

Matteo Bittanti

## LA LOGICA DI LUDOLOGICA: “PENSARE CON LE DITA”

(work in progress, ultimo aggiornamento 15.03.04)

### 1.1 “Leggere” i videogames.

A partire dai primi anni del ventunesimo secolo, per quanto sull’onda di progressive iniziative culturali che hanno preso corpo nella seconda metà degli anni Novanta, una nuova disciplina accademica si è fatta strada nel campo dello studio dei *new media*: lo studio dei videogiochi, o *game studies*. Così, con una qualità di approfondimento scientifico, metodologico ed epistemologico via via crescente, la perlustrazione dello spazio concettuale, estetico e storico che investe le correnti del divertimento elettronico, ha trovato una platea sempre più attenta ad un’investigazione intellettuale trascurata dalle precedenti generazioni di ricercatori.

In questo senso, la pubblicazione di *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare* (a cura di Matteo Bittanti, Edizioni Unicopli, novembre 2002) ha segnato una svolta all’interno del nascente settore dei *game studies*, proseguita con la pubblicazione della seconda edizione ampliata (Edizioni Unicopli, maggio 2004) e dell’importante volume di Massimo Maietti, *Semiotica dei videogiochi* (Edizioni Unicopli, maggio 2004).

Da Milano si sta infatti diffondendo un nuovo approccio all’analisi del videogame basato su una criteriologia assai diversificata, formulata dai più attenti studiosi del medium elettronico che hanno deciso di coltivare questo ambito di ricerca con una ragionata specializzazione. Oggi, finalmente, lo studio del videogame sta progressivamente conquistando una sua dignità accademica. Nel giro di un decennio, siamo passati dalla più feroce *tecnofobia* (Eugene Provenzo ed epigoni) alla più manifesta *tecnofilia* (cfr. James Paul Gee, uno dei più entusiasti propugnatori dell’efficacia pedagogica del medium videoludico). È necessario, a nostro avviso, trovare un giusto equilibrio tra i due poli.

Il primo passo consiste nel superare i limiti di una critica videoludica che, de facto, non esiste. L’informazione videoludica specializzata continua a trattare, giudicare e valutare il videogioco alla stregua di una *semplice merce*, una forma di intrattenimento, un passatempo per ragazzini. La grande maggioranza riviste di videogiochi, tradizionali e online, non sono che “*magalog*”, cataloghi ufficiali, brochure promozionali, guide all’acquisto, in larga parte finanziate dalle stesse aziende i cui prodotti dovrebbero giudicare in modo “imparziale”.

Non sorprende, allora, che l'attenzione di questi pseudo-critici, o meglio *recensori*, sia riservata in massima parte agli aspetti tecnologici ed estetici del videogame. Non viene prestata alcuna attenzione alle implicazioni ideologiche, politiche, artistiche e culturali. La cosiddetta critica videoludica è ossessionata dall'imperativo della comparazione numerica, della quantificazione astratta, della misurazione scientifica della "qualità" del gioco, impropriamente e ingenuamente misurata con parametri che, da trent'anni a questa parte, non sono mai cambiati ("grafica-sonoro-giocabilità-longevità"). La critica videoludica è, in larga parte, un'applicazione del concetto di determinismo tecnologico. È come se le riviste di cinema valutassero la "qualità" di un film prendendo in considerazione un unico parametro: gli effetti speciali. Ciò che rappresenta un'eccezione nell'ambito della critica cinematografica (mi riferisco a una pubblicazione come *Cinefex*) è lo standard nel settore videoludico. Nessuno vuole ammetterlo, ma le riviste di videogiochi sono le prime a promuovere la ghettizzazione socioculturale del videogame.

Da qui la necessità di sopperire a questi imbarazzanti e anacronistici corto circuiti interpretativi. *Ludologica* ha l'ambizione di rispondere alla sempre più improrogabile necessità di produrre un'analisi critica e pragmatica di quella complessa e sfuggevole entità chiamata "videogame". La presenza costante, invadente eppure impalpabile di tecnologie e cosmologie ludiche offre infatti notevoli spunti di riflessione sull'affollato ecosistema di simulazioni – e sulle relazioni sociali generate ma non create dalla sua stessa sostanza – che si è "materializzato" negli ultimi due decenni.

