

## Abstract

La premessa teorica e metodologica di questo lavoro è che la componente che viene comunemente intesa come quella pregnante del videogioco - quella che distingue il medium da tutti gli altri, ovvero l'interattività - è in realtà il suo maggiore collo di bottiglia. Adottando un approccio generativo si sosterrà che l'interattività può essere precisata come una componente formale dei testi videoludici, appartenente al piano discorsivo, che si organizza in conseguenza di un particolare regime contrattuale tra testo e utente. A quest'ultimo è richiesto di partecipare con il suo movimento affinché il testo funzioni.

Il lavoro è quindi strutturato attorno a quattro nuclei tematici. Il primo capitolo offre una ricognizione delle maggiori teorie enunciazionali sul videogioco, e tenta di ribaltare alcuni cliché teorici.

Nel secondo viene contestata la suddivisione teorica tra narrazione e interazione, al centro della diatriba tra le due maggiori correnti dei *game studies*.

Nel terzo capitolo si affronta invece il cuore del lavoro: si elaborano i concetti di *enunciazione cinetica*, *protesizzazione* e *tipologia cinetica*, definendo i videogiochi come veri e propri *sistemi cinetici*.

Al quarto capitolo spetterà infine il compito di tematizzare il problema del corpo, molto discusso in ambito semiotico, e quelli immediatamente collegati di percezione ed esperienza.

In ogni capitolo sono inoltre presenti diversi casi di studio, sotto forma di analisi semiotiche di singoli testi videoludici, a cui è affidato il compito di illustrare i risultati dell'approccio metodologico centrato sul movimento. Oltre al quinto capitolo, un'analisi dedicata a *Portal* e *Portal 2*, sono inoltre presenti *Tetris*, *Street Fighter IV*, *Halo: Combat Evolved*, *Ico*, *Shadow of the Colossus*, *Red Dead Redemption*, *Resident Evil 2*, *Deus Ex: Human Revolution* e *Metal Gear Solid*.