato almeno un'avventura RPG. Ebbene LV non è LOVE, ma LEVEL OF VIOLENCE ed EXP non Experience, ma EXECUTION POINTS. Le parole di Sans arrivano al giocatore in maniera estremamente potente e il sentore del giudizio è marcato. Si comprende forse come mai prima d'ora il peso delle proprie azioni. Qui si aprono delle differenze cruciali basate sull'approccio adottato, di cui le *run pacifist* e *genocide* rappresentano gli estremi e i punti cardine della volontà espressiva dell'autore.

La prima che si vuole analizzare, ovvero il percorso pacifico, è intesa da Fox come il lieto finale dei personaggi, raggiunto attraverso un forte messaggio di unione e di invito a conoscere il prossimo prima di giudicarlo e agire contro di lui,

come rappresenta bene il personaggio di Toriel. La soddisfazione e la felicità del giocatore nel vedere i personaggi con cui si è sviluppato un profondo sentimento ottenere la loro serenità dura però un tempo limitato: Toby Fox chiede al giocatore di saper lasciare andare tutto questo e di salutarli. Non lo fa semplicemente con dei dialoghi con la quarta parete, ma integra nel discorso sempre quell'idea di metatesto legato alla macchina consapevole delle sue funzioni: implora il giocatore di non resettare mai un'altra partita e di lasciarli tutti in quello stato di felicità. In sostanza il gioco richiede al *gamer* di non resettare la felicità dei personaggi che ha conosciuto solo per la curiosità di scoprire gli altri finali, oppure per collezionare tutti gli oggetti o collezionare i trofei. L'esperienza significativa è conclusa, rimane solo il gioco e il giocatore deve chiedersi cos'è più importante, facendosi ancora una volta carico delle responsabilità che l'autore gli pone sulle spalle. Nel caso si cominciasse un'altra partita il gioco conserverà memoria degli avvenimenti della *run* precedente e anche qui il giudizio dei personaggi e dell'autore non tarderà ad arrivare e colpire ancora il giocatore; nuovamente tramite le parole di Sans, entità che ha chiaramente una consapevolezza oltre i confini del gioco, sentiamo il dolore della comunità dei mostri a tal riguardo: «Noi puoi capire come ci si senta nel sapere che un giorno, senza alcun preavviso, tutto questo verrà azzerato. Ascolta. Ho smesso di cercare di tornare indietro molto tempo fa, e neanche risalire in superficie mi interessa più. Perché anche se lo facessimo... finiremmo col tornare quaggiù, senza alcun ricordo di ciò, sbaglio?» Il finale pacifico regala delle emozioni positive estremamente rare da trovare all'interno di un'esperienza ludica eppure Fox non smette nemmeno in quel frangente di chiedere moltissimo al giocatore che può sperimentare ad un livello davvero significativo la potenza dell'interazione quando veicolata dal linguaggio di un autore.

La *run* genocida è più problematica da conseguire e proprio nelle sue meccaniche risiede ancora una volta il messaggio stesso. Rispetto allo svolgimento pacifico, che prevede solo di non uccidere nessun fino al giudizio di Sans, la versione genocida invece non si sblocca unicamente uccidendo tutti i mostri. Così facendo si otterrà solamente una delle sfumature della *Neutral Run*; per giungere

alla *Genocide* occorre seguire un processo più macchinoso, ovvero quello di uccidere ogni creatura e per ogni ambientazione del mondo di gioco continuare a girare oltre il necessario, così da attivare lo *spawn* di ulteriori creature del reame ed eliminare anche loro. Ad aiutare è presente infatti nel menù una voce che avvisa il giocatore quando un'area è completamente libera dalla presenza di creature. Seguendo questo percorso e metodo al momento del giudizio Sans non sarà morbido e anzi, si rivelerà come boss supplementare (fig. 22), per molti il più complesso del gioco. Nonostante i suoi bassi parametri e l'analisi chiarisca come egli sia il più debole dei mostri, la sua meccanica funziona tramite un punteggio segreto segnato come KR, che secondo le *community* potrebbe stare per "Karma". Il duello con Sans è enormemente complesso ed egli non risparmia dialoghi di un certo peso nei quali risulta sempre evidente la consapevolezza del mondo di gioco ma soprattutto del gioco stesso in senso metatestuale. Ci combatte con enorme forza e allo stesso tempo in maniera verbale, cercando di destabilizzare la nostra mente: «Conosco il tuo tipo. Tu sei, uh, molto determinato, non è così? Non ti arrenderai mai, neanche se non c'è, uh, assolutamente NESSUN vantaggio nel perseverare. In parole povere, non importano le conseguenze, tu continuerai a proseguire. Non perché desideri il bene o il male... ma solo perché pensi di poterlo fare. E siccome 'puoi', allora 'devi'.» Risulta chiaro come Toby Fox desideri ancora una volta attaccare duramente il giocare dell'agire incondizionato, il massacratore di nemici che esegue il comando solo perché può, perché è curioso e soprattutto perché l'unica cosa che desidera è il completismo, tralasciando spesso le cose che davvero contano di un'esperienza videoludica.

Undertale è davvero un pozzo da cui sarebbe davvero possibile estrarre decine di questioni: i personaggi sono infatti moltissimi e ognuno racconta una storia diversa, con tematiche estremamente eterogenee che possono imprimere al giocatore un segno molto forte, sia in senso ludico che umano. Toby Fox è sicuramente uno degli autori che nell'epoca contemporanea ha più contribuito a portare avanti il discorso dell'interazione significativa in un videogioco, consapevole della necessità di affidare al giocatore la responsabilità dell'azione, e in questo caso delle scelte etiche, e lasciare che sia quest'ultimo a definire la sua

esperienza nel mondo creato dall'autore, facendosi carico anche dello scoprire qualcosa di più su sé stesso sia come giocatore che, forse, come essere umano.

3.3 Kentucky Route Zero. L'opera decennale di Elliott e Kemenczy per una nuova narrazione

Kentucky Route Zero, abbreviato generalmente in KRZ su molte *community* e forum di discussione, si è guadagnato nel tempo una grande fama ed è spesso inteso come una delle apoteosi artistiche del medium. A dipingere tale quadro ha contribuito una gestazione lunga quasi un decennio, infatti l'opera si compone di una struttura in cinque atti, ognuno dei quali è stato distribuito in diversi momenti, dal 2013 al 2020, anno in cui è stata pubblicata la *TV Edition* comprensiva di tutte le parti più l'ultima. Tra un atto e l'altro (ognuno della durata di circa tre ore) vi sono degli intermezzi ulteriori, la cui forma e contenuto saranno discussi più avanti. La struttura in atti e intermezzi e la ripartizione interna in scene ha dato un'immagine ben definita all'opera e con il contributo di una grande influenza letteraria e artistica palpabile all'interno del testo, KRZ non poteva che essere associato dall'utenza a una sfera "alta" della produzione videoludica. Ciò ha naturalmente comportato anche la relegazione del titolo a un certo tipo di nicchia: rispetto per esempio ad *Undertale* e ad altre opere *indie* con marca autoriale, *Kentucky* si è guadagnato l'appellativo classico del "non per tutti", complice, oltre a quanto già accennato, un sistema interattivo che si fonda unicamente su un semplicissimo punta e clicca e la scelta testuale di dialoghi e narrazione. Altri tipi di interazione sono rari e comunque estremamente semplici. Naturalmente non è solo l'aura artistica che l'opera fa traspirare a rendere *Kentucky Route Zero* un testo videoludico fondamentale nel panorama autoriale: Elliott e Kemenczy, infatti, restituiscono un'esperienza narrativa e interattiva estremamente profonda e significativa, che non si limita alle caratteristiche di *gameplay* ma procede oltre, facendo delle sue influenze e dei suoi meccanismi un veicolo espressivo unico e potente. Nel seguente parte della sezione si analizzerà quindi le componenti dell'opera, il loro funzionamento e il rapporto di responsabilità che si instaura fra autore e videogiocatore.

3.3.1 “Just try to think like a poet”: autore e giocatore registi dello spettacolo

Gli atti che compongono *Kentucky Route Zero* sono giunti al mercato in maniera talmente dilazionata - formando veri e propri episodi - che è possibile rinvenire in essi le trasformazioni che il videogioco e gli autori hanno subito negli anni. Sviluppare un'opera dal così lungo respiro permette di raccontare, anche indirettamente, una grossa porzione temporale del mercato e della realtà percepita. KRZ nel raccontarsi attraverso gli atti cambia forma, pur mantenendo sempre lo stesso schema ludo-narrativo: dal punta e clicca “standard” dell'Atto I si passa invece al viaggio in nave in tempo reale con le soste nelle varie *location* dell'Atto IV, oppure ancora alla “mappa aperta” dell'Atto V. Sono gli interludi in questo caso a fare da collante e soprattutto da anticipazione al cambio di modalità interattiva che intercorre fra un atto e l'altro, e riescono nel loro svolgimento a mantenere alta una coerenza che negli anni correva il rischio di venire meno, sia nella forma che nel contenuto. KRZ mantiene quindi una continuità nella sua natura profonda nonostante ogni atto risulti sempre proprietario di qualche contaminazione e ispirazione della realtà. Ciò che si mantiene per tutta la durata dell'opera, questo senso di continuità, è rappresentato dal rapporto autore/giocatore. In *Kentucky* l'essenza stessa dell'opera trova una sintesi attraverso il rapporto fra questi due agenti del testo. Il sistema narrativo infatti prevede una collaborazione fra di essi, e tale interazione viene spinta in maniera ancora più approfondita rispetto ai classici sistemi di scelta multipla. Nella pratica questa forma interattiva si sviluppa attorno al concetto di *theatrical design*, rendendo l'utente parte attiva nel determinare le battute della sceneggiatura e i tempi in cui vengono poste, inoltre è sempre il giocatore che definisce il tempo dei personaggi dentro la scena e pure la durata di quest'ultima. In sostanza il *player* che si avvicina a *Kentucky Route Zero* si accorgerà molto in fretta che non viene chiamato dall'autore a prendere parte a una narrazione da un determinato punto di vista, ma è invitato a co-partecipare a una sceneggiatura e a una messa in scena come principale creativo, utilizzando ciò che l'autore ha preparato in precedenza in maniera aperta. KRZ è un racconto corale, i personaggi si aggiungono man mano

