

**Bruno Fraschini**

*Metal Gear Solid*  
L'evoluzione del Serpente

**INDICE GENERALE**

*Hideo Kojima: l'enfant terrible* di Matteo Bittanti

0.0 Introduzione. La gabbia invisibile

**Parte I - *Metal Gear***

- 1.0 Operation Intrude N313
- 1.1 Narrazione videoludica, circa 1987
- 1.2 Raccontare per simboli

**Parte II - *Metal Gear 2: Solid Snake***

- 2.1 Operation Intrude F014
- 2.2 Hollywood è vicina
- 2.3 Sovvertire gli stereotipi
- 2.4 Il gioco si fa serio
- 2.5 La vita *dietro lo* schermo

**Intermezzo**

- a) Il videogioco come testo incompleto
- b) Il videogiocatore come attore
- c) Il videogiocatore come regista
- d) Il videogiocatore e il simulacro

**Parte III - *Metal Gear Solid***

- 3.1 Il ritorno di Solid Snake
- 3.2 Creare un "giocatore modello"
- 3.3 Un videogioco cinematografico
- 3.4 Ingannare Il giocatore
- 3.5 Il ritorno di Gray Fox
- 3.6 Passato remoto, passato ludico
- 3.7 La vita *sullo* schermo
- 3.8 L'eroe assassino
- 3.9 Il giocatore sotto accusa

**Parte IV - *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty***

- 4.1 Il videogioco epistemologico
- 4.2 Realtà, Finzione, Simulazione

4.3 *Information overload*

4.4 Il contributo di Hideo Kojima

5. **Conclusioni:** l'evoluzione del Serpente

**CREDITS**

**BIBLIOGRAFIA A- Video Games**

**BIBLIOGRAFIA B – Testi critici**

**BIBLIOGRAFIA C – Altri paratesti**

**Indice delle Immagini**