

Matteo Bittanti & Mary Flanagan

*The Sims*  
**Similitudini, Simboli & Simulacri**

**INTRO** Will Wright. Cartografo metafisico

**I. PROLEGOMENA**

- 1.1 *The Sims*, l'allucinazione di un videogioco
- 1.2 Il gioco delle definizioni
- 1.3 Il "si(m)stema ludico"
- 1.4 Articolazione e contenuti del volume

*LINK: La cucina più amata dai norvegesi*

**II. SIMILITUDINI: *GAME***

**2.1 Tattiche del senso: figure dell'enunciazione in *The Sims*** (Ruggero Eugeni)

- 2.1.1 Come un acquario: il modello dell'osservazione
- 2.1.2 Le tattiche della quotidianità: il modello della partecipazione
- 2.1.3 La pulsione del racconto: il modello della traduzione intertestuale
- 2.1.4 Ricapitolando...

**2.2 La vita quotidiana come volontà e simulazione**

- 2.2.1 Henry Lefebvre e la critica al quotidiano
- 2.2.2 Baudrillard e il si(m)stema degli oggetti
- 2.2.3 (e)scatologia in *The Sims*

**2.3 Interface-in-your-face**

- 2.3.1 Come un'interfaccia grafica
- 2.3.2 Come un fumetto
- 2.3.3 Come un fotoromanzo

**2.4 *The Sims* e l'estetica videoludica postmoderna**

*LINK: Meno di Xerox*

### III. SIMBOLI: *PLAY*

#### 3.1 *Fandom*, presente, passato e futuro dei videogames

- 3.1.1 Opera aperta, socchiusa, spalancata
- 3.1.2 Forme di bracconaggio (virtuale)
- 3.1.3 Per una tipologia del giocatore di *The Sims*
- 3.1.4 L'autore è morto. Lunga vita all'autore

#### 3.2 (V)ideologia di *The Sims*

- 3.2.1 Il simulatore IKEA: per una topoanalisi di *The Sims*
- 3.2.2 *The Sims* tra resistenza e accettazione ovvero il "si(m)aterialismo dialudico"
- 3.2.3 Un *God-game* ateo?
- 3.2.4 Conclusione (in realtà, un auspicio)

#### 3.3 Spazi Sim-plicemente generici? Domesticità e consumo in *The Sims* (Mary Flanagan)

- 3.3.1 Domesticità e la nuova suburbia
- 3.3.2 Sims Suburbani: *United States of Generica*
- 3.3.3 Spazi femminili/Femminilizzazione dello spazio

#### 3.4. Il modello dell'emergenza: uomini e formiche

- 3.4.1 Dall'alto al basso: i giocatori come cavie
- 3.4.2 Dal basso all'alto: *SimMafia*
- 3.4.3 Dappertutto: *SimCia*

**LINK:** *Che bambola, ragazzi!*

### IV. SIMULACRI: *CULTURE*

#### 4.1 PlayStoria: le origini di *The Sims*

- 4.1.1 "Leggere"
- 4.1.2 "Giocare"
  - a) Da *Life* al LEGO
  - b) *Action figures*
  - c) *Welcome to the dollhouse: spazi femminili, bambole e The Sims* (Mary Flanagan)
- 4.1.3 "Videogiocare"
  - a) Gente comune: Il curioso caso di *Little Computer People*

- b) Bambole virtuali: *Barbie Fashion Designer*
- c) Pulcini e *virtual pet*: *Tamagotchi*

#### 4.2. Il giocattolo, lo specchio, l'arte

4.2.1 *G@meClip*: Remind Me

4.2.3 *G@meArt*: Jon Haddock

4.2.3 *G@meTV*: Malcom in the Middle

#### 4.3 *Game Over* (?)

**APPENDICE** *Life on The Streets*. Un esempio di *Family Album*

**NOTE**

**BIBLIOGRAFIA**

**OUTRO** *The Sims*: “ovvero come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare la bambola” di Matteo Bittanti

**CREDITS**

**LISTA DELLE FIGURE**

Fig.1. I ruoli enunciazionali di *The Sims*.

Fig 2. Tipologie di audience videoludica secondo il modello di Abercrombie & Longhurst.

### LISTA DELLE IMMAGINI

1. Orinare in *The Sims*
2. L'opzione del Family Album
3. Skin politici: SimBush
4. *KillerSim*
5. *Mall of the Sims*
6. *SecretSims*
7. *SimBurbs*
8. *SimFreaks*
9. *The Sim*
10. *SimsExchange*
11. *Tiny Signs of Hope*: pacifismo in *The Sims*
12. Iconografia religiosa in *The Sims*
13. Norman Rockwell, *Josie The Riveter* (1943)
14. Le bambole di carta Brooks (collezione di Mark Forder)
15. Gli album di ritagli, (1902).
16. La casa dei giochi, camera da letto (1920)
17. La casa dei giochi, cucina (1890)
18. Grace Court Stevens
19. Giochi aristocratici
20. *Little Computer People* (1985)
21. *Jones in the Fast Lane* (1988)
22. Jon Haddock, Columbine High School, 1999 (2000)
23. *Playtime*, Jacques Tati, 1967.
24. *Radiazioni BX*
25. Videogiocare fa male (da Joy Wilt Berry, *So what's wrong with playing video games?*)