*Ludologica* si propone, in particolare, di "mappare" questi spazi virtuali attraverso una serie di contributi inediti di autori italiani ed internazionali, dimostrando che una dimensione tradizionalmente relegata al comparto dell'*entertainment* e del disimpegno riveste un'importanza cruciale all'interno della cultura contemporanea. Comprendere la struttura, le estetiche e le dinamiche di produzione e consumo dei video games è il primo passo verso un'interpretazione critica slegata da logiche ed interessi commerciali. Per mezzo di apporti critici innovativi, gli autori vogliono indicare e proporre un'altra via alla comprensione del fenomeno del divertimento elettronico. Il videogame è qui scandagliato e investigato da molteplici punti di vista, sia come costruito di produzione immateriale finalizzata a determinati risultati (l'intrattenimento) che come artefatto culturale dotato di codici linguistici, iconografici e tematici riconoscibili.

## **1.2 La Teoria degli Autori 2.0**

Mezzo secolo fa, "*Cahiers du Cinema*" proponeva un nuovo modo di 'vedere' il cinema. Lungi dal liquidarlo come una mera forma di intrattenimento, un gruppo di critici guidati da André

Bazin ne sottolineavano il portato culturale, rivendicando la centralità del regista nella produzione di un film. Per la prima volta, questa figura veniva giudicata il fulcro dell'atto creativo. Il regista veniva indicato come un vero e proprio *artista* anziché come mero *artigiano*. In quanto “*autore*”, egli era capace di imprimere alla pellicola uno stile personale e una peculiare visione di mondo.

Negli anni Cinquanta, François Truffaut, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer, Serge Daney e lo stesso André Bazin avevano indicato un pantheon di maestri (Renoir, Bresson, Buñuel, Ford, Hawks, Rossellini, Hitchcock e così via) che meritavano un'analisi approfondita, ai limiti della maniacalità. Oggi, il videogioco sta attraversando una fase analogamente intensa sul piano critico. In un certo senso, stiamo (ri)vivendo il fermento postbellico degli studi sul cinema, trasposto nell'ambito dei *new media*. Questa rinnovata attenzione richiede un approccio nuovo, maturo, coraggioso perfino.

Lungi dal considerare il videogioco come un mero passatempo da bambini, o peggio, come mera merce, noi proponiamo di considerarlo un'opera d'autore a tutti gli effetti. Ovviamente, non tutti i videogames manifestano un'autorialità artistica. La celebre formula di Theodore Sturgeon (“il 90% di ogni cosa è spazzatura”) vale anche per il divertimento interattivo. Ma è indubbio che esiste una élite di *game designer* d'eccezione — Will Wright, Richard Garriott, Sid Meier, Yu Suzuki, Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, John Carmack e pochi altri — che hanno contribuito in maniera decisiva a nobilitare il medium videoludico, trasformandolo da semplice meraviglia tecnologica a forma espressiva dotata di un suo statuto autonomo<sup>1</sup>.

*Studiare* il videogame, allora, significa prestare una particolare attenzione alle caratteristiche ricorrenti, alle marche di stile nonché alla *weltanschauung* espressa (digitalmente) dagli autori. Chiedersi se il gioco d'autore sia specchio riflettente o deformante di un *hic et nunc*. Un simile approccio consentirebbe di bypassare molti dei limiti dell'analisi tradizionale, che tende a trascurare il ruolo creativo dell'*auteur* presentando il game come prodotto anonimo e generico di brand dai confini indistinti. Lungi dal voler scadere nel più inutile agiografismo e in un ancor più deleterio culto della personalità, la “politica degli autori” vuole portare in primo piano la poetica e la stilistica del *game designer* rispetto alle altre dinamiche produttive.

Non va tuttavia dimenticato che:

1) Il *game designer*, come il regista cinematografico, si confronta con un sistema di generi più o meno consolidato. Lungi dal compromettere la sua capacità creativa, il “genere” fa da vero e proprio *benchmark*. Tra genere e autore c'è interazione, tensione creativa, non contrapposizione frontale.

---

<sup>1</sup> Dal 1997, l'Interactive Academy of Arts and Science assegna un riconoscimento annuale al game designer che ha espresso meglio di ogni altro l'idea di cultura del videogame, una vera e propria Hall of Fame. Ulteriori informazioni all'indirizzo: [www.iaas.org](http://www.iaas.org).