al primo che viene presentato, il vecchio Conway con il suo cane dal cappello di paglia (Homer o Blue, dipende dal giocatore), e tutti hanno la loro storia, le proprie riflessioni e il proprio significato, ma come questo significato verrà sviluppato dipende dall'interazione del giocatore su quanto già esistente. Non esiste nell'opera il dialogo lineare, ma in quanto giocatori siamo chiamati a comporre intere sceneggiature, aggiungendo risposta a risposta, prendendo in mano diversi personaggi anche in una sola scena. *Kentucky Route Zero* rappresenta forse l'apice del concetto di co-autorialità del testo videoludico, poiché è proprio l'esperienza partecipativa a racchiudere il senso artistico dell'opera. La trama infatti tende a procedere sempre e comunque verso dei punti di convergenza definiti dall'autore, non è previsto nel *game design* un vero e proprio sistema di scelte a lungo termine. È proprio l'azione sul testo a rappresentare l'esperienza significativa offerta da KRZ, dove il giocatore è chiamato a orientarsi in una messa in scena e stabilirne la messa in pratica, muovendosi su un testo le cui fondamenta sono precluse e determinate da altri. Questo porta inevitabilmente il giocatore ad affrontare un'esperienza senza precedenti di mercato, dove la mano sull'opera risulta tanto salda quanto il testo risulta misterioso e ineffabile. Ed è in questo ambiente che il giocatore/regista/spettatore agisce, guidato dall'ipnosi della messa in scena e il suo consumarsi nell'attimo e dalla molteplicità dei punti di vista che deve adottare, separato dalla tradizione videoludica di interagire con uno scopo e un piano precisi per raggiungere un lieto fine, per evitarne uno negativo o ancora più classicamente un Game Over. Risulta evidente forse più che mai la riflessione legata alla responsabilità del giocatore dinnanzi al testo videoludico: spingendo all'estremo le fondamenta della co-autorialità che qualifica il medium, il giocatore non può evitare, approcciandosi a *Kentucky Route Zero*, di farsi carico dell'intero racconto e della messa in scena. Nonostante la convergenza della narrazione verso dei punti precisi stabiliti dagli autori, il giocatore deve consapevolmente occuparsi dell'attimo presente e del suo funzionamento: il racconto deve procedere e solo lui ha la possibilità di far sì che ciò accada, affidandosi solo a sé stesso; il futuro dello *script* è oscuro e proprio per questo motivo non è importante focalizzarsi,

privilegiando l'approccio dello "stay in the moment" e facendosi trascinare dal flusso dell'esperienza.

3.3.2 "Look at that headstone: Marquez": influenze e ispirazioni di Kentucky Route Zero

L'opera di Elliott e Kemenczy si regge, oltre che sul *game design* descritto in precedenza, su una robustissima rete di influenze e ispirazioni provenienti dai più diversi ambiti artistici e intellettuali. Il primo che si vuole citare, poiché pervade interamente l'opera e ne definisce soprattutto l'idea drammatica che si affronterà nella prossima sezione, è il realismo magico. A guidare la narrazione, i suoi contenuti e l'estetica degli ambienti è infatti un innegabile senso del reale e del quotidiano, dove si intromettono degli elementi magici, i quali trovano genuina collocazione interna. KRZ non si vuole mai distaccare dal raccontare una realtà sociale e politica attraverso i personaggi e le loro storie, eppure per raccontare tali temi il magico fa da costante ausilio agli autori, dipingendo scene perennemente in bilico fra il reale e il surreale. L'enunciazione di questa poetica è percepibile fin da subito nella primissima scena dell'Atto I, ambientata nella Gas Station, l'inizio dell'epopea di Conway e il suo cane, e nella scena seguente, che trova spazio nella Farmhouse Marquez (riferimento cristallino allo scrittore Gabriel Garcia Marquez, emblema letterario del realismo magico). Queste due scene (di cui la seconda gode di un'approfondita analisi nel saggio *Player and Figure: An Analysis of a Scene in Kentucky Route Zero*⁶) mostrano come degli ambienti perfettamente coerenti con la realtà - una stazione di rifornimento del carburante e una casa abbandonata - possano presentare al loro interno degli elementi assolutamente atipici e apparentemente fuori posto, - uno scantinato con delle persone avvolte del buio intente a giocare un gioco di ruolo da tavolo, e una televisione (fig. 23) che immerge Conway nella Route Zero. La scenografia degli ambienti è pensata quindi in continuo spostamento di equilibrio fra il reale e il magico, in maniera molto vicina alle rappresentazioni del Surrealismo: emblematico il palazzo del Bureau of

⁶ Daniel Vella, "Player and Figure: An Analysis of a Scene in Kentucky Route Zero", in *Proceedings of Nordic DiGRA 2014 Conference*, 2014, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_2.pdf

Reclaimed Spaces, inteso per essere una struttura sotterranea contemporaneamente coperta e scoperta, cattedrale e ufficio (fig. 24), oppure il Museum of Dwellings, spazio enorme che accoglie le diverse tipologie di abitazione umane (fig. 25).

Ci sono ulteriori riferimenti letterari e il primo è rintracciabile nelle fondamenta stesse del testo. Nel capitolo precedente infatti si è discusso degli approcci della letteratura combinatoria e in questo senso KRZ si pone come effettivo progetto di composizione del testo partecipata, molto in linea con alcuni degli esperimenti di OuLiPo, come ad esempio il citato *Cent Mille Millions de Poèmes*. L'altro riferimento attinge invece alla natura teatrale dell'opera ed è visibile nella forma con cui vengono espresse le descrizioni ambientali. In *Kentucky* infatti la narrazione non si regge unicamente sul dialogo: il giocatore ha infatti la possibilità di analizzare oggetti e ambienti, ottenendone una descrizione. Questa viene dichiarata con il linguaggio della sceneggiatura teatrale (fig. 26) e cinematografica, quasi a rimarcare il ruolo di regista assunto dal *player*. Il linguaggio è infatti coinciso e descrittivo e, aiutato dalla scelta del font tipica della sceneggiatura e di alcune macchine da scrivere, assume una funzione pragmatica.

Non manca il riferimento, abbastanza esplicito in questo caso, al *gaming* in sé. In particolare risulta evidente una fase di gioco nel gioco, quando il giocatore deve interfacciarsi con il Super Computer Xanadu nella Scena IX dell'Atto III. Xanadu, oggetto misterioso e cruciale per lo svolgersi della trama, presenta uno schermo attraverso il quale si interagisce attraverso *input* e offre al giocatore la possibilità di affrontare una classica avventura testuale. Il sistema di gioco che prevede descrizioni ambientali alternate a scelte del *gamer* che fanno procedere la trama, fanno chiaro riferimento alla prima delle opere di tale genere, ovvero *Colossal Cave Adventure*. Una volta terminata questa parentesi obbligatoria il giocatore ha la possibilità, se interessato, di affrontarne una facoltativa, in cui l'esperienza offerta da Xanadu si traduce in un gestionale che vede come protagonista il creatore della macchina stessa alle prese con il suo sviluppo (Xanadu in generale ha come scopo esprimere la sua stessa creazione).

Un'ultima parentesi è invece dedicata alla rappresentazione di altri medium, pratica ricorrente in *Kentucky Route Zero*. Di particolare rilievo è l'esempio del

primo interludio, *Limits and Demonstrations*, situato fra l'Atto I e l'Atto II. Qui il giocatore si muove all'interno di uno spazio museale dedicato a Lula Chamberlain, artista che nella finzione è anche un personaggio presente negli Atti veri e propri. L'esposizione si rifà alle installazioni tipiche dell'arte contemporanea (fig. 27-28) e il giocatore si muove nello spazio analizzando le opere e discutendone insieme agli altri visitatori quasi come un surrogato della realtà. L'influenza di altri medium è percepibile in altri momenti dell'opera, in cui la pratica di inserire il medium nel medium prende ancora forma: oltre al già nominato caso di Xanadu, ciò è riscontrabile negli altri interludi: *The Entertainment*, situato fra l'Atto II e l'Atto III replica una vera e propria *pièce* teatrale interna al gioco, dove il giocatore ha unicamente la possibilità di osservare intorno a sé ed eventualmente analizzare gli oggetti circostanti. L'opera procede a prescindere dalle azioni compiute dal giocatore ed è a sua volta distinta in atti. *Un Pueblo de Nada*, collocato invece fra l'Atto IV e l'Atto V, pone il giocatore all'interno di uno studio televisivo dove sta venendo registrata l'ultima trasmissione. È possibile anche qui muoversi, dialogare e analizzare l'ambiente mentre il programma viene ripreso. Questa proposta a matrisca mediale trova la sua estremizzazione nell'ausilio che KRZ fa del concetto di esposizione museale: uno spazio che per sua natura è contenitore di ulteriori realtà, a loro volta esplorabili. *Kentucky Route Zero* riproduce internamente delle realtà appartenenti ad altri medium, gioca con i loro linguaggi e li fa propri, complice un sistema interattivo sinergico, per creare un nuovo tipo di narrazione che possa raccontare qualcosa in maniera unica e profonda.

3.3.3 "Well, who has options these days?": racconto interattivo su un America in crisi

Theatrical design e realismo magico, unitamente alle altre influenze e ispirazioni, compongono quello che è il testo di *Kentucky Route Zero*. L'opera tuttavia non si rivela essere solo un esercizio di stile dalle tinte intellettuali, anzi. Il suo scopo espressivo è veicolare, attraverso questo linguaggio unico, un messaggio fortemente sociale e politico, sfruttando proprio il limite fra la realtà quotidiana e il surreale. Ciò di cui si occupa *Kentucky Route Zero* è mettere in luce il contesto

di un'America in crisi e distrutta dal debito, che si configura qui come lo *status* principale di buona parte delle famiglie statunitensi. Non solo: gli atti si dipanano attraverso un paese trafitto dalla burocratizzazione estrema delle procedure e ambienti tecnocratici in cui la figura socialmente più debole non ha possibilità di rivalsa ed è costretta ad accettare il triste destino impostagli dallo sfrenato capitalismo americano. Elliott e Kemenczy hanno idee chiare per quanto riguarda il mondo e il messaggio che desiderano trasmettere all'utente. Il motore espressivo principale sono i personaggi: KRZ è infatti un'opera corale, complice il *theatrical design* dell'opera, in cui le varie prospettive dei protagonisti e soprattutto le loro storie vanno a dipingere il quadro della società americana.

