Università Degli Studi di Roma Tre

Dottorato di Ricerca in Cultura e Trasformazioni della Città e del Territorio
Sezione Cinema e sue Interrelazioni con il Teatro e le altre Arti
Ciclo XXI

Anno accademico: 2009 - 2010

La mano che gioca

Itinerari del contagio tra Cinema e Videogame

Dottorando: Marco Vaccari
Matricola: 5163-58
Tutor: Prof. Vito Zagarrio

Indice

Introduzione

Capitolo Primo. Elementi di cultura videoludica

Nascita e furori del videogame. 1
Le componenti del gioco. 16
La classificazione dei videogames. 25
Dicotomie 54

Capitolo Secondo. Cinema e Videogames

L'immagine: analogico VS digitale 71
Il movimento e la mdp virtuale: simulando l'analogico 79
Bug 87
Interattività, *gameplay*, performance 91
Dal totem al Golem 104

Capitolo Terzo. Corpo e identità nei videogame

Avatar: costruire l'alter ego digitale 112
Corpi inviolabili ed altre strategie di immortalità 125
I desideri proibiti del *first-person shooter* e del *beat'em up* 133

Conclusioni 141

Riferimenti Mediagrafici

A BCN che è il mio save point.

Un ringraziamento particolare va alla coordinatrice del mio Dottorato, la Prof.ssa Veronica Pravadelli, per aver creduto nel mio lavoro e per avermi dato, in molte occasioni, più di una vita extra; al mio tutor, il Prof. Vito Zagarrio; ad Astriaha e Mezzocielo con cui ho giocato tantissimo; ad Andrea Farina per essere il mio tasto ESC nei momenti di necessità; a Roxie, Taylor, Alessandro, Mauro e Nicola che sono la mia rete di sicurezza; ed infine ad Andrea Pizzalis, per avermi mostrato, con grazia e perseveranza, come tutto inizia proprio quanto tutto pare incarbonirsi.

Introduzione

Sembra Vero

Sembra vero...

Generalmente,
il primo commento di chi guarda un nuovo videogame

Eravamo partiti da una suggestione: dal fatto che ormai film e videogiochi si somigliano sempre di più poiché si imitano e si copiano, si scambiano ritmi ed eroi, forme linguistiche e figure professionali, icone e simboli, codici e registri[1]. Abbiamo creduto, guidati dal fatto che ora, e sempre di più, ti capita di stare dentro ad un film e di osservare dall'esterno lo svolgersi di un videogioco, che i due media fossero legati da un rapporto esclusivo. Certo, le analogie sono molte e seducenti, ed ad una prima analisi i due media sembrano condividere infatti più di una caratteristica:

> "(...) i *game designer* utilizzano comunemente termini cinematografici come frame rate, movimento della macchina da presa e *storyboard* per descrivere i loro giochi. I frequenti intermezzi in computer grafica che separano i livelli o le sezioni di gioco sono definiti in gergo *cut scenes* o

1 Cfr. Gianni Canova, *L'occhio che gioca. Il cinema nell'era dei videogiochi*, in *Play,* PdE Edizioni, 2001, p. 125.

cinematics (…). Allo sviluppo di un videogame partecipano direttori artistici, doppiatori e compositori (…)[2].

Cinema e videogiochi sono creatori di mondi alternativi visivamente condivisibili: la simulazione cinematografica, così come quella ludica, è resa possibile attraverso l'uso di una molteplicità di codici quali le immagini (fisse e in movimento), i suoni, le tracce scritte, le parole. Tanto il cinema quanto il videogioco fanno leva su una serie di strategie simili per realizzare il coinvolgimento/identificazione nello spettatore/giocatore all'interno della situazione simulata. In particolar modo il videogioco, soprattutto dopo l'avvento del poligono e della terza dimensione, sembra condividere con la settima arte un uso molto raffinato e consapevole della cinepresa e del punto di vista sull'azione: durante il suo periodo bidimensionale, quel tempo compreso tra il 1958 e il 1984 che Matteo Bittanti chiama *era dei videogiochi simbolici*[3], le opzioni visive erano assai ridotte poiché si poteva inquadrare l'azione solo dall'alto o di lato e ciò limitava le eventuali ambizioni registiche dei programmatori del tempo. La tecnologia della terza dimensione, introdotta a partire dal 1992, ha invece aperto ai programmatori un ampio ventaglio di possibilità tra cui scegliere, permettendo alla macchina da presa virtuale di abbandonare la staticità del passato e di volteggiare libera all'interno di veri e propri universi digitali. L'uso della grafica poligonale ha trasformato quindi le schermate bidimensionali di gioco in vere e proprie finestre su mondi alternativi con la conseguente

2 Cfr. Ruggill J. E., *Everybody was kung-fu fighting. Picchiaduro, film videoludici e genere* in Bittanti M. a cura di, *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, 2008, p. 169.

3 Cfr. Matteo Bittanti, *L'innovazione tecnoludica. L'era dei videogiochi simbolici (1958 – 1984)*, Jackson Libri, 1999.

trasformazione dal concetto di *visuale* a quello di *ripresa* a tutti gli effetti: rendere i videogiochi degli ambienti esplorabili anche sull'asse della profondità ha posto il problema di trovare e scegliere il punto di ripresa migliore e più appropriato per mostrare l'azione di gioco. Il videogame allora ha mutuato dal cinema tutte quelle tecniche registiche atte a favorire l'immedesimazione/proiezione dello spettatore con il personaggio (o i personaggi) su schermo[4] e i g*ame designer*, più o meno consapevolmente, hanno adottato tecniche prettamente cinematografiche per coinvolgere il giocatore e permettergli di condividere con il personaggio che controlla le stesse emozioni. Dal canto suo il cinema ha incorporato dal videogioco i ritmi sincopati dell'azione, la frammentarietà e la ripercorribilità del racconto, la logica della ripetizione, l'estetica del *trial-and-error*[5] e soprattutto l'uso più o meno massiccio della computer grafica e dell'elaborazione digitale dell'immagine.

Le similitudini fra i due linguaggi non sembrano comunque esaurirsi qui. In entrambi i casi, agli albori della loro storia, l'interesse generato dal nuovo medium non è stato accompagnato da una sua comprensione autentica ed è stato spesso invece apertamente osteggiato dal mondo accademico e colto poiché nato e sviluppatosi in un contesto di cultura "bassa" e popolare: come dimenticare infatti che il cinema nei suoi primi anni (ma anche decenni) di vita fu considerato, alla stregua di una diavoleria da baraccone, una mera perdita di tempo? La preistoria del

4 Cfr. Massimiliano Marino, *Immedesimazione, soggettiva & oggettiva. Contaminazioni tra cinema e videogioco* in Matteo Bittanti a cura di *Per una cultura dei videogame. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopli, 2004, p. 323.

5 Ci riferiamo a film come *Sliding Doors* di Peter Howitt oppure *Lola Rennt* (in italiano *Lola Corre*) del tedesco Tom Tykwer entrambi del 1998.

videogioco recupera di fatto la preistoria del cinema mettendo in primo piano il concetto di spettacolo e attrazione. Il rifiuto dei videogame a priori da parte di chi preferisce arroccarsi dietro alla cosiddetta "cultura alta" ricalca le obiezioni che vennero mosse al cinema alla sua nascita, in difesa del teatro: l'assenza della fisicità contrapposta ad una scena fatta di carne, di sangue ed emozioni. Le stesse accuse, gli stessi strali polemici dei quali sono stati (e sono tutt'oggi) vittima i videogame, si sono nel passato rivolte verso altre forme comunicative che adesso paiono intoccabili. Come sostiene Ciro Ascione:

> "Un non lettore normalmente ritiene che il tempo impegnato nella lettura sia tempo sprecato. Eppure nella maggior parte dei casi non osa dirlo, per non palesare la propria inferiorità culturale. Preferisce affermare che gli manca il tempo da dedicare alla lettura, anziché confessare che un libro non esercita su di lui alcun potere di seduzione. Spesso però un non lettore e un lettore si ritrovano solidali nel dire che le ore trascorse davanti ad una partita a *Tomb Raider* o a *Quake* sono tempo sprecato. L'informatica è una cosa bella e buona quando ci aiuta a prenotare un volo, a tenere in ordine la contabilità, a stendere una lettera con un programma di scrittura, a controllare il lancio di un missile nucleare. Quando però viene applicata al gioco, al divertimento, all'evasione allora si trasforma in una stupidaggine"[6].

Che sarebbe un poco come affermare che l'invenzione del cinema ha senso solo quando vengono ripresi e mostrati gli avvenimenti dell'attualità ma che invece film come *Quarto potere* o *La finestra sul cortile* non solo debbano essere considerati un passatempo da scansafatiche ma che anzi non avrebbero nemmeno alcuna ragione di

6 Cfr. Ciro Ascione, *videogame. Elogio del tempo sprecato*, Minimum Fax, 1999, p. 23.

esistere. Il videogame si è poi dovuto scontrare con la feroce critica di benpensanti sociologi e psicologi che hanno sempre fatto ricadere sul medium videoludico la maggiore responsabilità per quella che nel modo odierno sembra essere una sempre più diffusa ed ossessiva smania per i "mondi paralleli", un desiderio febbrile e malato di proiettarsi nel mondo delle *non-cose*, la predilezione moderna per i costrutti illusori che compiono un'opera di allontanamento e distorsione del reale e ci spingono verso l'asocialità quando non alla vera e propria patologia. Come se, ci ricorda Alessio Ceccherelli, la storia dell'umanità non fosse costantemente caratterizzata da tentativi, rappresentazioni e speranze miranti al medesimo scopo: la letteratura, il teatro, la mitologia, così come le droghe e le religioni sono gli esempi più evidenti di quella che il critico chiama "un'inesausta opera di sfondamento del limite"[7].
Ritorniamo però al nostro assunto iniziale.

> L'aggettivo "cinematografico" ricorre frequentemente nella descrizione dei più recenti videogame: lo s'incontra nelle schede informative dei publisher, nelle recensioni giornalistiche e persino nei saggi accademici. Si presuppone, in altri termini, che il videogame abbia fatto propri gli elementi costitutivi del linguaggio cinematografico, che sia diventato "come" un film e che tra i due media sussista un rapporto di tipo analogico. Ma è davvero così?[8]

No. Così risponderemmo ora a Matteo Bittanti, e così ci risponde anche lo stesso studioso che nel corso del bel libro *Schermi interattivi. Il*

7 Cfr. Alessio Ceccherelli, *Accessi metafisici* in *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori Editore, 2007, p. 113.

8 Cfr. Matteo Bittanti a cura di, *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, 2008, introduzione.

cinema nei videogiochi esamina (insieme ad altri autorevoli studiosi) oltre alle molteplici forme di contatto e di contaminazione che si stabiliscono tra questi due popolari medium soprattutto le grandi differenze che emergono da questo confronto e le specificità uniche del videogame. Il critico continua esponendoci come l'analogia tra cinema e videogame risulti estrinseca, metaforica ed impropria: definire "cinematografico" un videogame significa tradirne la natura peculiare, polimorfa e sincretica. Il videogame difatti accorpa, come abbiamo precedentemente accennato, i codici linguistici di molte espressioni artistiche e mediali (come cinema, letteratura, musica, televisione e fumetto) senza comunque identificarsi con nessuna di esse in modo specifico. Il videogame è essenzialmente un medium non narrativo o meglio *post-narrativo*: il fruitore di un testo ludico svolge contemporaneamente il ruolo di lettore e scrittore; i videogiochi non sono dei semplici racconti ma piuttosto spazi da percorrere, esplorare, costruire e distruggere, spazi di un medium che grazie alla sua componente di interattività finalmente rende possibile operare sul contenuto e, se si conosce un po' di informatica, anche sulla forma. Il videogame è un insieme di possibilità, un insieme di problemi a cui trovare una soluzione, un contesto di sperimentazione, dove le scelte che possiamo prendere e le azioni che possiamo eseguire sono potenzialmente infinite e differenti, contrariamente a quelle di un racconto tradizionale che sono invece fisse e limitate. Continua Bittanti:

> il giocatore non si limita a seguire "itinerari" predisposti *ex ante*, ma s'inventa i propri percorsi. Film e libri, per controverso, ri-presentano

sempre i medesimi eventi nell'ordine predisposto dall'autore.[9]

La forza del videogame, del gioco digitale non risiede quindi tanto nella sua componente narrativa (anche perché, onestamente parlando, sul piano narrativo abbiamo davvero ancora qualcosa da innovare?) ma piuttosto nella libertà di navigazione testuale che offre all'utente: di fatto ogni partita ad un videogame è diversa dalla precedente[10].

Definire l'oggetto videogame è un operazione che risulta estremamente complessa e ancorché si riesca a raggiungere una definizione plausibile essa si rivela continuamente soggetta a cambi e mutamenti, riletture e correzioni, poiché l'oggetto stesso che si incarica di definire cambia, si modifica, muta a ritmi fulminei. Come possiamo definire il videogioco senza limitarci a descrivere solo un fenomeno di moda, un nuovo mercato della cultura di massa ed una forma di intrattenimento che sottrae sempre più risorse agli spettacoli della cultura tradizionale? Cercheremo di mettere in luce la rilevanza sociale, culturale ed artistica del videogame e non semplicemente i dati di vendite che, già da alcuni anni, hanno ampiamente superato quelli dell'industria di celluloide. Il videogame è soprattutto una forma culturale emersa nel contesto della rivoluzione digitale; si colloca al crocevia tra cultura elettronica, cinema, animazione, pittura, fumetto e *ludus* analogico. E' capace di dare, come nuova arte popolare, una forma inedita e nuovi mezzi di espressione alla sensibilità estetica del ventunesimo secolo ed al pari di ogni artefatto

9 Cfr. Matteo Bittanti a cura di, *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, 2008, introduzione.

10 Cfr. Matteo Bittanti, *Press start to read*, in *Per una cultura del videogame. Teoria e prassi del videogiocare*, Unicopli, 2004, introduzione.

culturale, diffonde e rinforza valori, idee, pregiudizi e stereotipi[11]. Il videogioco ci fornisce le caratteristiche epistemologiche per comprendere ed interpretare la realtà contemporanea: come espressione più corposa ed ambigua della *visual culture*, stimola ed attiva forme di *visual thinking* assai diverse da quelle di media tradizionali come televisione e cinema connotandosi non più solo come pura fiction ma anche come *telos*, *praxis* ed *ethos*[12]. Come evidenzia Alberto Abruzzese, possiamo attuare nei confronti del medium videogame due diversi atteggiamenti: il primo, più facile, consiste nell'assumere i videogiochi in perfetta linea con il quadro di saperi e credenza che dividono lo spazio del tempo del lavoro da quello del tempo libero, lo spazio della politica da quello della vita quotidiana, lo spazio delle istituzioni culturali da quello del mercato e la razionalità sociale dai "linguaggi emotivi del corpo"[13]; l'altro, che risulta più difficile e complesso e forse anche un poco doloroso, propone di guardare ai videogiochi come ad un vasto territorio di grandi rivoluzioni tecnologiche e sociali, come emblemi del passaggio dalla civiltà industriale delle macchine a quella della civiltà informatica, come il corpo eletto dai nuovi modelli post-fordisti, come quelli delle reti, rispetto a quello delle identità collettive e dei modelli organizzativi del fordismo; una definizione di videogame che ne centra il carattere critico, trasgressivo, effettivamente innovativo. Attraverso il videogioco abbiamo la possibilità di dare finalmente forma(e) ad un esperienza in cui il nostro corpo viene investito dalle metamorfosi di un

11 Cfr. Matteo Bittanti, *V-deologia o la macchina della guerra* in Matteo Bittanti a cura di *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005, p. 10.

12 Cfr. *Ivi*.

13 Cfr. Alberto Abruzzese in Ciro Ascione, *videogame. Elogio del tempo sprecato*, Minimum Fax, 1999, introduzione.

agire comunicativo sempre più sradicato dai modelli sociali e culturali tradizionali, libero dalle strategie espressive con cui la civiltà di massa ha costruito la realtà moderna e le forme dell'abitare e del coesistere a cui siamo stati abituati ad appartenere. Sentito maggiormente come godimento del corpo più che come solo piacere dell'occhio il videogioco è dunque la chiave per accedere a una pluralità di mondi virtuali talmente estesa e variegata da costituire una sorta di *multiverso* in continua, costante evoluzione e imprevedibile trasformazione. Così grazie al videogame, continua Abruzzese, il nostro corpo:

> "(…) esce dalle icone dei simulacri collettivi, di cui il nostro immaginario si è nutrito trovando il suo più efficace territorio nelle forme generaliste della tv, ed entra nelle forme personalizzate delle identità post-moderne, anzi post-umane. (…) Il videogioco costituisce la natura di un corpo emancipato dal ruolo fantasmatico del grande e piccolo schermo; (…) uno spazio di rigenerazione espressiva in cui l'interiorità del desiderio si sottrae alla civilizzazione e quindi ai miti scritti"[14].

I videogiochi, come sostiene con forza Abruzzese, sono quindi il luogo dove si sviluppa e vive un senso di appartenenza politicamente contrapposto alla strategia "sapienziale" che si è fatta sovrana sui piaceri esperienziali, alle forma di potere su cui si sono costruite e fondate le differenze di classe e di genere (Foucault), i modelli espressivi, i processi di socializzazione, le estetiche e le teorie critiche del linguaggio. Ecco perché risulta assolutamente inappropriato e superficiale ridurre l'analisi dei videogame alla loro più o meno esatta aderenza con il reale: "sembra

---

14 Cfr. Alberto Abruzzese in Ciro Ascione, *videogame. Elogio del tempo sprecato*, Minimum Fax, 1999, introduzione.

vero", come ci rammenta Ciro Ascione, è il commento più comune che si sente pronunciare da chi guarda per la prima volta un nuovo videogioco, come se fosse solo la pedissequa riproduzione della realtà l'elemento che maggiormente ipnotizza e attrae in un videogame. E' invece la qualità astratta, prodigiosa, fantastica ed inquietante di quei corpi virtuali che rivendicano una propria autonomia dalle immagini del reale alle quali tendono ad avvicinarsi che ci affascina e ci spinge a giocare. E' lecito domandarsi se il fascino che esercita la realtà virtuale sulle nostra generazione non sia dovuta più alla sua imprecisione e approssimazione che al suo realismo. Ci viene in aiuto Pierre Lévy con la sua definizione di virtuale chiarendoci il significato di questo termine:

> "Il virtuale non è affatto il contrario del reale, ma un modo anzi di essere fecondo e possente, che concede margine hai processi di creazione, schiude prospettive future, scava pozzi di senso al di sotto della piattezza della presenza fisica immediata"[15].

Con i suoi mondi immaginari e le sue etiche rovesciate il videogame si configura quindi come il terreno di espressione più fertile per la sensibilità delle nuove generazioni che avvertono i modelli culturali precedenti come inadeguati, limitati e limitanti. Le sedute videoludiche, secondo Ceccherelli, si pongono sempre di più come surrogato mentale alla limitatezza della vita; una limitatezza che non è più meramente biologica, ma soprattutto "identitaria, spaziale e temporale"[16].
Il videogame, inoltre, sembra il medium che più di tutti gli altri si presta

15 Cfr. Lévy Pierre, *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, 1997.

16 Cfr. Alessio Ceccherelli, *Religioni verticali. Religioni orizzontali* in *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori Editore, 2007, p. 125.

ad esplicitare e far emergere un atteggiamento cruciale e fondamentale del nostro tempo ovvero quello della "tecnologizzazione del sé". Se prima, nel moderno, il rapporto tra uomo e macchina era segnato dalla differenza, dalla subordinazione e dalla separazione ora, nell'immaginario della cultura contemporanea, si muta nel desiderio di una tecnologia che avvolge l'individuo e persino lo penetra. Oggi, come ancora sostiene Ascione, non vogliamo sentirci esclusi dalla macchine ma vogliamo invece sentirci parte di esse, vogliamo che la tecnologia sia *user-friendly* e che ci completi con un nuovo *hardware* fisico. I videogiochi e tutto il loro contorno di cavi, schermi, joypad, mouse, tastiere, bottoni, levette completano e rendono possibile il sogno del nostro nuovo *meka-corpo*[17] rendendoci così più simili a dei cyborg; come Alessandro Gomarasca ci insegna:

> "Il cyborg scardina i concetti stessi di umano, genere, sesso, età, identità razziale. Così facendo, esso apre spazio ad un'azione liberatoria. Il cyborg è risolutamente consacrato alla parzialità, all'ironia, all'intimità, alla perversione. E' oppositivo, utopistico e totalmente privo di innocenza. Non è nato in un "Giardino" ma in un "laboratorio", non segna il tempo su un calendario edipico e soprattutto è estraneo alla storia della salvezza. Il cyborg rimanda ad un momento in cui le persone non hanno paura delle intime affinità che li legano a macchine ed animali, non hanno paura di identità permanentemente parziali e punti di vista contraddittori"[18].

La meraviglia risiede nel fatto che il videogame maschera tutto questo

17 A. Gomarasca, *La bambola e il robottone: culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino, 2001, p. 241.

18 Cfr. *Ivi*, p. 259.

sotto la pelle apparentemente innocua e superficiale dell'intrattenimento e della diversione, attirando nutrite schiere di più o meno consapevoli utenti che, premendo il tasto *start* del loro joypad o tastiere, iniziano una partita ben più grande e complessa di quella che avrebbero mai potuto sospettare.

Capitolo Primo

Elementi di cultura videoludica

Insert coin

Messaggio lampeggiante sugli schermi dei *coin.op* che invita il giocatore ad inserire una moneta per iniziare una partita

Nascita e furori del videogame.

La nostra storia inizia come spesso capita in molte storie con con un uomo desideroso di gloria: il barone ungherese Wolfgang von Kempelen avrebbe ideato nel 1769 un congegno meccanico destinato a lasciare il mondo intero a bocca aperta. *Il turco*, questo era il nome della sua complicata creazione pensata per la regina Maria Teresa d'Austria, era un automa meccanico di dimensioni umane che teoricamente avrebbe dovuto simulare un giocatore di scacchi. In quel momento storico gli automi meccanici non rappresentavano certo una novità: per quanto complesse ed articolate fossero le azioni compiute da quest'ultimi erano infatti molti i marchingegni in grado di simulare il movimento, umano e non, come ad esempio le bambole meccaniche di Neuchatel, create dagli orologiai Jacquet-Droz che erano in grado di suonare la pianola o

scrivere dopo aver intinto la penna nel calamaio[19]. La vera novità del l'automa di Kempelen risiedeva nel fatto che il fantoccio sembrava essere dotato di una sorprendente intelligenza artificiale, cosa che gli permetteva di giocare una vera e propria partita di scacchi e nella maggior parte delle occasioni anche di vincerla: durante il suo giro nelle varie corti d'Europa sconfisse molti ed illustri personaggi, fra i quali Giuseppe II d'Austria e Napoleone; poi sbarcò negli Stati Uniti dove nel 1835 fu studiato con interesse da Edgar Allan Poe ma poi finì distrutto nell'incendio del Peale Museum di Philadelphia il 5 giugno 1854. *Il turco* era, in realtà, una grandiosa truffa: l'automa non era affatto dotato di una raffinata intelligenza artificiale ma era invece mosso proprio da un essere umano in carne e ossa che era nascosto fra i suoi ingranaggi. Perché dunque scegliere *il turco* di Kempelen come incipit del nostro discorso sulla storia dei videogiochi? La risposta è duplice.

In primo luogo *il turco* rappresenta un desiderio atavico dell'umanità: il sogno della macchina senziente; una macchina cioè che fosse in grado di ragionare non solo grazie ad un semplice meccanismo di causa-effetto, come facevano già i primi calcolatori algebrici progettati da Charles Babbage nel 1833, ma capace di esaminare le migliaia di possibilità realizzabili in una data situazione e scegliere di volta in volta la migliore. Come succede, appunto, in una vera e propria partita di scacchi tra due giocatori umani, dotati ognuno del proprio intelletto. In seconda istanza, e cosa per noi forse più importante, è che l'automa ideato dall'eccentrico ungherese esplicita la necessità, da parte dell'uomo, di interagire ludicamente con un universo meccanico, fittizio e al contempo

19 Cfr. Ciro Ascione, *Il giocatore di scacchi di Maezel* in *videogame. Elogio del tempo sprecato*, Minimum Fax, 1999, p. 26.

fantastico, un universo cioè fortemente connotato in senso videoludico.
Per molto tempo è stato difficile riuscire ad identificare il primo videogioco della storia, fatto probabilmente dovuto ai molti tentativi di definizione del fenomeno che si sono via via accumulate. In ogni modo, è ormai fatto assodato che possiamo definire come il primo videogioco della storia *Nought and crosses*, chiamato anche *OXO*, sviluppato da Alexander S. Douglas nel 1952. *Nought and crosses* era una versione elettronica del più conosciuto *tris*, ed era il primo esperimento che permetteva ad un uomo di confrontarsi con una macchina. Successivamente nel 1958, William Higginbotham creò, servendosi di un programma di calcolo di traiettorie e di un oscilloscopio, *Tennis for Two*, un simulatore di tennis da tavolo per intrattenere e mostrare ai visitatori del Brookhaven National Laboratory le potenzialità dei recenti progressi scientifici.
Facciamo un salto in avanti fino al 1961, durante il primo anno alla Casa Bianca di John Fitzgerald Kennedy, quando al Massachusetts Institute of Technology (MIT), probabilmente la più importante università di ricerca scientifica del mondo, era arrivato un nuovo "giocattolone" elettronico: si chiamava PDP-1 (Programmable Data Processor 1) e certamente grazie anche alla sua stazza (difatti era una macchina larga un metro e venti, profonda altrettanto ed alta due metri) non sarebbe passato inosservato. Certamente lo notarono un gruppo di studenti, tutti membri del Tech Model Railroad Club che era l'organizzazione universitaria del MIT dedicata alla passione per i trenini elettrici e in generale a tutto ciò che aveva a che fare con la tecnologia (che allora era più assunto elettrico che elettronico), che nelle ore notturne si dedicavano ad

esplorazioni non autorizzate nel Building 26, l'edificio dove era contenuto il PDP-1. Questo gruppo di giovani *hackers* (il termine *hack* faceva parte del gergo del Tech Model Railroad Club e veniva adoperato per indicare l'azione di usare un apparecchio in una maniera diversa rispetto a quella per la quale era stato concepito inizialmente[20]) capitanati da Stephen Russell, misero le mani sul PDP-1 concependo diversi tipi di programmi fra i qual il più geniale risultò proprio quello del giovane Russell. Durante gli anni della corsa alla conquista dello spazio, dello sbarco sulla luna, della guerra fredda, delle minacce nucleari, dei satelliti russi, di Isaac Asimav e della letteratura e dei fumetti di fantascienza nonché del volo intorno alla terra compiuto in due ore il 12 aprile 1961 dal primo essere umano nello spazio, il russo Yuri Alekséyevich Gagarin a bordo del Vostok 1, è facile intuire perché Stephen Russell decise di progettare un programma che simulasse una battaglia spaziale: *Spacewar*, il primo videogioco della storia, era un duello combattuto fra due astronavi controllate attraverso una rudimentale pulsantiera ad interruttori. Due astronavi simboleggiate da due triangolini si sparavano razzi tentando di distruggersi a vicenda e contemporaneamente tentavano di evitare la forza attrattiva di un campo gravitazionale posto al centro dello schermo. Il complicato e faticoso sistema di controllo (per giocare si dovevano muovere le dure e scomode leve del PDP-1 con il risultato che dopo pochi minuti di gioco i muscoli della braccia si intorpidivano per lo sforzo e incominciavano a far male) spinse Russell e i suoi amici ad ideare un rivoluzionario, semplificato e decisamente più confortevole

20 I termini *hack* e *hacker* avevano allora un'accezione molto diversa da quella che oggi il senso comune gli attribuisce universalmente. Cfr. Pekka Himanen, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'infornazione*, Feltrinelli, 2007.

sistema di controllo che constava di una pulsantiera con quattro bottoni che si poteva tenere comodamente in mano: il padre di tutti i *joydad*, come lo definisce Jaime d'Alesandro[21]. Il successo e la fama di *Spacewar* crebbero a dismisura al MIT tanto che gli studenti, quando arrivavano i parenti in visita, invece di mostrare i risultati dello loro ricerche o i propri esperimenti li portavano davanti al PDP-1 e gli facevano fare una partita a *Spacewar*. Come sostiene ancora d'Alessandro:

> non c'era nulla di più immediato per far comprendere il fenomenale progresso della tecnologia in un periodo storico dove la conquista dello spazio era sulla bocca di tutti. Era il futuro simulato nel presente. Anzi, molto di più: il futuro fatto intrattenimento[22].

Fino al 1972, però, i videogame vissero in un periodo di incubazione attraversando un epoca tormentata e piena di intuizioni e scoperte dalle potenzialità incomprese e riservate ad una ristretta cerchia di persone. Del resto, siamo ben lontani dall'epoca in cui i pc e le console diventeranno presenze ordinarie nelle case delle persone "normali": l'*hardware* di sviluppo e supporto dei videogame è ancora costosissimo e solo pochissimi iniziati, appartenenti all'ambito della ricerca, possono accedervi. La trasformazione dei videogame da progetto sperimentale dalle potenzialità astratte a prodotto commerciale (e commercializzabile) risale solo al 1971 e si deve allo statunitense Nolan Bushnell, ingegnere e futuro imprenditore, a cui viene l'idea brillante di accomunare e

---

21 Cfr. Jaime d'Alessandro, *Personale storia dei videogame in 24.000 caratteri* in Play, PdE Edizioni, 2001, p. 9.

22 Cfr. Jaime D'Alessandro, *Play 2.0. Storie e personaggi nell'era dei videogame online*, Bur, 2005, p. 34.

combinare *Spacewar* alle macchine a gettoni che affollavano i parchi divertimenti e le sale bar. Il risultato fu il primo *coin-op* (da *coin operated*, funzionante a moneta) della storia: *Computer space*, che era una variante un po' più complessa e curata di *Spacewar*, poteva essere giocato da tutti gli avventori di un comune bar come avveniva per i meno tecnologici flipper. Purtroppo, l'elevata difficoltà e la macchinosità dello schema di gioco decretò il sostanziale fallimento di *Computer space*, che era stato prodotto su larga scala in ben 1500 costosissimi esemplari.

Qualche anno prima, nel 1966, Ralph Bear, un ingegnere televisivo ebreo scappato dalle persecuzioni della Germania nazista, influenzato da *Spacewar*, incominciò a pensare al modo di trasformare i televisori domestici in qualcosa di più interattivo, qualcosa che permettesse agli spettatori di andare oltre il semplice gesto di cambiare canale. Il risultato fu l'*Odyssey*, la prima console domestica della storia e progenitrice della più moderna e conosciuta *Playstation*. Bear lanciò sul mercato la rivoluzionaria macchina, prodotta dalla Magnavox nel 1972, alla proibitiva cifra di cento dollari (anziché di 20 come aveva pensato in origine il suo ideatore), cosa che la condanno ad un fragoroso insuccesso commerciale anche perchè poteva essere utilizzata unicamente con televisori Magnavox. Contemporaneamente, Nolan Bushnell, non datosi per vinto dopo il flop di vendite di *Computer space*, decise di investire ancora nel mercato dei videogiochi fondando una sua casa di produzione: la storica *Atari* (che in giapponese significa “scacco”, e con questo ritorniamo al celebre *turco*) diede luce di li a poco un gioco strepitoso che avrebbe rilanciato il successo commerciale dei videogiochi e li avrebbe fatti diventare popolari come non lo erano mai

stati. *Pong* (questo era il titolo) era la simulazione di una partita di tennis ed era qualcosa di davvero raffinato anche se apparentemente rudimentale e semplice: al puntino luminoso che viaggiava da una parte all'altra dello schermo, a seconda di come si colpiva con la racchetta (rappresentata in realtà da un semplice rettangolo), si poteva imprimere una diversa accelerazione e angolazione. L'innovazione risultò molto più importante di quello che a prima vista potesse sembrare: la possibilità di imprimere velocità ed effetto alla palla chiamava direttamente in causa l'abilità del giocatore ed il livello di tale abilità risultava essere la vera discriminante di vittoria nel gioco, amplificando, così, il senso di competizione tra la comunità dei videogiocatori e la volontà di affermazione della propria personalità attraverso gare di *performance* videoludica. *Pong* riscosse in poco tempo un successo planetario ed oggi è ancora considerato, insieme a *Space Invaders* della Taito, l'emblema per eccellenza dei giochi elettronici[23]. I videogame entrarono così nella società contemporanea percepiti come l'evoluzione del flipper, con i quali condividevano il medesimo spazio pubblico, il tipo di fruizione e la semplicità d'uso. Ne presero anche l'aura negativa e la fama di passatempo poco rispettabile legato a luoghi chiusi e fumosi: i videogiochi vennero definiti in base ad altri prodotti preesistenti, assumendo quindi un'identità di riflesso.

Nel 1977 assistiamo al primo crollo del neonato mercato di videogiochi: i negozi, stracolmi di cloni di *Pong*, svendevano i giochi a prezzi sempre più scontati in una corsa al ribasso che eliminò dal mercato la maggior

---

23 Si veda a questo proposito il bel lungometraggio di animazione *Wall-e* realizzato dalla *Pixar Animation Studios* in coproduzione con *Disney Pictures* dove possiamo vedere come uno dei passatempi preferiti del protagonista robottino-spazzino è proprio quello di giocare a *Pong*.

parte degli emergenti produttori di videogame. Nel 1977 tuttavia si verificò un altro fatto di estrema rilevanza, proveniente questa volta dal Giappone e destinato a risollevare le sorti del nuovo medium elettronico:

> Nel dicembre 1977 Toshihiro Nishikado fece uno strano sogno: un gruppo di bambini all'uscita della scuola guardava il cielo di Hokkaido. Tutti li sul marciapiede in trepidante attesa di Babbo Natale e della sua slitta. Ma al posto dei campanellini, delle renne e del vecchio con la barba bianca, fra le nuvole apparvero file di invasori alieni. Avanzavano lentamente verso la Terra, inarrestabili. Gli scolari reagirono assemblando un cannone laser con i pezzi di un automobile parcheggiata poco lontano e iniziarono a sparare verso il cielo muovendosi avanti e indietro lungo il marciapiede. Fu una battaglia lunga e difficile che si concluse con la vittoria dei bambini[24].