2) Il *game designer* lavora in un contesto produttivo di tipo industriale. Anche in questo caso, il vero autore è colui che è in grado di aggirare i vincoli imposti dal sistema, le continue interferenze, esogene ed endogene. L'autore è espressione di una "scrittura" ludica peculiare, nella quale possiamo individuare per mezzo di un'attenta analisi temi ricorrenti, marche di stile, personaggi e situazioni, ma anche ossessioni, ideologie e "visioni del mondo". La componente industriale condiziona ovviamente la produzione, ma non ne compromette necessariamente gli esiti artistici. Il compito del critico è anche quello di mettere in luce tali condizionamenti e le modalità attraverso le quali il *game designer* riesce a dribblarle.

3) Il *game designer* non è schiavo della tecnologia: al contrario la subordina alle sue esigenze espressive. Il vero *auteur* ricorre a tutti gli espedienti tecnici, visuali e formali per creare la sua opera. Il passaggio dalla rappresentazione bidimensionale a quella tridimensionale può essere paragonato all'introduzione del colore o del sonoro nel cinema: lungi dal determinare l'evoluzione del medium, l'innovazione tecnologica mette l'artista nelle condizioni di poter esprimersi in modo più compiuto e innovativo.

4) La maggior parte dei creatori di videogiochi attivi sulle scene sono artigiani, non artisti. I critici dei "*Cahiers*" distinguevano tra gli "autori" e i "*metteurs en scene*", questi ultimi meri esecutori, che si limitavano a tradurre una sceneggiatura in immagini. Il vero *game designer* è capace di sintetizzare nella sua creazione i più svariati elementi culturali, sociali ed estetici della contemporaneità.

5) Nessun uomo è un'isola, scriveva John Donne. Nemmeno i videogames. Al contrario, essi formano un arcipelago di stili, formule ricorrenti, elementi distintivi. Il testo va dunque collocato in un contesto. La "Politica degli autori 2.0" è una sorta di mappa per orientarsi nello spazio ludico, adottando un approccio comparativo anziché rigidamente formalistico.

6) Studiare in modo rigoroso ed analitico la dimensione autoriale dei giochi non comporta un'assegnazione di valore a priori. Un gioco non è un capolavoro di *default* semplicemente perché porta la firma di Wright piuttosto che di Garriott. Come ha suggerito Chris Crawford (2003), spesso si apprende di più la filosofia di un autore dai suoi fallimenti che dai successi. Il punto non è tanto dimostrare che un *game designer* è un genio, bensì comprendere la struttura fondamentale della sua produzione.

7) "Dobbiamo fare confronti critici con gli autori delle altre arti", scriveva Peter Wollen nel seminale *Signs and meanings in cinema* (1969). Paragonare "Ford a Fenimore Cooper, per esempio, o Hawks a Faulkner" ha aggiunto. Questa missione, che i critici dei "*Le Cahiers du Cinema*" hanno intrapreso negli anni '50 è tutt'altro che conclusa. Oggi dobbiamo confrontare

Hideo Kojima con Mamoru Oshii. Will Wright con Will Eisner. Capire il loro ruolo nel plasmare la *zeitgeist*. Dobbiamo, in altre parole, considerare i game designer come autori.

Non siamo così ingenui da dimenticare che la produzione videoludica, come quella cinematografica, è frutto di un'opera collettiva. O ignorare che il game designer è una figura che si presta ad una mitizzazione aprioristica. Allo stesso tempo siamo convinti che questa figura rivesta un ruolo centrale all'interno dei processi produttivi. Egli possiede un margine di movimento sufficientemente ampio per poter imprimere il *suo* stile al gioco. Questo riconoscimento si riflette anche nella scelta da parte di *Ludologica* di presentare in copertina l'immagine dell'autore, anziché il gioco, come fanno le testate di videogiochi convenzionali. Le immagini, realizzate dall'artista Mauro Ceolin, ribadiscono la centralità al creatore rispetto al creato e lo fanno attraverso la tecnica del ritratto, quasi un anacronismo artistico. Concludendo, più che una teoria astratta, la "politica degli autori 2.0" di *Ludologica* è un orientamento critico, un principio analitico, un metodo per imparare ad apprezzare e a conoscere meglio i videogiochi.