Il protagonista principale di cui abbiamo il controllo (e che guideremo in maniera diretta per buona parte dell'opera) è Conway, un uomo di mezza età prossimo alla pensione, che intraprende l'ultimo viaggio in furgone per conto del negozio di antiquariato in cui lavora, ed è l'esempio perfetto per introdurre il discorso narrativo operato. La sua meta è Dogwood Drive n. 5, situata sulla Route Zero. Questa rappresenta proprio il simbolo dell'opera: una strada impossibile, che per essere trovata necessita un percorso diverso, che niente ha a che fare con i lunghi percorsi d'asfalto americani. La meta inarrivabile giustifica un muoversi perennemente spaesati in un ambiente che sembra condurre il giocatore sempre in circolo. Conway segue lo stesso percorso, districandosi fra compagni di viaggio ed eventi alienanti, cercando la Route Zero saltando da un indizio all'altro. Ecco dunque che Conway giunge al Bureau of Reclaimed Spaces, l'ufficio che ha in gestione la conservazione di informazioni su luoghi e strade. Il *loop* burocratico porta Conway e la sua compagna di viaggio a vagare da un piano all'altro, in quel gioco di rimbalzo tipico della burocrazia occidentale. A sottolineare lo smarrimento vi è un continuo innesto di elementi magici e illogici, che tuttavia si integrano nell'ambiente, rendendo la peregrinazione nel regno della burocrazia un perfetto incubo reale. Non c'è aiuto dalle istituzioni verso i cittadini bisognosi, e in *Kentucky Route Zero* non c'è indicazione da parte della sede competente su dove sia questa Route Zero: i vizi di forma, gli archivi vetusti, la tecnologia anziana e i vari uffici che spediscono Conway da un piano all'altro non fanno altro che

alimentare il disagio e la sensazione di solitudine dinnanzi alle incombenze sociali e della vita quotidiana. L'aiuto giunge a Conway solo da persone come lui, intrappolate dai cavilli legali, dai debiti e dalle strette del capitalismo. Ogni personaggio rimanda a, un altro che potrebbe conoscere la via, mantenendo viva l'idea che la Route Zero comunque esista. Essa, infatti, nonostante sia vista come la meta d'arrivo del viaggio di Conway, la destinazione della consegna, è intesa dagli autori come simbolo di un nuovo inizio, uno spazio in cui vivere senza le pastoie della società del capitale fatta di lavoro e catene da cui i più poveri e deboli non hanno modo di liberarsi. L'edificio in Dogwood Drive n. 5 (fig. 29), raggiunto al termine dell'Atto V, prende infatti le sembianze di ciò che la collettività dei personaggi giocanti decide per poi diventare uno spazio comunitario, quasi a rimarcare l'essenza di ciò che significa raggiungere lo Zero. L'indirizzo tuttavia non verrà mai raggiunto da Conway, colui che più di tutti desiderava arrivarci. Il personaggio che abbiamo controllato attivamente abbandona il palcoscenico alla fine dell'Atto IV e il suo percorso si interrompe. Conway rappresenta infatti l'uomo soverchiato dalle incombenze sociali, soprattutto dai debiti: nell'Atto I si ferisce a una gamba e una volta fatto visita al Dottor Truman nell'Atto II, il quale lo esamina e gli prescrive un antidolorifico, inizia la sua trasformazione. Conway al suo risveglio trova infatti la gamba ferita tramutata in quella di uno scheletro dall'aspetto arancione e luminoso. Lo scheletro come iconografia dell'uomo morto viene applicata gradualmente a Conway man mano che il suo percorso di debito si arricchisce. Se questo è un chiaro riferimento alla questione sanitaria degli Stati Uniti, il colpo di grazia avviene quando Conway decide di abbandonare il viaggio verso Dogwood Drive, accettando di lavorare per la Distilleria, azienda con cui si è indebitato nell'Atto precedente per poter proseguire. Conway si trasforma in scheletro (fig. 30) e si unisce ai suoi simili, ufficialmente perduto a causa di un ulteriore debito. Conway è un personaggio raccontato in maniera frammentaria ma ciò che possiamo intendere di lui è che è un cittadino sconfitto fin dalla tenera età: nel Museum of Dwellings riconosce la sua abitazione d'infanzia sotto forma di tenda e a scuola era già considerato un elemento senza prospettiva; in età adulta è diventato alcolizzato, collezionando debiti e perdendo i lavori. Una volta ripulito

dall'alcol inizia a lavorare per l'antiquario cercando un nuovo equilibrio, tuttavia quello che gli autori vogliono dirci è che non c'è redenzione per le persone segnate fin dalla nascita a cui viene negato supporto. Durante il tragitto sulla Route Zero, pur di raggiungerla, Conway dovrà nuovamente concedersi all'alcol, bevendo una bottiglia costosa e indebitandosi con la Distilleria, azienda produttrice di alcolici situata sotto una chiesa sotterranea. Proprio per ripagare la Distilleria deve iniziare un nuovo lavoro. Lascia quindi il viaggio, abbandonando la possibilità di un nuovo inizio e l'idea di libertà. Tutti gli eventi che segnano la *storyline* di Conway e degli altri personaggi non sono negoziabili: il sistema interattivo prevede sì la composizione del testo in diretta, tuttavia i punti di convergenza sono decisi dal volere autoriale. L'idea drammatica alle spalle di *Kentucky Route Zero*, questo grande e tetro affresco dell'America capitalista, è quanto volevano portare gli autori sugli schermi dei giocatori: il ruolo di questi ultimi è farsi trasportare dalle allegorie e dai simboli che catalizzano tale messaggio, godendo e vivendo l'attimo della composizione testuale accanto all'autore, che con questo *design* si pone da pari a pari rispetto al giocatore.

APPENDICE ICONOGRAFICA

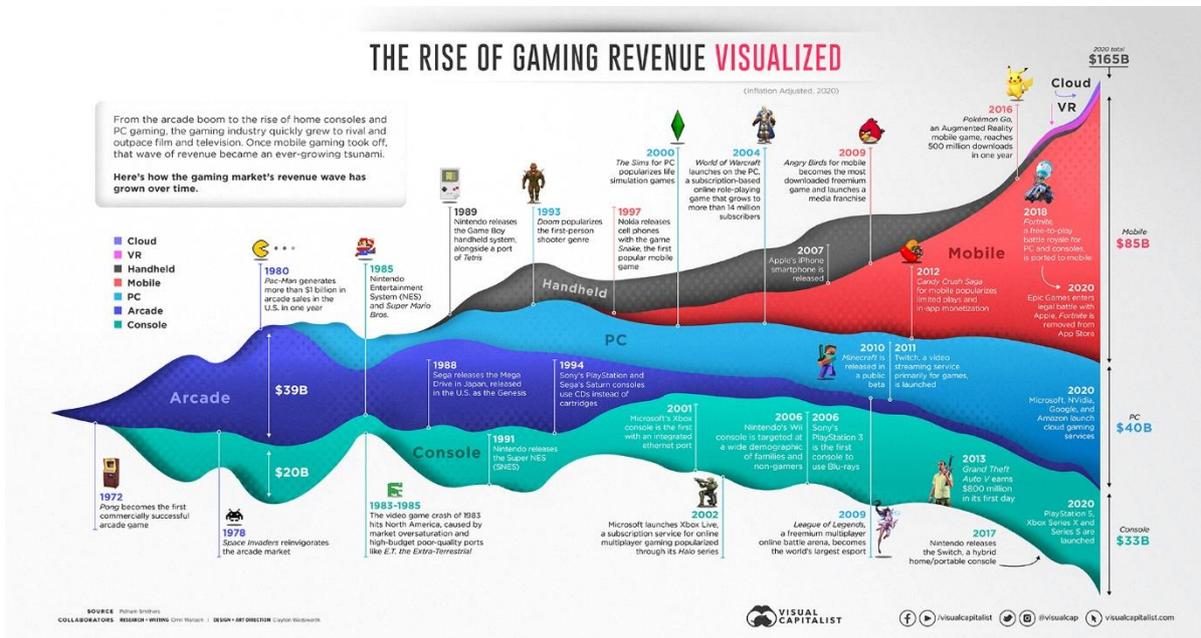


Figura 1 La ripartizione delle tipologie videoludiche nel tempo.



Figura 2 Il controller e il Chromecast di Google Stadia.