Fu così che la casa giapponese Taito, che costruiva macchine per il *pachinko*[25] e che da poco entrata nel mercato dei videogiochi, decise di trasformare il sogno di Nishikado-san, che era uno dei suoi più promettenti programmatori, in un gioco elettronico dal titolo altisonante di *Space Invaders*. Il concetto del gioco era semplice e ricalcava per filo e per segno lo strano sogno dell'ingegnere: file di piccole astronavicelle marziane, caratterizzate da diverse inquietanti forme, calavano dall'alto verso i baluardi terrestri ed il giocatore, pilotando un piccolo cannone

---

24 Cfr. Jaime d'Alessandro, *Il Natale nero del 1977* in *Play 2.0. Storie e personaggi nell'era dei videogame online*, Bur, 2005, p. 72.

25 Il Pachinko è un passatempo giapponese, inventato sul finire della Seconda Guerra Mondiale a Nagoya. estremamente in voga e praticato in sale simili a casinò. Le macchine per il pachinko, che possono sembrare una sorta di fusione tra una slot machine e un flipper, sono dotate di numerosi fori. Il giocatore ha bisogno di comprare al bancone molte piccole sfere d'acciaio, che verranno in seguito giocate nella macchina con la finalità di acquisire altre sfere.

antiaereo, doveva eliminarli prima che arrivassero sulla Terra spostandosi velocemente da un lato all'altro dello schermo e sparando all'impazzata. Il successo di questo *coin-op* fu gargantuesco, fatturando in pochi anni più di 500 milioni di dollari, e l'uso massiccio che ne facevano a Tokyo e dintorni costrinse il governo giapponese a coniare nuove monete poiché quelle in circolazione erano esaurite. Cosa c'era di così diverso in questo gioco che aveva catturato una così incalcolabile attenzione da parte della popolazione? Rispetto allo *Spacewar* di Russell il titolo proposto dalla Taito non era semplicemente lo scontro di due astronavi: raccontava invece dell'epica resistenza dell'uomo contro una terribile invasione aliena, fornendo quindi un nocciolo narrativo con il quale il giocatore poteva identificarsi con passione: non si trattava più solo di respingere della palline luminose o cercare di far fuori la navetta spaziale di un altro giocatore; la Terra stava per essere invasa dagli alieni che venivano per distruggerla: contrastare l'invasione e cercare di far fuori il maggior numero di astronavi nemiche diventava un fatto personale. Altra caratteristica fondamentale di *Space Invaders* fu quella dell'introduzione e visualizzazione su schermo di quello che viene chiamato *high-score*, un punteggio di gioco; questo elemento permetteva di creare una classifica dei migliori punteggi e quindi di riflesso dei migliori giocatori, dando inizio così a vere e proprie guerre di *performance* videoludica; l'*high-score* era la misura della propria grandezza e la chiave che permetteva di entrare nella leggenda della comunità dei videogiocatori.

L'uscita di *Space Invaders* rappresentò un momento di passaggio nella storia dei videogame: la produzione dei coin-op giapponese iniziava a

superare la popolarità di quella statunitense grazie ad una sensibilità diversa e più raffinata. Certamente, dopo il 1978 possiamo, seppur considerando infinite eccezioni, dividere il mondo dei videogiochi in queste due grandi scuole: quella giapponese, meno improvvisata, con un'idea più precisa di cosa fossero e cosa dovessero diventare i videogame e concentrata, come poi testimonierà la politica di un azienda come la Nintendo, soprattutto sulle console domestiche e quella americana ed europea, decisamente più disomogenea, non ancora pienamente consapevole delle potenzialità del medium e focalizzata soprattutto sul mondo dei personal computer.

Gli anni '80 cominciarono con una forte crescita del mercato videoludico: si moltiplicarono le sale giochi e si diffusero molto le console domestiche, ma il 1983 vide il secondo crollo del mercato, principalmente statunitense e canadese, dovuto ancora una volta al proliferare di troppi titoli uguali e di bassa qualità e alla feroce guerra di prezzi al ribasso. Anche la diffusione dei personal computer, come il *Commodore 64*, risultò negativa per lo sviluppo del mercato videoludico; esisteva in quegli anni un marketing molto aggressivo per promuovere la diffusione dei pc fondato principalmente sulla denigrazione delle console e dei videogame: "perché comprare una console a tuo figlio distraendolo dalla scuola, quando potresti comprare un computer che lo preparerà al college?". Nel 1985, alla fine della grande crisi, anche i mercati americani ed europei incominciarono a percorrere la strada delle console domestiche aperta dai giapponesi ed adottarono il *NES*, la console di casa Nintendo che aveva spopolato in terra natia con il nome di *Famicom*, come principale sistema di supporto per videogiochi. Durante

i successivi dieci anni il mondo dei videogame vide uno sviluppo graduale ed inarrestabile, estraneo agli scossoni e alle crisi che lo avevano caratterizzato fino a quel momento: iniziarono ad essere immesse sul mercato altre console come il *Neo Geo* della SNK, che emulava le prestazioni tecniche e grafiche di un coin-op ed era specializzato nel genere dei picchiaduro ad incontri, e il *Master System* della Sega che si presentava, soprattutto grazie ad una grande varietà di bei titoli, come una valida alternativa allo strapotere commerciale e produttivo detenuto dalla Nintendo. Anche il mondo dei computer sembrò cambiare nettamente in favore dei videogiochi: l'*Amiga* della Commodore era un personal computer capace di supportare qualsiasi programma ma di fatto era stato concepito per essere utilizzato principalmente come una console. L'Amiga fu effettivamente il più grande cavallo di Troia utilizzato dai videogame per entrare nella case rispettabili dell'occidente dove le console per videogiochi erano viste come passatempo peccaminoso e stupido mentre l'uso del pc era considerato un'attività “colta” e all'avanguardia. Un altro ramo del settore videogame che crebbe con forza durante questi anni fu quello delle console portatili. Apparse già durante gli anni '70 con i primi giochi elettronici portatili ideati dalla Mattel, raggiunsero la completa evoluzione proprio nel 1989 con il lancio sul mercato del *Game Boy* ancora una volta della Nintendo. A cambiare profondante è anche la motivazione con cui i giocatori si approcciano ai nuovi titoli che incominciano a variare schemi ludici staccandosi gradualmente dal *gameplay* infinito e ripetitivo che aveva caratterizzato i primi anni per avvicinarsi sempre di più alla narrazione: non è più solamente la ricerca

della vertigine elettronica, ma è anche la curiosità dell'esplorazione di un universo nuovo. Come evidenzia Jessie Herz nel suo testo *Il popolo del joystick*:

> "Nella metà degli anni ottanta (…) la struttura dei videogiochi è cambiata decisamente dalla spirale senza fine dei giorni d'oro della sala giochi, all'attuale intelaiatura narrativa, che somiglia ad un treno merci. Lo scopo non è il replay infinito. Lo scopo è l'esplorazione dell'ultimo universo in videogioco, fino alla fine della strada. A quel punto si acquista un nuovo mondo. Qui il videogioco diventa una spedizione esplorativa, con lo stesso sapore atmosferico di un qulasiasi altro racconto di viaggi"[26].

Gli inizi degli anni '90 furono segnati da una forte spinta all'innovazione sia tecnica che contenutistica dovuta principalmente a quella che può essere definita come la "guerra dei 16 bit": la Sega con il suo *Mega Drive* e la Nintendo con il *Super Famicom* (in occidente *Super Nes*) si contendevano furiosamente fette di mercato attraverso il lancio delle rispettive console che vantavano grafica più potente oltre che importanti innovazioni tecniche come l'uso del cd-rom e le modalità a più giocatori. Grazie a questa fertile competizione anche i titoli videoludici subirono un'importate spinta evolutiva ed incominciarono a caratterizzarsi in generi sempre più specifici. Contemporaneamente, molte case di sviluppo si lanciarono alla sperimentazione della terza dimensione, principalmente in ambito pc, ottenendo diversi interessanti risultati. Dopo l'uscita di *Doom*, primo sparatutto in soggettiva ad utilizzare un ambiente reale 3D, i videogiochi che sfruttavano la terza dimensione

26 Cfr. Herz Jassie C., *Il popolo del joystick: come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Milano, Feltrinelli, 1998, p. 146.

occuparono un importante posizione nel mondo videoludico. Il 3 dicembre 1994 è la data che segna la nascita della Sony *Playstation*, la console che, avendo venduto in tutto il mondo più di 102 milioni di unità, viene considerata universalmente come la più importante fra tutte. Oltre alle evidenti migliorie in campo grafico, alla grande disponibilità di titoli tra cui se ne annoverano molti che hanno saputo raggiungere l'eccellenza nei rispettivi generi, la *Playstation* della Sony rivoluzionò soprattutto il modo in cui venivano percepiti i videogiochi nella società contemporanea: la campagna pubblicitaria del prodotto, estremamente raffinata e complessa, non mirava a vendere alle famiglie l'ennesimo giocattolone tecnologico per bambini; si rivolgeva invece ad un target esplicitamente più maturo. Lo scopo di Sony fu quello di far percepire alla società, soprattutto quella occidentale, che la *Playstation* non era affatto un giocattolo ma un nuovo totem tecnologico da esporre in salotto come il televisore o l'impianto stereo e dal quale i bambini dovevano quasi essere tenuti lontani. Forte della possibilità della macchina di riprodurre cd audio come fosse un normale impianto hi-fi e alla maturità e crudezza di molti dei titoli giocabili, come ad esempio *Final Fantasy VII* (Square), *Resident Evil* (Capcom), *Winning Eleven 4* (Konami), *Gran Turismo* (Polyphony Digital), *Tomb Raider* (Core Design) o *Metal Gear Solid* (Konami), la *Playstation* non tardò a diventare una presenza costante e quasi obbligata nelle case di oltre mezzo mondo. La diffusione massiccia delle console domestiche ed in particolar modo della *Playstation* decretò però la morte delle sale giochi e dei coin-op: perché rinchiudersi in luoghi fumosi e bui facendo file interminabili per poter giocare agli stessi videogame che si potevano tranquillamente godere

nella pace del proprio salotto? Con la morte delle sale giochi finì un epoca. Un'epoca fatta di sperimentazioni e deliri tecnologici, di macchinari incredibili e fantasiosi, di migliaia di giocatori che in tutto il mondo passavano le giornate a scambiarsi trucchi e consigli per battere questo o quell'avversario in una socialità spontanea ed inaspettata. Finiva il microcosmo dei videogiochi come divertimento pubblico. Iniziava quello del godimento solitario e quello condiviso nel grande palcoscenico dei giochi in rete. Negli ultimi anni '90, infatti, la possibilità diffusa su larga scala di connettere due o più computer mediante internet facilitò nel gioco la funzione *multiplayer* convertendola nella modalità favorita da molti giocatori: come avevano insegnato già le sale giochi, era di gran lunga più soddisfacente e coinvolgente sfidare un avversario umano piuttosto che quelli governati dall'intelligenza artificiale del programma. Inoltre, la grande presenza di giocatori on-line fu la principale causa della nascita di nuovi generi, come il *MMORPG* (Massively Multiplayer Online Role-playing Games) primo fra tutti *Ultima Online* (Electronic Arts, 1997).

All'inizio del nuovo millennio, le console cominciarono a definirsi sempre di più come delle entità multifunzionali, simili a pc, dalle molteplici applicazioni e non necessariamente indirizzate al gioco. La Sony riconfermerò la sua egemonia nel marcato videoludico con il lancio della sua nuova console a 128 bit, la *Playstation 2*. Come era avvenuto per la precedente, anche la *Playstation 2* si sarebbe rivolta ad un pubblico adulto, con titoli dalle tematiche e dalla realizzazione sempre più matura e complessa. Inoltre la macchina poteva leggere e riprodurre, oltre che cd anche dvd; un altro colpo di genio di casa Sony che in

questo modo si garantiva che ogni persona che avesse dovuto acquistare un lettore dvd avrebbe, a parità di costi, scelto la sua console che permetteva oltre alla visione di film anche la possibilità di giocare. Allo stato attuale delle cose, il mercato videoludico è saldo e prospero e viene considerato universalmente come uno di quelli economicamente più sicuri. Anche la casa di Bill Gates, la Microsoft, ha deciso di tentare il mondo dell'intrattenimento elettronico lanciando sul mercato la sua prima console, la *Xbox*. Malgrado l'indubbia qualità del prodotto, la console di casa Microsoft non è riuscita comunque a mettere in crisi la posizione detenuta dalla Sony, che poteva contare sull'esclusiva di molte ormai collaudatissime serie di videogame.

Nel momento in cui stiamo scrivendo queste righe, viviamo quella che è stata definita l'era della Settima Generazione. Il 2008 è stato consacrato come l'anno di maggior successo di sempre per il mondo dei videogame: la vendita delle console di settima generazione (*Playstation 3*, *Xbox 360* e Nintendo *Wii*) e di videogiochi ha continuato per tutto l'anno con ritmi sempre maggiori a discapito della crisi che ha colpito duramente tutti gli altri settori del consumo di massa. Segno che ormai i videogame ricoprono un ruolo primario nel consumo culturale della nostra società e del nostro tempo. Ormai le nuove console sono a tutti gli effetti workstation polifunzionali che permettono l'interconnettività, la navigazione in internet, la gestione di contenuti personali multimediali e molte altre funzioni, garantendo all'utente una varietà di applicazioni e possibilità mai raggiunte prima d'ora. I titoli disponibili acquistano sempre maggior pregio sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica (che varia dal più perfetto fotorealismo alle scelte grafiche più artistiche

e personali) sia per l'aspetto della giocabilità e dei contenuti. Le icone del mondo videoludico straripano in ogni ambito della società di massa al pari di star hollywoodiane, ma dotate di quella potente energia fascinatoria che solo un corpo simulacrale è in grado di esercitare.

Le componenti del gioco.

Come abbiamo visto precedentemente, il videogioco anche nella sua fase iniziale e più embrionale si configura immediatamente come una entità complessa e dalla quadruplice paternità: nasce con finalità didattiche (è il caso di *Tennis for Two* di William A. Higinbotham), come possibile ed auspicabile applicazione ludica del computer (come successe per *Spacewar* di Stephen Russell), come forma di intrattenimento casalinga capace di rendere interattiva la televisione (con Ralph Bear che intuisce le potenzialità commerciali della console domestica) e come forma di intrattenimento pubblico (il *coin op* nato dalla mente di Nolan Bushnell con *Computer Space* e soprattuto con *Pong*). Abbiamo visto come poi il videogioco dagli anni '80 in poi ha subito una rapidissima quanto inevitabile trasformazione, maturando tanto dal punto di vista estetico quanto da quello strutturale, inglobando i linguaggi di tutti gli altri media. Secondo Bruno Fraschini:

> "In questo senso è necessario riconoscere (al videogioco) il suo statuto di new medium. Il videogioco è digitale, comunica i suoi contenuti a milioni di persone, ricicla e reinventa i codici e i linguaggi di vari media tradizionali per creare qualcosa di completamente nuovo che non è né

> cinema, né televisione, né carta stampata ma sintesi di tutti questi. In una sola parola è videogioco, ovvero gioco con l'audiovisivo”[27].

Non è possibile comunque iniziare un discorso sui videogiochi senza affrontarne, seppur brevemente, l'aspetto ludico del medium che di fatto risulta essere una componente essenziale in un oggetto che si presenta al mercato sostanzialmente come strumento di divertimento. E' opinione comunemente condivisa quella di trattare il gioco, inteso nella sua accezione lata, come un aspetto superficiale e transitorio della vita umana, importante per il corretto sviluppo dell'individuo ma necessariamente confinato in quella fase infantile dell'esistenza che è opportuno superare e lasciarsi alle spalle per poter entrare a tutti gli effetti nella vita “reale” e socialmente rispettabile dell'età adulta. Il gioco è quindi considerato in una duplice accezione dalla società tradizionale: da una parte acquista una valenza rassicurante fintanto che viene svolto da individui giovanissimi e nei luoghi e tempi previsti dalla cultura dominante; dall'altro, quando oltrepassa questi limiti, si carica invece di valenza fortemente negativa e si connota tragicamente come dimostrazione di irresponsabilità quando non come vera e propria patologia. La preoccupazione per una presunta sindrome di Peter Pan su scala mondiale che sembra affliggere il nostro tempo è opinione a quanto pare suffragata anche dalla cultura alta. Sembra sostenere Virilio:

> “Fin dalla prima metà del XIX secolo, Witold Gombrowicz e diversi suoi contemporanei avevano costatato che il segno della modernità non era la crescita o il progresso umano, ma al contrario il rifiuto di crescere:

27 Cfr. Bruno Fraschini, *Videogiochi & new media* in Matteo Bittanti a cura di, *Per una cultura dei videogame. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopli, 2004, p. 100.

> “l'immaturità e l'infantilismo sono le categorie più efficaci per definire l'uomo moderno”, scriveva Gombrowicz. Dopo le metamorfosi telescopiche di Alice, si era arrivati a Peter Pan, il bambino che voleva ostinatamente fuggire al proprio futuro. Sembrava che il passaggio all'età adulta, fondamentale nelle antiche società, non potesse più prodursi in una civiltà in cui ciascuno continuava a giocare senza limiti d'età”[28].

Benchè questa prospettiva possa essere plausibile e sicuramente per certi aspetti anche condivisibile, è necessario fare delle precisazioni sul valore e significato dell'atto del giocare introducendo a questo proposito le riflessioni dello studioso olandese Johan Huizinga, che già nel lontano 1949 pubblicava un testo in cui ci presentava un'interpretazione fortemente innovativa della storia della cultura. Il titolo dell'opera, *Homo Ludens*, custodisce già in sintesi tutto il suo pensiero: secondo Huizinga infatti “la società umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco” ed è quindi composta non da *homines sapientes* bensì da *homines ludentes*. La sua tesi interpreta quindi la cultura come indissolubilmente legata alla sfera ludica dove anche le attività che per loro carattere intrinseco di serietà sono tradizionalmente opposte al gioco, come la religione, il diritto, la guerra, la poesia, la filosofia, la scienza e l'arte, sono in realtà nate e sviluppate in forma ludica. Secondo Huizinga il gioco infatti:

> “oltrepassa i limiti di un'attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso. Al gioco partecipa qualcosa che oltrepassa l'immediato istinto a mantenere la vita, e che mette un senso nell'azione del giocare. Ogni gioco significa qualcosa”[29].

---

28 Cfr. Paul Virilio, *La bomba informatica*, Raffaello Cortina Editore, 2000, pp. 89 – 90.

29 Cfr. Huizinga Johan, *Homo ludens*, Einaudi, 1973, p.3.

Come ci ricorda anche Alessio Ceccherelli[30], le posizioni di Huizinga acquistano ancora più valore se relazionate proprio al videogioco, soprattutto se ci soffermiamo sull'analisi che il teorico compie sui significati che ricopre il termine *giocare* nelle lingue più diffuse: Huizinga nota come ad esempio in inglese (to *play*), in francese (*jouer*) e in tedesco (*spielen*) il verbo usato per indicare l'azione del giocare significhi anche *suonare* e *recitare*, e rimarca il fatto che il campo semantico della parola *gioco* comprende solitamente molteplici attività come la gara, l'azzardo, la rappresentazione e il divertimento. L'attività ludica, l'atto del giocare, risulta quindi un'attività ben più complessa e articolata di quanto la comune vulgata e una certa critica tradizionale voglia far credere e si caratterizza invece per una sfera di influenza che si estende ben oltre l'età infantile e che permea il sociale in ogni sua attività e momento vitale. Comprendendo tale complessità e intuendo la necessità di una sistematizzazione dei vari tipi di attività ludica, il teorico francese Roger Caillois, nel testo *I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine*, riprendendo le tesi di Huizinga, ci propone un'interessabte sistematizzazione ludica. Caillois divide dunque il gioco in due principali categorie: *ludus*, il gioco che comprende regole, quello cioè istituzionalizzato, e la *paidia*, che invece si caratterizza per una spontaneità non regolata e che privilegia l'improvvisazione e la spensieratezza. Caillois continua dividendo il *ludus* in altre quattro sottocategorie: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* che descrivono ciascuna diverse forme e modalità del gioco. Utilizzeremo queste distinzioni per dimostrare come il videogioco si presenti come un vero e proprio

30 Cfr. Alessio Ceccherelli, *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori Editore, 2007, introduzione.

sistema *metaludico* che accorpa in sé tutte queste varianti: infatti non solo esistono diversi tipi di videogiochi per ognuna di queste categorie ma tutte queste sono in misura variabile presenti in ogni videogioco. Interviene ancora Cecchereli ricordandoci che:

> "Vi è praticamente in ogni titolo una contemporaneità di sfida, fortuna e vertigine che si mescolano e si alternano in un realtà fittizia, da noi considerata come tale ma di fronte a cui volontariamente e voluttuosamente sospendiamo la nostra incredulità"[31].

L'istinto della competizione è indubbiamente una delle componenti principali dei videogiochi: il termine *agon* descrive ed indica la sfida, la competizione dove ogni giocatore ha le stesse speranze di vittoria. La sfida in un videogame può assumere però varie forme: esiste infatti una sfida *reale ma mediata*, una sfida *contro se stessi* ed una sfida *illusoria*. La sfida reale ma mediata, come la chiama Fraschini[32], è quella fra il giocatore e l'intelligenza artificiale del software ideato dal programmatore; è quindi realmente una sfida tra due esseri umani ma mediata dal gioco stesso dove il *player* gioca realmente la partita e il programmatore l'ha già giocata in anticipo nel momento in cui ha ideato il programma inserendovi le proprie mosse e strategie. È la sfida che caratterizza in particolare i videogiochi rompicapo, i *puzzle game* come *Tetris* (1984), o gli enigmi dei videogiochi *adveture*, dove il programmatore mette alla prova le capacità di ingegno, intuizione, destrezza e velocità del giocatore. Nella sfida *contro se stessi* invece il

---

31 Cfr. *Ivi*.

32 Cfr. Bruno Fraschini, *Videogiochi & new media* in Matteo Bittanti a cura di, *Per una cultura dei videogame. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopli, 2004, p. 102.

giocatore accetta implicitamente di non poter vincere contro il videogame. Questo tipo di sfida è tipica dei primi videogiochi, quando la capacità di calcolo dei processori era assolutamente insufficiente per competere con un utente umano. Il gioco era quindi programmato per aumentare progressivamente il livello di difficoltà nel corso della partita fino a renderla impossibile: dato che il destino del giocatore è quello di soccombere in ogni modo (un esempio di gioco di questo tipo è proprio lo *Space Invaders* della Taito) lo scopo ultimo è quello di resistere in vita il maggior tempo possibile durante il quale fare il maggior numero di punti; la presenza di un *high-score* memorizzato a schermo, inoltre, stimola il giocatore a superarsi e a superare il punteggio degli altri giocatori che hanno sfidato il gioco prima di lui. La sfida *illusoria* caratterizza invece quei titoli che sono programmati per "perdere" ovvero tutti i giochi la cui finalità non è tanto quella di sfidare i limiti delle abilità del giocatore ma piuttosto quella di coinvolgerlo in una narrazione, come avviene, ad esempio, negli *adventure* e negli *RPG* (role playing game). Qualsiasi giocatore, dopo qualche ora di pratica sul sistema di controllo del personaggio, può risolvere *survival horror* come *Resident Evil* (Capcom, 1996), *stealth game* come *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) o *action/platform* come *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989), poiché il peggior difetto di giochi di questo tipo è proprio quello di mostrarsi irrisolvibile: la frustrazione che si genere nel giocatore per la mancata risoluzione del gioco è comparabile a quella che può provare un lettore nel non poter finire un libro o in uno spettatore che non può vedere la fine di un film.

La componente dell'*alea*, invece, corrisponde alla casualità ed è tipica

dei giochi d'azzardo in cui a decidere il vincitore è il caso o la fortuna. Nel mondo dei videogiochi la componente dell'*alea* riveste un ruolo abbastanza marginale: in mondi totalmente meritocratici come sono quelli dei videogiochi perdere o vincere per un evento casuale è un vero e proprio tabù; la vittoria o la sconfitta deve dipendere esclusivamente dall'abilità del giocatore e non dalla fortuna. Del resto, come ricorda Caillois, nei giochi d'azzardo dove predomina la componente dell'*alea*, il giocatore non fa affidamento sulle proprie abilità ma assume la condizione passiva di chi si rimette al fato, una caratteristica che contrasta fortemente con la componente di interattività che è alla radice di ogni videogame. Nonostante questo la fortuna è comunque presente in minima parte anche nei videogame. Ad esempio, nei *MMORPG* (acronimo di Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) come *Lineage II* (Ncsoft, 2003 – 2009), dopo aver sconfitto un avversario si acquisiscono, insieme agli *exp*[33] e a denaro in quantità variabile, anche oggetti chiamati tecnicamente *items drop*[34]. Questi ultimi possiedono caratteristiche completamente casuali (anche se attraverso la consultazione di appositi *tutorials* è possibile determinare la frequenza di apparizione di un determinato oggetto) che, sebbene non pregiudichino irreversibilmente lo svolgimento del gioco, ne posso fortemente influenzare l'andamento: raccogliendo per esempio una particolare spada incantata, che incrementa di molto il mio potere di attacco, potrò infliggere più danni in un minor tempo ad un maggior numero di nemici; oppure raccogliendo uno scudo che aumenta il mio potere di difesa sarà

33 Dall'inglese *experience points* ovvero punti esperienza che servono far salire di livello di un personaggio e a farlo diventare più potente.

34 Il termine deriva dall'inglese *to drop* (lasciar cadere).

più difficile per gli avversari danneggiarmi gravemente. Un'altra possibile manifestazione dell'*alea* nei videogiochi è poi costituita dal *bonus stage*. Quest'ultimo è una specie di sottogioco dove è possibile accedere solo dopo aver compiuto determinati requisiti nel gioco principale, come ad esempio raccogliere un certo numero di oggetti o terminare il quadro entro uno specifico limite di tempo. Tipico del genere *platform,* ed in particolar modo di quelli degli anni '90 come ad esempio *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991) o *Super Mario Bros 3* (Nintendo, 1989), anche il *bonus stage* come gli *items drop* non influisce in modo determinante per la risoluzione finale del gioco, ma consente a volte di facilitarla aumentando, ad esempio, il numero di vite a disposizione del giocatore, oppure implementandone l'arsenale delle armi o anche semplicemente incrementandone il punteggio finale.

La *mimicry* è forse la componente più importante ed interessante del gioco, soprattutto analizzata in relazione alle potenzialità che il videogame detiene per quanto riguarda il tema della costruzione dell'identità. Legata fortemente al il concetto di *avatar*, tema che tratteremo più avanti in un capitolo espressamente dedicato, la *mimicry* è il piacere di rivestire i panni di qualcun altro. Per il momento ci limiteremo a dire che ogni videogame pone come condizione necessaria l'accettazione temporanea di una dimensione alternativa, di un mondo illusorio e fittizio in cui il giocatore assume un ruolo diverso da quello che riveste nel mondo reale, come ci dice lo stesso Caillois, il giocatore "nega, altera, abbandona temporaneamente la propria personalità per fingerne un'altra"[35]. Nel videogioco l'utente ha sempre a che fare con un simulacro di sé stesso: questo *corpo simulacrale* tende a volte ad

35 Cfr. Roger Caillois, *I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine*, Bompiani, 2000, p. 36.

identificarsi il più possibile con il giocatore altre volte (la maggior parte di esse in verità) possiede caratteristiche proprie e peculiari che possono anche diverge di molto, e spesso totalmente, da quelle dell'utente. L'antico e mai superato piacere che si prova nel travestirsi, nel fingere di essere altro da sé è una caratteristica fondamentale in tutti i videogiochi, anche se ciascuno di essi lo esprime in modo peculiare e con diverse finalità.

Ilinx, la vertigine, è:

> "il tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico. In tutti i casi, si tratta di accedere a una specie di spasmo, di trance o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione"[36].

La ricerca della vertigine, dello sconvolgimento dei sensi è un piacere che l'uomo insegue dalla nascita fino all'età adula: dal girotondo frenetico giocato dai bambini alla musica elettronica e alle droghe dei *rave party* lo scopo ricercato è proprio quello della perdita dell'equilibrio e dell'orientamento per far sperimentare al corpo e al cervello il senso estatico dell'abbandono. Alcuni videogiochi, alcuni elementi del videogioco in generale, affascinano il giocatore proprio per il senso di smarrimento che procurano attraverso accelerazioni, rotazioni e "urti" visivi e sonori: alcuni *coin op*, ad esempio, utilizzano cabinati particolari in grado di muoversi per provocare al giocatore una reale perdita dell'equilibrio, mentre in determinati generi videoludici come lo *FPS* (Fisrt Person Shooter), il *racing game* o i *flying simulators*, gli effetti

36 Cfr. *Ivi*, p. 40.

sonori delle urla dei nemici abbattuti, delle esplosioni delle armi, delle accelerazioni dei motori e la musica ripetitiva, che induce quasi ad una sorta di trance, contribuiscono al disorientamento dell'utente. In questo tipo di videogiochi il giocatore ha bisogno di un dominio assoluto della sua coordinazione oculo-manuale, come dice Fraschini "occhio e mano finiscono per sovrapporsi e coincidere" e " la coordinazione finisce per diventare un imperativo categorico"[37]. Anche l'istinto in questo caso ricopre un ruolo fondamentale per la risoluzione del gioco tanto che il giocatore acquista di riflesso le caratteristiche del funambolo o del trapezista; continua infatti Caillois, in un paragrafo sull'acrobazia:

> "L'attenzione ha quasi sempre conseguenze fatali. Paralizza invece di aiutare, in un momento in cui la minima esitazione è funesta. La coscienza è omicida. Essa turba l'infallibilità ipnotica e compromette il funzionamento di un meccanismo la cui estrema precisione non consente dubbi né pentimenti. Il funambolo eseguirà bene il suo numero solo se sarà ipnotizzato dalla corda, l'acrobata, solo se sarà così sicuro di sé da osare di affidarsi alla vertigine invece di tentare di resisterle"[38].

La classificazione dei videogame.

La catalogazione finalizzata all'identificazione delle varie tipologie di videogiochi risulta un'operazione oltremodo complessa, alla luce delle considerazioni appena fatte, poiché come abbiamo visto uno stesso videogame può includere ed accorpare diverse caratteristiche e fare leva

---

37 Cfr. Bruno Fraschini, *Videogiochi & new media* in Matteo Bittanti a cura di, *Per una cultura dei videogame. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopli, 2004, p. 119.

38 Cfr. Roger Caillois, *I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine*, Bompiani, 2000, p. 61,

su di esse in misura variabile durante lo svolgimento del gioco. Operare una distinzione in generi è poi un atto che presuppone sempre un certo grado d'arbitrarietà, ma è inevitabile e molto utile se si persegue un intento di sistematizzazione. Inoltre, il carattere commerciale del medium, che predilige la chiarezza della classificazione per facilitare l'acquisto al consumatore, ha portato i produttori e la critica specializzata ad ideare un ferreo e anche se per molti versi discutibile sistema dei generi. Cercheremo allora, utilizzando questo stesso sistema, di illustrare le principali "famiglie" di videogiochi, le loro caratteristiche peculiari ed i titoli più significativi.
I due grandi gruppi nei quali si possono dividere inizialmente i videogiochi sono due: *simulativi* o *arcade*.

1.1 *Simulazioni.*

A rigore, ogni videogioco è simulativo. Difatti, il videogame per sua natura instaura con il reale un rapporto che non è più di tipo analogico, ma in questa sede diremo che un videogioco *simulativo* è un gioco basato sulla simulazione delle regole del mondo reale: un gioco di guida con la reale rappresentazione della fisica, oppure un gioco di guerra dove ricevendo un solo colpo mortale la partita finisce, sono ottimi esempi. Un videogioco di simulazione è propriamente una simulazione sotto forma di videogioco: il gioco, infatti, cerca di ricostruire il più precisamente possibile un aspetto della realtà e tenta di riprodurre l'esperienza reale come se il giocatore fosse veramente nella situazione rappresentata. Il gioco può essere ambientato anche in un mondo fantasioso, ma comunque il tema trattato è affrontato fin nel minimo

dettaglio come se fosse, appunto, reale. Un'altra caratteristica del videogame simulativo è che esso è, nella maggioranza dei casi, specifico di un utente pc e, generalmente, non troppo giovane: la complessità del *gameplay*, la quantità di ore di gioco necessarie alla risoluzione e l'esigenza di un hardware particolarmente performativo sul quale far girare il programma determinano un tipo di fruizione specificatamente domestica oltre che una formazione informatica di profilo medio-alto. Esistono diverse tipologie di gioco simulativo; il *simulatore di mezzi* è un gioco in cui viene riprodotta la guida di un mezzo di trasporto, in gare di velocità, combattimenti o normali viaggi di routine: in genere al giocatore è presentata una visuale del cruscotto o della plancia di comando, come se si trovasse realmente nella cabina di pilotaggio; in questa categoria i generi più diffusi sono i *flight simulator*, i simulatori di volo che tentano di replicare l'esperienza di pilotare un aereo, come ad esempio *Microsoft Flight Simulator* (Microsoft Games Studios, 1982 - 2006) e che sono ampiamente usati anche dall'industria aeronautica e militare per l'addestramento dei piloti, ed i *drive simulator*, simulatori di guida, come la serie di *Gran Turismo* (Polyphony Digital, 1998 - 2009), dove invece si pilota un mezzo di terra comune, come automobile e motocicletta. Il *simulatore sportivo*, invece, si incarica di ricalcare l'esperienza dell'agonismo sportivo. Esistono simulazioni di tutti i principali sport esistenti: dal baseball (la serie di *NBA Live*, Electronic Arts 2003 - 2009) al tennis (la saga di *Virtua Tennis*, SEGA 1999 – 2006), dal wrestling all'hockey su ghiaccio al pugilato, ma quella che sembra avere più successo e diffusione risaluta essere la simulazione della partita di calcio, come testimonia il successo planetario della saga

di *Fifa* (Electronic Arts, 1999 – 2008). A differenza del *drive* o *flight simulator,* dove siamo chiamati ad impersonare noi stessi alla guida di un mezzo (in effetti la visuale privilegiata in questo tipo di giochi è la soggettiva), nelle simulazioni di sport di gruppo prendiamo il controllo di un'intera squadra da guidare alla vittoria di un campionato o una coppa, impersonando una sorta di divinità invisibile dai poteri limitati che influenza in maniera diretta le azioni di ogni singolo individuo della squadra. In effetti, questa sorta di moltiplicazione della nostra identità, che può prendere a piacimento il controllo di ogni singolo giocatore, unita ad una visuale di gioco che privilegia la terza persona e il campo lungo, fanno pensare che il videogioco sportivo non simuli tanto l'esperienza dello sport in se quanto in realtà la ripresa televisiva di esso. O meglio, come sostiene Ciro Ascione:

> "impersoniamo un telespettatore che come per incanto può intervenire personalmente sull'esito della partita alla quale assiste in TV. (…) La situazione si fa quindi ambigua. La simulazione smette di essere un'adesione pedissequa alla realtà e diviene qualcosa di astratto, di intangibile"[39].

