Università degli Studi Roma Tre

Facoltà di Lettere e Filosofia
Corso di Laurea Magistrale in Cinema, televisione e produzione multimediale

TESI DI LAUREA MAGISTRALE
in
Teorie del cinema e del film

Il gioco delle ibridazioni. Tra cinema e videogame nell'era della convergenza digitale

Relatrice:
Prof.ssa Veronica Pravadelli

Laureando:
Nicolas Bilchi

Correlatore:
Prof. Enrico Carocci

Anno accademico 2015-2016

INDICE

Introduzione, p. 3

Chiarire un equivoco, p. 3

Struttura, p. 11

Capitolo 1: L'avventurosa storia dei videogiochi, p. 14

1.1 Le origini, p. 14

1.2 I giochi arcade*, il primo grande successo*, p. 19

1.3 Verso l'era delle console domestiche, p. 28

1.4 Giocare a casa, p. 36

1.5 Epilogo: giocare in ogni dove, p. 48

Capitolo 2: Lo stato delle cose, p. 53

2.1 Gli antesignani dei game studies, p. 53

2.2 La nascita dei game studies, p. 63

2.3 I game studies *in Italia*, p. 82

2.4 Gamification *e rivoluzione digitale: il cinema si espande*, p. 86

2.5 Le prime ibridazioni: l'industria, dai tribunali ai franchise, p. 106

Capitolo 3: Il gioco delle ibridazioni, p. 121

3.1 Il testo ergodico: cinema vs videogame?, p. 121

3.2 Ibridazioni e rimediazioni: cinema & videogame?, p. 138

3.3 Adattamenti ibridi, p. 156

3.4 Estetiche ibride, p. 172

Capitolo 4: La fine del gioco?, p. 187

4.1 Cinema e videogiochi alla luce delle scienze cognitive, p. 187

4.2 Il machinima *al di là dell'ibridazione*, p. 209

Conclusioni: Ripartire da zero, p. 218

Bibliografia, p. 224

Filmografia, p. 241

Ludografia, p. 245

INTRODUZIONE

Chiarire un equivoco.

Alla base di questo testo vi è il desiderio di superare alcuni pregiudizi ed equivoci consolidati, dai quali neanche chi scrive riesce ancora a sentirsi completamente libero: parlare di videogame, e cercare di farlo in modo serio e costruttivo, è un'attività che continua a incontrare resistenze forti, e a volte addirittura insormontabili, da parte degli interlocutori – dalle caratteristiche sociali o professionali più disparate – con cui si tenta di stabilire un dialogo. La causa più evidente della diffidenza, se non del vero e proprio disprezzo, verso i videogiochi sembrerebbe risiedere in un fattore generazionale: chi non appartiene ai cosiddetti "nativi digitali", espressione coniata da Marc Prensky nel 2001 nel suo articolo *Digital Natives, Digital Immigrants*, e divenuta ormai imprescindibile per indicare le generazioni nate dopo il 1985 e costituite da "tutti "madrelingua" del linguaggio digitale dei computer, dei videogiochi e di Internet"[1], non sarebbe in grado di capire il funzionamento del medium videoludico e di apprezzare gli specifici processi cognitivi cui dà origine. Tali persone, che Prensky definisce "immigrati digitali", sarebbero

[1] Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants", «On the Horizon», vol. 9, n. 5, ottobre 2001, pp. 1-6, disponibile sul sito http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Yvdyw3gWkxwJ:www.marcprensky.com/writing/Prensky%2520-%2520Digital%2520Natives,%2520Digital%2520Immigrants%2520-%2520Part1.pdf+&cd=1&hl=it&ct=clnk&gl=it, ultimo accesso luglio 2016.

contraddistinte da identità sociali costruitesi a partire da modelli di apprendimento e diete mediali di un'epoca pre-digitale che impediscono loro di relazionarsi alle nuove tecnologie con la stessa naturalezza e immediatezza di quei giovani che "hanno speso meno di 5.000 ore della loro vita nella lettura, ma più di 10.000 a giocare con i videogame (per non parlare delle 20.000 ore passate a guardare la TV). I giochi per computer, le email, Internet, i telefoni cellulari e la messaggeria istantanea sono parti costitutive delle loro vite"[2]; da cui l'incapacità degli immigrati digitali di prendere sul serio i videogiochi.

Tuttavia, questa spiegazione appare errata, o se non altro parziale. È indubbio che l'opposizione tra nativi e immigrati digitali stia diventando molto più sfumata negli ultimi anni rispetto al 2001, grazie alla diffusione di apparecchiature tecnologiche che, essendo progettate sulla base di un criterio *user-friendly*, si rendono facilmente fruibili per qualunque tipo di utente. E, anche riconoscendo come pienamente valide le affermazioni di Prensky, con l'osservazione pratica ci si potrà rendere conto senza fatica che molti individui che rientrerebbero nella categoria degli immigrati digitali nutrono sincero interesse per la sfera del videoludico, dalla quale invece prendono le distanze spesso i nativi stessi, affermando con orgoglio di non aver mai giocato ai videogame e tacciandoli di stupidità. Se dunque l'ostinazione a condannare a oltranza la pratica del *computer gaming* non può essere ricondotta a ragioni di carattere anagrafico e nemmeno al particolare ambiente mediale cui si è stati o si è esposti, esse vanno rintracciate, probabilmente, a un livello culturale.

Questa premessa era necessaria per inquadrare nel modo criticamente migliore una riflessione sul rapporto tra cinema e videogame nel contemporaneo che potrà essere davvero proficua solo se saprà articolarsi a partire da un pensiero analitico libero dal grande equivoco che pregiudica molta della letteratura dedicata all'argomento: la tendenza a valutare un medium complesso e dai forti tratti di specificità, quale è quello videoludico, attraverso parametri di "artisticità" ormai del tutto desueti, pensati originariamente per essere applicati a mezzi espressivi molto precedenti. Si è detto che anche chi scrive non è

[2] *Ibid.*

riuscito a lasciarsi pienamente alle spalle quei preconcetti interpretativi che conducono ad approcciarsi male all'esperienza del videogiocare: spesso ci si sente frustrati – a ragione – dalla banalità delle trame di molti videogame. Ci si lamenta dell'incapacità, da parte del *game designer*, di progettare strutture narrative complesse e accattivanti o personaggi che presentino un elevato livello di introspezione psicologica; cosa che rende "il videogame narrativo medio […] indubbiamente assai meno interessante di qualunque B-movie"[3]. Tali critiche sono irrefutabili, ciononostante impediscono di abbracciare il medium nei suoi aspetti più peculiari, poiché assumono come strumento euristico primario quelle teorie narratologiche tradizionali che erano state formulate per l'analisi di linguaggi più antichi e quindi costitutivamente diversi. Se si impiegano griglie interpretative di questo tipo, si finisce per ricondurre il dispositivo videoludico all'interno di media con cui condivide senza dubbio alcune caratteristiche, ma rispetto ai quali risulta a ben vedere irriducibile nella sua interezza; si finisce cioè per ricadere in quella "sindrome dello specchietto retrovisore" cui faceva riferimento il sociologo Marshall McLuhan per illustrare i meccanismi attraverso cui la società, in un primo momento, risponde all'avvento di un nuovo medium al suo interno.[4] Secondo McLuhan, siamo portati a guardare il presente (il nuovo medium, che dà origine a innovative forme di esperienza) attraverso uno specchietto retrovisore (i modelli interpretativi del passato) perché, essendo noi stessi parte di quel presente in mutamento, non riusciamo a coglierne il potenziale trasformativo se non a posteriori, ossia quando il processo è concluso. Come afferma il sociologo stesso in un'intervista curata da Eric Norden:

---

[3] Matt Kimmich, "Ma è arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica?", in *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Unicopli, 2008, p. 14.

[4] Sul rapporto tra società e nuovi media cfr. Marshall McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964), tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, a cura di Ettore Capriolo, Milano, Net, 2002.

> A causa dell'invisibilità di ogni ambiente durante il periodo del suo rinnovamento, l'uomo è consapevole unicamente dell'ambiente che lo ha *preceduto*; in altre parole, un ambiente diviene totalmente visibile soltanto quando è stato sostituito da un nuovo altro; così siamo sempre un passo indietro nella nostra visione del mondo. Poiché siamo intorpiditi da qualunque nuova tecnologia – che a sua volta crea un ambiente totalmente nuovo – tendiamo a rendere più visibile il vecchio ambiente. Perciò conferiamo al vecchio ambiente il carattere di una forma d'arte attaccandoci agli oggetti e all'atmosfera che lo hanno caratterizzato […] Il presente è sempre invisibile perché fa parte dell'ambiente e satura l'intero campo d'attenzione[5].

Ciò ha ripercussioni deleterie anche in merito al rapporto tra il cinema e i videogiochi che si vuole qui prendere in esame. A titolo di esempio, non è sfuggito a questa trappola neanche un critico cinematografico illustre come Roger Ebert, che nel 2005 sulla sua rubrica "Answer Man", pubblicata sul *Chicago Sun Times*, si è inimicato molti videogiocatori quando, rispondendo a una domanda relativa alla recensione fatta dallo stesso Ebert il 20 ottobre al film *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005) – adattamento per lo schermo dell'omonimo videogame (Id Software, 1993) – ha affermato di essere "fedele all'idea del valore aggiunto del cinema, per cui un film supplisce a qualcosa che manca ad un videogioco. Intesa come esperienza cinematografica, questa non è stata buona. […] Fino a che ci sarà un grande film da vedere o un grande libro da leggere, sarò incapace di trovare il tempo per giocare ai videogiochi"[6]. Le parole di Ebert tradiscono un'avversione ingiustificata nei confronti dei videogiochi, che egli considera in un certo senso ontologicamente inferiori al cinema, il quale possiederebbe "qualcosa" cui la pratica

---

[5] Eric Norden, "Marshall McLuhan. "A Candid Conversation with the High Priest of Popcult and Metaphysician of the Media", «Playboy», marzo 1969, tr. it. "Candida conversazione con il sommo sacerdote della cultura pop e metafisico dei media", a cura di Gianpiero Gamaleri, in *Understanding McLuhan*, a cura di Gianpiero Gamaleri, Roma, Edizioni Kappa, 2006, pp. 224-225.

[6] Roger Ebert, "Critics vs Gamers on *Doom*", *Chicago Sun Times*, 30 ottobre 2005, reperibile sul sito http://www.rogerebert.com/answer-man/critics-vs-gamers-on-doom, ultimo accesso luglio 2016.

videoludica non può aspirare; l'assenza di argomentazioni che spieghino tale punto di vista rende il discorso di Ebert del tutto immotivato e dimostra come esso abbia origine da una presa di posizione pregiudiziale che non fa altro che rimettere in circolo vecchi stereotipi sulla dialettica tra Arte "alta" e intrattenimento di massa "basso". Oltretutto, il critico ha rincarato la dose poco tempo dopo, sempre in risposta alla domanda di un lettore perplesso dalla sua granitica e acritica condanna dei videogame:

> Io […] senza dubbio considero i videogiochi intrinsecamente inferiori al cinema e alla letteratura. Vi è una ragione strutturale per questo: i videogiochi per natura richiedono scelte da parte del giocatore, il che è all'opposto delle strategie del cinema e della letteratura seri, le quali richiedono il controllo autoriale. […] Credo che la natura del medium gli impedisca di passare dal rango di artigianato allo status di arte.[7]

E nel suo arroccarsi sull'idea che nessun videogioco possa essere messo a confronto con le grandi opere della letteratura, del cinema e della musica, Ebert arriva a affermare che "per moltissimi giocatori, i videogiochi rappresentano la perdita di quelle ore preziose che possiamo dedicare a rendere noi stessi più acculturati, civili ed empatici"[8]. Da questo passo, molto confuso e contraddittorio, è possibile evincere un duplice errore che sostanzia la tesi di Ebert: in primo luogo, la fede nella possibilità di mettere sullo stesso piano in modo non problematico tre media – il cinema, la letteratura, i videogiochi – in realtà estremamente diversi tra loro così da esprimere giudizi di valore generali a partire da un criterio qualitativo di carattere tematico (ciò che in un film o in un libro accresce il nostro livello culturale e quindi ci rende più civilizzati); ma allo stesso tempo, tirando in ballo una "ragione strutturale" che sancisce l'inferiorità dei videogiochi, il critico ne individua le

---

[7] Roger Ebert, "Why Did the Chicken Cross the Genders?", *Chicago Sun Times*, 27 novembre 2005, reperibile sul sito http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders, ultimo accesso luglio 2016.

[8] *Ibid*.

deficienze nel funzionamento del medium, che però viene definito solo in rapporto agli altri due, piuttosto che in ciò che di specifico esso possiede. Ovvero, per Ebert il medium videoludico non è in grado di produrre una narrazione – e quindi i contenuti etico-morali ad essa associati – perché rispetto "alla "natura "rigida" e lineare dei media tradizionali […] nel caso del videogioco l'*interattività* – ovvero, la possibilità dell'utente di influire sugli sviluppi narrativi – pare strutturalmente incapace di produrre racconti interessanti. Anzi, interattività e racconto sembrano escludersi a vicenda"[9].

Senza entrare adesso nel merito della questione dell'interattività, che costituisce il termine di raffronto fondamentale in virtù del quale sarà possibile individuare punti di convergenza e divergenza tra il cinema e il videoludico, e di cui si parlerà successivamente, vale la pena sottolineare come le parole di Ebert non solo reiterino quei preconcetti verso i videogame che, si è detto, sarà necessario scrollarsi di dosso per indagare in modo onesto cosa sta succedendo nel panorama mediale contemporaneo, ma tradiscano anche un'idea dell'arte in generale che relega il fruitore dell'oggetto estetico a figura passiva, mero ricettore del "messaggio" dell'artista. La teoria post-strutturalista e i *cultural studies*, che Ebert pare ignorare se individua nel controllo autoriale del testo il criterio di "artisticità" che l'istanza attiva del videogiocatore nega, hanno avuto il merito di restituire centralità al processo di ricezione, e quindi al fruitore, in ogni manifestazione specifica dell'esperienza estetica. È ovvio che un'opera, qualunque sia il linguaggio espressivo usato, sia strutturata lungo un percorso interpretativo prediletto e auspicato dall'autore; ma nella realtà dei fatti il testo si scontrerà con i soggetti più disparati per genere, orientamento sessuale, etnia, bagaglio culturale, estrazione sociale. Va da sé che il risultato del processo fruitivo non potrà essere identico a fronte di una tale disuguaglianza dei propri pubblici potenziali. Per parlare di videogiochi, e della loro relazione col cinema, può diventare molto importante tenere presenti queste posizioni, per le quali alla completezza dell'evento artistico partecipa in maniera costitutiva il processo di fruizione; cosicché il senso dell'opera d'arte risulta dall'intersezione tra la gamma di significati inscritti effettivamente dall'autore all'interno

[9] Matt Kimmich, "Ma è arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica?", cit., p. 15.

del testo e l'attualizzazione che di alcuni di essi è effettuata da un fruitore pensato come attore sociale attivo, non come figura passiva costrutta al consumo predeterminato e acritico di un dato oggetto estetico.

> Soprattutto nell'approccio fenomenologico […] si sottolinea il carattere "non concluso" di un'opera: essa si completa soltanto dinnanzi al ricettore che in questo senso diviene, almeno a livello interpretativo, co-produttore dell'opera stessa. L'evento artistico è definibile come la risultante del processo di integrazione tra le due fasi distinte della produzione e della ricezione. […] Il valore artistico dell'opera è realizzato in modo compiuto soltanto attraverso le attività di ricezione degli spettatori. Ciò avviene più precisamente attraverso l'attività di conferimento di senso che, pur essendo parzialmente guidata dall'opera stessa, è comunque effettuata sempre da uno spettatore reale. In questa prospettiva, l'arte si può definire non come l'insieme dei prodotti culturali in sé, ma come quello stesso insieme nel momento della fruizione".[10]

Date queste premesse, il medium videoludico potrebbe compiere proprio quel salto dall'artigianato allo status di arte che Ebert gli preclude; meglio ancora, poiché il videogioco è ad oggi l'unico dispositivo in cui il fruitore può essere in concreto co-creatore del senso in quanto chiamato a definire attivamente la forma stessa del testo (sempre, è vero, entro confini stabiliti dal *game designer*, ma a volte anche in modi sorprendenti, come si vedrà in seguito), la pratica del videogiocare potrebbe passare dall'occupare l'ultimo gradino di una ipotetica gerarchia delle forme artistiche a rappresentare il modello di esperienza mediale più tecnologicamente ed esteticamente avanzato in assoluto!

Tuttavia lo stesso desiderio di attribuire a tutti i costi ai videogiochi un valore artistico potrebbe condurci ad un vicolo cieco e rafforzare, piuttosto che vincere, lo scetticismo nei confronti del medium. Essendo i videogame dei prodotti destinati alla vendita in massa per un pubblico generalista – pur esistendo delle eccezioni "autoriali", che però rappresentano

---

[10] Anna Lisa Tota, *Sociologie dell'arte. Dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Roma, Carocci, 2008, p. 25.

una minoranza assoluta – i contenuti e i procedimenti della narrazione sono piegati a tali esigenze commerciali e difficilmente potranno generare, al termine della fruizione, un profondo godimento estetico. Ma riflettere sui videogiochi solo in questi termini significa sminuire la complessità dell'esperienza videoludica. Un altro rinomato studioso di cinema e media che ha frainteso l'essenza della pratica videoludica è stato David Bordwell, che così si è espresso in merito:

> Ho resistito quindici minuti a giocare a Simpson's Road Rage, in gran parte perché la mia coordinazione è così debole. Ma anche se diventassi bravo coi comandi, ciò che mi mantiene distaccato è il livello di impegno. L'idea che si passino ore a fare una cosa del genere mi fa trasalire. […] Sulla base della mia […] esperienza, […] il problema coi videogiochi è che sono troppo simili alla vita: troppo impegno per risultati scarsi e spesso frustranti.[11]

Il pensiero di Bordwell è comprensibile e anche giustificabile se letto a partire da questa richiesta di artisticità, che però rivela la propria vacuità dal momento che potrà vertere necessariamente solo sulla profondità delle tematiche affrontate nella specifica opera, tralasciando invece le proprietà distintive dei videogiochi come forma mediatica. In questa sede, ritenendo controproducente esprimere dei giudizi di merito sulla base di premesse del genere, i videogame saranno osservati nella loro natura primaria di mezzi di comunicazione; lo scopo è riflettere sui processi di ibridazione che contraddistinguono il panorama mediale contemporaneo, con particolare riferimento ai sempre più frequenti interscambi tra il medium cinematografico e quello videoludico. A tal fine, sarà fondamentale riflettere sui videogame in modo libero dai pregiudizi tradizionali di cui, in questa introduzione, si spera di essere riusciti a mettere in luce l'infondatezza; bisognerà capire, almeno a grandi linee, come si configura la fruizione di un videogame e metterla a

[11] Citato in Roger Ebert, "Corruption and Greed in America", *Chicago Sun Times*, 11 dicembre 2005, reperibile sul sito http://www.rogerebert.com/answer-man/corruption-and-greed-in-america, ultimo accesso luglio 2016.

confronto con quella cinematografica, cosicché sarà possibile riconoscere limiti e opportunità di questi percorsi di convergenza tra i due media.

Infine, una precisazione: nell'attuale sistema delle comunicazioni, dominato, come si vedrà in seguito, dal linguaggio digitale, il tipo di analisi comparativa che qui ci si propone di compiere potrebbe estendersi a tutti i mezzi espressivi poiché condividono lo stesso terreno comune. Sempre assumendo il cinema come punto di partenza e di ritorno di queste riflessioni, se ne potrebbe esplorare il rapporto con la televisione, o col fumetto. Qui si è scelto il videogame perché si ritiene che il cinema commerciale contemporaneo, soprattutto hollywoodiano, stia appropriandosi dei procedimenti propri dei videogiochi per aumentare il piacere della visione spettatoriale (processo che va ben al di là del semplice adattamento per il grande schermo delle opere del videoludico); e che allo stesso tempo i videogiochi tendano sempre più a saccheggiare non solo l'immaginario, ma anche i percorsi narrativi tipici dei film di Hollywood allo scopo di aumentare l'effetto immersivo e la gratificazione dell'esperienza del giocatore. I confini tra i due media sembrerebbero tendere a sfumare; ma è davvero così? Entro quali limiti si attuano tali percorsi di convergenza? E quali prospettive si aprono non malgrado tali limiti, ma proprio in virtù di essi? A queste domande si cercherà qui di fornire una almeno parziale risposta.

Struttura.

Il testo si divide in quattro capitoli. Nel primo si ripercorrerà nelle sue tappe fondamentali la storia dei videogiochi, intesi tanto come oggetto culturale, prodotto industriale e linguaggio espressivo; al fine di indicare il retroterra storico-sociale su cui sono venuti costruendosi i processi di ibridazione attuali, si cercherà soprattutto di far emergere le molte sorprendenti somiglianze, ma anche le fondamentali differenze, tra l'evoluzione nel tempo del medium videoludico e quella del cinema.

Con il secondo capitolo si darà un resoconto del contesto mediale in cui hanno luogo i percorsi di ibridazione tra cinema e videogame. Ci si soffermerà fondamentalmente sull'emergere dei videogiochi come grande risorsa economica e sul livello di sofisticatezza e multifunzionalità che le console stanno raggiungendo, guardando parallelamente alla nascita di studi accademici o indipendenti seri finalizzati a indagare i diversi aspetti del medium videoludico e la posizione che esso occupa nella società (i cosiddetti *game studies*). Si dovrà anche fare riferimento alla rivoluzione digitale che nell'ultimo decennio circa ha trasformato radicalmente l'identità, le funzioni e i pubblici dei media tradizionali e che costituisce la *conditio sina qua non* tecnologica che ha reso possibili i percorsi di convergenza multimediale qui analizzati. Infine, si cercheranno di mettere in luce le innovative strategie commerciali attraverso cui i grandi colossi dell'intrattenimento di massa, nel tentativo di ottimizzare le vendite dei propri prodotti rendendoli fruibili su ogni piattaforma, istituiscono in concreto il primo legame effettivo tra medium cinematografico e videoludico.

Il terzo capitolo sarà dedicato a esplorare teoricamente ed analiticamente diversi film e videogame che rappresentano dei *case studies* indicativi dei processi di ibridazione tra i due linguaggi. Per prima cosa sarà però necessario riconoscere non solo le componenti linguistiche comuni e quindi suscettibili di dialogare reciprocamente, ma anche e soprattutto le proprietà specifiche e irriducibili dei due dispositivi. Si prenderanno allora in esame alcuni concetti teorici formulati nell'ambito dei *game studies* per definire lo "specifico" videoludico; d'altronde una mappatura del rapporto di parziale simbiosi in atto tra cinema e videogame potrà definirsi solo per differenza, poiché se, paradossalmente, ci fosse coincidenza assoluta tra i due media, cadrebbe qualsiasi distinzione linguistica e parlare di ibridazione non avrebbe più alcun senso. Una volta definiti i confini, si procederà ad analizzare i "ponti" tra i due linguaggi, dimostrando come il cinema inglobi in sé strategie e convenzioni dei videogiochi, e viceversa.

Nel quarto e ultimo capitolo si desidera mettere in evidenza alcuni paradigmi teorici alternativi o pratiche creative in cui il processo di ibridazione raggiunge un alto livello di complessità e i confini tra i due media tendono davvero a confondersi. Nel primo caso, si

darà risalto ai recenti sviluppi delle scienze cognitive, al fine di ipotizzare un modello diverso di analisi del rapporto tra videogiochi e cinema. Nel secondo caso, si considereranno fenomeni come il *machinima* o le prime sperimentazioni di film che richiedano l'intervento diretto del fruitore per il completamento del testo, i quali sono solo possibili primi passi verso forme nuove di comunicazione mediale che, sfruttando pienamente la convergenza tra i dispositivi resa possibile dalla loro comune origine nel linguaggio digitale, potrebbero riconfigurare del tutto la loro identità.

CAPITOLO 1: L'AVVENTUROSA STORIA DEI VIDEOGIOCHI

1.1 Le origini.

Se si osserva, anche solo superficialmente, la storia dei videogiochi, appariranno lampanti le analogie tra il percorso evolutivo del medium videoludico e il destino che toccò in sorte al cinematografo alla fine del diciannovesimo secolo. Individuare tali parallelismi – ma anche i principali punti di divergenza – potrebbe essere utile per capire meglio quale funzione occupino i videogame nel nostro presente, in qualità di artefatti tecnologici, prodotti industriali, strumenti di svago, ma anche forme di aggregazione, simboli culturali, mezzi di comunicazione ed espressione. Così facendo ci si svincolerà pure da interpretazioni riduttive e spesso stereotipate del fenomeno del videogiocare.

Prima di tutto, né il cinema né i videogiochi sono nati in un vuoto tecnologico, anzi possono essere pensati in un certo senso come punti di arrivo o di transizione nella sperimentazione sui dispositivi da cui traggono origine. Il cinematografo è discendente diretto da un lato del processo fotografico, dall'altro delle ricerche empiriche sulla percezione del movimento negli esseri umani, basate sulla teoria, oggi però smentita, del fenomeno della persistenza retinica (secondo cui l'occhio percepisce l'illusione del movimento se gli sono poste davanti una serie di immagini leggermente diverse l'una dall'altra, almeno sedici al secondo); gli antenati del cinema – quali il fenachistoscopio di Joseph Plateau, lo zootropio di William George Horner, gli studi sul moto dei cavalli di Eadweard Muybridge, il fucile fotografico di Etienne-Jules Marey, e altri ancora – esprimono la vocazione eminentemente scientifica, piuttosto che estetica, della ricerca che i

loro creatori condussero sull'immagine in movimento. Ma la fotografia, che rappresentava la radice primaria di questi esperimenti e della quale essi costituiscono un particolare sviluppo, si era allora ormai consolidata come prassi estetica fondatasi su quell'ideologia borghese che, come spiega brillantemente Noël Burch ne *Il lucernario dell'infinito*, "dava […] voce a un fantasma di classe divenuto fantasma culturale: estendere la propria "conquista della natura" fino a trionfare sulla morte attraverso un surrogato della Vita"[12]. Quindi per Burch il cinematografo, quando i fratelli Lumière lo brevettano, eredita entrambe queste linee di sviluppo, che ne sanciscono la doppia natura di mezzo tanto scientifico-tecnologico che artistico-ideologico.

Sorprendentemente, alle stesse conclusioni sulle origini dei videogiochi giunge Mark J. P. Wolf, uno dei massimi autori nordamericani nell'ambito dei *game studies*, quando afferma che "le varie forze che conversero per dare origine ai videogame tendevano a gravitare attorno ai due poli di arte e tecnologia"[13], e che "come l'invenzione del cinema, l'invenzione del videogame fu il prodotto di diversi ricercatori, sperimentatori, inventori e imprenditori, e la sua forma iniziale fu influenzata da altri media e tecnologie già esistenti"[14]. Per quanto riguarda il secondo polo, quello tecnologico, i primi videogame nacquero negli Stati Uniti all'interno delle università o negli istituti di ricerca. Fu proprio al MIT (Massachusets Institute of Technology) che nel 1962 un giovane studente di nome Steve Russell poté realizzare quello che è oggi considerato il primo videogioco di sempre (anche se esperimenti in tal senso si erano avuti già negli anni precedenti): *Spacewar!*, avventura fantascientifica in cui si scontrano due astronavi, pilotate da due giocatori diversi, e si deve evitare di venire risucchiati dal campo gravitazionale del sole. Dunque la pratica videoludica nasce specificamente in un contesto accademico e le sue finalità sono

---

[12] Noël Burch, *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique* (1991), tr. it. *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, a cura di Paola Cristalli, Milano, Il Castoro, 2001, p. 14.

[13] Mark J. P. Wolf, "The Video Game as a Medium", in *The Medium of the Video Game*, a cura di Mark J. P. Wolf, Austin, University of Texas Press, 2001, p. 28.

[14] *Ibid*.

scientifiche, nel senso che il videogame "nasce come *spazio di performance*: per i suoi creatori, Steve Russell e gli altri programmatori del MIT, *Spacewar!* è, innanzitutto, un programma dimostrativo delle potenzialità della macchina. Il videogioco delle origini non è dunque fine a se stesso, ma esiste per *dimostrare* qualcosa, nella fattispecie, i possibili usi del computer"[15]. Si tenga conto che negli anni '60 i grandi calcolatori elettronici, chiamati in gergo tecnico *mainframe*, iniziarono a essere prodotti da imprese destinate a diventare in breve tempo dei colossi dell'informatica, come l'Ibm, e affittati un po' a tutte le grandi aziende o istituzioni degli Stati Uniti, che li usarono per il trattamento automatico delle informazioni.[16] Siamo ancora molto lontani dalla diffusione di massa del personal computer e dalla nascita di Internet: il computer è una macchina che esegue dei calcoli ed è un'apparecchiatura ingombrante, troppo grande perché sia ospitata in ambiente domestico; per queste ragioni *Spacewar!* non poté mai essere commercializzato. Ecco però emergere fin da ora una fondamentale opposizione tra medium cinematografico e videoludico: se gli antesignani del cinematografo ebbero come precondizione tecnica la fotografia, che si era già costituita come forma d'arte, nelle prime sperimentazioni sui videogiochi la stessa funzione di matrice originaria fu occupata dal computer, un linguaggio puramente matematico, non estetico. Dunque se il fondamento scientifico del cinema sarà subito piegato alle esigenze rappresentative ed espressive che già erano implicate nella pratica fotografica, nella sfera del videoludico si verifica un processo inverso ma che conduce al medesimo risultato; saranno proprio i videogame, già da *Spacewar!*, a rivelare l'anima nascosta del computer: quella di strumento di comunicazione che si scopre capace di usare il proprio sistema di funzionamento come un linguaggio che si articola per metafore, astrazioni e concettualizzazioni, e che quindi può essere considerato a tutti gli effetti artistico.

---

[15] Henry Lowood, "La cultura del replay. Performance, spettatorialità, gameplay", in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, a cura di Matteo Bittanti, Roma, Meltemi, 2008, p. 72.

[16] Per queste e le successive informazioni sullo sviluppo dei computer cfr. Enrico Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Roma, Laterza, 2007.

Un videogioco, infatti, può essere generato solo se ci si serve di un computer dotato di un sistema operativo in grado di trasfigurare in termini visuali le informazioni processate. Per questo è così importante che Russell, per creare *Spacewar!*, abbia usato un PDP-1, "uno dei primi computer in grado di esibire visivamente i dati su uno schermo anziché stamparli"[17]: il computer ha potuto elaborare un'interfaccia grafica, ovvero un sistema di immagini che subiscono una modificazione nel momento in cui il giocatore invia un particolare input al sistema operativo, promuovendone una risposta. *Spacewar!* è quindi un punto di svolta nella storia del computer perché per la prima volta indica la possibilità di usare questo medium come strumento interattivo e narrativo. Le interfacce grafiche di tutti i videogiochi prodotti almeno fino alla fine degli anni '70 però sono estremamente semplici, poiché la potenza dei processori dei computer dell'epoca non era tale da supportare la creazione di realtà virtuali tridimensionali e dettagliate come quelle che caratterizzano i videogame contemporanei. I *computer games* tendevano perciò all'astrazione, usando un linguaggio di linee e punti che, per essere riconosciuto come simulazione di un'esperienza reale di qualche tipo, richiedeva un intervento mentale di completamento del "testo" da parte del giocatore; e in ciò si può individuare un'altra distinzione forte tra cinema e videogiochi.

Per il critico francese André Bazin il cinema trae vita dal mito "del realismo integrale, di una ricreazione del mondo a sua immagine, un'immagine sulla quale non pesasse l'ipoteca della libertà d'interpretazione dell'artista né l'irreversibilità del tempo"[18]; quel che Bazin intende dire è che il linguaggio cinematografico è ontologicamente votato al realismo, nel senso che il film non può prescindere dalla sua qualità formale primaria, ossia "l'oggettività irrecusabile dell'immagine fotografica"[19], e quindi il materiale di lavoro essenziale del cinema è sempre, in un certo senso, la realtà, a partire dalla quale costruire un racconto. Il

---

[17] Steven L. Kent, "Super Mario Nation", in *The Medium of the Video Game*, a cura di Mark J. P. Wolf, cit., p. 35.

[18] André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?* (1958), tr. it. *Che cosa è il cinema?*, a cura di Adriano Aprà, Milano, Garzanti, 1999, p. 15.

[19] *Ibid.*, p. 17.

videogame a sua volta dà forma ad una narrazione, ma agisce attraverso un medium che opera senza vincoli nei confronti della gabbia della "impressione di realtà [che] si fonda […] su certe affinità oggettive tra ciò che è percepito nel film e ciò che lo è nella vita quotidiana"[20]. E per l'appunto tutta la prima generazione di videogiochi ricorre, in parte per necessità tecniche e in parte poi anche per precisa presa di posizione estetica dei *designers*, a *patterns* grafici di stampo minimalista e concettuale, che riconducono la sfera del videoludico all'interno di un *humus* culturale specifico di quel periodo storico degli USA. In particolare Mark J. P. Wolf evidenzia la vicinanza dei videogame delle origini con l'arte astratta degli anni '50, nella pratica della pittura a campi di colore di artisti come Barnett Newman e Mark Rothko, o dello stile della "linea dura" di Ellsworth Kelly e Alexander Liberman; tutte pratiche che "enfatizzavano le forme semplici e la linearità geometrica"[21] e che avrebbero ispirato, nel decennio successivo, la corrente minimalista, ancor più esplicitamente legata all'estetica dei giochi degli anni '70:

> Sebbene la loro semplicità fosse dovuta alle limitazioni tecnologiche e non fosse il risultato di determinate scelte artistiche, le interfacce grafiche minimaliste, spesso astratte, dei videogiochi delle origini si inscrivono piuttosto bene nelle tendenze del mondo dell'arte negli anni '60. […] Artisti quali Donald Judd, Sol Lewitt, Tony Smith ed altri lavorarono con quadrati, cubi, strisce, linee geometriche ed altre forme minimali per produrre astrazioni. La grafica dei primi videogiochi, con i loro punti, linee e blocchi di colore, spesso su uno sfondo nero, corrispondeva agli stili artistici astratti e minimalisti[22].

E non è solo Wolf a cogliere un legame di filiazione diretta tra i nascenti videogiochi, che saranno immediatamente etichettati come forme di intrattenimento "basso" dai sociologi, con le manifestazioni dell'arte pittorica "alta" del momento; molti studiosi

---

[20] Christian Metz, *Langage et cinéma* (1971), tr. it. *Linguaggio e cinema*, a cura di Alberto Farassino, Milano, Bompiani, 1977, p. 148.

[21] Mark J. P. Wolf, "The Video Game as a Medium", cit., p. 30.

[22] *Ibid*.

concordano sul fatto che "i programmatori di videogiochi, lottando contro le limitazioni della scarsa memoria dei chip, furono costretti a comprimere le proprie idee. Ma tale compressione aveva un lato creativo – funzionava piuttosto al modo in cui la compressione del linguaggio e un'economia della metafora sono necessarie per un sonetto"[23].

Su questo punto si avrà modo di tornare più avanti perché costituisce un campo di riflessione importantissimo per definire il rapporto tra cinema e videogiochi; adesso basti dire che se il cinema, con la nascita dell'industria di Hollywood, si conformerà presto ai criteri di verosimiglianza e narrazione, i videogiochi inizieranno a percorrere la via del realismo percettivo solo in tempi molto più recenti della loro storia (ossia quando la tecnologia avrà raggiunto un adeguato grado di sviluppo), prediligendo deliberatamente questo modello esperenziale su tutti gli altri. Tralasciando le eccezioni che si possono certo individuare in entrambi i media ma che costituiscono un'assoluta minoranza nella produzione complessiva di film e videogame, la differenza sta nel fatto che se in virtù di quanto detto finora tale percorso sembra essere in un certo senso un passaggio obbligato per l'arte cinematografica, esso assume i tratti di una scelta molto precisa – dettata probabilmente da ragioni di ordine economico – per quanto riguarda i *computer games*, che sono uno dei possibili prodotti di una tecnologia che non è in alcun modo succube di per sé dell'imperativo della plausibilità del mondo diegetico presentato al giocatore in rapporto a quello extradiegetico.

1.2 I giochi arcade*, il primo grande successo.*

Spacewar!, nonostante fosse impossibile fruirne se non sul PDP-1 del MIT su cui era stato progettato, riscosse un grande interesse nella comunità accademica e tra gli addetti ai

[23] Rochelle Slovin, "Hot Circuits. Reflections on the 1989 Video Game Exhibition of the American Museum of the Moving Image", in *The Medium of The Video Game*, a cura di Mark J. P. Wolf, cit., p. 139.

lavori. A rimanere impressionato dal videogame vi fu anche Nolan Bushnell, un ingegnere della compagnia di elettronica Ampex il quale intuì che sarebbe stato possibile fabbricare videogiochi a fini di vendita. Erano passati ormai dodici anni da *Spacewar!* quando Bushnell, nel 1970, dà inizio alle ricerche per la commercializzazione dei videogiochi; in tale arco di tempo il settore dell'elettronica aveva avviato una vera e propria rivoluzione orientata alla miniaturizzazione degli apparecchi, di cui gli esempi più noti sono il transistor, che fece della radio un medium portatile e non più esclusivamente domestico, e soprattutto il microprocessore, realizzato dall'azienda statunitense Intel nel 1971 insieme alla RAM, una scheda di memoria piccola e poco costosa che diventerà lo standard adottato dai futuri personal computer.

> [Il microprocessore] permetterà di realizzare computer molto più piccoli, ma anche di collocare computer in altri apparecchi e processi. Il microprocessore è così piccolo ed efficiente che entra negli elettrodomestici, nei semafori, nelle macchine utensili, incrementando l'automazione di questi apparati e trasformandoli in altrettanti computer in forma di lavatrice, forno a microonde, torni, telaio, motore ecc.[24]

La sua portata innovativa costituirà il presupposto tecnico a partire dal quale Bushnell potrà partorire l'idea di trasportare la pratica videoludica su un dispositivo del tutto nuovo. Al fine di poter creare un vero e proprio mercato dei videogiochi, era necessario che essi perdessero la loro precedente condizione di specifica funzione tra tutte le funzioni possibili di un computer *mainframe*, per diventare dei micro-computer installati su "una macchina con un'unica funzione, che poteva eseguire una sola operazione: far giocare"[25]. Nonostante che *Computer Space* (praticamente un emulo di *Spacewar!*), il primo videogioco realizzato da Bushnell e distribuito dalla compagnia Nutting Associates di Bill Nutting in 1500 esemplari, fu in insuccesso per via del suo sistema di gioco eccessivamente complesso per

[24] E. Menduni, *I media digitali.* cit., p. 52.

[25] Steven L. Kent, "Super Mario Nation", cit., p. 37.

dei fruitori del tutto inesperti, la strada da percorrere era stata indicata: di lì a poco i videogiochi, chiamati allora *arcade games* o semplicemente *arcade*, si sarebbero diffusi capillarmente in tutto il Nord America trasformandosi in un gigantesco fenomeno popolare, per poi estendersi anche all'Asia – con il Giappone a fare la parte del leone nella produzione-distribuzione – e all'Europa.

Il parziale fallimento di *Computer Space* non scoraggia Bushnell, che anzi fonda la propria azienda personale insieme a Ted Dabney: Atari, destinata ad essere il primo gigante dell'industria dei videogame. Sotto il marchio Atari viene prodotto nel 1972 *PONG* (di Al Alcorn), che trasfigurava la pratica sportiva del ping-pong in un gioco dall'impianto visivo minimalista e che fu il primo grande successo di pubblico nella storia dei videogiochi. Ben presto sulla scena appaiono nuovi soggetti allettati dagli ottimi risultati commerciali di *PONG* e pronti ad ingaggiare una lotta spietata contro Atari: Coleco, Taito e Nintendo in Giappone, e soprattutto Midway Manufacturing, società produttrice di propri videogiochi e anche distributrice negli USA di molti giochi firmati Taito, sarebbero stati i grandi protagonisti della nascente industria del videoludico per tutti gli anni '70. Taito realizzerà *Space Invaders* (1978), in cui il giocatore pilota una navicella spaziale e deve sconfiggere orde continue di invasori alieni che ambiscono a distruggere il nostro pianeta; Midway, che si occupò anche di distribuire *Space Invaders* sul territorio statunitense, presiede allo sviluppo da parte di Namco del celeberrimo *Pac-Man* (1980); Nintendo mette sul mercato *Donkey Kong* (1981), in cui fa la sua comparsa il personaggio di Super Mario, che sarà a sua volta protagonista di videogiochi e film di grande successo e diventerà un simbolo della cultura popolare, non solo in America. Questi titoli, cui se ne aggiungono moltissimi altri prodotti in quegli anni, eserciteranno un'influenza decisiva nel fare dei videogame un fenomeno di massa dall'altissimo potenziale economico: *Space Invaders* venderà più di 300.000 unità, mentre *Ms. Pac-Man* (Midway, 1981), sorta di *remake* della sua versione maschile, si fregerà del titolo di videogioco più venduto nella storia degli Stati Uniti (all'epoca), con 115.000 copie acquistate solo sul territorio nordamericano.