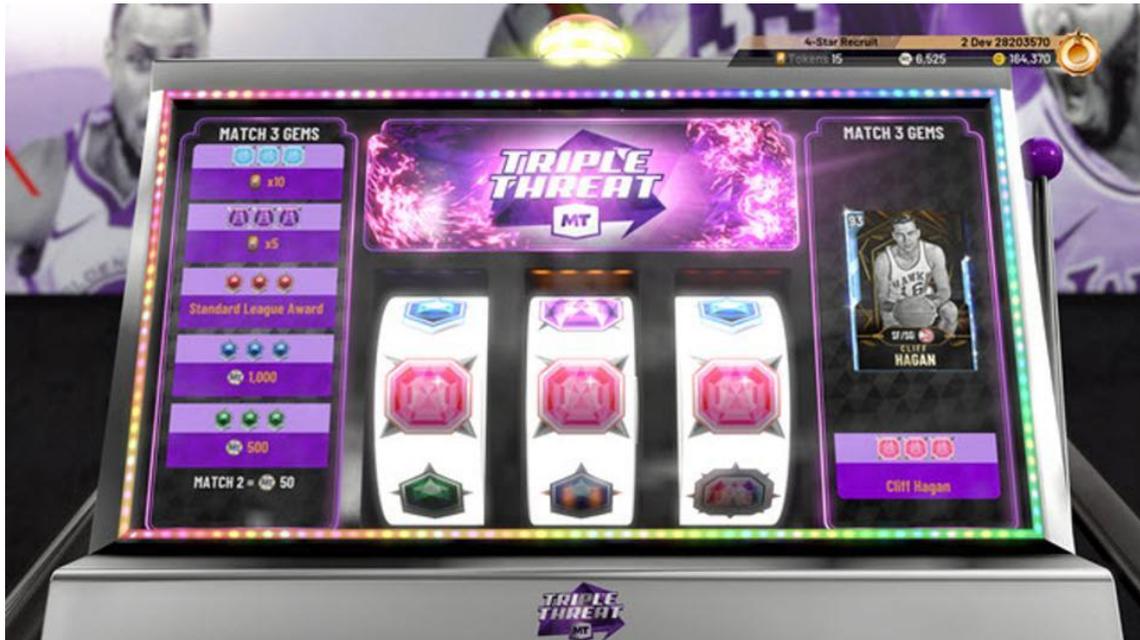


Figura 3 L'interfaccia a casinò degli "spacchettamenti" in *NBA 2K20*.



Figura 4 Keanu Reeves a sorpresa sul palco dell'E3 2019.

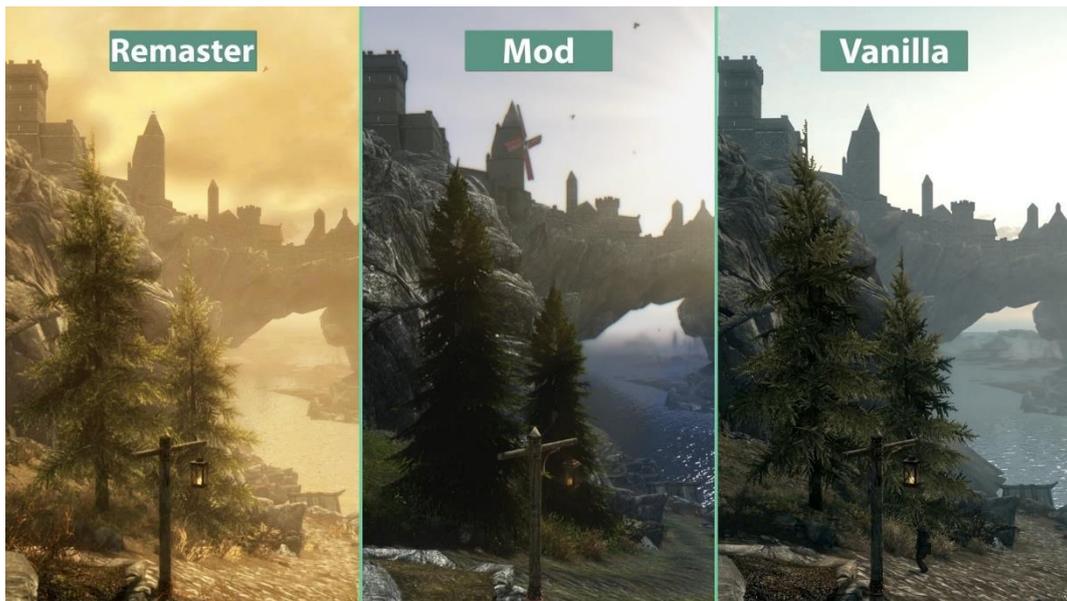


Figura 5 Una comparazione delle versioni di *Skyrim*. In ordine: *remaster*, *mod*, originale.



Figura 6 L'elevato livello di fotorealismo in *Red Dead Redemption 2*.



Figura 7 Una comparazione fra *Resident Evil 2* del 1998 e il remake del 2019.



Figura 8 Un esempio di fotorealismo nelle espressioni facciali in *The Last of Us Part 2*.



Figura 9 Il cast presente in *Death Stranding*.



Figura 10 La connessione biologica all'hardware in *eXistenZ*.

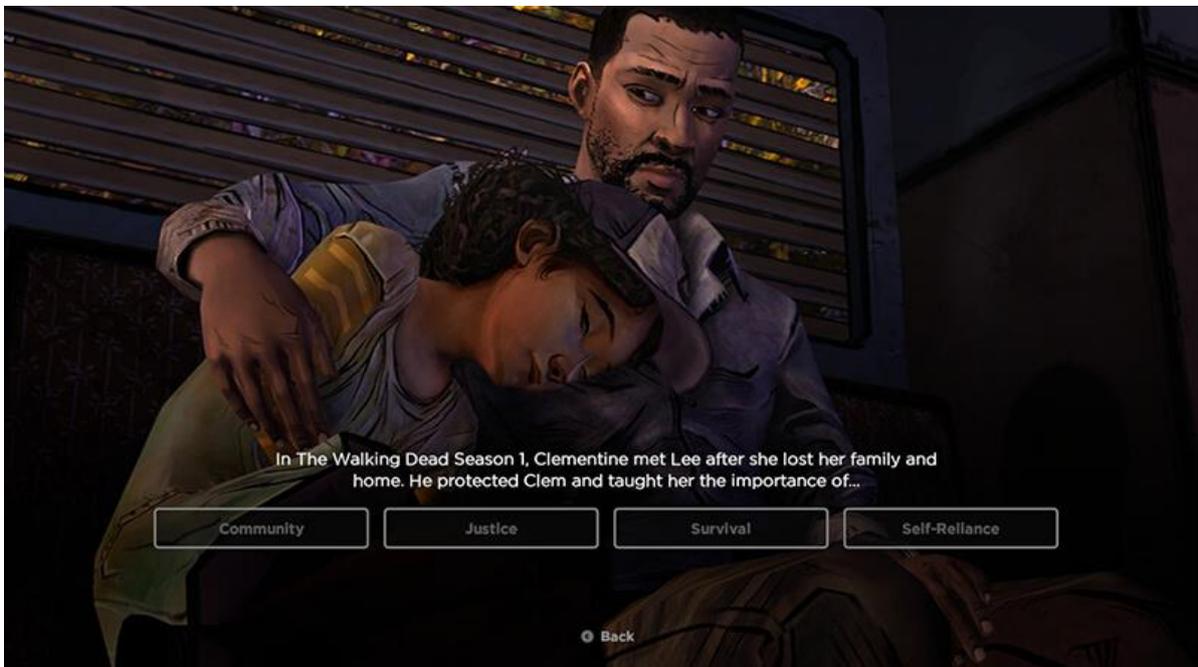


Figura 11 Un esempio di scelta all'interno della narrazione nella serie Telltale *The Walking Dead*.



Figura 12 L'alto livello del comparto grafico di *Hellblade: Senua's Sacrifice* nonostante non sia un Tripla A.



Figura 13 Il concerto di Dj Marshmello in uno dei diversi server di *Fortnite*.



Figura 14 Il buco nero apparso in *Fortnite* in attesa della Seconda Stagione.



Figura 15 Il crossover fra *Death Stranding* e *Metal Gear Solid* con Sam e l'iconica scatola di Snake.

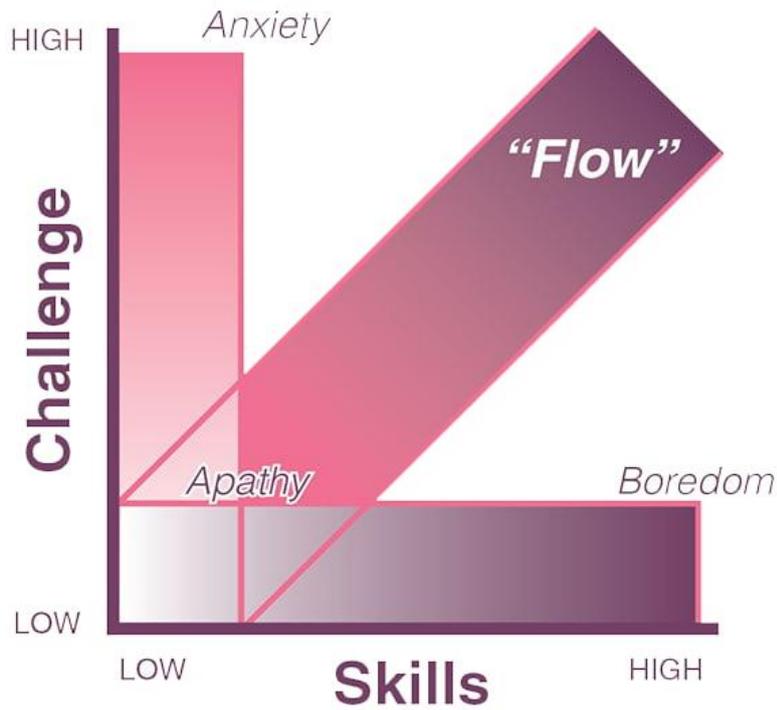


Figura 16 Lo schema rappresentativo della Teoria del Flusso.