I giochi di simulazione di vita, meglio conosciuti come *life simulator*, sono un sottogenere del videogioco di simulazione dove il giocatore controlla uno o più forme di vita artificiale. Un life simulator può riguardare le dinamiche di relazioni tra individui, come nel caso di *The Sims* (EA Games, 2000 - 2003) e *Second Life* (Linden Research, Inc, 2003 – 2009), oppure essere la simulazione di un vero e proprio

39 Cfr. Ciro Ascione, *Simulazioni* in *videogame. Elogio del tempo sprecato*, Roma, Minimum Fax, 1999, p. 51.

ecosistema, dove i giocatori possono modificare la genetica di piante e animali che abitano il mondo virtuale, come avviene ad esempio in *SimLife* (Maxis, 1992) o il più recente e fantasioso *Spore* (Electronic Arts, 2008), che ripercorre l'evoluzione di una specie dallo stadio più primitivo fino alla colonizzazione della galassia. Come nel caso dello sport simulator, anche qui il ruolo che viene a ricoprire il giocatore è più vicino a quello del "dio", che si serve delle regole del mondo virtuale per decide le sorti sociali o evolutive degli esseri artificiali rappresentati su schermo. La prospettiva "divina" che abbiamo visto affiorare in alcune simulazioni sportive e nei life simulator diviene la norma nel genere degli *strategy game* e *gestionali*, anche chiamati, per l'appunto, *god games*. Il termine "god game" non si riferisce solo ai giochi dove ci viene richiesto di ricoprire esplicitamente i panni di una divinità, come nel caso del famosissimo *Populous* (Electronic Arts, 1989 – 1998), ma anche a tutti quei giochi in cui il nostro punto di vista sia privilegiato rispetto all'azione: possiamo quindi interpretare un sindaco alle prese con la complicata gestione della sua città, come avviene in *Sim City* (Electronic Arts, 1989), oppure il Presidente del Senato Galattico che vuole colonizzare l'universo come nella saga di *Master of Orion* (Microprose, 1993 – 2005), oppure ancora il custode di un aldilà demenziale come nel caso dell'originale *Afterlife* (LucasArts, 1996). Un'importante derivazione del god game è rappresentata dagli *strategici in tempo reale*, videogame generalmente a tematica bellica, nei quali il giocatore prende le decisioni simultaneamente a quelle dell'intelligenza artificiale del computer. Questo genere di giochi, di cui *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994 – 2003) e *Starcraft* (Blizzard

Entertainment, 1998) sono gli esempi migliori e di maggiore successo, si caratterizzano per chiamare in causa oltre che la capacità tattica e gestionale necessaria a pianificare la strategia di gioco anche una certa tempestività di riflessi e prontezza nel prendere le decisioni. Come sostiene ancora Ascione:

> "rispetto al god game tradizionale questi giochi non ci danno molto tempo per pensare, e l'elemento bellico prevale su quello strategico-gestionale. Il mouse smette di essere uno strumento con il quel esploriamo pigramente l'interfaccia dei programmi e si trasforma in una letale macchina di distruzione"[40].

1.2 *Arcade.*

Nel videogioco *arcade*, invece, la prospettiva divina viene abbandonata a favore di un punto di vista totalmente umano: siamo chiamati ad identificarci su schermo con un personaggio, con i suoi limiti e le sue vulnerabilità, e il nostro compito è destreggiarci in un mondo ostile e sconosciuto tanto a lui come a noi. Chi sceglie un gioco arcade rispetto ad un simulativo predilige l'immersione in mondi evidentemente irrealistici, dove la componente del fantastico è il pilastro principale. Il videogioco arcade definisce anche un approccio ad un *gameplay*, il più delle volte, rapido ed immediato, senza troppe pretese di realismo. Storicamente come abbiamo visto, gli arcade rappresentarono la prima generazione di videogiochi, e il primo contatto del pubblico con questa nuova forma di intrattenimento attraverso il *coin-op*, questa sorta di

40 Cfr. Cfr. Ciro Ascione, *Il punto di vista di Dio* in *videogame. Elogio del tempo sprecato*, Roma, Minimum Fax, 1999, p. 58.

“prostituta elettronica”[41], come la chiama ancora Ascione, voracemente interessata agli spiccioli che si tengono in tasca. Gli arcade sono giochi che popolano principalmente il mondo delle console ed hanno un tipo utenza generalmente più giovane ed occasionale. L'universo del videogioco arcade è suddivisibile in varie categorie che definiscono diversi tipi di gioco in base principalmente all'ambientazione e al *gameplay*, un po' come accade per la suddivisione in generi del cinema commerciale. Possiamo così identificare: l'*adventure* (avventura), l'*action* (azione), il *puzzle* (rompicapo), e il *role play game* (gioco di ruolo).

1.2.1. *Adventure.*

Il genere dell'*adventure* è caratterizzato dall'esplorazione, risoluzione di enigmi, interazione con personaggi di gioco ed è incentrato sulla narrazione piuttosto che sulle sfide basate sulla prontezza di riflessi. La grande maggioranza degli adventure sono programmi per pc, malgrado non siano sconosciuti gli esempi di avventure per console. Differentemente da molti altri generi di giochi, la focalizzazione sulla storia consente a questo genere di utilizzare in maniera massiccia altre forme d'arte basate sulla narrazione, come la letteratura e il cinema. Le avventure comprendono, infatti, un'ampia varietà di generi letterari, dal fantasy alla fantascienza, dal giallo all'horror fino alla commedia. La maggior parte di questi giochi sono progettati per un singolo utente, dato che la notevole enfasi per storia e personaggio rende difficile la

41 Cfr. Ciro Ascione, *Inser Coin* in *videogame. Elogio del tempo sprecato*, Roma, Minimum Fax, 1999, p. 40.

realizzazione di programmi *multiplayer*. La prima fase di sviluppo dell'adventure furono le t*extual adventure* o avventure testuali, programmi per computer che simulavano un ambiente nel quale i giocatori usavano, attraverso una interfaccia a linea di comando, imput testuali per istruire il personaggio della storia ad interagire con l'ambiente circostante. Di solito i comandi si presentano sotto forma di semplici frasi telegrafiche del tipo "prendi chiave" o "vai est" interpretate da un parser[42], ed anche lo stato attuale del gioco è descritto al giocatore tramite frasi di testo. La complessità nell'interpretazione della frasi da parte del programma può variare: i primi giochi gestivano solo frasi di due parole nella forma verbo-nome, ma in seguito se ne sono diffusi di più potenti, in grado ad esempio di comprendere frasi più complesse come "apri la scatola rossa con la chiave verde poi vai a nord". Questo grado di complessità è lo standard per le avventure più recenti. Come prodotto commerciale, il t*extual adventure* raggiunse il picco di popolarità durante gli anni ottanta, congiuntamente alla diffusione di massa degli home computer. Oggi il genere non è più utilizzabile commercialmente ma su internet si trova ancora una fitta comunità di appassionati di retrogaming[43] che continua a scrivere avventure testuali gratuite, utilizzando strumenti di creazione gratuiti. L'evoluzione diretta

---

42 In informatica, il parsing o analisi sintattica è il processo atto ad analizzare uno stream continuo in input (letto per esempio da un file o una tastiera) in modo da determinare la sua struttura grammaticale grazie ad una data grammatica formale. Un parser è un programma che esegue questo compito.

43 Con il neologismo *retrogaming* si indica la pratica da parte di persone che coltivano la passione per i videogiochi di vecchia data di continuare a giocare ai vecchi classici degli anni passati attraverso dei *remake* o con degli emulatori. Oltre al software in molti si dedicano alla collezione dell'hardware comprando le vecchie console per videogiochi come Atari 2600 o Commodore 64. La stessa PlayStation è ormai diventata un oggetto di desiderio per la comunità dei retrogamers.

della textual adventure fu la g*raphical adventure*, in italiano avventura grafica, meglio conosciuta con l'espressione *punta e clicca*, che riusciva ad implementare immagini, dapprima fisse poi in movimento, al testo su schermo e che permetteva al giocatore di selezionare le azioni da compiere e gli oggetti da utilizzare grazie ad una comoda interfaccia grafica. In seguito all'invenzione dell'interfaccia SCUMM a merito della LucasArt, la software house di George Lucas, si modificò anche il sistema di controllo del personaggio che si poteva manovrare non più attraverso fraintendili comandi testuali (non tutti i parser erano in grado di comprendere comandi e frasi che non fossero elementari) ma direttamente cliccando con il mouse sulle icone delle azioni che si volevano compiere. Il genere dell'adventure fu molto popolare durante la fine degli anni ottanta e i primi anni novanta, grazie soprattutto alle produzioni delle due società specializzate nel genere come Sierra e LucasArts ed a titoli entrati a tutto rispetto nell'olimpo dei videogame come *Monkey Island* (LucasFilm, 1990) e *Myst* (Cyan Worlds, 1993). Entrambi presentano trame coinvolgenti, ambientazioni credibili, colpi di scena e protagonisti dotati di personalità ben caratterizzate oltre che ad un complesso gioco di enigmi a scatola cinese, ma nonostante il raggiungimento di queste qualità il genere è gradualmente passato in secondo piano rispetto ad altri tipi di produzioni. Malgrado siano ormai pochi gli sviluppatori che continuano a produrre avventure grafiche, alcuni nuovi e bei titoli vengono comunque tuttora pubblicati, come testimoniano i recenti *Syberia* (Microids, 2002) o *Memento Mori* (Centauri Production, 2008). Il genere ha poi esportato alcuni elementi in favore di altri tipi di giochi: i giochi che fondono l'avventura con altri

elementi ludici più dinamici sono non di rado denominati a loro volta giochi d'avventura o *adventure game* (un popolare esempio è la serie di *Legend of Zelda* della Nintendo) ma i puristi dell'avventura grafica ritengono che questa denominazione sia scorretta e preferiscono denominare questi ibridi *avventure dinamiche* (o anche *action-adventure* in contesto americano o *arcade adventure* in contesto inglese).

1.2.2 *Action Game.*

Il genere *action game* o azione descrive una categoria di giochi alquanto disomogenea. Generalmente il termine è utilizzato per indicare quella categoria di videogame basati, come indica la stessa denominazione, principalmente sull'azione, ricchi ad esempio di combattimenti frenetici, sia con armi che senza. Al giocatore è quindi richiesta la prontezza e l'agilità nel muovere i comandi del gioco (joystick, joypad, tastiera e mouse), mentre il ragionamento può anche avere importanza marginale a seconda dei casi. Principessa indiscussa di questo genere è senz'altro la procace archeologa Lara Croft, eroina della celeberrima serie di videogiochi *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996 - 2008). Fanno parte dei giochi d'azione anche i *platform game*, deve ci si muove rapidamente tra vari ripiani usando salti o scale, gli *shoot 'em up* o sparatutto, dove l'azione principale è combattere con armi a distanza, i *beat 'em up* o picchiaduro, dove invece l'azione principale è il combattimento ravvicinato e gli *stealth* e i *survival horror* giochi di combattimento, ma non incentrati sull'azione frenetica, bensì sullo spionaggio, l'infiltrazione e la sopravvivenza. Frequentemente il genere d'azione è mescolato con altri generi, per cui il giocatore è chiamato anche ad altri compiti oltre al

semplice movimento rapido.

Il *platform game*, o *platformer*, è il termine che descrive i videogiochi dove la meccanica del *gameplay* si basa sull'attraversamento di vari livelli costituiti da piattaforme nella maggior parte dei casi disposte su più piani. Durante il periodo 2D, compreso tra il 1980 e il 1996, i platform erano strutturati tradizionalmente in modo da avere il personaggio che si muoveva da sinistra a destra dello schermo. L'eroe poteva saltare, salire o scendere scale, combattere nemici e collezionare oggetti e solitamente era anche in grado di aumentare progressivamente le proprie capacità, per via del passaggio di livello o per aver trovato alcuni oggetti particolari, chiamati *bonus items*. I primi platform presupponevano livelli costituiti da una schermata fissa in cui il personaggio si muoveva evitando i nemici e raccogliendo i bonus, come nel caso di *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) considerato il primo platform game della storia. Tuttavia, fu solo con l'aggiunta dello *scrolling*[44] laterale e la nascita dei così detti *jump'n'run* che il platform 2D raggiunge lo stato d'arte, avvenuta prima con *Pac-Land* (Namco, 1984) e poi confermata dalla celeberrima saga di *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985 – 2009), che consacrò il genere come uno dei più amati e giocati durante tutti gli anni '80 – '90. L'introduzione delle tre dimensioni, avvenuta con *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), portò un deciso cambiamento nella struttura e nel *gameplay* dei platform: forte di uno scrolling tridimensionale che seguiva il giocatore in ogni direzione dello spazio e di una libertà di movimento pressoché assoluta, il gioco rappresentò una rivoluzione non solo nell'ambito dei platform game, ma

44 In un videogame si denomina *scroll* o spostamento il movimento 2D della grafica che forma lo scenario.

per quasi tutti i generi videoludici e costituì un esempio per tutte quelle softwarehouse che, come la Nintendo, si erano lanciate nella sperimentazione della terza dimensione. I titoli precedenti a *Super Mario 64*, sebbene avessero tentato di mostrare le potenzialità offerte dalle tre dimensioni, erano tuttavia ancorati ai concept della bidimensionalità, e benché presentassero modelli poligonali di ambienti e personaggi erano di fatto esperienze ludiche 2D. All'evoluzione del software corrispose una contestuale evoluzione dell'hardware che doveva garantire la fruibilità del titolo soprattutto attraverso un nuovo sistema di comando che si adattasse all'esplorazione di un universo 3D: il joypad del Nintendo 64 era dotato oltre che della classica *cross keypad* (il pulsante a croce che consentiva il movimento in otto direzioni di un unico piano) anche di un *3D stick*, una levetta che permetteva ai giocatori di muovere i personaggi nello spazio con una precisione molto maggiore a quella dei joypad di altre console, poiché reagiva alle sollecitazioni di velocità e forza in modo analogico. *Super Mario 64* era noto per il suo senso di libertà e non linearità, ma questo elemento lasciò inizialmente spaesati alcuni giocatori abituati al platform tradizionale. Sosteneva Michael Grayford fondatore della Liquid Entertainment:

> "Quando giocai per la prima volta a Super Mario 64, non mi era piaciuto. C'erano troppi posti da esplorare e troppe cose da fare, e non avevo veramente compreso lo spirito del gioco".

Anche se poi, una volta digerita la novità, riconsiderò (e con lui molti altri) le proprie posizioni:

> “Nonostante tutto lo provai di nuovo, poiché molti mi avevano detto che era molto divertente, e finii col giocarlo tutto fino alla fine. Ero molto soddisfatto. Ogni livello aveva qualcosa di unico e non mi sono mai annoiato”.

Con il passare del tempo i videogiochi a piattaforme si sono avvicinati sempre di più all'avventura 3D, fino al punto da confondersi con essa in un mix di generi.

Nel genere dei picchiaduro, o *beat 'em up*, lo scopo del gioco è quello di affrontare i nemici in incontri di lotta di vario genere, principalmente di arti marziali, sia a mani nude che attraverso l'utilizzo di armi da mischia. Esistono diverse tipologie di picchiaduro che si differenziano per il tipo di grafica utilizzata (2D o 3D), per le forme di combattimento rappresentate (arti marziali, boxe, ecc.) e per il tipo di svolgimento dell'azione (picchiaduro a scorrimento o ad incontri). Nel picchiaduro *a scorrimento* si controlla un personaggio, scelto fra una ristretta cerchia di protagonisti (generalmente un numero compreso tra due e cinque, fra i quali spesso almeno un personaggio femminile), dotato di un numero limitato di mosse; ci si muove fra i vari quadri solitamente sempre verso destra, "scorrendo" appunto i livelli senza poter tornare indietro. Lo scopo del gioco è quello di fronteggiare e sconfiggere un gran numero di nemici non particolarmente impegnativi se combattuti singolarmente, ma decisamente più ostici in gruppo, mentre a fine livello si incontrano letali *final boss*, avversari molto potenti e difficili da battere. Durante l'avanzare fra i vari livelli di gioco il giocatore trova in suo aiuto bonus

di vario tipo che possono essere sia armi da mischia, come nel celebre *Double Dragon* (Taito, 1987) e il più particolare *Cadillacs and Dinosaurs* (Capcom, 1993), oppure minacciose cavalcature, come in *Golden Axe* (Sega, 1989) o ancora del cibo utile per ripristinare la barra della vita del personaggio. Tipica di questo tipo di giochi è poi anche la *special move*, una mossa speciale differente per ogni personaggio, dalla grafica molto curata e dall'esecuzione particolarmente spettacolare, in grado di colpire duramente più avversari insieme e deliziare la vista e l'ego del giocatore. Solitamente questi giochi, che erano assai diffusi fra i coin-op da sala degli anni '80, prevedevano la cooperazione di due giocatori in una tipologia ludica decisamente improntata al divertimento puro ed immediato piuttosto che ad un coinvolgimento della trama, il più delle volte semplice pretesto per l'ambientazione. Il genere fu molto popolare durante gli anni '80 e '90, ma subì un graduale decadimento soprattutto a causa delle diffusione delle console domestiche ed il conseguente abbandono delle sale giochi e del maggior interesse mostrato dell'utenza videoludica per il loro fratello maggiore: il picchiaduro *ad incontri*. Questo genere è senza dubbio il più famoso, e spesso con il termine "picchiaduro" ci si riferisce a questo tipo di giochi. Il cliché generale prevede la selezione di un personaggio fra una nutrita schiera di protagonisti ed il susseguirsi di una serie di incontri di arti marziali 1 contro 1. Generalmente per vincere un incontro è necessario sconfiggere l'avversario in 2 round su 3 e l'ultimo combattimento è spesso contro un boss particolarmente forte. Ogni personaggio, oltre ad una precisa caratterizzazione fisica, ha i suoi valori di forza ed agilità, legati soprattutto ad una lunga serie di mosse diverse che permettono

numerose varianti di attacco; come le *combo* ovvero rapide serie di colpi concatenati che se eseguite correttamente e con la tempistica giusta possono produrre quantità considerevoli di danni. Nei titoli più recenti i protagonisti possono anche sferrare micidiali *tecniche speciali* che permettono colpi a distanza (come l'*hadoken* di Ryu e Ken della saga di *Street Fighter* della Capcom) o spettacolari quanto letali s*uper attacchi*, eseguibili quando si riempie una barra di energia appositamente dedicata e che spesso determinano le sorti dell'incontro. L'abilità nell'eseguire con tempestività e precisione le varie mosse, attuabili solo tramite complesse sequenze di comandi, e contemporaneamente evitare quelle dell'avversario determina il grado di sfida del gioco e la conseguente soddisfazione del giocatore. Difatti, più che la classica modalità in cui si sfida l'intelligenza artificiale del gioco, è molto utilizzata la possibilità di giocare in due, uno contro l'altro, pratica che stimola l'agonismo e la volontà di affermazione fra i giocatori. Varianti al gameplay base prevedono modalità aggiuntive come il *survival* (affrontare una lunga serie di incontri consecutivi con la propria energia che si ripristina solo in parte); il *team battle* (i due giocatori scelgono più personaggi, che si affrontano in una serie di sfide 1 contro 1 che vedono poi come vincitore chi rimane con almeno un personaggio); modalità che permettono di sbloccare (cioè rendere selezionabili) oggetti aggiuntivi (solitamente armi, capacità speciali e vesti alternative) ed altri personaggi. Le due grandi scuole di picchiaduro ad incontri sono identificabili dalla modalità di visualizzazione: nell'ambito della grafica 2D, dove le case Capcom e SNK hanno dettato da sempre gli standard di qualità e di gioco, ci sono titoli che hanno generato serie famosissime come *Street*

Fighter (Capcom, 1987 - 2009), *Fatal Fury* (SNK, 1991), *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992), *World Heroes* (SNK, 1992), *King of Fighter* (SNK, 1994 – 2009), *Samurai Shodown* (SNK, 1993) e anche varie fusioni, alcune delle quali davvero divertenti, come *X-Men Vs Street Fighter* (Capcom 1996), *Marvel Super Heroes vs Street Fighter* (Capcom, 1997) e *SNK Vs Capcom* (SNK, 2003). Nell'ambito della grafica 3D, deve gli scontri tra guerrieri acquistano una dimensione più realistica e meno cartoonesca, si devono ricordare le serie *Virtua Fighter* (Sega, 1993 - 2008), *Tekken* (Namco, 1994 – 2008) e *Dead or Alive* (Team Ninja, 1996 - 2006) oltre che *Soul Blade* (Namco, 1996) e *Soul Calibur* (Namco, 1998 – 2008) dove i personaggi si affrontano in duelli all'arma bianca. L'universo ludico di *Street Fighter* è entrato anche nel mondo del 3D mantenendo meccaniche di gioco principalmente 2D, prima con la serie *Street Fighter EX* (Capcom, 1996) e poi con il recente *Street Fighter IV* (Capcom, 2009).

Sparatutto, in inglese *shoot 'em up*, è il termine adottato per indicare i videogiochi in cui l'azione predominante è sparare con diverse tipologie di armi ai nemici che infestano i livelli di gioco. Questa categoria di videogame viene suddivisa in diverse altre sottocategorie. Agli inizi del genere troviamo gli *sparatutto a schermata fissa*, come il pluricitato *Space Invaders*, che offrono al giocatore una sola visuale, solitamente dall'alto o laterale. I movimenti sono molto limitati e lo scopo del gioco è quello di abbattere il maggior numero di nemici o raggiungere un determinato punteggio. Gli sparatutto a scorrimento, o *scrolling shooter*, furono molto diffusi fra gli arcade degli anni '80 e '90. Il giocatore controlla in genere un velivolo (il più delle volte un aereo o una

astronave) che si sposta su uno sfondo in costante scorrimento, avanzando generalmente in una direzione fissa che può essere orizzontale (si parla allora di *horizontal scrolling shooter*) o verticale (*vertical scrolling shooter*) ed evitando ostacoli legati al terreno e alle armate dei nemici. Scopo del gioco è sparare continuamente con proiettili illimitati facendosi strada tra le flotte avversarie per raggiungere la fine del livello dove si deve affrontare un *final boss* spesso piuttosto grande ed impegnativo. Nel percorso attraverso il livello, il giocatore trova molte armi sempre più potenti e bonus per potenziarle oltre a *power-up*[45] come le *smart bomb*, bombe spettacolari che distruggono diversi nemici in un colpo solo. I più famosi titoli del genere furono *Defender* (Williams Electronics, 1980), *Xenon* (The Bitmap Brothers, 1988), *R-Type* (Irem, 1987) e *Contra* (Konami, 1987) e la serie umoristica di *Metal Slug* (SNK, 1996 – 2008), eccezioni nelle quali al posto di un velivolo si controllava invece un personaggio umano.

La categoria degli sparatutto *su rotaia* è caratterizzata da una meccanica di gioco alquanto particolare poiché il giocatore si muove automaticamente in un percorso prefissato, in cui ogni singolo movimento, come decelerare o girare su se stessi, è programmato dal computer. Le uniche azioni possibili da parte del giocatore, ovvero l'unico grado di interattività, sono mirare e sparare e, a volte, ricaricare

45 *Power-up* è il termine inglese utilizzato nei videogiochi per definire particolari oggetti che danno un' abilità speciale al personaggio controllato dal giocatore oppure incrementano il punteggio di gioco quando collezionati. Solitamente il personaggio del gioco raccoglie i power-up semplicemente toccandoli. Nei primi giochi si trovavano solitamente sotto forma di soldi o frutti. Nei giochi di oggi la loro forma dipende direttamente dal tipo di gioco e alla funzione stessa del power-up. Molte volte il loro colore stabilisce una vera e propria gerarchia che li mette in ordine in base al loro valore.

l'arma. Nato principalmente per le sale giochi, dato che per giocare è necessaria una periferica ottica a forma di arma, la *light gun*[46], il genere destò inizialmente molto interesse per la sua immediatezza e per la sensazione di trovarsi veramente nel bel mezzo di una vera e propria sparatoria, ma fu presto dimenticato, probabilmente proprio a causa del basso grado di interattività che lo caratterizzava. I titoli di maggior successo furono *Operation Wolf* (Taito, 1987) e la serie horror di *House of the Dead* (Sega, 1996 – 2009), dove trucidare gli zombi a colpi di light gun continua ancora a suscitare qualche interesse.

Abbreviato spesso con l'acronimo *FPS*, il *first-person shooter* o sparatutto in soggettiva, è il termine adottato per indicare quei videogiochi di tipo sparatutto dove lo scopo principale è quello di affrontare i vari livelli con la visuale di gioco che simula il punto di vista del personaggio principale, ovvero la soggettiva. La visuale tipica di questo tipo di giochi è appunto la soggettiva, all'interno della quale vediamo inquadrate, oltre all'ambiente esterno, anche anche le braccia e le mani del personaggio che controlliamo e l'arma equipaggiata. Il genere del FPS è da considerasi come "giovane" poiché la modalità di

46 Una *light gun* è una periferica di puntamento a forma di arma da fuoco, utilizzata nei videogiochi. Nonostante il nome, le light gun non emettono un raggio di luce: sono dotate invece di un fotodiodo all'interno della canna, che rileva le differenze di luce sullo schermo. Esistono due diverse tecniche, concettualmente similari per rilevare il colpo sparato: quando il grilletto viene premuto, la schermata diventa completamente nera per una frazione di secondo, tranne nella zona del bersaglio, che rimane bianca. In questo modo il diodo può rilevare la differenza di luminosità, mandando il segnale alla CPU che rileverà se il bersaglio è stato "colpito" oppure no. Un secondo metodo, più accurato, deriva dal funzionamento dei monitor a tubo catodico, e prevede un controllo di variazione di luminosità a livello dei fosfor. Questi metodi funzionano sui soli monitor CRT: per il funzionamento su monitor LCD sono state create light gun che prevedono l'utilizzo di sensori a infrarossi posti nelle immediate vicinanze del pannello, che permettono di rilevare la posizione dell'arma nello spazio rispetto allo schermo.

visualizzazione in soggettiva e la libertà di esplorazione degli ambienti è strettamente legata alla concezione di uno spazio tridimensionale e, quindi, possibile solo a partire dalla rivoluzione tecnologica del 3D. *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) è considerato comunemente il primo FPS della storia: in realtà, pur non essendolo propriamente poiché simulava solamente lo spazio 3D (non esistevano infatti piani d'azione sovrapposti, tutte le stanze erano disposte allo stesso livello ed i nemici e gli oggetti erano delle bitmap 2D che coordinavano i propri movimenti con quelli del personaggio dando l'illusione di un mondo tridimensionale) fu il primo ad anticiparne la futura struttura e ad avere un grande successo di pubblico. Il secondo tentativo nel mondo dei FPS fu della stessa id software incarnata nella figura di John Carmack, che raccogliendo l'eredità visionaria di *Wolfstein 3D* cominciò ad interessarsi alla programmazione 3D riuscendo alla fine a sviluppare una nuova tecnologia creando il suo primo motore grafico che avrebbe permesso la gestione di caratteristiche come le *texture*[47], la variazioni delle altezze nei piani orizzontali, l'illuminazione variabile e stanze non necessariamente ortogonali. Il risultato ludico fu *Doom* (id Software, 1993), vero padre degli sparattutto in soggettiva, che fu sul piano iconografico una sorta di ideale incontro tra tra *Aliens - Scontro finale* (James Cameron, USA, 1986) e *La Casa 2* (Sam Raimi, USA, 1897): dal primo sono state infatti prese le atmosfere futuristiche e claustrofobiche e dal film di Raimi derivano invece l'aspetto grottesco dei mostri, l'uso di armi come il fucile a pompa e la motosega, e in generale la tematica *splatter*. Combinando

47 Una *texture* in computer grafica è un'immagine di tipo bitmap utilizzata per rivestire la superficie di un oggetto virtuale, tridimensionale, o bidimensionale, con un apposito programma di grafica. La texture, se applicata ad un modello poligonale creato con un programma di grafica 3D rende quel modello più realistico.

un notevole uso della grafica 3D, uno stile di gioco semplice e veloce ed un elevato tasso di violenza, *Doom* in breve tempo divenne incredibilmente popolare, tanto che per diversi anni il genere dei FPS è stato normalmente chiamato *Doom clone*, denominazione che viene utilizzata ancora con una certa frequenza.

Malgrado non sia un'operazione facile suddividere gli *FPS* in diverse categorie, la maggior parte di essi infatti ne include al suo interno più di una rendendo la classificazione molto difficile, è tuttavia possibile individuare due grandi tipologie: *FPS* dotati di trama e orientati alla modalità giocatore singolo, e *FPS tattici*, dove la componente principale è la funzione multiplayer e l'azione è focalizzata sulla cooperazione tra i membri di una squadra nel perseguire determinati obiettivi o, anche, sul puro e semplice *deathmatch*[48]. L'ambientazione può variare da una accurata rappresentazione di un periodo storico, come nelle serie *Call of Duty* (Activision Blizzard, 2003 – 2010), o di una possibile interpretazione di un futuro prossimo o remoto come nel caso di *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), *TimeShift* (Vivendi Games, 2007) o la celeberrima serie di *Halo* (Bungie Studios, 2001 – 2009) . Il modello del danno può essere realistico, come nel caso di *Rainbow Six* (Red Storm Entertainment, 1998 – 2008) e accurato come in *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007), videogame inspirato allo *Stalker* di Tarkovskij, dove il danno e l'effetto che il giocatore subisce varia a seconda del tipo di arma che provoca la ferita e di quale parte del corpo è stata colpita, oppure ancora in *Soldier of Fortune* (Raven Software, 2000), dove è possibile anche lo smembramento degli

48 *Deathmatch* (combattimento mortale) è un termine che indica, in ambito videoludico, un incontro fra due o più giocatori che devono eliminarsi a vicenda.

avversari; il danno inflitto può anche essere però poco realistico ma funzionale al contesto, in particolare nel caso di quei FPS che fanno del combattimento frenetico con orde di centinaia di nemici la parte fondamentale del gameplay come *Painkiller* (People Can Fly, 2004) e *Serious Sam: The First Encounter* (Croteam, 2001). Il tipo di ambientazione influenza ovviamente anche l'arsenale a disposizione del giocatore: nei giochi che cercano un approccio reale si utilizzano armi esistenti il cui uso è limitato alle munizioni disponibili mentre nei giochi fantascientifici o fantasy si può arrivare a trasportare decine di armi dalla micidiale potenza distruttiva e centinaia di munizioni differenti. L'interazione con l'ambiente circostante è una caratteristica che si è evoluta di pari passo con la tecnologia dei motori grafici e dell'introduzione di quelli fisici: se in *Wolfenstein 3D* e in *Doom* l'unica interazione con l'ambiente possibile era l'apertura di porte, l'attivazione di interruttori oppure l'eliminazione di occasionali ostacoli, in titoli successivi sono possibili azioni più complesse, come ad esempio l'attivazione di macchinari che richiedono parti di ricambio sparse per i livelli. Inoltre anche l'ambiente stesso è divenuto più realistico e interattivo: gli oggetti reagiscono alle sollecitazioni in maniera differente a seconda della massa e della loro composizione, così una cassa di legno galleggerà in acqua mentre un mattone affonderà oppure un muro colpito ripetutamente da raffiche di proiettili crollerà al suolo. Il gameplay della maggior parte dei FPS è basato quasi interamente sul *run and gun* (corri e spara), caratterizzato da una serie di scontri pressoché costante; altri ancora riducono la quantità di incontri con i nemici per dare maggior rilievo all'esplorazione, alla risoluzione di enigmi o all'interazione con

personaggi non giocanti, ma la caratteristica che ha consacrato questi giochi ad un successo ancora vivacissimo è stata la modalità multiplayer. La grande maggioranza degli FPS ha infatti una modalità multigiocatore, sia essa deathmatch, cooperativa o entrambe; alcuni titoli sono totalmente dedicati al gioco online, e sono quasi del tutto privi di una vera e propria modalità a giocatore singolo, se non nella forma di semplice allenamento contro personaggi gestiti dalla IA (intelligenza artificiale). Questo ha permesso all'utenza ludica di incontrasi su scala mondiale: ci si affronta in arene virtuali, in tornei ed olimpiadi per decretare il giocatore più esperto oppure il team migliore, e si creano *forum* specifici per parlare del gioco e delle strategie migliori creando al contempo un ragnatela di rapporti sociali e affettivi vastissima e fino a questo momento impensabile nel mondo dei videogame, da sempre ritenuti un passatempo solitario ed alienante.