### **1.3 “Capire” i videogame**

Una difficoltà maggiore che s'incontrano studiando il videogame è connessa alla sua natura di fenomeno emergente, transeunte e sfuggente. Lungi dall'essere un testo “stabile”, il videogame è un processo fluido, dinamico, cangiante. Richiede strumenti analitici *ad hoc* che tengono conto della peculiarità della fruizione ludica. Per usare una (doppia) metafora automobilistica, l'utente del videogioco non fa che “elaborare” quella “macchina pigra” (Eco, 1979) che è il testo, trasformandolo, sovvertendolo, modificandolo a piacimento. Ora, come investigare, comprendere, leggere un simile testo?

John Fiske ci viene in aiuto. In un classico degli studi sui media, *Television Culture* (1987), Fiske individuava tre tipi possibili modalità di lettura di un testo (cfr. Livolsi, 2003). Ad un primo livello, ogni testo viene interpretato sulla base dei contenuti che si offrono al lettore: le frasi di un libro che introducono una storia (e ne descrivono personaggi e situazioni), il look, le espressioni dei protagonisti e la scenografia della sequenza di un film, il titolo di un articolo di giornale etc. qui le modalità discorsive sono prevalentemente determinate dall'*abilità tecnica* degli autori: la costruzione dei periodi o versi, lo stile di scrittura, il tipo di inquadrature e di montaggio, l'arrangiamento e il ritmo di una musica, l'ampiezza del titolo e l'eventuale uso di fotografie di accompagnamento oppure le modalità di rappresentazione dello spazio virtuale in un videogioco. A questo primo livello ci si limita a comprendere in modo elementare ciò a cui si assiste o si prende parte. Tale comprensione può far scaturire l'interesse che può portare a un coinvolgimento più intenso oppure a un rapido ripiegamento nel disinteresse e nell'abbandono

della fruizione. Il senso comune, le conoscenze generalmente condivise nel gruppo di appartenenza e le competenze maturate fruendo testi analoghi sono sufficienti per questo primo approccio: la discordanza sull'interpretazione è in genere ridotta, salvo qualche caso di decodifica aberrante. Nel caso del videogame, è questo l'ambito di analisi delle maggioranze delle riviste specializzate, che focalizzano la loro attenzione sulle dinamiche più tecniche del testo ludico. A un secondo livello, viene approfondito l'aspetto più marcatamente connotativo di ciò che si vede, legge, gioca etc: il viso di un personaggio può significare qualcosa di particolare (perché sorride misteriosamente, perché si presenta in un certo modo etc.), una frase lasciata in sospeso può voler dire molte cose, e lascia aperte molte ipotesi sul perché un personaggio tenda a comportarsi in modo inusuale; una modalità di gioco sembra emulare in modo fin troppo realistico una dinamica sociale. Qui l'interpretazione avviene in funzione delle rappresentazioni culturali che formano la competenza extratestuale del lettore. Le differenziazioni possono diventare notevoli: il gioco delle inferenze può portare a interpretazioni (più o meno) discordanti rispetto a quelle progettate dall'autore o dagli autori.

Vi è, infine, il terzo livello, quello dove giocano le dimensioni nascoste di tipo ideologico-politico, allegorico e metaforico. Qui i contenuti messi in scena o visualizzati acquisiscono valenze profonde: l'interpretazione tende a sovrapporsi con la valutazione, che dipende dai valori e dalle credenze individuali e/o del gruppo di appartenenza nonché dalla cultura personale. L'inferenza con conoscenze extra-testuali è molto forte. Il testo viene messo a confronto con convinzioni profonde e radicate, con ciò che si percepisce come verità inoppugnabile. Alcune frasi, immagini o elementi testuali (e tutti gli altri significati che un particolare lettore ne ricava) si fissano nella memoria, entrano a far parte dell'immaginario collettivo ed evocate come esempio di sentimenti e valori condivisi. Non è un caso che, a questo livello, possono scattare più facilmente letture tendenzialmente aberranti: si vuole leggere in un testo quello che non c'è o che è appena accennato. Avviene così che la distanza tra "messa in codice" (il testo come è stato prodotto) e "decodifica" diviene molto forte. "Si può arrivare a essere sicuri di aver letto o visto cose che altri non riescono a vedere e che lo stesso autore non aveva pensato" (Livolsi, 2003: 256). Nel passaggio dal primo a terzo livello, il potere (come capacità di imporre una determinata lettura) del testo decresce, mentre quello del lettore cresce.