Gli anni '70 quindi possono essere definiti il primo periodo d'oro dei *computer games*, ma hanno rappresentato anche un momento di assestamento in cui sono state poste le basi

per lo sviluppo e il trionfo dell'industria del videoludico del decennio successivo, considerato che dal 1980

> improvvisamente i videogiochi erano diventati una grande potenza nella cultura popolare. Nel 1981 gli Americani spesero venti miliardi di monete da 25 centesimi per giocare ai videogiochi per 75.000 ore. I videogiochi facevano più introiti del cinema e dell'industria discografica. Fu scritta una canzone famosa su Pac-Man, e i personaggi che abitavano i mondi elettronici di *Pac-Man*, *Donkey Kong* ed altri, apparvero in propri show televisivi nei cartoni animati del sabato mattina[26].

Lungo questo percorso che va dai primi successi degli *arcade games* al consolidarsi di un'industria del videoludico in grado di competere sul mercato con gli altri settori dell'intrattenimento, le rassomiglianze con la storia dell'arte cinematografica nella fase che segna il passaggio dai primi sistemi di produzione e distribuzione alla nascita di Hollywood sono numerose e sorprendenti.

Da un punto di vista strutturale, la macchina progettata da Bushnell ricorda molto da vicino il kinetoscopio di Thomas Alva Edison, primo dispositivo messo a punto negli Stati Uniti per la proiezione di immagini in movimento e principale antesignano del cinematografo. Il cabinato su cui erano installati i videogame di prima generazione rendeva possibile la fruizione solo se si inseriva in un'apposita fenditura una moneta da venticinque centesimi oppure cambiando valuta liquida in gettoni da gioco (da cui deriva il nome di *coin-op games*, abbreviazione di *coin-operated games*); fatto questo, il sistema permetteva all'utente di controllare il personaggio sullo schermo attraverso i comandi di gioco fino a che non sopraggiungeva la sconfitta, rendendo necessario inserire un'altra moneta o gettone per continuare a giocare. Allo stesso modo il kinetoscopio, che Edison e il suo assistente William K. L. Dickson presentarono al pubblico per la prima volta nel 1894, era "un apparecchio con uno spioncino all'interno del quale la pellicola scorreva intorno a una serie

[26] *Ibid*., p. 44.

di rulli. Gli spettatori lo facevano funzionare inserendo una moneta in una fessura”[27]. In realtà il kinetoscopio si inscriveva nella pratica allora diffusa dei *penny arcades*, locali in cui erano esibiti diversi apparecchi basati sul sistema della monetina, come il fonografo dello stesso Edison e il Mutoscope di Winsor McCay; ma era possibile trovarvi tantissimi altri strumenti di questo tipo, deputati a garantire intrattenimento e svago per un pubblico popolare. Ciò da un lato rimanda alle origini umili del cinema, dall’altro esplicita l’analogo percorso storico che ha caratterizzato i videogame: nati come forma di intrattenimento “bassa”, solo in tempi recenti hanno guadagnato dignità agli occhi di studiosi e accademici, così come il cinema ha necessitato di molto tempo perché venisse riconosciuto come linguaggio artistico e iniziassero ad essere formulate serie teorie su di esso. Sicuramente i *penny arcades* hanno contribuito in negativo allo sviluppo di entrambi i media, poiché per la loro nomea di luoghi malfamati e viziosi le pratiche che accoglievano attiravano su di sé l’avversione delle classi sociali più elevate. La descrizione che fa Georges Sadoul dei *penny arcades* al tempo di Edison e degli altri antesignani del cinematografo può applicarsi ancora molto bene anche alle “sale giochi” (così erano chiamate in Italia) degli anni ’70 e oltre. Facendone risalire l’originale all’intuizione di Mitchell Mark, un concessionario di Edison tra il 1894 e il 1895, di riunire in un unico locale tutte le macchine automatiche fabbricate fino ad allora in America e in Europa, lo storico riconosce la grande forza commerciale dei *penny arcades* ma al contempo anche la loro capacità di fornire uno spazio nel quale potessero attecchire fenomeni delinquenziali o comunque socialmente condannati:

> I fonografi e i cinetoscopi costituivano la principale attrazione di questi locali che furono battezzati *penny arcades* nei paesi anglosassoni e in Francia *kermesses*. Questi locali di nuovo genere attrassero un pubblico numeroso e presto assai eterogeneo. Non a caso il campo degli apparecchi a gettone è diventato una branca importante del gangsterismo. I *penny arcades*

[27] David Bordwell, Kristin Thompson, *Film History. An Introduction* (2010), tr. It. *Storia del cinema. Un’introduzione*, a cura di David Bruni, Elena Mosconi, Milano, The McGraw-Hill Companies, S.r.l. Publishing Group Italia, 2010, p. 4.

> ripetevano infatti, seguendo la voga degli apparecchi automatici, i famosi *saloons* cari ai banditi del Far West. La roulette era sostituita da ingegnosi apparecchi con i quali si poteva sperare di decuplicare la posta. Quanto al sex-appeal ce ne fu assai presto[28].

Negli stessi anni in Europa, in Francia in particolar modo, i numerosi dispositivi di proiezione di immagini in movimento trovano ospitalità più nelle fiere ambulanti che nelle *kermesses* – il modello della macchine *coin-op* di fatto non riscuoterà mai nel vecchio continente il successo che ebbe negli USA – rimanendo comunque legati a un universo di spettacoli considerati volgari ma anche estremamente popolari, dato che le fiere del tempo

> hanno luogo nelle località minori, in periodi stabiliti. Il circo, le giostre, il tiro a segno, i bracconi con animali, le esibizioni di fenomeni o di curiosità, i teatri d'attori o di marionette attirano ogni anno milioni di persone appartenenti a tutte le classi lavoratrici, operai e contadini. Fra questi, molti, all'inizio del secolo, non conoscevano altri spettacoli che quelli delle fiere[29].

La vicinanza tra pratiche di fruizione del cinema delle origini e dei videogiochi è significativa se si considera che ancora nei primi anni del nuovo millennio, quando cioè i videogame hanno ormai raggiunto spazi sociali del tutto nuovi (di cui si parlerà tra poco), era possibile trovare aree dedicate alle *arcade machines* in spettacoli itineranti come circhi, luna park o concerti. Essa induce a riflettere sul modo in cui l'esperienza videoludica viene a configurarsi precisamente all'interno di una sala *arcade*, intesa in qualità di specifico

---

[28] Georges Sadoul, *Histoire générale du cinema* (1948), vol. 1-2, *I. L'invention du cinema (1832-1897)*, *II. Les pionniers du cinéma*, tr. it. *Storia generale del cinema*, vol. 1, *Le origini e i pionieri (1832-1909)*, a cura di Guido Aristarco, Torino, Einaudi, 1965, p. 195.

[29] *Ibid.*, p. 546.

“dispositivo”, nell’accezione che al termine dà Jean-Louis Baudry[30] come ciò “che concerne unicamente gli effetti che le condizioni di proiezione del film hanno sul soggetto-spettatore. […] Sembra quindi che per Baudry il termine dispositivo […] non rimandi tanto a una tecnica o a una macchina, quanto agli effetti metapsicologici che questa tecnica produce”[31]. Baudry fa riferimento al film che si guarda all’interno di una sala buia e in condizione di sotto-motricità, ma il suo concetto di dispositivo può essere applicato in generale a qualsiasi sistema che organizza i propri elementi costitutivi in un certo rapporto reciproco, producendo precisi effetti che variano al variare di quel rapporto; per cui è possibile ragionare in questi termini anche per quanto riguarda il cinema delle origini e i videogiochi di prima generazione.

La differenza più forte tra di essi risiede nel fatto che il kinetoscopio rientra nella tradizione di quegli spettacoli visivi, noti come *peep show*, in cui l’osservatore guarda qualcosa attraverso un foro o una lente d’ingrandimento: questa particolare configurazione dell’apparato, unita alla pluralità dei macchinari presenti simultaneamente all’interno di uno stesso *penny arcade*, definisce un modello di fruizione fortemente individualizzato e che richiede l’attivazione di un solo organo di senso, quello della vista (oltretutto la visione è monoculare, per cui non si rende necessaria nemmeno la mobilitazione completa del nostro sistema visivo). All’opposto, il videogioco genera un’esperienza che tende alla sinestesia, cioè alla partecipazione diretta di più sensi contemporaneamente, come si avrà modo di vedere meglio in seguito; l’interattività del giocatore, che si è detto rappresentare una delle specificità fondamentali del medium videoludico, dà luogo a un coinvolgimento fisico e psichico in cui il grado di impegno richiesto al fruitore del gioco è assai più elevato di quello dello spettatore di uno spettacolo del kinetoscopio o degli altri primordiali strumenti di proiezione di immagini in movimento. Secondo la studiosa Alison McMahan,

---

[30] Per la definizione di dispositivo cinematografico cfr. Jean-Louis Baudry, *L’effet cinéma*, Parigi, Edizioni Albatros, 1978.

[31] Voce “Dispositivo cinematografico”, in *Enciclopedia Treccani*, a cura di Lucilla Albano, disponibile sul sito http://www.treccani.it/enciclopedia/dispositivo-cinematografico_(Enciclopedia_del_Cinema)/, ultimo accesso luglio 2016.

ciò che produce godimento nella pratica di gioco può risiedere sia in un coinvolgimento di tipo diegetico, per cui il giocatore si appassiona allo storia narrata nel videogame, sia in

> un livello non-diegetico [del *gameplay*] – un livello in cui si guadagnano punti, si escogita una strategia vincente (o per lo meno spettacolare) e si mette in mostra la propria abilità agli occhi degli altri giocatori durante la partita e dopo, durante il replay. Essere impegnati in un gioco al punto tale che il giocatore raggiunge un livello di semi-ossessività viene a volte definito *deep play*[32].

Questo concetto di *deep play*, che non ha a che fare con la dimensione narrativa del testo videoludico ma piuttosto con la gamma di possibilità di "usi" di esso che è messa a disposizione del giocatore, si applica particolarmente bene proprio ai videogame realizzati per la sale *arcade* degli anni '70 e primi anni '80, perché i limiti tecnici del processore, come è stato spiegato nel paragrafo precedente, imporranno a queste opere un design minimalista in cui la prospettiva del racconto è assente o molto debole, puramente pretestuale all'esperienza di gioco. *Pac-Man* o *Space Invanders* (ma molti altri potrebbero essere citati) non narrano nulla: il gioco non ha un inizio né una fine, lo scopo del giocatore è accumulare il maggior punteggio possibile, che verrà salvato nella memoria del computer. Anche un titolo come *Donkey Kong*, primo videogame a base narrativa che articola una pur minima trama – Mario deve salvare la principessa dalle grinfie del gorilla, e riuscirà nell'impresa e quindi nel completamento del gioco dopo aver superato una serie definita di livelli – è pensato più in termini performativi che di *storytelling*. Questi videogame non vogliono tanto coinvolgere il loro utilizzatore in un racconto, quanto proporgli delle sfide da vincere, dei risultati da ottenere:

---

[32] Alison McMahan, "Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games", in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Londra-New York, Routledge, 2003, p. 69.

> Perché un'attività sia una sfida impegnativa, essa deve avere *un obiettivo il cui risultato è incerto*. […] In altre parole, un gioco stimolante deve costruire un obiettivo o essere tale che gli utenti possano creare facilmente i loro propri obiettivi per giocarci. […] Gli utenti hanno bisogno di un qualche tipo di *feedback della loro performance* per sapere quanto bene stiano raggiungendo quegli obiettivi"[33].

Serve a tutto ciò il potere di elaborare i dati di gioco memorizzati dal processore così da stilare delle classifiche dei punteggi migliori (*score ranking*), aggiornate al termine di ogni nuova partita: l'obiettivo non è completare il gioco – ossia chiudere la diegesi – ma scalare la classifica e battere tutti i record.

Il presupposto che garantisce il successo di un formato di gioco di questo tipo è proprio l'inserimento dell'apparecchio in un *penny arcade*: lo spazio fisico in cui gioco e giocatore sono ospitati si fa spazio di aggregazione, in quanto la maggior parte del divertimento dell'utente risiede nell'esibire quasi narcisisticamente la propria maestria di fronte agli altri avventori del locale e nello sfidarli a stabilire il punteggio più elevato. Siamo agli antipodi del dispositivo del *peep show*: quest'ultimo isolava l'utilizzatore in un godimento scopico temporalmente limitato alla durata dello spettacolo; i videogame *arcade* invece prospettano un'esperienza di gioco partecipativa, fortemente competitiva e teoricamente illimitata da un punto di vista temporale (la fruizione non si interrompe fino a che il giocatore non viene sconfitto dal computer: per cui un giocatore ideale, in grado di rispondere nel modo corretto a ogni azione del sistema, potrebbe giocare all'infinito).

Ancora una volta una riflessione comparativa ha rivelato che le apparentemente forti affinità tra cinema e videogiochi sono bilanciate da altre caratteristiche troppo specifiche per poter essere ricondotte alla natura di entrambi i media. Questi ed altri punti di

---

[33] Thomas W. Malone, "Heuristic for Designing Enjoyable User Interfaces. Lessons from Computer Games", in *Proceedings of the 1982 Conference on Human Factors in Computing Systems*, a cura di Jean A. Nichols e Michael L. Schneider, New York, ACM, 1982, p. 65.

convergenza e divergenza allo stesso tempo, che verranno presi in esame tra poco, dovranno essere tenuti in considerazione per poter poi trarre un bilancio sui processi di contaminazione espressiva che sono in atto nel cinema contemporaneo.

1.3 Verso l'era delle console domestiche.

Un ulteriore punto di svolta nella storia dei videogiochi è stato rappresentato dalla diffusione di console ad uso domestico. Ciò ha dato origine a un processo analogo a quello che, a partire dal primo decennio del 1900, ha determinato nel cinema il passaggio, per dirla con le parole di Noël Burch, da un Modo di Rappresentazione Primitivo a un Modo di Rappresentazione Istituzionale, contrastanti in quanto la

> *non-chiusura del M.R.P.* [era] in opposizione, evidentemente, alla "chiusura" del M.R.I. […] Se consideriamo la chiusura istituzionale […] come la somma di tutti i sistemi significanti che contribuiscono a "porre al centro" il soggetto, a fondare il pieno effetto diegetico (comprendendo tra questi sistemi anche il contesto stesso della proiezione), allora si può affermare con sicurezza che il cinema primitivo è, nel suo insieme, non-chiuso[34].

La "non-chiusura" del testo, nonostante gli slittamenti interpretativi che si generano applicando un termine come questo al videogame, che è per sua natura un medium "più aperto" di quello cinematografico, riguarda in modo diretto alcuni dei videogiochi delle sale *arcade* di cui si è parlato nel paragrafo precedente (ad esempio *Pac-Man* o *Space Invaders*), ma il concetto non può essere esteso indiscriminatamente a tutti i giochi, poiché molti altri presuppongono una pur minima narrazione con un suo punto di inizio e conclusione. Sarà ben più utile focalizzare l'attenzione su ciò che, per il cinema, Burch

[34] Noël Burch, *La Lucarne de l'infini.* cit., p. 167.

mette tra parantesi: il cambiamento di contesto in cui si situa l'esperienza del videogiocare; ovvero la trasformazione del dispositivo di gioco, che vuol dire anche cambiamento del rapporto tra giocatore e gioco e, allargando lo sguardo, riformulazione dell'industria dei videogiochi e delle sue strategie comunicative.

Rimanendo ancora per un attimo sulla linea di confine tra videogiochi di prima generazione e svolta in direzione "domestica" della produzione, Tom Gunning, uno dei massimi studiosi del cinema delle origini, ha coniato per questa fase iniziale della storia del medium la fortunata espressione di "cinema delle attrazioni", che può essere accostata con sufficiente approssimazione alla definizione di Burch del metodo di rappresentazione primitivo, siccome entrambi evidenziano delle caratteristiche peculiari che sarebbero andate scomparendo con l'istituzionalizzazione del dispositivo negli anni della nascita di Hollywood. Poiché i videogiochi avrebbero subito, a parere di chi scrive, un'analoga grande mutazione con la diffusione delle console, è possibile qui rintracciare l'ennesima corrispondenza tra i percorsi dei due media. In particolare i primi videogame sono in sintonia con la teoria di Gunning per quanto riguarda la dimestichezza con cui vi si approcciano i frequentatori delle sale *arcade*, dovuta ad un background piuttosto ampio di esperienze precedenti. Infatti per Gunning

> molti degli spettatori delle origini riconoscevano le prime proiezioni di film come il coronamento degli sviluppi estremamente sofisticati del teatro magico, come praticato da Méliès al Teatro Robert Houdin e dal suo mentore inglese Maskelyne all'Egyptian Hall di Londra. […] Il pubblico cui si rivolgeva questo teatro non era costituito primariamente da ingenui zoticoni di campagna, ma da sofisticati cercatori del piacere urbano, ben consapevoli di stare guardando le più moderne tecniche dell'arte del palcoscenico[35].

[35] Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment. Early Film and the (In)credulous Spectator", in *Film Theory and Criticism. Seventh Edition*, a cura di Leo Braudy e Marshall Cohen, New York, Oxford University Press, 2009, pp. 738-739.

Analogamente, i primi videogiocatori riconoscono nel funzionamento dei cabinati *arcade* un discendente diretto delle macchine *coin-operated*, e in particolar modo dei flipper, che presentavano già, seppur in forma analogica, le caratteristiche principali di un videogioco: una "interfaccia", ovvero il piano inclinato su cui scivola la pallina e all'interno del quale troviamo una serie di ostacoli fisici e le levette respingenti, che rappresentano l'estensione del giocatore all'interno dello spazio di gioco; i pulsanti da premere per azionare le levette (un primordiale sistema di controllo dei comandi); un misuratore di punteggio che permette di valutare la performance di gioco. Inoltre, tra flipper e videogame si è realizzata una prima importante forma di ibridazione, quando

> dal 1978 i relè, i motori elettrici, le bobine elettromagnetiche, sono state sostituite con precisi e piccoli circuiti elettronici; il suono delle campanelle non c'è più, rimpiazzato da sonoro campionato e frasi digitalizzate. [I flipper] sono in grado di adattarsi a qualunque giocatore, regolando automaticamente la difficoltà di gioco a seconda dell'abilità che dimostriamo[36].

Fino ad arrivare oggi, in epoca digitale, a videogiochi che reincorporano al proprio interno le dinamiche e il funzionamento del flipper, come *Marvel Pinball* (Zen Studios, 2010), in cui i super-eroi di Marvel appaiono come protagonisti di numerosi flipper che il giocatore aziona tramite il joystick anziché i pulsanti, ma che per il resto sono del tutto identici ai loro omologhi reali. Per dire che tanto nel cinema delle attrazioni, quanto lungo il progresso tecnico-storico dei videogiochi, i loro antenati – siano essi riconosciuti oggi come forme artistiche, media o dispositivi di gioco – non vengono soppiantati dal nuovo mezzo, ma piuttosto riconfigurati al suo interno. Ad esempio

[36] Federico Croci, "TILT! Storia di un gioco", «Ulisse», 1992, reperibile sul sito http://www.tilt.it/storiagioco.htm, ultimo accesso luglio 2016.

> le vedute magiche di Méliès sono il prolungamento della sua attività di mago sulla scena, e in qualche modo fanno parte della stessa serie culturale. Le sue vedute fantastiche sono il prolungamento dei suoi spettacoli fantastici e fanno parte della stessa serie culturale. Le sue *féeries* filmiche sono il prolungamento delle *féeries* sceniche e fanno parte della stessa serie culturale. Per questa ragione un film come *Le Royaume des fées* (Il regno delle fate, Méliès, 1903) si inscrive nella *storia della féerie* altrettanto, se non più, che nella *storia del cinema*[37].

Allo stesso modo le "serie culturali"[38] che si intrecciano all'origine dei videogiochi di prima generazione, e di cui si è già avuto modo di parlare (la tecnologia del computer "designata ad avere a che fare esclusivamente con la matematica pura: forza e vettori"[39]; l'arte astratta e minimalista; le *coin-op machines* dei *penny arcades*) rappresenteranno degli aspetti costitutivi fondamentali di essi. È per questo motivo che il graduale riposizionamento dell'esperienza videoludica dalla sala giochi alle mura domestiche è così importante: reciderà veementemente i legami col passato, prefigurando per il videogame un nuovo percorso da intraprendere.

Ciò che del pensiero di Gunning invece si armonizza poco con la sfera del videoludico riguarda la funzione dell'attrazione all'interno del medium. Con l'espressione "cinema delle attrazioni" lo studioso definisce una specifica modalità dell'esperienza di visione, resa possibile da un'estetica del testo filmico che "si basa sulla […] sua abilità di *mostrare* qualcosa. In contrasto con l'aspetto voyeuristico del cinema narrativo analizzato da

---

[37] André Gaudreault, *Cinema delle origini. O della «cinematografia-attrazione»*, tr. it. a cura di Viva Paci, Milano, Il Castoro, 2004, pp. 50-51.

[38] Sul concetto di serie culturale cfr. Louis Francœur, *Les Signes s'envolent. Pour une sémiotique des actes de langage culturels*, Laval, Presses de l'Université Laval, Québec, 1985.

[39] Rochelle Slovin, "Hot Circuits. Reflections on the 1989 Video Game Exhibition of the American Museum of the Moving Image", cit., p. 138.

Christian Metz, questo è un cinema esibizionista"[40], in quanto lo spettatore è interpellato in modo diretto nella particolare estetica configurata dal cinema delle attrazioni.

> Più che avere a che fare con l'azione narrativa o con l'empatia per la psicologia del personaggio, il cinema delle attrazioni produce un'elevata consapevolezza dell'immagine che attrae la curiosità dello spettatore. Lo spettatore non si perde in un mondo finzionale e nel suo racconto, ma rimane consapevole dell'atto del guardare, dell'eccitamento della curiosità e del suo soddisfacimento[41].

Questo tipo di fruitore, consapevole dell'essenza illusoria e spettacolare dell'immagine che ha di fronte, sarebbe stato presto sostituito dal voyeur del cinema narrativo, che osserva di nascosto un mondo che non è consapevole di essere l'oggetto del suo sguardo. La forza puramente attrazionale dell'immagine cinematografica tende a essere sommersa dalla narrazione, a partire dal momento in cui il cinema si organizza come un'istituzione deputata a raccontare storie, attingendo a piene mani dalla letteratura e dal teatro, media narrativi per eccellenza, e definendo un proprio sistema espressivo basato sul montaggio in continuità; è pur vero che l'immagine conserva una sua componente attrazionale, e che un certo tipo di cinema "ha riaffermato le sue radici nella stimolazione e nelle corse carnevalesche, in ciò che potrebbe essere chiamato il cinema degli effetti alla Spielberg-Lucas-Coppola"[42], ma le manifestazioni di questa inclinazione rimangono legate a determinati generi ed emergono come momenti isolati all'interno di testi costruiti comunque sul principio del racconto.

---

[40] Tom Gunning, "The Cinema of Attraction. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", «Wide Angle», vol. 8, nn. 3-4, 1986, pp. 63-70.

[41] Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment. Early Film and the (In)credulous Spectator", cit., pp. 742-743.

[42] Tom Gunning, "The Cinema of Attraction. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", cit.

Per il medium videoludico si può dire invece che quella particolare forma di attrazione che lo caratterizza, la quale nasce dal coinvolgimento diretto interattivo del giocatore, rappresenti ancora oggi, quando la tecnologia ha ormai raggiunto livelli tali da rendere possibile la creazione di realtà virtuali altamente dettagliate e realistiche, lo stimolo principale che spinge un individuo ad avviare una sessione di gioco. Un gioco come *L. A. Noire* (Rockstar Games, 2011) costituisce l'apice della tensione alla narrativizzazione propria di molti videogame contemporanei: ambientato nella Los Angeles del 1947, la città e Hollywood sono ricostruiti nei minimi dettagli, usando come fonti fotografie, video e mappe del tempo (qualcosa di analogo accade con la saga di *Assassin's Creed*, prodotta dalla Ubisoft dal 2007 al 2015, dove le varie epoche in cui l'azione si svolge di volta in volta sono riprodotte a partire dalla consultazione di una enorme quantità di fonti storiche); inoltre la diegesi segue un suo sviluppo lineare, in quanto le numerose scelte che il giocatore dovrà compiere non potranno in realtà mai alterare l'ordine o l'esito degli eventi; e nel *gameplay* è fatto largo uso di soluzioni di montaggio di tipo cinematografico, attraverso cui si è portati spesso a guardare le immagini più che ad agire direttamente – si pensi ai numerosi primi piani sugli avatar: inquadrature il cui senso non risiede nella possibilità di interagire col personaggio, quanto nella contemplazione dello strabiliante realismo della resa grafica del volto umano. Ma ciononostante la componente performativa dell'esperienza di gioco continua ad essere la sorgente essenziale del piacere videoludico e a dominare sulla linea narrativa, in quanto in *L. A. Noire* il dialogo stesso è trasformato in gioco poiché, ispirandosi alle dinamiche del *noir*, tramite esso ci viene suggerito che possa generarsi un problema nella partita in virtù delle scelte di *gameplay* effettuate dal giocatore.

> *L. A. Noire* sceglie […] di porre l'accento sul più astratto concetto di un sistema di regole che esiste per guidare oggettivamente la partita. Le valutazioni dei casi suggeriscono che ci sono regole per essere un buon detective, come giudicare in modo accurato i soggetti degli interrogatori e individuare tutti gli indizi, e sarà una vergogna per te non seguire queste regole. […] Stabilendo leggi esterne per giudicare il successo della partita, ma anche senza cadere in

un'ovvia condizione di fallimento, in *L. A. Noire*, che suggerisce l'esistenza di un sistema di opzioni corrette e sbagliate, io so di star giocando"[43].

Jesper Juul, psicoterapeuta che dedica molti dei suoi studi agli effetti dell'esperienza videoludica sui giocatori, in una ricerca condotta su un campione di persone sottoposte a delle sessioni di gioco e a un questionario definisce su una scala teorica generale perché il fruitore prediliga l'aspetto attrazionale del videogiocare sulla sua componente narrativa, come abbiamo visto per *L. A. Noire*. Interrogandosi sugli aspetti dei videogiochi che producono maggiore divertimento e stimoli emotivi, lo studioso confronta i risultati del test con il caso delle reazioni sostanzialmente negative che investirono il gioco *Shopmania* (Gamelab, 2006) al momento della sua uscita. È significativo che "i giocatori si lamentano del fatto che il gioco non li mette sotto pressione, non li minaccia con la possibilità del fallimento. […] Se i giocatori possono non apprezzare il fallimento, *non* fallire può essere brutto tanto quanto mai trionfare"[44]; infatti l'idea che fallire (non raggiungere l'obiettivo di gioco stabilito dal sistema) possa produrre piacere nello spettatore appare assurda se pensata da una prospettiva narratologica tradizionale, poiché venire sconfitti determina un arresto nel regolare svolgimento della diegesi, la quale potrà procedere solo dopo che sarà superato l'ostacolo che il giocatore al momento non riesce a travalicare. Eppure l'analisi di molte partite rivela che "i giocatori dei videogame *multiplayer* di frequente si pongono in posizione di handicap […] esponendosi effettivamente al fallimento"[45], ricercando quindi un maggiore grado di difficoltà e non provando alcun senso di frustrazione, in caso di sconfitta, dal non sapere immediatamente "come andrà a finire".

---

[43] G. Christopher Williams, "Watching as Gameplay. *L. A. Noire* Merely a Visual Novel?", 2011, reperibile sul sito http://www.popmatters.com/post/143942-watching-as-gameplay-l.a.-noire-merely-a-visual-novel/, ultimo accesso luglio 2016.

[44] Jesper Juul, "Fear of Failing? The Many Meaning of Difficulty in Video Games", in *The Video Game Theory Reader 2*, a cura di Bernard Perron e Mark J. P. Wolf, Abingdon-New York, Routledge, 2009, p. 247.

[45] *Ibid.*, p. 250.

Allo stesso modo i risultati del questionario di Juul mostrano una notevole preponderanza, pari al 63% delle risposte totali, a criticare, da parte degli utenti che hanno concluso la sessione di gioco con successo, l'eccessiva facilità del *gameplay*, l'assenza di sfida e il non dover formulare una strategia per ottenere la vittoria. Il che significa, solo in apparenza paradossalmente, che i soggetti sottoposti all'esperimento non hanno valutato in modo positivo l'esperienza di gioco nonostante sia stata coronata dal più completo trionfo. Ciò è molto importante perché suggerisce di localizzare la massima fonte di gratificazione per il giocatore in aspetti dell'esperienza videoludica che non possono essere ben compresi se analizzati attraverso gli schemi interpretativi formulati per i media tradizionali. Queste le conclusioni cui giunge Juul:

> Il fallimento è centrale per l'esperienza di *profondità* di un gioco, per l'esperienza di migliorare le abilità. Lo studio supporta l'idea che questa *crescita*, l'esperienza dell'apprendimento, dell'aggiustamento delle strategie, del provare qualcosa di nuovo, sia una attrazione centrale dei videogame. Da cui il desiderio di bilanciamento nel gioco, un po' perdere e un po' vincere – l'esperienza della variazione nella sfida e nella difficoltà del gioco. *Il fallimento aggiunge contenuto*[46].

Poiché fanno riferimento in modo diretto al concetto di attrazione, le parole di Juul sono preziose per capire la centralità di questo termine nella pratica del videogiocare; se l'attrazione, che nel cinema è stata di norma soppressa a vantaggio dell'istanza del racconto, rappresenta il cuore dei videogame, allora va da sé che sono in errore quelle teorie che riducono *in toto* il videogioco al cinema o viceversa. Nell'era della convergenza, punti di sovrapposizione e differenze incolmabili tendono a bilanciarsi; ma di questo si parlerà più avanti.

[46] *Ibid.*

1.4 Giocare a casa.

Secondo André Gaudreault, il principale collaboratore di Tom Gunning nello studio del cinema delle origini, il processo di istituzionalizzazione del dispositivo in direzione narrativa avrebbe avuto inizio con l'avvento dei primi "generi" cinematografici. Lo studioso afferma che la pratica delle vedute animate abbia subito un vero e proprio processo di "generificazione", ossia uno sviluppo orientato ad istituzionalizzarne la produzione. Esso rappresenterebbe dunque

> un processo di normalizzazione del film, di assoggettamento del film a norme istituzionali non cinematografiche […] A diversi sistemi di generi corrispondono diverse funzioni. Un certo sistema di generi ha velleità classificatorie, un altro intenzioni normative. E quello degli "editori di vedute animate"? Il sistema di generi che costoro ci propongono nei cataloghi mostra a meraviglia che i generi sono dal loro punto di vista dei *quadri istituzionali*[47].

Gaudreault si riferisce alla prassi di inscrivere i primi film all'interno di categorie classificatorie ben precise: le "attualità" dei Lumière, le "*phantom rides*" in cui la macchina da presa veniva posta su un veicolo in movimento, i tableau vivant delle "passioni" ispirate alla vita di Cristo, i "film a inseguimento", sono tutti esempi di una tendenza a stabilire delle convenzioni di riconoscimento per le pellicole; processo, questo, che avrebbe vissuto un incremento a partire dal 1908 col consolidarsi dell'industria hollywoodiana, causando il ribaltamento del "sistema delle attrazioni mostrative" in un "sistema di integrazione narrativa [in cui] il discorso filmico si sarebbe messo *al servizio della* storia da raccontare"[48].

---

[47] André Gaudreault, *Cinema delle origini*, cit., pp. 57-58.

[48] *Ibid.*, pp. 42-43.

Anche nella storia dei videogiochi c'è stata almeno una grande svolta, che ha cambiato per i fruitori del medium il modo di giocare e in un certo senso la definizione stessa di videogioco. Ma essa non può essere attribuita alla formazione dei generi e al consequenziale emergere della narrazione, per almeno due ordini di ragioni. Per prima cosa, se ci atteniamo al pensiero dello studioso Edward Buscombe, esistono tre ambiti in cui individuare elementi di un film che permettano di identificarlo come appartenente ad un genere preciso: l'iconografia, la struttura, e i temi[49]; ma per Mark J. P. Wolf questo modello non può essere applicato indiscriminatamente ad ogni forma di racconto. I suoi parametri non possono essere considerati validi a livello universale perché ciò significherebbe rendersi ciechi di fronte alle specificità di ogni medium, che configurano tipi di diegesi diversi di caso in caso; da cui l'idea che "un esame della varietà e della gamma dei videogiochi rivela l'inadeguatezza della classificazione sulla base dell'iconografia [la quale] ignora le fondamentali differenze e somiglianze che si possono individuare nell'esperienza di gioco del soggetto"[50]. Ancora una volta, come è emerso in più occasioni nelle pagine precedenti, il discrimine è rappresentato da "un'altra area, l'interattività, [che] è una parte essenziale della struttura di ogni gioco e un modo più appropriato per esaminare e definire i generi dei videogame"[51]. Wolf rivendica perciò la necessità di una tassonomia dei generi videoludici che sia basata sul solo aspetto strutturale, concepito in termini di modalità partecipative del giocatore. In realtà, però, se si riflette sui generi cinematografici in modo più problematico di quanto faccia Buscombe, emergerà anche un elemento di somiglianza interessante tra medium cinematografico e videoludico.

Rick Altman ha messo in luce la natura ambigua e sempre mutevole di ogni precisa definizione di genere. Per lo studioso il genere è un costrutto concettuale generato dalla proiezione su un film di particolari attributi e aspettative da parte di tre gruppi di soggetti: i

---

[49] Cfr. Edward Buscombe, "The Idea of Genre in the American Cinema", «Screen», vol. 11, n. 2, 1970, pp. 33-45.

[50] Mark J. P. Wolf, "Genre and the Video Game", in *The Medium of the Video Game*, a cura di Mark J. P. Wolf, cit., p. 115.

[51] *Ibid.*, p. 114.

produttori, la critica e il pubblico, ognuno dei quali persegue precisi obiettivi, legati anche al contesto storico-sociale e culturale di appartenenza.

> I generi mi appaiono ora non soltanto discorsivi ma, in quanto meccanismi atti a coordinare diversi utenti, pluridiscorsivi. Anziché utilizzare un solo linguaggio di base, come auspicato dalla maggior parte dei teorici passati, un genere può opportunamente essere considerato pluricodificato. Ogni genere è definito simultaneamente da molteplici codici, corrispondenti ai molteplici gruppi che, contribuendo alla definizione del genere, possono essere considerati come coloro che 'parlano' il genere[52].

Una simile relatività è avvertibile anche quando si tenta di classificare un videogioco in modo definitivo, sebbene essa sia il prodotto di fattori differenti (ossia, di come l'utente vivrà l'esperienza di gioco e della valutazione che ne darà); e infatti Wolf si trova in difficoltà quando deve definire l'identità di genere di un gioco come *Pac-Man*, che può essere legittimamente fatto rientrare allo stesso tempo nei generi *abstract* ("giochi che dispongono di grafiche non-rappresentazionali e spesso hanno un obiettivo che non è orientato od organizzato in senso narrativo"[53]), *collecting* ("giochi il cui obiettivo primario riguarda l'impadronirsi di oggetti che non si muovono"[54]: le palline che Pac-Man deve mangiare per completare il livello), *escape* ("giochi in cui l'obiettivo primario consiste nel fuggire da degli inseguitori"[55]: i fantasmi che, se riusciranno a toccare Pac-Man, determineranno la sconfitta del giocatore), *maze* ("giochi in cui l'obiettivo richiede di attraversare con successo un labirinto"[56]: la configurazione dei livelli del gioco richiama un

---

[52] Rick Altman, *Film/Genre* (1999), tr. It. *Film/Genere*, a cura di Antonella Santambrogio, Milano, Vita e Pensiero, 2004, p. 313.

[53] Mark J. P. Wolf, "Genre and the Video Game", cit., p. 117.

[54] *Ibid.*, p. 121.

[55] *Ibid.*, p. 124.

[56] *Ibid.*, p. 126.

labirinto senza uscita), e persino *capturing* ("giochi il cui obiettivo primario consiste nel catturare oggetti o personaggi che si allontanano e cercano di fuggire dal giocatore-personaggio"[57]: quando Pac-Man, dopo aver mangiato una pallina speciale, può ribaltare i ruoli di cacciatore e preda ed inseguire per un tempo limitato i fantasmi).

In secondo luogo, si può muovere una critica metodologica alla teoria di Wolf sui generi videoludici. L'autore sembra in questa circostanza lasciarsi trasportare dalla rivendicazione, comune a molti esponenti dei *game studies*, di dover stabilire per l'analisi dei videogiochi degli "strumenti analitici *ad hoc* che tengono conto della peculiarità della fruizione videoludica"[58] a tal punto da svalutare deliberatamente la possibile funzione degli elementi iconografici e tematici nell'attribuzione di un genere a un dato gioco, a vantaggio del solo livello strutturale-interattivo. Non c'è dubbio infatti che sin dalle origini i videogiochi contraggano un debito forte nei confronti del cinema: i già menzionati *Spacewar!*, *Computer Space*, *Space Invaders*, ai quali se ne possono aggiungere molti altri come ad esempio *Asteroids* (Atari, 1979), *Galaxian* (Midway, 1979), *Centipede* (Atari, 1980), *Robotron 2084* (Williams Electronics, 1982) – limitandoci solo al primo quindicennio di storia del medium – non sono che una minima percentuale dei giochi che attingono a piene mani dall'immaginario del genere "cinematografico" della fantascienza; ma un discorso analogo potrebbe essere fatto anche per l'horror, il film di guerra e l'*action movie*. Ciò conduce a una duplice presa d'atto: che, ritornando a Gaudreault, una grande svolta nello sviluppo del medium videoludico non è ascrivibile alla nascita dei generi perché essi sono stati implicati al suo interno sin dalla nascita; e che, nel tracciare una storia dei videogiochi a confronto con quella del cinema, si è privilegiato fino a questo momento un approccio teso a sviluppare e discutere alcuni parallelismi di tipo diacronico, mentre da adesso in poi sarà necessario portare avanti un discorso sincronico, che rifletta sul modo in cui il

---

[57] *Ibid.*, p. 120.

[58] Matteo Bittanti, "La logica di *Ludologica*. Pensare con le dita", 2004, reperibile sul sito http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:HPcWYoRgGe8J:darkice51087.altervista.org/dati/LOGICA_DI_LUDOLOGICA.pdf+&cd=1&hl=it&ct=clnk&gl=it, ultimo accesso luglio 2016.

videogioco si sia inserito entro un panorama mediale in cui i dispositivi audiovisivi tradizionali avevano ormai assunto uno statuto di dominio all'interno della cultura popolare.

La grande svolta storica per il medium videoludico ha inizio nel momento in cui l'industria si interessa alla produzione di apparecchi che potessero essere utilizzati direttamente all'interno della propria abitazione ed in modo del tutto gratuito (a parte il costo d'acquisto degli stessi). Su queste premesse si può dire che "la cultura dei videogame dei primi anni '80 fu dominata dalla battaglia tra i giochi *arcade* e quelli ad uso domestico per il controllo del mercato"[59]. In realtà gli sviluppatori dei dispositivi di gioco furono da subito allettati dalle due possibili alternative della fruizione nella sale *arcade* o in casa, dato che la messa in commercio della prima console, inventata dall'ingegnere Ralph Baer per la società Magnavox e chiamata Magnavox Odyssey, risale al 1972. Poco tempo dopo, nel 1975, Atari, ispirata dalla creazione di Baer, decide di lanciare una versione domestica del suo grande successo *PONG* e, man mano che il settore tende a diventare più variegato e competitivo, i nuovi volti che hanno deciso di investire nei videogiochi si muovono nella stessa direzione, fino a che la multinazionale Warner Communications non rileva Atari per 28 milioni di dollari e, nel 1976, mette a punto il VCS (Video Computer System), una console che sbaraglia tutti i suoi predecessori quanto a qualità grafica e sofisticatezza tecnologica.

Nonostante tutto, le prime console rimasero degli esperimenti fallaci che godettero di uno scarsissimo successo, per via di una serie di scelte di marketing avventate e controproducenti.

> All'inizio della sua storia, il videogioco fu caratterizzato da grossi errori di valutazione strategica, soprattutto perché i primi direttori commerciali di questo settore erano in realtà ingegneri-demiurghi che commercializzavano in proprio le loro idee; inoltre […] all'alba della

[59] Rebecca R. Tews, "Archetypes on Acid. Video Games and Culture", in *The Medium of the Video Game*, a cura di Mark J. P. Wolf, cit., pp. 170-171.

> commercializzazione dei videogame, ancora non si aveva una chiara idea di cosa in effetti i videogiochi fossero, dal punto di vista sia linguistico-comunicativo sia merceologico[60].

La Odyssey, per esempio, fu progettata per essere compatibile solo con i televisori della Magnavox; così facendo, la compagnia credeva di poter aumentare la vendita degli apparecchi TV in modo esponenziale, mentre ciò che accadde in realtà fu che "come era prevedibile, questo debole stratagemma non fece vendere più Magnavox; fece fuggire a gambe levate i potenziali acquirenti della Odyssey"[61]. Questa e altre analoghe ingenuità preclusero alle console di assumere una posizione di forza nel mercato, che continuava ad essere dominato dai giochi programmati in versione *arcade*.

