

Lo scopo principale della tesi è stato quello di definire nonché analizzare il fenomeno divistico venutosi a verificare all'interno del panorama videoludico, con un particolare riferimento al videogioco *Beyond: Two Souls*, sviluppato dalla *softwarehouse* Quantic Dreams e rilasciato da Sony Computer Entertainment nell'Ottobre del 2013. Questo titolo vede infatti l'attrice Ellen Page interpretare la protagonista Jodie Holmes e l'attore Willem Dafoe interpretarne il co-protagonista, Nathan Dawkins.

Nel primo capitolo si sono andate a definire le contaminazioni avvenute tra il cinema ed il videogioco, che sono state di tipo tematico (riguardanti perciò la transmedialità tra personaggi, storie e ambienti avuti origine nell'uno o nell'altro medium), tecnico (facendo riferimento alle tecnologie utilizzate sia nell'ambito del cinema digitale che in quello videoludico) e infine strutturale. Queste ultime hanno introdotto elementi quali la narrazione, l'identificazione con l'*avatar*, l'antropomorfizzazione e l'attorializzazione dello stesso nel panorama videoludico, permettendo o portando come naturale conseguenza al verificarsi di un fenomeno divistico. Queste contaminazioni strutturali sono avvenute anche nel panorama del cinema contemporaneo, in quanto diversi film utilizzano oggi logiche strutturali tipiche del videogioco, come la non-linearità degli eventi o l'ipertestualità della narrazione. Questi film sono stati denominati da Warren Buckland dei '*puzzle-films*', in quanto richiedono allo spettatore di attivare dei processi cognitivi al fine di ricostruire la reale sequenzialità degli eventi narrati.

Nel secondo capitolo si è andato a definire il fenomeno del divismo videoludico nelle tre declinazioni che lo compongono. Queste declinazioni derivano dal tipo di rapporto esistente tra due istanze: il divo e il personaggio videoludico. Nella prima declinazione si verifica un rapporto di tipo orizzontale, in cui il divo cinematografico interpreta (spesso attraverso le tecniche di *motion o performance capture*) un personaggio videoludico (come accade ad esempio nel videogioco *Beyond: Two Souls*); nella seconda declinazione vediamo un rapporto verticale, in cui il personaggio videoludico raggiunge una risonanza mediatica tale da divenire detentore di un'immagine divistica (come accade al personaggio di Lara Croft del videogioco *Tomb Rider*); nella terza declinazione si verifica nuovamente un rapporto verticale, in cui il divo (o personaggio famoso in genere, in alcuni casi anche deceduto) viene transposto all'interno di un'immagine videoludica.

In secondo luogo si sono messi a confronto il divismo cinematografico e quello videoludico sotto due punti di vista: il processo identitario dello spettatore nei confronti del divo e il divo come fattore di regolamentarizzazione del mercato e si è notato come mentre il divo cinematografico rappresenta un tipo sociale con la quale lo spettatore si identifica, nel medium videoludico esistono diversi livelli di identificazione, determinati dalla maggiore o minore caratterizzazione dell'*avatar*. Da un punto di vista commerciale si è invece notato come il divo videoludico si comporti in maniera simile a quello cinematografico, risultando essere detentore di un capitale e comportare un investimento in grado di garantire un ritorno economico.

Nel terzo capitolo si è andato infine ad analizzare nello specifico il titolo preso in esame, facendo riferimento alle teorie espresse nel primo e nel secondo capitolo, confrontandole con alcune sequenze di *gameplay* e con le dichiarazioni dei protagonisti del videogioco, nonché del *game-design* David Cage, fondatore della *softwarehouse* francese. Nel corso dell'analisi si sono voluti mettere in evidenza il massiccio utilizzo dei nomi degli attori principali nelle immagini pubblicitarie del gioco, nonché la maggiore cura e particolareggiata nella ricostruzione grafica dei loro volti rispetto a quelli degli altri attori del cast, in virtù di una più immediata riconoscibilità degli attori stessi.

Si è infine notato come la presenza di un divo cinematografico all'interno del cast di un videogioco vada ad inficiarne il carattere interattivo tradendo l'ontologia del medium, in quanto la loro appartenenza ad un tipo sociale ben distinto condiziona inevitabilmente la narrazione, sottraendo al giocatore la libertà di modificare il mondo di gioco con le proprie scelte.