*Ludologica* vuole prendere in considerazione tutte le componenti manifeste e latenti di un videogame, al fine di giungere ad una comprensione il più possibile completa. Attraverso una lettura approfondita del fenomeno videoludico – con un taglio che spazia dai *cultural studies* alla sociologia della comunicazione, dall'analisi formale di testi campione alla teoria dei new media, fino al *close gameplay* – gli autori ludologici aspirano a tracciare nuovi fertili percorsi

interpretativi che si intersecano con osservazioni sul campo e attraversano abilmente diverse discipline.

L'obiettivo, ambizioso, è portare in primo piano le implicazioni politiche e culturali del divertimento elettronico (la tecnologia, com'è noto, non è mai neutra), normalmente sottovalutate se non apertamente ignorate. Implicazioni che si collocano al crocevia tra estetica e tecnologia, tra produzione e consumo, tra forma e sostanza. I rischi sono noti: decodifica aberrante, *game over* interpretativo. E tuttavia, studiare il videogame rappresenta una sfida che non è più possibile rimandare, una partita da giocare fino in fondo. Dopotutto, per capire davvero un gioco occorre mettersi in gioco.

#### **1.4 Per una critica dei videogiochi. Alcune proposte ermeneutiche**

Parafrasando il celebre *game designer* Raymond Carver: “Di cosa parliamo quando parliamo di videogiochi?”. Sulla carta, non sembrano esserci dubbi. Nella pratica, tuttavia, divergenze, controversie ed equivoci si moltiplicano. Il videogioco è un po' come la pornografia per quel celebre giudice della corte Suprema Americana, Potter Stewart (1964), che amava dire: “Non saprei definirla, ma riesco sicuramente a riconoscerla quando la vedo”. Nessuna sorpresa: non esiste, oggi, termine più ambiguo, vago ed equivoco di ‘videogioco’. Senza alcuna pretesa totalizzante, vorrei suggerire alcune possibili piste ermeneutiche, ben consapevole che gli itinerari interpretativi sono multiformi e che le biforcazioni di senso si approssimano all'infinito.

Per molti, i videogiochi sono dei ‘testi’. Come i film, i romanzi, i fumetti. Il termine ‘testo’ suggerisce e presuppone due chiavi di lettura: leggibilità e completezza. Un testo è un insieme di segni (uso la parola ‘segno’ nel senso più ampio possibile: segno come parole, immagini, suoni, gesti etc.). Un testo è facilmente riconoscibile, definibile, inquadrabile. Un testo è costruito e de-costruito (ovvero interpretato/fruito) a partire dalle caratteristiche del medium e dalle convenzioni del genere di riferimento. È fabbricato grazie ad un codice i cui elementi, di per sé, ‘non significano nulla’, ma che nell'insieme, mi restituiscono qualcosa di intelligibile, una sorta di *gestalt*. Il videogioco-in-quanto-testo rimanda all'idea del prodotto inscatolato, impilato diligentemente sullo scaffale di un negozio nell'attesa di finire in una bustina di plastica. I problemi cominciano quando tentiamo di applicare il modello testualista a fenomeni complessi e sostanzialmente non-inscatolabili come il mondo in quanto tale (= testo sociale): il termine ‘testo’ qui perde del tutto di significato nel tentativo di rendere conto di realtà tutt'altro che *complete e leggibili*. Considerando che i videogiochi sono, de facto, mondi possibili – e non semplicemente storie – definirli dei testi non ci aiuta particolarmente. Un altro aspetto da tenere in considerazione è che il videogioco è *altro* rispetto a quello che c'è dentro la scatola... Il

videogame, come le action figures di *Small Soldiers* (Joe Dante, 1998), tende a uscire dalla scatola. Quando le smagliature, le aporie e gli strappi cominciano a squarciare il paradigma di riferimento, diventa necessario passare al secondo livello.