Ma il ribaltamento delle sorti sarebbe arrivato di lì a poco. Il Video Computer System porta al perfezionamento un sistema di programmazione sperimentato per la prima volta dalla console Channel F dell'azienda Fairchild: l'uso di cartucce intercambiabili, piccole schede dotate di microchip contenti un particolare gioco e che venivano inserite all'interno dell'apparecchio. L'invenzione è fondamentale, perché le console precedenti erano settate per supportare solo i giochi che venivano impiantati al loro interno; la cartuccia sostituibile "cambierà il mercato del videogioco per sempre: nessuno vorrà più acquistare una console dotata di un numero limitato di giochi pre-installati"[62]. Le compagnie capiscono che questa potrebbe essere la via d'accesso definitiva alle case e al cuore dei giocatori, e in breve tempo anche Mattel e Coleco lanciano le proprie console progettate sullo stesso principio, rispettivamente l'Intellivision e la ColecoVision; e fino al 1983 la sfida tra console e

---

[60] Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Latina, Tunué, 2014, p. 13.

[61] Steven L. Kent, "Super Mario Nation", cit., p. 41.

[62] Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Roma, Carocci, 2014, p. 38.

arcades si infiamma perché, come avevano già capito gli studi coevi[63], chi avesse il vinto tale battaglia "avrebbe influenzato fortemente il ruolo che i videogiochi avrebbero avuto infine nella cultura giovanile perché il mercato domestico avrebbe portato i giochi all'interno dell'esperienza quotidiana dell'intera famiglia piuttosto che rimanere una vena dell'intrattenimento autonoma e centrata sui giovani"[64].

La lenta ma inesorabile scomparsa dei giochi *arcade* decretò la vittoria finale delle console, e la riconfigurazione del videogioco in un medium radicato nella nostra intimità quotidiana. L'effetto profondo dell'avvento delle cartucce intercambiabili fu di tradurre per la prima volta nelle dinamiche di funzionamento dei videogiochi la logica di hardware e software. Nel lessico informatico, l'hardware è un "termine […] usato nella tecnica elettronica per indicare […] i componenti di base, non modificabili, di un apparecchio o di un sistema"[65], mentre per software si intendono "tutti i componenti modificabili di un sistema o di un apparecchio e, più specificamente in informatica, l'insieme dei programmi che possono essere impiegati su un sistema di elaborazione dei dati"[66]. Questa distinzione non sussisteva nei videogame dei *penny arcades*, in cui cabinato e gioco erano sostanzialmente la stessa cosa e inscindibili l'uno dall'altro; le console invece sono dispositivi che permettono il funzionamento delle cartucce (e in seguito dei CD-ROM), arricchendo moltissimo l'esperienza di gioco e permettendo anche di riconvertire in cartucce gli storici titoli del periodo *arcade*, che potranno essere fruiti direttamente in casa.

---

[63] Sugli studi sulla lotta interna all'industria negli anni del suo svolgimento cfr. Tom Panelas, "Adolescent and Video Games", «Youth and Society», vol. 15, n. 1, 1983, pp. 51-65.

[64] Rebecca R. Tews, "Archetypes on Acid. Video Games and Culture", cit., p. 171.

[65] Voce "Hardware" in *Vocabolario Treccani*, disponibile sul sito http://www.treccani.it/vocabolario/hardware/, ultimo accesso luglio 2016.

[66] Voce "Software" in *Vocabolario Treccani*, disponibile sul sito http://www.treccani.it/vocabolario/software/, ultimo accesso luglio 2016.

Da questa prospettiva, ai fini della nostra riflessione è importante sottolineare il fatto che la seconda generazione dei videogiochi, quella delle console, deve fare affidamento, da un punto di vista tecnologico, su quei media che avevano contribuito – o lo avrebbero fatto in tempi successivi – alla crisi del cinema americano e non solo, come la televisione o il personal computer: il successo planetario dei videogiochi per l'*home market* (e addirittura le loro stesse condizioni di esistenza) sarà garantito proprio dall'apparecchio che trent'anni prima aveva scosso in profondità le fondamenta di Hollywood.

> Le città fornite di televisione conobbero segni di terremoto economico e di drastici mutamenti di costumi. Nel 1951, in quasi tutte queste città le frequenze al cinema diminuirono del 20-40%. Nelle città senza la televisione, la frequenza delle sale cinematografiche rimase invece costante, oppure aumentò[67].

In realtà ciò che la TV incrinò non fu tanto l'industria cinematografica hollywoodiana, quanto lo statuto della sala come luogo deputato indiscutibilmente ad accogliere la fruizione dei testi audiovisivi; le case di produzione furono chiamate solo a ripensare la propria strategia di business in virtù della presenza del nuovo medium nella società statunitense:

> Hollywood seppe adattarsi all'era televisiva traendo vantaggio dalla sua nuova concorrente. [...] Gli studi di Hollywood cominciarono a creare serie televisive. Nel 1949 la Columbia convertì il suo reparto cortometraggi alla produzione televisiva: quando nel 1953 i network passarono dagli sceneggiati in diretta ai telefilm girati su pellicola, la richiesta di materiale si intensificò e i produttori indipendenti furono pronti a soddisfarla. Col declino della produzione

[67] Erik Barnouw, *Tube of Plenty. The Evolution of American Television* (1975), tr. It. *Il canale dell'opulenza. Storia della televisione Americana*, a cura di Leda Spiller, Torino, ERI/Edizioni Rai radiotelevisione italiana, 1981, p. 93.

> cinematografica, i grandi *studios* generarono profitti affittando le loro strutture a produzioni indipendenti, destinate sia al cinema sia alla televisione[68].

Gli *studios* sposteranno la produzione verso la televisione; e oggi, in modo del tutto analogo, stanno facendo la stessa cosa con i videogame, come vedremo.

Tale processo di avvicinamento del cinema alla televisione evolverà gradualmente, ed è molto importante porre l'accento sul fatto che nel 1976, all'incirca nello stesso momento in cui il mercato dell'intrattenimento inizia a essere invaso dalle console di gioco, entra in scena un'altra rivoluzionaria novità: il Videoregistratore VHS dell'azienda giapponese JVC. Esso rappresenta, in un certo senso, il corrispettivo delle console videoludiche per il cinema, introducendovi la dialettica tra hardware (il videoregistratore) e software (le videocassette che vanno inserite nell'apparecchio) e così stravolgendo in modo radicale la posizione dello spettatore e la sua facoltà di agire sul testo filmico. I videoregistratori invadono i salotti degli americani proprio come i videogiochi domestici e, al contrario di quanto potrebbe sembrare a prima vista, innestano un circolo virtuoso con la sala tradizionale:

> Nel 1980, gli americani hanno in casa circa 800.000 videoregistratori; nel 1982 ne sono venduti 2 milioni, 11,9 milioni nel 1985, 13 milioni nel 1986-87 e 10,5 milioni nel 1988. Nel 1983, le abitazioni americane dotate di videoregistratore sono soltanto il 7 per cento; nel 1984 salgono al 17, nel 1985 al 30, nel 1986 al 40, nel 1988 al 58 e nei primi anni novanta al 70 per cento. […] L'avvento del videoregistratore, del noleggio delle videocassette […] non riduce il consumo di cinema; […] tutto ciò comporta, al contrario, un allargamento della distribuzione dei film e che le presenze nelle sale cinematografiche

[68] David Bordwell, Kristin Thompson, *Film History. An Introduction*, cit., p. 183.

> aumentano persino quando il rapporto tra consumo cinematografico casalingo e quello «pubblico» subisce una profonda trasformazione”[69].

Che si tratti di vedere un film in formato VHS o di giocare con un videogame stampato su cartuccia, la *conditio sine qua non* di entrambe queste attività è la televisione. Quando il cinema comincia a fluire nella TV e altrettanto fanno i quasi neonati videogiochi, ne consegue che, in modo allora ancora poco evidente ma che sarebbe apparso più chiaro in seguito, anche tra medium videoludico e cinematografico si innesta, seppur timidamente, un processo di dialogo dei linguaggi che poi non si è mai interrotto e che oggi ha raggiunto il suo massimo grado di complessità e interpenetrazione. È a questo punto, a parere di chi scrive, che ha inizio quel percorso di convergenza multimediale che, con la nascita di internet e la riconfigurazione di tutti i media al linguaggio del digitale, ha rivoluzionato profondamente il panorama delle comunicazioni contemporanee. All’origine vi è stata la televisione, il cui

> ruolo nella storia dei media digitali, specialmente il suo posto nello sviluppo storico delle tecnologie digitali di intrattenimento come i videogiochi e i computer, dovrebbe […] essere enfatizzato e compreso come cruciale per la storia e la teoria dei nuovi media. Per le allora nuove tecnologie degli anni ’70 come il personal computer e i videogiochi, la televisione fu più che un basilare display visivo[70].

---

[69] James Hay, “Cinema e televisione”, in *Storia del cinema americano*, vol. 2, a cura di Gian Piero Brunetta, Torino, Einaudi, 2006, pp. 1716-1717.

[70] Sheila C. Murphy, “ “This is Intelligent Television”. Early Video Games and Television in the Emergence of the Personal Computer”, in *The Video Game Theory Reader 2*, a cura di Bernard Perron e Mark J. P. Wolf, cit., p. 198.

Atari fu la prima azienda a intuire le potenzialità commerciali di un sistema che riunisse le proprietà tecnologiche di questi tre media: anticipando una pratica oggi diffusissima, negli anni ’70 la compagnia lanciò sul mercato i computer Atari 400 e Atari 800, che “erano configurati per collegarsi ad un ricevitore televisivo ed usarlo come monitor, proprio come fanno i sistemi domestici per videogiochi”[71]. Nonostante i computer Atari avessero goduto di un successo assai modesto, una nuova linea aziendale era stata tracciata e presto sarebbe stata seguita da tutti i protagonisti della scena tecnologica del mondo occidentale; la scarsa risposta all’Atari 400 e 800 fu dovuta più alla limitata potenza dei loro processori che all’ipotetico disinteresse dei potenziali acquirenti. Anzi, gli anni ’70, a partire dai quali i consumatori cominciano a entrare in contatto in modo continuativo con *devices* tecnologici mai sperimentati prima, segnano una fase fondamentale di acquisizione di competenza e dimestichezza coi linguaggi all’avanguardia di questi dispositivi, e una riformulazione della nozione di fruitore anche in rapporto ai media tradizionali:

> La gente era pronta a considerare la TV come qualcosa di più che solo una “scatola idiota” da guardare. Al contrario, si poteva approcciare la televisione come parte di un più ampio sistema dell’intrattenimento e come un “computer” interattivo. […] Usando il linguaggio di oggi potremmo dire che la televisione, quale apparato tecno-culturale, si trovava nel pieno di una “ristrutturazione estrema” durante la seconda metà degli anni ’70. Se si era capaci di riprogrammare i ricevitori televisivi con tecnologie aggiuntive come i sistemi per videogiochi, si poteva, quasi letteralmente, trasformare il sistema televisivo, rendendolo un computer o, più precisamente, la periferica di un computer”[72].

Infine, per quanto riguarda il personal computer, le date ancora una volta coincidono: Apple I, il primo a ottenere un consenso di massa, viene presentato nel 1976; l’anno dopo è la volta della sua versione aggiornata e migliorata, Apple II; e nel 1984 il Macintosh segna un punto di non ritorno nella storia dei computer. Il sistema operativo, infatti, tende a

[71] *Ibid.*, p. 204.

[72] *Ibid.*, pp. 202-203.

semplificare il rapporto dell'utente con la macchina tramite una nuova configurazione dell'interfaccia che, assumendo per la prima volta una forma grafica, tende a facilitare l'esperienza di fruizione:

> Il Mac adotta una metafora della scrivania di un ufficio, su cui si mettono documenti (file) e cartelle (folder) a cui abbiamo dato un nome, e da cui si butta nel cestino quello che non serve più. Ogni elemento (cartella, documento) è rappresentato da un'icona di facile comprensione. […] Il mouse per la prima volta viene usato in un computer di larga diffusione. I comandi del Macintosh non sono più istruzioni operative da digitare sulla tastiera, […] ma icone da attivare[73].

Pur non essendoci ancora ricerche accademiche orientate in modo specifico su questo campo di indagine, si può suggerire che le reazioni entusiaste al Macintosh siano state favorite da un quindicennio di pratica videoludica che, giunti al 1984, aveva ormai "educato" le persone ad interagire attivamente con le interfacce grafiche.

La descrizione che il giornalista e studioso dei media Steven Johnson fa dei successivi sistemi operativi di Windows, emuli del computer della Apple, potrebbe essere stata scritta in modo altrettanto calzante per qualsiasi videogame del periodo, sia in formato *arcade* che domestico:

> Il puntatore che saetta attraverso lo schermo era il doppelganger virtuale dell'utente. La risposta visiva conferiva all'esperienza la sua immediatezza, il suo essere diretta: sposta il mouse di tre o quattro centimetri verso destra e il puntatore sullo schermo farà lo stesso… Il mouse permetteva all'utente di entrare in quel mondo e manipolare davvero le cose che vi si

[73] Enrico Menduni, *I media digitali*, cit., pp. 60-61.

> trovano all'interno, e per questa ragione esso costituiva molto più che un semplice dispositivo di puntamento[74].

Il senso quasi di stupore avvertito dagli utilizzatori dei PC che Johnson cerca di evocare non dovrebbe essere tanto dissimile da quello degli studenti del MIT che giocarono a *Spacewar!*, dei giovani che invasero le sale *arcade* per battere ogni record di *PONG* o *Pac-Man*, o dei nuclei familiari che, di lì a poco, si sarebbero riuniti di fronte allo schermo del televisore per partecipare in prima persona alla creazione del mito di Super Mario e di tanti altri eroi in pixel della cultura popolare. C'è una storia delle interconnessioni e dei processi di convergenza in era analogica che è ancora tutta da esplorare in profondità, ma che senza dubbio fornisce il retroterra, sia tecnico che culturale, per inquadrare nel modo migliore il panorama dei media contemporanei.

1.5 Epilogo: giocare in ogni dove.

Nel 1983 l'industria americana di videogiochi è scossa da una crisi di proporzioni gigantesche, determinata dall'assunzione da parte di Atari, al tempo ancora leader di mercato, di una linea politica disastrosa, a cominciare dal licenziamento di Nolan Bushnell, fondatore della compagnia.

> Con Bushnell se n'è andato quello spirito libero e intraprendente che aveva caratterizzato Atari fin dalla nascita, rendendola la compagnia con la crescita più rapida di tutta la storia americana. Il nuovo dirigente, Ray Kassar, popola gli uffici della compagnia di esperti di marketing e figure amministrative, totalmente estranee alla filosofia della vecchia casa, che

[74] Steven Johnson, *Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco, Harper Edge, 1997, p. 22.

> vedeva nell'innovazione la vera strada per l'evoluzione continua e costante. Agli occhi di questi professionisti, il videogioco appare come il tocco di Re Mida, capace di trasformare tutto in oro e di trainare le vendite di ogni prodotto[75].

È a partire da questa fiducia sconsiderata nella capacità del videogame di attrarre compratori sempre e comunque, che Atari compie alcune operazioni destinate a farle perdere credibilità agli occhi della maggior parte dei giocatori: per la console Atari 2600 vengono messi in commercio il gioco *Atari Video Cube* (Atari, 1982), che trasporta le dinamiche del Cubo di Rubik all'interno dello schermo televisivo, senza però aggiungervi nulla di specifico e quindi rendendo sostanzialmente inutile e molto più noioso (e costoso) giocare con il Cubo tramite la mediazione dell'interfaccia piuttosto che servirsi del suo omologo materiale; *Chase the Chuck Wagon* (Atari, 1983), concepito a partire dall'inconsistente premessa narrativa di uno spot pubblicitario per la marca di biscotti per cane Purina; e una riconversione fatta in fretta e furia del classico *Pac-Man*, dalla qualità assai scadente e molto inferiore a quella della versione *arcade* del gioco.

Ma il gioco che portò Atari a un passo dalla bancarotta fu *E.T the Extra-Terrestrial* (Atari, 1982), adattamento del film di Steven Spielberg *E.T l'extra-terrestre* (*E.T. the Extra-Terrestrial*, 1982). Allettati dal trionfo al botteghino dell'opera di Spielberg, Atari ne acquista immediatamente i diritti per una trasposizione videoludica; l'obiettivo è realizzare il gioco il prima possibile, a scapito della sofisticatezza del *gameplay*, perché si ritiene che il marchio della compagnia, abbinato alla figura dell'alieno avrebbe garantito un sicuro successo. Al programmatore Howard Scott Warshaw sono concesse cinque settimane di tempo per consegnare ai capi il prodotto ultimato, rispetto ai canonici sette o otto mesi di lavoro; ne deriva un gioco considerato all'unanimità malriuscito sotto ogni punto di vista:

> Lento e macchinoso anche nei controlli, l'*E.T.* di Atari non ha nulla del divertimento offerto dagli altri giochi della storica casa. La grafica troppo rozza, anziché perseguire il

[75] Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, cit., pp. 68-69.

> coinvolgimento del giocatore, rende involontariamente comico persino il protagonista, lontano anni luce dall'icona creata da Carlo Rambaldi. […] Tutti questi fattori renderanno il titolo un vero e proprio flop, e un disastro commerciale per Atari, che registrerà nello stesso anno del suo lancio perdite per 356 milioni di dollari"[76].

Con la maggiore azienda nordamericana sull'orlo del baratro, gli equilibri di forza si sposteranno in breve tempo verso il Giappone, che prenderà le redini dell'industria del videoludico, posizione che in larga misura conserva ancora oggi. I due principali protagonisti degli ultimi trent'anni di storia dei videogame sono Nintendo e SEGA, che colonizzeranno il mercato occidentale col lancio rispettivamente del Famicon, poi rinominato NES (Nintendo Entertainment System) e di Sega Mega Drive, nota in Europa e USA come Genesis: console dotate di una resa grafica mai vista fino ad allora e in grado di supportare giochi dal *gameplay* lungo e complesso. Saranno gli eroi Mario di *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) e Sonic di *Sonic the Hedgehog* (SEGA, 1991) a conquistare il cuore di milioni di giocatori in tutto il mondo e stabilire il predominio indiscusso del Giappone nel settore dei videogiochi. Bisognerà quindi tenere conto, quando si parlerà dei processi di ibridazione tra cinema e videogiochi oggi, del fatto che spesso essi rappresentano degli accordi internazionali e dei confronti tra modelli culturali e produttivi differenti.

Il dominio dell'industria giapponese produce due effetti importanti. In primo luogo, i risultati positivi di vendita delle console di nuova generazione mettono fine una volta per tutte alla disputa con le sale *arcade*. Gli ultimi cabinati che riscuotono un successo di massa sono *Street Fighter II. The World Warrior* (Capcom, 1991) e *Mortal Kombat* (Midway, 1992), ma si tratta del canto del cigno di una forma della pratica videoludica che stava venendo scalzata dall'emergere di apparecchiature più avanzate tecnologicamente.

> Il declino delle sale giochi nei paesi occidentali è da questo momento in poi irreversibile, a causa soprattutto della presenza parallela e costante degli stessi titoli in

[76] *Ibid.*, p. 70.

versione arcade e domestica, con la seconda spesso e volentieri migliore, anche a livello grafico e sonoro, delle controparti. […] L'attrattiva delle sale arcade e la fascinazione delle macchine dal grande schermo e dai suoni avvolgenti si sta definitivamente sopendo"[77].

I responsabili dell'estinzione delle sale giochi saranno le console di nuova generazione come il Super Nintendo e il Sega Mega Drive, che implementano la potenza di calcolo dei processori molto al di sopra di quella dei cabinati e migliorano il sistema di controllo dell'avatar, reso più intuitivo e maneggevole. Inoltre, Nintendo e SEGA, proseguendo sulla via del perfezionamento degli hardware, rivoluzionano ancora una volta il videogioco, trasformandolo in un medium *hand-held*, ossia portatile. Ricalcando il processo di miniaturizzazione che negli anni '50 aveva trasformato la radio da simbolo familiare e sociale a dispositivo randomico e personale, Nintendo costruisce dapprima i giochi elettronici Game & Watch (1980-1991) e poi il Game Boy, messo in commercio nel 1989, di cui sono venduti 18 milioni di esemplari e che "fa sì che l'esperienza videoludica casalinga si espanda notevolmente, andando a colonizzare nuove frontiere"[78]. Le console portatili non sostituiscono quelle domestiche, ma si spartiscono con loro il campo d'influenza, col risultato di istituire una relazione ancora più pervasiva e intima tra giocatore e medium; stato di cose che perdura ancora oggi, con Nintendo che nel 1998 produce il Game Boy Color, nel 2001 il Game Boy Advanced, nel 2004 il celebrato Nintendo DS e nel 2011 il Nintendo 3DS (con l'aggiunta della tecnologia 3D). Val la pena riflettere allora sul fatto che le attuali tecnologie mobili come iPhone, Smartphone e Tablet, e l'attitudine *multitasking* che veicolano, trovino il proprio antesignano proprio negli ancora tanto denigrati videogiochi: uno studio non pregiudiziale su questa pratica ludica potrebbe rendere più chiari aspetti del sistema mediale in cui siamo attualmente immersi.

C'è un ultimo passaggio che non è stato ancora affrontato nel percorso storico, teorico e comparativo con il cinema che fino a qui si è tracciato. Tutta la fase che va circa dal 2000

[77] Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi*, cit., p. 60.

[78] Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, cit., p. 81.

fino ai giorni nostri sarà trattata più dettagliatamente nel prossimo capitolo, perché nel momento in cui tutta la sfera dell'audiovisivo si converte al digitale non ha più senso, come si vedrà, parlare di una storia dei videogiochi o del cinema o della televisione come realtà separate e mai destinate ad incontrarsi. Si è visto anzi come già in epoca analogica i videogame abbiano intrecciato il proprio percorso di sviluppo con quello di altri media, arrivando in alcuni casi ad influenzare la loro evoluzione; ma adesso i destini di ognuno di essi sembrano inestricabilmente interconnessi.

CAPITOLO 2: LO STATO DELLE COSE

2.1 Gli antesignani dei game studies.

Nonostante che una letteratura di settore nasca, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, quasi all'unisono con l'apparire dei videogiochi nei computer *mainframe* dei centri di ricerca e poi nei *penny arcade*, solo in tempi relativamente recenti il medium videoludico è stato investito di una dignità teoretica, grazie allo sviluppo di ambiti di studio universitari specificamente dedicatigli e di riviste altamente specializzate. Se c'è una storia del percorso tecnologico ed estetico che i videogiochi hanno intrapreso dalle loro origini fino ad oggi, esiste anche una storia dei giudizi e delle riflessioni proiettate su di essi nel corso del tempo, e quindi anche della definizione del loro posizionamento e della loro funzione all'interno della società, del sistema dei media, del mondo dell'arte, delle scienze cognitive; sarà bene ripercorrerne le tappe fondamentali, perché essa costituisce la fonte concettuale, già ampia ma ancora tutta in via di espansione, da cui attingere a piene mani per intavolare una discussione sulle ibridazioni tra cinema e videogame.

Per prima cosa, ogni disciplina in cerca di legittimazione ha bisogno di stabilire dei modelli teorici da assumere come linee guida; così molti esponenti contemporanei dei *game studies* hanno indicato, a posteriori, come propri numi tutelari alcuni autori, provenienti da ambiti del pensiero disparati, i quali hanno provato ad attribuire alla pratica del gioco un'importanza culturale e sociale superiore a quella normalmente riconosciutagli. Nel tentativo di definire il proprio oggetto di studio nei suoi tratti essenziali, i teorici dei videogame hanno fatto riferimento in larga misura alla teoria dei giochi linguistici

formulata dal filosofo Ludwig Wittgenstein nel 1953 nel libro *Ricerche filosofiche*[79]: dal suo approccio relativista, Wittgenstein denuncia il carattere puramente denotativo, non assoluto o metafisico, del processo di definizione degli oggetti del mondo compiuto attraverso il linguaggio. Interpretando le enunciazioni cui giungiamo come dei meri giochi linguistici (in quanto svuotati di reale valore normativo), "Wittgenstein sta tracciando un'analogia tra il linguaggio e l'attività giocosa"[80]. Ciò ha stabilito due premesse discorsive importanti per le teorie del videoludico: la prima è il riconoscimento dell'identità sempre *in fieri* di ogni operazione atta a circoscrivere un campo d'indagine dai confini estremamente sfumati e in perenne e rapidissima trasformazione quale è quello dei videogiochi; infatti per Arjoranta l'approccio del filosofo sarebbe di natura ermeneutica, il che "significherebbe che ogni definizione è intesa come punto di partenza per un nuovo atto definitorio, o in altri termini, come una pre-comprensione per una comprensione più completa"[81]. Questo per Arjoranta equivarrebbe a dire che il metodo di Wittgenstein rifugga dal tentativo di giungere a una definizione che catturi qualche qualità essenziale delle cose; nel rifiuto dell'essenzialismo, il filosofo sottolinea invece il carattere flessibile e in divenire dei processi di definizione nominale delle cose, i quali non sono mai chiusi, bensì assumono i tratti di un interminabile ciclo di ridefinizione: "questo processo di ridefinizione può essere descritto come un *circolo ermeneutico*, […] col risultato finale che l'atto definitorio serve da punto di partenza per un nuovo processo di definizione"[82]. La seconda premessa, ancor più rilevante, consiste nel riconoscere il gioco come un'attitudine o uno stimolo non fine a

---

[79] Sulla teoria dei giochi linguistici cfr. Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen* (1953), tr. it. *Ricerche filosofiche*, a cura di Mario Trinchero, Torino, Einaudi, 1995.

[80] Jonne Arjoranta, "Game Definitions. A Wittgenstenian Approach", «Game Studies», vol. 14, n. 1, agosto 2014, disponibile sul sito http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta, ultimo accesso luglio 2016.

[81] *Ibid.*

[82] *Ibid*.

se stesso, bensì implicato in modo decisivo nei meccanismi attraverso cui l'individuo struttura ed organizza la propria relazione con il mondo.

In merito a quest'ultimo punto, ci sono tre testi "sacri" per i *game studies* che hanno tentato di nobilitare l'attività ludica in campo filosofico e scientifico. Di essi il più discusso e menzionato è senza dubbio *Homo Ludens* (1938) di Johan Huizinga. La sua tesi di fondo è ancor oggi provocatoria: dimostrare che il giocare, inteso come un impulso creativo primordiale comune a quasi tutte le creature viventi, è alla base di ogni attività dell'essere umano. Huizinga fa infatti riferimento a un "elemento ludico della cultura"[83], espressione con la quale non intende riferirsi tanto all'importanza del gioco tra le varie attività culturali che contraddistinguono la vita dell'uomo, né alla teoria dell'evoluzione del gioco verso la cultura (la quale presuppone una svalutazione delle attività ludiche che, evidentemente, il filosofo non approva). La sua posizione è assai più radicale:

> La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. Anche quelle attività che sono indirizzate alla soddisfazione dei bisogni vitali, come per esempio la caccia, nella società arcaica assumono di preferenza la forma ludica. Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme soprabiologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici[84].

Riconducendo dunque alla tensione ludica il linguaggio (e in ciò anticipando di diversi anni Wittgenstein), la sfera del diritto, l'arte, la filosofia, il mito, la religione, la scienza, e persino la guerra, Huizinga arriva ad asserire che il gioco permea tutte le grandi attività

---

[83] Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1938), tr. it. a cura di Corinna van Schendel, Torino, Einaudi, 2002, p. 55.

[84] Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1938), tr. it. a cura di Corinna van Schendel, Torino, Einaudi, 2002, p. 55.

originali della società umana, le quali sorgono nell'ambito del mito e del culto e svolgono una forte funzione culturale. Giustizia e ordine, traffico e industria, artigianato e arte, poesia, filosofia e scienza; esse sono tutte, per Huizinga, radicate in tale base di azione giocosa[85]. Il pensiero di Huizinga è stato fatto proprio dagli studiosi dei videogame perché ha permesso di investire di una luce nuova l'attività videoludica. Essa, a lungo considerata inutile se non addirittura dannosa per il fruitore, come vedremo più avanti, inizia invece a partecipare e godere dell'idea che

> il gioco si fa accompagnamento, complemento e parte della vita in generale. Adorna la vita e la completa, e come tale è indispensabile. È indispensabile all'individuo, in quanto funzione biologica, ed è indispensabile alla collettività per il *senso* che contiene, per il significato, per il valore espressivo, per i legami spirituali e sociali che crea, insomma in quanto funzione culturale. Soddisfa a ideali di espressione e di vita collettiva. Appartiene a una sfera superiore a quella strettamente biologica del processo nutrimento-accoppiamento-difesa[86].

È in sostanziale continuità col testo di Huizinga, nonostante alcune critiche di relativa entità sparse tra le pagine, anche il secondo libro chiave per le teorie del videoludico: *I giochi e gli uomini* (1967) di Robert Caillois. Il filosofo francese rimarca i principi contenuti in *Homo Ludens*, ma ne spinge ancor più avanti la portata innovativa: ribaltando la visione tradizionale secondo cui il gioco, proprio perchè appartenente alla dimensione ludica, sarebbe semplicemente propedeutico per il bambino in vista delle attività serie che lo attendono nella sua vita di adulto, Caillois sostiene la fondamentale indipendenza del gioco dal lavoro, per cui solo apparentemente le attività non-ludiche della vita adulta possono essere intese come prefigurate dal gioco infantile:

---

[85] *Ibid.*, pp. 7-8.

[86] *Ibid.*, p. 12.

> Il ragazzino che gioca col cavalluccio o col trenino non si prepara affatto a diventare cavaliere o macchinista, né si prepara a fare la cuoca la bambina che ammannisce in ipotetici piatti alimenti fittizi insaporiti da finti odori. Il gioco non prepara a un mestiere preciso, esso allena in generale alla vita aumentando ogni capacità di superare gli ostacoli o di far fronte alle difficoltà[87].

Tale autonomia è inoltre sottolineata ulteriormente dal fatto che "nel momento in cui l'adulto si abbandona a questo preteso svago, esso non l'assorbe meno di un'attività professionale. Spesso, lo interessa di più. A volte, esige da lui un maggiore dispendio di energia, di abilità, di intelligenza o di applicazione"[88]. Mentre il lavoro di Huizinga si può dire che si costruisca, in un certo senso, a partire da un approccio filogenetico, poiché lo storico tedesco tenta di definire l'identità del giocare in rapporto allo sviluppo della specie umana, *I giochi e gli uomini* articola all'opposto uno sguardo ontogenetico, nel senso che l'autore è intento a compiere la stessa operazione guardando però al processo di crescita – biologica, intellettiva e sociale – del singolo individuo nel proprio contesto di appartenenza. Caillois giunge così, seppur attraverso una via alternativa, a conclusioni simili a quelle di Huizinga, con la conseguenza che le rispettive teorie si rafforzano a vicenda (e infatti all'interno dei *game studies* esse sono assai spesso presentate insieme):

> Persuaso […] che fra i giochi, le usanze e le istituzioni debbano necessariamente esistere stretti rapporti di compensazione o di connivenza, non mi pare estraneo a ogni congettura plausibile il ricercare se il destino stesso delle culture, la loro possibilità di riuscita o il loro rischio di stagnazione, non siano ugualmente da ascrivere alla preferenza che esse accordano a questa o quella delle categorie elementari nelle quali ho creduto di poter suddividere i giochi e

---

[87] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, tr. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, a cura di Laura Guarino, Milano, Bompiani, 2010, p. 12.

[88] *Ibid.*, p. 86.

che non hanno tutte una pari fecondità. In altre parole, non mi accingo solamente a una sociologia dei giochi. Penso di gettare le basi di una sociologia *a partire* dai giochi[89].

Oltre a questa generale rivalutazione della posizione che la pratica ludica dovrebbe assumere in una ipotetica gerarchia delle azioni umane, il concetto, comune tanto a Huizinga che a Caillois, più citato, dibattuto ed equivocato da parte degli esponenti della critica videoludica, è quello relativo all'idea del "cerchio magico", tanto che "la questione del cerchio magico e della sua sovversione è uno degli argomenti topici nel campo dei *game studies*"[90]. Al suo interno si compie l'atto di giocare ed esso viene definito come "uno spazio puro, autonomo, in cui la regola, volontariamente rispettata da tutti, non favorisce né lede alcuno. Costituisce un'isola di chiarezza e perfezione, per quanto indubbiamente infinitesimale e precaria, revocabile e che si autosopprime"[91]. Il termine si riferisce quindi allo spazio artificiale condiviso dai giocatori e all'interno del quale valgono le regole del gioco, e rassomiglia al concetto di dispositivo di Baudry menzionato in precedenza. L'idea di un'area delimitata tanto a livello spaziale – il campo o l'arena di una competizione sportiva – che temporale – una durata precisa che stabilisce inizio e fine del gioco – da un lato individuerebbe il meccanismo attraverso cui si costruisce di volta in volta il dispositivo che rende possibile l'esperienza di gioco, ma allo stesso tempo presupporrebbe una separazione netta tra lo spazio ludico e tutto il resto, ogni cosa che è al di fuori di esso. Questa conclusione risulta contraddittoria se si afferma di averla tratta dai ragionamenti di Huizinga, perché egli sostiene che il gioco, piuttosto che separato, sia implicato in tutti gli aspetti dell'esistenza:

---

[89] *Ibid.*

[90] Hector Rodriguez, "The Playful and the Serious. An Approximation to Huizinga's *Homo Ludens*", «Game Studies», vol. 6, n. 1, dicembre 2006, disponibile sul sito http://gamestudies.org/0601/articles/rodriges, ultimo accesso luglio 2016.

[91] *Ibid.*, p. 12.

> Il cerchio magico non è un concetto particolarmente importante in *Homo Ludens* e, nonostante Huizinga suggerisca certamente l'idea che i giochi possano essere considerati come entità separate dalla vita di tutti i giorni, non si spinge mai completamente verso quegli estremi attribuiti al paladino del cerchio magico – ovvero che i giochi siano separati da ogni altra cosa della vita o che le regole siano le uniche unità fondamentali dei giochi stessi[92].

Meglio ancora, va notato, per Hector Rodriguez, che Huizinga riconosca in modo esplicito che ciò che definisce gioco non si riferisce indistintamente a ogni forma di attività ludica (come i giochi dei bambini o degli animali), ma soltanto alle forme più alte rintracciabili nelle culture avanzate. E infine "riconosce che, in diverse forme di gioco, i confini spaziali e temporali del cerchio magico potrebbero essere molto deboli o inesistenti"[93].

La posizione di Caillois invece è più radicale, poiché egli attribuisce al cerchio magico la massima importanza. Che gioco e vita ordinaria siano nettamente demarcati è per Caillois essenziale per definire il gioco stesso e per garantire la sicurezza dei giocatori.

> I vari impulsi che sono al cuore del gioco possono essere positivamente soddisfatti solo […] sotto le condizioni ideali che offrono protezione dall'eccessiva virulenza dell'istinto umano. […] La presenza di un quadro spaziale e temporale definito aiuta a disciplinare i nostri

---

[92] Eric Zimmerman, "Jerked Around by the Magic Circle. Clearing the Air Ten Years Later", tr. it. "Preso in giro dal "cerchio magico". Fare pulizia dieci anni dopo", a cura di AA.VV., 2012 disponibile sul sito http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:PLrYnVZY7TkJ:www.doppiozero.com/sites/default/files/allegati/AL-Caruso-3.pdf+&cd=2&hl=it&ct=clnk&gl=it, ultimo accesso luglio 2016.

[93] Hector Rodriguez, "The Playful and the Serious. An Approximation to Huizinga's *Homo Ludens*", cit.

potenzialmente pericolosi impulsi fornendo un sistema di restrizioni che tutti i giocatori accettano di sostenere[94].

Ma anche questa teoria è stata messa in discussione da diverse voci, a testimonianza del grande interesse ermeneutico sorto attorno all'idea del cerchio magico, al fine di poter applicare o meno il concetto ai videogiochi. Secondo Rodriguez, infatti "i concetti di gioco difesi da diversi filosofi sono strettamente connessi con le loro idee sottintese sulla natura umana"[95]. Da questo punto di vista, la filosofia di Caillois sarebbe improntata a definire la natura umana come centrata su di una tensione ineliminabile tra cultura e istinto. Ma la problematicità della riflessione del filosofo, nella lettura che ne dà Rodriguez, risiederebbe nel fatto che essa perviene "a una teoria monodimensionale del gioco. Descrivendo il cerchio magico principalmente come una protezione contro l'istinto, Caillois travisa i modi in cui i piaceri ludici possano fruttuosamente portare il ludico fuori dal cerchio magico e dentro la quotidianità"[96]. Il dibattito attorno a questo argomento ci sarà inoltre utile più avanti, quando si cercherà di stabilire un confronto tra le specificità del medium videoludico e di quello cinematografico.

Infine, tra le tre opere di riferimento prese in esame quella comunque rilevante, ma forse immeritatamente accolta con minor enfasi dagli studiosi, è *Gioco e realtà* (1971) dello psicoanalista inglese Donald W. Winnicott. La ricerca di Winnicott, nonostante compaia negli indici bibliografici dei saggi sui videogiochi meno spesso rispetto a quelle degli altri due filosofi, è importante perché tende a spostare il percorso di riconsiderazione positiva del gioco da una dimensione prettamente speculativa ad una scientifica, inscrivendolo nella teoria psicoanalitica. Winnicott parte dalla nozione di "oggetti transizionali", che presenta delle rassomiglianze col concetto del transfert di Freud, il quale lo aveva definito come

---

[94] *Ibid.*

[95] *Ibid.*

[96] *Ibid.*

“una traslazione di sentimenti sulla persona del medico”[97] da parte di un paziente durante il periodo di terapia. Come il malato trova nella figura del terapeuta un possibile sbocco per la pulsione libidinale repressa che ha determinato la nevrosi, così i bambini tendono a sostituire alla figura della madre un oggetto che investono degli stessi impulsi normalmente rivolti al genitore. Ma, e questo è l’aspetto che più ci interessa, il rapporto bambino-oggetto che sostituisce il rapporto bambino-madre si concretizza nel e attraverso il gioco; per cui Winnicott può arrivare a dire che il gioco stesso costituisca una forma di terapia:

> Fare in modo che i bambini siano messi in condizione di giocare è di per sé una psicoterapia che ha applicazione immediata e universale, e include lo stabilirsi di un atteggiamento sociale positivo verso il gioco. […] La caratteristica essenziale […] è che il gioco è una esperienza creativa, e che è un’esperienza che si svolge nel continuum spazio-temporale, una forma fondamentale di vita[98].

Nel momento in cui lo psicoanalista inglese pone l’accento sulla creatività come qualità essenziale del gioco, si situa in sintonia con la filosofia di Huizinga e Caillois, dal momento che pone il gioco (inteso qui come stimolo primario dell’azione umana, attività non ancora normativizzata) in linea diretta di continuità con l’originarsi della cultura: “Il luogo in cui l’esperienza culturale è ubicata è lo *spazio potenziale* tra l’individuo e l’ambiente (originariamente l’oggetto). Lo stesso si può dire del gioco. L’esperienza culturale comincia con il vivere in modo creativo, ciò che in primo luogo si manifesta nel gioco”[99]. Se la cultura nasce dalla creatività, ed essa a sua volta si presenta dapprincipio in forma di

---

[97] Sigmund Freud, *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse* (1917), tr. it. *Introduzione alla psicoanalisi. Tutte le lezioni*, a cura di Irene Castiglia, Roma, Newton Compton, 2014, p. 343.

[98] Donald W. Winnicott, *Play and Reality* (1971), tr. it. *Gioco e realtà*, a cura di Giorgio Adamo e Renata Gandini, Roma, Armando, 1974, p. 97.

[99] *Ibid.*, p. 172.

gioco tra il soggetto e il mondo esterno, ne deriva allora che l'essenza di tutta la cultura è ludica; e inoltre Winnicott prende anche posizione indirettamente nel dibattito sul cerchio magico difendendo la prospettiva per cui esisterebbe una modalità del gioco che precede la consapevolezza di giocare e l'organizzazione di un sistema di regole. Perciò l'attività ludica non è mai fine a sé stessa o controproducente per il giocatore; nell'accezione allargata che Winnicott dà del gioco, esso acquisisce l'aspetto di una pulsione naturale motivata a livello psichico e imprescindibile per la crescita dell'individuo:

> È nel giocare e soltanto mentre gioca che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé. Legato a questo è il fatto che solo nel giocare è possibile la comunicazione; ad eccezione della comunicazione diretta, la quale appartiene alla psicopatologia, oppure a un grado estremo di immaturità[100].

Così ogni forma di gioco finisce per diventare una ricerca che il soggetto conduce su di sé e a partire da sé; essa si immerge nel mondo esterno ma poi torna all'uomo, arricchendolo. Il gioco come necessità della psiche e quindi percorso del corpo e della mente capace di veicolare contenuti profondi e attivare processi interiori tutti da scoprire: una definizione utilissima per chi desideri convincere che giocare con i videogiochi rappresenti un'attività complessa, utile e gratificante.