Il termine inglese *survival horror* è utilizzato per definire una categoria di videogiochi che hanno come scopo la sopravvivenza del personaggio. Si giocano in terza persona in un'ambientazione di tipo horror. Lo scenario di questi giochi è solitamente costituito da spazi chiusi e claustrofobici, come in *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), oppure luoghi aperti ma particolarmente bui o nebbiosi, come nella serie di *Silent Hill* (Konami, 1999 – 2008), ed i nemici del giocatore sono spesso zombi, fantasmi, mostri o esseri umani mutati o invasati da un'insana follia. Il personaggio controllato dal giocatore è nella maggior parte dei casi armato (oppure è completamente disarmato all'inizio ma trova delle armi durante l'avventura) e solo ed il suo scopo nel gioco può essere il trovare una via d'uscita e tornare in un luogo e in una situazione normale,

oppure scoprire il motivo per cui si trova in quella particolare situazione e porvi rimedio. Si potrebbe pensare quindi che il termine survival horror definisca più che altro il *tema* del gioco, e non le meccaniche attraverso cui il giocatore è chiamato a vivere l'avventura e che allora qualsiasi gioco che contenga elementi horror (ovvero la stragrande maggioranza dei titoli) possa considerarsi tale. Non è così. Il termine survival horror è stato coniato nel 1996, quando comparve per la prima volta stampato sulla confezione giapponese di *Resident Evil* (Capcom, 1996), per Sony PlayStation e Sega Saturn, e all'interno del gioco stesso durante il tempo necessario al caricamento ("Enter the world of survival horror..."). Serviva in maniera quasi programmatica a definire quel tipo di giochi che più che affascinare semplicemente attraverso la mera violenza splatter (comunque abbondantemente presente) si focalizzavano specificatamente sulla ricerca del terrore psicologico. Avviene così che per questo tipo di titoli la componente d'azione viene sacrificata a favore della creazione di una trama più robusta e studiata al fine di procurare un certo grado di tensione narrativa, raccontata attraverso molteplici stratagemmi squisitamente cinematografici: oltre alle ambientazioni che ricordano i romanzi di H.P. Lovecraft ma soprattutto i film di zombie di George Romero, l'universo dei survival horror è raccontato attraverso inquadrature fortemente angolate, prospettive distorte, effetti sonori ambientali inquietanti, *cut scene* in computer grafica molto curate e lunghi momenti di suspense frantumati da brusche azioni fulminee. Anche lo spazio del gioco si moltiplica e, come sottolinea Ciro Ascione, rivela una percorribilità e *ri*-percorribilità che apre a nuove prospettive da dove il pericolo può irrompere in qualunque momento[49]. Il survival

49 Cfr. Ascione C., *Elogio dell'hacking virtuale* in *videogame. Elogio del tempo sprecato*, Roma,

horror quindi si connota oltre che come genere videoludico anche come stile di racconto, ed è stato proprio grazie a questi videogame molto in voga durante la fine degli anni '90 e l'inizio del 2000 che si è incominciato a parlare, prima nell'ambito delle riviste specializzate e successivamente negli articoli giornalistici, di carattere "cinematografico" del videogame.

Un videogioco *stealth*, o di infiltrazione, è basato sulla pazienza e sull'abilità del giocatore, che attraversa i vari livelli cercando di evitare di essere scoperto dagli avversari per poter completare alcuni obiettivi fissati, invece di lasciarsi andare all'azione frenetica. Giocati principalmente in terza persona, come i survival horror, gli stealth game condividono con questi ultimi diverse caratteristiche. In primo luogo, i giocatori possono morire velocemente se affrontano i problemi con un approccio troppo impulsivo: solitamente si cerca di enfatizzare la precisione, la pianificazione, l'attenta osservazione e le abilità di risoluzione dei problemi invece che nell'utilizzo di riflessi veloci. Inoltre, come accade per i survival con la dimensione psicologico-emotiva, il divertimento in uno stealth non deriva dall'eccitazione provocata dalle adrenaliniche situazioni di combattimento offerte della maggior parte dei videogiochi ma è di natura più cerebrale: l'abilità di sgattaiolare tra gli avversari senza essere visti, aggirare le misure di sicurezza di telecamere e sensori oppure eliminare un nemico particolarmente minaccioso con un solo colpo abilmente piazzato indossando un uniforme nemica, sono soddisfazioni che fanno presa su molti giocatori. Come il cugino survival horror, questo genere tende ad enfatizzare molto di più la storia e l'ambientazione, cercando attraverso scelte stilistiche e narrative di

Minimum Fax, 1999, p. 75.

stampo “cinematografico” il maggiore coinvolgimento emotivo del giocatore. Il primo videogioco stealth di successo, giocato però in soggettiva, è stato *Thief: The Dark Projekt* (Looking Glass Studios, 1998) per Microsoft Windows, ma l'eccellenza del genere fu raggiunta solo nel 1998 con *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) per Sony PlayStation, progenitore di una fortunata serie diretta da e firmata dal grande Hideo Kojima.

1.2.3 *Puzzle games*

Prima dell'avvento dei videogiochi i puzzle game erano principalmente di due tipi: grafici, come quelli che comparivano sulle pubblicazioni cartacee come i quotidiani oppure erano meccanici, come il famoso Cubo di Rubik. Questo genere videoludico è abbastanza semplice da descrivere: in un *puzzle game*, questo il termine inglese utilizzato per identificare quella particolare categoria di videogiochi dedicata alla soluzioni di enigmi sotto forma di puzzle logici o strategici, il giocatore è chiamato ad spostare e incastrare forme geometriche combinandole tra loro secondo una specifica sequenza che può essere numerica, geometrica oppure cromatica. Rispetto a tutti gli altri generi videoludici, nei puzzle game esiste una totale assenza di trama: essa è infatti completamente superflua mentre risaluta determinante per una buona giocabilità che il titolo sia semplice ed immediato. Il videogioco che rappresenta i puzzle game per eccellenza è senza ombra di dubbio il russo *Tetris* (Aleksej Leonidovič Pažitnov, 1984) che, pur essendo ancora oggi molto giocato, dal lontano 1984 non ha minimamente cambiato la

propria struttura. Non essendo stato brevettato, *Tetris* è diventato disponibile praticamente per qualunque dispositivo, cosa che ne ha decretato il planetario ed imperituro successo, iniziato nel 1989 quando fu commercializzato insieme alla prima versione del Game Boy della Nintendo. La meccanica di gioco di *Tetris* è semplice ma estremamente ipnotica: i vari pezzi del gioco, chiamati tetramini ciascuno composto da quattro blocchi (infatti il termine *Tetris* deriva dalla parola greca "tetra" (τετρα) che significa "quattro") cadono giù lungo lo schermo uno alla volta con una velocità sempre maggiore a seconda del livello di gioco raggiunto e il compito del giocatore è ruotarli e/o muoverli in modo che creino una riga orizzontale di blocchi senza interruzioni. Quando la riga è stata creata, i mattoni spariscono e i pezzi sovrastanti (se ce ne sono) cadono a formare nuove linee. I setti pezzi che formano il mondo di *Tetris* sono chiamati come le corrispondenti lettere dell'alfabeto che più si avvicinano alla loro forma : I, T, O, L, J, S, e Z. Tutti i pezzi possono completare righe singole o doppie; I, L, e J possono completare anche righe triple e solo la I può completare quattro righe simultaneamente ovvero un "tetris". Si continua a giocare fino a quando non è più possibile creare righe complete ed i mattoncini raggiungono la parte più alta dello schermo decretando la fine della partita; giocare a *Tetris* è, quindi, un'esperienza potenzialmente infinita anche se è dimostrato che, in realtà, una partita si conclude *certamente* con una sconfitta del giocatore: malgrado la propria bravura nel combinare con tempestività i pezzi non può continuare a giocare all'infinito poiché esiste un N tale che una sequenza di N pezzi S e Z, alternati, rende inevitabile la sconfitta. La motivazione a giocare è quindi da ricercare nella spinta al superamento

del proprio limite ed anche alla sensazione di ipnosi tecnologica che giochi di questo tipo generano con grande potenza. Sono stati molti i cloni di *Tetris* che hanno tentato di replicare il successo senza limiti di tempo di un gioco davvero speciale, alcuni dei quali anche di pregevole fattura: ricordiamo fra questi *Puzzle Bobble* (Taito, 1994), *Columns* (Sega, 1990) e *Dr. Mario* (Nintendo, 1990). Molti videogame che non sono classificati come puzzle, come ad esempio i survival horror o gli stealth, possono contenerli in alcune delle fasi logiche del gioco.

1.2.4 *Role play games*

L'acronimo *GdR* (Role play Game) ed il più preciso *CRPG* (Computer Role Playing Game), descrivono una serie di videogiochi che usano elementi ludici mutuati dai giochi di ruolo tradizionali stile *Dungeons & Dragons*, antecedente di tutti gli altri giochi di ruolo "carta e penna". I CRPG sono caratterizzati per essere rappresentati con una prospettiva dall'alto e giocati in terza persona e per essere quasi sempre ambientati in un contesto *fantasy* che può essere di tipo tradizionale "tolkeniano" oppure futuristico/cyberpunk oppure ancora una mescolanza dei due. Solitamente si controlla un numero variabile di personaggi, da uno a cinque, che deve realizzare una serie di compiti o missioni stabiliti dai programmatori. I videogiochi di ruolo comprendono sempre un complesso sistema di sviluppo dei personaggi, mediante una grande quantità di statistiche, oggetti ed abilità: i giocatori devono di solito scegliere come spendere gli *exp*, i punti esperienza guadagnati uccidendo avversari oppure risolvendo missioni, nell'acquisizione di diverse abilità

che caratterizzeranno con sempre maggiore precisione l'identità del personaggio e la sua forza. Un tipico "schermo di stato" di un videogioco di ruolo, include il nome del personaggio, il suo ritratto, la professione che determina le *skills* (abilità proprie), il livello (Lv) raggiunto, i punti ferita correnti/massimi (HP) che determinano la quantità di danni che si possono subire prima di essere uccisi e i punti mana che determinano il potere magico; altre informazioni includono statistiche di base ed il tipo di armi, armature ed equipaggiamento del personaggio/i. Il mondo grafico dei CRPG è solitamente reso con magnificenza grafica e dovizia di particolari, essendo la sensazione di immersivitá in una realtà parallela che attrae maggiormente i fan di questi titoli. Esistono almeno due "famiglie" certe di CRPG grafici che differiscono principalmente sulla grafica e sulla costruzione della trama, ma anche sul sistema di statistiche, magia ecc.

La prima famiglia è quella giapponese, di cui le serie di *Final Fantasy* (Square Enix, 1987 – 2010) e *Phantasy Star* (Sega, 1987 – 2009) sono i titoli di maggior rilevanza e successo. Si caratterizzano per essere più colorati e brillanti dei fratelli occidentali ed includono trame più complesse ed avvincenti oltre alla forte tendenza a miscelare elementi fantasy tradizionali con elementi futuristici e spiritualità shintoista. I personaggi di questi giochi sono poi intensamente connotati in stile

anime[50], con marcati tratti androgini e abbigliamento da *idol*[51]. Il sistema di avanzamento di livelli è meno complesso di quello dei titoli occidentali e le possibilità di personalizzazione dei personaggi sono minime e limitate allo "sbloccaggio" delle rispettive abilità.

L'altra famiglia di videogiochi di ruolo grafici è quella occidentale, la cui eccellenza si incarna in titoli come *Baldur's Gate* (BioWare Corp., 1998), la serie di *Diablo* (Blizzard North, 1996 – 2010) e l'eccelso *Neverwinter Nights* (BioWare, 2002). Questi giochi si caratterizzano per l'atmosfera tipicamente cupa del fantasy tradizionale e le creature che li popolano sono quasi sempre tratte o ispirate dai romanzi scritti da Tolkien. I personaggi presentati sono più variati di quelli delle loro controparti giapponesi ed il loro processo di avanzamento nei livelli è caratterizzato da moltissime variabili il che li rende enormemente personalizzabili e plasmabili alla volontà creativa del giocatore.

Un'importante filiazione dei CRPG sono i *MMORPG*, acronimo per Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game. Questi ultimi sono giochi di ruolo per computer o console giocati tramite internet

---

50 *Anime*, dall'abbreviazione di *animēshon*, traslitterazione giapponese della parola inglese *animation*, "animazione") è un neologismo con cui in Giappone, a partire dalla fine degli anni settanta, si indicano le opere di animazione ed i cartoni animati, fino ad allora chiamati *dōga eiga* (film animato) o *manga eiga* (film di fumetti), mentre in Occidente viene comunemente utilizzato per indicare le opere di animazione di produzione giapponese, comprese quelle precedenti l'esordio del lemma stesso.

51 Nella cultura giapponese, il termine *idol* si riferisce a una *teenager* (più raramente il termine può riferirsi a ragazzi) che diventa molto popolare nel mondo dello spettacolo soprattutto in virtù della sua avvenenza. Si può trattare di cantanti o gruppi musicali di musica pop (o "*j-pop*", analoghi in qualche modo alle *boy band* e *girl band* occidentali), attrici televisive, modelle e così via. Il fenomeno ha una grande rilevanza nella cultura popolare giapponese; al loro apice, le *idol* sono onnipresenti sui media e sono oggetto di un vero e proprio fanatismo.

contemporaneamente da più persone. Migliaia di giocatori possono interagire interpretando personaggi che si evolvono insieme al mondo persistente che li circonda ed in cui vivono. Sono milioni in tutto il mondo le persone che ogni giorno dedicano il loro tempo a questo tipo di attività su internet, il cui successo è dovuto soprattutto alla presenza delle comunità on-line. In ogni MMORPG la società di giocatori è spesso organizzata in "clan" o in "gilde" favorendo quindi il gioco di gruppo ed il senso di appartenenza, creando un legame fra le persone anche per mesi o anni a prescindere dal MMORPG: spesso accade infatti che i clan si trasferiscano in massa su altri giochi oppure che i giocatori si incontrino per passare del tempo insieme nel mondo reale. Esempi cardine di questo genere sono senz'altro lo statunitense *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) ed il coreano *Lineage II* (NCSoft, 2004).

Dicotomie.

Lo schema categorico appena proposto, adoperato generalmente dalla critica specializzata e dal mercato videoludico, può essere senz'altro funzionale ed utile poiché orienta con una certa precisione all'interno di un territorio altrimenti troppo difforme ma rischia inevitabilmente di sclerotizzare il videogame in definizioni troppo strette, incapaci spesso di descrivere con efficacia e completezza le qualità e le specificità delle singole opere. Fra gli elementi di maggior interesse nello studio del medium videoludico vi è senza dubbio la varietà e la disomogeneità

degli oggetti studiati che mescolando ed alternando ora un aspetto ludico ora un altro creano quell'universo magmatico in costante mutamento che così bene si aggiusta a rappresentare le nuove identità postmoderne. Del resto la netta divisione in generi non è l'unica strada possibile per fornire allo studioso alcune coordinate fondamentali utili per seguire correttamente un percorso di studio sull'oggetto videogioco: il critico e massmediologo Alessio Ceccarelli, autore di *Oltre la morte - Per una mediologia del videogioco,* un'illuminante testo sul rapporto che esiste fra videogame e il concetto di morte, ci propone ad esempio un'interessante tassonomia videoludica a nostro avviso molto più completa ed efficace poiché è capace di rendere conto tanto delle diversità quanto delle somiglianze: Ceccherelli utilizza diverse coppie concettuali dicotomiche per descrivere le discriminanti fra un tipo di videogame e l'altro. Vediamole.

Sapazio/Tempo

La coppia concettuale che ha strutturato e continua a strutturare così in profondità la nostra cultura esiste anche nel mondo virtuale dei videogame: in ognuno di essi esiste uno spazio e un tempo che scorre ma in che modo scorre questo tempo? Ed in che modo è strutturato questo spazio? Perché alcuni titoli si basano più sull'aspetto temporale che su quello spaziale? Innanzitutto è opportuno discriminare tra un tempo cronometrico ed un tempo atmosferico. Il tempo atmosferico è una

componente piuttosto fissa: in quasi la stragrande maggioranza dei titoli il cielo è fisso e solo nei titoli più raffinati e dotati di motori grafici particolarmente potenti possiamo assistere a cambi climatici oppure all'alternanza del giorno e della notte. Il tempo cronometrico invece è determinante in tutti quei videogame che richiedono la capacità e l'abilità manuale di muovere il joypad o la tastiera del computer come i puzzle game, il caso di *Tetris* abbiamo precedentemente visto essere emblematico, i picchiaduro, gli sparattutto. La sfida contro il tempo, come nel caso di *Space Invaders*, acquisisce una certa rilevanza antropologica poiché colloca costantemente il giocatore davanti ad un muro simbolico da spostare sempre più in là: non è solo un limite temporale ma acquisisce simbolicamente il significato del limite umano, il confine della propria abilità fisica e mentale, costituendo il concetto di miraggio del record. Come sostiene Bauman in *Il teatro dell'immortalità*:

> "Quello che è in gioco in questo caso è il tentativo non soltanto di trovare compensazione per la fragilità temporale dell'esistenza corporea, ma di smentire arrogantemente i limiti ultimi del corpo, spezzandone, successivamente, le specifiche limitazioni correnti"[52].

Nei giochi che invece danno più peso alla costruzione del proprio spazio il limite temporale perde totalmente di significato e viene sostituito da un'altra pulsione. Nei giochi di ruolo, ad esempio, il tempo importa poco e ciò che conta veramente è il trovarsi in un altro spazio, operare una sorta di salto mentale che permette l'accesso ad una realtà altra. Spesso

52 Cfr. Bauman Zygmunt, *Il teatro dell'immortalità. Mortalità, immortalità ed altre strategie di vita*, il Mulino, 1995, p. 43.

la modalità con cui scorre il tempo è una dei tanti valori determinabili dal giocatore nel pannello delle opzioni di gioco ed è possibile estenderlo o contrarlo a piacimento fino a farlo addirittura coincidere con lo scorrere del tempo reale. Oltre ad i giochi di ruolo, rientrano senz'altro nella categoria dello spazio anche i gestionali e gli strategici ed in generale i god games poiché lo scopo di questi giochi è proprio quello di costruire e gestire uno spazio topografico, sia esso un villaggio egizio, una città ultramoderna oppure un parco a tema. Anche i life simulator come *The Sims* e *Second Life* possono ricadere nell'insieme di questa categoria: anche se lo spazio della casa e le migliorie che via via possiamo apportargli in visione della nostra scalata sociale possano essere uno dei momenti principali del gioco, non è tanto lo spazio fisico a dover essere amministrato quanto lo spazio psichico e sociale dei nostri avatar, di cui dobbiamo gestire i rapporti interpersonali ed il loro stato fisico, psichico ed emotivo. La spazialità è anche la principale componente di molti giochi di azione. Nei platform, come il già citato *Super Mario Bros*, il fattore che ne decreta il successo è proprio costituito dalla grande varietà degli spazi caratterizzati da diverse ambientazioni da superare: dai quadri a piattaforme sospese a quelli subacquei, dalla lotta contro letali getti di lava alle nuvolette di zucchero del cielo, gli spazi importano però solo per il fatto che devono essere superati, possibilmente nel minor tempo possibile. Nei *quest games*[53] alla *Tomb Raider* invece, anche se ciò che conta alla fine nel gioco sia uccidere i nemici, saltare ed arrampicarsi sulle rocce e trovare chiavi ed

53 Si definiscono *quest game* quei giochi della categoria azione che hanno come fine ultimo la ricerca ed il rinvenimento di un particolare oggetto fra il quale si frappongono ostacoli di varia natura come nemici e la conformazione stessa dell'ambiente di gioco.

oggetti speciali, l'alternarsi dei diversi ambienti ricopre una funzione maggiore rispetto a quella che riveste nei platform: per poter giungere agli oggetti che sono funzionali all'avanzamento dell'azione dobbiamo perlustrare minuziosamente ogni anfratto del quadro di gioco spesso rimanendo affascinati dalla perizia con cui sono realizzate le diverse ambientazioni. Questa capacità fascinatoria dell'ambiente è ciò che lega i quest game agli adventure: in questo genere di videogiochi le ambientazioni sono quanto di più vario e seducente si possa desiderare poiché l'azione si svolge molto lentamente e la funzione di alcuni scenari è proprio quella di farsi ammirare per la loro bellezza; come dice Ascione è il "sogno del cinema interattivo". Effettivamente, lo spazio degli adventure, come anche quello dei survial horror e degli stealth, tende fortemente al fotorealismo implicando una staticità del mondo virtuale che ne limita fortemente il valore di alterità. Paradossalmente, tanto più la grafica è definita e dettagliata tanto meno il giocatore riesce ad immergersi in quella dimensione alternativa e perdere coscienza della propria realtà: lo spazio fotorealistico è uno spazio troppo perfetto per risultare reale, uno spazio che sa di posticcio e che espleta la sola funzione di luogo di *mirabilia*. Gli adveture, quindi, pur rientrando nella categoria della spazialità si configurano come oggetti particolari: più che in uno spazio introducono il giocatore in una sorta di "mistero".

Per concludere diremmo che i concetti di spazio e tempo nei videogame si legano fortemente con i concetti di evasione dalla realtà e sua intensificazione. Ma:

"...per evasione non si intende la semplice – semplicistica – fuga da

qualcosa che non ci piace; è piuttosto l'eterno, umano cercare di non confinare l'esistenza in una sola vita, è un porsi oltre, a prescindere dalla stato economico e dal contesto storico e sociale. (…) Ciò che chiamo evasione dalla realtà è specificatamente un andare verso una realtà altra senza necessariamente ed irreversibilmente smarrire il contatto con la realtà di partenza, mentre intensificazione del reale sottintende una sorta di evasione *dentro* il reale, una sua invasione"[54].

Ordine/Caos (Costruzione/Distruzione)

La ripartizione dei vari generi nella dicotomia proposta da Ceccherelli risulta ben definita. L'adventure è forse il genere che tende più palesemente al ripristino dell'ordine: risolvere gli enigmi ed il mistero che c'è dietro ad ogni titolo significa esattamente *ri*-ordinare e mettere in relazione attraverso rapporti cronologici e di causa-effetto tutti gli indizi che si trovano durante lo svolgimento del gioco così come ci è stato raccontato, in altre parole discernere tra fabula ed intreccio. Eppure, i titoli che maggiormente rappresentano la categoria del *kosmos*, dell'ordine, sono senza ombra di dubbio i puzzle game: *Tetris*, in cui il giocatore deve mettere in ordine i vari tasselli geometrici che cadono dall'alto e *Pac Man*, dove bisogna "ripulire" il quadro dalle palline presenti senza cadere vittima dei fantasmini, sono gli esempi più significativi. Il mondo dei giochi di ruolo è un mondo dove regna il caos e l'anarchia più totale e l'obiettivo ultimo del giocatore è proprio quello

54 Cfr. Ceccherelli A., *Tempo/Spazio* in *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, 2007, p. 35.

di riportarvi l'ordine anche se attraverso atti indubbiamente distruttivi, come le sanguinose battaglie contro gli avversari. Il momento che però mette in luce il carattere costruttivo del gioco di ruolo non è durante la fase di gameplay, dove costruiamo la storia che racconterà il nostro percorso verso l'obiettivo finale, ma in quella immediatamente precedente ovvero la costruzione del personaggio. Bisogna infatti prima di tutto costruire il proprio avatar, creare la propria identità virtuale con la quale esploreremo quel mondo. Anche la categoria dei giochi gestionali è nettamente posizionata nella direzione dell'ordine: l'ordine fa infatti parte della stessa struttura spaziale, spesso rappresentata attraverso un reticolato geometrico, e del codice di programmazione, poiché l'aspetto delle città e delle province che governiamo, esempio fra tutti *SimCity* (Maxis, 1989), è quanto di più euclideo si possa immaginare. L'ordine dei gestionali non solo è la meta da raggiungere, ma è anche una condizione da mantenere affinché lo sviluppo delle nostre creazioni proceda nel migliore dei modi.

Ceccherelli sostiene che i giochi dove caos e distruzione sono le componenti principali sono senz'altro i picchiaduro e gli sparatutto dove l'unica motivazione del gioco è l'annientamento dell'avversario, non c'è "niente da mettere in ordine, niente da costruire, solo dimostrare la propria superiorità, senza pietà alcuna". Sebbene anche nei giochi di azione la componente della violenza e dell'annientamento sia estremamente diffusa è pur vero che lo scopo del gioco è sempre ristabilire uno *status quo*, quindi, anche se la violenza del gioco può ad una prima lettura risultare anti-sociale, il risultato finale non lo è. Negli sparattutto e nei picchiaduro invece l'unica cosa da fare è essenzialmente

prendere la mira e fare fuoco oppure creare la combinazioni di attacchi più letale capace di infliggere quanti più danni possibile all'avversario; anche quando siamo chiamati a impersonare i panni di un eroe “buono” le dinamiche e le motivazioni del gioco rimangono invariate rendendo palese quella che è una evidente “retorica dell'innocenza”. In realtá crediamo che esista una componente costruttiva anche in questo tipo di giochi in particolare nei picchiaduro. Sebbene sia vero che la finalità del gioco è l'annientamento dell'avversario e l'affermazione della propria supremazia guerriera, è anche vero che per realizzare questo fine dobbiamo percorrere una difficile strada di conoscenza del personaggio che controlliamo. Vincere in un picchiaduro significa soprattutto dimostrare il grado di consapevolezza acquisito vestendo i panni di un determinato lottatore, significa attestare il proprio livello di conoscenza ed abilità nell'eseguire le complesse sequenze di comandi necessarie per sferrare proprio quelle tecniche devastanti, esattamente come in un gestionale dimostriamo la nostra bravura “costruttiva” fondando strade ed edifici nel modo più appropriato e funzionale. Ed è esattamente questo, cioè la perizia e lo stile con cui lottiamo, che viene maggiormente valutato dalla comunità videoludica, più che la mera vittoria di un incontro.

Ipermediazione/Immediatezza (Opacità/Trasparenza)

La *rimediazione* è la rappresentazione di un medium in un altro medium, ovvero l'utilizzo di alcune caratteristiche tipiche di un medium all'interno

di un altro, secondo la definizione che ne danno gli americani David Bolter e Richard Grusin[55] ed opera attraverso le due logiche dell'immediatezza e dell'ipermediazione. La logica dell'immediatezza è quella che vorrebbe garantire la "trasparenza di un'immediatezza percettiva, un'esperienza priva di mediazioni"[56] e nasce all'incirca con l'invenzione della prospettiva nel Rinascimento, contrariamente all'ipermediazione che è invece basata sulla frammentazione e sulla diversificazione, dando importanza più all'atto della creazione che allo stesso oggetto d'arte, esempio della quale può essere il moderno sistema delle finestre delle pagine web. Dunque, se lo scopo dell'immediatezza è quello di eliminare il confine che esiste e separa il reale dal virtuale e far provare un'esperienza quanto più possibile diretta ed immediata, quello dell'ipermediazione è "moltiplicare i segni della mediazione" così da cercare di riprodurre la varietà e la ricchezza sensoriale dell'esperienza umana. Volendo applicare queste categoria al mondo dei videogiochi, possiamo operare una suddivisione che si basa principalmente sulla moltiplicazione dei segni di mediazione e sulla loro assenza, ovvero sulle diverse tipologie di interfaccia: la semplificazione estrema di quest'ultima e la tendenza all'immersione del punto di vista corrispondono ad un principio di immediatezza mentre la molteplicità di comandi e punti di vista a uno di ipermediazione.

Al grado massimo di trasparenza ci sono i flight e drive simulator e gli sparatutto puri, come ad esempio *Silent Scope* (Konami, 1999): i carri armati, le moto, le macchine della Formula 1 così come gli aerei militari

55 Cfr. Bolter Jay David e Grusin Richard, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, 2002, p. 73.

56 Cfr. *ivi*, p. 45.

sono praticamente identici ai loro modelli originali nella guida e, grazie alle periferiche aggiuntive che si trovano sul mercato, anche nella strumentazione di comando. Gli sparatutto puri inoltre sono talmente semplici ed immediati che si possono considerare a ragione tra i più trasparenti. Anche i giochi di sport individuale, nella loro versione arcade che supporta interfacce complesse che riproducono con fedeltà e fisicità la strumentazione necessaria, e i puzzle game possono essere considerati generi trasparenti: è frequente che giocando ad un videogame di sci mi trovi ad indossare come periferiche di controllo dei veri e propri sci e delle vere racchette ed in giochi rompicapo come *Tetris* è facile vedere una riproduzione dei giochi classici da tavolo.

Spostandoci verso il territorio dell'ipermediazione troviamo invece gli FPS, che dotati di comandi piuttosto semplici e di una visuale in prima persona garantirebbero un ottimo grado di immersività e trasparenza se non fosse per il fatto che dobbiamo muoverci all'interno dello spazio di gioco utilizzando i tasti del joypad, cosa che li fa spostare di molto verso l'estremo dell'ipermediazione. Anche i giochi d'azione come *Tomb Raider* si situano in una sorta di terra di mezzo: grazie alla semplicità ed intuitività dei comandi questi titoli garantirebbe un'ottima immersività ma la visuale in terza persona e la complessità delle trame gli fanno perdere molta della loro trasparenza.

In effetti potremmo dire che più un gioco è complesso nei comandi, nella sua interfaccia grafica e nella struttura narrativa più si opacizza e vira verso l'ipermediazione. Effettivamente, è proprio la difficoltà dei comandi di gioco oltre che la visuale in terza persona che rende i picchiaduro e gli sport a a squadre fra i generi più ipermediati: nel primo

caso si tratta di una rimediazione cinematografica sopratutto considerando i replay e i filmati in computer graphic che contraddistinguono i finali degli incontri e nel secondo caso, come abbiamo già detto, di una rimediazione televisiva. Anche gli adveture appartengono alla categoria dell'ipermediazione: la grafica fotorealistica ed estremante curata provoca una sorta di straniamento nel giocatore che percepisce costantemente la presenza del gioco, amplificata inoltre anche dalla presenza indispensabile del cursore del mouse su schermo. Stesso discorso per gli RpG, dove l'utilizzo dei menù per gestire le azioni e l'equipaggiamento del personaggio è talmente frequente e necessario da rendere il genere uno dei più opachi esistenti.

All'estremo grado di ipermediazione troviamo ovviamente i gestionali e i god game: giochi di questo tipo puntano davvero tutto sulla mediazione, sulla proliferazione e moltiplicazione di strumenti operativi sempre più complessi messi a disposizione del giocatore per dare l'impressione della complessità della realtà.

Interattività/Passività

L'interattività è la caratteristica di un sistema il cui comportamento non è fisso, ma cambia al variare dell'input dell'utente. Essa è senz'altro uno specifico strutturale del medium videogioco e può anche essere definita come il livello di partecipazione fisica e mentale richiesta e permessa dal gioco stesso. Non tutti i generi offrono, ovviamente, lo stesso grado di

interazione.

Il genere in assoluto meno interattivo di tutti è senza dubbio l'adventure, unico che racconta una vera e propria trama e la orchestra attraverso la classica coppia dicotomica tipicamente narratologica di fabula ed intreccio: giocando, infatti, si svolge l'intreccio per ricostruire la fabula. La fase interattiva degli adventure si limita al momento della risoluzione degli enigmi funzionali unicamente al proseguimento della vicenda. Come rivela perfettamente Jessie Herz ne *Il popolo del joystick*:

> "Per rendere veramente interattiva una storia tradizionale, un progettista di giochi dovrebbe creare una trama ramificata che si biforchi ogni volta che il personaggio principale prende una decisione (…). A ciascun punto di biforcazione la storia si dirama, creando un nuovo gruppo di possibilità narrative. La matematica di tutto questo diventa rapidamente un incubo per il progettista (…). In ultima analisi quindi, il "racconto interattivo" diventa una questione di far emergere lo stile dell'autore nel mentre si da al giocatore l'illusione della scelta"[57].

Il concetto di illusione della scelta è a dire il vero un concetto da prendere in seria considerazione ed è applicabile a tutta la categoria "videogioco" e non solamente al genere dell'adventure. Di fatto, la tanto millantata interattività videoludica è un concetto da ridimensionare fortemente: tutto quello che facciamo o possiamo fare in un videogioco è sempre stato precedentemente pensato e progettato dal programmatore, anche in quei giochi dove le azioni possono essere svolte senza un ordine

57 Cfr. Herz Jassie C., *Il popolo del joystick: come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Milano, Feltrinelli, 1998, pp. 152 – 153.

vincolante e che presentano una molteplicità di obbiettivi. Per quanto il numero delle mosse, delle azioni, di ciò che ci è dato di fare risulti ampio, sarà sempre un numero enormemente inferiore alla sfera di possibilità offerte dal reale, ad esempio, più limitato delle possibili diverse interpretazioni di un testo. Per questa ragione è opportuno considerare l'interattività videoludica da un punto di vista più pragmatico che strutturale, basato cioè sul grado di partecipazione effettiva concessa dal gioco. Possiamo postulare che più un gioco si fonda su di una trama avvincente e ricca di particolari, come nel caso negli adventure, nei survival horror e negli stealth, più tende alla passività; e che invece tanto più risulta narrativamente schematico ed indeterminato più amplifica l'indice di interattività. O come dice Ceccherelli:

> “ (…) più un videogioco è schematico più cresce l'interazione fisica; più un gioco è narrativamente indeterminato più cresce l'interazione mentale”.

All'estremo dell'interattività troviamo quindi tutti quei generi in cui gli l'importanza della trama tende a zero: è il caso di molti giochi d'azione, dei giochi simulativi in generale, degli Rpg e dei gestionali in cui gli aspetti diegetici risultano assolutamente posticci.