I videogiochi sono dei ‘discorsi’, affermano altri. Questa posizione accomuna chi, resosi conto dell’inadeguatezza del concetto di “testo” per definire un fenomeno complesso come il videogioco, riconosce che l’oggetto misterioso è fluido come un fiume in piena. È sfuggente, ambiguo: problematico, forse inutile, tentare di individuare dei frammenti “significativi”. Diventa difficile persino individuare con precisione “l’inizio” e “la fine” del gioco (ammesso e non concesso che “finisca”; *EverQuest* significa “avventura infinita”). Il termine “discorso” può essere utile allora per inquadrare delle “cose” (intese come una moltitudine di segni) che accomunano produttori e fruitori. Il discorso, come l’interattività di Crawford, è una forma di comunicazione. In semiotica, un discorso è definito come un sistema di rappresentazione che consiste in una serie di codici rappresentazionali (tra cui un repertorio di concetti, idee e miti) che consentono di costruire e mantenere forme di realtà all’interno di un dominio ontologico definito rilevante. I codici rappresentazionali riflettono dunque i principi relazioni sottesi all’ordine simbolico del campo discorsivo.

Nel caso del videogioco, gli utenti non si limitano, molto banalmente, a co-produrre il testo “interpretandolo”, ma, come attestano *The Sims*, il genere degli FPS e molti altri, lo “costruiscono”, espandono, sovvertono, reinventano. Il videogioco innesca per tanto un discorso complesso, un circuito virtuoso che è interpretativo e produttivo insieme al quale prendono parte differenti tipologie di fruitori/produttori/spettatori (e i cui ruoli si scambiano di continuo). In altre parole, qui non è importante il testo di per sé, ma le dinamiche attivate dall’interscambio tra i soggetti che lo utilizzano.

Per altri ancora, lo stesso termine ‘discorso’ si rivela, ad un’analisi più accurata, inappropriato a descrivere il fenomeno ludico. È un termine effettivamente ambiguo. Chi è esattamente l’enunciatore? C’è un enunciatore in quanto tale? C’è un vero discorso in atto? Basta paragonare l’interattività ad un’attività comunicativa (il “dialogo”) come fa Chris Crawford per risolvere tutti i problemi e dormire sonni tranquilli? Per superare l’impasse, c’è chi propone una definizione alternativa: il videogioco come “pratica”. Questo termine è più versatile dei precedenti perché tiene in considerazione anche le *dinamiche sociali* innescate dal medium videoludico (essenziali, per molti, a definirne la peculiarità rispetto ad altri media).

Dire che il videogioco è una “pratica” significa prestare attenzione non tanto e non solo a quello che vediamo *sullo* schermo, ma a quello che avviene di *fronte* allo schermo. Vuol dire assegnare una priorità alle vite davanti allo schermo rispetto a quelle dello schermo. Oltre il

testo, il contesto: il che implica preoccuparsi dei processi mentali e sociali attivati dal giocatore nel momento in cui decide di dare vita ad una sessione interattiva. Vuol dire capire come e perché certi giochi vengono accolti e adottati dai clan dei bit, mentre altri vengono clamorosamente rifiutati, a dimostrazione che il marketing non è una scienza esatta (*grazie al cielo*). Vuol dire indigare i comportamenti di produzione e consumo dei testi sulla base di particolari regole di costruzione o fruizione. Parlare di videogiochi come “pratiche” significa considerarli come oggetti transizionali, per dirla con Winnicot (quello del “Terzo Luogo”, per intenderci): il videogioco come modello mediale, schema di fondo, principio normativo e comportamentale adottato/imposto dal/al giocatore. Il videogioco come pratica è inoltre riconducibile alla dimensione del rito. Un rito postmoderno, beninteso, ma pur sempre oscillante tra la dimensione del sacro e del profano. Il videogioco come marca di appartenenza a una tribù, passione che unisce e divide.

Che i videogame siano una “cosa” complessa, lo si comprende nel momento stesso in cui si cerca di analizzarli criticamente e coerentemente. Il modello narrativo tradizionale, com’è noto, è uno strumento interpretativo inadeguato a restituire la specificità dei media interattivi. Forse l’aspetto più propriamente narrativo del videogioco sono i “racconti” dei giocatori, i resoconti delle partite, delle sessioni e delle esperienze di gioco. “Ho girato l’angolo e c’era uno zombie pronto ad assalirmi. Ho mirato alla testa e l’ho ucciso...”. In realtà, quello che ho *effettivamente* fatto è stato muovere le mie dita su un’interfaccia, il pad: è la mia mente che ha stabilito un rapporto di causa-ed-effetto tra l’azione e la scena rappresentata, costruendo una “storia” che ora posso raccontare ai miei amici, *offline* e *online*. Ciò che conta in un videogame non è allora capire ‘*what happens*’, quello che succede, bensì individuare i sistemi di valorizzazione del mondo simulato. Ancora una volta, senza alcuna pretesa di esaustività, proviamo ad individuarne quattro. Per motivi che oscillano tra il serio ed il faceto, li chiameremo: “Top Model”, “Politique”, Basket e “Me, myself and eye”.