> Il cercare può venire soltanto da un funzionare sconnesso, informe, o forse dal giocare rudimentale, come se avesse luogo in una zona neutra. È soltanto qui, in questo stato non integrato della personalità, che ciò che noi descriviamo come creativo può comparire. Questo, se rispecchiato *ma soltanto se rispecchiato*, diventa parte di una personalità individuale

[100] *Ibid.*, pp. 102-103.

organizzata, e come risultato questo alla fine fa sì che l'individuo sia, che sia ritrovato; finalmente lo rende capace di postulare l'esistenza del sé[101].

2.1 La nascita dei game studies.

Se si fa riferimento alla letteratura dedicata ai videogiochi, ci si troverà di fronte ad un panorama di pubblicazioni enormemente variegato per destinatario, finalità, tipo di supporto. Moltissimi testi assumono i videogame come oggetto, ma non tutti possono essere considerati, alla lettura, degli "studi" consapevolmente realizzati per produrre e far circolare un pensiero speculativo attorno al medium.

I primi articoli dedicati ai videogiochi sono coevi alla loro comparsa nei *mainframe* delle università statunitensi e nelle sale giochi, e trovano posto in riviste generiche dedicate agli appassionati di computer come *Popular Mechanics*, *Popular Science*, *Popular Electronic*. "Molti di questi articoli presentavano prospettive "come fare per" costruire a casa semplici giochi elettronici, come programmi per il lancio di monete elettroniche o per il gioco del tris"[102], ragion per cui non possono essere annoverati tra le ricerche di carattere scientifico. Allo stesso modo nel decennio successivo, quando ormai impazza la mania dei giochi *arcade*, sono dati alle stampe numerosi libri, a volte anche assai corposi, che costituiscono semplicemente delle guide strategiche per vincere ogni partita o dei manuali di riferimento per i collezionisti. Opere come *The Winners' Book of Video Games*[103] di Craig Kubey, *How to Beat the Video Games*[104] di Michael Blanchet o *Ken Uston's Guide to Buying and*

---

[101] *Ibid.*, p. 117.

[102] Introduzione a *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, cit., p. 3.

[103] Craig Kubey, *The Winners' Book of Video Games*, New York, Warner Books, 1982.

[104] Michael Blanchet, *How to Beat the Video Games*, New York, Fireside, 1982.

Beating the Home Video Games[105] di Ken Uston rivelano sin dal titolo che il pubblico per cui sono state scritte è quello dei giocatori adolescenti frequentatori delle sale giochi, e che l'avvento di questi nuovi apparecchi elettronici non è stato ancora giudicato degno di suscitare riflessioni e analisi di un qualche tipo.

Tuttavia sarebbe imprudente stabilire dei confini temporali, come se fino a un certo momento i testi a tema videoludico si fossero macchiati dell'assenza di un pensiero critico per poi colmare la lacuna una volta superata questa soglia. E la ricognizione della genesi dei *game studies* diviene un'operazione ancora più complessa nel momento in cui ci si rende conto che certi libri presentati ufficialmente come prontuari per addetti ai lavori od hobbisti quantomeno accennano a percorsi interpretativi attraverso i quali il videogioco è posto sotto una luce nuova, inscritto entro ambiti discorsivi particolari. Lo si può vedere ad esempio nelle previsioni di carattere socio-economico contenute in uno dei primissimi libri sull'argomento, *Games Playing With Computers* di Alex G. Bell. L'autore individua nel momento storico in cui scrive un passaggio di paradigma in corso, destinato a trasformare l'uso e l'estetica dei sistemi computazionali; infatti per Bell l'industria degli *hardware* sta riorientando la produzione affinché le potenzialità di calcolo dei processori siano messe al servizio di simulazioni di attività reali che l'utente può riconoscere e con le quali può interagire, piuttosto che dover osservare complesse elaborazioni matematiche che non è in grado di comprendere:

> L'acquirente medio è più probabile che preferisca un programma di scacchi (che crede di comprendere) come misura della potenza e della velocità di una macchina. Di certo, mentre le console diventano sempre più comuni, col tempo i computer diventeranno disponibili tanto quanto le apparecchiature televisive. In questo caso, è molto probabile che le generazioni future li useranno nel loro tempo libero per interagire con i programmi di

[105] Ken Uston, *Ken Uston's Guide to Buying and Beating the Home Video Games*, New York, Signet, 1982.

gioco. I ricavi economici di un intrattenimento di questo tipo potrebbero superare di gran lunga quelli di qualsiasi "utile" attività[106].

In linea generale però si può riconoscere una continuità nell'approcciare i videogiochi da particolari prospettive a partire dagli anni '80, quando il medium videoludico, nelle sue declinazioni *arcade* e domestica, è ormai divenuto parte integrante della vita quotidiana di milioni di adolescenti e bambini. La prima corrente di ricerca nascerà come risposta alle polemiche delle istituzioni e delle associazioni di genitori preoccupati per il contenuto violento e diseducativo dei videogame. A inaugurare uno scontro tra censori e industria dei videogiochi che prosegue ancora oggi fu *Death Race* (Exidy, 1976), il cui obiettivo è investire con la propria automobile una serie di figure presentate nel gioco come dei "gremlins", ma che, data la grafica molto stilizzata in voga in quel periodo, possono essere facilmente scambiate per pedoni innocenti, incitando così i ragazzi, secondo i detrattori, a ripetere l'operazione nella vita reale. *Death Race* sarebbe stato destinato ad assumere ben presto l'identità di uno scandalo mediatico di proporzioni nazionali, spingendo per la prima volta gli organi divulgativi come la televisione o la stampa a interrogarsi allarmisticamente sulla pericolosità del gioco in termini di effetti che avrebbe potuto produrre sulla psiche della generazione degli *arcade*, composta per lo più da adolescenti e bambini reputati facilmente influenzabili. Da qui trarrà dunque origine il filone degli studi comportamenti sui videogame: "Il *coin-op* mostra la sua pericolosità: da questo momento, e per molti anni, la stampa stigmatizzerà il divertimento elettronico, accusandolo di violenza e di "cattiva condotta". Il "caso" arriverà perfino a essere discusso nel famoso programma *60 Minutes*, trasmesso sulla CBS"[107].

Col miglioramento della resa fotorealistica delle immagini dei videogame, il tasso di violenza divenne ancor più disturbante negli anni successivi, e le minacce di sanzionare le

---

[106] Alex G. Bell, *Games Playing with Computers*, Londra, George Allen & Unwin, 1972, p. 10.

[107] Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, cit., p. 42.

case di produzione crebbero in modo direttamente proporzionale: giochi come il "picchiaduro" *Mortal Kombat* e l'horror *Night Trap* (Digital Pictures, 1992) portarono addirittura a una riunione del senato degli Stati Uniti, il 1 dicembre 1993, per discutere il loro ritiro dal mercato; e simile fu il destino di titoli come *Carmageddon* (Stainless Games, 1997) e *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001), variazioni sul tema dell'investire i pedoni guidando un veicolo a quattro ruote. A onor del vero va notato che la violenza è una caratteristica presente in moltissimi videogiochi, non solo in questi qui menzionati. Il fatto che essi abbiano sollevato proteste tanto veementi, e tutti gli altri loro contemporanei no, si spiega tenendo conto che *Death Race* – e il discorso è valido anche per gli altri menzionati – "generò indignazione non solo perché era violento, ma perché dipingeva una violenza che metteva in discussione il monopolio dello Stato sulla violenza legittimata e non seguiva le narrazioni culturalmente accettate della violenza, come la violenza militare o della polizia, o del western"[108]. Inoltre, da un punto di vista commerciale il malcontento attorno a *Death Race* non ne inficiò l'appetibilità agli occhi dei giocatori, anzi proprio grazie al grande scandalo Exidy vedrà le proprie vendite triplicate, aprendo la strada allo sfruttamento commerciale della violenza videoludica: "Se da una parte l'inaspettata quanto provvidenziale esposizione mediatica farà sì che molti venditori non vogliano associare il proprio nome al titolo, dall'altra insegnerà anche a molti competitor una cinica lezione: l'importante è incrementare le vendite, con qualsiasi mezzo"[109].

Su queste premesse si delineano i primi due percorsi di indagine sui videogame. Innanzitutto troviamo tutte quelle ricerche di stampo allarmistico che, prendendo di petto il tema della violenza intradiegetica, contribuiscono a consolidare il filone degli studi comportamentisti del videoludico. Le pubblicazioni di tale genere sono innumerevoli, ma sembrano procedere tutte all'unisono nell'elaborazione di alcuni concetti forti condivisi: senza dubbio il più rilevante storicamente è il mito della dipendenza da videogiochi, per cui

---

[108] Carly A. Kocurek, "The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of *Death Race*", «Game Studies», vol. 12, n. 1, settembre 2012, disponibile sul sito http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek, ultimo accesso luglio 2016.

[109] Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, cit., p. 42.

l'utilizzatore di questi apparecchi, soprattutto se ancora in età scolare, sarebbe spinto a maturare un comportamento compulsivo e imitativo di ciò che vede sullo schermo, favorendo atteggiamenti antisociali:

> Nello specifico, gli effetti della violenza dei videogiochi dovrebbero operare attraverso l'elaborazione e l'innescamento di una rete di pensieri aggressivi, indebolimento delle inibizioni contro i comportamenti antisociali, imitazione, […] diminuzione dell'empatia verso gli altri, e la creazione di una visione del mondo più violenta[110].

Dato che analisi del genere continuano a essere alimentate dalla scelta deliberata delle industrie di produrre giochi sempre più violenti sfruttando, come abbiamo visto, le proteste a fini di marketing, ancora in tempi recenti la produzione di saggi e libri sull'argomento, anche in Italia, continua a essere florida. La pericolosità di questi orientamenti risiede spesso nella deriva puramente pregiudiziale del pensiero dei loro autori, non supportato da dati scientifici effettivi; per esempio, in una delle ricerche nostrane su videogiochi e violenza, pubblicata nel 2004, l'assunto fondamentale, nonostante una breve sezione dedicata a enumerare le qualità positive dei videogiochi, è ancora che essi "ingenerano comportamenti aggressivi, rendono indifferenti alla violenza, instillano un'immagine del mondo come luogo terrorizzante. In modo subliminale, forniscono una giustificazione per l'aggressività nei confronti degli altri"[111]. Le argomentazioni proposte nel libro scadono presto nell'adozione di luoghi comuni il cui grado di attendibilità è piuttosto scarso, e che rivelano una presa di posizione minata da tabù mai passati al vaglio di una sincera autocritica:

---

[110] Karen E. Dill, Jody C. Dill, "Video Game Violence. A Review of the Empirical Literature", «Aggression and Violent Behavior», vol. 3, n. 4, 1998, pp. 407-428.

[111] Nessia Laniado, Gianfilippo Pietra, *Videogiochi, internet e TV. Che cosa fare se ipnotizzano i nostri figli*, Milano, Red, 2004, p. 56.

> Quando si è assorti nel gioco, per nervosismo, consolazione o premio si infila in bocca distrattamente, compulsivamente, disordinatamente tutto quello che si trova a portata di mano. […] Se il bambino appare particolarmente svogliato, non finisce i compiti, è solitario, evita di uscire, appare intontito, affrettiamoci a indagare. Forse, a nostra insaputa, invece di dormire passa la notte a inseguire fantasmi virtuali. Sottoponiamolo a un controllo medico e assicuriamoci che durante la notte o alle prime luci dell'alba non si trovi davanti a un videogioco[112].

La prima frase dipinge un giocatore quasi indemoniato e che ha perso il controllo del proprio corpo a causa dei videogiochi, la seconda sembra parlarci di uno zombie o di un malato psichiatrico, più che di un bambino: in entrambi i casi, l'effetto per il lettore potrebbe risultare involontariamente comico.

In realtà gli studi comportamentisti sui videogiochi a carattere apocalittico sono stati ormai largamente contestati, e ne sono state messe in evidenza le premesse metodologiche fallaci, le quali possono essere ricondotte al grande errore originario di ignorare la specificità del funzionamento del medium, cercando di spiegare gli effetti del videogioco servendosi di modelli interpretativi sviluppati per dispositivi diversi. Ad esempio, quando Karen e Jody Dill fanno riferimento alle ricerche condotte sulla violenza dei media per dimostrare che l'esposizione ad essa aumenta gli atteggiamenti aggressivi nei fruitori, cadono nell'errore di ritenere che i medesimi parametri usati per altri linguaggi espressivi possano essere applicati acriticamente anche al medium videoludico, affermando che "ci sono incontestabili ragioni empiriche e teoriche provenienti della letteratura sulla violenza del cinema e della televisione per aspettarci significativi effetti deleteri nel giocare a videogiochi violenti"[113]. Così, le conclusioni che vengono raggiunte, pur se giustificate a

---

[112] *Ibid.*, pp. 63-64.

[113] Karen E. Dill, Jody C. Dill, "Video Game Violence. A Review of the Empirical Literature", cit.

livello logico, sono fuorvianti perché nate da premesse errate; una volta date per scontate, hanno fomentato campagne e accuse ingiustificate contro l'uso del medium videoludico in generale, e prodotto lo stereotipo dei soggetti dipendenti dai videogiochi, "visti come ragazzi delle classi basse, drogati proto-violenti e pericolosi, […] che imparano ad esprimere rabbia e aggressività represse, […] isolati sociopatici"[114]. La verità è che l'elemento di novità rappresentato dapprima dalle sale giochi, e in tempi più recenti da internet e dal mondo del digitale, mette in discussione i concetti conservativi di famiglia, amicizia, gioco e cultura; anziché riconoscere che tali termini debbano essere in buona misura ridefiniti oggi che il panorama sociale è stato stravolto da una dieta mediale del tutto nuova, chi propugna le interpretazioni apocalittiche del videogiocare non fa altro che rilanciare

> una artificiosa divisione tra cultura alta e popolare e inscrive la presunta assuefazione dei giochi entro un'ansia nei confronti di quei formati interattivi, partecipatori ed immersivi che sono intesi essere in competizione con la rappresentazione concettuale dell'arte "più alta" che è incarnata dal libro stampato non interattivo[115].

Lo stereotipo è costruito attraverso l'accostamento dell'attività videoludica all'uso delle droghe, sulla base dell'osservazione del tempo che il giocatore trascorre davanti allo schermo, in uno stato di immersione e partecipazione emotiva e cognitiva forte. L'analogia è basata sul labile concetto che anche l'assunzione di droga determini una condizione psicofisica immersiva e allucinatoria, che "lavora per supportare una matrice discorsiva che presenta la violenza, le droghe e il videogiocare come interrelati o, in realtà,

---

[114] Rob Cover, "Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth", «Game Studies», vol. 6, n. 1, dicembre 2006, disponibile sul sito http://gamestudies.org/0601/articles/cover, ultimo accesso luglio 2016.

[115] *Ibid*.

indifferenziati”[116]. Seguendo tale ragionamento, sia alle droghe che ai giochi è attribuita la colpa di emancipare il soggetto dai vincoli di socialità e autocontrollo che inibiscono le tendenze violente, “suggerendo che una bestia selvaggia e precedentemente violenta verrà liberata e procederà a sparare e uccidere, essendo stata inoltre allenata da lunghe ore di gioco”[117]. Ma è piuttosto evidente che “non ci sono prove che suggeriscano che videogiocare comporti la recessione di una soggettività autoconsapevole e la completa immersione in un personaggio della narrazione che è violento”[118]; all’esatto opposto, il medium videoludico stabilisce meccanismi di fruizione più complessi e articolati – come si avrà modo di vedere meglio in seguito – in virtù dei quali è importante tenere a mente che, nell’analisi di Cover, la capacità del contenuto violento di un testo mediale di produrre effetti reali sul comportamento del fruitore varia a seconda di una serie di fattori complessi che devono essere analizzati attentamente, di un sistema di variabili che

> si può proporre di definire «interne» alla narrazione (a chi è diretta la violenza, da chi è esercitata, in quali forme e in che quantità, con quali mezzi e con che durata, con quali codici espressivi-comunicativi, rispetto a quale livello di astrazione-figurazione) ed «esterne» a essa (situazione psicologica del fruitore, accessibilità economica ai vari media, retroterra socioculturale familiare, livello d’istruzione, ambiente di vita ecc.)[119].

L’altro tipo di risposta alla situazione socioculturale venutasi a creare a seguito del boom dei videogiochi negli Stati Uniti fu assai meno paranoica: anziché lasciarsi andare a facili e infondati isterismi sulle ricadute distruttive che i *computer games* avrebbero avuto per le menti dei giovani giocatori, molti studiosi e progettisti di videogame iniziarono a interrogarsi sulla possibilità di sfruttare il medium a scopi educativi. Nacque così il filone

---

[116] *Ibid*.

[117] *Ibid*.

[118] *Ibid*.

[119] Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi*, cit., p. 149.

delle ricerche sul potenziale formativo dei videogiochi che sopravvive tutt'oggi ma è sempre stato contraddistinto da una grande eterogeneità interna, tanto che "sembra ragionevole affermare che i diversi approcci […] tendono a studiare l'attività videoludica in modi completamente diversi"[120] e si possono individuare al suo interno almeno tre generazioni di studi. La prima trovò terreno fertile per fiorire soprattutto tra la seconda metà degli anni '70 e la fine degli '80, e fu definita dell'*edutainment*, crasi tra le parole "*education*" ed "*entertainment*", per indicare l'uso di dispositivi e forme di intrattenimento piegati a scopi educativi. L'interesse da allora crescente per la realizzazione di videogame in cui la componente educativa svolgeva un ruolo di primaria importanza nasce dalla premessa errata per cui

> si riteneva che, nella grande maggioranza dei casi, il potenziale educativo dei giochi risiedesse nel formato ludico del contenuto e non nel *design* stesso dell'esperienza di gioco. La tendenza è stata, quindi, quella di sviluppare dei "videogiochi educativi" attraverso una visione meccanicista e comportamentista dell'apprendimento, centrata sul *drill-and-practice*, ovvero sull'affrontare ripetutamente un certo materiale didattico seguito da un rinforzo estrinseco al compito realizzato"[121].

Il limite di tale corrente è che essa tende a considerare che l'attività videoludica produce effetti empiricamente rilevabili sul comportamento e sulla cognizione solo in virtù del contenuto che veicola, senza prestare attenzione a quelle dinamiche psichiche e percettive

---

[120] Hans Christian Arnseth, "Learning to Play or Playing to Learn. A Critical Account of the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay", «Game Studies», vol. 6, n. 1, dicembre 2006, disponibile sul sito http://gamestudies.org/0601/articles/arnseth, ultimo accesso luglio 2016.

[121] Maria Ximena Lopez Campino, *Videogiochiamo dunque impariamo? Un modello per l'analisi educativa dei videogiochi*, Roma, Nuova Cultura, 2010, p. 42.

che l'esperienza di gioco può innestare di per sé, a prescindere dal "messaggio" in essa ospitato.

Proprio il desiderio di spingersi al di là di queste insufficienze euristiche porterà alla seconda generazione di studi educativi sui videogiochi, quella basata sull'applicazione dei modelli teorici della cognizione alla fruizione videoludica. Vero e proprio punto di svolta nella storia dei *game studies*, l'avvento delle ricerche di stampo cognitivo viene inaugurato, secondo gli storici, nel 1987, quando gli studiosi Thomas J. Malone e Mark R. Lepper pubblicano il saggio "Making Learning Fun. A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning" in cui affermano che si definisce "un'attività come intrinsecamente motivante se le persone vi si impegnano *per un fine che è in sé stessa*, piuttosto che allo scopo di ricevere qualche premio esterno o evitare qualche punizione esterna"[122], e così facendo conducono a "una conquista importante nella comprensione dei fattori che influiscono nel divertimento […] e nella motivazione al gioco"[123]. In realtà un testo davvero seminale per l'applicazione delle teorie cognitive ai videogiochi era stato, tre anni addietro, *Mente e media* della psicologa Patricia Greenfield, la quale per prima aveva intuito che la pratica videoludica sviluppa di per sé nel giocatore capacità specificamente derivanti dalla configurazione dell'esperienza mediale, non dall'argomento del singolo gioco; ma, cosa ancora più importante, Greenfield aveva capito che uno studio realmente produttivo sul tema avrebbe dovuto necessariamente affrontare il discorso della specificità del medium:

> I video-giochi utilizzano l'elemento visivo dinamico della televisione, ma sono anche interattivi: quanto accade sullo schermo, cioè, non è interamente determinato dal computer, ma è influenzato dall'azione del giocatore. […] I video-giochi sono quindi il primo mezzo che

[122] Thomas J. Malone, Mark R. Lepper, "Making Learning Fun. A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning", in *Aptitude, Learning and Instruction*, vol. 3, *Conative and Affective Process Analyses*, a cura di Richard E. Snow e Marshall J. Farr, Hillsdale, Lawrence Erlbaum Associates, 1987, p. 229.

[123] Maria Ximena Lopez Campino, *Videogiochiamo dunque impariamo?*, cit., p. 43.

> assomma dinamismo visivo e ruolo partecipativo attivo. […] I videogiochi non possiedono una caratteristica intrinseca che richieda l'impiego di un tema piuttosto che di un altro. Caratteristiche formali identiche possono essere incluse in una miriade di tematiche[124].

Questa riflessione, che cerca di concettualizzare l'essenza del medium, rappresenta un *unicum* nel contesto degli studi del tempo, e anticipa di almeno un decennio le successive ricerche sul dispositivo sviluppate nell'ambito della ludologia. La conclusione del ragionamento di Greenfield è che nei videogiochi l'utente si trova a dover agire in tempo reale su un ambiente in costante mutamento, il quale richiede, a livello di simulazione, una forte capacità di adattamento a situazioni instabili e prontezza di riflessi: "L'interazione di due elementi produce risultati che sarebbe impossibile prevedere per ciascuno dei due elementi considerati separatamente. […] Questa caratteristica di dinamiche in interazione è un elemento specifico di quasi tutti i giochi di azione computerizzati"[125], e perciò il vero "contenuto" del videogame è, per Greenfield, la sua capacità di sviluppare abilità come la flessibilità e l'autonomia a fronte di situazioni articolate e difficilmente prevedibili. Ciò si verifica in quanto la natura di testo aperto e mai uguale a sé stesso che caratterizza le opere videoludiche rende "necessario indurre le relazioni che intercorrono fra variabili multiple dipendenti. […] Imparare ad affrontare variabili multiple interdipendenti rappresenta un conseguimento molto significativo perché il mondo non è un sistema semplice, ma un insieme di complessi sistemi formati da fattori multipli in interazione"[126].

In ogni caso, l'apporto fondamentale della teoria cognitiva agli studi sui videogiochi consiste nell'aver compreso che

---

[124] Patricia M. Greenfield, *Mind and Media. The Effects of Television, Computers and Video Games* (1984), tr. it. *Mente e media. Gli effetti della televisione, dei computer e dei video-giochi sui bambini*, a cura di Maria Cristiana Carbone, Roma, Armando, 1985, pp. 124-130.

[125] *Ibid.*, p. 137.

[126] *Ibid.*, p. 139.

> il grande contributo dei giochi all'apprendimento proviene dalla loro capacità di stimolare la motivazione intrinseca dei giocatori. La sfida, la curiosità, la fantasia, il controllo, la competizione e la collaborazione sono i fattori che influiscono sulla motivazione al gioco, fattori che non solo dipendono dalla struttura e dal *design* dell'attività ludica, ma dai fattori legati all'esperienza di gioco, ovvero alla relazione tra gioco e giocatore[127].

Queste affermazioni non sono di poco conto, perché reclamano la necessità di spostare il focus della ricerca dal versante narratologico a quello, che successivamente sarebbe stato definito "ludologico", orientato a indagare la configurazione dell'esperienza di gioco, e, nella prospettiva di Campino, rendono evidente che i processi interni che si generano nel giocatore durante l'attività videoludica svolgono una funzione preponderante. Le conoscenze pregresse, ma anche le inclinazioni affettive e i desideri personali del giocatore sono intesi come fattori che strutturano e orientano la fruizione; la conseguenza è che per la prima volta il fruitore viene considerato egli stesso oggetto di ricerca, in quanto il focus dell'analisi si sposta verso le variabili di tipo cognitivo che gli sono associate. I videogame vengono dunque ripensati come simulazioni di un mondo plausibilmente regolato da proprie leggi il quale può o deve essere manipolato dall'utente per arrivare all'obiettivo prescritto. Per far questo però il giocatore deve superare una serie di ostacoli intrinseci alle leggi dell'universo finzionale, cosicché vengono favoriti processi cognitivi e metacognitivi basati sul *problem* solving:

> Nel mondo virtuale il giocatore può osservare, esplorare e scoprire nuove informazioni e nuove strategie di pensiero, orientat[e] a dare soluzione a un enigma. L'informazione non viene presentata, ma emerge dall'attività stessa del giocatore. L'integrazione tra il contenuto da apprendere e l'esperienza di gioco diventa fondamentale per generare una motivazione

[127] Maria Ximena Lopez Campino, *Videogiochiamo dunque impariamo?*, cit., pp. 43-44.

intrinseca che coinvolga il giocatore e realizzare l'attività proposta dal gioco, spingendo verso l'evoluzione delle dinamiche di gioco e l'emergenza di nuovi stili di *gameplay*[128].

Tuttavia, c'è anche chi all'interno del settore ha denunciato l'incompletezza dell'approccio cognitivo. A questo riguardo un testo fondamentale, che ci tornerà utile anche più avanti parlando delle ibridazioni tra il cinema e i videogiochi, è *Tutto quello che fa male ti fa bene* (2005), del massmediologo Steven Johnson, il quale con esso ha dato una significativa spinta in avanti allo studio dei videogiochi, proponendo di affiancare alla speculazione teorica la rilevazione scientifica degli effetti dell'attività videoludica sui giocatori: "I critici culturali amano speculare sui cambiamenti cognitivi indotti da nuove forme di media, ma raramente invocano i discernimenti della scienza del cervello e altre ricerche empiriche per sostenere le loro affermazioni. Troppo spesso questo porta a ridurre le loro argomentazioni a mera superstizione"[129]. Per Johnson uno studio non solo dei videogame, ma delle forme mediali in generale, non può che affidarsi alle neuroscienze o comunque agli strumenti dell'osservazione empirica, se vuole arrivare a risultati effettivamente indicativi. In questo momento ci limitiamo ad accennare soltanto al libro di Johnson, perché ci ritornerà più utile in seguito.

Se le ricerche basate sul modello dell'*edutainment* sono state ormai superate e riconosciute nella loro inconcludenza, tra la seconda e la terza generazione di studi educativi non si verifica la soppressione dell'una a vantaggio dell'altra; al contrario esse si integrano e dialogano per promuovere una conoscenza migliore. La terza generazione osserva con maggiore attenzione il contesto entro cui si svolge l'esperienza di gioco, al fine di "esaminare come le caratteristiche del contesto influenzino o inneschino i processi cognitivi in modi diversi e le conseguenze che ciò determina per il ragionamento

[128] *Ibid.*, pp. 44-45.

[129] Steven Johnson, *Everything Bad is Good for You* (2005), tr. it. *Tutto quello che fa male ti fa bene*, a cura di Fjodor B. Ardizzola e Francesca Ioele, Milano, Mondadori, 2006, p. 34.

dell'individuo"[130], nella convinzione che "ciò che manca nella ricerca sui giochi computerizzati sono studi più naturalistici su come i giocatori facciano esperienza del gioco, su come il gioco sia correlato ad altre pratiche […] della vita e alle diverse attività in cui i giocatori si impegnano quando giocano"[131]: il contesto diventa perciò fondamentale per capire come si arrivi a un certo risultato finale nel processo di apprendimento. Questi studi hanno il vantaggio di appoggiarsi a sistemi interpretativi maturati attorno a svariate discipline, e mantengono uno sguardo sempre attento sulle rapide trasformazioni delle tecnologie che ridefiniscono continuamente l'esperienza di gioco, trasformando il contesto in cui ha luogo; da qui la domanda sulla possibilità che i suoi risultati in termini cognitivi varino al variare dell'ambiente che la ospita:

> La comparsa di un nuovo approccio all'uso dei giochi digitali è segnat[a], da una parte, da una maggiore influenza delle teorie dell'apprendimento basate su postulati costruttivisti e approcci socio-culturali della conoscenza; dall'altra parte, dallo sviluppo tecnologico per lo svolgimento di giochi online *multi-player*, di alta qualità grafica, che consentono un'attività di gioco collaborativa e senza costrizioni legate allo spazio e al tempo. Nella terza generazione il focus principale è posto sull'apprendimento come processo di natura sociale, in cui la costruzione di significati e la conoscenza avvengono nell'interazione tra gioco, giocatori e dinamiche del contesto in cui si svolge l'attività di gioco[132].

Un altro ramo importante dei *game studies* è rappresentato dalle ricerche a carattere storiografico che vengono pubblicate a partire dagli anni '90, quando la generazione di bambini e adolescenti formatasi nelle sale giochi è ormai cresciuta, e alcuni di quei giocatori accaniti sono diventati studiosi del medium che maggiormente amano. A creare

---

[130] Hans Christian Arnseth, "Learning to Play or Playing to Learn. A Critical Account of the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay", cit.

[131] *Ibid*.

[132] Maria Ximena Lopez Campino, *Videogiochiamo dunque impariamo?*, cit., p. 46.

un certo *humus* culturale che giustifichi metodologicamente questo tipo di opere, va indicato il percorso di storicizzazione che investì i videogame in quegli anni, trasformandoli in oggetti di "culto". L'apice di questo processo fu rappresentato dalla mostra *Hot Circuits. A video Arcade*, organizzata da Rochelle Slovin e presentata all'American Museum of the Moving Image dal giugno del 1989 al maggio del 1990; la mostra ebbe il merito da un lato di riconoscere i videogiochi come prodotti degni di interesse storico, e dall'altro di inscriverli provocatoriamente nell'alveo delle arti visive al pari del cinema e della videoarte, oltretutto nella cornice prestigiosa di un museo[133]. *Hot Circuits* può essere considerato il punto di partenza per il formarsi della consapevolezza di dover studiare il medium videoludico nei suoi tratti di specificità, svincolando la ricerca dalla dipendenza verso altri ambiti di ricerca, come la psicologia sociale o le scienze della formazione, tanto che "il videogame avrebbe presto guadagnato più grandi rispettabilità e interesse accademico, mentre crescevano attraverso gli anni '90 il suo potere rappresentativo e il suo status di oggetto culturale"[134].

Gli studi storici sui videogiochi mescolano in modo originale ricerca speculativa e vissuto personale, essendo gli autori degli ex giocatori, e se il rischio è a volte quello di lasciarsi andare a una nostalgia fine a se stessa, allo stesso tempo l'esperienza diretta e la riflessione diacronica su di essa, forniscono a questi libri la capacità di esibire punti di vista sofisticati e approfonditi su un argomento che, in termini di storia, era al tempo ancora tutto da definire. Un importante anticipatore della letteratura storica sui videogiochi era stato lo scrittore e videogiocatore Martin Amis con *L'invasione degli space invaders*[135] (1982), il quale per primo pensò che l'attività videoludica meritasse una seria meditazione di ordine storico-sociologico, per quanto, nel suo tentativo di fornire un'analisi "del complicato

---

[133] Sulla mostra e il suo impatto culturale cfr. Rochelle Slovin, "Hot Circuits. Reflections on the 1989 Video Game Exhibition of the American Museum of the Moving Image", cit.

[134] Introduzione a *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, cit., p. 5.

[135] Martin Amis, *Invasion of the Space Invaders* (1982), tr. it. *L'invasione degli space invaders*, a cura di Federica Aceto, Milano, ISBN, 2013.

rapporto tra videogiochi e opinione pubblica […] siamo di fronte a una trattazione che non ha alcuna pretesa di rigore (nei contenuti e nelle forme), né la voglia di andare oltre la superficie di quanto passa in rassegna"[136]. Il balzo in avanti nella storiografia videoludica sarà compiuto diversi anni più tardi da *Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite* (1997), di Jay C. Herz, volume che armonizza efficacemente esperienza individuale e analisi teorica sui primi trent'anni di storia dei videogiochi; il libro indaga il medium in termini di industria, di gender, di etica, di portata culturale, e lancia spunti di discussione che anticipano di circa un decennio i discorsi sulla digitalizzazione e virtualizzazione della vita nella società contemporanea:

> Laddove la televisione degli anni cinquanta e sessanta […] aveva trasformato i ragazzini in un popolo di telespettatori, i videogiochi hanno creato oggi un popolo di *manipolatori* di schermi. […] I videogiochi costituiscono una perfetta formazione alla vita nell'America *fin de siècle*, dove l'esistenza quotidiana richiede l'abilità di saper amministrare sedici tipi diversi d'informazioni lanciateci simultaneamente addosso da telefoni, fax, televisori, cercapersone, agende elettroniche, sistemi vocali di messaggeria, la posta normale, quella elettronica in ufficio e Internet"[137].

L'esempio de *Il popolo del joystick* ispirerà una grande quantità di opere simili, che proseguono ancora oggi con ricerche interessate a esplorare per lo più il periodo d'oro dei videogiochi (gli anni '80) come *Console Wars. La battaglia che ha segnato una*

---

[136] Giovanni Caruso, "Martin Amis. L'invasione degli Space Invaders", 2013, disponibile sul sito http://www.doppiozero.com/materiali/recensioni/martin-amis-linvasione-degli-space-invaders, ultimo accesso luglio 2016.

[137] Jay C. Herz, *Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds* (1997), tr. it. *Il popolo del joystick. Come I videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, a cura di Luca Piercecchi, Milano, Feltrinelli, 1998, pp. 12-13.

generazione (2015) di Blake J. Harris[138] o, per l'Italia, il già citato *Storia del videogioco* di Marco Accordi Rickards.

Un'ulteriore spinta propulsiva è stata data ai *game studies* dalla nascita del World Wide Web, nel 1993. La ragione per cui il Web ha svolto un ruolo tanto importante per gli studiosi dell'attività videoludica è che ha fornito uno strumento di condivisione di contenuti altrimenti difficili da reperire. Grazie all'azione libera e volontaria di migliaia e poi milioni di persone, internet è diventato, oggi più che mai, un immenso archivio multimediale e quindi una sorgente pressoché inesauribile di informazioni per gli studiosi dei media audiovisivi:

> Con la diffusione dei browser grafici, il Web divenne rapidamente uno dei migliori strumenti di ricerca per lo studio dei videogame, iniziando con i siti di collezionisti, giocatori *hardcore*, recensori ed editori, ed espandendosi ai siti giornalistici, di ricerca e accademici. Le comunità di videogiocatori crebbero e produssero depositi di informazioni dei giochi su larga scala redatti da centinaia di collaboratori[139].

La tipologia di contributi per il settore dei videogiochi è molto varia: da una parte troviamo siti web autorevoli dedicati alle teorie dei videogame, il più importante dei quali è senza dubbio quello che ospita la rivista online «Game Studies»[140], attiva ormai dal 2001 e diretta dal ludologo danese Espen Aarseth, autore anche del fondamentale testo del 1997 *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, di cui si parlerà più avanti; mentre altri

---

[138] Blake J. Harris, *Console Wars. SEGA, Nintendo and the Battle that Defined a Generation* (2015), tr. it. *Console Wars. La battaglia che ha segnato una generazione*, a cura di Christian La Via Colli, Terni, Multiplayer.it, 2015.

[139] Introduzione a *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, p. 7.

[140] Disponibile sul sito http://gamestudies.org/1502, ultimo accesso luglio 2016.

giornali online importanti e sempre aggiornati sono «Gamasutra»[141] e l'italiano « G|A|M|E »[142]. Ma la rete è ricca anche di pagine sempre ampliate dagli utenti, come gli esaustivi database di titoli videoludici aperti a qualsiasi utente, o interessanti emulatori che permettono di convertire i videogiochi delle sale *arcade* in un formato leggibile dal computer. Tra essi va menzionato il celebre progetto MAME (acronimo per Multiple Arcade Machine Emulator), fondato dall'italiano Nicola Salmoria nel 1996 e oggi guidato da un team di ricerca internazionale e supportato dal contributo di centinaia di migliaia di giocatori, che fino ad ora ha favorito la conservazione e permesso di fruire ancora di oltre 2000 titoli dell'era delle sale giochi che altrimenti sarebbero andati irrimediabilmente perduti: una fonte preziosissima di materiale di ricerca per gli studiosi del videoludico.

Tutto ciò ha facilitato il contatto col mondo dei videogiochi, spronando sia gli studiosi di formazione prettamente videoludica, sia molti ricercatori specializzati in altre forme espressive, a conferire al videogame lo statuto di arte. Da questo punto di vista una ricerca seminale fu quella condotta da Chris Crawford nel 1982 in *The Art of Computer Game Design*, il primo libro ad aver espressamente rivendicato l'identità estetica dei giochi elettronici computerizzati[143]; ma ancor più importanti sono i testi di autori formatisi in altri campi di ricerca che tuttavia rivalutano positivamente i videogiochi. Basti citare, per quanto riguarda il panorama dei *film studies*, i numerosi interventi dei francesi Alain e Frédéric Le Diberder, che già nel 1993, nel libro *Qui a peur des jeux vidéo?*, definivano provocatoriamente il medium videoludico come la decima arte (essendo l'ottava la televisione, e la nona il fumetto)[144]; i Le Diberder avrebbero continuato a difendere questa posizione teorica, arrivando a definire i videogiochi una nuova frontiera del cinema in un

---

[141] Disponibile sul sito http://www.gamasutra.com/, ultimo accesso luglio 2016.

[142] Disponibile sul sito http://www.gamejournal.it/, ultimo accesso luglio 2016.

[143] Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, New York, McGraw Hill/Osborne Media, 1984.

[144] Alain Le Diberder, Frédéric Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo?*, Parigi, La Découverte/Essais, 1993.

articolo pubblicato addirittura sui «Cahiers du Cinéma» nel 1996[145]. La celebre rivista avrebbe continuato a interessarsi al medium anche negli anni successivi, tanto che nel 2002 si farà responsabile un simbolico punto di svolta nella storia dei *game studies* (ma anche dei *film studies*), distribuendo un numero speciale esclusivamente dedicato ai videogame. E non solo; in questa occasione uno dei più importanti giornali dedicati al cinema (se non altro per prestigio storico) afferma che

> il videogioco non ha più bisogno di imitare il cinema per esistere perché esso propone ipotesi che il cinema non è mai stato in grado di formulare, e anche emozioni di altra natura. Se i videogiochi hanno guardato al cinema in passato (i loro progettisti sono anche spettatori), oggi ci consentono di guardare al cinema in modo diverso, di mettere in questione le sue modalità di funzionamento e i suoi principi teorici. I videogiochi non sono solo un fenomeno sociale, essi rappresentano il punto di convergenza essenziale per una ridefinizione della nostra relazione con il mondo della narrazione per immagini[146].

Su queste premesse, mentre i teorici delle arti visive conferiscono ai videogiochi dignità estetica, si moltiplicano le pubblicazioni e gli spazi nelle università dedicati a questo nuovo medium, e la rete crea un bacino di contenuti immenso e in costante aumento, si può dire che, all'alba del nuovo millennio, "non più solo una succursale o una tangente della teoria dei nuovi media, una seria scrittura accademica sui videogiochi stava finalmente iniziando a ritagliarsi la propria nicchia nel panorama teorico"[147].

---

[145] Alain Le Diberder, "L'interactivité, une nouvelle frontière du cinéma", «Cahiers du Cinéma», n. 503, giugno 1996, pp. 122-126.

[146] Erwan Higuinen, Charles Tesson, "Editorial. Cinéphiles et Ludophiles", «Cahiers du Cinéma» , n. speciale, settembre 2002, p. 5, citato in lingua inglese nell'introduzione a *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, cit.

[147] Introduzione a *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, cit., p. 11.

2.3 I game studies *in Italia.*

Infine, per quanto riguarda la situazione in Italia, si registra una peculiarità. Il nostro paese si muove a metà tra scarso impegno di fondi nel settore culturale e della ricerca sui nuovi media, e un fatturato economico tra i migliori in Europa quanto a vendita di videogiochi. Nella loro analisi Pellitteri e Salvador spiegano che l'Italia si trova in una condizione di significativa arretratezza per quel che concerne l'alfabetizzazione generale ai linguaggi delle nuove tecnologie, con un *digital divide* ancora consistente e determinato da fattori sociali più che territoriali, e una scarsa diffusione di connessioni a banda larga rispetto agli altri paesi industrializzati; ciononostante, il nostro paese dimostra interesse per l'ambito del videoludico, cosicché viene a delinearsi un panorama articolato e ambiguo:

> Qui si riscontra una […] stranezza: un paese dove, a dispetto di quanto appena annotato, si è registrata un'enorme crescita nel settore dei videogiochi, la maggiore in Europa; l'Italia è per ricavati il quinto mercato continentale. […] Infine, la [seconda] grande contraddizione è che l'Italia è la capofila mondiale della pirateria digitale riguardante il download e il commercio illegale di videogiochi[148].

Cifre importanti, che suggeriscono l'esistenza di una cultura videoludica diffusa, anche se spesso poco discussa in termini mediatici. Infatti tra i soggetti deputati a creare il sapere comune attorno al mondo dei videogame, una funzione importante è ancora occupata dai media generalisti tradizionali, in particolar modo la televisione e la stampa non specializzata; l'ambiguità delle loro posizioni è ancor oggi piuttosto forte, ma ci sono segnali di cambiamento che lasciano ben sperare in direzione di un approccio più onesto e libero da preconcetti nei confronti del medium videoludico. L'Italia, continuano Pellitteri e

[148] Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi*, cit., pp. 172-173.