Prima persona/Terza persona (Identificazione/Proiezione)

La prospettiva di *chi vede* nei videogame è una questione fondamentale non solo perché il videogioco è un medium sostanzialmente visivo, anche se con una forte componente audio-tattile, ma soprattutto perché l'atto del vedere innesca due distinti processi, ovvero l'identificazione e la proiezione. Riguardo alla proiezione possiamo dire che essa opera mediante un meccanismo di attribuzione di alcuni elementi del proprio inconscio e della propria coscienza ad altre persone o ad elementi del mondo esterno; l'identificazione invece mette in atto un percorso contrario ovvero dall'oggetto/modello al soggetto, introiettando invece di proiettare. Quello che ci interessa ai fini del nostro discorso sui videogiochi è proprio la relazione che si viene a creare tra l'individuo/giocatore e l'immaginario culturale rappresentato dal videogame, e specificatamente tra l'individuo e i gli innumerevoli doppi che lo circondano, i quali da un lato vivono al nostro posto quello che a noi manca e dall'altro ci spingono verso l'imitazione. Secondo il sociologo e filosofo francese Edgar Morin,

> "Le potenze di proiezione (…) si espandono su tutti gli orizzonti dell'immaginario. Tessono gli universi enfatici dell'epopea, del fantasmagorico, del fantastico. Si slanciano negli altrove del tempo e dello spazio, in contrade storiche o passati favolosi. Si tuffano nei bassifondi del crimine e della morte. Si negli universi idealizzati dove tutto è più intenso, più forte, migliore. Entro tutte queste proiezioni, agisce una certa identificazione: il lettore o spettatore, mentre si libera di virtualità psichiche che fissa sugli eroi in situazione, si identifica al

> tempo stesso in personaggi che tuttavia gli sono estranei, sentendosi vivere di esperienze che pure non vive”[58].

Benché Morin non prenda in considerazione specificatamente il videogioco, questa considerazione sembra adattarsi perfettamente ad un modo in cui gli universi idealizzati vengono in un certo senso concretizzati. Lo stretto rapporto che Morin esplicita tra l'identificazione e la proiezione, palesa una sorta di complicità tra queste due pulsioni che sembrano essere entrambe necessarie e fondamentali all'uomo per conoscersi e riconoscersi nel mondo. La complicità tra proiezione ed identificazione è particolarmente evidente nel rapporto che si instaura tra giocatore e avatar virtuale. Analizzando i rapporti classici tra attore/spettatore e lettore/personaggio, Morin sembra compiere una dicotomia troppo netta tra le due pulsioni: se l'immaginario tende al reale allora il rapporto con il personaggio si fonda sull'identificazione mentre quando il reale tende all'immaginario allora questo rapporto si basa sulla proiezione. Nel videogioco invece:

> “Il fatto stesso di controllare “fisicamente” un personaggio pone come inevitabile la tensione identificativa; ma al tempo stesso, l'evidenza della virtualità del personaggio (…) impone altrettanto inevitabilmente la sua essenza proiettiva”.

Pertanto chi gioca ai videogame attiva costantemente i due processi, contemporaneamente. Prendendo come discriminante il punto di vista

58 Cfr. Morin Edgar, *Lo spirito del tempo*, Meltemi, 2002, p. 97.

nei videogiochi è possibile ipotizzare un intervento variabile dei due fattori ed operare così una classificazione delle varie tipologie ludiche: non tanto quindi una proiezione e un'identificazione che dipendono dal tipo di personaggio che utilizziamo ma dal modo con cui vediamo questo personaggio e il mondo nel quale agisce. Potremo identificare dunque come proiettivi quei titoli giocati principalmente in terza persona e maggiormente legati alla sfera dell'identificazione quelli giocati in prima persona.

Sono basati sulla prima persona quei generi che si avvicinano di più alle esperienze di realtà virtuale: tra tutti spiccano ovviamente, i FPS e le simulazioni di guida, impostate sull'osservazione dell'area di gioco tramite gli occhi dell'avatar virtuale; giochi di questo tipo sono difatti settati per default sulla soggettiva anche se spesso è possibile variare il punto di vista e passare ad altri tipi di inquadrature in terza persona. In questo caso allora, per citare Bolter e Grusin, si passa "dalla rimediazione della realtà a quella della televisione". Non a caso, uno dei primi esperimenti di realtà virtuale, il *Sensorama Simulator* di Morton Heilig del 1957, metteva proprio lo spettatore alla guida di una motocicletta che percorreva le strade della Brooklyn degli anni '50: la testa dello spettatore era inserita in una specie di cono visivo dove venivano proiettate immagini dando l'illusione del 3D, mentre il corpo veniva sottoposto a sollecitazioni di vario genere come le vibrazioni del volante per stabilire un effetto di feedback, del vento, audio stereofonico e persino profumi in modo da fornire sensibilità olfattiva. Leggermente dissimile, ma non troppo, è il caso dei gestionali e in generale dei god games: la prospettiva di gioco appare in terza persona, ma in una terza

persona impersonale, una sorta di supersoggettiva del dio, un punto di vista assoluto e totale. Quindi quello che apparentemente sembra un genere giocato in terza persona in realtà è giocato in prima attraverso un punto di vista che simula quello di dio. La maggioranza dei giochi in commercio è comunque improntata alla terza persona: dagli adventure agli action, dai survival horror ai picchiaduro. Se è vero che “nella proiezione c'è sempre una certa liberazione psichica, cioè un'espulsione di quanto fermenta nel fondo oscuro di sé” questa tendenza di mercato evidenzia una chiara esigenza del nostro tempo.

Capitolo Secondo

Cinema e Videogame

Pillola azzurra: fine della storia. Domai ti sveglierai in camera tua e crederai a quello che vorrai.
Pillola rossa: resti nel paese delle meraviglie e vedrai quanto è profonda la tana del Bianconiglio...

Morpheus a Neo in *The Matrix*

L'immagine: analogico VS digitale.

L'aggettivo "cinematografico" ricorre ormai con sempre maggiore frequenza quando si parla dei più recenti videogiochi. Come abbiamo già accennato, cinema e videogame condividono effettivamente molte caratteristiche che però, ad un'analisi più approfondita, risultano spesso improprie, tanto da rendere le differenze molto più significative delle somiglianze. È evidente, comunque, che il cinema più di tutti gli altri linguaggi ha saputo instaurare un rapporto privilegiato con il videogioco raggiungendo livelli di scambio e contaminazione davvero esclusivi. Dopo un inizio caratterizzato dalla fisiologica diffidenza per il nuovo medium, il cinema ha saputo guardare al videogioco come un salvifico

universo dove attingere nuove risorse, non solo iconograficamente ma anche sul piano narrativo e del linguaggio. Specularmente, il videogame, soprattutto dopo l'avvento del poligono e della terza dimensione, ha operato una progressiva appropriazione ed assimilazione delle tecniche cinematografiche, dapprima in un rapporto di sudditanza, eppoi, una volta fatta propria la lezione, di matura consapevolezza. In prima istanza, però, è opportuno indagare sulle specificità dei due linguaggi e tracciare in maniera più precisa i fondamenti di queste sostanziali differenze.

Il quesito primario che è necessario porsi riguarda la natura stessa dell'immagine veicolata dai due media, o meglio, il grado di realismo che l'immagine tradizionalmente analogica del cinema e quella esclusivamente digitale del videogioco porta con sé. Qual'è il rapporto che intercorre tra queste immagini e il mondo? Che è come dire: qual'è la loro relazione semiotica nei confronti di un referente? Come sostiene Dario Villa, l'immagine cinematografica essendo generata dalla successione di ventiquattro fotogrammi al secondo esplicita un legame diretto con la fotografia: la *foto-grafia*, letteralmente scrittura della luce, è definita come una "tecnica di riproduzione meccanica in grado di restituire un simulacro pressoché perfetto del reale"[59]. Tenendo presente le definizioni di icona, indice e simbolo teorizzate da Charles Sanders Peirce, possiamo dire, quindi, che la fotografia instaura con il suo referente, proprio grazie al processo fisico-chimico che ne è alla base, un rapporto di tipo causale; è quindi identificabile più come *indice* di esso che come *icona*, categoria che invece fonda il rapporto con il referente sulla somiglianza. Pur non essendo il reale, la fotografia ne è

59 Cfr. Villa D., *Mondi di immagini. Per un'estetica del realismo tra cinema e videogioco* in Bittanti M., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005, p. 118.

quantomeno una riproduzione perfetta, elemento che ha permesso all'oggetto “foto” di essere percepito per molto tempo dalla società come “autentico” e “veritiero”, ovvero, come oggetto in grado di restituire fedelmente l'immagine di ciò che è stato. Il cinema, in quanto evoluzione in senso dinamico della fotografia, ne eredita dunque il valore idicale e con esso l'idea di riproduttore fedele della realtà. Inutile dire che questa sensazione, così come avviene per la fotografia, risulta rischiosa ed impropria: entrambe le tecniche infatti non riproducono affatto la realtà così com'è, ma porzioni scelte di essa, la sua messa in scena, materiale profilmico, costituito spesso da scenografie e trucchi e filtrato attraverso diverse focali e punti di vista che sono in grado di modificarne le caratteristiche e le proprietà. Con l'avvento delle tecniche digitali, come l'elaborazione delle immagini in fase di postproduzione e l'utilizzo del supporto digitale in fase di ripresa e di acquisizione, il rapporto indicale fra cinema e realtà comincia a caratterizzarsi come qualcosa di decisamente estrinseco ed ingannevole. L'immagine digitale, infatti, permette un altissimo grado di falsificazione dell'originale e si caratterizza per essere una sorta di entità bifronte: da una parte abbiamo la sua proprietà apparente, il suo lato rappresentativo, cioè l'immagine che vediamo sullo schermo del nostro monitor o televisore, e dall'altra abbiamo il suo codice binario ovvero la sua essenza reale espressa attraverso una sequenza di zero e uno registrati nell'hard disk del pc. L'immagine quindi non esiste, effettivamente *non c'è*. Ciò che esiste è unicamente il suo codice binario; le due facce, quella del codice e quella della sua rappresentazione, sono intimamente collegate e vivono una continua “tensione inconciliata tra il visibile della rappresentazione e

l'invisibile del codice"[60]: se si modifica il codice si modificherà di conseguenza anche la sua componente rappresentativa. Anche l'immagine videoludica, essendo essa stessa immagine digitale, fa propria questa infinita modificabilità caratterizzandosi quindi come qualcosa di assolutamente immateriale e virtuale. Come ci ricorda Bettetini però, la proprietà immateriale dell'immagine sintetica è da considerare attentamente poiché non è legata, come spesso comunemente si è inclini a pensare, all'assenza di una sua effettiva esistenza sul piano del reale: l'immagine digitale, infatti, è sempre fisicamente presente in un luogo tangibile specifico (ovvero l'hard disk in cui è custodita), ma è immateriale nel momento in cui viene codificata dai processi logico-matematici del computer; non è dunque "immateriale in se stessa, ma ma lo è nei processi che la generano"[61]. Un'altra caratteristica dell'immagine digitale che si contrappone a quella cinematografica chiama in gioco il rapporto tra immagine, tempo e modificabilità: se l'immagine cinematografica tradizionale è caratterizzata da una temporalità irreversibile, poiché il processo dell'impressione del negativo da luogo ad un oggetto una volta per tutte definito e concluso nel tempo, le immagini digitali/videoludiche sono invece immagini aperte, vivono una costante disponibilità alla modificazione; immagini potenzialmente proteiformi svincolate da una dimensione temporale determinata e conclusa. L'immagine digitale, benché aperta e mutevole, non perde comunque il valore indicale che abbiamo visto essere proprio di cinema e fotografia, poiché può caratterizzarsi anche come "semplice" *conversione* di una preesistente immagine analogica. La virtualizzazione

60 Cfr. *Ivi*, p.120.

61 Cfr. Bettetini G., *L'audiovisivo*, Bompiani, 1996, p. 142.

degli oggetti è una tecnica ormai abbastanza usuale e comune sia per il mondo della fotografia che per quello del cinema: la scansione delle immagini come foto e disegni attraverso l'uso dello scanner, ad esempio, opera un processo di trasformazione dell'oggetto da analogico a digitale convertendo le informazioni raccolte in un codice binario; la fotografia digitale utilizza la stessa tecnica della fotografia chimica ma baipassa il processo di impressione sul negativo convertendo le informazioni ottenute direttamente in codifica digitale; la moderna tecnica del *digital intermediate* permette, attraverso la scansione fotogramma per fotogramma di un intero film ad altissima risoluzione, di generare una copia virtuale di esso su cui è molto più facile operare con interventi di postproduzione, come le correzioni colore, la gestione delle luci, le operazioni di restauro dell'immagine. Tuttavia, nel mondo dell'indice digitale, il rapporto con il referente finisce per assottigliarsi ulteriormente lasciando trasparire prospettive anche pericolose: la facilità della manipolazione e alterazione dell'immagine originale svaluta grandemente il suo valore di autenticità poiché è plausibile creare falsi talmente perfetti da essere assolutamente impossibili da identificare come tali. Se nel mondo analogico era buona norma diffidare della veridicità delle immagini, nel mondo digitale non credere alla immagini diventa un imperativo categorico. Paradossalmente, in un mondo come il nostro dove il senso della vista appare con il più celebrato è proprio da esso che bisogna diffidare poiché principale fonte di inganno e manipolazione. Ovviamente non è un caso che molto cinema contemporaneo, soprattutto quello ascrivibile al genere fantascienza, affronti il tema della credibilità del visibile attraverso la metafora

dell'accecamento, esplicitando la consapevolezza del declino della vista come metro di giudizio autentico e la percezione della crescente importanza che vanno assumendo, per controverso, l'udito e il tatto. La crisi del visibile nel cinema contemporaneo, definibile come "post-oculare", si configura come crisi ontologica dello statuto di credibilità dell'immagine: come testimonia un film come *The Matrix*, il gesto apparentemente più semplice, ovvero quello che consiste nel percepire la differenza fra ciò che è e ciò che non è, si configura come un atto sovversivo che screpola la superficie liscia e compatta di un mondo che ha subito una pervasiva e invasiva "colonizzazione finzionale"[62].

Un'altra proprietà ascrivibile all'immagine digitale è che essa può generarsi anche in assenza di un referente reale e nascere puramente da un'istanza imitativa tesa alla somiglianza, connotandosi dunque, anche come *icona*. Per la rappresentazione iconica, riprendendo ancora una volta Peirce, non è affatto necessario che il referente della rappresentazione sia realmente esistente: è sufficiente ricorrere all'idea di esso, ad una sua immagine rimemorata o meglio ad una combinazione di più ricordi percettivi; ci si può affidare cioè, anche solo alla fantasia o alla memoria. Considerato ciò, si potrebbe spiegabile il motivo per cui molti critici attribuiscono all'immagine digitale la peculiarità di essere autoreferenziale. In effetti, questa autoreferenzialità esiste ma non è motivabile solo per la ragione prima citata: l'autoreferenzialità è in effetti una proprietà del concetto di icona e quindi di riflesso anche, ma non solo, dell'immagine digitale; come spiega ancora Villa:

---

62 Cfr. Canova G., *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, 2000.

> "(...) ciò è caratteristico dell'immagine iconica *tout court*, non solo dell'icona digitale. Per convincersene basta pensare alle tante possibili raffigurazioni di esseri mitologici (o comunque immaginari) tipiche dell'arte medievale. E' plausibile dipingere un essere di fantasia, come un centauro, semplicemente combinando due figure realmente esistenti (in questo caso un uomo e un cavallo). Lo stesso accade per i tanti personaggi di fantasia che popolano i mondi videoludici"[63].

La componente autoreferenziale dell'immagine digitale è invece attribuibile alla sua natura di *simbolo*. Il modello cui le immagini digitali fanno riferimento non è infatti altro che quello contento nel loro codice; come sostengono Stefania Garassini e Barbara Gasparini infatti "queste immagini non rimandano a qualcosa di esterno e di concreto; piuttosto rinviano esclusivamente al modello che le ha generate"[64]. Continua Villa, "il referente primo cessa di essere una cosa esterna, una cosa del mondo e si ripiega verso l'interno dell'immagine stessa"[65]. Si disintegra quindi il realismo immanente che abbiamo visto essere proprio dell'immagine cinematografica, indicale ed analogica; se esiste un possibile realismo riferibile all'immagine videoludica esso non va ricercato nella relazione segnica con un determinato oggetto o referente poiché l'immagine digitale non fa, in ultima analisi, che riferimento a se stessa. Il primato del simbolico nell'immagine digitale trova una sua conferma se tracciamo una veloce parabola evolutiva della grafica videoludica. Dopo

---

63 Cfr. Villa D., *L'icona digitale* in Bittanti M., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005, p. 122.

64 Cfr. Garassini S. e Gasparini B., *Rappresentare con i New Media* in Bettetini G. e Colombo F., *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, 1993, p. 58.

65 Cfr. Villa D., *Il simbolo digitale* in Bittanti M., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005, p. 125.

un esordio legato fortemente alla simbolicità, l'età che Bittanti definisce come “era dei videogiochi simbolici”, il videogame ha progressivamente tentato, anche grazie alla continua evoluzione dell'hardware che permetteva calcoli sempre più elaborati e conseguentemente performance grafiche migliori, di recuperare un rapporto maggiormente indicale con il significante. Ma questa “fame” di realismo visivo, nata soprattutto con la grafica 3D, ad un analisi più attenta non fa altro che rimarcare il valore simbolico dell'immagine videoludica; citando ancora Villa:

> “I modelli calcolati in tempo reale e i poligoni generati da complesse routine algoritmiche altro non sono che l'esempio attualmente più avanzato di significante simbolico, cioè di un'immagine che vive in costante tensione con un codice che tuttavia resta, rispetto ad essa, sempre distante, nascosto, inaccessibile”[66].

Nonostante l'evidente primato del simbolo, l'istanza indicale ed iconica permangono nell'immagine digitale che possiede la peculiare capacità di saltare da una categoria semiotica all'altra: la grafica nei videogame è sempre infatti ispirata alla somiglianza con un referente (che sia esso reale o immaginario) ed il suo costante anelito è quello di essere il più verosimile e credibile possibile per affascinare e assorbire l'utente nell'esperienza di gioco. Così come la computer grafica utilizzata nel cinema contemporaneo tenta costantemente di mimetizzarsi tra le immagini del reale facendosi passare per esse.

---

66 Cfr. *Ivi*, p.126.

Il movimento e la mdp virtuale: simulando l'analogico.

Come è noto, secondo André Bazin, la fotografia e il cinema sono scoperte che "soddisfano definitivamente e nella sua stessa essenza l'ossessione del realismo"[67]. Il cinema però, come sappiamo, a differenza della fotografia che limita il suo realismo alla rappresentazione propria del fotogramma, si propone come compimento dell'oggettività fotografica *nel tempo*; come ancora evidenzia Bazin:

> "Per la prima volta, l'immagine delle cose è anche quella della loro durata e quasi la mummia del cambiamento"[68].

Il realismo del cinema (o meglio la sensazione di esso) è dovuto, quindi, non tanto al valore indicale delle proprie immagini ma piuttosto alla dimensione temporale che lo contraddistingue grazie alla componente del movimento. A sostegno di questa affermazione interviene anche Christian Metz, che a proposito del realismo fotografico sostiene:

> "Gli mancava il tempo, gli mancava una resa accettabile del volume, gli mancava la sensazione del movimento, comunemente provato come sinonimo di vita. Il cinema è avvenuto ad apportare tutto questo in un solo colpo, e – corollario inatteso – non è affatto soltanto una riproduzione plausibile del movimento che abbiamo visto apparire, ma il movimento stesso in tutta la sua realtà"[69].

---

67 Cfr. Bazin A., *Che cos'è il cinama?*, Garzanti, 1958, p. 6.

68 Cfr. *Ivi*, p. 9.

69 Cfr. Metz C., *Semiologia del cinema*, Garzanti, 1968, p. 37.

Il movimento nel cinema, come sappiamo, è generato dalla successione velocissima dei fotogrammi che l'occhio umano incapace di decifrare singolarmente percepisce appunto come movimento. Nel mondo dei videogiochi (e delle immagini sintetiche in generale), invece, il movimento è basato su di un principio completamente differente poiché l'immagine videoludica non è costituita, in effetti, da fotogrammi: nel videogame l'immagine ha la peculiarità di essere calcolata in tempo reale e il suo movimento non è dunque, come nel cinema, il risultato di una sequenza di istanti immobili ma è generato in ogni istante dal codice algoritmico che ne è alla base e che viene ricalcolato continuamente. Come scrive ancora Villa:

> "Il fotogramma non esiste più, non è possibile coglierlo nemmeno teoricamente, e quindi l'immagine videoludica non solo si percepisce immediatamente come movimento, ma *è* movimento immediato"[70].

Il frame videoludico è dunque qualcosa che non esiste, una pura convenzione: è un istante artefatto e simulato estrapolato da quella *virtualizzazione della durata*[71] che è propria del videogame. Ma perché il videogioco, pur non avendo un istante fisso da cui far derivare il proprio movimento come avviene nel cinema, si ostina a riprodurlo? Si potrebbe rispondere che le ragioni sono di natura tecnica e convenzionale, ma la motivazione più convincente, ed anche quella che apre a prospettive più interessanti, risulta essere quella per cui il videogame mostra nei confronti del mondo analogico una evidente *tensione simulativa* volta

70 Cfr. Villa D., *Il movimento nel videogioco* in Bittanti M., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005, p. 130.

71 Cfr. *Ivi*, p. 131.

alla conformità ed alla somiglianza, cioè ad una impressione di realtà. La ricerca del realismo nel videogioco, attuata attraverso questa tensione verso l'analogico, non si limita alla sola virtualizzazione del *frame* ma si spinge fino alla completa simulazione della macchina da presa e della ripresa cinematografica. Analizziamo, ad esempio, l'effetto *lens flare*, ormai divenuto marca distintiva dell'estetica videoludica recente. Il *lens flare* è un difetto ottico derivato dal fenomeno di rifrazione della luce proprio della fotografia e del cinema e in generale di tutte le tecnologie che fanno uso di macchine da presa; ci si imbatte in esso nel momento in cui è necessaria una ripresa in controluce e si presenta visivamente come una scia di piccoli riflessi circolari nell'immagine prodotta. Generalmente, è considerato come un difetto da evitare ma, nonostante ciò, si verifica molto frequentemente durante le riprese televisive in diretta, soprattutto degli eventi sportivi. Nel mondo dei videogiochi la sua simulazione è stata utilizzata come una vera e propria figura stilistica finalizzata al raggiungimento di un più alto grado di realismo. Come evidenzia ancora Villa, "l'aderenza visiva alla realtà è dunque cercata attraverso la simulazione di un difetto proprio di attrezzature analogiche"[72] come l'obiettivo e le lenti. Queste dinamiche di rimediazione che coinvolgono videogioco, cinema e televisione, includono anche altri esempi; come abbiamo già notato in precedenza, spesso le simulazioni di giochi sportivi di gruppo, come il calcio, non riproducono tanto l'esperienza dello sport a cui si ispirano, quanto la sua ripresa televisiva. Questo è avvalorato dalla presenza del *replay*, cioè della riproposizione in chiave di visione passiva di un momento particolarmente significativo di gioco. Il replay videoludico emula

72 Cfr. *Ivi*, p. 131.

perfettamente il replay televisivo ma con una funzione completamente diversa: infatti, se in televisione o nel cinema il replay è presentato come una ripetizione, magari in chiave rallentata, di un'azione per farne capire meglio la dinamica, nel videogame rappresenta l'intromissione di un elemento sostanzialmente estraneo, poiché rompe il momento dell'interattività, ma eletto come figura stilistica finalizzata al realismo. Il replay videoludico, utilizzato ultimamente anche da molti altri generi videoludici come il *beat 'em up* e il *first-person shooter*, ricopre anche una funzione fortemente celebrativa: rappresenta il momento in cui le azioni che abbiamo compiuto durante la partita vengono acclamate come vincenti e riproposte in chiave completamente spettatoriale; non siamo più coinvolti nella performance oculo-manuale che è alla base del momento del *gameplay* ma abbiamo la possibilità di tornare spettatori della nostra stessa performance nella "tranquillità passiva" della visione.

Possiamo quindi dire che la sensazione e la ricerca di realismo nei videogame passa attraverso la simulazione di un "occhio analogico" che filtra costantemente l'immagine digitale prima di presentarla al giocatore. Anche quando il punto di vista adottato dal videogioco coincide con quello del protagonista, ovvero quando giochiamo in soggettiva, il nostro sguardo, o meglio la modalità di sguardo che il videogioco ci fornisce, non cessa di essere quella di un cine-occhio: sono molti, infatti, i casi di giochi nei quali quando si viene colpiti dal nemico lo schermo si tinge di gocce di sangue come se esse fossero stare spruzzate contro la lente di un obiettivo, cosa che avviene anche con altri elementi della scena come polvere, terra, gocce d'acqua e vento. Il videogioco ribalta dunque il principio della soggettiva cinematografica ma ne preserva intatte le

finalità di “realismo”: se nel cinema la soggettiva riproduce il punto di vista umano e facilita l'identificazione da parte dello spettatore con lo sguardo del personaggio, nel videogioco l'identificazione non è volta al personaggio ma alla macchina da presa virtuale stessa. Ma perché ricercare l'identificazione nel mezzo invece che con il personaggio? L'effetto di realtà nel cinema passa attraverso un processo di naturalizzazione del mezzo di ripresa; la soggettiva non è infatti l'unico caso in cui il cinema tende alla riproduzione dell'esperienza percettiva umana: basti pensare a tutte le tecniche che mirano a rendere i movimenti di macchina fluidi ed invisibili e la riprese il più possibile naturali. Nel videogioco, invece, non è possibile ottenere un grado convincente di realismo puntando esclusivamente sulla riproduzione della visione umana poiché:

> “non esiste alcuna visione umana alla base dell'immagine videoludica, nessuno sguardo dietro la macchina da presa. Non c'è a rigore nemmeno una macchina da presa. Essa è simulata. Così come tutto l'universo del videogioco. (…) Lo stesso occhio della macchina da presa è allora diegetizzato, proprio in quanto simulato alla stregua di un personaggio o di un ambiente”[73].

Inoltre è interessante notare come proprio la soggettiva risulti essere un espediente che funziona molto di più in ambito videoludico che cinematografico. Un film completamente girato in soggettiva è estremamente probabile che risulti faticoso o comunque artificioso, un mero esercizio di stile. Un videogame interamente in soggettiva invece funziona molto bene tanto che esistono generi interamente strutturati

73 Cfr. *Ivi*, p. 134.

intorno a questa figura stilistica come, esempio fra tutti, il *first-person shooter*. Come ci ricorda Francesco Casetti, la "soggettiva totale", ovvero quella estesa a tutta la durata del film, ostacola l'istanza narrativa ancorandola ad un punto di vista troppo limitato. Inoltre, la soggettiva cinematografica è sempre mediata dall'istanza registica che costringe costantemente lo spettatore ad adottare sulla scena un punto di vista che è si maggiormente "umano", ma anche spesso forzato ed impersonale, come se lo stesso spettatore fosse intrappolato di un corpo sul quale non ha alcun controllo. Ovvero, nel cinema la focalizzazione interna è uno sguardo certamente privilegiato ma imposto allo spettatore dall'istanza enunciativa. *Lady in the Lake* dell'americano Robert Montgomery è un film del 1947 interamente girato in soggettiva, dove il protagonista viene mostrato solo all'inizio e alla fine del film. Il film fu pensato in questo modo perché il regista voleva portare il pubblico, proprio attraverso l'uso della soggettiva che doveva garantire una visione il più umana possibile, ad un più alto grado di partecipazione e coinvolgimento nella vicenda. Il risultato fu un clamoroso insuccesso. Gli spettatori di *Lady in the Lake* infatti, avvertivano come pesante ed artificiosa la vicenda proprio perché si sentivano costretti ad una visione sul mondo troppo "dittatoriale". Inoltre lo sguardo diretto in camera dai personaggi che parlavano con il protagonista, finiva col generare negli spettatori un profondo senso di disagio[74]. Citando direttamente Tomasi e Rondolino:

> "La soggettiva, come insegna Hitchcock, facilita l'identificazione solo nel momento in cui si accompagna a delle oggettive del personaggio con il

74 È da precisare che il cinema contemporaneo ha saputo appropriarsi della soggettiva in modo completamente nuovo rispetto all'uso considerato "classico", trasformandola in una figura stilistica precisa e funzionale alla nuova sensibilità estetica del nostro tempo.

> quale dobbiamo identificarci. È proprio la mancanza di queste oggettive del volto del personaggio a causare l'allontanamento dello spettatore dalla storia narrata”[75].

Nel videogame invece, grazie alla componente dell'interattività, la soggettiva siamo proprio “noi”; cioè l'istanza narrativa e il punto di vista coincidono perfettamente: non ci sentiamo costretti ad adottare una visione del mondo predeterminata e parziale, ma la riconfiguriamo continuamente a seconda delle nostre necessità e desideri. In questo senso la soggettiva videoludica non sviluppa un legame empatico tra protagonista e giocatore, ma opera una vera e propria sostituzione; questo la caratterizza come “soggettiva” nel senso più stretto della parola, rendendola una figura dotata di un grado di trasparenza che garantisce un livello di identificazione, e conseguentemente di realismo, altissimi. Come spiega Massimiliano Marino:

> “Il protagonista (del videogame) non è più un veicolo, un mezzo per collegare il gioco al giocatore, (…) ma può essere paragonato ad un contenitore neutro, un personaggio che coincide con il giocatore stesso”[76].

Potremmo dire quindi che, in ambito cinematografico, la soggettiva è molto meno naturale di una normale ripresa oggettiva che è in grado di sfruttare invece la profondità di campo. Come sappiamo da Bazin, la profondità di campo aggiunge realismo all'esperienza cinematografica

---

75 Cfr. Rondolino e Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, Baldini & Castoldi, UTET, 2002, p. 117 – 118.

76 Cfr. Marino M., *Immedesimazione, soggettiva & oggettiva* in Bittanti M. a cura di, *Per una cultura dei videogame. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopli, 2004, p. 328.

poiché permette di ritrovare la sensazione di piena libertà di sguardo:

> "Non è il *découpage* a scegliere per noi la cosa da vedere, conferendole con ciò una significazione a priori; è lo spirito dello spettatore a ritrovarsi costretto a discernere in quella specie di parallelepipedo di realtà continua avente lo schermo per sezione, lo spettro drammatico particolare della scena"[77].

Ma, se per il cinema la profondità di campo è una scoperta ed una conquista espressiva, per il videogame lo è il suo contrario, ovvero la sfocatura. Nel videogioco infatti non c'è montaggio e non c'è neppure profondità di campo propriamente detta: il grado di "messa a fuoco" dell'immagine digitale è infatti sempre alto e soprattutto costante in primo come in secondo piano. Ciò che è da ricercare, invece, sempre per aumentare l'effetto di realtà, è proprio la sfocatura dell'orizzonte; l'effetto chiamato *blur* è di fatto un altro espediente tecnico come il *lens flare* ed il *frame rate* che il videogioco costruisce al fine di ottenere una somiglianza con un medium analogico e, quindi, raggiungere l'agognato realismo.

Riassumendo, potremmo dire che nessuna figura stilistica fin'ora analizzata è effettivamente "realistica"; lo è solo nella misura in cui si consideri realistica la tensione all'analogico che spinge il videogame ad emulare ora questa ora quella tecnica filmica.

---

77 Bazin A., *Che cos'è il cinema?*, Garzanti, 1958, p. 288.

Bug.

Per aggiungere elementi all'analisi di quella che ormai può essere definita come la simulazione videoludica dello sguardo, è necessario occuparci anche di ciò che normalmente non viene visto in una inquadratura ovvero il fuoricampo. Se rammentiamo la nozione cinematografica di fuoricampo, con il quale si intende tutto ciò che accade fuori del campo visivo del quadro ma è presente nell'immediato spazio adiacente e che la fantasia dello spettatore ha costantemente la possibilità di immaginare e ricreare, sembrerebbe impossibile parlarne in termini videoludici; infatti, il videogioco prescinde dalla dicotomia filmato/non filmato che caratterizza il film, legandosi, come abbiamo visto, alla virtualità infinita che si sviluppa secondo l'atto creativo del giocatore: la dialettica tra campo/fuoricampo si gioca in ogni istante, ad ogni sollecitazione trasmessa dall'hardware al software, connotandosi, come sostiene Villa, come una sorta di "dispositivo di regia offerto al giocatore"[78]. Jacques Aumont sostiene, però, a proposito del fuoricampo filmico qualcosa che si presta molto bene a descrivere anche il fuoricampo videoludico:

> "Il fuoricampo come luogo del potenziale, del virtuale, ma anche della scomparsa, del dileguamento: luogo del futuro e del passato, prima del che del presente"[79].

Spetta al giocatore dunque decidere cosa entrerà nel campo visivo

78 Cfr. Villa D., *Fuoricampo, fuorigioco* in Bittanti M., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005, p. 139.

79 Cfr. Aumont J., *L'occhio interminabile*, Marsilio, 1991, p. 17.

simulato poiché la superficie che ci si trova ad abitare è un luogo di esplorazione in cui ricercare cose utili alla risoluzione del gioco. E per verificare l'interagibilità delle cose che ci circondano è necessario non solo vederle ma toccarle; una maniera tattile di percepire lo spazio ben diversa da quella cinematografica, una maniera definibile come "infantile" poiché è simile al processo conoscitivo del neonato che per conoscere deve tastare e mettere in bocca. La risoluzione di un videogioco è dunque un costate processo di rosicchiamento del fuoricampo fino a consumarlo tutto. Per scoprire e conoscere bisogna esplorare proprio come quando eravamo piccoli. Certo, non tutti i generi videoludici permettono questa piena libertà tattile e di visione che è invece tipica dei videogiochi giocati in prima persona: il *survival horror*, ad esempio, oppure lo *stealth game*, generi giocati in terza persona e considerati fra quelli più "cinematografici", giocano le proprie strategie di tensione proprio attraverso la coercizione del campo visivo e dello sguardo del giocatore; come accade per il film *thriller* e *horror* anche in questo tipo di videogiochi il fuoricampo, che non è più così facilmente esplorabile e gestibile da parte del giocatore, torna a ricoprire la funzione di luogo della minaccia. In ogni modo, dobbiamo ricordarci che i videogiochi, pur aprendo infinite possibilità di azione, sono comunque mondi pensati a tavolino e come tale predeterminati, in cui ogni scelta è in realtà una delle tante opzioni già previste dai programmatori del gioco. Dunque dobbiamo considerare il fuoricampo videoludico solo come "il risultato di possibilità di azione predeterminate, limitazione di azioni che comportano corrispondenti limitazioni dell'esperienza ludica". Facciamo qualche esempio.