Il modello “Top Model” è tipicamente deduttivo. Parte cioè dal generale (dai modelli culturali) per giungere al particolare (il singolo “testo”). Per esempio, di *Resident Evil* mi dice che è un esempio di “*survival horror*”, un genere nel quale ciò che conta è sopravvivere in un ambiente ostile, claustrofobico e allucinato, popolato da creature mostruose. In questo paradigma, la realtà del testo (“*Resident Evil*”) è meno importante del modello di riferimento (“il genere *survival horror*” e, più in generale dell’horror e, più in generale, della narrativa fantastica), dunque la “Cultura” (con la “C” maiuscola) è più importante del concetto di “Autore” (Shinji Mikami, il game designer) e del “testo” (*Resident Evil*). Questo modello mi dice che io, giocatore,

mi muovo in uno spazio culturale in cui pullulano modelli facilmente riconoscibili, formule consolidate, generi di riferimento. I singoli testi non sono che mere applicazioni.

Il secondo modello, che chiameremo “Politique” parte da una prospettiva molto differente. Il punto di partenza è che “c’è un autore” (Shinji Mikami) e che questo autore “vuole dirmi delle cose” (che una multinazionale, Umbrella, ha scatenato un’epidemia di zombie che rischia di mettere fine alla razza umana). In altre parole, io interpreto il videogioco come un “atto di comunicazione”. Questo mi spinge, durante la sessione di gioco, a prestare attenzione agli elementi (che giudico) più significativi, alle componenti che (secondo me) “fanno il testo”, quelle che mi servono per “ricostruirlo” (anche a televisione spenta). Sono almeno tre le classi di elementi a cui prestiamo attenzione per capire e per giocare: gli *oggetti* ripetuti (le chiavi, che mi servono per aprire la porta, piuttosto che gli zombi, che rappresentano la mia nemesi), le *anomalie* (ovvero l’elemento che “stona”, i punti in cui il testo tende a perdere la coerenza di insieme, quello che, superficialmente, posso considerare un errore di ‘game design’, che so, il fatto che, nell’inventario, un fucile occupi lo stesso “spazio” di un accendino) e le *sottolineature* (ovvero gli elementi più squisitamente linguistici che l’autore, Mikami, mette in risalto ed enfatizza perché ritiene significative, che so le scene animate che contribuiscono a dare ossatura narrativa al testo). In questo caso, gli interpreti legano tra loro queste classi di elementi disseminati nel testo - le cosiddette “isotopie” - perché sono convinti che rappresentano le chiavi d’accesso per entrare fino in fondo nel videogioco. Questa è l’interpretazione più “testualista” possibile. Il modello è di tipo induttivo: si parte dal particolare per andare al generale. I presupposti/postulati sono due: a) ogni testo è leggibile perché possiede una sua struttura chiaramente “impiantata” dall’Autore e b) l’Autore controlla il testo al 100%.

Il terzo modello, “Basket” ovvero “cestino”. Qui abbiamo a che fare con un cestino *pieno*, come quello di di Cappuccetto Rosso che, quando va in visita alla nonna, le porta ogni sorta di prelibatezza. Alla base di questa “lettura” c’è l’idea che il videogioco non può essere giocato ed interpretato a prescindere dal quell’insieme di conoscenze, pregiudizi ed esperienze proprie del giocatore. Leggere un giocatore dalla prospettiva “basket” significa allora divertirsi a cogliere tutti quegli elementi che lo compongono. Vuol dire, in *Resident Evil*, riconoscere le citazioni più squisitamente cinematografiche dei film di George A. Romero, della sua trilogia dei morti viventi, ma anche di film “minori” come *La città verrà distrutta all’alba* (*The crazies*, 1973). *Resident Evil* è indubbiamente uno dei più efficaci dispositivi di distrazione di massa che hanno tematizzato la distruzione di massa. È difficile sottovalutare l’impatto dell’opera di Mikami sull’immaginario contemporaneo. Ci troviamo infatti di fronte ad un *pastiche* di generi, codici ed estetiche capace a sua volta di diventare catalizzatore per ulteriori fantasie. In questa

interpretazione, il videogioco, allora, diventa un collage di elementi altamente codificati. Cosa presuppone il modello “basket”? Innanzitutto che la “Cultura” passa sempre e comunque attraverso l’autore che la restituisce e la risputa in maniera consapevole ed inconsapevole. Cosa ne consegue? Che l’autore non controlla al 100% il testo: è controllato a sua volta dall’idea di cultura.