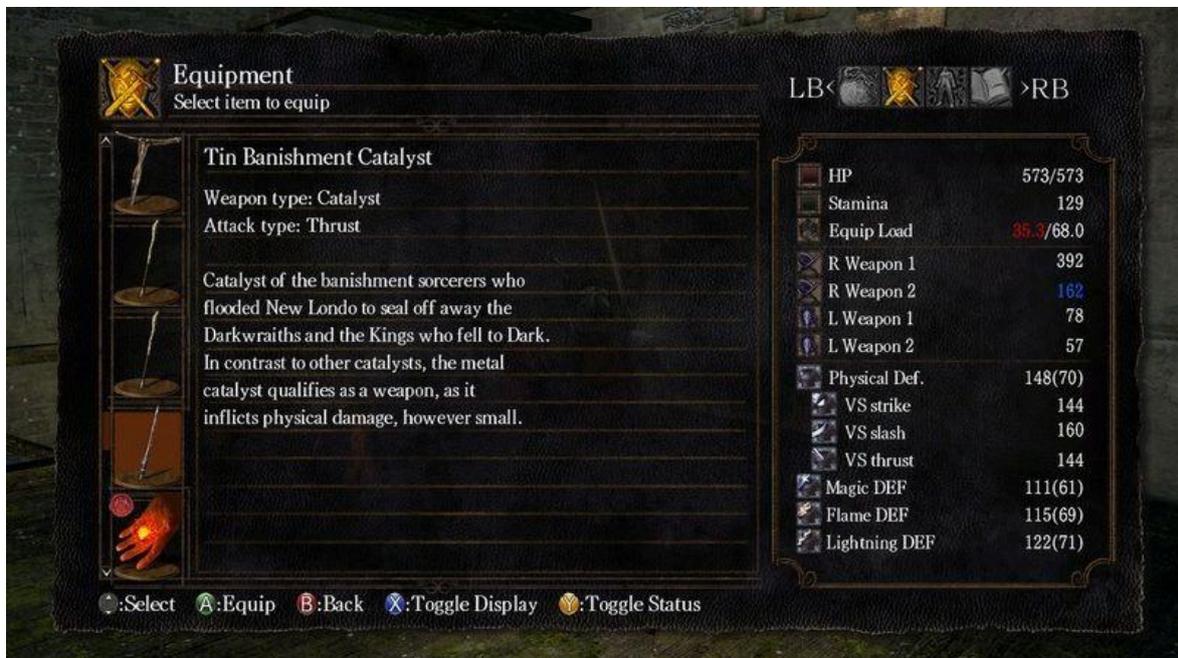


Figura 17 Un esempio di descrizione di oggetto in Dark Souls.



Figura 18 Uno dei personaggi più importanti e tuttavia di più difficile incontro in *Dark Souls*.



Figura 19 L'ambientazione che racconta: la scultura e la sua collocazione non sono solo estetica ma *lore*.



Figura 20 La schermata dell'HUD durante un incontro in *Undertale*.

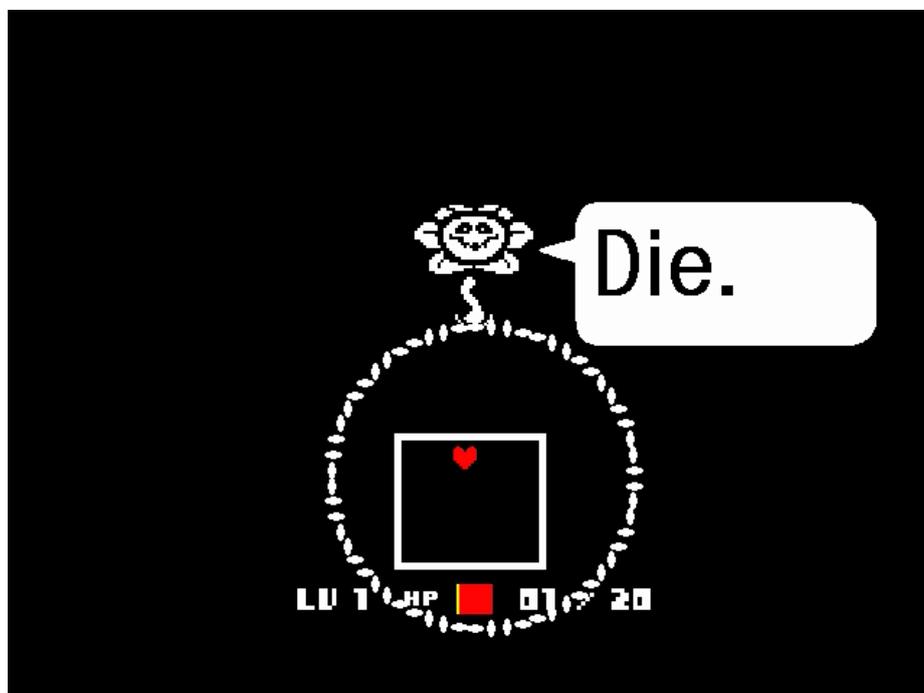


Figura 21 Flowey rivela la sua natura per poi attaccare il giocatore con i suoi petali.



Figura 22 Sans abbandona la linea comica per punire il giocatore in una *Genocide Run*.



Figura 23 Il televisore nella Farmhouse Marquez.



Figura 24 La particolarità della struttura del Bureau of Reclaimed Spaces.

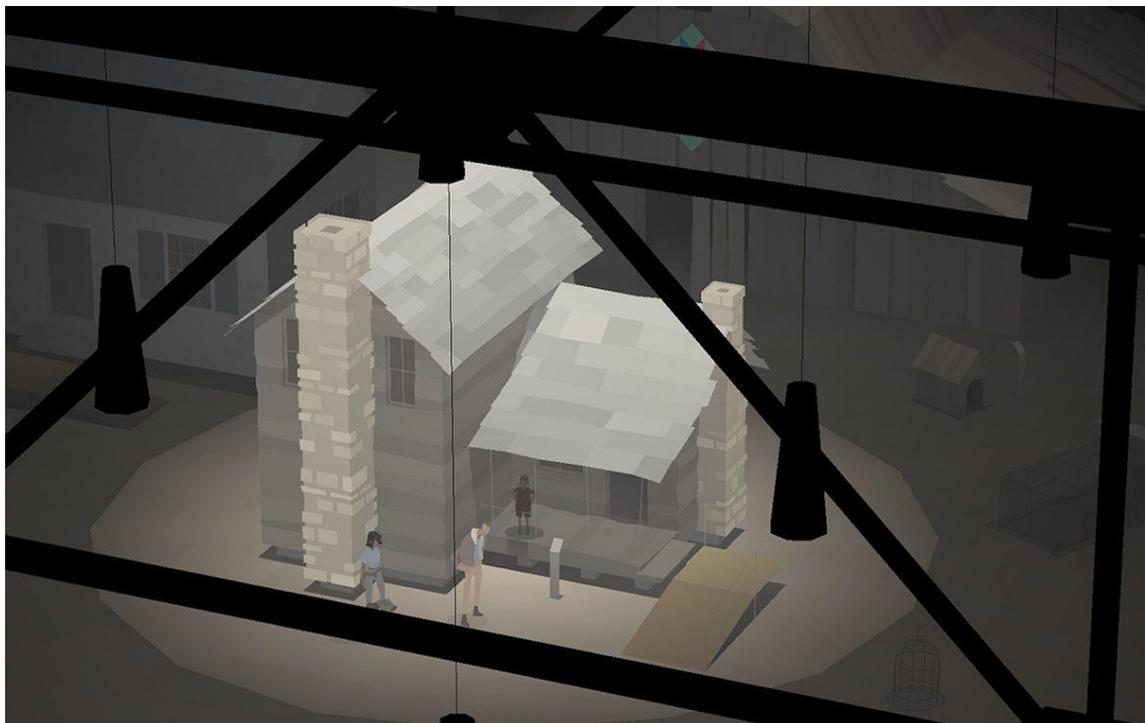


Figura 25 Un' inquadratura del surreale Museum of Dwellings.

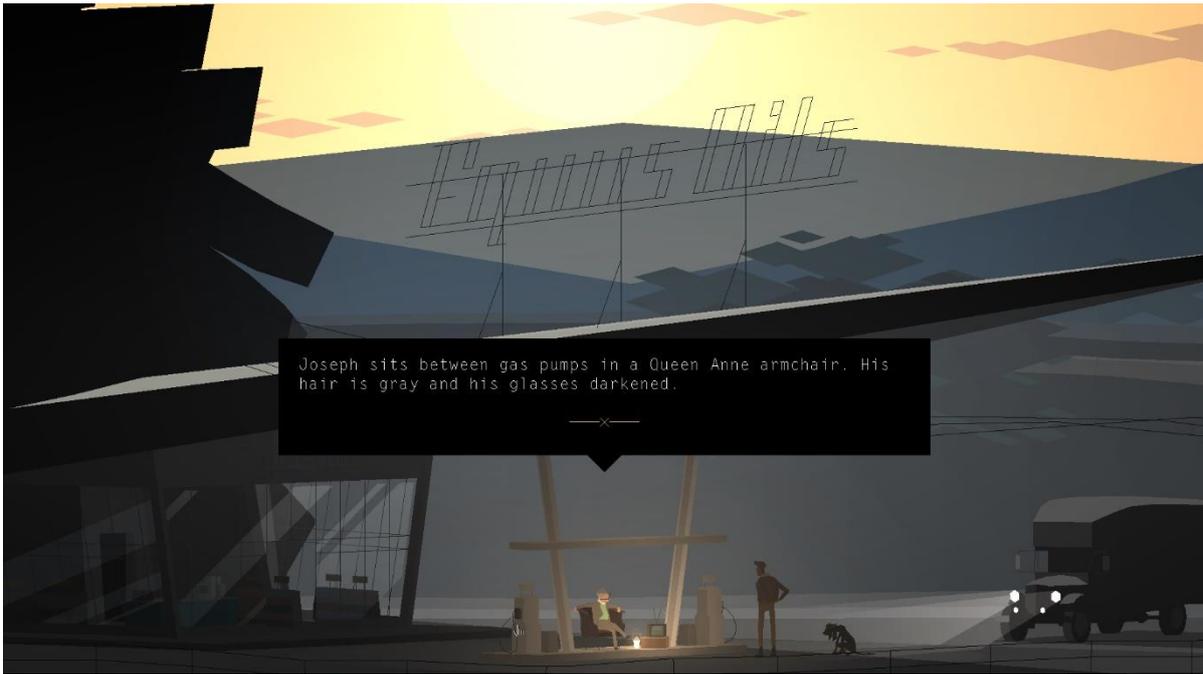


Figura 26 Un esempio di descrizione che si rifà alla sceneggiatura in *Kentucky Route Zero*.