Sakvador, è stata segnata per anni, nella questione dell'analisi dei videogiochi, dall'influenza degli studiosi provenienti dagli ambiti pedagogico e psicologico; le loro interpretazioni delle funzioni del medium, mancando di una conoscenza specifica del suo funzionamento, si sono spesso appoggiate su preconcetti o schemi analitici maturati in contesti diversi, e hanno condotto a distorsioni epistemologiche sulla natura dei fenomeni videoludici. Ma la situazione sembra destinata a cambiare, in quanto il ricambio generazionale sta favorendo la formazione di giornalisti di settore che sono prima di tutto videogiocatori:

> Questo significa che, a poco a poco, nei media generalisti si sta facendo strada un certo qual grado di specializzazione in questo campo. […] Anno dopo anno il numero di persone cresciute con i videogiochi aumenta in modo inesorabile e così aumenta anche la probabilità che le nuove generazioni di giornalisti abbiano idee, informazioni e opinioni sui videogiochi più specializzate e competenti, di certo più benevole[149].

Il fatto che in tempi recentissimi l'ormai attestata "compresenza conflittuale di due paradigmi cognitivi e culturali sui videogiochi e le tecnologie dei nuovi media"[150] – quello degli allarmisti che denunciano gli effetti deleteri dei *computer games* per lo sviluppo dei giocatori più giovani e non solo e quello degli studi scientifici e neutrali verso il dispositivo – si sia sbilanciata in favore di quest'ultimo ha avuto il merito di incentivare gli sforzi delle altre forze sociali attive nel settore, con la nascita di associazioni professionali che riuniscono le più importanti aziende attiva sul territorio italiano. La più antica è l'AESVI (Associazione degli Editori e Sviluppatori di Videogiochi Italiani), costituitasi nel 2001, cui segue l'AIOMI (Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive) nel 2008 e poi, subito dopo il suo scioglimento nel 2013, la nascita del VIGAMUS, il museo del videogame che ha sede a Roma ed è molto attivo nell'organizzazione di mostre sul tema;

---

[149] *Ibid.*, pp. 181-182.

[150] *Ibid.*, p. 178.

passando anche per l'attivazione, nel 2009, di una sezione speciale della Confindustria. Grazie a queste iniziative, "l'industria dei videogiochi italiana ha fatto il suo ingresso nel mondo delle istituzioni, anche per raggiungere quel tipo di riconoscimento formale che i videogiochi hanno già in altri paesi europei"[151].

Tale è il retroterra culturale che va conformandosi in questi anni e che ha favorito la pubblicazione di numerosi testi di carattere accademico o divulgativo dedicati ai videogame. Oltre alla già citata rivista online «G|A|M|E», a partire dal 2000 sono state numerose le collane a tema videoludico, curate sia da enti istituzionali, tra cui si segnala soprattutto il VIGAMUS, sia da ricercatori appassionati come Marco Accordi Rickards, curatore della collana *Conscious Gaming* per Universitalia e in collaborazione proprio con il museo del videogioco di Roma, e Matteo Bittanti, probabilmente la voce più autorevole nel panorama italiano in merito all'universo del videogame, curatore sia di *Videoludica* che di *Ludologica*. Bittanti ha anche il merito di aver redatto una sorta di manifesto teorico dei suoi progetti di ricerca, reclamando insistentemente un approccio di studio in cui al medium sia riconosciuta l'irriducibilità a forme espressive preesistenti, da cui la necessità di costruire strumenti analitici del tutto nuovi. Le collane su cui Bittanti appone la propria firma sono organizzate a partire da un'idea autoriale dei giochi molto precisa: "Lungi dal considerare il videogioco come un mero passatempo da bambini, o peggio, come mera merce, noi proponiamo di considerarlo un'opera d'autore a tutti gli effetti"[152]. Pur consapevole che un videogioco, come un film, è un'opera collettiva, Bittanti pone comunque l'accento sulla figura del game designer, inteso come "l'autore" in grado di conferire al gioco uno stile e delle tematiche personali, che nobilitano i videogame a forme espressive pienamente mature: "*Studiare* il videogame, allora, significa prestare una particolare attenzione alle caratteristiche ricorrenti, alle marche di stile nonché alla *weltanschauung* espressa (digitalmente) dagli autori. Chiedersi se il gioco d'autore sia specchio riflettente o deformante di un *hic et nunc*."[153]. Bittanti, che cita anche

[151] *Ibid.*, p. 176.

[152] Matteo Bittanti, "La logica di *Ludologica*. Pensare con le dita", cit.

[153] Matteo Bittanti, "La logica di *Ludologica*. Pensare con le dita", cit.

espressamente la "politica degli autori" dei critici e registi della Nouvelle Vague cinematografica, recupera quindi dall'alveo dei *film studies* la concezione del videogame come oggetto estetico che può essere assunto a "caso di studio"; tutti i testi appartenenti a queste collane si muovono a metà tra analisi formale e concettuale di specifici titoli videoludici, e riflessione comparativa con il mondo dell'audiovisivo, per metterne in evidenza analogie e differenze.

Il complesso di ricerche e pubblicazioni edite in Italia sui videogiochi sembra essere molto vivace e in costante espansione, oltre che alimentato da una grande pluralità di modelli interpretativi che stanno contribuendo a fornire una ricognizione accurata e ricca di sfaccettature della realtà del videoludico nel nostro presente. Tuttavia ci sono anche degli elementi di criticità su cui gli studiosi saranno costretti a impegnarsi nel futuro prossimo onde evitare di confinare le proprie ricerche in una dimensione di nicchia. In particolare ci si lamenta del fatto che

> la ricerca accademica di stampo umanistico sul videogioco in Italia soffre la mancanza di strutture dedicate e di conseguenza si basa sull'interesse estemporaneo di dipartimenti di varia natura (il più delle volte Scienze della comunicazione, Sociologia, DAMS o Psicologia). Considerato tale contesto, le pubblicazioni non hanno avuto negli anni un carattere strutturato e continuativo e sono state spesso frammentate in contributi all'interno di curatele di studi audiovisivi, sociologici, psicologici ecc.[154].

Si tratta di un elemento problematico di cui il mondo accademico dovrà tenere conto, anche in virtù di quanto detto nel paragrafo precedente, ossia del fatto che il videogioco comincia a ricevere un deciso riconoscimento di dignità estetica al pari di più antiche forme artistiche e comunicative. Uno sguardo che sappia abbracciare con maggior lucidità il variegato universo dell'audiovisivo contemporaneo non potrà che portare benefici a

[154] Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi*, cit., p. 183.

numerosi terreni di ricerca che oggi, in epoca digitale, non possono più essere pensati come graniticamente separati l'uno dall'altro.

2.4 Gamification *e rivoluzione digitale: il cinema si espande.*

Attualmente, lo scenario della comunicazione è dominato dai media digitali, espressione con la quale ci si riferisce a quei dispositivi che assumono come formato un codice binario computazionale il cui massimo pregio è che "riesce a tradurre tanti linguaggi settoriali, tante pratiche diverse in un unico linguaggio, che è quello digitale, fatto cioè di due numeri (*digit*), zero e uno"[155]. Ciò ha costituito una vera e propria rivoluzione rispetto alla situazione novecentesca, basata sulla spartizione dell'arena comunicativa tra mass media reciprocamente incompatibili per linguaggio, tipo di supporto, sistemi di distribuzione; il grande cambiamento consiste nel fatto che "i media e il computer […] si fondono. Tutti i media preesistenti vengono tradotti in dati numerici, accessibili al computer. Ed ecco il risultato: grafici, immagini in movimento, suoni, forme, spazi e testi diventano computabili, diventano, cioè, degli insiemi di dati informatici"[156]. Nell'analisi di Lev Manovich, dunque, i media tradizionali continuano a esistere, ma in una forma completamente riconfigurata che ne sovverte, si potrebbe dire "ontologicamente", l'identità; essi vivono di un'ambiguità tra una dimensione semantica riconoscibile per gli utenti in quanto basata sul recupero dei codici rappresentativi visuali e scrittori tipici dell'era analogica, e una struttura il cui funzionamento è definito dalla pratica computativa dell'archiviazione di dati. Le conseguenze di tale cambiamento non sono irrilevanti: si può dire infatti che a un livello rappresentativo la struttura di un'immagine vista al computer

---

[155] Enrico Menduni, *I media digitali*, cit., p. 11.

[156] Lev Manovich, *The Language of New Media* (2001), tr. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, a cura di Roberto Merlini, Milano, Olivares, 2002, p. 44.

> appartiene a pieno titolo alla cultura umana, dato che automaticamente dialoga con altre immagini, cioè con altri elementi semiologici. Ma su un altro piano è un semplice file costituito da un codice leggibile dalla macchina, seguito da numeri che rappresentano il valore cromatico dei suoi pixel. A questo punto comincia a dialogare con altri file presenti sul computer. Le dimensioni di questo dialogo non sono il contenuto, il significato o la qualità formale dell'immagine, ma la dimensione, il tipo di file, il tipo di compressione utilizzata, il formato del file, etc. In breve, queste dimensioni appartengono alla cosmogonia specifica del computer e non alla cultura umana[157].

Perciò i media abbandonano la loro natura analogica per tramutarsi in sequenze di dati che il computer tradurrà poi in un costrutto visivo concettualmente comprensibile per il fruitore, poiché legato alle convenzioni rappresentative delle epoche precedenti; la conseguenza è che noi ci troviamo oggi di fronte a una enorme gamma di contenuti mediali apparentemente diversi nella forma, ma in realtà tutti composti dal medesimo linguaggio digitale, il che li rende molto più facilmente trasferibili da un medium all'altro rispetto all'era analogica. Se ne può dedurre quindi che

> con la digitalizzazione quindi non avviene la sostituzione dei «vecchi media», cioè i mezzi di comunicazione di massa, con i «nuovi media» nati dalle tecnologie digitali, come la realtà virtuale o i videogiochi. Quello che sta accadendo è una complessa ricollocazione di tutto il sistema mediale, con intrecci reciproci sempre più facili e intensi, nell'ambiente digitale generato dal computer e diffuso attraverso Internet[158].

È questa la premessa tecnologica che, legando tutti i media a una stessa matrice, rende possibili, tra le altre cose, le ibridazioni espressive tra il cinema e i videogiochi.

---

[157] *Ibid.*, p. 68.

[158] Enrico Menduni, *I media digitali*, cit., p. 12.

Quanto detto finora induce due considerazioni: prima di tutto se ne evince l'assoluta predominanza del computer nell'era del digitale, il quale diventa una sorta di dispositivo primario al cui interno si inscrivono tutti gli altri; ed è importante perciò sottolineare che, mentre la televisione e il cinema, ma anche la parola scritta, sono stati convertiti al linguaggio computazionale solo in tempi relativamente recenti, forme espressive come la realtà virtuale, internet e, appunto, i videogiochi, nacquero già digitali, e in un certo senso esse sono da subito dei computer. Quindi quando si parla di convergenza multimediale, nel nostro caso bisogna tenere conto che è il cinema ad aver invaso lo spazio dei videogame, e non il contrario, come si potrebbe pensare. Internet in particolar modo, per via della sua composizione informatica, fa tanto da serbatoio che da foce per i prodotti mediali (e multimediali) digitali; intendendo però la Rete come ciò che viene ormai comunemente chiamato, in conformità con l'espressione coniata da Tim O'Reilly, "Web 2.0" per distinguerlo dal Web "1.0", la prima fase della storia del World Wide Web, in cui l'internauta poteva navigare sui vari siti senza reale possibilità di interagire con essi. Questa fase storica del medium, dove l'utente è relegato ad un ruolo di lettore passivo oggi impensabile, è stata superata grazie a una serie di innovazioni tecnologiche, riconducibili soprattutto ai processi di sviluppo dei software e alla nascita di connessioni a banda larga; Giuseppe Riva sintetizza la portata del passaggio dal modello 1.0 al 2.0 nei termini di un evoluzione del computer da dispositivo di nicchia a mezzo di comunicazione di massa grazie alla nuova interfaccia resa possibile dal Web. Tuttavia la Rete, per come viene configurandosi con l'avvento del 2.0, non risponde più alle caratteristiche tipiche dei mass media – quali il controllo della produzione dei contenuti a vantaggio di una élite di professionisti e la conseguente impossibilità per i fruitori di modificare o influenzare i messaggi a loro rivolti – che conservava invece nella fase 1.0:

> Con il «Web 2.0» improvvisamente questa situazione cambia: anche l'utente comune di Internet può creare e condividere contenuti comunicativi. Il termine «Web 2.0» viene introdotto nel 2004 [per indicare] una nuova generazione di servizi Internet che enfatizzano la collaborazione online e la condivisione tra utenti. Infatti, grazie a tali servizi, gli utenti di Internet hanno una nuova opportunità: la possibilità di creare, condividere e commentare con

> facilità contenuti multimediali. Anche utenti non esperti possono creare testi, immagini e video, renderli visibili a una comunità di utenti, e commentarli insieme a loro[159].

Processi come il *filesharing*, la creazione di blog e vlog (contrazione per "video blog"), l'apertura di profili personali sui social network, la possibilità di accedere a poco prezzo a software e apparecchiature per produrre contenuti audiovisivi personali, hanno reso obsoleta la nozione canonica per cui il fruitore, nella teoria della comunicazione di massa, è colui che riceve in modo passivo un messaggio costruito tramite dispositivi controllati da un'oligarchia, secondo un modello "uno-a-molti". L'idea del consumatore più o meno coatto lascia spazio al concetto di *prosumer* che, fondendo i termini *producer* (produttore) e *consumer* (consumatore), sintetizza egregiamente lo stato di cose venutosi a creare grazie a internet: all'internauta del web 2.0, è data la facoltà, ancora utopica nell'era dell'1.0, di non essere solo il ricevente di una comunicazione mediata, ma di appropriarsi degli strumenti necessari a generare a sua volta dei flussi comunicativi verso un "pubblico" potenzialmente sconfinato. Questa condizione, che mette ciascun individuo nella posizione di poter esprimere il proprio gusto, opinione e creatività, è indice per Steven Johnson dell'alto potenziale di democratizzazione della vita politico-sociale e culturale insito nelle tecnologie informatiche, in quanto instaura quelle che il massmediologo definisce "reti di pari":

> Le reti sono decentralizzate: nessun gruppo o singolo individuo detiene il "comando" del sistema. Le reti sono dense, nel senso che coinvolgono un gran numero di partecipanti con molte interconnessioni. Le reti sono diverse, poiché i singoli partecipanti che costituiscono una rete apportano al sistema differenti valori e prospettive. Le reti favoriscono lo scambio aperto rispetto alla proprietà privata: le idee nuove sono libere di fluire attraverso la rete appena nascono. Le reti incorporano meccanismi per assegnare un valore alle informazioni che scorrono nel sistema, promuovendo le devianze positive e scoraggiando quelle negative,

[159] Giuseppe Riva, *I social network*, Bologna, Il Mulino, 2010, p. 70.

> creando incentivi alla partecipazione o guidando il sistema verso particolari obiettivi. (Cosa fondamentale, il valore non deve necessariamente tradursi nelle consuete unità monetarie)[160].

Dunque Johnson non fa che riarticolare da un punto di vista pratico il principio puramente informatico del *peer-to-peer*, che definisce flussi comunicativi in cui i nodi del processo sono de-gerarchizzati e decentralizzati; ciò significa prospettare un sistema di produzione e distribuzione di contenuti culturali del tutto nuovo, nel quale il singolo prodotto è immesso nel cyberspazio come qualcosa che va condiviso, e quindi automaticamente suscettibile di rielaborazioni e modifiche da parte di tutti gli altri "pari", e proprio in quanto tali.

Dato che, come abbiamo detto, i videogiochi sono di per sé digitali (oltre a conservare una forte componente analogica), essi hanno ancora una volta anticipato di diversi anni pratiche di questo tipo. È sorprendente che già nel 1993, in un'epoca di web 1.0, in cui cioè la larghezza di banda delle connessioni era piuttosto insignificante e tale era anche la possibilità di intervento diretto degli internauti sui contenuti della rete, una casa di produzione di videogame particolarmente "illuminata" come la Id Software lanciasse una versione limitata gratuita del già citato gioco *Doom* da scaricare via internet su un apposito server. Oltre ad anticipare in questo modo il downloading audiovisivo, che per l'epoca era quasi impossibile e quindi limitato ai soli file audio, la Id avrebbe per prima posto l'utente del web nella posizione di co-creatore del testo ludico, assumendo un ruolo all'avanguardia nella pratica del *game morphing*, espressione che indica la tendenza per cui "le aziende diffondono […] i "level editor", software particolari che consentono agli utenti di personalizzare il contesto in cui si svolge il videogioco. Il software integrativo che permette agli utenti di modificare l'ambientazione viene rilasciato da fornitori terzi o scritto dai fan

---

[160] Steven Johnson, *Future Perfect. The Case for Progress in a Networked Age* (2012), tr. it. *Un futuro perfetto. Il progresso ai tempi di internet*, a cura di Ciro Castiello, Torino, Codice Edizioni, 2013, p. 22.

stessi"[161]. La casa produttrice avrebbe infatti reso *open-free* – per usare un idioma della rete che sarebbe entrato in uso solo molto più tardi – il codice sorgente di *Doom*, e i giocatori si ritrovarono improvvisamente tra le mani il potere di personalizzare il gioco e di diffondere tale versione modificata: cosa mai verificatasi nella storia dei media tradizionali. Così facendo,

> la Id non aveva solo creato un attraente mondo immaginario per i giocatori di *Doom*, ma ha dato loro una partecipazione in quel mondo, pubblicando il codice sorgente del gioco stesso, permettendo a tutti i *doomers* dotati di un minimo di abilità di programmazione di aggiungere modifiche al gioco, essenzialmente riprendendo il copione dal punto in cui i creatori lo avevano lasciato.[162]

Ai giocatori veniva dunque data la possibilità di piegare la configurazione del *gameplay* alla creazione di nuovi ambienti di gioco o addirittura creare da zero nuovi livelli. Nell'analisi di Herz, dunque, i videogiocatori diventano in un certo senso essi stessi parte del mondo di *Doom*, perché oltre a giocarvi ne sono co-creatori, in quanto ne hanno attivamente costruito alcune parti[163].

Il caso di *Doom* è emblematico della centralità che il videoludico avrebbe assunto nei decenni successivi appoggiandosi alle tecnologie informatiche a matrice digitale. Quel che allora rappresentava una ingegnosa eccezione all'interno del panorama della rete, è oggi la norma: innumerevoli sono le piattaforme online utilizzate per ospitare giochi di ruolo in gergo chiamati *Massively Multyplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), vere e proprie realtà virtuali ad accesso gratuito in cui ogni giorno milioni di utenti interagiscono tra di loro in tempo reale servendosi dei propri avatar personali customizzati. Giochi come *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), *Habbo Hotel* (Sulake, 2000), *Second Life* (Linden Lab,

---

[161] Lev Manovich, *The Language of New Media*, cit., p. 159.

[162] Jay C. Herz, *Joystick Nation*, cit., p. 94.

[163] *Ibid*, p. 95.

2003) e tantissimi altri che nascono e muoiono mese dopo mese nel cyberspazio, costituiscono un punto di incontro tra internauti provenienti da qualsiasi parte del mondo; perciò questi giochi traducono in ambito ludico quel principio di compressione delle distanze spazio-temporali che i media, secondo McLuhan, tendono ad assumere quasi deterministicamente come proprio fine[164], e favoriscono la comunicazione tra i giocatori applicando la logica della multimedialità, dotando il server di una serie di interfacce e applicazioni non diegetiche (cioè non giustificate al livello della narrazione interna all'universo finzionale) come chat room, caselle di posta, sistemi di registrazione di messaggi vocali, collegamenti in remoto tra webcam. Tuttavia, a ben guardare, queste dinamiche così complesse non esprimono altro che lo sforzo di superare proprio quella virtualità che è connaturata all'esperienza di fruizione di internet; d'altronde l'industria dei videogiochi aveva compreso presto, fin dai tempi delle prime console, che è semplicemente più divertente e stimolante giocare insieme a un compagno – la cosiddetta modalità di gioco *multyplayer* – che da soli, e aveva munito le proprie apparecchiature di sistemi in grado di accogliere da uno a sei giocatori contemporaneamente nella medesima sessione di gioco. Perciò l'effetto compartecipativo, seppur quantitativamente potenziato rispetto alle console tradizionali, non è di per sé sufficiente a spiegare il pur indiscutibile successo di massa dei MMORPG; le ragioni del loro fascino vanno ricercate altrove, di preciso lì dove la Id Software aveva osato con *Doom*: nella prospettiva per cui il giocatore non è solo utente del testo, ma può diventarne co-creatore diretto.

> Una delle caratteristiche distintive di questi siti è il loro carattere open source: le piattaforme sono sviluppate in modo da dare la possibilità all'utente di costruire nuovi oggetti e artefatti oltre a quelli già esistenti. In tal modo possono essere ricostruiti, con dovizia di

[164] Sui cambiamenti che i media producono nei rapporti di spazio e tempo Cfr. Marshall McLuhan, *Understanding Media*, cit.

> particolari, luoghi reali, oltre naturalmente ad ambientazioni di fantasia, nei quali esercitare un diritto di proprietà"[165].

Eppure, sarebbe riduttivo confinare il gusto ludico dei *prosumer* della scena digitale al solo contesto esplicitamente dedicato al gioco; il *mash-up* tra contenuti audiovisivi preesistenti, gli interventi nei siti di *fandom*, l'organizzazione di una cultura condivisa attorno a personaggi o sigle del mondo dello spettacolo o della fiction, gli stessi modelli relazionali propugnati dai siti di social networking – ma tanti altri esempi potrebbero essere fatti – racchiudono in sé una componente gratificante che ha a che fare col divertimento, con l'esibizionismo, con lo scherzo, pur non relazionandosi ad attività di gioco in senso stretto. E tuttavia la nostra relazione coi nuovi media digitali sembra impregnata in modo radicale da una sorta di attitudine ludica estesa:

> La dimensione ludica diventa una delle chiavi essenziali per comprendere il posizionamento dell'audiovisivo negli ambienti che si vengono a costituire nella rete: di certo non è l'unica, ma è innegabile che il valore relazionale dell'audiovisivo nelle community e nelle pratiche partecipative, i processi di appropriazionismo, riuso e scambio dei contenuti digitali, così come le forme di costruzione e trasmissione del sapere a fondamento degli *user-generated content* sono spesso riconducibili a una logica ludica capace di spiegare le dinamiche di circolazione, produzione e ricezione[166].

---

[165] Enrico Menduni, Giacomo Nencioni, Michele Panozzo, *Social Network. Facebook, Twitter, YouTube e gli altri: relazioni sociali, estetica, emozioni*, Milano, Mondadori, 2011, p. 68.

[166] Introduzione a *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nelle rete: pratiche di contaminazione*, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, Crocetta del Montello, Terra Ferma Edizioni, 2011, p. 7.

Il discorso rientra dunque in un processo più generale per il quale molte delle pratiche proprie dell'intrattenimento mediale tendono a riarticolarsi, secondo Mandelli e Re, su di un paradigma ludico che permette di valorizzare al meglio le nuove opportunità messe a disposizione dalle dinamiche interattive[167].

Questo stato di cose prende il nome di *gamification*. Ormai ampiamente documentata, riconosciuta e discussa in ambito accademico, la *gamification* si pone per gli studiosi come un concetto vasto di natura interdisciplinare, e di preciso fa riferimento a un particolare fenomeno delle società contemporanee

> per cui l'attitudine ludica e i giochi veri e propri vengono investiti di funzioni operative, usati per simulare specifiche situazioni, per distribuire ruoli, per sollecitare nuove forme di cooperazione. In questo caso sembra appropriato parlare di gioco applicato. Ciò potrebbe essere un altro segno del fatto che stiamo esplorando un territorio sconosciuto, un vasto spazio liminale tra il gioco puro e la vita seria. Questo è uno dei tipici segni di un nuovo sistema ludico, l'habitat dell'*homo ludicus*"[168].

Dando per scontata l'affermazione di "un nuovo sistema ludico" imperante nel nostro vissuto quotidiano, Peppino Ortoleva contribuisce a porre l'accento sulla riconfigurazione delle esperienze di vita che ha luogo nel momento in cui intessiamo rapporti sempre più simbiotici con le tecnologie. In particolar modo, la proliferazione di dispositivi di telefonia mobile quali smartphone, iPhone e tablet, che sono in realtà ormai dei veri e propri computer in miniatura, ha contribuito a definire una cultura dell'*always on* in cui le nostre attività nel mondo reale si integrano con altrettante effettuate di continuo nel cyberspazio; a

---

[167] *Ibid.*

[168] Peppino Ortoleva, "*Homo ludicus*. The Ubiquity of Play and its Roles in Present Society", «G|A|M|E», vol. 1, n. 1, 2012, disponibile sul sito http://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society/, ultimo accesso luglio 2016.

dominare tale scenario sono quei giochi che vengono fatti rientrare nella categoria dei *casual game*, ossia videogiochi a tutti gli effetti ma progettati per essere fruiti in modo disimpegnato nei momenti morti della giornata, oppure durante gli spostamenti attraverso quei "non-luoghi", per usare la terminologia di Marc Augé, in cui la nostra ricettività e dunque il nostro coinvolgimento fisico ed emotivo nei confronti del mondo circostante sono annullati perché la funzione dei non-luoghi è solo quella di condurci negli spazi preposti ad accogliere le attività sociali[169].

La "leggerezza" prospettata per l'attività di gioco si rispecchia nella struttura formale dei *casual games*: privi di narrazione forte (e quindi di un reale punto di partenza e di conclusione), caratterizzati da una grafica volutamente stilizzata, incentrati su un sistema di poche e semplici regole e spesso ospitati sui principali social networks in qualità di applicazioni, titoli come *Candy Crush Saga* (King, 2012), *FarmVille* (Zynga, 2009), o i giochi d'azzardo classici trasportati nella rete, quali *Spider* o *Texas Hold'em*, stanno contribuendo al consolidamento di una *forma mentis* particolare che si affianca agli schemi di pensiero tradizionali dell'uomo occidentale per riconfigurarli in modo più o meno intenso alla luce di un nuovo paradigma ludico; in essa i confini tra giocosità e serietà tendono a sfumare, e questi due concetti, una volta appartenenti a sfere separate, si compenetrano in modo a volte inestricabile. Come sottolinea Ortoleva, nell'epoca dell'industrializzazione vigeva una rigorosa distinzione tra quelli che lui chiama "*homo economicus* e *homo ludens*"[170], ossia tra le attività votate alla produttività dell'individuo per il sistema sociale, e quelle giocose, tradizionalmente confinate in uno spazio-tempo ben determinato per via del loro potenziale anarchico; ma nello scenario contemporaneo tale dicotomia non ha più valore, in quanto "oggi, la caduta della rigida divisione tra lo spazio-tempo del lavoro e quello del gioco è sia un'essenziale premessa del nuovo sistema ludico e una conseguenza della sua preminenza. […] Il […] fenomeno conduce alla formazione di

---

[169] Sul concetto di "non-luogo" Cfr. Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Parigi, Editions du Seuil, 1992.

[170] Peppino Ortoleva, "*Homo ludicus*. The Ubiquity of Play and its Roles in Present Society", cit.

una vasta area di atteggiamenti semi-ludici"[171], favorita dalla pervasiva diffusione dei social media, che assumono la funzione di strumenti di lavoro e di svago allo stesso tempo.

Non solo dunque la teoria della *gamification* muove una critica indiretta all'idea del cerchio magico, precedentemente discussa, come sistema di convenzioni che separino totalmente dimensione di gioco e mondo reale, ma solleva anche dubbi e interrogativi sui percorsi da intraprendere per interpretare in modo corretto lo scenario dei media contemporanei e i loro effetti psicosociali. Per esempio, quegli studiosi che contestano la credibilità di una prospettiva per cui ogni ambito dell'esistenza si riconfigurerebbe in gioco, oppure ne riconoscono la plausibilità ma ne lamentano le possibili conseguenze deleterie sul nostro modo di razionalizzare la realtà, non tengono abbastanza in considerazione il fatto che, per dirla con le parole di Ivan Mosca, a ogni processo di *gamification* ne corrisponde uno speculare che potrebbe essere chiamato di "*de-gamification*". Ossia, se da un lato le tradizionali attività "serie", come le strategie aziendali o i sistemi di addestramento militari (i primi, da un punto di vista storico, ad aver fatto uso sistematicamente dei videogiochi nei propri programmi), si colorano di giocosità, dall'altro l'uso continuativo dei giochi inietta al loro interno un elemento serio che ne trasforma i meccanismi di fruizione tipici e quindi l'identità stessa:

> Se una caratteristica di gioco diventa pervasiva su una scala totale, a quel punto perde la sua giocosità. […] Coloro che giocano continuamente (per esempio i giocatori d'azzardo monomaniacali, i dipendenti dai videogiochi, i *game tester*) in modo graduale smettono di sentire di star giocando, anche se continuano a eseguire azioni che la loro cultura continua a considerare essere giocose. Ma soprattutto, un gioco esiste se e solo se i giocatori non credono

[171] Peppino Ortoleva, "*Homo ludicus*. The Ubiquity of Play and its Roles in Present Society", cit.

che esista al di fuori delle loro menti. Se tutti gli oggetti sociali fossero giochi, allora dovrebbero cambiare continuamente[172].

Seguendo questa logica, spiega Ivan Mosca, si giungerebbe al paradosso di una società completamente dinamica, che proprio in quanto tale perderebbe la propria identità, dal momento che le strutturale basilari che la costituiscono, quali le leggi e i valori morali, devono essere fondati sulla continuità. Perciò la società, per preservarsi, giungerebbe a riconfigurare il gioco in forma seria, deprivandolo però proprio della sua identità ludica.

Tali affermazioni ci riportano alle dissertazioni di Huizinga, Caillois e Winnicott discusse nel primo paragrafo, e suggeriscono l'importanza che possono avere lo studio del posizionamento e della funzione dei videogiochi nella società, e l'indagine sulle relazioni che intessono con le altre tecnologie espressive del sistema dei media.

Ma in tutto questo, qual è il ruolo ricoperto dal cinema? A differenza dei videogame, di internet e dei computer, il cinema è uno di quei "vecchi" media analogici che solo in tempi relativamente recenti è stato convertito al digitale; cosicché negli scorsi anni si sono verificati numerosi dibattiti per tirare le somme sullo statuto ontologico dell'immagine cinematografica a fronte del suo passaggio alla tecnologia numerica. Dal nostro punto di vista, le prospettive più estremistiche peccano di isterismo quando lamentano l'effetto derealizzante e la conseguente trasformazione degli oggetti del mondo in simulacri nel momento in cui la tecnologia digitale si diffonde in modo capillare in ogni settore della comunicazione[173]: è certamente vero che la nuova tecnologia permette di creare immagini

---

[172] Ivan Mosca, "+10! Gamification and deGamification", «G|A|M|E», vol. 1, n. 1, 2012, disponibile sul sito http://www.gamejournal.it/plus10_gamification-and-degamification/, ultimo accesso luglio 2016.

[173] Sul concetto di simulacro Cfr. Jean Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort* (1976), tr. it. *Lo scambio simbolico e la morte*, a cura di Girolamo Mancuso, Milano, Feltrinelli, 1979.

di sintesi, ossia composte esclusivamente da una serie di algoritmi elaborati da un software, e d'altronde tutto il cinema d'animazione contemporaneo risponde a questo modello produttivo; ma esso rappresenta solo una delle numerose possibilità espressive del cinema nella nostra epoca. Che l'immagine cinematografica perda la sua essenza di "traccia" di una realtà immortalata dall'obiettivo in un dato momento e in un dato luogo, è una circostanza che può verificarsi (per l'appunto, i film realizzati al computer), ma non costituisce la condizione necessaria del cinema digitale. Il processo di elaborazione del referente reale in immagine da parte dell'apparecchio di ripresa non è annullato con le videocamere digitali; ne cambiano solo le componenti e quindi, in parte, la struttura, come spiega Christian Uva:

> Se dunque la dimensione dell'*indice*, o dell'indexicalità, è evidente nell'immagine di origine fotografica, in cui la pellicola, mediante una sorta di "connessione fisica a distanza", fissa il referente che si è trovato di fronte all'obiettivo, lo stesso può tranquillamente affermarsi in relazione all'immagine ottenuta tramite una videocamera digitale (immagine *fotonumerica*), visto che anche in questo caso permane un gruppo di lenti attraverso il quale transita il flusso di luce proveniente dall'oggetto "immortalato"[174].

Dunque il processo di elaborazione dell'oggetto reale non svanisce, in quanto il sensore elettronico delle videocamere digitali, che prende il posto della pellicola, è impegnato pur sempre a catturare gli impulsi luminosi che capta, per poi tradurli in un segnale elettrico. Per questo motivo Uva suggerisce che "l'immagine prodotta da un simile processo non deve essere definita *digitale*, ma *digitalizzata*"[175]. Dunque per il cinema sembrano essersi aperte tre strade: continuare a lavorare in rapporto con la realtà in modo analogo a quanto accadeva nell'era analogica; produrre testi ibridi, in cui le riprese dal vero si mescolano a

---

Sul concetto di derealizzazione Cfr. Paul Virilio, *L'Art à perte de vue* (2005), tr. it. *L'arte dell'accecamento*, a cura di Rosella Prezzo, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2007.

[174] Christian Uva, *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, Firenze, Le Lettere, 2012, p. 44.

[175] *Ibid*.

un massiccio uso di effetti speciali; convertirsi al 100% alla *computer graphic*, eliminando ogni residuo di realtà dall'immagine.

Sono soprattutto le ultime due categorie a interessarci in un discorso sul rapporto tra cinema e videogiochi perché, con il digitale, il cinema è diventato in potenza esso stesso un computer. Tra questi due media non sussiste più una distinzione ontologica: un film potrebbe essere un videogioco, e un videogioco potrebbe essere un film, in quanto entrambi "testi" costruiti con la medesima tecnologia, e perciò entro la stessa gamma di opportunità espressive. Una terminologia che separi in modo netto queste forme mediali tende oggi ad assumere una funzione meramente nominale. Se perciò all'inizio, in virtù di quanto detto pocanzi, non sussiste una differenza essenziale forte tra il processo di scrittura pellicolare e quello fotonumerico, e quindi "anche in regime di ripresa digitale l'azione della luce finisce per depositare sul sensore, così come sull'emulsione chimica della pellicola, una traccia o impronta dell'oggetto ripreso"[176], in un secondo momento la tecnologia può intervenire nel manipolare tale traccia in modo consistente. Ciò è ben spiegato da Lev Manovich:

> Una volta digitalizzato il filmato dal vivo (o registrato direttamente in formato digitale) questo perde la sua relazione privilegiata, indicizzante, con la realtà pre-filmica. Il computer non distingue tra l'immagine ottenuta attraverso l'obiettivo fotografico, l'immagine creata con un programma di montaggio, o l'immagine sintetizzata tramite un software di grafica tridimensionale perché tutte e tre le immagini sono costituite dal medesimo materiale: i pixel. Questi, indipendentemente dalla loro origine, si possono facilmente modificare, sostituire, etc. Il filmato realizzato sul set o in esterni si riduce quindi a qualsiasi soluzione grafica, uguale alle immagini create manualmente[177].

Quel che Manovich intende dire è che l'immagine cinematografica digitale, anche se si compone a partire dalla registrazione della realtà, può essere rimodellata in modi tale da

[176] *Ibid.*, p. 69.

[177] Lev Manovich, *The Language of New Media*, cit., p. 370.

arrivare a perdere qualsiasi contatto col referente – cosa impossibile da realizzare agendo sul supporto pellicolare – e in questo essa si avvicina notevolmente a quei prodotti audiovisivi creati del tutto all'interno del computer, quali i videogiochi e le realtà virtuali.

Ciò è oltretutto ben metaforizzato da due sequenze di due film che presentano numerose somiglianze reciproche (in primis quella di affrontare entrambe il rapporto del cinema coi videogiochi): *Tron* (Steven Lisberger, 1982) e *Pixels* (Chris Columbus, 2015). *Tron* può essere diviso in due parti ben distinte: la prima è costituita per lo più da riprese dal vero, mentre nella seconda, più lunga, si impiegano massicciamente gli effetti speciali digitali. La scena che funge da ponte tra questi due registri è quella in cui Kevin Flynn (Jeff Bridges) viene risucchiato all'interno del videogame: con un effetto percettivo sorprendente, vediamo il corpo paralizzato di Flynn che, colpito dal raggio del computer, perde la propria essenza materica per trasformarsi in un insieme di dati numerici. Allo stesso modo in *Pixels*, durante la battaglia finale tra gli eroi e i personaggi dei videogiochi *arcade*, viene meno la distinzione tra attori in carne e ossa e personaggi finzionali "pixelati": Lady Lisa, uno dei personaggi usciti dai giochi, ci appare dapprima nella grafica 8-bit tipica degli *arcade*, per poi assumere, nella stessa inquadratura, le fattezze "realistiche" dell'attrice Ashley Benson. Due movimenti opposti (dal reale al virtuale in *Tron*, dal virtuale al reale in *Pixels*) che rendono esplicita l'ambiguità dell'immagine del cinema nel momento in cui ogni cosa che l'obiettivo ha catturato è ridotta ad un codice binario, confermano l'obsolescenza del binomio oppositivo virtualità/realtà, e suggeriscono che si possa sperimentare nella direzione della creazione "dal nulla" di mondi di fantasia: proprio come hanno sempre fatto i videogiochi.

Dunque il cinema, pur partecipando a una profonda osmosi linguistica con gli altri dispositivi dell'audiovisione digitale, non rinuncia del tutto alla propria specificità; anzi, il suo prestigio storico ha fatto sì che esso mantenesse un ruolo guida nella definizione dei parametri espressivi da assumere nella comunicazione mediatica contemporanea. Manovich sostiene che nelle interfacce culturali l'importanza degli elementi cinematografici stia aumentando esponenzialmente rispetto a quella che possono vantare i codici espressivi legati ai media a stampa:

> Questa evoluzione è coerente con la tendenza, radicata nella società odierna, a presentare sempre meno informazioni sotto forma di testo e sempre di più come immagini audiovisive e dinamiche. Poiché le nuove generazioni di utenti e di programmatori sono cresciute in un ambiente ad alta intensità mediale, dominato dalla televisione anziché dai testi stampati, non c'è da sorprendersi del fatto che i giovani preferiscano il linguaggio cinematografico rispetto al linguaggio della stampa[178].

L'era digitale sembra dunque l'era del dominio dell'immagine e del suono sulla parola scritta, probabilmente perché il processo di produzione, una volta appannaggio di una ristretta cerchia di soggetti in possesso dei mezzi tecnici, è oggi diventato alla portata di tutti; basti pensare ai telefoni cellulari che incorporano al loro interno una videocamera, cosicché chiunque può improvvisarsi, all'occorrenza, fotografo o regista. E la tipologia di immagine che si è affermata con naturalezza come massimo comune divisore del linguaggio audiovisivo in tutte le sua manifestazioni, è proprio quella cinematografica tradizionale, che così ha ampliato il proprio campo d'azione facendo irruzione in spazi nuovi che non le appartenevano nella sua fase analogica:

> Il linguaggio cinematografico, che in origine era un'interfaccia della narrazione dello spazio tridimensionale, sta ormai diventando un'interfaccia per tutti i tipi di dati e di media digitali. I diversi elementi di questo linguaggio – l'inquadramento rettangolare, la cinepresa mobile, le transizioni delle immagini, il montaggio temporale e il montaggio all'interno di una stessa immagine – riappaiono nell'interfaccia universale, nelle interfacce delle applicazioni e nelle interfacce culturali[179].

---

[178] *Ibid.*, p. 108.

[179] *Ibid.*, p. 400.

Se prima abbiamo attribuito ai videogiochi, e al processo di *gamification* della società che essi mettono in atto, un ruolo centrale nell'attuale scenario dei media, possiamo affermare che il cinema non occupa una posizione meno importante. Gli uni esercitano il loro magistero sul ridisegnare la fisionomia delle istituzioni, l'altro stabilisce le forme convenzionalmente accettabili entro i cui confini tutti i media possano costruire i propri testi. È evidente che poi il cinema recuperi ed incorpori a sua volta caratteristiche precipue degli altri dispositivi, ma nonostante questo, lo scambio formale non sembra essere egualitario: il cinema continua, e probabilmente continuerà ancora a lungo, a rappresentare una sorta di *primus inter pares* nell'universo delle tecnologie numeriche. In merito, Manovich ritiene improbabile che le tecnologie digitali possano arrivare a forgiare forme nuove, in sintonia con la loro logica informatica, che sostituiscano quelle cinematografiche:

> Le immagini cinematografiche sono estremamente efficienti per la comunicazione culturale. Hanno molte qualità in comune con la percezione naturale perché vengono elaborate facilmente dal cervello. La loro similarità con il "reale" consente ai programmatori di suscitare emozioni negli spettatori, nonché di visualizzare efficacemente oggetti e scene in realtà inesistenti. […] Un'immagine cinematografica codificata digitalmente possiede quindi due identità: una soddisfa le esigenze della comunicazione umana, l'altra la adatta alle pratiche computerizzate della produzione e della distribuzione[180].