Il quarto modello, “Me, Myself and Eye”, è caratteristico della fruizione videoludica come esperienza, come puro atto fenomenologico. Qui ciò che conta è l’esperienza che si fa del game: il significato esiste solo ed esclusivamente nel fruitore, che percepisce *Resident Evil* come un gioco “diverso”, travolgente, inquietante, allucinante. *Resident Evil* non è dunque una storia “in generale”, ma è la storia della mia esperienza di gioco. Non è tanto un gioco sugli zombie e sulle cospirazioni delle multinazionali farmaceutiche. Ciò che mi colpisce è la scelta della terza persona anziché della prima. Ciò che mi colpisce è la musica (“Oh, ma l’hai sentita la colonna sonora?). Ciò che mi colpisce è l’angolatura delle inquadrature, le armi disponibili... Pensiamo ad un quadro cubista: quello che importa non è il *cosa* del ritratto (una modella di nome Martina piuttosto che Erika) ma il *come*: ciò che mi colpisce di un’opera di Picasso è lo stile, la sua personalissima visione delle cose. Un discorso analogo vale per *Resident Evil*. Il vero significato del testo, allora, è il *codice* (e dell’esperienza che ne faccio, qui ed ora), non il contenuto in quanto tale. *Resident Evil* mi proietta per quindici, venti ore in un mondo allucinato, mi fa vivere un’esperienza “altra” che non dimentico facilmente.

Com’è facilmente intuibile, il videogioco è un oggetto complesso. Spazia da un sistema all’altro, assume diversi significati. Il suo valore e il suo senso sono inscindibili dal contesto culturale di riferimento.

### **1.5 “Pensare” con le dita**

Secondo Gianni Canova (2000), il cinema contemporaneo presuppone uno spettatore che deve “realizzare in forma ottica le istruzioni assegnate, percorrere gli itinerari previsti, cioè — in fondo — *eseguire un programma*. Limitandosi a decidere a che velocità affrontare quel dosso, se percorrere o no quella possibile deviazione, con che attrezzatura mettersi in viaggio” (p. 151). Canova afferma che il *voyeur* cinematografico oggi deve necessariamente “guardare con le dita” (p. 153), ossia “prende atto della fine della centralità dell’occhio, senza tuttavia abdicare totalmente all’esercizio scopico come gesto produttivo di senso” (pp. 153-154).

Canova si riferisce al cinema, ma in effetti sta parlando dei videogiochi. Il medium elettronico, infatti, porta a compimento questo processo di evoluzione scopica (Bittanti, 2003). Il

videogioco realizza appieno la “visione tattile” che Canova individua nel cinema contemporaneo, offrendo delle possibilità concrete di immersione nell’immagine e di manipolazione della realtà rappresentata. Guardare con le dita, tuttavia, non basta: occorre pensare, riflettere sull’atto di guardare e toccare assieme, per non farsi trasportare dall’immagine ma per dirigerla, spiegarla, comprenderla.

Capire il videogioco significa, in ultima istanza, *pensare con le dita*.

### **RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI**

Bittanti, (ottobre 2003), “Pensa PlayStation: il cinema technoludico” da *Cineforum*, no. 428.

Canova, Gianni (2000) *L’alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*. Milano: Bompiani.

Crawford, Chris (2003) *Chris Crawford on Game Design*, Indianapolis, IN: New Riders.

Eco, Umberto (1979) *Lector in Fabula*. Milano: Bompiani.

Fiske, John (1987) *Television culture*, London: Routledge.

Gee, James Paul (2003) *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York: Palgrave MacMillan.

Livolsi, Marino (2003) *Manuale di Sociologia della Comunicazione*. Bari: Laterza.

Provenzo, Eugene (1991) *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, Harvard: Harvard University Press.

Wollen, Peter (1969) *Signs and Meanings in Cinema*, London: British Film Institute.