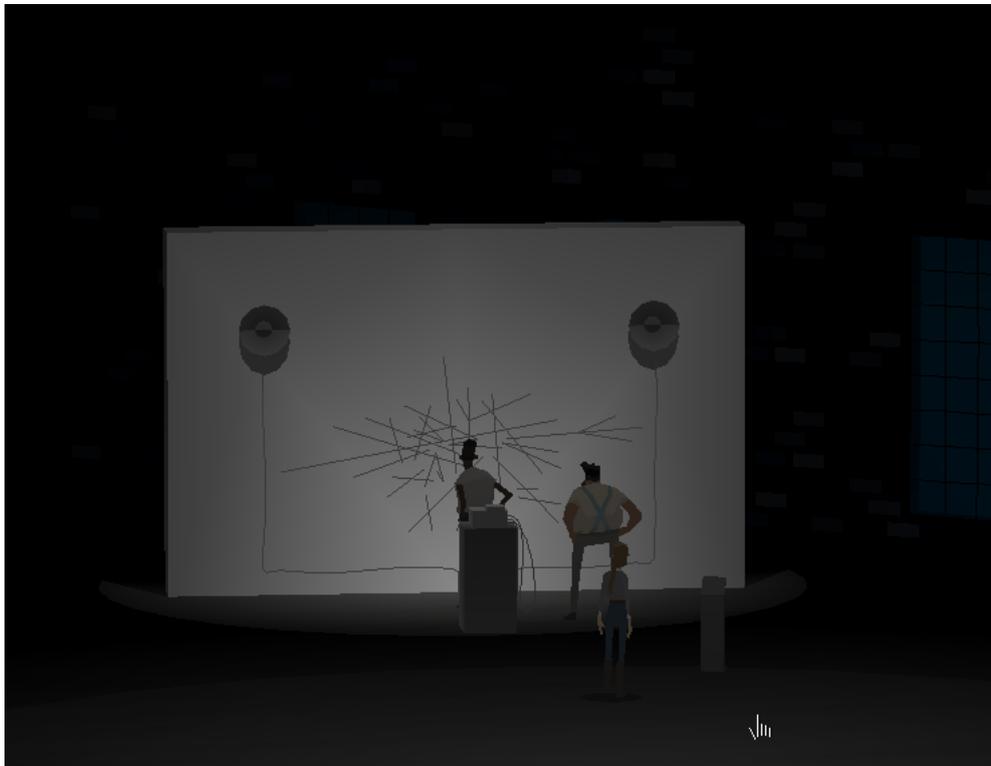


Figura 27 Una delle opere esposte nell'interludio *Limits and Demonstrations*.

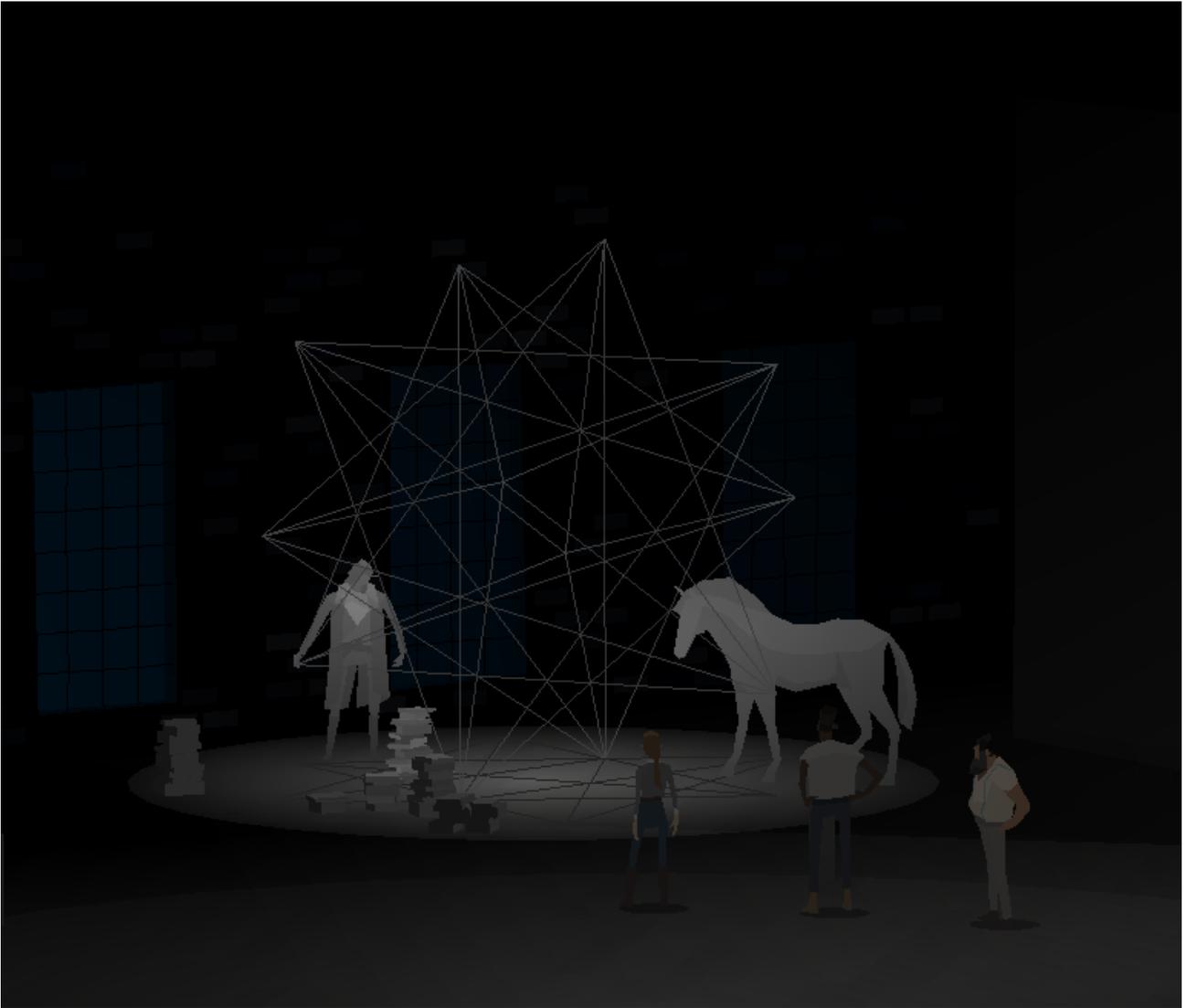


Figura 28 Un'altra opera esposta nel museo digitale in *Limits and Demonstrations*.



Figura 29 L'edificio al n. 5 di Dogwood Drive, alla fine della Route Zero.

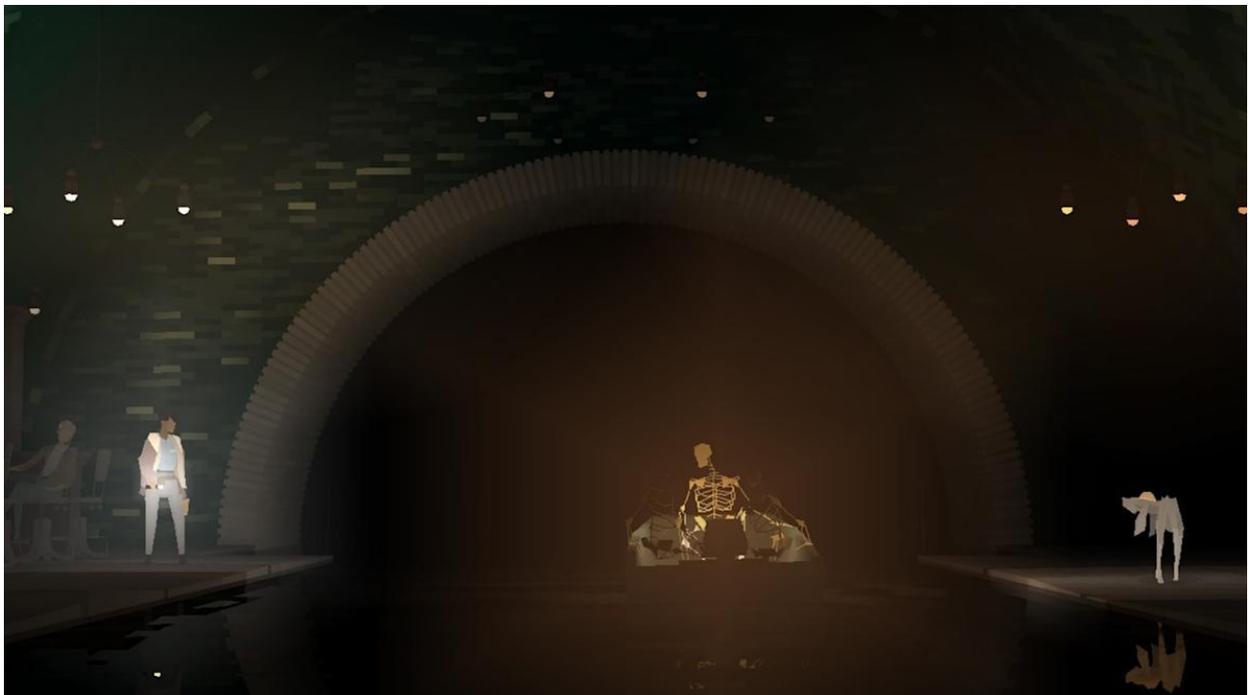


Figura 30 Conway orami scheletro che lascia la scena per lavorare alla Distilleria.

Bibliografia

Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimora, 1997.

Espen Aarseth, “The Game and Its Name: What is a Game Autuer”, in *Visual authorship: creativity and intentionality in media*, Museum Tusculanum Press, Copenhagen, 2005.

Roland Barthes, “La morte dell’ autore”, in *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, Einaudi, Torino, 1988.

Arthur Berger, *Video games, a popular culture phenomenon*, Transaction Publishers, New Brunswick, 2002.

Maresa Bertolo, Ilaria Mariani, *Game Design. Gioco e giocare fra teoria e progetto*, Pearson Italia, Milano, 2014.

Claudio Bisoni, “Pubblici, utenti spettatori: il ruolo dell’ audience nell’ ecosistema dei media” in *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, a cura di Guglielmo Pescatore, Carocci Editore, Roma, 2018.

Claudio Bisoni, Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, “Il concetto di ecosistema e i media studies: un’ introduzione”, in *Media Mutations - Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Modena, Mucchi Editore, 2013.