Il cinema, secondo Manovich, diventa una vera e propria interfaccia culturale, ossia una sorta di sistema di base implicitamente legittimato a comunicare nel modo più efficace e a favorire l'esperienza estetica.

Perciò è fondamentale tenere a mente, nell'ambito della nostra riflessione, che se da un lato il cinema sta cercando, in modo di volta in volta più o meno riuscito, di abbracciare a sé alcune dinamiche che regolano il funzionamento del medium videoludico, quest'ultimo d'altro canto sembra soffrire di una sudditanza data per scontata nei confronti del cinema in

[180] *Ibid.*, p. 229.

merito alla selezione dei principi strutturali su cui orchestrare i propri testi, quali appunto l'inquadramento rettangolare dell'immagine, la verosimiglianza percettiva, l'assunzione della prospettiva rinascimentale, l'adozione del montaggio. Proprio i videogiochi hanno vissuto nel modo più evidente questo processo che ha portato l'interfaccia cinematografica a imporsi su ogni altra forma di linguaggio visuale in movimento, assurgendo al ruolo di interfaccia culturale. Infatti Manovich, prestando attenzione all'evoluzione del medium videoludico dalla bidimensionalità alla tridimensionalità a partire dagli anni '90, individua in ciò il momento in cui i creatori di videogame hanno potuto servirsi in modo più sistematico ed efficace delle convenzioni del linguaggio cinematografico:

> I giochi mostrano sequenze di apertura sempre più simili a quelle dei film […] per creare lo stato psicologico giusto, definire l'ambientazione e introdurre la parte narrativa. […] Con il passare degli anni i programmatori di videogiochi hanno creato mondi virtuali interattivi sempre più complessi e sempre più cinematografici. Indipendentemente dal tipo di gioco, i videogiochi hanno finito per affidarsi a delle tecniche prese a prestito dalla cinematografica tradizionale, compreso l'uso espressivo del grandangolo e della profondità di campo e l'uso sapiente di luci che creassero sensazioni e atmosfere"[181].

In conclusione, questa ricognizione dei cambiamenti intercorsi all'interno del panorama dei media dopo l'avvento del digitale ci mostra due cose. In primis, che i videogiochi, come spiegato anche nel primo capitolo, stanno seguendo la via della verosimiglianza che fu preparata a suo tempo dal cinema analogico, abbandonando la forma astratta e concettuale che avevano assunto – un po' per necessità e un po' per scelta – nei loro primi anni di vita. Questa svolta in direzione del realismo audiovisivo è considerata da alcuni ludologi, tra cui Mark J. P. Wolf, un tradimento del potenziale del medium e una inconsapevole sottomissione a modelli espressivi consolidati da un punto di vista culturale e ideologico. Per questo Wolf si fa portavoce del desiderio di imprimere una svolta sperimentale alla

[181] *Ibid.*, p. 114.

produzione di videogiochi nella direzione di una nuova forma di astrattismo, che emancipi l'ambito del videoludico dai modelli rappresentativi ereditati dai media più antichi. Per Wolf infatti l'astrazione svolge un ruolo chiave non solo nei videogame, ma in ogni gioco in generale, perché il gioco costituisce sempre un'astrazione rispetto alle cose o alle situazioni che cerca di simulare. Per questo allora, nell'ambito del videoludico

> piuttosto che tentare di evitare o sublimare l'astrazione, il *game design* può utilmente incorporare l'astrazione, portando come risultato a nuove esperienze e convenzioni di gioco. Proprio come le simulazioni al computer e la visualizzazione matematica hanno portato il design grafico in direzioni diverse dalla rappresentazione fotorealistica, l'astrazione può espandere ed esplorare il grande potenziale che il medium videoludico ha da offrire[182].

Invece per quanto riguarda il cinema ciò che abbiamo capito è che esso continua a mantenere una posizione di leader tra i media digitali, e che il suo formato e i suoi modi di produzione tradizionali non vengono annullati dalla computerizzazione, ma convivono e spesso si integrano col nuovo ventaglio di possibilità di sperimentazione che l'era numerica ha aperto per il medium. Spostando lo sguardo verso queste nuove linee estetiche che si stanno dischiudendo per i cineasti, risulteranno ancora attuali le riflessioni particolarmente lungimiranti di Gene Youngblood formulate nel 1970 nel suo testo ormai classico *Expanded Cinema*, uno dei primi studi ad affermare sistematicamente che, per comprendere il futuro della cinematografia, "la definizione di cinema deve essere estesa alla videotronica, alla scienza del computer, alla luce atomica"[183]. Nonostante che il libro, essendo stato scritto in una fase storica in cui i videogiochi e la *computer graphic* in generale erano appena agli albori, si soffermi principalmente sulla tecnologia video e i suoi usi avanguardistici, l'autore riesce a premonire la nascita di quella cultura della

---

[182] Mark J. P. Wolf, "Abstraction in the Video Game", in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark. J. P. Wolf e Bernard Perron, cit., p. 64.

[183] Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, P. Dutton & Co., 1970, p. 135.

convergenza che avrebbe avuto in seguito il proprio fattore scatenante nella conversione digitale dei media analogici. Il che significa ripensare il concetto stesso di cinema alla luce delle nuove tecniche, e Youngblood avanzava l'affascinante proposta di sostituire alla nozione canonica di artista quella di "*design scientist*", intendendo cioè una figura che crea lavorando su un sistema scientifico, quello del calcolo e dell'elaborazione computazionale, e che così facendo "separa l'immagine dal suo significato simbolico ufficiale e ne rivela il potenziale nascosto, il suo processo, la sua vera realtà, l'esperienza della cosa"[184]. Pur nel suo linguaggio a volte ermetico, Youngblood aveva intuito con chiarezza che il cinema stava andando trasformandosi in modo radicale, e nelle sue predizioni più apodittiche arriva ad affermare che

> non ci sarà più bisogno che i "film" vengano girati in luoghi reali, dal momento che qualsiasi scena concepibile sarà generata all'interno del sistema di elaborazione delle informazioni con un realismo totalmente convincente. A quel punto, ovviamente, i film come noi li conosciamo non esisteranno più. Stiamo entrando in un'età mitica di realtà elettroniche che esiste solo su un piano metafisico[185].

Queste supposizioni si sono rivelate in buona misura esatte: oggi il cinema può (ma, lo ribadiamo, non necessariamente deve) percorrere la strada dell'assoluta realtà elettronica, liberatosi da qualsiasi vincolo nei confronti del mondo naturale; e quando lo fa ecco che si avvicina – fino a volte alla perfetta coincidenza – al videogioco nella struttura essenziale della propria progettazione, prima ancora che per le strategie retoriche impiegate. È esattamente questa sorta di linea di confine, in cui i concetti di cinema e videogame visti come dispositivi inconciliabili, cedono il posto a forme ibride per le quali diventa necessario stabilire nuove terminologie, che ci si propone in questa sede di discutere. Ma saranno per lo più i suoi stadi intermedi, nei quali il processo di ibridazione si scontra con

[184] *Ibid.*, p. 71.

[185] *Ibid.*, p. 206.

le resistenze conservative dell'uso tradizionale dei rispettivi media stabilitosi nel corso del tempo, che ci segnaleranno la reale situazione che sta venendo delineandosi in questo settore ancora tutto da esplorare: un panorama in cui ad oggi si arranca alla ricerca di una linea guida condivisa, tra fallimentari e miopi tentativi di interscambio mediatico ed esperimenti provocatori.

Prima di procedere con l'analisi sarà però utile inquadrare anche come l'industria del cinema e quella dei videogiochi collaborino o confliggano nello scenario contemporaneo. Se infatti il digitale costituisce la *conditio sine qua non* tecnologica per i percorsi di ibridazione intermediale, il complesso dei rapporti tra i protagonisti del panorama commerciale riveste un ruolo altrettanto imprescindibile a livello economico.

2.5 Le prime ibridazioni: l'industria, dai tribunali ai franchise.

Nel 1982, la casa di produzione Universal Pictures intenta una causa legale per violazione di copyright nei confronti di Nintendo, accusata di aver plagiato con il videogame *Donkey Kong* la storia e il personaggio del film *King Kong* (John Guillermin, 1976). L'azienda giapponese si difende in tribunale ricordando ai giurati che il film di Guillermin era un remake dell'originale *King Kong* del 1933 (Merian Cooper, Ernest Schoedsack), il quale era stato prodotto dalla RKO, e che la Universal aveva potuto realizzare la sua versione del film perché aveva vinto nel 1975 un'altra causa legale, nella quale si riconosceva King Kong come personaggio di dominio pubblico. Il contenzioso è portato avanti per diversi anni, fino al 1986, quando Nintendo viene assolta da ogni accusa e ottiene il risarcimento dei danni e delle spese legali.

> Per la prima volta nella storia, un settore piccolo, seppur in ascesa, come quello del videogioco riesce a vincere una battaglia legale (nonché mediatica) con un colosso come Universal. Il caso è emblematico delle proporzioni assunte dal fenomeno dell'intrattenimento

elettronico: il videogioco è diventato grande, e può già parlare faccia a faccia con gli altri grandi[186].

Questa circostanza è emblematica della grande forza economica che i videogame avrebbero acquisito di lì a poco, e dell'identità sempre più competitiva che l'industria del videoludico avrebbe assunto nel settore dell'intrattenimento di massa.

Oggi però un simile conflitto non sarebbe più possibile. Da tempo ormai tanto gli *studios* di Hollywood che le grandi firme del videoludico hanno capito che è più redditizio stipulare alleanze gli uni con le altre piuttosto che porsi in competizione sul mercato. D'altronde già in passato le *majors* statunitensi avevano intuito che quello dei videogiochi avrebbe potuto diventare un settore dai profitti multimilionari, e abbiamo visto nel primo capitolo come la Warner Communications acquistasse Atari nel 1984, annettendo così al proprio conglomerato multinazionale il nuovo prospetto dello scenario commerciale. Ma anche uno dei protagonisti della New Hollywood da sempre attento ai possibili sbocchi lucrativi delle nuove tecnologie attuò una politica aziendale di convergenza che ha fatto da apripista per gli investitori dell'intrattenimento di massa: George Lucas nel 1982 inaugura la propria casa editrice di videogiochi, la LucasArts, la quale, "fondata appositamente per approfondire la ricerca nel settore dell'immagine digitale, dal più semplice computer game fino ai più complessi sistemi didattici interattivi – [negli anni '90] ha in qualche misura ridimensionato la "vecchia" Lucasfilm"[187]. Un esempio quindi non solo del cimentarsi, da parte delle *holding* del mondo del cinema, nell'avventura produttiva dei videogiochi per i guadagni che essa sembrerebbe promettere, ma anche di come, da un punto di vista di mercato, i rapporti di forza possano addirittura invertirsi, spingendo Lucas, anche in virtù del suo costante interesse per gli ultimi ritrovati tecnologici, a investire più massicciamente in questo settore che non nella realizzazione di film tradizionali.

---

[186] Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, cit., p. 59.

[187] Sergio Arecco, *George Lucas*, Milano, Il castoro, 1995, p. 114.

Inoltre i prodotti LucasArts mostrano con chiarezza che è proprio all'interno delle dinamiche dell'industria che possono avere luogo i processi di ibridazione tra videogiochi e cinema. Se analizziamo le retoriche che definiscono la fruizione del gioco che è associato per antonomasia alla firma di Lucas, *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990), ci renderemo conto con sorpresa che numerosi dei concetti formulati in ambito cinematografico da Laurent Jullier nel suo ormai classico libro *Il cinema postmoderno*, possono essere applicati altrettanto calzantemente al gioco di Lucas e Ron Gilbert, nonché a tutti i videogame prodotti dalla LucasArts; e ciò in quanto si verifica un vero e proprio trasbordo, su un medium diverso, dei principi formali su cui si articolano i film di Lucas. Dalla riflessione di Jullier possiamo recuperare per lo più i concetti di citazionismo, racconto "di superficie" e l'uso ironico e, non a caso, ludico del metalinguaggio come alcune tra le caratteristiche costitutive del film postmoderno. Tuttavia è lo stesso Jullier ad avvertire che l'idea della citazione come tratto distintivo della postmodernità non è di per sé sufficiente, o meglio va inscritta in un processo più complesso. Citare non basta, sostiene l'autore:

> Bisogna anche combinare citazioni di provenienza la più lontana possibile dal punto di vista spazio-temporale, limitarle a una semplice allusione e soprattutto praticare il prestito sulla modalità ludica, estraneo a qualsiasi funzionalità. […] Nello stile postmoderno, l'allusione si fa sempre sotto forma di strizzatina d'occhio a uno spettatore che l'enunciatore «sa che sa» – cioè che è in grado di riconoscere l'allusione (*recognize*) e di apprezzarla (*enjoy*). Il procedimento presenta il seguente inconveniente: il lato metalinguistico della strizzatina d'occhio rischia di eclissare il ruolo che potrebbe tenere il suo oggetto in seno al racconto[188].

[188] Laurent Jullier, *L'écran post-moderne. Un cinema de l'allusion e du feu d'artifice* (1997), tr. it. *Il cinema postmoderno*, a cura di Carla Capetta, Torino, Kaplan, 2006, pp. 26-27.

The Secret of Monkey Island sembra incorporare pedissequamente nel proprio design tali proprietà, definendo un modello di *adventure game* che fungerà da assoluto archetipo per i videogiochi successivi appartenenti al medesimo genere: Come spiegano bene Pellitteri e Salvador, il gioco è caratterizzato da sofisticato umorismo e citazioni pop che portano la firma del progettista Ron Gilbert, insieme a un particolare gusto metareferenziale:

> Innanzitutto il protagonista del gioco, l'aspirante pirata Guybrush Threepwood, spesso si rivolge direttamente al giocatore per sottolinearne gli errori. […] Inoltre, nella prima città visitata in *Il segreto di Monkey Island*, Guybrush visita lo SCUMM Bar, al cui interno sono presenti diversi riferimenti a *Loom*, [LucasArts, 1990] che la LucasArts sta producendo al momento della distribuzione del gioco, e ai film di Indiana Jones, altra proprietà intellettuale di Lucas[189].

In particolare, sono la soluzione dello "sguardo in macchina" del nostro avatar, e la sua facoltà di parlare direttamente col giocatore (ma, e ciò è molto importante, senza che il giocatore possa replicare a sua volta), che possono essere considerate come il corrispettivo indicatore nel campo del videoludico, della tendenza della New Hollywood a mescolare in modo assai sofisticato narrazione classica e pratiche della modernità cinematografica[190].

Lo scopo degli *adventure games* è risolvere una serie di rompicapi, a volte anche molto complessi, per proseguire nella trama fino al completo sviluppo narrativo della vicenda; il che significa scoprire i meccanismi nascosti all'interno del *gameplay*, trovare le soluzioni agli enigmi dovendo scegliere da una grande quantità di opzioni diverse. Nel momento in cui la difficoltà di uno dei rompicapi è tale da apparire insormontabile, questi giochi possono avere effetti molto frustranti sul giocatore. La scelta peculiare e vincente della LucasArts in *The Secret of Monkey Island* fu di impedire la totale identificazione dell'utente col personaggio, in quanto Threepwood "risponde" alle scelte errate del fruitore,

---

[189] Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi*, cit., p. 91.

[190] Sul concetto di cinema moderno e sula funzione dello sguardo in macchina Cfr. Giorgio De Vincenti, *Lo stile moderno. Alla radice del contemporaneo*, Roma, Bulzoni, 2013.

spesso canzonandolo. In questo modo le tecniche dell'interpellazione diretta e dello sguardo in macchina si combinano all'universo citatorio e parodico, mantenendo il giocatore in una posizione attiva, nella consapevolezza della propria operatività; effetto inoltre rafforzato dall'interruzione del racconto che si ha ogni volta che il personaggio si "intromette" nelle scelte del giocatore, infrangendo la logica causa-effetto, alla quale si sostituisce una catena di azioni prive di senso ma che hanno il merito di lenire lo stato di mortificazione inducibile dal ripetersi della situazione di insuccesso. Quindi, come spiega Giappone, in *Monkey Island* la fruizione oscilla sempre tra uno stato di interazione e uno di interruzione, determinando così un particolare effetto di disconnessione del giocatore rispetto agli eventi del mondo diegetico. Le strategie retoriche del videogame, e in generale degli *adventures* LucasArts, influenzano in maniera evidente il posizionamento del giocatore, costretto sempre a metà tra connessione e disconnessione:

> Guybrush Threepwood […] è un protagonista in terza persona che ha una propria personalità e potrà addirittura rifiutare le istruzioni del giocatore. Questa resistenza offre un particolare tipo di dinamica, suggerendo un più elevato grado di indipendenza. Qualche volta Guybrush si rivolgerà al giocatore, e il giocatore non sarà mai Guybrush[191].

Quanto di più significativo si può dedurre da questa analisi, in merito al nostro focus sugli interscambi tra cinema e videogiochi, è come questi ultimi siano stati investiti per la prima volta, in *The Secret of Monkey Island*, di concetti e pratiche maturate nel campo dell'estetica del cinema, e ascrivibili tra l'altro a orientamenti teorici molto diversi se non antitetici, quali quelli di postmodernità (solo però nella particolare accezione che ne dà Jullier, che non risolve l'ambiguità definitoria del termine) e modernità. Si tratta perciò di una prima forma di ibridazione matura e consapevole, resa possibile dal contesto industriale

[191] Krista Bonello Rutter Giappone, "Self-Reflexivity and Humour in Adventure Games", «Game Studies», vol. 15, n. 1, luglio 2015, disponibile sul sito http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k, ultimo accesso luglio 2016.

in cui sono inscritti entrambi i media in gioco e che ne attesta la centralità nel fungere da calderone per i processi di convergenza.

Se ne deduce che spesso le dichiarazioni roboanti su come gli utili del mercato videoludico sovrastino quelli del mondo del cinema, sono inficiate dal presupposto errato che si stia parlando di settori economici concorrenziali, mentre la norma tende a essere quella di istituire sinergie aziendali, cosicché spesso i grandi colossi di Hollywood sono anche produttori di videogame o comunque azionisti delle *software house*, e viceversa. Perciò sarà opportuno pensare i processi di ibridazione come facenti parti di un regime collaborativo, anziché oppositivo, tra i detentori dei mezzi di produzione. Nel paragrafo precedente però abbiamo anche fatto riferimento al ruolo sempre più attivo che le nuove tecnologie digitali stanno conferendo ai fruitori degli oggetti dell'intrattenimento di massa, e quindi essi vanno inscritti in tale scenario come forze dinamiche che ne definiscono la fondamentale articolazione interna, che include una vasta gamma di dinamiche "dal basso". LucasArts rispondeva ad una logica ancora molto tradizionale nel concepire le possibilità di interazione tra società produttrice e comunità dei propri fan, e probabilmente ciò ha avuto un peso non indifferente nel decretare il fallimento della compagnia nel 2013.

Quel che LucasArts ha colpevolmente ignorato è quel fenomeno che Henry Jenkins ha definito "cultura convergente", e che rappresenta una diretta conseguenza dell'avvento del digitale. La convergenza è prima di tutto mediatica, nel senso che i dispositivi riconvertiti al linguaggio binario del digitale, possono integrarsi l'uno con l'altro secondo modalità che erano impensabili nella fase in cui ognuno di essi risultava ancora pesantemente ancorato al proprio supporto analogico:

> Un processo chiamato la "convergenza dei processi" sta confondendo i confini tra media, anche tra quelli delle comunicazioni punto a punto, come telefono e telegrafo, e le comunicazioni di massa, come stampa, radio e televisione. Un singolo strumento fisico – che sia cablato, a fili o via etere – può offrire servizi che in passato erano resi da mezzi separati. Al contrario, un servizio che era dato da un unico mezzo – che fosse il broadcasting, la stampa o il

telefono – oggi può provenire da mezzi diversi. In questo modo si sta erodendo il rapporto uno a uno che esisteva tra uno strumento e il suo uso"[192].

Queste affermazioni teoriche generali, avveniristiche per l'epoca in cui furono fatte, di Ithiel de Sola Pool, sono state recuperate da Jenkins per illustrare l'ecosistema tecnologico in cui ci troviamo immersi in questo momento; ma lo studioso spinge molto più in là la propria definizione di convergenza, nel tentativo di delineare un cambiamento radicale di paradigma nei sistemi di produzione e fruizione dei contenuti culturali:

La convergenza tra media è molto più che un semplice cambiamento tecnologico, alterando invece i rapporti tra i pubblici, i generi, i mercati, le imprese e le tecnologie esistenti. Essa cambia le logiche d'azione dei media insieme a quelle che guidano il consumo di informazione e di intrattenimento dei pubblici. […] Grazie alla proliferazione dei canali e alla portabilità delle nuove tecnologie, stiamo entrando in un'epoca in cui i media saranno ovunque[193].

La convergenza dunque, nell'analisi di Jenkins, non va intesa solo come una, pur importantissima, trasformazione del sistema tecnologico; essa comporta una vera e propria rivoluzione delle logiche della comunicazione di massa, come si è visto in merito alla nascita di un soggetto sociale nuovo quale il *prosumer*. Il tradizionale modello *top-down* cede il passo a una cultura partecipativa grazie alla quale le comunità di fan, che sono sempre esistete e costituiscono il nerbo dell'industria dell'*entertainment*, ottengono una visibilità mai sperimentata in precedenza: un tempo limitati semplicemente a poter

---

[192] Ithiel de Sola Pool, *Technologies of Freedom. On Free Speech in an Electronic Age*, Cambridge, Harvard University Press, 1983, p. 23, citato in Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006), tr. it. *Cultura convergente*, a cura di Vincenzo Susca e Maddalena Papacchioli, Milano, Apogeo, 2007, p. XXXIII.

[193] Henry Jenkins, *Convergence Culture*, cit., p. XXXIX.

esprimere il proprio apprezzamento o meno nei confronti delle scelte dei produttori, oggi gli appassionati hanno, attraverso la Rete, la facoltà di creare vasti network virtuali tramite cui maturare un forte senso di gruppo, e dispongono sia dei mezzi che degli sbocchi per creare i propri testi e metterli in circolazione per un più o meno vasto pubblico. Queste tipologie di partecipazione "dal basso" arricchiscono vertiginosamente gli universi narrativi di riferimento, incrinando la dicotomia per cui Autore e Fruitore sono termini dialetticamente inconciliabili. In tre punti Jenkins schematizza il fenomeno:

> 1. tecnologie e strumenti di tipo nuovo consentono ai consumatori di archiviare, commentare, appropriarsi e far ricircolare i contenuti dei media; 2. una gamma di subculture promuove la produzione mediale fai-da-te, un discorso che dà forma al modo in cui i consumatori utilizzano tali tecnologie; 3. le tendenze economiche a favore dei conglomerati mediali orizzontali incoraggiano il flusso di immagini, idee e narrative che coprono una molteplicità di canali e assegnano modalità più attive agli spettatori[194].

In questo discorso, il terzo punto ci interessa in modo particolare perché indica lungo quale traiettoria si svolgano i processi di ibridazione tra cinema e videogiochi.

Infatti, "con la convergenza tecnologica cambiano anche gli assetti proprietari dei media. Mentre la vecchia Hollywood puntava sul cinema, i conglomerati dei nuovi media controllano interessi trasversali a tutta l'industria dell'intrattenimento"[195]. Non solo la facilitazione del lavoro dovuta alla conversione digitale, ma anche lo svilupparsi di un pubblico più smaliziato, che sa utilizzare con scioltezza gli innumerevoli media con cui entriamo in contatto quotidianamente, sono le cause per cui le industrie hanno optato per la formazione di *brand* o *franchise* multimediali: personaggi di *fiction*, saghe

---

[194] Henry Jenkins, *Fan, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture* (2006), tr. it. *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, a cura di Bernardo Parrella, Milano, Franco Angeli, 2008, p. 161.

[195] Henry Jenkins, *Convergence Culture*, cit., p. XXXIX.

cinematografiche, programmi di intrattenimento, la cui locazione non è più ridotta a un singolo medium ospitante, ma assume un'identità fluida che cerca di incorporare tutti i dispositivi possibili, definendo perciò un'esperienza multipiattaforma. In tal modo queste figure e oggetti della cultura popolare diventano dei marchi (*franchise* appunto in Inglese) che viaggiano su tutti i canali comunicativi della nostra epoca, prospettando una sorta di narrazione "espansa" frammentata, e in un certo senso una sfida verso i fan affinché riescano a tenere uniti tutti i pezzi del puzzle. È rilevante notare che sin dagli anni 2000 questa politica industriale ha interessato più massicciamente proprio videogiochi e cinema:

> Sempre di più, i mogul del cinema vedevano i giochi non soltanto come uno strumento per stampare in esclusiva il proprio logo su prodotti secondari, ma come un mezzo per ampliare l'esperienza della narrazione. Questi registi erano cresciuti con i videogame e avevano delle idee specifiche a proposito delle intersezioni creative tra i media; conoscevano i designer più abili e li volevano come collaboratori nei loro lavori. Volevano usare i giochi per esplorare idee che non potevano trovar posto in due ore di film[196].

È chiaro allora che, in merito alla questione delle ibridazioni, il loro effettivo verificarsi non può prescindere da questa tendenza a stabilire connessioni tra le vicende narrate da un film e quelle contenute nel suo adattamento videoludico (ma può valere anche il processo inverso) attraverso la creazione di legami di continuità narrativa, in virtù dei quali la fruizione di uno solo dei testi facenti parte del *franchise* risulterebbe sì lacunosa, dacché si dovranno assimilare narrazioni che possono essere comprese appieno in tutte le loro sfaccettature solo attraverso uno sguardo totalizzante, ma non al punto tale da impedire il godimento della visione o del gioco di per sé. Si pensi al caso abbastanza clamoroso di convergenza multimediale che ha interessato il film di John Woo *Hard Boiled* (*Lat sau san taam*, 1992) il sequel ufficiale del quale, per la prima volta nella storia del cinema, non è un film ma… un videogioco, intitolato *Stranglehold* (Midway, 2005), il cui protagonista ha i

[196] *Ibid.*, p. XXXI.

lineamenti dell'attore feticcio di Woo, Chow Yun-Fat. Tuttavia, nonostante l'indiscutibile novità di questa scelta di mercato, il fatto che tra le due opere intercorrano tredici anni, fa di questo caso un esempio ancora piuttosto esitante e primitivo di quella che Jenkins definisce narrazione transmediale.

Per narrazione transmediale Jenkins intende un tipo di narrazione che coinvolge contemporaneamente più media, ognuno dei quali è chiamato a raccontare un frammento dell'universo espanso di un preciso *franchise*, istituendo dei riferimenti e delle connessioni con le altre parti del mondo finzionale, ospitate dagli altri dispositivi; senza però negare la piacevolezza della fruizione anche a un utente ignaro dei restanti segmenti di storia:

> Ogni accesso al *franchise* deve essere autonomo in modo tale che la visione del film non sia propedeutica al gioco o viceversa. Ogni singolo prodotto diviene così una porta d'ingresso al *franchise* nel suo complesso. La transmedialità comporta una profondità nell'esperienza di fruizione che aumenta la motivazione al consumo. […] Un buon *franchise* transmediale cerca di attrarre pubblici differenziati proponendo i suoi contenuti in modo un po' diverso per ciascun medium[197].

Uno degli esempi più pertinenti alla descrizione fornita da Jenkins è probabilmente costituito dal *franchise* di *The Matrix*, che non va identificato riduttivamente con l'omonimo film del 1999 di Lana e Lilly Wachowski e con i suoi due sequel, *Matrix Reloaded* (*The Matrix Reloaded*, 2003) e *Matrix Revolutions* (*The Matrix Revolutions*, 2003), ma include anche numerosi fumetti, il film collettivo di animazione *Animatrix* (*The Animatrix*, AA.VV., 2003) e i due videogiochi *Enter the Matrix* (Shiny Entertainment, 2003) e *The Matrix Online* (Monolith Productions, 2005). Tutti questi testi risultano collegati dalla presenza di una serie di rimandi reciproci rappresentati da allusioni che appariranno ambigue al solo spettatore dei film o utilizzatore del videogioco; senza con questo rendere incomprensibile e quindi frustrante l'esperienza di fruizione della singola

[197] *Ibid.*, p. 84.

opera, dato che ciò avrebbe ripercussioni negative sull'appetibilità commerciale di tali prodotti. La storia di *Enter the Matrix* è collocata a livello temporale tra il primo e il secondo film, ma la missione che dà avvio al gioco – la consegna di una lettera all'equipaggio del Nabucodonosor – ha inizio dove si concludeva uno dei cortometraggi di *Animatrix*; inoltre un'altra missione sviluppa in modo dettagliato alcuni eventi solo accennati in *Reloaded*, e infine la sequenza iniziale di *Revolutions* fa ripartire la storia esattamente nel punto in cui si conclude il gioco. Queste retoriche, cui se ne aggiungono molte altre meno evidenti, definiscono una fitta rete di interscambi transmediali che fanno di *Matrix* un modello perfetto di intrattenimento che sfrutta la convergenza dei media. Per Jenkins *Matrix* ha il pregio di inscrivere una molteplicità di testi mediali differenti all'interno di una trama narrativa il cui grado di complessità è tale da non poter essere sviluppato da un unico medium:

> I fratelli Wachowski hanno condotto magistralmente il gioco transmediale, prima facendo uscire il film per stimolare l'interesse e concedendo qualche raro fumetto sul Web ai *fan* più accaniti e più curiosi, poi lanciando l'anteprima animata della seconda puntata e contemporaneamente il gioco per computer, così da sfruttarne la pubblicità. Infine, hanno chiuso il cerchio con *The Matrix Revolutions* e affidato tutta la mitologia prodotta nelle mani dei giocatori del gioco *multiplayer* online. Ogni gradino della scala sfrutta tutto quel che è venuto prima e offre nuovi punti d'ingresso[198].

Ma quale rapporto si istituisce di fatto tra il videogioco e i film? In altre parole, che forma assume e quali risultati raggiunge il processo di ibridazione tra medium cinematografico e videoludico all'interno del meccanismo della narrazione transmediale? Secondo Jenkins gli attori mediali si impegnano in un tipo di progetto che "prevede lo sviluppo di giochi che non trasferiscano semplicemente i *brand* di Hollywood in un nuovo spazio mediale, ma contribuiscano ad ampliare il sistema di narrazione. Affinché ciò si

[198] *Ibid.*, p. 83.

realizzi, […] la storia deve essere concepita fin dalla nascita in termini transmediali"[199]; questa riflessione ha sì il merito di indicare una cesura rispetto alla pratica degli adattamenti dei film in videogame che non faceva altro che rilanciare la presunta inconciliabilità dei due dispositivi, ma al contempo non analizza in modo approfondito i rapporti di forza che essi stabiliscono, presupponendo implicitamente la pari rilevanza attribuibile a tutti i contenuti del *franchise*, indipendentemente dal medium che li veicoli.

Nel paragrafo precedente si è visto invece, appoggiandoci alla teoria dei nuovi media di Lev Manovich, che il cinema continua a esercitare una posizione egemonica nel campo dell'audiovisivo, e ciò sembra confermato dall'analisi che la ludologa Diane Carr fa di *Enter the Matrix*. Il che costringe a rimettere in discussione il concetto di narrazione transmediale, dal momento che in questo nuovo tipo di politica industriale non tutti i media coinvolti nel processo godono della stessa autonomia espressiva. La critica di Carr si concentra per lo più su due aspetti del *gameplay*, fortemente interrelati l'uno con l'altro: l'inserimento di spezzoni del film *Matrix Reloaded* all'interno del gioco e la presenza di una linea narrativa preponderante sull'attività ludica. Per quanto riguarda il primo punto, il gioco è strutturato in modo tale che, una volta superata una missione o raggiunto un certo obiettivo, l'interazione con l'avatar e l'interfaccia si interrompa improvvisamente, lasciando spazio a quelle che in gergo sono chiamate *cut scenes*, ossia sequenze non-interattive controllate automaticamente dal computer; ma la loro particolarità in *Enter the Matrix* è che alcune di esse non mantengono la grafica del gioco, ma sono dei veri e propri frammenti del film trapiantati all'interno del testo ludico. Di per sé tale *pastiche* multimediale non dà adito a giudizi ideologici, se non fosse che nel caso di *Enter the Matrix* la loro presenza sembra organizzata secondo una retorica che ne fa in un certo senso il vero obiettivo cui dovrebbe tendere l'azione di gioco. È come se la struttura del design del videogame presupponesse che la ricompensa (concetto fondamentale nell'attività videoludica, come si è visto nel primo capitolo) adeguata per gli sforzi del giocatore sia fornirgli la possibilità di godere nuovamente della visione del film.

---

[199] *Ibid.*, pp. 95-96.

Ciò è particolarmente vero nel caso della trasposizione della scena dell'inseguimento in autostrada e del successivo scontro di Morpheus con l'agente Smith sull'autostrada: nel *gameplay* al giocatore è richiesto di guidare un'automobile con abilità sufficiente ad evitare i vari ostacoli e approssimarsi al camion sul tetto del quale avrà luogo il combattimento; però, una volta raggiunta l'altra vettura, al giocatore è sottratta la possibilità di partecipare direttamente alla battaglia, che ci viene invece raccontata attraverso l'omologa sequenza di *Reloaded*. Per Carr ciò significa che le azioni del giocatore

> in *Enter the Matrix* hanno reso possibile il combattimento di Morpheus in *The Matrix Reloaded*. In altre parole: la persistenza e l'abilità del videogiocatore vengono premiate con una lunga *cut scene* (il film *The Matrix Reloaded*). L'utente viene dunque investito di una grande responsabilità: il destino di Morpheus e, per estensione, della razza umana, è nelle sue mani. Ma con gusto squisitamente postmoderno, ci troviamo di fronte alla *simulazione di una simulazione*: il combattimento di *The Matrix Reloaded* è del tutto indipendente dalle azioni del videogiocatore.[200]

Quindi, conclude Carr, l'impegno dell'utente nel gameplay rimane in sostanza irrilevante rispetto alla struttura narrativa complessiva del testo: "un film è un film, un gioco è un gioco: non esiste alcun ponte tra i due se non nell'immaginazione del giocatore. La nozione stessa di narrazione transmediale è problematica"[201].

In merito invece al problema della narrazione interna al gioco, Carr si affida alla teoria di Michel de Certau degli "spazi di resistenza", indicante le pratiche attraverso cui gli attori sociali attualizzano i "luoghi" cristallizzati in sistemi metafisici immutabili istituzionalmente accettati, inscrivendovi dinamismo e quindi favorendo la variabilità

---

[200] Diane Carr, "Le regole del gioco, il fardello della narrativa. *Enter the Matrix*", in *Intermedialità*, a cura di Matteo Bittanti, cit., p. 150.

[201] *Ibid*.

interna[202]. Per la ludologa questa terminologia critica può essere ben sfruttata nella disamina si un videogame come *Enter the Matrix* perché serve a sottolineare la presenza di una architettura di gioco che, imponendo all'utente traiettorie di movimento molto nette e permettendo un grado piuttosto scarso di interazione dell'avatar con gli oggetti che compongono l'universo finzionale, limita fortemente le facoltà esplorative e co-creative del fruitore, al quale è consentito in sostanza solo di eseguire quel che i progettisti hanno stabilito per far sì che narrazione del videogioco e del film proseguano di pari passo. Cosicché,

> per lo meno nel contesto di questo specifico videogame, il videogiocare è paragonabile a un atto di resistenza, alle tattiche effimere del consumatore descritta da de Certau, mentre il racconto corrisponde alle strategie pianificate dell'Autore. Ne consegue che subordinando la narrazione ludica alla narrazione extra-ludica (un film), l'autorità del produttore viene amplificata mentre quella del giocatore consumatore/produttore risulta diminuita.[203]

Di conseguenza in *Enter the Matrix*, secondo la ludologa, il forte controllo autoriale gioca drasticamente a discapito delle pratiche di riformulazione creativa che de Certau considera alla base di ogni forma di consumo.

In virtù di quanto esposto finora, Carr giunge alle seguenti conclusioni nella propria dissertazione:

---

[202] Sui concetti di "luogo" e "spazio di resistenza" Cfr. Michel de Certau, *L'invention du quotidien* (1990), tr. it. *L'invenzione del quotidiano*, a cura di Mario Baccianini, Roma, Edizioni Lavoro, 2001.

[203] Diane Carr, "Le regole del gioco, il fardello della narrativa. *Enter the Matrix*", cit., p. 159.

> *Enter the Matrix* non è un testo autonomo, che dà luogo a una relazione aperta con il racconto di *The Matrix Reloaded*. Al contrario, gli eventi presentati nel gioco sono subordinati all'"evento principale" della narrazione fondamentale, l'"adesso" a cui si relazionano tutti gli altri eventi. […] L'inevitabile conclusione è che *The Matrix Reloaded* sovrasta e soffoca *Enter the Matrix*. Ovvero, il cinema sovrasta e soffoca il videogame. La prossimità con la narrazione primaria limita il senso e il valore delle azioni eseguibili dal giocatore[204].

Carr ritiene dunque che la narrazione primaria (quella del film) eserciti un peso tale da sovrastare le possibilità effettive di intervento del giocatore; il *gameplay* risulta quindi fallimentare, poiché l'identità specifica di *Enter the* Matrix come testo videoludico viene compromessa. L'analisi ha così dimostrato che all'interno del modello di narrazione transmediale stabilito da Jenkins, esistono delle iniquità tra i media coinvolti di cui lo studioso non ha tenuto debitamente conto, e che risultano invece fondamentali per un discorso sui processi di ibridazione

Tramite i casi di *Monkey Island* e del *franchise* di *Matrix*, si è cercato di dimostrare come i percorsi di convergenza non siano neutri, ma tendano spesso a essere dominati da quei media che presentano un'estetica e delle forme di comunicazione consolidatesi nel tempo e pertanto investite di una peculiare autorevolezza, equivalente all'espressione di "interfaccia culturale" di Manovich, di cui si è parlato in precedenza. Certo, bisogna guardarsi dall'abbandonarsi a generalizzazioni eccessive, in quanto in questi ulteriori dieci anni che sono trascorsi dalla pubblicazione di *Cultura convergente*, l'inarrestabile sviluppo tecnologico ha aperto nuovi scenari e favorito diversi percorsi sperimentali; tuttavia, essendo la maggior parte dei processi di ibridazione inscritti nei flussi di produzione *mainstream* tanto del cinema che dei videogame, il percorso teorico tracciato sin qui può ancora rappresentare un utile *background* per inquadrare il fenomeno di compenetrazione in atto tra questi mezzi espressivi.

---

[204] *Ibid.*, pp. 160-161.

CAPITOLO 3: IL GIOCO DELLE IBRIDAZIONI

3.1 Il testo ergodico: cinema vs videogame?

Nella storia dei *game studies* è da sempre in corso una battaglia all'ultimo sangue tra due modelli di studio speculari e, all'apparenza, inconciliabili: la ludologia e la narralotagia. L'entità di quest'ultima è facilmente intuibile: i suoi portabandiera si impegnano nel dimostrare la centralità del racconto di una storia nella costruzione del testo videoludico, e dunque assumono come apparati teorici di riferimento gli scritti dei narratologi classici quali Seymour Chatman[205] e Gérard Genette[206]; in questo modo tendono a sottolineare gli elementi di continuità del videogioco con gli altri media in virtù dell'istanza narrativa che tutti loro condividono.

Invece la ludologia, emersa nel contesto accademico in una fase successiva, avverte l'urgenza di mettere in discussione il paradigma narratologico; essa

> non disprezza questa dimensione dei videogiochi, ma rivendica che essi non sono tenuti insieme da una struttura narrativa. […] In quanto disciplina formalista, dovrebbe concentrarsi

[205] Cfr. Seymour Chatman, *Story and Discourse* (1978), tr. it. *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, a cura di Elisabetta Graziosi, Milano, Nuova Pratiche, 1998.

[206] Cfr. Gérard Genette, *Figures III* (1972), tr. It. *Figure 3. Discorso del racconto*, a cura di Lina Cecchi, Torino, Einaudi, 1976.

> sulla comprensione delle sue strutture ed elementi – in particolare le sue regole – tanto quanto sulla creazione di tipologie e modelli per spiegare le meccaniche dei giochi. […] Certamente, gli approcci formali sono limitati – e i ludologi dovrebbero sempre tenerlo a mente – ma essi costituiscono probabilmente la via più facile per rivelare le differenze strutturali tra storie e giochi[207].

L'obiettivo dei ludologi è perciò stabilire quello che potrebbe essere chiamato lo "specifico" videoludico, quella caratteristica inimitabile che fa del videogame un medium a tutti gli effetti, capace cioè di generare un certo tipo di comunicazione e di esperienza di fruizione che gli atri dispositivi espressivi non possono imitare. È evidente che il sistema euristico ludologico ha giocato e gioca tutt'ora un ruolo di primaria importanza nello studio dei rapporti di forza tra videogiochi e cinema.