In un gioco come *Tomb Raider Underworld* (Crystal Dynamics, 2008) se a me giocatore, nei panni della piacente archeologa/avventuriera Lara Croft, è impossibile attraversare un muro o una porta non potrò vedere cosa si trova oltre di essi, non potrò sentire i passi e i rumori dei nemici che occupano lo spazio al di la di quegli ostacoli. In questo caso il fuoricampo non è esplorabile poiché l'impedimento fisico della parete o della porta coincidono con una limitazione in senso realistico del movimento (in *Tomb Raider*, infatti, non è possibile passare attraverso porte o pareti). Tuttavia, la limitazione nell'esplorazione del fuoricampo può derivare anche da una pura e semplice scelta di *gameplay* o da un'insufficienza tecnico/programmativa dell'hardware o del software. Altaïr Ibn La-Ahad, atletico assassino protagonista del capolavoro Ubisoft dal titolo *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), ad esempio, malgrado sia dotato di abilità fisiche ed acrobatiche decisamente fuori la norma, non è però in grado di nuotare e, se finisce in acqua, muore. In questo caso, il fuoricampo costituito da ogni specchio d'acqua, dai fiumi e dal mare, diviene assolutamente inesplorabile poiché i programmatori hanno deciso a priori che non è necessario farlo. Ovvero: il fuoricampo è inesplorabile per un limite strutturale del videogioco dovuto ad una precisa scelta di *gameplay*. Alla luce di questo possiamo dire che il fuoricampo videoludico si struttura maggiormente nel senso di *fuorigioco*, inteso come quell'insieme di azioni che il giocatore non può o non vuole compiere e la cui esecuzione, o mancata esecuzione, comporta un'esclusione da determinati “campi” del gioco. Il fuorigioco quindi non è solo, come avviene per il fuoricampo cinematografico, un'esclusione dal campo visivo e sonoro; la mancata visione diventa,

come esplicita chiaramente Villa, “il correlato di un'esclusione che è ontologicamente precedente, quella cioè di un'azione che il giocatore non giunge a compiere”. Il fuorigioco è, dunque, un concetto fondamentale della pratica videoludica poiché rappresenta il perfetto bilanciamento tra interattività e regole.

Ciò nonostante, anche le regole del fuorigioco vanno incontro a delle eccezioni. Come dice il mentore Morpheus, durante una dura sessione di allenamento virtuale, al protagonista Neo nel film dei fratelli Wachowski *The Matrix*:

> *Morpheus*: “È un programma d'allenamento simile alla realtà programmata di Matrix. Le regole di base sono le stesse, come la gravità. Ricorda che queste regole sono simili a quelle di un sistema di elaborazione dati. Alcune possono essere eluse. Altre, infrante. Tutto chiaro?”.

Nel mondo dei videogiochi è dunque possibile andare anche contro le regole e le limitazioni imposte dal gioco ed impadronirsi del fuorigioco negato. Ciò avviene principalmente in due modi: o seguendo ancora la volontà del programmatore oppure andando contro di essa.

Il primo caso è rappresentato da quelli che vengono chiamati in gergo informatico *easter egg*, letteralmente “uova di Pasqua”. Gli *easter egg* sono contenuti speciali che i progettisti o gli sviluppatori del software “nascondono” nel prodotto stesso e sono attivabili spesso attraverso complesse combinazioni di tasti o azioni specifiche; sono qualcosa di completamente estraneo alle normali funzioni del software in questione e permettono di portare in gioco parte del fuorigioco. Diventerà quindi

possibile in un gioco che non lo contempla, attraversare muri, volare, accedere a zone prima nascoste ed altrimenti inesplorabili, eccetera.
Il secondo caso è invece divisibile in altre due eventualità: la prima è l'*hacking* e la seconda è l'insorgere del *bug*. Con un'azione di hacking, il giocatore si sostituisce al programmatore: modificando il codice sorgente del programma, ovvero le sue regole predeterminate, potrà rendere disponibili al proprio personaggio molteplici vantaggi, come l'invulnerabilità, le munizioni e le vite infinite, le auto combo, ecc.
I *bug*, invece, sono un'entità strana, forse l'unico elemento davvero imprevedibile in un mondo regolato e perfetto come quello dei videogame. I *bug* sono errori, falle della programmazione che squarciano il velo di Maya del videogame e permettono di accedere al vero fuorigioco puro. Rallentamenti nel *frame rate*, distorsioni nella grafica, blocchi improvvisi, sovrapposizioni e sfasamenti, sono i difetti più comuni. Il *bug* non è calcolato; è improvviso e inaspettato, non gradito. Eppure è l'unico elemento che rompe le logiche di realismo e di rigore diegetico e svela i più nascosti livelli di ipermediazione del videogame. Nel regno perfetto della pianificazione videoludica, dove ogni variabile è calcolata e regolata e non sembra esserci spazio per il caso, ecco apparire il *bug*, il non prevedibile, l'unico vero grande tabù digitale che mostra senza riguardo ciò che doveva rimanere segreto: quello che Dario Villa definisce come “l'immagine nascosta di un fuorigioco assoluto”.

Interattività, *gameplay*, performance.

Continuando ad aggiungere elementi al confronto/scontro tra cinema e

videogiochi, non possiamo prescindere dall'analisi del momento della fruizione e dei meccanismi che essa portano in gioco. Come sappiamo, l'esperienza della visione cinematografica (ed in questo senso non intendo certo la semplice visione di un film, ma la visione di quel film nel buio della sala), è un'esperienza totalizzante, a metà strada tra sogno ed ipnosi, e fonda la propria caratteristica sulla confusione tra reale ed immaginario, sulla fascinazione esercitata sullo spettatore dal potere archetipico e mitico del doppio e dall'ombra e dalle proprietà fantasmatiche e paradossali dell'immagine-riflesso che, come spiega Edgar Morin:

> "(...) da una parte esprime un pontenziale di oggettivazione (distinguendo e isolando gli oggetti, permettendo il distacco e la presa di distanza) e contemporaneamente, dall'altra, esprime un potenziale di soggettivazione (la virtù trasfigurante del doppio, il "fascino" dell'immagine, la fotogenia...)"[80].

L'impressione di realtà che si genera durante la situazione cinematografica, cioè il coinvolgimento dello spettatore in una partecipazione percettiva e affettiva nei confronti dell'immagine, si attiva proprio grazie al potere fascinatorio del doppio rappresentato su schermo, alla situazione di sottomotricità a cui è lo stesso spettatore è forzato ed al graduale fenomeno di regressione che si attiva nella sua psiche. Come ci rammenta Béla Balázs:

> "è come se vedessimo ogni cosa dal di dentro, come se fossimo

80 Cfr. Morin E., *Il cinema o l'uomo immaginario*, Feltrinelli, 1956, p. 19.

circondati dai personaggi del film"[81].

Al cinema, in altre parole, l'oggettività propria dell'immagine fotografica si sfalda gradualmente di fronte alla soggettività dell'individuo, che riesce ad entrare nel mondo del film proprio grazie alla presenza dello schermo che funziona dunque come un sorta di portale, di soglia, una specie di specchio magico di Alice che accorda l'accesso a mondi fantastici e sconosciuti. Come sappiamo dalla lezione di Lacan, la funzione dello specchio è quella di generare un doppio del soggetto attraverso il quale il soggetto stesso può oggettivarsi e quindi misurare la propria identità per differenza rispetto all'immagine speculare; ma, diversamente di come accade per uno specchio reale, le immagini del cinema non sono mai dei doppi dello spettatore, poiché lo schermo cinematografico non è in se stesso uno specchio. Malgrado ciò, lo spettatore, che ha già vissuto nella sua infanzia la "fase dello specchio", è in grado di distinguere la propria identità da quella delle immagini proiettate su grande schermo ed identificarsi quindi non tanto con questo o quel personaggio ma soprattutto, come ci insegna Metz, con un "puro atto di percezione"[82]. Insieme a questi meccanismi identificatori, come sappiamo, durante la visione di un film entrano in gioco anche dinamiche proiettive: lo spettatore di un film, infatti, non solo tende all'immedesimazione ma anche ad arricchire la visione con il proprio vissuto, con tutto il suo bagaglio personale di esperienze e sensibilità, costruendo, dunque, una sorta di scambio di elementi psichici fra lui e la rappresentazione. La situazione cinematografica, ovvero la visione del

81 Cfr. Balázs B., *Il film*, Einaudi, 1949, p. 19.

82 Cfr. Metz C., *Cinema e psicanalisi*, Marsilio, 1977, p. 57.

film nel buio della sala, è il luogo designato all'attivazione di tali meccanismi. La visione di un film in ambito domestico, nel salotto di casa ad esempio, non è la stessa di quella che possiamo sperimentare al cinema; nella sala, infatti, non siamo padroni né del nostro tempo né del nostro spazio: non possiamo mettere il film in pausa per alzarci ed andare a rispondere al telefono, non possiamo decidere se lasciare o meno accesa la luce, spesso è complicato anche andare in bagno; nel buio della sala siamo obbligati a sottostare a delle regole precise ed inderogabili che permettono l'attivarsi delle dinamiche appena descritte. La sala è un luogo neutro, anzi un *non-luogo*: essa esiste solo quando le luci sono accese, ma quando inizia il film ed il buio avvolge i contorni del nostro corpo, la sala scompare e con lei gli spettatori e lo schermo; ciò che esiste è solo il mondo rappresentato. Questo avviene perché il cinema riesce a parlare direttamente all'inconscio permettendo al fatto filmico di essere vissuto in modo diretto, cioè in modo non rappresentato né immaginato, ma semplicemente "presentato". L'attenzione dello spettatore è completamente rivolta alle immagini proiettate, tanto che è usuale adottare durante la visione una specifica postura (generalmente quella della testa protesa verso lo schermo), che palesa la capacità dello spettatore di adattarsi all'esperienza cinematografica ed esplicita le dinamiche psichiche in atto: è il tentativo di annullare quella *spazialità vuota* che ci separa dalle immagini per entrare a far parte di esse. Spesso, la critica videoludica quando si occupa del raffronto fra videogame e cinema oppone all'interattività che caratterizza il videogioco la condizione di presunta passività della visione del film. Ci rendiamo, invece, perfettamente conto che l'esperienza della visione

cinematografica si configura come un atto tutt'altro che passivo: è piuttosto un complesso gioco di potenziamento delle dinamiche di visione/percezione; come scrive perfettamente Villa a proposito della situazione cinematografica:

> "Il corpo non riesce ad interagire come vorrebbe con il mondo rappresentato : non può toccare, non può gustare, non può odorare. Non potendosi sentire fino in fondo attore del mondo rappresentato, lo spettatore se ne rende autore, entrando in contatto con la finzione tramite una protesi simbolica, ovvero un personale modo di relazionarsi a ciò che viene rappresentato. Questo è del resto uno dei sensi in cui intendere più pienamente la "conversazione audiovisiva", come la partecipazione di uno spettatore che non si limita ad aderire alla protesi simbolica che il film ha già costruito per lui, ma ne costruisce una autonoma, aiutando al tempo stesso il film a darsi pienamente come atto comunicativo"[83].

L'esperienza videoludica è certamente differente da quella cinematografica e fonda la sua specificità su una diversa accezione di attività e partecipazione, ovvero sulla componente interattiva. Bisogna ricordare però che la molto citata interattività videoludica deve essere definita in maniera meno ingenua poiché, come ci ha insegnato la legge del fuorigioco precedentemente analizzata, non esiste una vera e totale libertà di azione del giocatore ma semplicemente una simulazione di essa; in altre parole, la componente interattiva videoludica si configura come *simulazione dell'interazione*, ovvero come una sorta di "dialogo uomo-macchina finalizzato alla produzione di qualcosa non

83 Cfr. Villa D., *Passività/Attività* in Bittanti M., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005, p. 139.

completamente prevedibile"[84] ma entro regole già pensate e precostituite. Come scrive Villa:

> "se l'interattività può dirsi un dialogo uomo-macchina, questa conversazione risulta certo più aperta di quella propria del film ma in ogni caso molto più chiusa di una reale interazione"[85].

Potremo dunque ribaltare le posizioni generalmente condivise secondo le quali i videogiochi sono più interattivi del cinema: se nel cinema, infatti, la passività della visione si trasforma in una conversazione e in uno scambio molto attivo tra spettatore e film, nel videogame l'interattività del giocatore è concessa solo all'interno di strutture e regole già interamente predeterminate. Alcuni critici sostengono inoltre che il videogioco, priva l'utente anche di quella spazialità vuota che invece abbiamo visto caratterizzare la visione cinematografica e che è alla base del complesso lavoro psichico dello spettatore. Infatti, coinvolgendo anche il senso del tatto attraverso l'uso delle interfacce di comando, come tastiere, mouse e joypad, il videogame accorcia le distanze tra il giocatore e lo schermo, assumendo quel ruolo di tramite che nel cinema è svolto dall'occhio (e dalla psiche) ed il giocatore, che non ha più bisogno di compiere nessun lavoro per accorciare quella distanza, si adagia con tutta comodità sulla protesi già predisposta dal videogioco stesso. In realtà le cose non stanno propriamente così.

L'interattività videoludica è in effetti una componente da intendere in

---

84 Cfr. Bettetini G., *Tecnologia e comunicazione* in Bettetini G. Colombo F., *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, 1993, p. 15.

85 Cfr. Villa D., *Interattività* in Bittanti M., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005, p. 146.

modo molto più vasto ed inusuale poiché non è qualcosa che si limita alla sola fase del *gameplay*, cioè nel momento in cui giochiamo, ma la scavalca per infiltrarsi in altri aspetti del lavoro del giocatore. È consuetudine condivisa considerare il *game designer* come la principale figura autoriale, come il coagulo creativo di un videogioco, posizione che, da un punto di vista squisitamente produttivo è certamente condivisibile. Ma se si considera il momento del consumo videoludico un approccio di questo tipo tende inevitabilmente a svalutare la figura del giocatore ed il suo ruolo effettivo. Infatti, lungi dall'essere meri consumatori di testi preconfezionati, molti videogiocatori utilizzano i videogame come piattaforme, strumenti espressivi, veicoli per produrre racconti, testi e *performance*. Fruire un videogame non vuol dire semplicemente premere il tasto di inizio partita e cominciare a superare i vari ostacoli precostituiti con la maggiore abilità possibile, non significa, cioè, attivare un testo in modo meccanico e prevedibile; significa soprattutto creare uno spettacolo in tempo reale, compiere un atto di co-produzione di testo complementare e completante il lavoro compiuto precedentemente dal game designer. La *performance videoludica* è in effetti uno dei massimi gradi in cui si può intendere la componente interattiva del videogame. Andando a ritroso nel tempo possiamo dire che l'origine stessa del medium videoludico è riconducibile ad un'esigenza di performance: il già citato *Spacewar!*, sviluppato dai giovani ricercatori del MIT nel 1962, era in effetti nato principalmente per dimostrare le potenzialità dei computer che in quegli anni cominciavano ad affacciarsi sulla scena del mondo. Il videogame era concepito dunque come massima espressione del computer inteso come

tecnologia chiave dell'era moderna. Come abbiamo visto precedentemente, *Spacewar!* si affrancò rapidamente dal suo ruolo di programma dimostrativo per configurarsi come videogioco finalizzato all'intrattenimento, e come nota Stewat Brand, la comunità di programmatori che si era formata attorno al gioco si trasformò rapidamente in una comunità di giocatori. Le olimpiadi di *Spacewar!*, organizzate nel 1972 presso la Standford University, segnarono inoltre un ulteriore momento di passaggio nella storia performativa del medium poiché palesarono la trasformazione dell'utente videoludico da semplice giocatore a cyberatleta, figura ibrida che combina la natura tecnica del programmatore a quella ludica del giocatore. Come scrive Henry Lowood:

> "La performance, infatti, non si limitava al gameplay, ma prevedeva dimostrazioni di bravura tecnica nella programmazione e nella modifica del programma per ottenere un vantaggio rispetto ai concorrenti"[86].

La performance cybernatica di *Spacewar!* attestava dunque la convergenza di differenti abilità: pragmatiche, tecniche e sociali. La nuova cultura videoludica così intesa ridefinisce la nozione di autorialità, trasformando l'utente da consumatore passivo a co-produttore di una performance tecnologicamente mediata. Negli anni successivi, il ruolo performativo del giocatore si espanse in diverse direzioni: soprattutto con la diffusione degli *home computer*, che per molto tempo erano rimasti appannaggio dei laboratori scientifici e delle università per via del loro eccessivo costo, nacque anche quella che viene chiamata con il

86 Cfr. Lowood H., *La cultura del replay* in Bittanti M. a cura di, *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, 2008, p. 73.

termine di *demoscene*. Nato negli anni ottanta, questo fenomeno di cultura alternativa si basava essenzialmente sul desiderio da parte degli utenti pc di farsi conoscere all'interno della comunità informatica per le incredibile abilità nel riuscire, in poche righe di codice macchina, a realizzare stupefacenti animazioni, incredibili performance sonore, e soprattutto minuscoli ma spettacolari videogiochi. Questi programmatori, la cui massa era composta principalmente da adolescenti, o giovani al massimo trentenni, riusciva veramente a fare miracoli ed a realizzare dei veri piccoli capolavori sfruttando al massimo le capacità dei chip grafici e audio integrati nelle schede madri, così come erano strutturate nei computer degli anni Ottanta. Giocare ai videogiochi inizia a connotarsi dunque soprattutto come giocare *con* i videogiochi, ossia comprenderli, smontarli, ri-assemblarli per poi modificarli ancora, trasformando l'atto dell'*hacking* in una prassi espressiva a tutti gli effetti; rivelazione di una sfida che non si svolge solo *nel* gioco ma soprattutto tra programmatore, giocatore e macchina. L'interattività videoludica così intesa esplicita magistralmente uno dei noccioli più intimi della sensibilità postmoderna: fondere carne e metallo, unire corpi e circuiti integrati, interagire come co-operatori delle macchine. Il fenomeno *demoscene* conserva in sé, come spesso avviene nelle forme culturali del postmoderno, una duplice natura: se da una parte esso costruisce una competizione giocosa, l'amore per l'informatica e la volontà di dimostrare la perfetta padronanza della macchina da parte degli utenti più smaliziati, dall'altra sovverte la logica dimostrativa che era alla base di *Spacewar!*; l'hacker infatti non ha a cuore dimostrare le potenzialità di una specifica tecnologia, quanto dimostrare quanto fragile

e ridicola sia quella tecnologia in confronto a se stesso, alle proprie capacità ed abilità. Sintesi perfetta dell'esperienza videoludica poiché giocare ad un videogioco significa sopratutto compiere un'opera demistificatoria nei suoi confronti: risolverlo o completarlo vuol dire comprenderne a fondo i meccanismi e smantellarli. La demistificazione del videogioco è una graduale presa di coscienza della sua natura finzionale e la celebrazione della supremazia intellettuale del giocatore.

Durante gli anni novanta assistiamo ad un'ulteriore declinazione della nozione di performance videoludica. In questi anni emerse e si affermò rapidamente il genere videoludico del *first-person shooter*, lo sparattutto in soggettiva, che grazie ai suoi mondi interamente tridimensionali riuscì finalmente a soddisfare il bisogno di realismo ed immersività che da sempre aveva dominato i desideri di ogni videogiocatore e programmatore. Nel 1993 venne lanciato sul mercato *Doom*, che raccoglieva l'eredità grafica e di gameplay lasciata dal pionieristico *Wolfstein 3D*, ma ne implementava le possibilità ludiche e creative grazie all'aggiunta di un sistema di collegamento *peer – to – peer* per il multiplayer online, un design modulare che consentiva di creare agli stessi utenti nuovi livelli e la peculiare modalità competitiva chiamata *deathmach.* Innovazioni queste che hanno trasformato il gaming multiplayer competitivo a distanza da pratica sostanzialmente marginale a forma ludica dominate dagli anni Novanta fino ai giorni nostri. Ma la grande innovazione di *Doom* fu soprattutto la possibilità offerta al giocatore di registrare, attraverso l'uso di semplici ed intuitivi *tool*, la sessione di gioco. Le registrazioni delle partite così effettuate presero il nome di *game movie*. In un gioco come *Doom*, fortemente incentrato

sulla competizione fra individui e sullo sfoggio delle proprie abilità il *game movie* divenne lo strumento privilegiato da parte della comunità di giocatori per attestare e dimostrare alla comunità stessa le proprie azioni ed il livello di abilità raggiunto, divenendo quindi il documento incontestabile della propria performance. Con *Doom*, allora, l'utente compie la totale trasformazione da giocatore a performer; come scrive ancora Lowood:

> "l'utente gioca, registra la sua prestazione e nel contempo, modifica il programma, creando nuovi livelli, scenari, personaggi e perfino modalità di fruizione"[87].

Inoltre il game movie generò anche un contesto spettatoriale: i giocatori desiderosi di migliorare le proprie capacità ludiche studiavano con pazienza le performance registrate dei campioni con l'obiettivo e probabilmente la speranza di apprendere i loro segreti. L'apprendista poteva quindi confrontare il proprio stile con quello del giocatore più bravo nel tentativo di migliorare la propria performance. Il game movie si connota quindi, come continua Lowood, in:

> "(...) un documento ufficiale, una certificazione audiovisiva, uno strumento che da consistenza a una prassi effimera ed eterea come quella del videogiocare"[88].

Un importante filiazione del game movie è stato ed è il *machinima*. Introdotto nel 1996 con lo sparattutto in soggettiva *Quake*, nuova

87 Cfr. *Ivi*, p. 80.

88 Cfr. *Ivi*, p. 82.

straordinaria creatura della id Software, il machinima è l'abbreviazione di *machine cinema* o di *machine animation* ed è sostanzialmente un nuovo formato mediale che permette agli utenti di creare film animati in tempo reale utilizzando non un complesso e costoso programma di animazione ma il motore grafico 3D del gioco stesso. La possibilità di ripresa che aveva a disposizione il giocatore di *Doom* era in effetti abbastanza limitata: si poteva certamente registrare il momento del gameplay ma solo attraverso la soggettiva del personaggio che in quel momento veniva impersonato senza alcuna possibilità di cambiare visuale ed inquadratura. Con le opzioni introdotte da *Quake*, invece, come i demo recording, le angolazioni, gli editors e gli script editor, si poteva invece riprendere l'azione avendo praticamente a disposizione una telecamera virtuale indipendente. Il primo machinima al mondo fu *Diary of a Camper* realizzato da un clan di giocatori chiamato "The Rangers" e raccontava in appena cento secondi una serie di gag con protagonista John Romero il famoso progettista di *Doom* e *Quake*. *Diary of a Camper* è un testo semplice e certamente molto limitato dal punto di vista narrativo ma illustra alla perfezione le potenzialità del nuovo medium: la capacità dei giocatori di sfruttare una tecnologia per finalità non previste dai progettisti e la possibilità di produrre testi autonomamente. Inoltre i filmati prodotti usando il tool di *Quake* erano visionabili dalla maggior parte dei lettori multimediali disponibili e maggiormente diffusi, come Windows Media Player o VLC, ed erano distribuiti gratuitamente su internet potendo così essere fruiti tranquillamente anche dai non giocatori. Questi filmati dunque trascendono la dimensione puramente ludica e diventano testi a se stanti

trasformando il momento performativo prettamente ludico in uno spettacolo cinematico. Come scrive ancora Lowood:

> "Il machinima ridefinisce la nozione stessa di performance. Non basta più semplicemente dimostrare il proprio talento ludico alla comunità: si fa strada una nuova forma di competizione creativa, che prevede la produzione di filmati in computer grafica. Se prima il giocatore era prevalentemente un attore/atleta, con il machinima diventa attore/regista"[89].

Potremo dire allora che intendere l'interattività videoludica significa soprattutto considerare tutto il lavoro creativo di decostruzione e ricostruzione che il giocatore compie dentro e fuori il videogame: lo smonta per vincerlo e lo rimonta per usarlo in modo nuovo. Per dirla con le parole di Henry Jenkins, i videogiocatori sono "consumatori che al tempo stesso producono" e "spettatori che al tempo stesso partecipano"[90].

Infine le ultime avanguardie videoludiche recuperano anche l'interattività legata al corpo. Nel momento in cui stiamo scrivendo queste righe, l'ultima generazione di consolle domestiche sembra puntare con forza al recupero della fisicità dell'utente proponendo periferiche di controllo e giochi sempre più "fisici". Sensori di movimento, pedane vibranti, joypad tattili sono ormai all'ordine del giorno. Benché l'idea della performance corporea tecnologicamente mediata non sia estranea ad un certo fascino, i nuovi giochi fisici, recuperando il ruolo del corpo, rischiano di tradire la frontiera liberatoria conquistata con il videogame

---

89 Cfr. *Ivi*, p. 85.

90 Cfr. Jenkins H., *Textual Poachers: Television fans and participatory culture*, Routledge, 1992.

dove la vera discriminate del successo e della gratificazione risulta essere, in ultima analisi, non una performace fisica ma di carattere intellettuale.

Dal totem al Golem.

Volendo tracciare infine una breve cronistoria del rapporto più epidermico tra cinema e videogame, possiamo identificare con *Tron* (Steven Lisberger, 1982) il primo film in cui il videogioco viene rappresentato nel mondo di celluloide, seguito di li a poco da *Wargames - Giochi di guerra* (John Badham, 1983). In entrambi i casi, il videogioco entra nel mondo del cinema semplicemente come presenza scenografica, come un elemento esotico di una trama ed una struttura tipicamente e saldamente cinematografiche, qualificandosi semplicisticamente come un totem ipertecnologico e sconosciuto dotato di enigmatiche potenzialità decisionali spesso dedite alla distruzione. Solo con il sopraggiungere degli anni '90 il rapporto tra i due media subisce un sostanziale mutamento: *Super Mario Bros* (Rocky Morton e Annabel Jankel, 1993) è la prima trasposizione cinematografica dell'omonimo videogame di planetario successo. Benché il film sia un prodotto di qualità medio-bassa, l'importanza che ricopre nella prospettiva del rapporto tra cinema e videogioco è notevole: in questo caso, infatti, il videogame non è più a fare da semplice sfondo alla vicenda narrata cinematograficamente, ma funziona da vero e proprio script; il film *Super Mario Bros* è “una storia tratta dal mondo videoludico” anche se “narrata con i soliti strumenti della narrazione

filmica”[91]. Il film come protagonista l'idraulico più famoso del mondo segna dunque l'ingresso delle icone e dei personaggi dei videogiochi nel mondo della cultura di massa “ufficiale”; l'industria cinematografica, prevedendo i possibili e cospicui guadagni derivanti da una simile prospettiva, si dedicherà da quel momento in poi a produrre un numero sempre crescente di trasposizioni videoludiche, nella maggior parte dei casi deludenti e di scarsa qualità, ma che hanno fatto nascere un vero e proprio filone indipendente principalmente rivolto e seguito dalla schiera di videogiocatori già *aficionados* del videogame di partenza. Un altro che è opportuno ricordare, benché non tratti specificatamente di videogiochi, è *Hackers* diretto nel 1995 dal britannico Iain Softley e con protagonista la giovane Angelina Jolie, futura Lara Croft. Il film affronta una tematica che abbiamo visto precedentemente essere strettamente connessa al modo dei videogiochi, ovvero quella dei famigerati “pirati informatici” e delle *communities* virtuali. Anche in questo caso però la raffigurazione di tutto ciò che riguarda l'intorno informatico ed il mondo dei computer è surrealista, totalmente slegato dalla realtà delle cose. Il novello mondo digitale rimane confinato in una sorta di luogo psichedelico dell'immaginario collettivo che è, in quegli anni, ancora totalmente estraneo alla colonizzazione informatica che viviamo nel nostro tempo e che ci ha portato, volenti o nolenti, ad apprenderne e conoscerne, seppur in minima parte, le leggi e la terminologia. Il messaggio alla base del film è però interessante: l'abilità informatica dell'hacker viene fortemente rivalutata e cessa di connotarsi solo in chiave negativa. Capire i computer non significa necessariamente usare

91 Cfr. Ceccherelli A., *Verso un cinema interattivo?* in *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, 2007, p. 176.

tale conoscenza per fini malvagi: i giovani hackers protagonisti del film, infatti, mostreranno tutte le loro abilità di programmatori e con l'aiuto *online* degli altri hackers connessi alla rete da tutto il mondo sventeranno i subdoli piani del cattivo di turno. Un altro aspetto interessante è la raffigurazione visiva del mondo digitale. A metà strada tra psichedelia *rave* e stroboscopia da *dance floor*, le immagini che rappresentano l'universo digitale del software informatico in cui si immergono i protagonisti attraverso i propri terminale, sono fra le prime (insieme a quelle di *Tron*) ad essere state generate proprio al computer; sono cioè, immagini completamente sintetiche ed iconograficamente mutuate dell'universo dei videogiochi del tempo. Benchè *Hackers* sia un film gradevole anche se modesto, rappresenta soprattutto la prima presa di coscienza da parte del cinema del fatto che esiste e si agita sotto la superficie un po' asettica e *glam* della società degli anni Novanta una sottocultura informatica e videoludica che aspetta solo di squarciarne il tessuto e divenire finalmente visibile.

E lo squarcio si verificherà di li a poco, esattamente nel 1999, a un passo dal nuovo millennio e dalle ansie catastrofistiche del *millennium bug*. Il film dei fratelli Wachowski, *The Matrix*, mostra come l'influenza puramente scenografica del videogioco possa scavallare il semplice intento fascinatorio della diavoleria da baraccone per connotarsi, invece, di una forte valenza metafisica e caratterizzarsi come elemento fondante di un'interessante riflessione sociologica sul reale. *The Matrix*, primo capitolo dell'indimenticabile trilogia, è un film che senza timore alcuno può essere considerato come uno spartiacque; evidenzia, difatti, altre forme di relazione tra cinema e videogioco: le coreografie spettacolari e

soprannaturali dei combattimenti che imperversano per tutto il film e che lo hanno consacrato come una delle icone del nuovo millennio attingono a piene mani non tanto dalla tradizione cinematografica dei film di arti marziali alla Bruce Lee ma dagli scontri videoludici dei picchiaduro ad incontri stile *Street Fighter* o *Tekken*; la narrazione riprende i tempi e le possibilità della narrazione videoludica: salti temporali e azioni di *slow-motion* esasperato, che raggiungono persino forme di congelamento temporale, mimano funzione tipicamente videoludiche come le opzioni di "pausa" e "save game"; con *The Matrix* si consacra, inoltre, la presenza nel cinema dell'effetto visivo digitale e dell'immagine sintetica che di li a poco cambieranno completamente la natura stessa dell'immagine analogica e il suo statuto di credibilità. The *Matrix* sintetizza ed esplicita anche una tematica di capitale importanza per la società contemporanea postmoderna: il rapporto tra corpo ed identità, tra soggetto ed il proprio simulacro. Connessi al megaprogramma *Matrix* attraverso futuristici ma estremamente probabili spinotti neurali, i protagonisti del film vivono una eterna scissione tra il mondo fisico reale, fatto di carne, sangue ed identità fisse e il mondo virtuale che, pur soggiacendo a regole ferree, offre, come qualsiasi altro software, la possibilità di infrangerle e modificarle. Le identità simulacrali dei nostri protagonisti sono dunque libere dai vincoli dell'immanenza della carne e hanno la possibilità di esprimersi infinitamente plasmandosi su diverse modulazioni dell'essere mutando forma, genere, abilità e conoscenze. La sintesi perfetta del rapporto fra giocatore e proprio avatar, l'identità simulacrale che vestiamo come una tuta da sommozzatore per immergerci nel mondo di qualsiasi videogioco. *The Matrix* è stato spesso

definito in modo dispregiativo da una certa supponente critica cinematografica come uno sciocco giocattolone gravido di effetti speciale, niente altro che uno spettacolare "videogioco". Ebbene, benché inconsapevolmente questa critica centra la questione ed esplicita uno dei maggiori valori del film ovvero quello di essere proprio:

> "(...) un complesso e raffinatissimo videogioco, una enorme *community* che si sfida a colpi di software e che non a caso rende i combattimenti tra i vari personaggi/programmi con un'esasperazione che deriva (…) da una peculiarità di tutti i videogiochi: l'abbattimento delle leggi fisiche. Spazio e tempo diventano variabili che si possono padroneggiare, fermare e deformare come si vuole, e Neo assurge ad *hacker* perfetto, colui che è in grado di modificare e riscrivere le regole del programma originale, il codice sorgente da cui nasce la matrice"[92].