Matteo Bittanti, *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*, Meltemi Editore, Roma, 2008.

Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge MA, 2006.

Jay David Bolter, *Writing space: computers, hypertext, and the remediation of print*, Routledge, Londra, 2001.

Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e associati, 2002.

Vannervar Bush, "As We May Think", in *The Atlantic Monthly*, n. 176, 1945.

Roger Caillois, *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 2007.

Gordon Calleja, "Experiential Narrative in Game Environments", in *DIGRA 2009 Proceedings*, 2009.

Italo Calvino, *Il castello dei destini incrociati*, Mondadori, Milano, 2016.

Italo Calvino, "Cibernetica e fantasmi (appunti sulla narrativa come processo combinatorio)", in *Una pietra sopra*, Einaudi, Torino, 1980.

Italo Calvino, *Lezioni americane*, Mondadori, Milano, 2012.

Domenico Carzo, Marco Centorrino, *Tomb Raider o il destino delle passioni*, Guerini e Associati, Milano, 2002.

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

Paul Delany, George Landow, *Hypertext, Hypermedia and Literary Studies*, The MIT Press, Cambridge MA, 1991.

Umberto Eco, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano, 2001.

Thomas Elsaesser, "Digital Cinema. Delivery, Event, Time", in *Cinema Futures. Cain, Abel or Cable?*, a cura di Thomas Elsaesser e Kay Hoffman, Amsterdam University Press, Amsterdam, 1998.

Ruggero Eugeni, "A Semiotic Theory of Media Experience", in *International Workshop "Practicing Theory"*, Amsterdam University, 2011.

Riccardo Fassone, "La sequenza di morte tra cinema e videogioco", in *Fata Morgana*, 2013.

Riccardo Fassone, *Every Game is an Island. Endings and Extremities in Video Games*, Bloomsbury Publishing, Londra, 2017.

Riccardo Fassone, *Cinema e Videogiochi*, Carocci Editore, Roma, 2017.

Riccardo Fassone, Stefano Gualeni, Jonas Linderöth, "How to Reference a Digital Game", in *DIGRA 2019 Proceedings*, 2019.

Michel Foucault, "Che cos'è un autore?", in *Scritti letterari*, Feltrinelli, Milano, 1971.

Gonzalo Frasca, "Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology", in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Londra-New York, Routledge, 2003.

Gérard Genette, *Nuovo discorso del racconto*, Einaudi, Torino, 1987.

Gérard Genette, *Palimpsests: Literature in the second degree*, University of Nebraska Press, Lincoln, 1997.

Algirdas J. Greimas, Joseph Courtés, *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Mondadori, Milano, 2007.

Erving Goffman, *Espressione e identità*, Il Mulino, Bologna, 2003.

Jedd Hakimi, “Designing Auteurs, Video Games, Authorship, and MoMA”, in *Politique des auteurs / Auteur theory. Lectures contemporaines*, 2017.

Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 2002.

Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo Editore, Milano, 2007.

Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge MA, Londra, 2005.

Jaques Lacan, “Lo stadio dello specchio come formatore della funzione dell'io”, in *Comunicazione al XVI Congresso internazionale di psicoanalisi*, Zurigo, 1949.

George Landow, *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*, Johns Hopkins University Press, Baltimora, 2006.

Christian Metz, *Cinema e psicoanalisi*, Marsilio, Venezia, 2006.

Massimo Maietti, *Semiotica dei Videogiochi*, Unicopli, Milano, 2017.

Casey O'Donnell, *Developer's dilemma: The secret world of videogame creators*, Cambridge MA, The MIT Press, 2014.

Luca Papale, *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Universitalia, Roma 2013.

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

Georges Perec, *La Vie Mode D Emploi*, Hachette, 2013.

Guglielmo Pescatore (a cura di), *Ecosistemi Narrativi. Dal Fumetto alla serie tv*, Carocci Editore, Roma, 2018.

Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poemes*, Sodis Editore, 2014.

Mauro Salvador, *Il Videogioco*, La Scuola Editrice, Brescia, 2014.

Mauro Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis, Milano, 2015.

Mauro Salvador, “Game-as-a-Service e Free-to-Play: Fortnite come oggetto semiludico”, in *Semiotica e Digital Marketing*, a cura di Cinzia Bianchi e Giovanna Cosenza, Aracne, 2020.

Braxton Soderman, *Against Flow. Video Games and the Flowing Subject*, The MIT Press, Cambridge MA, 2021.

Mark Wolf, *The medium of the video game*, University of Texas Press, Austin, 2001.

Sitografia

“A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution”, in *Journal of Behavioral Addictions*, marzo 2018, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6035022/>

“The rise of gaming revenue visualized”, in *Visual Capitalist*, 2020, <https://www.visualcapitalist.com/wp-content/uploads/2020/11/history-of-gaming-by-revenue-share-full-size.html>

Franziska Ascher, “Narration of Things. Storytelling in Dark Souls via Item Descriptions”, in *First Person Scholar*, 2015, <http://www.firstpersonscholar.com/narration-of-things/>

Gabriele Atero di Biase, “Playstation 4: calano le vendite dei software, in crescita quelle digitali”, in *Everyeye.it*, 2019, <https://www.everyeye.it/notizie/playstation-4-calano-vendite-software-crescita-digitali-408404.html>

Matteo Bittanti, intervista, 2003, Adolgisio.it/enterprise/matteo_bittanti.asp

Matteo Bittanti, “Dolore massimo, o dell’incompatibilità strutturale tra cinema e videogame”, in *Schermi Interattivi*, 2008, <https://www.scherminterattivi.org/2008/12/dolore-massimo-o-dellincompatibilit%C3%A0-strutturale-tra-cinema-e-videogame-.html>

John Thornton Caldwell, “Para-Industry, Shadow Academy”, in *Cultural Studies*, 2014, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09502386.2014.888922>

Federico Cella, “Videogiochi: quanto vale il mercato e a che età si comincia”, in *Il Corriere della Sera Dataroom*, 2018, <https://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/videogiochi-quanto-vale-mercato-che-eta-si-comincia/76e03e1e-c0ce-11e8-8c2f-234b69fe8a3d-va.shtml>

Massimo Costante, “I Videogiochi fanno male? Parola all’esperto”, in *Tom’s Hardware*, 2018, <https://www.tomshw.it/videogioco/i-videogiochi-fanno-male-parola-allesperto/>

Shane Denson, Andreas Jahn-Sudmann, “Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games”, in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 7, n.1, 2013, p.11, <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-1>

Umberto Eco, “Intentio Lectoris”, in *Differentia: Review of Italian Thought*, vol. 2, n. 12, 1988, <https://commons.library.stonybrook.edu/differentia/vol2/iss1/12>

Reggie Fils-Aimé, *The Game Awards 2019 - Fresh Indie Game*, 2019, https://www.youtube.com/watch?v=K_LZ4EBSgTU

Massimo Guarini, intervista, “Cinema e videogioco: modelli di interconnessione e collaborazione” in *RomeVideoGameLab*, Roma, 2019.

Laura Hudson, “The Tragedy and Mystery of the ‘Best Game of the Decade’”, in *Wired*, 2020, <https://www.wired.com/story/kentucky-route-zero-5/>

William Humberto Huber, “The Foundations of Videogame Authorship”, UC San Diego, 2013, <https://escholarship.org/uc/item/96x08750>

Jesper Juul, “Games telling stories? A brief note on games and narrative” in *Game Studies*, vol. 1, n. 1, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Hideo Kojima, 15 Giugno 2019, tweet.

Alessio La Greca, “Undertale: Il videogioco come arte e mezzo formativo – analisi trama, personaggi e interpretazioni”, in *Leo Magazine Official*, 2019, <https://www.leomagazineofficial.it/2019/09/15/undertale-il-videogioco-come-arte-e-mezzo-formativo-analisi-trama-personaggi-e-interpretazioni/>

Kim Lemon, *Beyond the Author: Collaborative Authorship in Video Games*, The Ohio State University, Department of English Undergraduate Research Theses, 2018,

https://kb.osu.edu/bitstream/handle/1811/84854/LemonK_thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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

Nicholas O'Brien, “Kentucky Route Zero”, in *Critical Distance*, 2019, <https://critical-distance.com/2019/09/26/kentucky-route-zero/>

Luca Parri, “Kentucky Route Zero. Un’Odissea nell’America nascosta”, in *StayNerd*, 2020, <https://www.staynerd.com/kentucky-route-zero-recensione/>

Mattia Portunato, “Un processo al giocatore: La metanarrazione di Undertale”, in *StayNerd*, 2019, <https://www.staynerd.com/un-processo-al-giocatore-la-metanarrazione-di-undertale/>

Raymond Queneau, *Un conte à votre façon*, 1967, <https://oulipo.net/fr/contraintes/conte-a-votre-facon>

Lorenza Saettone, “Kentucky Route Zero, il videogame dell’assurdo che diventa esercizio di pratica filosofica”, in *Agenda Digitale*, 2021, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/kentucky-route-zero-il-videogame-dellassurdo-che-diventa-esercizio-di-pratica-filosofica/>

Niels Schollaert, “Mapping Myth: an Analysis of the Hero Myth in From Software’s Dark Souls Series”, Università di Ghent, 2015, https://libstore.ugent.be/fulltxt/RUG01/002/304/021/RUG01002304021_2016_0001_AC.pdf

Jason Schreier, “Google’s Stadia Problem? A Video Game Unit That’s Not Googley Enough”, in *Bloomberg*, 2021, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-02-26/google-video-game-unit-stadia-struggled-to-be-googley-enough>

Frederic Seraphine, “Ethics at Play in Undertale: Rhetoric, Identity and Deconstruction” in *Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*, Università di Torino, 2018,

https://www.researchgate.net/publication/327962804_Ethics_at_Play_in_Undertale_Rhetoric_Identity_and_Deconstruction

Olli Sotamaa, Jaakko Stenros, “Commoditization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm”, in *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 2009, <http://www.digra.org/wpcontent/uploads/digital-library/09287.24201.pdf>