Il libro che fece da apripista per il filone di studi ludologici fu *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997) del norvegese Espen Aarseth, oggi considerato uno dei massimi studiosi nel campo dei *game studies*. Assumendo in senso ampio il concetto di letteratura, e intendendo con esso ogni sistema di produzione di un certo testo, Aarseth affronta una riflessione multidisciplinare atta a conferire visibilità a pratiche innovative di creazione artistica e di consumo delle opere, nel contesto dell'allora emergente processo di digitalizzazione e dell'uso sempre più sistematico della tecnologia del computer nelle pratiche dell'arte; nella sua analisi di artefatti mediali disparati ed eterogenei come gli ipertesti, i videogame e una serie di sperimentazioni letterarie avanguardistiche, lo studioso conia alcuni neologismi che avrebbero in breve tempo assunto la funzione di vere pietre miliari per la ludologia: quelli di "cybertesto" e, con funzione aggettivale, di "ergodico". Con il concetto di cybertesto Aarseth focalizza l'attenzione non solo sull'organizzazione meccanica del testo, ma anche sul fruitore, concepito come una figura attiva chiamata a intervenire realmente sul testo per costruirne il senso *hic et* nunc, mettendo in atto una

[207] Gonzalo Frasca, "Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology", in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, cit., p. 222.

performance che, a differenza dei media non interattivi, avviene ad un livello "extranoematico":

> Durante il processo cybertestuale, l'utente avrà effettuato una sequenza semiotica, e questo movimento selettivo è un lavoro di costruzione fisica che i diversi concetti di "lettura" non contemplano. Questo fenomeno io lo chiamo *ergodico*. […] Nella letteratura ergodica, è richiesto uno sforzo non banale per permettere al lettore di attraversare il testo. Se la letteratura ergodica deve assumere un senso come concetto, deve esserci anche una letteratura non ergodica, in cui lo sforzo per attraversare il testo è insignificante, con nessuna responsabilità extranoematica pendente sul lettore eccetto (ad esempio) il movimento degli occhi e il periodico o arbitrario cambiare pagina[208].

È piuttosto evidente che l'idea di testo professata nel libro di Aarseth si rifaccia alle teorie della "morte dell'Autore" e in particolare a Roland Barthes, che distingue appunto tra opera e testo, laddove con l'una ci si riferisce a un'idea convenzionale del prodotto artistico quale creazione di un autore assoluto che può essere solo fruita passivamente, senza possibilità di modificarne il "senso" stabilito a monte; mentre l'altro mette in luce i processi intersoggettivi messi in atto da ogni utente all'atto della fruizione, cosicché esso assume i tratti di un incontro tra l'oggetto artistico e il lettore, quale portatore di un proprio bagaglio esperienziale che verrà proiettato sul testo, influenzandone il significato: "Il Testo è pluralità. Ciò non significa soltanto che possiede più sensi, ma che realizza la pluralità stessa del senso: una pluralità *irriducibile*"[209]. Definendo il Testo come "passaggio, attraversamento"[210], Barthes pone l'accento sull'impossibilità di rinvenire in esso una coesione di senso, e di conseguenza, la lettura del Testo non permetterà alcune

---

[208] Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimora, The John Hopkins University Press, 1997, pp. 1-2.

[209] Roland Barthes, "Dall'opera al testo", in *L'analisi del film*, a cura di Paolo Madron, Parma, Pratiche, 1984, pp. 39-40.

[210] *Ibid*., p. 40.

interpretazione univoca. La metafora del lettore come soggetto che passeggia sul fianco di una valle ed è investito da un insieme di percezioni che sono riconoscibili se prese singolarmente ma la cui combinatoria è qualcosa di unico e indefinibile, spiega bene che l'esperienza di fruizione del Testo esiste solo "come differenza che non potrà ripetersi che come differenza"[211]. Nonostante che Aarseth abbia lamentato il valore solo mentale del processo di completamento del senso richiesto al fruitore degli artefatti dei media tradizionali, le metafore di Barthes – quella dell'attraversamento del testo e la conseguente immagine della passeggiata – sembrerebbero prefigurare proprio la definizione di ergodicità come esperienza incarnata, che richieda al fruitore un'attività fisica diretta e necessaria; tanto più che per il ludologo norvegese l'ergodicità "implica una situazione in cui una catena di eventi (un percorso, una sequenza di azioni, ecc.) è stata prodotta dagli sforzi non banali di uno o più individui o meccanismi"[212]. Sulla lettura della pratica videoludica come incarnata, e che implicazioni ciò abbia nel confronto con il cinema, si ritornerà più avanti, perché costituisce un elemento di studio dal notevole interesse.

Tuttavia, a differenza di quanto potrebbe sembrare, la tesi di Aarseth non rappresenta uno studio focalizzato sul fruitore, e ciò perché l'interesse del ludologo è dimostrare che il tipo di "interattività" richiesta nei cybertesti è ben diversa da quella che comunque coinvolge l'utente di un prodotto mediale tradizionale. L'approccio di Aarseth è di natura strutturale, e perciò si articola molto più sull'analisi dei (cyber)testi che non dei possibili posizionamenti dei fruitori: la differenza che intercorre tra queste nuove forme d'arte e quelle venute alla luce con gli strumenti del passato, è che nel caso delle prime la loro entità di opere non risulta completamente già data; essa si definisce in atto nel momento in cui ha luogo la fruizione, perché il testo è organizzato in modo tale da richiedere un'azione consistente del suo utilizzatore, pena una stasi che non comunica più nulla. Ma affinché il cybertesto possa produrre davvero un godimento di tipo estetico, esso non deve contemplare solo le possibilità antitetiche di agire in un certo modo o non agire affatto; al contrario, è necessario che l'utente goda della libertà di scegliere tra una gamma di opzioni

[211] *Ibid.*, p. 40.

[212] Espen Aarseth, *Cybertext*, cit., p. 94.

disponibili, che si ramificano lungo percorsi multipli di significazione: "quando leggi da un cybertesto, ti viene costantemente ricordato di strategie inaccessibili e percorsi non presi, voci non ascoltate. Ogni decisione renderà alcune parti del testo più, e altre meno, accessibili, e non si saprà mai l'esatto risultato delle proprie scelte"[213].

Va da sé che il tipo di esperienza che questi oggetti mediali prospettano è molto diversa da quella resa possibile dai supporti analogici tradizionali. Nei videogame la logica dell'ergodicità sembra trovare il proprio perfetto compimento: essi raccontano delle storie, ma l'universo immaginario in cui si ritrova proiettato il giocatore è regolato da un senso nascosto (ossia le leggi strutturali che possono portare a compimento la catena degli eventi) che può emergere solo se il giocatore stesso si impegna in prima persona nello svelarlo; la non-finitezza del testo è, nel caso del medium videoludico, massimamente evidente. Per esempio nei giochi d'avventura, spiega Aarseth, il grado di finzione connaturato al testo è in un certo senso assai inferiore a quello che caratterizza le rappresentazioni basate su un modello teatrale, perché al fruitore è data la facoltà diretta di esplorare "realmente" il mondo "fittizio" e stabilire connessioni causali tra gli oggetti coi quali interagisce all'interno di esso. Perciò

> l'utente dei giochi d'avventura non può affidarsi solo sull'immaginazione (e sulle esperienze pregresse) ma deve dedurre le leggi non-fittizie del mondo simulato attraverso tentativi ed errori allo scopo di completare il gioco. E una finzione che deve essere testata per essere consumata non è più una finzione; è una costruzione di tipo differente"[214].

È ponendo l'accento su questa differenza che Aarseth ha spinto molti studiosi ad abbracciare il paradigma ludologico come strumento euristico atto a far emergere le caratteristiche specifiche dei videogame in opposizione alle teorie sviluppate per i media

---

[213] *Ibid.*, p. 3.

[214] *Ibid.*, pp. 50-51.

precedenti e considerate inapplicabili alla sfera videoludica. Tale modello separatista ha perciò operato nella direzione di una delegittimazione dell'analisi dei videogiochi attraverso le lenti della narratologia, professando invece il bisogno di rapportarsi a questi oggetti mediali non in termini di racconto o storia, ma piuttosto di simulazione, che Gonzalo Frasca definisce così: "simulare significa modellare un sistema (sorgente) attraverso un sistema diverso che mantiene (per qualcuno) alcuni dei comportamenti del sistema originale"[215]. La simulazione presuppone quindi una dinamica interna al mondo di gioco, ossia alla struttura testuale dell'artefatto nel suo manifestarsi, ai sensi del giocatore, come interfaccia. Tutti i media, in quanto basati su un supporto materiale, possono dirsi dotati di una interfaccia; ma nel caso dei videogiochi si richiede che essa venga costantemente configurata e riconfigurata dall'utente attraverso l'interazione con la realtà virtuale dello schermo, condizione minima necessaria perché la sessione di gioco abbia un senso. Il che significa, per i ludologi, localizzare il cuore dell'attività videoludica non nella rappresentazione digitale di storie da "leggere", ma appunto nella facoltà del fruitore di simulare esperienze di vita (che siano verosimili o fantastiche è indifferente) tramite la partecipazione attiva in tempo reale, esercitando una *agency* su un mondo che risulta da essa effettivamente influenzato.

Il rapporto dell'utente con l'avatar, quindi, non sarà il medesimo che caratterizza la fruizione cinematografica; la teoria classica dell'identificazione col personaggio, già messa in discussione da più parti anche all'interno della *film theory*, appare nei videogiochi abbastanza inapplicabile: "il "personaggio" nel senso che vi diamo nei media non ergodici, scompare. I personaggi […] sono personificazioni di insiemi di abilità e capacità utilizzabili. Sono equipaggiamenti che devono essere utilizzati dal giocatore nel mondo di gioco. Sono dei veicoli"[216]. Ciò spiegherebbe anche il totale insuccesso commerciale di un

---

[215] Gonzalo Frasca, "Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology", cit., p. 223.

[216] James Newman, "The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames", «Game Studies», vol. 2, n. 1, luglio 2002, disponibile sul sito http://www.gamestudies.org/0102/newman/, ultimo accesso luglio 2016.

film come *Final Fantasy* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, Hinorobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001), basato sull'omonima saga di videogiochi (Square Enix, 1987-2016) e girato completamente con immagini di sintesi, conservando la qualità grafica dei giochi. Il regista Sakaguchi è proprio l'autore degli originali videoludici, e il film è prodotto dagli Square Studios, ramo cinematografico della Square Enix: si tratta, è evidente, di un'operazione cross-mediale pensata per condurre in sala il pubblico di fan del videogioco

> con l'intento di immergere gli spettatori in un clima di *sostituzione*: attori e spazi (i due elementi fondamentali di qualsiasi narrazione cinematografica classica) sono modelli digitali. Questo film, anche se di fatto la pellicola è stata usata unicamente come supporto necessario per la distribuzione cinematografica, e quindi, per meglio dire, questo *oggetto digitale* che finge di essere un film da sala, chiede al suo pubblico un salto percettivo ambizioso: *credere* alle immagini che vede esattamente come per un film "normale", immedesimarsi nei personaggi, provare emozioni[217].

Il film *Final Fantasy* rappresenta ancora oggi uno dei più onesti ed espliciti tentativi di ibridazione, pur nelle sue innumerevoli contraddizioni interne e, in ultimo, nel suo fallimento. Qualunque sia il segmento di pubblico con cui ci si identifichi, la visione di quest'opera risulterà insoddisfacente: per i fautori del videogioco essa apparirà come la negazione del piacere videoludico, giacché nulla, nelle proprietà audiovisive del film, si discosta dal suo modello di partenza se non la fondamentale impossibilità di interagire con il mondo rappresentato sullo schermo/monitor; per lo spettatore cinematografico non interessato al videogioco, i processi di immedesimazione ed empatia nei confronti dei personaggi saranno resi difficoltosi dalla loro resa grafica computerizzata, posta paradossalmente al servizio di una sceneggiatura in tutto e per tutto "filmica". Le considerazioni di Amaducci sugellano le problematiche estetiche connesse a questo tipo di

[217] Alessandro Amaducci, "Un cinema senza film. I nuovi linguaggi del cinema digitale", in *Cinema e tecnologia*, a cura di Mario Gerosa, Genova, Le Mani, 2011, pp. 30-31.

sperimentazioni; egli rimarca lo scarso successo di pubblico raccolto da quei film che cercano di imbrigliare e normare la natura interattiva dei testi videoludici entro un'estetica della linearità che postula la passività del fruitore:

> L'ambiente del videogioco, che spinge il giocatore ad *agire* […] è il settore in cui una possibile estetica della computer grafica trova davvero il suo compimento. Lì il mondo digitale esiste *davvero*: lo spettatore non è più tale ma un vero viaggiatore di ambienti; volendo potrebbe anche non giocare, e limitarsi ad addentrarsi nei paesaggi che gli vengono proposti. Difficilmente uno spettatore di una sala cinematografica si siederebbe sulla poltrona, al buio, per non vedere un film e fare altro[218].

Ovvero, a detta dei ludologi più radicali, è quantomeno inutile, se non proprio controproducente, cercare di commistionare due tecnologie espressive differenti. Generalizzando rispetto al caso di *Final Fantasy*, alcune osservazioni del ludologo Carlo Molina sembrano concettualizzare la distanza ontologica inconciliabile che regnerebbe tra videogame e cinema; pur essendo formulate nel panorama di una analisi di una particolare tipologia di videogiochi chiamati Real Time Strategy (RTS), le parole di Molina paiono scelte per sintetizzare in termini di opposizione irriducibile la relazione vigente tra i due media in esame:

> Non di sole immagini vive la simulazione del mondo RTS. È solo mettendo mano al mouse che la percezione cambia – e in modo radicale. Nessun osservatore di foto o dipinti, nessuno spettatore di film e cartoon ha l'illusione di *muovere sotto di sé il mondo che egli osserva frontalmente*. Il game software sintetizza nel mondo simulato non soltanto la prospettiva di osservazione, ma la possibilità per l'uomo di orientarla autonomamente.[219]

---

[218] *Ibid.*, p. 34.

[219] Carlo Molina, *Age of Empires. Simulazione videogiocata della vita*, Milano, Unicopli, 2003, p. 50.

Il ludologo sottolinea che nei videogame l'uso della soggettiva non è più implicitamente interrelato ai codici di funzionamento del medium (come avveniva per le immagini dei dispositivi analogici), ma diventa un utensile non indispensabile, di cui si può scegliere di non servirsi. Se l'interfaccia videoludica postula uno sguardo, esso non coincide più con la soggettività vedente propria della prospettiva rinascimentale, ma come un puro strumento, de-ideologizzato, di cui l'utente può disporre per i propri scopi:

> Mediante il mouse il gamer può *manipolare questo sguardo come una leva meccanica che serve a spostare il mondo*. Se la soggettività che vede è integrata nel mondo simulato in quanto prospettiva sintetica su di esso, la soggettività che *manipola* non vi si lascia imbrigliare del tutto: se il gamer non muove la leva meccanica dello sguardo, egli non conosce, e se non conosce non gioca[220].

Molina mette in risalto non la possibilità, ma la vera e propria necessità di agire sul mondo simulato affinché l'esperienza videoludica possa dirsi completa; questa sorta di attività esplorativa e decisionale del giocatore è intesa come un vettore di conoscenza, che permette di appropriarsi delle leggi nascoste che regolano l'armonia dell'universo finzionale, e così arrivare a esercitare un dominio su di esso (fuor di metafora, un dominio sul computer in qualità di medium che ci pone delle sfide).

Da questo punto di vista il ragionamento non differisce dalla teoria dell'ergodicità e del cybertesto formulata da Aarseth, ma ne rappresenta una radicalizzazione che nel libro del ludologo norvegese non è contemplata. Aarseth è consapevole che il testo ergodico ha dei limiti, e che i processi di interscambio con i media più antichi sono una parte costitutiva

[220] Carlo Molina, *Age of Empires. Simulazione videogiocata della vita*, Milano, Unicopli, 2003, pp. 50-51.

della sua identità. La pericolosità dell'approccio ludologico risiede quindi nell'estremizzare le posizioni in verità abbastanza moderate dell'autore di *Cybertext*, allo scopo di

> separare i giochi e la situazione di gioco dalla narrazione e dal dramma, e annichilire una volta per tutte la discussione sui giochi come storie, narrazioni o cinema. In questo scenario le storie non sono altro che ornamenti privi di interesse o carta da pacchi per i giochi, e porre una qualche enfasi sullo studio di questi tipi di strumenti di marketing è solo uno spreco di tempo ed energia[221].

È chiaro che un approccio così intransigente apra un fuoco di sbarramento nei confronti delle teorie dell'ibridazione, e determini tanto una sopravvalutazione distorta dell'importanza dell'ergodicità, quanto una colpevole cecità nei confronti di processi che sono effettivamente in atto e che, se studiati in modo libero da pregiudizi, potrebbero farci comprendere meglio le logiche che regolano molti dei testi sia del cinema contemporaneo che della sfera del videoludico. In virtù di tutto ciò, per Klevjer è fondamentale domandarsi se la ludologia radicale possa aiutarci davvero a comprendere il videogame, oppure se l'intransigenza delle sue premesse (che negano ogni validità alle teorie narratologiche), non finisca invece per depistarci: "la domanda che dobbiamo porci è: il videogame è una mera sotto-categoria del gioco in generale, oppure è un testo che combina differenti modalità discorsive? Nel secondo caso, un approccio analitico diversificato non sarebbe semplicemente utile, ma indispensabile"[222].

In primo luogo, bisogna tener conto del fatto che la reale libertà d'azione del giocatore (la sua facoltà ergodica) è spesso molto limitata, dal momento che il gioco si configura

---

[221] Markku Eskelinen, "The Gaming Situation", «Game Studies», vol. 1, n. 1, luglio 2001, disponibile sul sito http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/, ultimo accesso luglio 2016.

[222] Rune Klevjer, "Per una difesa delle *cut scenes*", tr. it. a cura di Matteo Bittanti, in *Schermi interattivi*, a cura di Matteo Bittanti, cit., p. 53.

sulla base di una quantità ristretta di azioni attuabili per procedere nello svolgimento narrativo. Esistono anche illustri eccezioni alla regola, come i videogame *Grand Theft Auto IV* (Rockastar Games, 2008) e *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013) con i loro immensi mondi virtuali in cui il giocatore può immergersi, esplorandone ogni centimetro, e dedicarsi a una gamma amplissima di attività collaterali senza mai impegnarsi nello svolgimento delle missioni principali, quelle che determinano il progresso effettivo del *gameplay;* ma in linea di massima i videogiochi riconducibili a generi precisi – come l'*action*, il *war game* o il gioco d'avventura – tendono ad articolarsi su sceneggiature forti sulle quali l'utente esercita una capacità manipolatoria pari a zero. Ciò è tra l'altro ben tematizzato in un film come *eXistenZ* di David Cronenberg (1999), i cui protagonisti si immettono nella spina dorsale delle "bio-porte" che permettono loro di entrare nel videogioco di realtà virtuale da cui la pellicola prende il titolo. Essi credono di avere totale libertà di muoversi nel gioco, ma i personaggi che lo abitano cadono in una sorta di stato catalettico fino a che non viene pronunciata la frase giusta o compiuto il gesto corretto che fa fare alla "trama" intradiegetica un passo in avanti; inoltre gli eroi stessi in certi momenti agiscono in maniera incontrollata, perché così è stato programmato il gioco nei suoi punti di svolta fondamentali. L'ironia del film risiede nel fatto che, pur essendo il fruitore cosciente della propria posizione come giocatore, egli non possiede comunque alcun potere decisionale sull'evoluzione e dunque sull'esito della linea del racconto:

> Il personaggio del gioco autoconsapevole guarda il mondo e gli altri personaggi e il Gioco e può sentire qualcosa. E può prendere delle decisioni, di compassione e bontà, […] che sembrerebbero sfidare la sua stessa programmazione. […] O può soltanto andare avanti e svuotare un caricatore fatto di molari addosso al malcapitato perché niente è veramente vero? […] Il libero arbitrio è un'illusione, asserisce il film[223].

[223] Chet Betz, "With *eXistenZ*, Cronenberg Created the Only Videogame Movie We'll Ever Need", 2015, disponibile sul sito https://killscreen.com/articles/existenz-cronenberg-created-only-videogame-movie-well-ever-need/, ultimo accesso luglio 2016.

Il concetto di ergodicità viene rimesso in discussione – ma già lo stesso Aarseth, nell'analizzare il funzionamento degli *adventure game*, sottolineava i limiti della libertà d'azione del fruitore – e se ne rende necessario un ridimensionamento. Il che non significa rifiutare il sistema interpretativo costruito dai ludologi per l'analisi dei videogiochi, perché è fuori di dubbio che ciò che fa del videogame un medium a sé stante è il grado di partecipazione attiva del fruitore nel determinare *hic et nunc* la configurazione del testo; vuol dire piuttosto riconoscere le multiformi modalità discorsive attraverso cui tale testualità si esplica, e ciò non può che condurre in modo perfettamente logico verso le dinamiche di convergenza con il cinema.

La componente strutturale ricorrente in pressoché tutti i videogiochi contemporanei, e che confligge in modo diretto col posizionamento ergodico del giocatore, è rappresentata dalle già citate *cut scenes*. Non a caso chiamate anche cinematiche, queste sequenze non interattive sottraggono temporaneamente all'utente il controllo del personaggio, che agirà autonomamente e la cui essenza tenderà quindi ad oscillare tra la funzione meramente veicolare citata in precedenza e la costruzione di una psicologia più autonoma, giustificata da un punto di vista narrativo. I designers avevano intuito il potenziale insito nelle *cut scenes* già dai tempi dei giochi delle origini, a partire dai pochi secondi in cui il gorilla cattivo di *Donkey Kong* rapisce la principessa e si arrampica in cima alle scale, mentre al giocatore, che in questo momento non esercita il controllo sull'avatar, è concesso solo di assistere alla fuga e gli è impedito di fermarla. Il *gameplay* è così inscritto entro un percorso di racconto, seppur minimale, che rende l'azione di gioco più coerente e motivata: l'eroe Mario deve salvare l'amata perché ella è stata catturata dal *villain*. Ma è in tempi più recenti, da quando le tecnologie digitali hanno raggiunto standard qualitativi molto alti, che i videogame, come detto nel primo capitolo, hanno effettuato una svolta in direzione del fotorealismo a imitazione del cinema, rendendo le *cut scenes* più complesse e meglio integrate nell'architettura complessiva del testo videoludico:

> I motori grafici contemporanei, che permettono di visualizzare in tempo reale un numero sempre più incalcolabile di poligoni, aspirano ormai a simulare la cattura argentica/digitale

> della realtà – un progetto mai perfettamente realizzato dall'immagine di sintesi pre-elaborata. Non si tratta più soltanto di abolire lo scarto tra le cinematiche e le sequenze interattive, ma di massimizzare la malleabilità della rappresentazione visiva[224].

Tali migliorie danno luogo a forme ludiche composite in relazione alle quali il "purismo" della ludologia radicale deve essere quantomeno riarticolato in modo più critico.

Per essa, l'uso delle *cut scene* costituisce un tradimento dell'ideale di videogioco assoluto cui utopisticamente queste teorie estremistiche aspirano, e perciò le cinematiche vanno considerate come esempio di una testualità corrotta, dunque imperfetta, poiché il coefficiente di ergodicità dei giochi risulta svilito dalla controparte narrativa. Si potrebbero citare a questo proposito alcune lunghissime sequenze cinematiche di un gioco quale *Kingdom Hearts* (Square Enix, 2002): limitandoci a quella iniziale, essa dura oltre tre minuti e risulta costituita da 68 inquadrature (per una media di 2,5 secondi per ogni inquadratura: un ritmo a dir poco sincopato), collegate tramite un montaggio forte di stampo cinematografico, che fa affidamento su tecniche come il campo/controcampo e la soggettiva, e su effetti visivi squisitamente filmici come il ralenti e le dissolvenze incrociate; la reiterazione dell'assenza di ergodicità per via della notevole durata della scena, unita alla grande sofisticatezza formale di essa, potrebbe in effetti dar origine a un senso di frustrazione nel giocatore per il negato controllo sul personaggio e quindi sugli eventi.

In realtà, come si è cercato di spiegare in precedenza, la convergenza tra linguaggi artistici diversi è un fenomeno inevitabile nel processo di digitalizzazione di tutti i media, perciò sarebbe probabilmente più utile studiare le ibridazioni tra videogiochi e cinema applicando un approccio ermeneutico scevro da considerazioni di merito per forza di cose

---

[224] Bernard Perron, Carl Therrien, "Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l'immagine videoludica è diventata più cinematografica", «Bianco & Nero», *Filming the Game/Playing the film. L'immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, n. 564, maggio-agosto 2009, pp. 40-50.

non imparziali da un punto di vista ideologico. In ogni caso, l'analisi delle *cut scenes* dimostra la fallacia del fanatismo attorno al mito della fruizione ergodica, e la loro affidabilità nell'organizzazione di un apparato discorsivo diversificato:

> Le *cut scenes* rappresentano uno strumento efficace per veicolare le componenti narrative: l'uso di codici audiovisuali (anziché puramente verbali) rende la fruizione più coinvolgente o, per lo meno, spettacolare. Inoltre, sul piano tecnico, facilita il compito agli sviluppatori, che non devono distribuire le informazioni all'interno dei momenti interattivi per mezzo di eventi sceneggiati (da ideare e programmare)[225].

Tuttavia strategie retoriche del genere non sono inconciliabili con i risultati della teoria ludologica, ma solo con la sua deformazione più ostruzionista; se le si guarda da una prospettiva diversa, ovvero se si attribuisce minor centralità al valore ergodico nella sessione di gioco, ci si renderà contro che nonostante tutto, nella prospettiva di Klevjer, le *cut scenes* rimangono comunque funzionali al *gameplay*, in qualità di unico stilema espressivo valido per mettere in circolo determinate funzioni di gioco:

> Anche se all'utente viene negata la possibilità di interagire con le immagini mostrate sullo schermo, l'attività ergodica non viene sospesa, come invece sostengono i ludologi radicali. Una *cut scene* non è mai interamente cinematica, a prescindere dal modo in cui viene implementata. Essa infatti produce, per sua natura, un'alterazione del ritmo del gameplay. […] Le interruzioni animate determinano un ritmo di fruizione basato su un modello azione-pausa-azione che rende il testo facilmente "leggibile". Il giocatore apprende rapidamente la strategia discorsiva del gioco, apprezzando l'alternanza di momenti ergodici e momenti di puro spettacolo[226].

---

[225] Rune Klevjer, "Per una difesa delle *cut scenes*", cit., p. 57.

[226] *Ibid.*, p. 58.

Le parole di Klevjer sottintendono che le *cut scenes* siano arrivate ormai ad occupare una parte importantissima nel design di videogame che, raggiungendo vette di realismo percettivo sempre più impressionanti, se ne servono a piene mani per arricchire l'attività di gioco di una narrazione incalzante e sorretta da una sceneggiatura solida, allo scopo di integrare proficuamente livello ergodico e spettatoriale per incrementare la qualità ludica dell'esperienza fruitiva. Nella progettazione dei testi videoludici, quindi, assume rilevanza crescente riuscire a bilanciare quelle componenti strutturali che la ludologia etichetterebbe come prettamente ludiche e quelle recuperate dal cinema e rimodulate all'interno del proprio medium. L'essenza computazionale raggiunta da entrambi i dispositivi ha attualmente permesso di omogeneizzare la qualità audiovisiva delle sequenze cinematiche e di quelle a tutti gli effetti ergodiche. Il perfezionamento tecnico fa sì che le *cut* scenes si armonizzino meglio nel testo videoludico, senza che ciò comporti sostanziali cambiamenti nella loro funzione di dare ritmo all'andamento narrativo e di fornire informazioni diegetiche importanti. Tuttavia, "per quanto "invisibili" possano essere, le cinematiche mancheranno sempre di giocabilità. Per questo si è tentato di trovare delle strategie che evitino i momenti del tutto non-interattivi"[227]. La ricerca di un giusto equilibrio tra i due poli di interattività e passività sta dando luogo a soluzioni stilistiche insolite: tra le più usate troviamo i Quick Time Event, sequenze in cui il giocatore è chiamato a rispondere a un determinato input inviatogli dal sistema di gioco entro un arco di tempo piuttosto ridotto, per far proseguire un movimento dell'avatar per il resto completamente autonomo; alcuni giochi hanno fatto dei QTE il nucleo centrale del *gameplay* – si pensi per esempio a *Guitar Hero* (Harmonix Music System, 2005), gioco tutto incentrato sul rispondere a una sequenza di ordini ad un ritmo forsennato – ma in prodotti *action* piuttosto standardizzati essi possono rappresentare un limite al desiderio del giocatore di testare la propria abilità di fronte alle situazioni sempre più critiche e alle sfide sempre più grandi che gli si parano davanti, come negli acrobatici inseguimenti della saga di *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016) e negli scontri dell'eroe Kratos contro i mostri e le divinità della mitologia greca

[227] Bernard Perron, Carl Therrien, "Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l'immagine videoludica è diventata più cinematografica", cit.

nell'epopea di *God of War* (Sony Computer Entertainment, 2005-2013): in entrambi i casi i momenti più eccitanti della partita, quelli cioè in cui ci si confronta con gli ostacoli più impegnativi progettati dai designers, sono riconfigurati in senso cinematico, e il piacere ludico dato dalla sensazione di sfida risulta prosciugato, dacché al giocatore non è richiesto di elaborare strategie personali per vincere, ma solo premere una sequenza di tasti prestabilita.

Tutti questi esempi servono a farci capire una volta per tutte che l'opposizione manichea tra cinema e videogiochi è priva di fondamento, tanto più che il fenomeno di ibridazione è in atto effettivamente, e facilmente ravvisabile se si rivolge lo sguardo tanto verso un certo tipo di produzioni cinematografiche che verso la grande maggioranza di videogame prodotti dalle industrie. Ciò costringe a riconsiderare anche il ruolo svolto dal giocatore all'interno del processo di fruizione videoludica, fornendone una definizione che sia in grado di porre in risalto l'identità fluida dell'utente, in virtù dell'eterogeneità dei meccanismi discorsivi messi in circolo in questo particolare tipo di cybertesti. A tal proposito può esserci utile la riflessione di Newman, che distingue tra una condizione "On-Line" e una "Off-line" caratterizzanti le attività di gioco, con il giocatore costantemente fluttuante tra l'una e l'altra:

> A grandi linee, l'On-Line si riferisce allo stato di partecipazione ergodica a cui noi dovremmo pensare, secondo il senso comune, come "giocare la partita". […] L'impegno Off-Line, potrebbe essere visto come equiparabile alla non-ergodicità, e mentre è importante non lasciare che ciò sia confuso con la passività, […] l'Off-Line descrive periodi in cui nessun input di controllo registrato è ricevuto dall'utente[228].

Ma quali rapporti di forza regolerebbero in concreto il costante alternarsi tra uno statuto di attivazione senso-motoria nel mondo di gioco, e uno di distanziamento osservativo? La

[228] James Newman, "The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames", cit.

risposta dello studioso è significativa, perché a suo dire "la demarcazione tra sezioni On-Line e Off-Line deve non essere banale come il semplice passaggio dalle *cut scenes* alle sequenze di gioco, e sono usate un gran numero di tecniche che più sottilmente regolano la transizione"[229].

Newman suggerisce dunque di considerare i concetti di On-Line e Off-Line non come coppie dialettiche assolute, bensì in qualità di "poli estremi di un continuum esperenziale o ergodico"[230]; in questo modo lo studioso mira a mettere in evidenza la maggiore complessità che contraddistingue il coinvolgimento del giocatore dei videogiochi. Se potessimo tracciare una sorta di mappatura concettuale del design di un testo videoludico, questa polarizzazione senza la quale, sembra dire Newman, non potrebbe esserci testualità ci si rivelerebbe come dialettica tra le confliggenti ma non autoescludentisi tensioni verso il (puro) gioco e verso il cinema: da una parte il *gameplay*, dall'altra l'eredità culturale dei media audiovisivi del passato, e quindi del cinema sopra ogni altro, che i videogame hanno assimilato, come ci ha già ben spiegato Lev Manovich.

In conclusione un'analisi comparativa più attenta a evitare pregiudizi di settore ci dimostra che l'ibridazione cinema/videogame è una realtà in atto, e che perciò va tenuto conto, quando le fasce radicali della ludologia rinnegano ogni possibilità di coincidenza tra i due media in quanto ne rivendicano la diversità insanabile, che questa asserzione è un paradosso.

Se cinema e videogame coincidessero sotto ogni punto di vista, l'ibridazione sarebbe impossibile comunque, perché essi non esisterebbero più come linguaggi separati. È proprio e solo in luogo della differenza, e della condivisione di una base comune di interscambio (in questo caso, la tecnologia computazione, o digitale) che si può parlare di osmosi intermediali e studiarne configurazioni ed effetti.

---

[229] *Ibid.*

[230] *Ibid.*

3.2 Ibridazioni e rimediazioni: cinema & videogame?

Una volta dimostrata l'infondatezza delle teorie separatiste che liquiderebbero i contatti tra videogiochi e cinema come improduttivi e ingenui tentativi di far dialogare forme mediali inconciliabili, si può ritornare all'idea di Manovich discussa nel capitolo precedente, secondo cui l'immagine cinematografica continua a svolgere un ruolo di guida nell'organizzazione delle strategie discorsive dei nuovi media digitali, elevandosi a vera e propria interfaccia culturale. Ma come si esplicita effettivamente tale processo?

Per rispondere a questa domanda ci torna molto utile il concetto di "rimediazione" formulato da Jay David Bolter e Richard Grusin. Secondo loro, tutti i media intessono reciprocamente una fitta rete di prestiti linguistici e formali, una volta essersi convertiti al digitale e avendo così travalicato i limiti tecnici dei supporti analogici; avviene dunque che le retoriche comunicative di ciascun sistema espressivo tendano a contaminarsi l'una con l'altra, sperimentando formati nuovi risultanti dalla combinazione di istanze linguistiche eterogenee. Perciò la rimediazione può essere definita come la circostanza per cui un medium configura sé stesso assorbendo nella propria architettura discorsiva parte delle convenzioni linguistiche appartenenti a media diversi:

> La rimediazione è una caratteristica fondamentale dei nuovi media digitali. Ciò che a prima vista potrebbe sembrare una pratica esoterica è in realtà così diffuso che possiamo individuare un insieme di modi differenti attraverso i quali i media digitali rimediano i loro predecessori, uno spettro che dipende dal grado di competizione e di rivalità esistente tra vecchi e nuovi mezzi di comunicazione[231].

[231] Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media* (1999), tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, a cura di Benedetta Gennaro, Milano, Guerini e associati, 2002, p. 73.

La rimediazione non è quindi un fenomeno neutro: attraverso di essa si stabiliscono delle gerarchie, o meglio si concretizzano quelle "competizione e rivalità" che intercorrono tra i mezzi espressivi nel loro tentativo di raggiungere l'egemonia nella comunicazione culturale. In tale panorama i nuovi media partono svantaggiati, perché "quando artisti o tecnici creano l'apparato per un nuovo medium, lo fanno riferendosi ad altri media, prendendo in prestito e adattando materiali e tecniche ogniqualvolta è possibile"[232].

Per quel che concerne i videogiochi, la teoria della rimediazione sembra ottima nello spiegare l'evoluzione della loro interfaccia; nel primo capitolo abbiamo visto come la grafica astratta dei giochi dell'era *arcade* rimediasse l'estetica della pittura avanguardista nordamericana di quel periodo, per via anche dei limiti di potenza dei computer degli anni '70; allora la successiva deriva verso la verosimiglianza percettiva della quasi totalità dei videogame prodotti fino ad oggi, può essere letta come un'ulteriore rimediazione, indirizzata però adesso verso il cinema, nel momento in cui il perfezionamento delle tecnologie di resa grafica permette finalmente al medium videoludico di competere con quello filmico dal punto di vista visivo. Il che rientra in un percorso più generale intrapreso da tutte le tipologie di comunicazione audiovisiva generate a partire dalla tecnica digitale computerizzata. Gli esperti di computer grafica affermano spesso di voler raggiungere il livello del fotorealismo; ovvero, per Bolter e Grusin, cercano di rendere le immagini sintetiche indistinguibili dai corrispettivi fotografici. Dunque

> in questi casi, il computer non sta imitando la realtà esterna, ma piuttosto un altro medium. […] Per ottenere questa qualità fotorealistica, l'immagine sintetica digitale assume i criteri usati dalla fotografia, adottando un singolo punto di vista, un punto di vista monoculare, e un senso di giusta composizione chiaramente fotografico[233].

---

[232] *Ibid.*, p. 97.

[233] *Ibid.*, p. 52.

Quindi il videogame – e con esso la maggior parte delle immagini sintetiche – rimedia il cinema, ossia ne incorpora al proprio interno la figura linguistica di base: l'inquadratura rettangolare costruita secondo i principi della prospettiva rinascimentale. Il che significa che il medium cinematografico continua a esercitare un'autorevolezza alla quale il videogame, mezzo espressivo più giovane e ancora in via di sviluppo, si sottomette in modo sereno, giacché così facendo si assicura una alta leggibilità (e quindi un pubblico) garantita dal recupero di un modello di discorsività audiovisiva ben consolidato.

In virtù di quanto detto finora, alcune interpretazioni dello statuto delle immagini digitali come slegate da quel legame indexicale che la pellicola manteneva nei confronti della realtà fenomenica, sembrano ignorare il loro radicale parassitarismo linguistico:

> L'immagine virtuale cessa di conservare, insomma, *l'impronta* o la *traccia* del mondo e diventa un semplice modello simulacrale generato *ex nihilo* da un linguaggio numerico. Il che implica al contempo un *acquisto* e una *perdita*: i processi di produzione elettronica e informatica dell'immagine offrono infatti all'occhio la possibilità di imbattersi in *visioni* mai viste in precedenza, ma prive di qualsiasi legame con un referente che esista al di là di esse. Sono immagini che non rinviano a null'altro che a sé, che splendono, brillano e rifulgono nella loro irrelata *inseità*[234].

Se analizziamo questo passo, Gianni Canova tende qui a confondere un piano prettamente tematico dell'uso delle immagini di sintesi, nel quale il loro potenziale può in effetti dare parvenza di verità a cose che non esistono nel nostro mondo reale e quindi spingere la visione in territori sconosciuti, e uno formale-espressivo, che dimostra che non esiste alcuna "inseità" in cui "brillare e rifulgere" di luce propria, dato che è nella rimediazione dell'interfaccia del cinema e delle sue leggi rappresentazionali, che gli artefatti computazionali sintetici definiscono volontariamente la propria identità. Ma la

---

[234] Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani, 2000, p. 27.

rimediazione non va pensata come una copiatura: il medium che ne rimedia un altro recupera da quest'ultimo alcune caratteristiche di cui si appropria, ma al contempo ve ne aggiunge altre – lo "specifico" di un dato dispositivo – che rendono per lo meno in parte nuova l'esperienza di fruizione.

Per capire questa dinamica, basti pensare che uno dei videogame più famosi e celebrati di tutti i tempi, *Myst* (Cyan, Inc., 1993), assoluta pietra miliare nella storia del videoludico, è stato anche uno di quelli che in modo più profondo ha assimilato, quasi automaticamente, numerosi stilemi dell'estetica del cinema nella propria logica di funzionamento. In realtà *Myst* è un testo che sfrutta la rimediazione in modo più ampio, dato che la prima immagine è quella di un libro (che porta lo stesso titolo del videogame) che però al posto delle parole presenta delle immagini animate, cliccando sulle quali l'utente dà inizio all'esperienza di gioco. Fatto ciò, il giocatore si ritrova catapultato all'improvviso dentro il mondo finzionale, un'isola disabitata e surreale in cui dovrà aggirarsi raccogliendo indizi per risolvere i vari enigmi; il punto di vista dell'utente coincide con un'ininterrotta soggettiva del protagonista, di cui non vedremo mai il volto né alcuna parte del corpo. Il passaggio da un posizionamento distanziante (la "lettura" del libro) a una totale immersione nello spazio-tempo di *Myst* sembra riaffermare la potenza percettiva dell'immagine rispetto all'astrazione della scrittura, e istituisce un regime voyeuristico che fa di *Myst* un gioco basato sullo sguardo, o meglio sull'esplorazione attraverso lo sguardo. Non c'è dubbio

> che il gioco sia basato su film polizieschi quali *Vertigo* [Alfred Hitchcock, 1958] e *Chinatown*, [Roman Polanski, 1974] che presentano il protagonista-investigatore nel ruolo di *voyeur*. *Myst* può essere considerato un film poliziesco interattivo nel quale il giocatore assume il ruolo principale di detective. Ma è anche un film girato interamente in soggettiva, particolare questo che fa del gioco una rimediazione dello stile hollywoodiano, dove l'uso della soggettiva è impiegato molto di rado, con poche eccezioni, tra le quali i film *noir* degli anni Quaranta. […] *Myst* è riuscito dove il film *noir* ha fallito: nell'attribuire al giocatore un ruolo attivo nello spazio visivo[235].

[235] Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation*, cit., pp. 127-128.

L'ultima frase conferma che la rimediazione implica che il linguaggio di cui ci si impossessa venga ridefinito in virtù di quanto di nuovo il medium rimediante può apportarvi. Nel caso dei videogiochi, si tratta dell'ergodicità, attraverso la quale il designer aspira all'immersione totale del fruitore nella simulazione, che è resa possibile dall'immediatezza, ossia quello stadio psichico in cui il giocatore perde consapevolezza dell'essenza mediata dell'esperienza di gioco.