Con l'avvento del nuovo millennio il rapporto cinema/videogioco evolve in più direzioni con un ritmo sempre crescente. Nel 2001 esce nelle sale *Final Fantasy: The Spirits Within*, film di animazione diretto da Hironobu Sakaguci interamente generato in grafica computerizzata tratto dall'omonimo ciclo di videogiochi della Square, fra i più famosi role play della moderna narrativa videoludica (33 milioni di copie in 9 serie vendute), dalla trama molto complessa e piana di sviluppi mistici miscelati ad un'ambientazione *tecno-cyber* dal retrogusto apocalittico. L'importanza del film in questione non riguarda però tanto la narrazione o il plot (che in verità, sebbene molto curati, non furono graditi dal pubblico, in particolar modo quello dei fan del videogioco), quanto dalle

92 Cfr. Ceccherelli A., *Verso un cinema interattivo?* in *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, 2007, p. 187.

sorprendenti innovazioni nel campo della computer grafica e delle sue finalità. Se fino a quel momento[93], infatti, i film animati in CGI avevano avuto come protagonisti solo "pupazzetti", si pensi ad esempio ai personaggi di *Toy Story* (Pixar, 1995) o *A Bug's life* (Pixar, 1998) disegnati con una grafica "fumettosa", con *Final Fantasy: The Spirits Within* si assiste al tentativo di rendere i personaggi che popolano la vicenda il più realistici possibile. Modelli 3D elaboratissimi, *motion capture*, complesse *texture* in grado di riprodurre capelli, stoffa degli abiti, il metallo e la ruggine dei veicoli e perfino le imperfezioni della pelle, furono tutti elementi su cui il film puntò per conseguire un grado di fotorealismo fin'ora mai raggiunto. L'idea era quella di rendere l'immagine digitale totalmente credibile e verosimile in modo da poterla sostituire a quella analogica. Il film fu famoso infatti, oltre che per il suo fragoroso insuccesso che mandò in banca rotta la Square, proprio per l'apparizione della prima attrice virtuale della storia: Aki Ross personaggio completamente digitale, nel ruolo della protagonista, avrebbe dovuto ricomparire in altri film in computer grafica. Contro questa invenzione si scatenò fortemente Tom Hanks, considerandola molto pericolosa per il futuro della categoria degli attori: secondo Tom Hanks infatti i produttori avrebbero potuto rivolgersi maggiormente verso un nuovo modello di attori virtuali, senza alcun dubbio meno costosi degli attori veri. Anche George Lucas criticò l'iniziativa della Square ed Aki Ross finì così dimenticata in qualche hard disk della casa giapponese, ma solo dopo una seconda apparizione cinematografica nell'episodio *L'ultimo volo della Osiris* del film *The Animatrix*.

93 Per una breve storia delle tecniche e delle opere principali del cinema in CGI cfr. G. Fara e A. Romero, "*Vita da pixel. Effetti speciali e animazione digitale*", Il Castoro, Milano, 2000.

Morando Morandini ha scritto a proposito di *Final Fantasy: The Spirits Within*:

> "Il lato tecnico prevarica nettamente sulla sceneggiatura che conta quanto quella di un qualsiasi manga; sulla tematica di taglio ecologico, impregnata di misticismo giapponese; sui personaggi privi di spessore. E' difficile giudicare in che misura questo film dal gelido fascino trasformi l'estetica della visione; impossibile prevedere quanto anticipi il futuro più o meno lontano della narrazione audiovisiva. La sua importanza – se esiste – è di natura linguistica"[94].

Scusate se è poco. Alla luce delle successive fatiche cinematografiche, da *Matrix: Reloaded* a *Matrix Revolution*, dalla saga del *Signore degli Anelli* di Peter Jackson fino a quella di *Harry Potter*, possiamo senza dubbio affermare che un certo tipo di cinema non sarebbe mai potuto venire alla luce senza l'eredità lasciata dal film della Square.

Nel momento in cui stiamo scrivendo, nelle sale di tutto il mondo imperversa il fenomeno *Avatar*, diretto da un maestro del cinema come James Camerom. *Avatar* rappresenta la summa, il punto di raccordo, il coagulo di venti anni di cinema di fantascienza, videogiochi e progressi tecnologici. Dalle capsule criogeniche di *Alien* agli esoscheletri e le connessioni neurali di *Ghost in the shell*, dai dinosauri sintetici di *Jurassic Park* alle coreografie spettacolari di *The Matrix*, dall'ecologismo animistico di *Final Fantasy* alle bioluminescenze aliene di *The Abyss*, passando per le mattanze di *Quake*, le navi stellari di *Star Wars*, le tribù elfiche del *Signore degli Anelli* e le cavalcature maestose

---

94 Cfr. M. Morandini, *Dizionario dei film 2003*, Zanichelli, Bologna, 2002, p. 512, voce: *Final Fantsy.*

di *Lineage II*, *Avatar* è un golem potente, un artefatto dove i due media si fondono in un'amalgama omogenea ed indistricabile che è vessillo di un rapporto ormai stabilito come simbiotico e non più vampirico. Un luogo dove, come testimonia lo stesso Cameron:

> "(...) il digitale sembra reale e viceversa".

Capitolo Terzo

Corpo e identità nei videogame

First: enter the name of your character.
Next: select your character race and class.
Then: select your character gender and appearance.
After you made all of your selection click the character creation button on the right side of the screen.

Voce del tutorial nella schermata "creazione personaggio" di *Lineage II.*

Il più delle volte, la gioia di scegliere una stimolante identità è guastata dalla paura.

Zygmunt Bauman, *Intervista sull'identità* (2003)

Avatar: costruire l'alter ego digitale.

Ogni videogiocatore, per poter vivere ed agire nell'universo videoludico, deve sottoporsi ad un importante e significativo rito di passaggio: pigiando il tasto start del suo *joypad* o tastiera, e dando così inizio alla partita, compie un progressivo ed inarrestabile distacco dal proprio corpo fisico attuando un riversamento della propria coscienza nella protesi

digitale predisposta dal videogioco, il proprio *avatar*, con la quale potrà interagire con l'universo simulato del videogame. Che sia nei panni di una procace avventuriera/archeologa come la Lara Croft di *Tomb Raider* o un possente guerriero sadico come il Kratos di *God of War* (SCEA, 2005), che sia l'abitacolo di un veicolo di un *race game* o la soggettiva di *first-person shooter* alla *Halo* (Bungie Studios, 2001) fino alla supersoggettiva di un *god game* come *Civilization* (MicroProse, 1991), il procedimento alla base è lo stesso: un esercizio di pratica quasi monacale che porta alla simbiosi con il proprio alter ego. È come una sorta di postmoderna trasmigrazione dell'anima mediata elettronicamente. O meglio, come la descrive Enrico Pozzi:

> "Da un lato il corpo perde spessore e peso (…) e perdendo per strada la percezione dei propri bisogni, diminuiscono o scompaiono le sensazioni di fame, sete, stanchezza e sonno (…). Dall'altro, a questa anestesia corrisponde una iperestesia delle sensazioni ed una ipertrofia apparente dei processi di pensiero: indipendentemente dal tipo di videogioco, chi gioca si percepisce più sveglio, attento, lucido, rapido, con i nervi a fior di pelle e con tutti i sensi in stato di eccitamento ricettivo."[95].

La tecnologia videoludica, in modo molto più incisivo di qualunque altra (perlomeno fra quelle oggigiorno legali), offre la possibilità di scindere l'anima dal corpo creando la sensazione di entrare nel gioco senza alcuna apparente mediazione. Uno stato che permette all'utente di sperimentare una condizione molto vicina all'estasi (nel senso etimologico di *ex-stasis*, ovvero "stare fuori da se") molto simile a quella

95 Cfr. Pozzi E. cit. in D'Alessandro J., *Anima e corpo* in *Play 2.0. Storie e personaggi nell'era dei videogame online*, Rizzoli, 2005, p. 110.

celebrata dai mistici dell'età medievale o dalle religioni orientali come buddismo e confucianesimo. Continua infatti Pozzi:

> "Il rapporto con lo spazio diventa puntiforme, con un solo pezzetto di realtà che invade completamente la coscienza. Il tempo si spazializza in misura esasperata, riducendosi a serie di istanti (…). L'isolamento, la privazione sensoriale e la simmetrica esasperazione di alcuni stimoli sensoriali puntiformi, la rimodulazione percettiva dello spazio e del tempo, la costrizione corporea e l'ascesi (tutti i videogiochi implicano schemi corporei e modelli posturali del giocatore all'insegna dell'autocontrollo assoluto e della rinuncia della libertà motoria), l'offerta strutturata di microallucinazioni, la mobilitazione di fantasmagorie dell'inconscio individuale e collettivo (…), lo sconfinamento dell'Io nell'oggetto, l'alternanza sapiente di angoscia e onnipotenza, depressione e maniacalità: troviamo l'intera panoplia delle tecniche dell'estasi messa al servizio dell'organizzazione di trance temporanee per la messa in opera di altrettanto temporanee possessioni"[96].

Del resto, la parola *avatar* nella tradizione mistica dell'induismo identifica proprio la discesa di un dio nel mondo terreno per la durata di una vita umana. Una sorta di incarnazione, dunque, anche se come insegna la tradizione indù a differenza di quella cristiana, i numerosi dei che formano il pantheon induista non solo possono incarnarsi in molti luoghi contemporaneamente ma nella loro forma di *avatar* non partecipano pienamente alla sofferenza della condizione umana, come invece avviene nel caso del Cristo. La parola *avatar*, in sanscrito, conserva anche il significato di "disceso", nel senso in cui la divinità si

96 Cfr. Pozzi E. cit. in D'Alessandro J., *Anima e corpo* in *Play 2.0. Storie e personaggi nell'era dei videogame online*, Rizzoli, 2005, p. 111.

incarna e discende sulla terra per svolgere un compito ben preciso; un po' come dire che l'*avatar* è il nostro (unico) mezzo per adempiere alla missione ludica che ci accingiamo a compiere, ovvero la risoluzione del gioco. Il mondo delle realtà virtuali, come quello dei videogiochi e di internet, ha assorbito completamente il termine e, rifacendosi al suo significato primigenio, lo ha usato per indicare l'immagine che si sceglie per rappresentare la propria utenza nelle comunità virtuali (come facebook, msn, myspace o skype), nei luoghi di aggregazione o discussione (come i forum e le chat) e nei videogiochi (*on-line* e non). L'*avatar* è dunque, volendo usare una terminologia platonica, un sorta di metaxù (μεταξύ) ovvero un tramite fra due piani distinti altrimenti inconciliabili ed incomunicanti, il punto di intersezione fra il mondo reale e il mondo virtuale, il nostro corpo simulacrale; un ángelos (ἄγγελος) nel senso proprio di "messaggero", necessario ed indispensabile alla nostra personale e "divina" discesa nell'universo degli zero e uno. La customizzazione, ovvero il procedimento attraverso il quale caratterizziamo e definiamo il nostro *avatar*, è un momento particolarmente delicato ed importante per ogni utente multimediale: che sia costruito secondo la nostra immagine o secondo la nostra immaginazione, l'*avatar* sarà il nostro portavoce nel mondo digitale, parlerà attraverso il suo aspetto di noi e delle nostre scelte, determinerà il modo con cui ci relazioneremo agli altri utenti, sarà vessillo del nostro modo di pensare e delle nostre idee, o meglio, di quelle a cui vogliamo che il suo aspetto rimandi. Come sostiene Miroslaw Filiciak in uno dei saggi apparsi nella raccolta dedicata alla cultura videoludica curata da Mark Wolf e Bernard Perron[97], l'*avatar* è la metafora perfetta dell'identità

97 Cfr. Wolf M. e Perron B. a cura di, *The Videogame theory reader*, Routledge, 2003.

postmoderna: indefinita, transitoria, che non raggiunge mai una forma compiuta ne uno stadio ultimo. Del resto, la dispersione dell'individualità nei tanti doppi, non solo videoludici, offerti dalla società contemporanea è una pratica a cui le persone di qualsiasi età e fascia sociale si sono ormai non solo abituate ma anche assuefatte: una folla umana che si lancia quotidianamente in un'operazione ben più delicata e complessa di quanto non si possa in prima istanza pensare, celebrando, forse anche senza una reale consapevolezza, un rituale che spacca e frantuma l'identità, rendendola, ancor di più di quanto non sia nella sua stessa natura, una sovrapposizione di tanti momenti, tanti aspetti, tante pulsioni. Come ci insegna Zygmunt Bauman, appartenenza ed identità (ovvero ciò che descrive il nostro "io presunto", l'orizzonte verso il quale si tende ed in base al quale si valutano e si correggono le proprie scelte), nell'epoca della postmodernità "liquida" che viviamo, non sono più concetti monolitici scolpiti nella roccia, ma sono caratteristiche mutevoli e cangianti, largamente negoziabili e revocabili, "un grappolo di problemi piuttosto che una questione unica"[98]. L'identità è dunque qualcosa che deve essere inventato piuttosto che scoperto; è il traguardo di uno sforzo, un obiettivo da raggiungere, un problema a cui trovare una soluzione, un compito. La domanda che al tempo stesso solletica ed affligge l'uomo contemporaneo è: quale delle diverse identità disponibili selezionare? E soprattutto, per quanto tempo mantenerla una volta operata la scelta? La costruzione dell'identità ha assunto le caratteristiche di una inarrestabile opera di sperimentazione: se nel passato della modernità e pre-modernità la definizione dell'identità dei singoli individui era determinata e dipendente da ancoraggi sociali fortemente

98 Cfr. Bauman Z., *Intervista sull'identità*, Laterza, 2003, p. 7.

coercitivi come, la nazionalità, il *gender*, la razza e lo status sociale, che avevano appunto il compito di farla apparire come qualcosa di "naturale", predeterminato e non negoziabile, nel mondo contemporaneo caratterizzato dalla simulazione (video)ludica, gli utenti possono migrare senza censure e restrizioni da un'identità digitale all'altra, da un'*avatar* all'altro, cambiandone i connotati e le caratteristiche, indossandone i corpi digitali come fosse un vestito, progettandoli e correggendoli secondo i propri desideri e necessità. Il corpo virtuale dell'*avatar* è dunque molto di più che una semplice protesi digitale che utilizziamo per interagire con l'universo mediale videoludico: è una possibilità espressiva, uno strumento carico di un valore fortemente liberatorio; è la proiezione e la distorsione del nostro corpo fisico oltre che della nostra identità. Come scrive Ceccherelli:

> "(...) è l'anima sognata (o nascosta) che si stacca dai limiti della nostra carne: può essere Mister Hyde o il ballo a palazzo di Madame Bovary"[99].

Il conflitto tra anima e corpo, tra io interiore ed io visibile, pare essersi notevolmente acuito in ambito postmoderno soprattutto se visto nella prospettiva del rapporto con l'altro: esattamente come un allergene o una menomazione, il corpo può essere un peso ed un impedimento nelle relazioni interpersonali e molti cercano in vari modi un riscatto ad una fisicità che non rispecchia quelli che la società identifica come ipotetici quanto discutibili *standar* qualitativi. Alcuni ricorrono a pratiche invasive del corpo come l'uso di protesi *hi-tech*, degli steroidi, della chirurgia plastica o le terapie ormonali, altri, invece, si riparano dietro le

99 Cfr. Ceccherelli A., *Il naso di Cyrano* in *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, 2007, p. 108.

spoglie sicure, reversibili e meravigliose di un *avatar* virtuale. Se è vero (come è vero) quello che insegna Judith Butler[100], e cioè che l'identità si costruisce sempre attraverso un'attività di *bricolage* servendosi del materiale che uno trova intorno a sé, a portata di mano, è evidente come le possibilità espressive e liberatorie che fornisce lo strumento *avatar*, insieme a tutti i relativi *tools* di personalizzazione, siano un'occasione irrinunciabile per dar forma alla sensibilità e agli aneliti delle masse postmoderne. Se prima la fisicità del corpo comprendeva problematiche relative alla contingenza della natura, oggi il suo peso è fortemente alleggerito: sul piano delle tecnologie virtuali il corpo, esattamente come avviene per gli eroi di *The Matrix* che viaggiano a loro piacere nella rete della matrice, non esiste più: diventa calcolo e l'anima, che si manifesta congiuntamente ad esso, diventa *cosa*:

> "(...) l'uno è l'immagine grafica dell'avatar, l'altra le parole che scorrono sullo schermo del computer durante la comunicazione; l'anima passa dall'immateriale allo smaterializzato"[101].

L'*avatar* è, in effetti, ciò che più si avvicina attualmente al concetto di *cyborg* teorizzato dalla cyborgologia di Donna Haraway[102]: non è necessario spingerci fino alle visioni fantascientifiche ed apocalittiche dei tecno-corpi di *Ghost in the Shell*, di *The Matrix* oppure di *Neon Genesis Evangelion* (Studio Gainax, Giappone, 1996); basta considerare l'intorno di cavi, tastiere, schermi, *joypad* e di tutte le altre periferiche

100Cfr. J. Butler, *Gender Trouble: feminism and the subversion of identity*, Routledge, New York, 1990.

101Cfr. Ceccherelli A., *Il naso di Cyrano* in *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, 2007, p. 109.

102Cfr. Haraway D., *Manifesto Cyborg*, a cura di L. Borghi, Milano 1995.

che uniscono il nostro corpo di carne all'universo digitale del videogioco per riconoscervi l'emblema di un autentico corpo *cyborg* postmoderno: un'intricata amalgama di processi biologici e tecnologici, un corpo in divenire, intercambiabile, sostituibile, modificabile. Aggiornabile corporeità nomade e fluttuante, che sfugge per natura (ironia lessicale) ad una connotazione precisa e determinata. E' il corpo cablato da una tecnologia concepita come *user-friendly* (ormai non vogliamo più essere esclusi dalla macchine ma vogliamo sentirci parte di esse), che si riserva il diritto e il piacere di confondere i confini costituiti dalle tradizionali pratiche di dominazione e si fa carico della responsabilità di ricostruirli in modo nuovo e diverso. Come evidenzia molto precisamente Alessandro Gomarasca in un bel saggio sulla cultura pop giapponese, di cui sappiamo che i videogame sono uno dei pilastri fondamentali:

> "Per sua stessa natura, il corpo *cyborg* trascende e scardina diverse frontiere: quella fra organico e inorganico, uomo e macchina, maschio e femmina, sé e altro, natura e cultura, vita e morte e molte altre opposizioni binarie che sono state (e tuttora sono) funzionali alle logiche di potere"[103].

Jaime D'Alessandro sostiene che la caratteristica peculiare dei mondi digitali non sta tanto nella possibili fluttuazioni dell'identità, ma nella perdita del proprio aspetto fisico, che non necessariamente porta ad inventare un sé diverso da quello di partenza[104]. Ebbene, pensiamo che le

---

103Cfr. Gomarasca A., *Cyborgologia e tecno-orientalismo* in A. Gomarasca, *La bambola e il robottone: culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino, 2001, p. 259.

104Cfr. D'Alessandro J., *Il gioco delle definizioni* in *Play 2.0. Storie e personaggi nell'era dei videogame online*, Rizzoli, 2005, p. 158.

due cose non siano affatto disgiunte. Identità e corpo sono due concetti che vanno di pari passo nel mondo contemporaneo dove l'involucro visibile della rappresentazione del sé diventa riflesso congruente del proprio universo interiore. Questo non vuol dire che nel momento della costruzione della propria immagine simulacrale si debba necessariamente sceglierne qualcosa di diverso dal proprio io visibile reale, ma che in ogni momento si ha la possibilità di cambiare e modificare quella stessa immagine (anche "ucciderla" per crearne una *ex-novo*) perché non la si sente più portavoce autentica del proprio universo di valori. Certamente, non tutti i videogiochi permettono una così flessibile progettazione della propria identità. La maggior parte degli eroi videoludici, da Super Mario a Sonic, da Lara Croft al Chris Redfield di *Resident Evil*, sono personaggi fortemente caratterizzati che non lasciano spazio alla creatività e ai desideri dell'utente. Il videogiocatore si "limita" ad indossarli, come un vestito tirato fuori dal guardaroba delle identità, per condurli attraverso i vari livelli fino alla risoluzione della vicenda ludica. La peculiarità di questo tipo di rapporto si fonda però proprio su questa identificazione/proiezione forzata ed apre interessanti prospettive soprattutto dal punto di vista delle dinamiche di *gender*. Se infatti voglio giocare, ad esempio, a *Tomb Raider*, sarò costretto a impersonare Lara Croft, questo che io sia un giocatore o una giocatrice. Sebbene la celebre eroina sia stata graficamente progettata soprattutto nell'ottica della gratificazione visiva e sessuale di un pubblico prettamente eterosessuale maschile, questo non toglie il fatto che nel momento del *gameplay* quella stessa utenza *è* costretta ad essere Lara Croft; è obbligata cioè a coincidere con l'oggetto del proprio desiderio in

un atto di travestitismo forzato. Sappiamo bene che la prassi del giocare richiede l'utilizzo di molte qualità come strategia, abilità, resistenza, coordinazione, concentrazione, immaginazione ovvero implica un duro lavoro che non ammette deroghe né momenti di distrazione. Gli utenti dunque, anche se eterosessuali maschi, smettono quasi subito di rimirare le generose forme della nostra eroina per dedicarsi al difficile compito di farla sopravvivere fino alla fine del gioco. La femminilità cessa di essere oggetto del desiderio per divenire il mezzo dell'azione del gioco: la mascolinità ha così l'opportunità di "vestire" il femminile in una forma non minacciosa. Del resto la stessa figura di Lara Croft è, paradossalmente, quanto di più lontano ci possa essere dal desiderio sessuale:

> "Lara Croft non è altro che lo strumento con il quale decifriamo questi spazi divenuti testi (…). I programmatori hanno fornito un background nel quale confluiscono tutti gli elementi della perfezione: bellezza, ricchezza, coraggio, agilità, forza, intelligenza. (…) Anche se Lara fosse un personaggio reale ogni tentativo di approccio nei suoi confronti sarebbe destinato al fallimento. Lara sembra del tutto disinteressata al sesso, non utilizza mai l'arma della seduzione, non ha una vita sentimentale e la sua espressione perennemente imbronciata è un'ulteriore barriera nei nostri confronti. La divina Lara, vergine e martire, è la vittima sacrificale della nostra curiosità da hacker, della nostra voglia di svelare i misteri del gioco. Ed è anche l'unico nostro possibile tramite con l'universo di *Tomb Raider*. C'è qualcosa di religioso in tutto questo"[105].

105Cfr. Ascione C., *Elogio dell'hacking virtuale* in *videogame. Elogio del tempo sprecato*, Roma, Minimum Fax, 1999, pp. 80 – 81.

Un rapporto molto diverso si stabilisce, invece, con l'*avatar* che abbiamo avuto la possibilità di costruire e plasmare poligono dopo poligono, *skin* dopo *skin*, come un vestito fatto su misura da un sarto, come avviene nella maggior parte dei *MMORPG* (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), come *Lineage II*, *Worl of Warcraft* o *Aion: The Tower of Eternity* (NCsoft Corporation, 2009) giochi che offrono, proprio grazie alla dettagliatissima sezione di creazione del personaggio, un potenziale proiettivo ed identificatorio ineguagliabile. videogame non narrativi, giocati interamente *on-line* e in *multiplayer*, in cui non esiste una storia vera e propria ma solo una serie ipoteticamente infinita di "missioni" da portare a termine, il più delle volte, in modo cooperativo. Spazi, dunque, che eliminano la motivazione ludica a favore della semplice socializzazione, dove il videogiocatore partecipa con il principale desiderio di far parte di una comunità di utenti, con cui interagire, fare amicizia, suscitare conflitti, vivere addirittura una sorta di vita parallela come testimonia il fenomeno *Second Life*:

> "Si tratta (…) di spazi frequentati per lo più da persone (…) che tendono ad instaurare dei rapporti interpersonali più o meno simili a quelli che hanno nel mondo fisico. La novità è che li instaurano con persone che non potrebbero incontrare altrimenti perché vivono in zone del pianeta diverse e con i quali magari non parlerebbero per tutta una serie di ostacoli e di pregiudizi legati all'estrazione, all'età anagrafica, all'aspetto all'accento, al luogo di provenienza"[106].

Gli spazi dei giochi *on-line* sembrano caratterizzati da una sorta di

106Cfr. D'Alessandro J., *NetGamer* in *Play 2.0. Storie e personaggi nell'era dei videogame online*, Rizzoli, 2005, p. 158.

schizofrenia di base. Se da una parte infatti possono essere considerati come un'occasione di incontro e socializzazione globale, capace di giungere a livelli di tolleranza ed integrazione ineguagliati da molte società reali poiché in assenza dell'aspetto fisico reale è facile invertire i ruoli (è molto più difficile ad esempio determinare l'età ed il sesso di un utente) dall'altra parte, fondando il proprio discorso sulla riprogettualità fisica che è alla base del concetto di *avatar*, non fanno che rimarcare, da una certa prospettiva, gli atteggiamenti discriminatori del sociale. Come sostiene Bauman, le *communities* sono un fenomeno a due facce come Giano Bifronte: assolutamente ambigue, amate o odiate, amate e odiate, attraenti e respingenti al contempo. Un esempio. In *Lineage II*, un *MMORPG* coreano di planetario successo, è possibile portare a termine una *quest*, una missione, che permette agli *avatar* di due utenti di contrarre matrimonio. Il vantaggi dell'essere sposati in *Lineage II* sono molteplici per due personaggi che giocano spesso insieme: è disponibile il teletrasporto verso il coniuge, senza dover utilizzare necessariamente i g*atekeeper* nelle città e si acquisiscono delle *skills* speciali tra le quali alcune che consentono di ricaricare gli HP (healt points) e gli MP (magic points) del compagno molto più velocemente, cosa assai comoda soprattutto per i personaggi maghi che spesso devono interrompere gli scontri con gli avversari per ricaricare gli MP esauriti. Molti utenti completano la *quest* del matrimonio (tra le altre cose una delle più complesse e difficili del gioco) indubbiamente per ottenere questi vantaggi ma la maggior parte lo fa per coronare un rapporto di amicizia o un amore nato all'interno delle molte ore di gioco. Il matrimonio su *Lineage II* può essere tranquillamente contratto tra personaggi dello

stesso sesso, che è come dire che su *Lineage II* sono legali i matrimoni gay (fatto ancora illegale in molti paesi come ad esempio l'Italia o l'Iran). Un traguardo veramente notevole per un'attività considerata ancora universalmente come mero e il più delle volte contestabile intrattenimento, soprattutto alla luce del fatto che il videogame *on-line* abbracciando una comunità di utenti a livello globale, valica i confini degli stati, eludendo le frontiere e rendendo virtualmente possibile ciò che non lo è nella propria realtà nazionale. Contemporaneamente però, nei videogiochi *on-line* esistono discriminazioni d'altro genere. Ad esempio i nuovi utenti, chiamati *newbie*, essendo a livelli molto bassi sono spesso oggetto delle prevaricazioni degli utenti più anziani che li chiamano con disprezzo *noob*; oppure esistono odi razziali profondi come tra chi decide di impersonare un nano piuttosto che un elfo, o un personaggio grasso piuttosto che magro; oppure feroci guerre tra gilde o tra utenti di varie nazionalità o ancora classificazioni sociali in base all'equipaggiamento che i personaggi possono ostentare o in base alla quantità di denaro virtuale di cui possono disporre.
Certo è che, come evidenzia Ilardi:

> "Il web, reificando ogni pensiero o desiderio, li legittima. Ma solo negli spazi digitali. (…) La rete di internet è diversa dalla rete stradale di Los Angeles o di Londra; le comunità virtuali sono altra cosa rispetto al quartiere, alla *gated community*, alla famiglia o all'ambiente lavorativo"[107].

E poi Debray:

107Cfr. Ilardi E., *Il senso della posizione. Romanzo, media e metropoli da Balzac a Ballard*, Meltemi, 2005, p. 24.

> "Il problema non è l'anima, ma il corpo, perché laddove non c'è corpo non c'è anima, cioè sguardo (…). Un'immagine vivente presenta una curiosa parentela con l'individualità. È una sorpresa che permane. L'inerte e gli algoritmi sono per essenza ripetibili, come tutto quel che manca di essere: è ciò che passa (…). Tirare una croce sopra il corpo non significa anche rinunciare al senso? Non che il senso debba essere obbligatoriamente posto da una coscienza o da un'intenzione, ma esso sembra comunque legato a una singolarità, a quella improbabile congiuntura di geni che è l'individuo vivente"[108].

Dunque, come avviene anche per gli altri media, il videogioco non risolve i conflitti con il corpo né le problematiche di relazione o le tensioni sociali. Può essere, però, un utile mezzo per esplicitarle, viverle e testarle; una sorta di megalaboratorio dove, protetti dalle maschere che ci forniscono i nostri *avatar*, possiamo sperimentare realtà nuove e diverse dimensioni dell'essere senza dover vivere la minaccia e la paura di perdere, per dirla alla Butler (ed intendendolo nel senso più lato) il nostro "posto nel genere".

Corpi inviolabili ed altre strategie di immortalità.

Come abbiamo visto, dunque, il rapporto che si stabilisce fra noi e il nostro *avatar* raggiunge livelli quasi simbiotici. Ciò nonostante, è necessario compiere ancora qualche altra precisazioni sulla natura

108Cfr. Debray R., *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, 1999, p. 235.

simbiotica di questo rapporto. Durante il momento del *gameplay*, infatti, grazie alle caratteristiche ipnotiche ed estatiche proprie del videogioco, abbiamo la sensazione di fonderci perfettamente con il nostro *avatar*, quasi dimentichi delle nostre "spoglie terrene"; contemporaneamente però conserviamo sempre una posizione privilegiata rispetto ad esso: il nostro corpo fisico, la nostra persona, è al riparo dal dolore, dalle sofferenze, dalla fatica e dalla morte che invece vessano in modo incessante il nostro alter ego digitale. Esattamente come accade per i protagonisti del bel film di Jonathan Mostow *Surrogates*, dove gli esseri umani vivo completamente isolati nelle loro abitazioni affidando il compito di interagire con il mondo esterno ad androidi robotizzati controllati a distanza e progettati nell'aspetto secondo i gusti e i desideri del proprietario, l'utente videoludico può non solo scollegarsi in qualsiasi momento dal proprio *avatar* ma anche vivere attraverso di esso esperienze estreme come le offese fisiche e la morte. Anzi, nel mondo videoludico che è dominato nella stragrande maggioranza dei casi dall'azione, dalla sfida e dalla violenza, subire atroci ferite, venire crivellati di proiettili, esplodere insieme ad una granata, cadere nel vuoto di un baratro, finire infilzati da letali trappole, combattere a mani nude contro orde di nemici armati fino ai denti ed in generale morire nei modi più atroci e fantasiosi sono esperienze del tutto ordinarie e, apparentemente, per nulla sconvolgenti. Di fatto, il corpo virtuale dell'*avatar* è costantemente sottoposto a prove estreme: umiliato, straziato, bruciato, smembrato, violato, in forme e modi che nessun corpo umano sarebbe in grado di sostenere. Eppure, basta rispondere affermativamente all'opzione "continua", che lampeggia sullo schermo

una volta che siamo morti, per far si che il nostro *avatar* torni ad essere li, a nostra disposizione, nuovamente pronto a seguire fedelmente ogni input che gli forniamo attraverso le periferiche di controllo. È una corporeità, quella del nostro eroe digitale, dotata di qualità sovrumane capace di sostenere ferite impensabili, spiccare salti meravigliosi fino a raggiungere vette impossibili, cambiare direzione in volo, sferrare magiche tecniche di combattimento, utilizzare con maestria ogni genere di arma. Un'entità che minimizza e frantuma con le sue azioni il tema della vulnerabilità del corpo. L'*avatar* è a tutti gli effetti un'entità invulnerabile ed immortale: il gioco è progettato intorno ad esso e non ci sono ostacoli che, una volta acquisita una certa dimestichezza ed abilità, non possa superare. Come scrive ancora Ascione su Lara Croft:

> "(...) così per completare il gioco vedremo morire la nostra eroina in decine di modi differenti. Lara muore annegata, crivellata di proiettili, sbranata da animali feroci, precipitando in un baratro oscuro, infilzata da spuntoni acuminati, schiacciata da enormi massi rotolanti, seppellita da una frana. La sua perfezione è minata dall'imperfezione di chi la manovra"[109].

Abbiamo visto precedentemente come il corpo digitale non sia un mero strumento ma un oggetto dove convergono e si mescolano identificazione e godimento estetico, un corpo che nasce per essere ammirato (da se stessi e dagli altri utenti) e contemporaneamente manipolato. Il tema dell'invulnerabilità, e quindi anche del complementare concetto di distruttibilità reversibile, non fa che

---

109Cfr. Ascione C., *Elogio dell'hacking virtuale* in *videogame. Elogio del tempo sprecato*, Roma, Minimum Fax, 1999, pp. 80 – 81.

esplicitare in modo ancora più chiaro le pulsioni narcisistiche ed insieme sado-masochistiche che nel mondo videoludico hanno modo di vivere con caratteristiche molto più evidenti e marcate rispetto a quanto avviene nel contesto di altri media.

L'inviolabilità corporale dell'*avatar* e la sua immortalità (che dell'inviolabilità è una diretta conseguenza) cambia profondamente la percezione che l'attuale cultura occidentale, che dei videogame fa largo consumo, ha della violenza e della morte. È opinione ancora comunemente diffusa e condivisa (nella maggior parte dei casi da insiemi di persone che non hanno mai giocato ad un videogame) che il modo videoludico, proprio perché costringe costantemente a reiterare atti violenti e sanguinari svuotati però della responsabilità che ne deriva, sia un contesto che trasmette valori negativi e sviluppa, soprattutto nei bambini ed adolescenti, istinti distruttivi ed autodistruttivi. Precisiamo che, ormai da molti anni, la maggior parte dei titoli videoludici si rivolge principalmente ad un target di adulti che si presuppone siano in grado di discernere tra realtà e finzione ed aggiungiamo che il videogame può essere invece inteso come un ottimo catalizzatore di pulsioni negative: sia cioè il luogo idoneo in cui espellere quanto fermenta nel fondo oscuro del sé. Certo, siamo ben lontani dall'individuare un valore pedagogico nel sangue che scorre a fiumi dalla membra mutilate dei guerrieri virtuali ma non possiamo cadere nell'approssimazione perbenistica di molti giornalisti e psicologi (quando non semplici opinionisti) che vorrebbe far intendere la vita come una sorta di fiaba Disney, dove tutto è roseo, rassicurante, lindo e non violento ai confini dell'irrealtà. La seduzione del male, il piacere della violenza,

l'autodistruttività, la prevaricazione, sono pulsioni negative che albergano in modo più o meno latente in ognuno di noi, questo è innegabile; è quindi preferibile come scrive Ascione:

> "(...) massacrare uno stuolo di orchi composti di poligoni o di pixel che rivalersi sui propri colleghi di lavoro, oppure tormentare una classe di studenti tentando di inculcare loro il concetto di "provvida sventura" nell'opera manzoniana. Alla fine ci si sente molto meglio, più rilassati, più allegri. Gli orchi sono li proprio per essere fatti a pezzi. È il loro mestiere"[110].