Jan Svelch, “Para-Industrial Hierarchies of In-Game Credit Attribution in the Video Game Industry”, in *Games and Culture*, 2021, <https://doi.org/10.1177/15554120211034408>

Simone Tagliaferri, “FIFA Ultimate Team, dei ragazzini hanno svuotato il conto corrente dei genitori con i pacchetti”, in *Multiplyer.it*, 2019, <https://multiplayer.it/notizie/fifa-ultimate-team-ragazzini-hanno-svuotato-conto-corrente-genitori-pacchetti.html>

Alessandro Tomazzolli, “The Last of Us Parte 2: quanto è costato il gioco Naughty Dog?”, in *Everyeye.it*, 2021, <https://www.everyeye.it/notizie/the-last-of-us-parte-2-costato-gioco-naughty-dog-514297.html>

Luca Tremolada, “Vola il consumo di videogiochi (+18%) trainato dalle vendite digitali”, in *Il Sole24Ore*, 2019, https://www.ilsole24ore.com/art/vola-consumo-videogiochi-18percento-trainato-vendite-digitali---ABAQ8jiB?refresh_ce=1

Kevin Veale, “Interactive cinema is an oxymoron, but may not always be”, in *Game Studies*, vol. 12, n.1, 2012, <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>

Daniel Vella, “Player and Figure: An Analysis of a Scene in Kentucky Route Zero”, in *Proceedings of Nordic DiGRA 2014 Conference*, 2014,

http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/nordicdigra2014_submission_2.pdf

Daniel Vella, “No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime”, in *Game Studies*, vol. 15, n. 1, 2015, <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>

Marco Vesco, *Player Motivations and Narrative Engagement in Digital Games*, Università di Amsterdam, 2020, <https://scripties.uba.uva.nl>

Filmografia

Black Mirror: Bandersnatch, David Slade, UK, USA, 2018.

eXistenZ, David Cronenberg, Canada, UK, 1999.

Final fantasy XV: Brotherhood (1 stagione), YouTube, Cruchyroll, Giappone, 2016.

Final fantasy XV: Kingsglave, Takeshi Nozue, Giappone, 2016.

Hardcore!, Il'ja Najšuller, Russia, Cina , USA, 2015 (*Hardcore Henry*)

Ready player One, Steven Spielberg, USA, 2018.

Sonic, Jeff Fowler, Giappone, USA, 2020 (*Sonic the Hedgehog*)

Matrix, Andy Wachowski, Larry Wachowski, Australia, USA, 1999 (*The Matrix*)

The Walking Dead (11 stagioni), AMC, USA, 2010-2021.

The Witcher (1 stagione), Netflix, Polonia, USA, 2019 – in produzione.

Wargames – Giochi di guerra, John Badham, USA, 1983 (*WarGames*)

Ludografia

Alan Wake, Mikael Kasurinen, Remedy Entertainment, Remedy Entertainment e Microsoft Game Studio, 2010.

Angry Birds, Rovio Mobile, Clickgamer, Chillingo e Rovio Mobile, 2009.

Armored Core, From Software, 1997-2013.

Biomutant, Experiment 101, THQ Nordic, 2021.

Candy Crush Saga, Midasplayer AB, King, 2010.

Clash of Clans, Supercell, 2012.

Code Vein, Bandai Namco, 2019.

Colossal Cave Adventure, William Crowther, Don Woods, 1976.

Cyberpunk 2077, Adam Badowski, CD Project RED, CD Project, 2020.

Dark Souls, Hidetaka Miyazaki, From Software, Bandai Namco, 2011.

Dark Souls II, Tomohiro Shibuya, Yui Tanimura, From Software, Bandai Namco, 2014.

Dark Souls III, Hidetaka Miyazaki, From Software, Bandai Namco, 2016.

Dead Cells, Motion Twin, 2018.

Death Stranding, Hideo Kojima, Kojima Productions, Sony Computer Entertainment, 505 Games, 2019.

Demon's Souls, Hidetaka Miyazaki, From Software, Bandai Namco, 2009.

Destiny, Bungie Studios, Activision, 2014.

Detroit: Become Human, David Cage, Quantic Dream, Sony Interactive Entertainment, 2018.

Devil May Cry, Capcom, 2001-2019.

Doki Doki Literature's Club!, Dan Salvato, Team Salvato, 2017.

Dragon Age, Bioware, 2007-2014.

Drakengard, Yoko Taro, Cavia, Square Enix e Take Two Intercative, 2003.

EarthBound, Nintendo, Ape Inc. e HAL Laboratory, Nintendo, 1994.

Elden Ring, Hidetaka Miyazaki, From Software, Bandai Namco, 2022.

Enter the Matrix, Shiny Entertainment, Atari, 2003.

Erica, Flavourworks e SCE London Studio, Sony Interactive Entertainment, 2019.

Fantasian, Hironobu Sakaguchi, Mistwaker, 2021.

FIFA, Electronic Arts.

Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, Square Enix, 1987.

Final Fantasy VII Remake, Tetsuya Nomura, Square Enix, 2020.

Final Fantasy X, Tetsuya Nomura, Square Enix, Square Enix e Sony Computer Entertainment, 2001.

Final Fantasy XIV, Square Enix, 2010.

Final Fantasy XV, Hajime Tabata, Square Enix, 2016.

Finding Paradise, Freebird Games, 2017.

Fortnite, Epic Games e People Can Fly, Epic Games, 2017.

Genshin Impact, miHoYo, 2020.

God of War, Santa Monica Studios, Sony Interactive Entertainment, 2005-2021.

Grand Theft Auto: San Andreas, Rockstar North, Rockstar Games, 2005.

Grand Theft Auto IV, Rockstar North, Rockstar Games, 2008.

Half-Life, Valve Software, Sierra Entertainment e Valve, 1998.

Hellblade.: Senua's Sacrifice, Ninja Theory, 2017.

Her Story, Sam Barlow, 2015.

Hollow Knight: Silksong, Team Cherry, TBA.

Horizon Zero Dawn, Guerrilla Games, Sony Interactive Studios, 2017.

ICO, Fumito Ueda, Team ICO, Sony Computer Entertainment, 2001.

Inside, Playdead, 2016.

Kentucky Route Zero, Jake Elliott, Tamas Kemenczy, Cardboard Computer, Annapurna Interactive, 2013-2020

Kingdom Hearts, Tetsuya Nomura, Square Enix, Square Enix, Sony Computer Entertainment, Disney Interactive, 2002.

King's Field, From Software, 1994.

L. A. Noir, Team Bondi e Rockstar Games, Rockstar Games, 2011.

League of Legends, Riot Games, 2009.

Life is Strange, Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015.

Life is Strange Before the Storm, Deck Nine Games, Square Enix, 2017.

Life is Strange Remastered Collection, Deck Nine Games, Dontnod, 2021.

Life is Strange True Colors, Deck Nine Games, 2021.

Life is Strage 2, Dontnod, Square Enix, 2018.

Limbo, Playdead, Microsoft Game Studios, 2010.

Lords of the Fallen, Deck 13 Interactive e CI Games, Bandai Namco, 2014.

Mass Effect, Bioware, Electronic Arts, 2007-2017.

Megami Tensei, Atlus e Namco, 1987-2020.

Metal Gear Solid, Hideo Kojima, Konami, 1998.

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty, Hideo Kojima, Konami, 2001.

Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots, Hideo Kojima, Konami, 2008.

Metal Gear Solid Ground Zeroes, Hideo Kojima, Kojima Productions, Konami, 2014.

Metal Gear Solid V The Phantom Pain, Hideo Kojima, Kojima Productions, Konami, 2015.

Mortal Shell, Cold Simmetry, Playstack, 2020.

Mother, Ape Inc., Nintendo, 1989.

NBA 2K20, Visals Concepts, 2K Sports, 2019.

Nier, Yoko Taro, Cavia, Square Enix, 2010.

Nier: Automata, Yoko Taro, PlatinumGames, Square Enix, 2017.

Nier: [Re]incarnation, Yoko Taro, Applybot, Square Enix, 2021.

No Man's Sky, Hello Games, 2016.

Pong, Atari, 1972.

Portal, Valve Software, 2007.

Portal 2, Valve Software, 2011.

Red Dead Redemption, Rockstar San Diego, Rockstar Games, 2010.

Red Dead Redemption 2, Rockstar Studios, Rockstar Games, 2018.

Resident Evil 2, Shinji Mikami, Capcom, 1998.

Resident Evil 2 Remake, Capcom, 2019.

Returnal, Housemarque, Sony Interactive Entertainment, 2021.

Shadow of the Colossus, Fumito Ueda, Team ICO, Sony Computer Entertainment, 2005.

Sonic the Hedgehog, Sonic Team, SEGA, 1991.

Tetris, Aleksej Leonidovič Pažitnov, Atari Games, 1984.

The Awesome Adventures of Captain Spirit, Dontnod, Square Enix, 2018.

The Binding of Isaac: Rebirth, Edmund McMillen, Nickalis, 2015.

The Dark Pictures Anthology: Man of Medan, Supermassive Games, Bandai Namco, 2019.

The Dark Pictures Anthology: Little Hope, Supermassive Games, Bandai Namco, 2020.

The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda Games Studios, Bethesda Softworks, 2006.

The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Games Studios, Bethesda Softworks, 2011.

The Last Guardian, Team ICO e SCE Japan Studio, Sony Computer Entertainment, 2016.

The Last of Us, Neil Druckman, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2013.

The Last of Us – Part 2, Neil Druckman, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2020.

The Matrix: Path of Neo, Shiny Entertainment, Atari, 2005.

The Stanley Parable, Davey Wreden, Galactic Cafe, 2013.

The Walking Dead, Telltale Games, Telltale Games e Square Enix, 2012.

The Witcher, CD Project RED, Atari, 2007.

The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt RED, CD Projekt, Bandai Namco, WB Games, 1C Company e Spike Chunsoft, 2015.

To the Moon, Freebird Games, 2011

Uncharted, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment.

Undertale, Toby Fox, 2015.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, Vivendi Universal, 2004.