Le accuse mosse in questo senso ai videogiochi ricalcano quelle rivolte ad un certo tipo di cinema ritenuto responsabile dell'aumento della violenza nella nostra società. Ma, come sostiene uno studio realizzato presso L'Università del Quebec a Outaouasis e pubblicato sulla rivista *Cyber Psychology and Behaviour*:

> "Lo spettacolo della violenza incita e al tempo stesso placa: incita parzialmente l'adolescenza, in cui la proiezione e l'identificazione non si distribuiscono ancora in modo razionale come negli adulti, a cercare esecutori pratici della violenza, in particolare nelle "piccole compagnie" moderne (blousons noir, *hooligans*, ecc.), ma nello steso tempo placa parzialmente i bisogni aggressivi della pubertà (…). Più in generale, soltanto una civiltà ludica sarebbe in grado di imbrigliare senza danni l'enorme bisogno di offensività represso"[111].

110Cfr. Ascione C., *Elogio della pirateria informatica* in *videogame*. *Elogio del tempo sprecato*, Roma, Minimum Fax, 1999, p. 85.

111Cfr.<http://www.corriere.it/Primo_Piano/Scienze_e_Tecnologie/2003/10_Ottobre/18/videogame.shtml>, pp. 142 – 143.

La problematiche a cui ci portano a riflettere i concetti di inviolabilità del corpo ed immortalità dell'*avatar* sono comunque di ben altra natura. La logica del *save game*, ovvero la possibilità di salvare una partita e poter riprenderla da punto in cui si è salvato, rispecchia e metaforizza in modo perfetto un atteggiamento proprio della società attuale: la negazione del concetto di morte e, in modo complementare, anche la decostruzione del concetto di immortalità. Come evidenzia Bauman, infatti, la modernità è caratterizzata da una tendenza a decostruire la morte ed a smembrare questo insolubile problema dell'uomo in una miriade di piccoli problemi risolvibili. Non si muore semplicemente perché l'uomo è per sua natura mortale, ma sempre a causa di qualcosa; c'è sempre, cioè, un motivo per cui la morte non è stata evitata:

> "La strategia moderna consiste nello sminuzzare le grandi questioni che trascendono il potere umano in compiti più piccoli alla portata dell'uomo. Per esempio, la sostituzione della battaglia senza speranza contro l'inevitabile morte con l'efficace cura di molte malattie evitabili e curabili"[112].

Nello stesso modo, nel modo videoludico la morte è costantemente evitabile e rimandabile proprio perché reiterata. Morendo abbiamo sempre un'altra chance, la possibilità di ricaricare la partita e ricominciare evitando gli errori che ci hanno condotto alla fine. Allontanare costantemente il momento della morte e prolungare la durata della vita in una sorta di strategia vincente di oltrepassamento del limite umano. Una promessa di virtuale immortalità dovuta non alla natura, al

112Cfr. Bauman Z., *Identità, sentimenti, religione* in *Intervista sull'identità*, La Terza, 2009, p. 117.

caso o ad un'ipotetica trascendenza ma alla nostra abilità e alla nostra superiorità ludica. Se la società contemporanea tende a considerare la morte come un problema il più possibile accantonabile e rinviabile, i videogiochi riescono a trasformare questa tendenza in un dato di fatto. Nel mondo videoludico la morte non è soltanto evitata e combattuta ma anche proiettata. Non siamo noi che moriamo ma il nostro avatar: proiettare la nostra morte su un altro da sé significa in un certo modo annullarla e svuotarla della sua terribilità, trascinarla in un intramondo mediale nel quale siamo più abituati a viverla, vederla ed esorcizzarla. Bauman sostiene che la mentalità moderna anche se non è necessariamente considerabile come atea, poiché ha lasciato alle frange più estreme della sua società l'affannosa ricerca delle prove che "Dio non c'è", ha però relegato il sacro in una posizione irrilevante per gli affari dell'uomo sulla terra.

> "Se la mente di Dio è imperscrutabile, smettiamola di perder tempo a cercare di leggere l'illeggibile e concentriamoci su quello che noi esseri umani possiamo comprendere e fare"[113].

Questo atteggiamento, benché abbia aperto spettacolari trionfi alla scienza e alla tecnologia ha però creato un vuoto metafisico che la società contemporanea cerca costantemente di colmare. Se la religione non è più in grado di fornire alle grandi masse degli spazi e dei confini simbolici ben definiti in grado di contrastare la "liquidità" moderna, l'uomo contemporaneo è costretto a costruirsi da solo il proprio Aldilà. I mondi alternativi dei videogiochi si presentano allora come una nuova

113Cfr. *Ivi*, p. 116.

trascendenza renderizzata. Condividiamo le posizioni di Ceccherelli che sostiene che:

> "Il videogioco viene a risarcire in qualche maniera l'uomo della scomparsa dei regni ultramondani; ma non tanto a sostituirli, quanto a porgere un'alternativa, una differente e più aggiornata modalità di accesso, di esperienza dell'*oltre*; esso non è soltanto l'illusione della scelta ma anche l'illusione del viaggio nell'Aldilà"[114].

Ritorniamo quindi al concetto di estasi precedentemente analizzato: le sedute videoludiche si caratterizzano come momenti dove celebrare questa esigenza antropologica marginalizzata ovvero il superamento della limitatezza della vita e di tutte le determinazioni dell'uomo, limitazioni che no sono solo biologiche ma soprattutto identitarie, spaziali e temporali.

Esattamente come avviene per il concetto di morte, la postmodernità vede una parallela tendenza a decostruire l'immortalità. Se non esistono più un Paradiso e un Inferno che determinano la beatificazione o la dannazione di un individuo in base agli atti che ha commesso nella vita, la società postmoderna tende a frantumare l'inverificabile promessa di beatitudine *post mortem* in una serie di piaceri da godere subito, giorno dopo giorno, come una sorta di liquidazione anticipata e rateizzata. Come sottolinea acutamente Bauman:

> "d'altronde, non siamo stati allevati in una società di carte di credito, che insegnano a non posticipare il desiderio?".

114Cfr. Ceccherelli A., *New Game VS New Age* in *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, 2007, p. 128.

In definitiva, anche il videogioco più lungo deve giungere ad una fine. Nonostante tutti gli sforzi fatti per evitare e procrastinare la morte, proiettandola o reiterandola, pare che della morte, tuttavia, si abbia bisogno. La fine deve in qualche modo sopraggiungere. L'apocalisse si deve compiere. Un gioco che continua all'infinito anche dopo la nostra esistenza è un concetto intollerabile. Mina in profondità tutto il lavoro esorcizzante compiuto dal videogame fin'ora. Che dei saremmo se i nostri *avatar* ci sopravvivessero?

I desideri proibiti del *first-person shooter* e del *beat'em up*.

Abbiamo detto inviolabilità del corpo. Ma anche possibilità di violarlo incessantemente senza scontarne le conseguenze. Esistono generi videoludici che più di altri insistono su questo tema e lo trasformano nell'elemento centrale e nel vessillo della propria estetica ed esperienza ludica. Il *beat'em up* e il *first-person shooter*, ovvero il picchiaduro e lo sparatutto in soggettiva, sono generi ludici dove l'azione ricopre un ruolo decisamente preponderante rispetto alla storia e alla narrazione: esattamente come avviene nei generi cinematografici del musical, del porno o dell'action movie, ci si aspetta che ci sia una trama ma essa non compie la differenza. A fare la differenza è invece proprio il corpo che viene celebrato in tutte le sue qualità: certamente non un corpo qualunque ma un corpo straordinario, espressivo, spettacolare, dotato di qualità così incredibili da risultare alle volte persino grottesco. Il *beat'em up*, in particolare, ha mutuato molti elementi delle sua estetica proprio

dal kung fu movie. Il kung fu movie è un genere al suo interno estremamente diversificato, ciò nonostante conserva elementi iconografici, narrativi e linguistici peculiari. Il gusto per la cinestesia e per le discipline di lotta orientali, che vantano un ampissimo ventaglio di stili e scuole, sono delle costanti di questo genere cinematografico che il picchiaduro a fatto proprie. L'attenzione per la diversificazione del combattimento è motivabile per due ragioni principali: la prima è quella che fornisce un contesto esotico ed attraente per l'utente occidentale e la seconda è che permette una caratterizzazione dei personaggi in modo estremamente preciso. Ogni personaggio sarà dunque contraddistinto da uno stile di lotta peculiare che lo renderà unico rispetto agli altri. Un caratteristica estremamente apprezzata dal mondo dei videogiochi che tende, come abbiamo visto, a caratterizzare i personaggi in modo accattivante ed unico per garantire la maggior identificazione/proiezione possibile tra utente e il suo avatar. Inoltre, ogni kung fu movie degno di questo nome mostra come caratteristica principale i limiti del corpo umano sottoposto a prove estreme e, spesso, le devastanti conseguenze dello sforzo fisico. Mostra corpi che insieme subiscono ed infliggono violenza, più letali di molte armi tradizionali: è cosa assai usuale, infatti, che il protagonista di un kung fu movie affronti schiere di nemici equipaggiati con ogni genere di arma, dai pugnali alle lance, dalle katane alle pistole, affidandosi alla sola forza (sovrumana) delle sue mani nude. Esattamente come avviene in ogni picchiaduro, specificatamente quelli ai incontri stile *Street Fighter II*, dove guidiamo i nostri avatar in duelli all'ultimo sangue a base delle più variegate tecniche di lotta. Sono pochi i personaggi che utilizzano un arma vera e propria (una della poche

eccezioni è il Vega dello stesso *Street Fighter II* che combatte servendosi di un artiglio d'acciaio) ed anche quando fronteggiano un avversario che ne fa sfoggio sono i grado di incassarne i colpi, che per qualsiasi normale fisicità risulterebbero più che fatali. La caratteristica di intersezione che risulta essere di maggior interesse è però un'altra. Benché esistano alcuni personaggi femminili, il mondo dei kung fu movie e dei picchiaduro è un universo declinato prevalentemente al maschile. Certamente, il tema della violenza e del combattimento all'ultimo sangue tende ad allontanare un pubblico tradizionalmente femminile, ma il grande successo che questi generi hanno in ambito maschile ha motivazioni più sottili. Come ci insegna il cinema hollywoodiano, infatti, esistono strategie diegetiche che mitigando la sessualità potenzialmente distruttiva del corpo maschile e permettono agli spettatori maschi di fissare lo sguardo su un corpo e sull'autorità fallocentrica ed eterosessuale che esso incarna, senza tuttavia sentirsi minacciati nella loro mascolinità[115]. Kung fu movie e picchiaduro dunque, simulando un combattimento violento tra corpi di uomini spettacolari, consentono agli utenti e agli spettatori maschi di osservare altri corpi maschili senza provare un senso di colpa, vergogna o ansia. Come nota Steve Neale:

> "In una società patriarcale ed eterosessuale, il corpo maschile non può essere esplicitamente contrassegnato come oggetto erotico, soggetto allo sguardo di un altro maschio: questo sguardo deve essere motivato, de-privato della sua componente erotica"[116].

115Cfr. Ruggill J. E., *Everybody was kung-fu fighting. Picchiaduro, film videoludici e genere* in Bittanti M. a cura di, *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, 2008, p. 172.

116Cfr. Neale S., *Masculinity as spectacle* in Merk M. a cura di *The sexual subject: a screen reader in*

La brutalità estrema e la violenza sadico-masochistica che caratterizza i kung fu movie e i picchiaduro sono dunque l'esplicitazione della repressione delle pulsioni omosessuali maschili. La "guardabilità", per dirla alla Laura Mulvey, a cui sono soggetti gli avatar dei picchiaduro è una condizione possibile solo se, attraverso il combattimento e la violenza, il corpo maschile può essere spogliato della qualifica di oggetto di contemplazione sessuale e desiderio.
Similmente lavora il *first-person shooter* che condivide con il *gunplay* cinematografico molte interessanti caratteristiche. Come evidenzia Matteo Bittanti citando Jacobs:

> "da un certo punto di vista, cinema e sparatorie sono sempre legati a doppio filo. Fucile e film sonno le ossessioni gemelle della cultura americana del ventesimo secolo ed entrambi detengono uno statuto mitico. (…) Si potrebbe argomentare che cinema e fucile sono stati creati l'uno per l'altro. Essi condividono un apparato meccanico, chimico e ritmico. Si fondano sulla medesima tecnologia (il colpo, la cartuccia), una logica punta e spara e una precisa congiuntura storica: sul finire del diciannovesimo secolo, lo sviluppo del primo fucile automatico Maxis (montato su un tripode) coincide con la prima proiezione dei fartelli Lumière"[117].

Del resto, uno dei primi esempi di intersezione fra le armi da fuoco e tecnologie della visione fu proprio il *fusil photographique* di Etienne-Julius Marey, il primo cronofotografo della storia inventato nel 1882 dal

sexuality, London, Routledge, 1992, p. 281.

117 Cfr. Jacobs J., *Gunfire*, in K. French a cura di, *Screen violence*, London, Bloomsbury, pp. 163 – 164.

fisiologo francese per “sezionare” e studiare il movimento degli uccelli in volo, che aveva la forma e si impugnava esattamente come una carabina. L'analogia tra cinema, tecnologia balistica e successivamente sparattutto in prima persona, si fa ancora più estrema con il sopraggiungere dei primi anni Settanta, quando Garrett Brown, operatore ed inventore, introduce un rivoluzionario supporto per la macchina da presa: il sistema steadicam. Come sappiamo, la steadicam è una macchina da presa che può essere montata su di un supporto meccanico agganciato ad un corpetto indossabile. Grazie ad un complesso sistema di contrappesi e di ammortizzatori, la steadicam garantisce una ripresa lineare, perfetta e senza tremolii ed una libertà di movimanto senza precedenti. L'operatore può agilmente seguire i movimenti dell'attore anche in presenza di ostacoli difficili come il terreno irregolare o la folla. La steadicam introduce quindi un nuovo stile di visione, dove il pedinamento e l'inseguimento si fanno molto più intesi e frenetici, ridefinendo in profondità la natura cinetica del cinema. Inoltre, il sistema cambia anche il ruolo dell'operatore che si trasforma in un vero e proprio atleta, addestrato a muoversi con agilità e prontezza. Come analizza ancora Bittanti:

> “Usare la steadicam è come guidare il proprio partner in una danza. L'operatore della steadicam è paragonabile ad un giocatore: è anch'esso un cyborg. Il suo braccio meccanico opera come un occhio elettronico. Girare un film con una steadicam diventa una vera e propria preformance”[118].

118Cfr. Bittanti M., *Corri-e-spara con la steadicam* in Bittanti M. a cura di, *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, 2008, p. 197.

Ancora uno spettacolare connubio fra macchina da presa e fucile si realizza con *Aliens – Scontro finale* (1986) di James Cameron. Il film è un susseguirsi di scontri tra alieni e umani a base di intense sparatorie: i fucili sono impiantati direttamente sui corpetti dei marines umani ed il braccio meccanico che li fa muovere con movimenti rapidi e fulminei è modellato proprio su quello della steadicam. Il soldato e la sua arma diventano una cosa sola. Inoltre è spesso presente una telecamera posizionata sui fucili dei soldati che permette a quelli rimasti nella base di seguire in soggettiva le intense battaglie dei compagni contro gli alieni direttamente su schermo, proprio come se stessero assistendo ad una partita a *FPS*.:

> "(...) il combattimento diventa un esercizio di visualizzazione; (…) il campo di battaglia coincide con il campo di percezione. La macchina da presa (occhio elettronico), il corpo del soldato e il fucile diventano, letteralmente, un unico apparato biotecnologico finalizzato alla distruzione"[119].

Abbiamo visto precedentemente come *Doom*, capostipite del genere *FPS*, abbia mutuato molti elementi linguistici, come la visuale in soggettiva e il piano sequenza, proprio da questo genere di cinema dando così la possibilità ai giocatori di controllare direttamente la macchina da presa virtuale e coincidere letteralmente con essa. Cerchiamo di analizzare meglio questa posizione così privilegiata. Se nei videogiochi in terza persona il corpo dell'*avatar* è sempre visibile ed oggetto del nostro sguardo, nel *FPS*, come vuole la legge della soggettiva, esso è

119Cfr. *Ivi*, p. 199.

praticamente “trasparente” e l'unico elemento del nostro personaggio che è visualizzato sullo schermo, in modo dettagliato in termini di estetica e funzionamento, è proprio la sua arma. In uno sparattutto in prima persona dunque l'atto del guardare e dello sparare coincidono. Come scrive Rune Klejver:

> “Dato che la mano che impugna l'arma è fissa in relazione al quadro della prospettiva in prima persona (come se fosse montata su una camera soggettiva, non spostabile), la vista dal mirino è sempre al centro della visuale del giocatore. Guardare e inquadrare il bersaglio sono azioni che si realizzano nel medesimo movimento, e il giocatore viene invitato a (…) seguire la sua pistola”[120].

Come ci ha insegnato il cinema hollywoodiano soprattutto attraverso il genere del wester, l'enfasi posta sulle armi ha la funzione di glorificazione del maschile e simboleggia l'autorità del fallo; nello sparatutto in soggettiva il fucile, situato sempre al centro dello schermo costantemente in cerca di corpi virtuali da impregnare di proiettili, rende il fallo il vero protagonista della vicenda: il fallico, in altre parole, si impone come un modello narrativo e codice estetico. Come scrive ancora Jacobs:

> “il piacere derivante dalle sparatorie è tendenzialmente maschile e si tratta di piaceri che non possono essere reperiti facilmente altrove (…). Per qualche motivo, il dolore e l'agonia delle sparatorie legittimano una sorta di intimità tra maschi normalmente bandita dal tipico film

120Cfr. Klejver R., *La via della pistola. L'estetica del first-person shooter in single player* in Bittanti M. e Morris S. a cura di, *Doom. Giocare in prima persona*, Costlan, p. 122.

hollywoodiano”[121].

Il *FPS* rappresenta e celebra un modo iper-maschile, fatto di eroi super-muscolosi, armi sempre più grosse e potenti e atti di violenza reiterata e efferata. La trasparenza del nostro avatar ci pone al riapro da qualsiasi rischio di violazione: possiamo sempre vedere il nemico nell'atto di venire penetrato dai nostri colpi e godere della sua morte ma il nostro avatar, il nostro corpo virtuale, proprio grazie alla visuale in soggettiva non viene mai mostrato nell'atto di essere penetrato dall'Altro anche se veniamo uccisi. Il piacere che si ricava da questo tipo di giochi è legato ad istanze di controllo, forza e dominio, e contemporaneamente, alla minaccia della loro perdita; esiste infatti sempre un'arma più potente della nostra, un avversario più grosso e muscoloso che ci si può parare dinnanzi e metterci di fronte alla nostra vulnerabilità. Le sparatorie dei *FPS* acquistano dunque le caratteristiche di un'orgia, di una battuta di caccia sessuale: i fucili e le pistole che schizzano getti di proiettili contro i corpi dei nemici e ne fanno fuoriuscire il sangue in modo disordinato, gli avversari crivellati che si contorcono in convulsioni involontarie e il senso di impotenza che si prova avendo il proprio caricatore vuoto sono tutte sublimazioni dell'orgasmo maschile la cui caratteristica è proprio la transizione repentina dalla padronanza alla vulnerabilità. Analogamente a come avviene nei picchiaduro dunque, l'utenza maschile dei *FPS* cerca nelle carneficine virtuali una gratificazione sessuale ed un'intimità con il corpo iper-maschile dell'Altro che sarebbe impossibile ottenere altrove pena la messa in discussione della propria mascolinità.

121Cfr. Jacobs J., *Gunfire*, in K. French a cura di, *Screen violence*, London, Bloomsbury, p. 167.

Riferimenti Mediagrafici

Testi, Saggi, Riviste, Articoli:

- AA.VV. *Fukusō daihyaku ryō jiten (Enciclopedia del vestiario)*, Keiso shobo, Tokyo, 1969.
- AA.VV. *Ima, chōtaishu no jidai (Ora è l'era della metamassa)*, Gekkan *Akurosu* henshū shitsu hen, Tōkyō, Parco, 1985.
- AAVV, *Guida completa alle tecniche anime*, Il Castello, 2007.
- Alinovi F., *Mi gioco il cervello. Nascita e furori dei videogiochi*, Liocorno, 2000.
- Allocquère Stone R., *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di internet*, Feltrinelli, 1997.
- Ascione C., *Videogames. Elogio del tempo sprecato*, Roma, Minimum Fax, 1999.
- Babich A., *I mondi di Super Mario. Azioni. Interazioni. Esplorazioni*, Unicopli, 2004.
- Barilli G.R. *Storia del movimento gay in Italia*, Feltrinelli, Milano, 1999.
- Bauman Z., *Amore liquido - Sulla fragilità dei legami affettivi*, La Terza, 2006.
- Bauman Z., *Intervista sull'identità*, La Terza, 2009.
- Bauman Z., *Modernità liquida*, La terza, 2002.
- Berens K. e Howard G., *La miniguida ai Videogiochi*, Hops Tecniche Nuove, 2002.
- Bigi D. e Ceccarelli N., *Animazione 3D*, Mondadori, 2004.
- Bittanti M. a cura di, *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, 2008.
- Bittanti M. a cura di, *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopli, 2004.
- Bittanti M. a cura di, *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, 2008.
- Bittanti M. e Quaranta Domenico, *GameScenes. Art in the age of videogames*, Johan & Levi.
- Bittanti M., *Civilization. Storie virtuali, fantasie reali*, Costa & Nolan, 2005.
- Bittanti M., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005.
- Bittanti M., *L'innovazione tecnoludica. L'era dei videogiochi simbolici (1958 – 1984)*, Jackson Libri, 1999.
- Butler J. *Scambi di genere. Identità, sesso e desiderio*, Sansoni, Milano, 2004.
- Caillois R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, 2000.
- Canova G., *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, 2000.

- Caretti V. e La Barbera D., *Psicopatologia delle realtà virtuali*, Elsevier Masson, 2001.
- Carlà F., *Simulmondo, la rivoluzione simulata: dai videogiochi alla finanza democratica*, Milano, Apogeo, 2001.
- Carlà F., *Space Invaders. La vera storia dei videogames*, Castelvecchi, 1996.
- Ceccherelli A., *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, 2007.
- Chiurazzi G. *Il postmoderno*, Mondadori, Milano, 2002.
- Ciofi R. e Graziano D., *Giochi pericolosi? Perché i giovani passano ore tra videogiochi online e comunità virtuali*, Franco Angeli, 2003.
- Climati C., *I giochi estremi dei giovani. Mode, hobby e tendenze oltre ogni limite*, Paoline Editoriale Libri, 2005.
- Compton S. a cura di, *Gamers. Storie di passione per i videogiochi*, Mondadori, 2006.
- Corradi A. e Ercole M. *Creature d'oriente. Nel regno di Godzilla e del fantastico giapponese*, Tarab, Firenze, 1998.
- D'Alessandro J. a cura di, *Play*, PdE, 2002.
- D'Alessandro J, *Play 2.0. Storie e personaggi nell'era dei videogame online*, Rizzoli, 2005.
- Fara G. e Romeo A., *Vita da Pixel*, Milano, Il Castoro, 2000.
- Fulco I. a cura di, *Virtual geographic. Viaggi nei mondi dei videogiochi*, Costa & Nolan, 2006.
- Genovesi R., *L' ABC dei videogiochi*, Audino, 2006.
- Giovannini F., *Cyberpunk e splatterpunk. Guida a due culture di fine millennio*, Datanews, 2001.
- Giuliano L., *I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Meltemi, 1997.
- Gomarasca A. a cura di, *La bambola e il robottone. Cultura pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, 2001.
- Gomarasca A. e Valtorta L. *Sol Mutante. Mode, giovani e umori del Giappone contemporaneo*, Costa & Nolan, Genova, 1996.
- Grand Joe, Thornton Frank e Yarusso Albert, *Truccare la console*, Apogeo, 2005.
- Grigoletto F., *Videogiochi e Cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Clueb, 2006.
- Griner M. e Furnari R. I. *Otaku. I giovani perduti del Sol Levante*, Castelvecchi, Roma, 1999.
- Haraway D., *Manifesto Cyborg*, 1995.
- Herz Jassie C., *Il popolo del joystick: come i videogiochi hanno mangiato le nostre*

vite, Milano, Feltrinelli, 1998.
- Himanem P., *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli, 2007.
- Hodgson D., Stratton B. e Rush A., *Pagati per giocare. Come far carriera nel mondo dei videogiochi e continuare a divertirsi*, Multiplayer.it, 2006.
- Huizinga J., *Homo Ludens*, Einaudi, 1943.
- Ihara S. *Il grande specchio dell'omosessualità maschile*, Frassinelli, Milano, 1997.
- Jaimedi A., Cestelli B. a cura di, *Play. Il mondo dei videogiochi*, Azienda Speciale Palaexpo, 2002.
- Jameson F. *Il postmoderno e la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano, 1989.
- Jenkins H, *Cultura convergente*, Apogeo, 2007.
- Johnson S., *Tutto quello che ti fa male ti fa bene. Perchè la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti*, Mondadori, 2006.
- Jullier L. *L'écran post-moderne*, L'Harmattan, Parigi, 1997.
- Kinsella S. *Cuties in Japan* in L. Skov e B. Morean (a cura di), *Women, media, and consumption in Japan*, Curzon Press, Richmond (Surrey), 1995.
- Kohler C., *Power Up. Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, Multiplayer.it, 2008.
- Kushner D., *Masters of Doom. Ovvero come due ragazzi hanno creato un impero e trasformato la cultura pop*, Multipleyer.it, 2005.
- Lipperini L. *Generazione Pokémon. I bambini e l'invasione planetaria dei nuovi giocattoli di ruolo*, Castelvecchi, Roma, 2000.
- Lutter C. e Reisenleitner M., *Cultural Studies. Un'introduzione*, Mondadori, 2004.
- Maietti M., *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2004.
- Menarini R., *Il cinema degli alieni*, Alessandria, Edizioni Falsopiano, 1999.
- Menduni E., *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Laterza, 2007.
- Meneghelli A., *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei God Games*, Unicopli, 2007.
- Moneta F., *Tecnocin@. Transmedia, videoarte, videogiochi tra Cina, Corea del Nord e Hong Kong*, Costa & Nolan, 2006.
- Morris S., Bittanti M. a cura di, *Doom. Giocare in prima persona*, Costa & Nolan, 2005.
- Mottershead B., *Ico. Una favola dell'era digitale*, Unicopli, 2007.
- Negroponte N., *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, 1995.
- Pecchinenda G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'«homo*

game», Laterza, 2004.
- Pellitteri M. *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione*, Seam Edizioni, Roma, 2002.
- Perri S. *Drag Queens: travestitismo, ironia e divismo "camp" nelle regine del nuovo millennio*, Castelvecchi, Roma, 2000.
- Perron B., *Silent Hill. Il motore del terrore*, Costa & Nolan, 2006.
- Poole S., *Trigger Happy. Videogames and the entertainment revolution*, Arcade Publishing, 2004.
- Prensky M., *Mamma non rompere. Sto imparando!*, Multiplayer.it, 2008.
- Romanello E. *Generazione Otaku*, saggio pubblicato su cd-rom allegato alla rivista *Benkyo!* N°2.
- Takahashi D., *Il fattore X. I piani di Micrsoft per conquistare il nuovo mercato dell'intrattenimento digitale*, Multipleyer.it, 2006.
- Tanoni I., *Videogiocando s'impara. Dal divertimento puro all'insegnamento-apprendimento*, Centro Studi Erickson, 2003.
- Todd D., *Todd Deutsch Gamers*, Fabio Paris Editions, 2008.
- Ueda A. (a cura di) *Electric geisha. Tra cultura pop e tradizione in Giappone*, Feltrinelli, Milano, 1996.
- Virilio P., *La bomba informatica*, Raffaello Cortina Editore, 2000.
- Wolf M. J., *Il mondo di Myst e Riven*, Costa & Nolan, 2006.

Videogame ed Opere Audiovisive:

- *Alone in the Dark*, Infogrames, 1992.
- *Alone in the Dark*, Uwe Boll, Usa, 96', 2005.
- *Altered Beast*, Sega, 1988.
- *Avalon*, Mamoru Oshii, 106, Giappone/Polonia, 2001.
- *Bubble Bobble*, Taito, 1986.
- *Civilization*, MicroProse, 1991.
- *Dead Space*, Electronic Arts, 2008.
- *Doom*, Andrzej Bartkowiak, Usa, 113', 2005.
- *Doom*, id Software, Pc, 1993.
- *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (*Se mi lasci ti cancello*), Michel Gondry, Usa, 108', 2004.

- *eXistenZ*, David Cronemberg, Uk – Canada, 97', 1999.
- *Final Fantasy IX*, Square, 2000.
- *Final Fantasy VII*, Square, 1997.
- *Final Fantasy VII: Advent Children*, Tetsuya Nomura, Giappone, 101', 2005.
- *Final Fantasy VIII*, Square, 1999.
- *Final Fantasy X-2*, Square, 2003.
- *Final Fantasy X*, Square, 2001.
- *Final Fantasy: The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi, Giappone, 106', 2001.
- *Final Fantsy XII*, SquareEnix, 2006.
- *Hitman*, Xavier Gens, Usa/Francia, 92', 2007.
- *Ico*, Team Ico, 2001.
- *Jhonny Mnemonic*, Robert Longo, Usa, 96', 1995.
- *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*, Jan de Bont, Usa, 117', 2003.
- *Lara Croft: Tomb Raider*, Simon West, Usa, 100', 2001.
- *Lineage II*, NcSoft, 2003.
- *Lola Rennt* (*Lola Corre*), Tom Tykwer, Germania, 81', 1998.
- *Metal Gear Solid 2 – Sons Of Liberty*, Konami, 2001.
- *Metal Gear Solid 3 – Snake Heater*, Konami, 2004.
- *Metal Gear Solid*, Konami, 1998.
- *Myst*, Cyan Inc., 1993.
- *Pong*, Atari, Arcade, 1972.
- *Quake*, id Software e GT Interactive, 1996.
- *Resident Evil – Code: Veronica*, Capcom, 2000.
- *Resident Evil 2*, Capcom, 1998.
- *Resident Evil 3 – Nemesis*, Capcom, , 1999.
- *Resident Evil 4*, Capcom, 2005.
- *Resident Evil 5*, Capcom, 2009.
- *Resident Evil*, Capcom, 1996.
- *Resident Evil*, Paul W. S. Anderson, Usa, 100', 2002.
- *Resident Evil: Apocalypse*, Alexander Witt, Germania – Francia – Uk – Canada, 94', 2004.
- *Resident Evil: Extinction*, Russell Mulcahy, Usa, 95', 2007.
- *Rivières pourpres, Les* (*I fiumi di porpora*), Mathieu Kassovitz, Francia, 106', 2000.
- *Saint Seiya – The Hades*, Bandai, Sony PS2, 2005.
- *Saint Seiya – The Sancuary*, Bandai, Sony PS2, 2007.

- *Second Life*, Linden Research, Pc, Mac, Linux, 2003.
- *Silent Hill – Homecoming*, Konami, 2009.
- *Silent Hill 2*, Konami, 2001.
- *Silent Hill 3*, Konami, 2003.
- *Silent Hill 4 – The Room*, 2004.
- *Silent Hill*, Christophe Gans, Canada – France, 127', 2006.
- *Silent Hill*, Konami, 1999.
- *SimCity*, Will Wright per Electronic Arts, Pc, 1989.
- *Sliding Doors*, Peter Howitt. USA, 1998.
- *Sonic the Hedgehog*, Sega, 1991.
- *Street Fighte II*, Capcom, 1991.
- *Street Fighter III*, Capcom, 1997.
- *Street Fighter IV*, Capcom, 2009.
- *Street Fighter*, Steven E. de Souza, Usa/Giappone, 102', 1994.
- *Sungnyangpali sonyeoui jaerim* (Resurrection of the Little Match Girl), Sun-Woo Jang, Sud Corea, 123', 2002.
- *Tekken*, Namco, 1994.
- *Tetris*, Alexey Pajitnov, Vadim Gerasimov e Dmitry Pavlovsky, 1985.
- *The Legend of Zelda*, Nintendo, 1986.
- *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, Nintendo, 2002.
- *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, Nintendo, 2006.
- *The Matrix Reloaded*, Wachowski Bros, Usa, 138', 2003.
- *The Matrix Revolutions*, Wachowski Bros, Usa, 129', 2003.
- *The Matrix*, Wachowski Bros, Usa, 136', 1999.
- *The Sims*, EA Games, 2000.
- *The Thirteenth Floor* (*Il tredicesimo piano*), Josef Rusnak, Usa, 100', 1999.
- *The Tulse Luper Suitcases* (*Le valige di Tulse Luper)*, Peter Greenaway, Uk, 127', 2003.
- *Tomb Raider – The Angel of Darkness*, Core Desing, , 2003.
- *Tomb Raider – Underworld*, Crystal Dynamics, 2008.
- *Tomb Raider 2*, Core Desing, 1997.
- *Tomb Raider*, Core Desing, 1996.
- *Tron*, Steven Lisberger, Usa, 96', 1982.
- *Tron*, Steven Lisberger, Usa, 96', 1982.
- *Unreal Tournament*, GT Interactive, 1999.
- *WarGames*, John Badham, Usa, 114', 1983.