Nel citare il noir americano, Bolter e Grusin si riferiscono probabilmente in modo implicito a due film che, proprio come sarebbe accaduto molti anni dopo in *Myst*, fanno un uso sistematico della ripresa soggettiva: *La fuga* (*Dark Passage*, Delmer Daves, 1947) e *Una donna nel lago* (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947); tuttavia, nonostante la filiazione innegabile nei confronti di queste pellicole, i due studiosi riconoscono anche il fallimento di esse nel tentativo di accrescere al massimo grado l'immersione dello spettatore nell'universo diegetico. Questi e altri tentativi, come ad esempio le "sequenze SQUID" di *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995), sembrano patire una mancanza strutturale del medium che utilizzano, e che invece costituisce la qualità essenziale del videogame: la capacità, appunto, di far interagire per davvero l'utente con il mondo finzionale. I film girati con la tecnica della soggettiva aspirano, nel lessico di Bolter e Grusin, all'immediatezza, ma, come spiega Pravadelli, non possono raggiungere lo scopo perché all'adozione del punto di vista interno agli eventi narrati non può corrispondere, in virtù della configurazione del medium filmico, la facoltà di far "percepire" in forma incarnata al fruitore quegli avvenimenti: "pur essendo completamente legati all'inquadratura, il fatto di non vedere mai il protagonista dello sguardo rende la sequenza totalmente impersonale. L'assenza del controcampo impedisce che all'identificazione con la mdp si aggiunga quella col personaggio"[236]. Questi film sembrano generare, paradossalmente, un senso di distacco e consapevolezza dell'artificio nello spettatore, nel

[236] Veronica Pravadelli, "Postmoderno e nuova spettatorialità", «Bianco & Nero», nn. 550-551, 2004-2005, pp. 247-257.

momento in cui rinnegano le tradizionali strategie retoriche identificative senza però arrivare a una reale immersività, in quanto il fruitore del testo filmico rimane passivo e percettivamente distaccato rispetto allo spazio intradiegetico.

I videogame invece sembrano poter fare affidamento su proprietà espressive che favoriscono l'ottenimento della sensazione di immediatezza esperenziale nel giocatore. Per raggiungere tale risultato, *Myst* realizza un ingegnoso processo di sottrazione non solo della spettacolarità intradiegetica (l'isola è uno spazio asettico privo di vita) ma anche e soprattutto di tutte quelle marcature denotative della propria identità di opera ludica: in particolar modo, l'interfaccia del gioco è svuotata di tutti quegli accessori non-diegetici che fungono da raccolta di informazioni per l'utente, come indicatori della salute dell'avatar o barre degli accessori. Riducendo l'inquadratura a una sorta di soggettiva perfetta priva di mediazioni che rivelino la presenza del dispositivo, a quanto di più simile a uno sguardo reale il processore grafico del computer poteva ambire all'epoca, *Myst* sembra annullarsi nel cinema. Per Bolter e Grusin il senso di immediatezza che si prova giocando a *Myst* deriva dalle esperienze pregresse del giocatore, le quali sono fortemente influenzate dalle sua conoscenza delle convenzioni del linguaggio cinematografico, di cui, come abbiamo visto, il gioco si serve strategicamente:

> Non è come se il giocatore si trovasse realmente sull'isola di *Myst*, che dopotutto non assomiglia a nessuna isola della terra; è come se egli si trovasse all'interno di un film avente come soggetto l'isola stessa. Il gioco non può far altro che cercare di soddisfare il desiderio di immediatezza del giocatore provando a collocarlo all'interno di un film. Il senso di immediatezza deriva solo dalla consapevolezza della mediazione[237].

Apparentemente il gioco sembra rinunciare alle proprie specificità per lasciare posto al suo più autorevole predecessore dal punto di vista comunicativo, salvo poi rimetterle in circolo in tempo reale durante la sessione di gioco, arrivando a una sorta di *enhanced*

[237] *Ibid.*, p. 129.

cinema in cui si è spettatori e attori allo stesso tempo – che, da una prospettiva baziniana, coinciderebbe con un ulteriore passo in avanti verso il raggiungimento dell'utopica aspirazione delle arti a creare delle copie perfette della vita[238].

Ma se *Myst* costituisce l'esempio più straordinario di rimediazione-ibridazione da parte di un videogioco nei confronti del cinema, cosa accade quando è quest'ultimo il medium rimediante? Il cinema rimedia in sé i videogame, ossia si impossessa di alcune loro caratteristiche precipue? E se ciò accade, che conseguenze si ripercuotono sulla forma del linguaggio filmico? Con l'avvento del videogame, cioè di un nuovo medium che in pochi anni conquista un pubblico gigantesco ed irrompe prepotentemente nella vita quotidiana di milioni di persone imponendo un'estetica personale fatta di interazione materiale tra la macchina e l'utente e di libertà di scelta (anche se mai assoluta) per quest'ultimo,

> tutto, a suo modo, si *virtualizza* e si riplasma, i vari media *sentono* le potenzialità e i rischi insiti nello scenario aperto dalle nuove tecnologie e anche il cinema avverte il tendenziale superamento dello statuto ontologico delle immagini che esso da sempre produce e reagisce allo choc oscillando fra l'*eccitazione* (per le possibilità che gli si aprono) e il *disorientamento* (per le certezze che va perdendo)[239].

I due percorsi storicamente (ma forse non esteticamente) più importanti intrapresi dal cinema nel tentativo di rimediare in sé il videogame sono stati la sperimentazione, per lo più durante gli anni '90, di "film interattivi" e, in tempi più recenti, la tematizzazione degli universi videoludici all'interno dei testi filmici. Per quanto riguarda la prima casistica, si può dire del cinema interattivo che "nessun altro prodotto multimediale si avvicinò

---

[238] Sulla tensione dell'arte al "realismo integrale" Cfr. André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, cit.

[239] Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello*, cit., p. 28.

maggiormente a travalicare la soglia che separa i mondi del film e dei videogiochi"[240]: nato con l'avvento dei CD-ROM, che fornivano un supporto per la diffusione di immagini digitalizzate in ambiente domestico, il genere dei film interattivi si basava sul mescolamento di filmati realizzati in *live-action* con attori reali e la facoltà per il giocatore-spettatore di controllare l'ordine della storia, compiendo delle scelte che ne avrebbero influenzato lo sviluppo. Eppure, proprio perché in tale dinamica l'intento ibridativo è perseguito in modo esplicito, c'è a tutt'oggi una notevole confusione semantica attorno alla nozione di cinema interattivo, e non si è giunti a un accordo da parte degli storici su quali oggetti mediali debbano essere considerati facenti parte di questa categoria. Dal nostro punto di vista, per film interattivi vanno intesi solo quegli artefatti audiovisivi in cui la componente cinematografica delle riprese dal vivo svolge una funzione preponderante, o comunque paritaria rispetto alla pratica di gioco ergodica; devono perciò essere esclusi dal discorso tutti quei videogame che, pur presentando delle sequenze in *live-action*, le subordinano in modo pressoché totale al *gameplay*, facendo di esse degli accessori ininfluenti nella costruzione della retorica del testo.

L'interesse che questi oggetti ibridi possono conservare oggi risiede nel fatto che essi rendono evidente l'esigenza di ricorrere a un approccio interdisciplinare per svolgere il lavoro di analisi. Da un punto di vista cinematografico, i film interattivi si articolano su un *découpage* che rispetta le norme della classicità hollywoodiana, proponendo un montaggio e una composizione dell'inquadratura trasparenti e funzionali alla performance attoriale; ma più che ai grandi modelli della narrazione classica,

> i film interattivi assomigliano più ai film di serie B. La trama generale ruota attorno alla lotta contro qualche spirito malvagio allo scopo di salvare il mondo, salvare la gente che il vostro avatar conosce, o salvare l'avatar stesso. Ogni cliché di genere è utilizzato al fine di

[240] Bernard Perron, "From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies", in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, cit., p. 237.

> facilitare la partecipazione del giocatore. Tranne che nelle più lunghe ed elaborate *cut-scenes* che comunque non mostrano nulla di esteticamente nuovo, la *mise en scène* e il montaggio sono davvero elementari[241].

Se dunque un'analisi stilistica suggerirebbe lo scarso interesse che tali opere possono suscitare, il cuore della riflessione deve spostarsi sul posizionamento del fruitore; a ben vedere però, il progetto di ibridazione messo in atto dai film interattivi non può che essere giudicato fallimentare.

Prendiamo come riferimento tre esempi paradigmatici del genere: *Urban Runner* (AA.VV., 1996), *Passione mortale* (*Tender Loving Care*, David Wheeler, 1997) e la versione DVD del più recente *Final Destination 3* (James Wong, 2006). Dei tre, *Urban Runner* rimane il più interessante, perché medium cinematografico e videoludico si amalgamano in esso in modo alquanto armonioso: nonostante vi siano lunghe sequenze in cui è sottratta del tutto l'interattività al fruitore, la componente ludica è comunque abbastanza delineata, e consiste nel muoversi negli ambienti virtuali per collezionare gli indizi necessari a far avanzare la narrazione. Ma *Urban Runner* costituisce un'eccezione rispetto alle logica di progettazione dei film interattivi, rispettata invece nei restanti due titoli citati: in essi il *gameplay* è ridotto ai minimi termini, dal momento che l'unica forma di intervento possibile per lo spettatore consiste, in *Passione mortale*, nel fornire risposta, tra una serie di alternative visualizzate graficamente sullo schermo, ad alcune domande poste dal narratore implicito e che determineranno una certa biforcazione del percorso narrativo anziché un'altra; mentre in *Final Destination 3*, nonostante il più avanzato sistema tecnologico, il grado di ergodicità è quasi nullo, perché nonostante il film-gioco sfidi direttamente l'utente a modificare, in virtù delle proprie decisioni, il destino dei protagonisti così da salvarli da morte certa, l'effettivo intervento del fruitore sulla storia è limitato alla scelta di sette possibili *turning points* rispetto a una narrazione che, per tutto il resto del tempo, procede in modo autonomo e immodificabile. L'esempio di *Final*

[241] *Ibid.*, p. 238.

Destination 3 testimonia, secondo Chris Cooling, che sussiste un grande divario tra il cinema e i media interattivi, e che *Final Destination 3* "promette un'interattività illusoria"[242]. Lo studioso definisce il film "parassitario", dato che il nostro desiderio di interagire con il testo è sfruttato come elemento commerciale salvo poi essere negato nella pratica della fruizione[243], in quanto il marketing attorno all'esperienza interattiva di visione si risolve in un'esca per motivare l'acquisto del film in formato DVD.

Va da sé che non ci troviamo di fronte a reale interattività, ma solo a una ristretta selettività tra alcune opzioni che condurranno a una gamma limitata di soluzioni narrative stabilite a monte. Il tentativo di rimediare il videogame entro la narrazione forte del cinema fallisce perché gli autori di questi e di altri film interattivi non osano spingersi al punto da rovesciare la gerarchia che tende ad attribuire al cinema una maggiore dignità estetica in qualità di forma d'arte indiscussa (a differenza dei videogame, ancora per lo più identificati come oggetti di intrattenimento); cosicché nel processo ibridativo vige uno squilibrio che depaupera il potenziale ergodico dell'operazione, e la rende inconcludente:

> Mentre l'ideologia di una narrazione auto-selezionata e di una storia dal finale aperto suggerisce libertà e scelta, questo è precisamente ciò che il cinema interattivo si sforza di occultare. L'utente viene frodato essendo un "giocatore" la cui libertà può essere sintetizzata così: "puoi andare ovunque ti pare, purché io ci sia stato prima di te" – il che ovviamente è di preciso anche la strategia del narratore "convenzionale" […] la cui abilità risiede nella capacità

[242] Chris Cooling, "Per capire bisogna giocare. *Gerry* ed *Elephant* di Gus Van Sant e l'etica della narrazione del film videoludico", in *Intermedialità*, a cura di Matteo Bittanti, cit., p. 128

[243] *Ibid*., pp. 128-129.

di suggerire un futuro aperto in ogni punto della narrazione, mentre, è ovvio, il progresso e la risoluzione sono stati pianificati o "programmati" in anticipo[244].

Il patto spettatoriale stabilito nei film interattivi, sembra dirci Elsaesser, è disonesto, perché l'allettante promessa di poter essere co-creatore del testo è ridotta a dover scegliere da un menu quale piega gli eventi assumeranno. Ma d'altronde l'ergodicità, così come ci viene presentata nella pratica videoludica, è inconciliabile con la retorica del cinema, basata su enunciazioni lineari fatte da un narratore unico, tanto che "come la narrazione interattiva in generale, il cinema interattivo può essere visto come un ossimoro. Non è possibile raccontare una storia mettendo il racconto nelle mani dello spettatore. E la linearità di una storia va contro la natura non-lineare del gioco"[245].

Le conclusioni cui ci stiamo avvicinando con questa analisi sembrerebbero riconfermare proprio quella divisione insanabile dei linguaggi tanto cara ai ludologi, che abbiamo cercato di sconfessare nel paragrafo precedente. In realtà i film interattivi ci servono da esempi di una concezione sbagliata delle possibilità di dialogo tra videogiochi e cinema, dacché i primi sono considerati per qualche ragione inferiori al secondo; ciò che non funziona nel cinema interattivo non è l'essenza del processo di ibridazione, ma come esso è stato condotto. Con *Myst* abbiamo visto che il videogame ha rimediato il cinema in modo intelligente, riconoscendone la forza comunicativa ed usandola strategicamente; il cinema, al contrario, si è appropriato del medium videoludico senza permettergli davvero di trasformare l'estetica cinematografica. Ma i film interattivi sono stati un insuccesso, e oggi sono pressoché dimenticati dagli studiosi e dal pubblico, a dimostrazione che la logica autoritaria da essi esercitata nei confronti dei videogiochi ha raccolto ben pochi consensi.

---

[244] Thomas Elsaesser, "Digital Cinema. Delivery, Event, Time", in *Cinema Futures. Cain, Abel or Cable?*, a cura di Thomas Elsaesser e Kay Hoffman, Amsterdam, Amsterdam University Press, 1998, p. 217.

[245] Bernard Perron, "From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies", cit., p. 239.

Perron e Therrien spiegano che ben presto si è generalmente capito che l'effettuare poche scelte precise qua e là nei punti di biforcazione di un intreccio narrativo non poteva essere considerato vera interattività, e quando i consumatori hanno assunto coscienza critica di ciò, il fenomeno del cinema interattivo è stato destinato ad andare incontro a un rapidissimo declino:

> Lo sviluppo tecnologico che ha permesso l'inserimento di sequenze cinematografiche ha rappresentato semplicemente un'attrazione e una strategia per associare la decima arte al prestigio della settima. A ben guardare, tutti i film-gioco non sono altro che lunghe sequenze video filmate inframmezzate da segmenti di gioco, mentre è evidente che il videogioco funziona al contrario: la giocabilità ha la priorità sull'aspetto puramente spettatoriale e non-interattivo[246].

L'altra forma di rimediazione, più neutrale, si verifica quando il cinema introduce nella propria testualità i mondi videoludici, stabilendo col loro regime scopico (basato sulle immagini di sintesi, che sono percepite immediatamente come diverse rispetto alla fotografia fotorealistica) un rapporto contrappuntistico. La dialettica è originata proprio dalla diversa fattura dei due tipi di immagini, che ciononostante convivono e si compenetrano nel medesimo testo. Gli effetti di tale dinamica sono complessi in quanto il disturbo percettivo generato dal passaggio da un regime visivo all'altro rende evidente il processo rimediante. Siamo all'opposto del cinema interattivo: se quest'ultimo cercava di armonizzare l'ergodicità videoludica senza rinunciare alle proprie strategie di significazione, in questo caso i due media sono fatti collidere secondo una logica oppositiva che non cerca compromessi. Nella teoria di Bolter e Grusin, questo particolare tipo di rimediazione conduce all'ipermediazione, altra proprietà caratteristica dell'arte contemporanea centrata sul rivelare l'essenza mediata del processo di scrittura tramite

---

[246] Bernard Perron, Carl Therrien, "Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l'immagine videoludica è diventata più cinematografica", cit.

l'ostentazione esibizionista della presenza del medium, o dei vari media in azione: "In tutte le sue varie forme di espressione, la logica dell'ipermediazione esprime la tensione insita nel considerare uno spazio visuale da un lato come mediato, dall'altro come spazio «reale» esistente oltre la mediazione"[247]. Dunque l'artista si impegna affinché il fruitore acquisisca consapevolezza della presenza del medium come medium e si rallegri di questa scoperta; per fare ciò, agisce "moltiplicando gli spazi e i media usati e ridefinendo continuamente le relazioni concettuali e visive che legano i vari spazi mediati, relazioni che possono passare da una semplice giustapposizione a una completa assimilazione"[248].

Al che sono necessarie due precisazioni: per prima cosa, lo stesso tipo di rimediazione può caratterizzare il videogioco come medium rimediante il cinema. L'esempio più impressionante in merito ci viene da *Grand Theft Auto V*: tra le moltissime attività collaterali (non necessarie per il *gameplay*) messe a disposizione del giocatore, vi sono anche quelle di andare a vedere un film al cinema o di fare zapping tra i canali TV seduto sul divano di casa. La cosa impressionante è che, quando si seleziona l'una o l'altra opzione, il punto di vista diventa una soggettiva dell'avatar e si può guardare davvero un lungo film, o una numerosa quantità di programmi televisivi, che sono stati inseriti dentro il gioco. La componente ironica contemplata dai designers risiede nell'idea che per far ciò il giocatore deve rinunciare in modo volontario alla propria ergodicità, preferendo, paradossalmente, assumere una posizione spettatoriale canonica pur senza *de facto* smettere di essere giocatore. Questo meccanismo di *mise en abyme*, che dimostra il grado di sofisticatezza concettuale cui i videogame possono ambire, esplica alla perfezione il concetto di ipermediazione: da un lato la sovrapposizione di media non-ergodici su uno ergodico principale rivela l'artificialità dell'esperienza di gioco e manda in frantumi la condizione immersiva, favorendo un approccio più distaccato e riflessivo; allo stesso tempo attribuisce un *plus* di "realismo" alla partita, data la somiglianza mimetica degli oggetti audiovisivi intradiegetici con quelli che fruiamo quotidianamente.

---

[247] Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation*, cit., p. 67.

[248] *Ibid*.

In secondo luogo, per quanto riguarda la rimediazione attuata dal cinema, con essa non si fa riferimento indiscriminatamente a tutti i film che tematizzino i videogiochi: una pellicola come *Wargames – Giochi di guerra* (*WarGames*, John Badham, 1983) attribuisce una funzione centrale ai *computer games* a livello di trama, ma solo in qualità di oggetti intradiegetici; in quanto media portatori di strategie comunicative precise, essi non giocano alcun ruolo nella configurazione dell'esperienza audiovisiva del testo filmico. Per capire quando invece questo tipo di rimediazione si attua proficuamente, ci viene ancora una volta in aiuto *eXistenZ* di Cronenberg. Nel film, il passaggio dal livello della "realtà" a quello del videogame è all'inizio ben scandito in termini diegetici (anche se poi le cose si renderanno più confuse), ma non al livello del discorso, dal momento che non sono rinvenibili marche formali che stabiliscano un'eterogeneità tra i due piani di senso. Cronenberg si serve di figure semplici della sintassi cinematografica, come stacchi netti o il campo/controcampo, con a monte un ben preciso intento espressivo:

> Questa scelta, oltre a rendere difficile il riconoscimento del passaggio, rende sostanzialmente uniformi i due livelli: sembrerebbe non avere più senso distinguere tra mondo reale e mondo virtuale… E questo, di fatto, perché non ci sarebbe più un mondo "reale" a cui altri mondi sarebbero subordinati[249].

Nel caso di *eXistenZ* il processo di rimediazione del videogame nell'architettura formale del cinema rimane in parte ambiguo, ma ciò è dovuto a un preciso progetto metalinguistico messo in atto da Cronenberg sul valore effimero dei concetti di realtà e finzione applicati alle esperienze mediate: "La scelta di non marcare il passaggio tra gioco e "realtà" non fa che accentuare il proliferazione dei livelli: se non ci sono segni espressamente deputati a

[249] Valentina Re, "Cinema, videogame e livelli di realtà: giocare sul *limite*", in *Fate il vostro gioco*, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, cit., p. 78.

segnalare il passaggio, si tende ad avere l'impressione che ogni segno possa indicare un passaggio, potenzialmente all'infinito"[250].

Casi di rimediazione-ibridazione in cui i due piani appaiono chiaramente distinguibili, salvo poi mescolarsi per ragioni di spettacolo e legate al genere, provengono per lo più dal cinema popolare horror, che ha da sempre dimostrato una certa fascinazione per l'universo videoludico (probabilmente perché il genere è trasmigrato su questo medium con altrettanta se non superiore fortuna che nel cinema). La rimediazione è intesa da Bolter e Grusin come un fenomeno fondamentalmente tecnologico ed estetico; ma da un punto di vista narrativo, essa determina situazioni di metaracconto che tendono a complessificarsi man mano che la storia prosegue. Come spiega Re, il metaracconto può essere definito come un racconto di secondo grado rispetto a un racconto principale dal quale è inglobato che ha per narratore il personaggio di un altro racconto, e può assumere la forma dell'"opera nell'opera", cioè di opera finzionale prodotta all'interno del mondo diegetico[251]. In *Nightmare 6 – La fine* (*Freddy's Dead: The Final Nightmare*, Rachel Talalay, 1991) c'è una sequenza in cui Freddy Kruger utilizza i suoi poteri demoniaci per risucchiare all'interno di un videogame una delle vittime designate; nonostante nel montaggio si alternino inquadrature in cui l'immagine videoludica occupa tutto lo spazio del quadro (e quindi quella filmica tende a nascondersi e passare in secondo piano) e altre appartenenti al mondo di primo grado, che ci ricordano che stiamo comunque assistendo a un gioco, per quanto soprannaturale, il contrasto tra la grafica cartoonesca dei personaggi del videogame e le fattezze realistiche del ragazzo che è stato portato nel mondo ludico fa di questa scena una rimediazione ironica e autoriflessiva del rapporto del cinema coi videogame. Stesso procedimento, ma all'inverso, si ha in altri due film horror: *Il mostro oltre lo schermo* (*How to Make a Monster*, George Huang, 2001) racconta di un gruppo di game designers intenti a programmare un *first person shooter* a tema orrorifico chiaramente ispirato a *Doom*, salvo che un problema tecnico permette al mostro del videogioco di entrare nel mondo reale e uccidere tutti i suoi creatori; in *Stay Alive* (William Brent Bell, 2006) non solo una strega

[250] *Ibid.*

[251] *Ibid.*, pp. 71-72.

evocata all'interno di un videogame varca il confine con la realtà e, come al solito, inizia a trucidare i protagonisti, ma oltretutto la loro sorte dipenderà da se riusciranno a far sopravvivere o meno i loro avatar all'interno della sessione di gioco, e le azioni compiute nell'universo videoludico avranno ricadute su quelle del mondo diegetico (ma non il contrario).

In tutti e tre i film citati siamo di fronte a un fenomeno di metalessi, ovvero un particolare processo narrativo

> in cui qualcuno ha la facoltà […] di superare la frontiera – di norma inviolabile – tra mondo rappresentato e mondo della rappresentazione: può accadere dunque che si entri dentro a un quadro, oppure dentro lo schermo – oppure, è il narratore di un racconto che entra nel racconto che lui stesso sta raccontando – o ancora, sono i personaggi di un racconto a entrare nel mondo di chi sta raccontando[252].

La metalessi, sfumando il confine tra mondi di primo e secondo grado, realizza la logica dell'ipermediazione perché costringe lo spettatore a prendere atto dell'essenza mediata dell'esperienza fruitiva; in questi tre film sia il piano della diegesi che quello del discorso accolgono la rimediazione del videogame a opera del cinema, attualizzando, nella riflessione sullo statuto di verità delle immagini, "la portata più significativa della metalessi: [la] sua capacità di mettere in discussione una realtà certa e inequivocabile, già data una volta per tutte, e di mostrare che, in fondo, *la* realtà non esiste, ma esistono solo *livelli di realtà*"[253]. La supposta realtà del film – la "trasparenza" dello schermo – non esiste, sembrano dirci queste opere (anche al di là della volontà dei loro autori): nel momento in cui il cinema può emulare il formato audiovisivo di altri media al punto tale da sparire del tutto dietro di esso, per poi esplicitare nel racconto questa perdita di barriere trascinando i personaggi da una dimensione all'altra, il testo rivela la propria essenza di

[252] *Ibid.*, p. 74.

[253] *Ibid.*, p. 75.

artefatto. Per esempio, in tutta la lunga sequenza iniziale di *Stay Alive*, in cui noi vediamo frammenti del gioco intradiegetico ma non sappiamo che c'è un personaggio che sta giocando, il film è il videogioco e viceversa; ma allo stesso tempo lo spettatore è spiazzato, perché la sua aspettativa era vedere un film, e invece si ritrova di fronte a un videogame che a sua volta non lo soddisfa, in quanto gli è stata sottratta l'ergodicità (dato che in realtà, si tratta pur sempre di un film). E d'altronde questi articolati percorsi di significazione non sono dissimili da ciò cui aspira Cronenberg in *eXistenZ*, pur agendo da una prospettiva differente.

Gli ultimi esempi, probabilmente i più spiazzanti, di rimediazione-ibridazione provengono da film che in apparenza non hanno nulla a che fare direttamente con i videogiochi e che non avvertono la necessità di giustificare narrativamente il processo rimediante: *The Beach* di Danny Boyle (2000) e *Elephant* di Gus Van Sant (2003). Partendo dal secondo, vi è una sola scena in cui il discorso filmico è sostituito da quello videoludico tramite l'osservazione di una sessione di gioco, o almeno supposta tale, dato che non avremo mai un "controcampo" che ci mostri il giocatore: ci troviamo di fronte al *gameplay* di uno "sparatutto" in soggettiva in cui l'avatar abbatte una serie di personaggi tutti identici all'interno di uno spazio amorfo dove non è possibile distinguere altri oggetti o forme; anche in virtù del prosieguo della pellicola, questo improvviso e disarmante inserto intermediale appare più come una concretizzazione visuale della mente disturbata del protagonista del film, che come un elemento interno alla diegesi filmica. Tale scena di *Elephant* rientra in quelle che Federico Zecca chiama "relazioni intersistemiche intertestuali", espressione con cui intende un particolare tipo di ibridazione espressiva che "si basa […] sulla formalizzazione cinematografica di costrutti segnici videoludici *originali*, cioè creati *ex novo* dall'enunciazione filmica stessa"[254]. La sequenza infatti è costituita dalla ripresa, successivamente montata all'interno del film, di una sessione di gioco ad un videogame che è stato realizzato specificamente per *Elephant*; non siamo più di fronte al recupero di certune dinamiche o modelli della rappresentazione, ma alla messa in

[254] Federico Zecca, "Videogame goes to the Movies. La traduzione cinematografica del videogioco", in *Fate il vostro gioco*, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, cit., p. 37.

gioco di un altro tipo di immagine all'interno di un meccanismo che la ospita (il che dovrebbe portare a interrogarci su se un videogioco pensato per essere fruito come un film sia ancora tale). In questo caso dunque "la relazione intertestuale tra cinema e videogioco non si fonda sul trasferimento […] di frammenti videoludici *preesistenti*, ma viene per così dire generata artificialmente, attraverso la produzione "endogena" di quelli che potremmo definire "videogame fantasma" "[255].

Infine, anche in *The Beach* vi è una brevissima scena (circa trenta secondi) in cui il film rimedia il videogame: è il momento in cui Richard (Leonardo DiCaprio), costretto a vagabondare nella foresta e dopo aver assunto qualche sostanza allucinogena, comincia a correre e in modo totalmente inaspettato l'immagine si trasforma in quella di un videogame. La fattura visiva copia la grafica pixelata dei giochi delle console domestiche come PlayStation, e lo schermo si muta in interfaccia, con tanto di punteggio e barre indicatrici della salute del personaggio sul lato alto dell'inquadratura. Questo frammento è emblematico di quei casi in cui, nella tassonomia di Zecca, la traduzione cinematografica non si focalizza soltanto sulle forme dell'espressività videoludica, ma anche primariamente "sulle sue *materie* (e *sostanze*) espressive"[256]. La sequenza, dunque, non rimedia esclusivamente l'interfaccia grafica del videogame ma ne recupera anche la fattura audiovisiva, "trasformandosi (e trasmutandosi) *tout court* in un breve *speedrun* videoludico"[257]. Il brutale e ingiustificato cambiamento nella consistenza delle inquadrature, la totale mutazione, seppur temporanea, delle marche di riconoscimento di un testo cinematografico nelle corrispettive di uno videoludico, pone lo spettatore di fronte all'incontestabile irrealtà di entrambe le tipologie di immagine: sia quella del gioco, più intuitivamente giudicabile come falsa per via della scarsa risoluzione grafica, ma anche quella del film, pur nella sua promessa, evidentemente non mantenuta, di immediatezza.

---

[255] *Ibid.*

[256] *Ibid.*

[257] *Ibid.*

3.3 Adattamenti ibridi.

Un discorso a parte riguarda quei processi per cui un videogioco viene trasposto in film o un film in videogioco. Dei due casi, l'ultimo è quello che ci interessa meno, perché la maggior parte delle volte, a detta delle analisi condotte dai ludologi, questo tipo di prodotti rientra in una politica della massimizzazione del profitto ottenuta sfruttando l'appeal di un film dal grande successo popolare; il che non costituisce di certo una novità nel sistema industriale hollywoodiano. Alexis Blanchet collega tale pratica all'emergere della New Hollywood e dei videogame negli anni '70, dal punto di vista dei principi commerciali adottati nella realizzazione degli adattamenti videoludici, che sono proprio quelli stabiliti durante la fase di rinascita dell'industria hollywoodiana dopo la grande crisi degli anni '50 e '60:

> In virtù della sua natura parassitaria – tale videogioco esiste solo in quanto emanazione di un film – l'adattamento videoludico si piega agli obblighi del "*pre-sold project*", vale a dire un progetto cinematografico il cui successo è garantito dalla filiazione di un progetto cinematografico di grande portata (*blockbuster*), dal seguito di tale successo al botteghino (*sequel*), dai diritti di vendita per il mercato home video, oppure dalla popolarità di una licenza cinematografica, […] di una star o di un genere apprezzato dal pubblico[258].

Nella stessa maniera, prosegue Blanchet, si muove anche l'industria del videoludico: essa sfrutta la "forza culturale, commerciale e carismatica di Hollywood"[259] per massimizzare il potenziale promozionale dei propri giochi, facendo degli adattamenti di film di grande successo la punta di diamante della propria produzione di software o

[258] Alexis Blanchet, "Cinema e videogiochi, le leggi dell'adattamento", tr. it. a cura di Giovanni Ambrosio, in *Schermi interattivi*, a cura di Matteo Bittanti, cit., pp. 41-42.
[259] *Ibid.*, p. 42.

sperimentando nella commercializzazione di "pacchetti" che accompagnano al videogame una serie di prodotti collaterali direttamente collegati al film di partenza.

Ciò significa che, allo scopo di diffondere un certo *brand* su quante più piattaforme mediali possibile sfruttandone il successo del momento, spesso i videogame basati su film devono essere realizzati in tempi molto ristretti, a detrimento della qualità del *gameplay* e della cura delle varie componenti strutturali del testo (come il caso di *E.T.*, discusso nel primo capitolo, dimostra chiaramente); non è un caso che in genere i giudizi su di essi vedano concordi studiosi, pubblico e recensori nell'esprimere parerei assai negativi. Se da un lato tutto questo potrebbe portarci a dedurre che l'industria cinematografica continua a considerare quella videoludica come un affiliato di minor entità, utile solo per incrementare i guadagni, allo stesso tempo il fatto che si verifichino fenomeni di contestazione e rifiuto di questi artefatti da parte non solo degli accademici, ma anche di una notevole quantità di consumatori, dovrebbe indurre alcune riflessioni. Trevor Elkington suggerisce tre possibili deduzioni dall'osservazione di tale stato di cose:

> Primo, che i videogiochi sono arrivati a costituire uno spazio narrativo culturalmente ed esteticamente competitivo nei confronti del cinema e della televisione e rispetto a dei semplici ausiliari licenziatari; secondo, che i giocatori rifiutano i videogiochi che si basano considerevolmente su convenzioni cinematografiche; e terzo, che ciò che i consumatori di videogame ricercano dagli adattamenti non è un semplice riversamento interattivo degli eventi del film ma, di fatto, una ulteriore espansione di un mondo narrativo tramite una relazione impegnativa con un medium interattivo. Fallire nel soddisfare questi fattori determina giochi giudicati scarsamente[260].

[260] Trevor Elkington, "Too Many Cooks. Media Convergence and Self-Defeating Adaptations", in *The Video Game Theory Reader 2*, a cura di Bernard Perron e Mark J. P. Wolf, cit., p. 219.

Elkington definisce questa tipologia di videogame come degli adattamenti "che si autodistruggono" (*self-defeating*), intendendo cioè che la loro progettazione è minata da una serie di fattori economico-politici che pregiudicano loro la possibilità di raggiungere standard qualitativi elevati; nello specifico, attori sociali diversi proiettano le proprie aspettative, i propri progetti, la propria logica produttiva, sul testo nascente, i cui designers si ritrovano costretti a dover bilanciare una grande mole di richieste eterogenee e, di fatto, inconciliabili tra loro. L'elemento autodistruttivo ha origine dalla premessa erronea che sostanzia questi giochi (approfittare dei risultati di botteghino del referente filmico); a questo punto

> lo sviluppo del gioco non può rispondere bene a interessi contrastanti e alla fluttuazione di design che ciò comporta. Nel tentativo di servire così tanti padroni, dai licenziatari da un lato ai fan dall'altro, il potenziale risultato è un prodotto che si auto-distrugge, un gioco che non soddisfa nessuno, che sia il licenziatario, l'editore, lo sviluppatore, il fan del soggetto proprietario, o il fan dei giochi[261].

L'unica eccezione virtuosa sembra essere rappresentata dai cosiddetti "adattamenti ex post": videogame che traducono classici cinematografici a notevole distanza dalla loro uscita, godendo di una maggiore libertà espressiva in virtù di tale scarto cronologico. Tra i molti titoli riconducibili a questa categoria basti menzionare *Scarface: The World is Yours* (Vivendi Universal Games, 2006), adattamento del film di Brian De Palma *Scarface* (1983), e *Il Padrino* (*The Godfather*, EA, 2007), basato sull'omonima pellicola di Francis Ford Coppola (1972). In entrambi i casi la strategia di progettazione oscilla sapientemente tra omaggio nostalgico al testo di partenza (si guardi alla grafica fotorealistica nella riproduzione "pixelata" delle fattezze degli attori Al Pacino e Marlon Brando) e innovazione: se nel caso del *Padrino* il giocatore è immesso in un percorso di *gameplay* piuttosto rigido, che lascia poco spazio all'esplorazione fine a sé stessa ma presenta al

[261] *Ibid.*, p. 225.

contempo come avatar un personaggio del tutto nuovo rispetto alla trilogia filmica, il videogame di *Scarface* dimostra un grado di autonomia dal suo testo sorgente primario ancora superiore. Non solo nello sviluppo di un percorso diegetico quasi totalmente indipendente dagli eventi narrati nel film di De Palma, ma anche tramite l'emulazione di quel modello di paesaggio urbano estremamente ampio e navigabile in ogni suo spazio tipico della saga di *Grand Theft Auto*, *Scarface: The World is Yours* configura un'esperienza di gioco che non contrae debiti (se non a un livello di base) col medium cinematografico. I molti prodotti che seguono un procedimento analogo ci dicono che

> questo fenomeno *attesta un'inedita autonomia del videogioco in quanto medium*: la pubblicazione di un videogioco non è più subordinata all'uscita di un film nelle sale o alla distribuzione nel mercato home video, ma è frutto di una precisa scelta commerciale e creativa. In altre parole, a partire dal XXI secolo, Hollywood non stabilisce più in modo rigoroso il calendario degli adattamenti videoludici. Al contrario, il game diventa un elemento importante per la costruzione del successo del film stesso[262].

Più complesso è il discorso relativo ai film che sono tratti da videogiochi; qui i termini della questione sono invertiti, giacché è il successo del videogame a spingere gli *studios* ad effettuarne una traduzione cinematografica. Il numero di adattamenti filmici di opere videoludiche è direttamente proporzionale ai risultati commerciali dell'industria dei *computer games* e, dal momento che essa sta assumendo forme innovative e un ruolo via via più centrale nell'offerta di intrattenimento mediale, questo settore della produzione inizia ad assumere consistenza all'interno delle fucine hollywoodiane, tanto da arrivare a disegnare "un panorama eterogeneo di prodotti dal valore misto, dalle co-produzioni internazionali […] ai blockbuster di Hollywood"[263], dove i concetti di rimediazione ed

---

[262] Alexis Blanchet, "Cinema e videogiochi, le leggi dell'adattamento", cit., p. 45.

[263] Enrico Gandolfi, Roberto Semprebene, "Play the Game in the Opening Scene. A Multidisciplinary Lens for Understanding (Video)ludic Movies, including *Super Mario*

ergodicità precedentemente discussi vengono problematizzati nella pratica creativa. Gli spunti di discussione che emergono se si approccia l'argomento delle trasposizioni di giochi in film sono molteplici e inerenti ad ambiti di studio diversi; da cui la necessità di maturare un approccio interdisciplinare e di raggiungere una visione d'insieme del fenomeno. Gandolfi e Semprebene cercano di problematizzare l'idea di base per cui la "linearizzazione della *agency*"[264] realizzata da questi film costituisca un impoverimento dell'esperienza di fruizione del gioco-sorgente in termini di ergodicità. Secondo loro, infatti

> questa rimediazione inversa […] potrebbe offrire benefici rappresentativi dovuti al ritrovato controllo autoriale. Inoltre, le prospettive di creazione e consumo cambiano significativamente da medium a medium, a volte in modo radicale. Il punto è capire come venga articolata questa relazione crossmediale, prendendo in esame le diverse variabili che si verificano come risultato di una trasposizione specifica[265].

A tale scopo, ci torna nuovamente utile la tassonomia formulata da Federico Zecca nel tentativo di presentare le varie modalità di traduzione di un testo videoludico in un suo corrispettivo cinematografico. Nell'accezione ampia che Zecca dà al concetto di adattamento, ogni circostanza in cui il videogioco è tematizzato o formalizzato all'interno di un film corrisponde al termine (per cui, anche le rimediazioni analizzate in precedenza in *The Beach* e *Elephant* costituiscono una traduzione del modello linguistico videoludico); in questo momento perciò si farà riferimento solo ai risultati della sua ricerca direttamente correlati al processo di trasposizione da un medium all'altro. Zecca parla al riguardo di "traduzione intersemiotica", ossia il meccanismo per cui un certo contenuto viene riprodotto in due sistemi di segni differenti; il modello interpretativo da abbracciare deve

---

Bros., *Resident Evil* and *Scott Pilgrim vs. the World*", «G|A|M|E», vol. 1, n. 4, 2015, disponibile sul sito http://www.gamejournal.it/gandolfi_play/, ultimo accesso luglio 2016.

[264] *Ibid.*

[265] *Ibid.*

essere mirato a riconoscere i fattori che causano la trasformazione del contenuto nel passaggio da un dispositivo all'altro. Lo scopo della traduttologia *target oriented*, spiega Zecca, è descrivere, quali elementi di un testo di arrivo possano essere considerati assimilabili a quelli di un testo di partenza, attraverso un'analisi comparativa di tipo intertestuale e intersemiotico:

> La traduttologia *target oriented* si distingue da quella *source oriented* perché considera la traduzione non in termini di fedeltà al testo di partenza ma di *conformità* al sistema di arrivo. In quest'ottica, infatti, sono i *constrains* afferenti ai diversi sotto-sistemi che compongono il sistema di arrivo – sistema da intendersi qui non solo in un'accezione linguistica, ma anche socio-economica – a determinare (e regolare) l'equivalenza traduttiva tra testo di arrivo e testo di partenza[266].

In altre parole, le specificità tecniche e culturali del medium rimediante costituiscono delle barriere attraverso le quali le forme espressive del medium rimediato possono filtrare solo in modo parziale. È evidente che la componente videoludica che più di ogni altra non riesce a superare tali *constrains* sia il valore ergodico della fruizione; a questa incompatibilità fondamentale il cinema risponde in due modi. La prima scelta, che è anche la più banale, è impostare il film in termini di resa qualitativa dei personaggi e degli ambienti del gioco: la sfida consisterebbe nel riuscire a creare ambientazioni e protagonisti in carne e ossa che presentino una somiglianza evidente coi loro corrispettivi digitali; in questi casi, continua Zecca, la traduzione cinematografica si concentra per lo più sugli universi diegetici dei videogame, appropriandosi degli ambienti e dei personaggi che li abitano. Mentre "le "regole reali" – cioè ciò che fonda la dimensione ludica del videogame, che lo definisce per l'appunto come "gioco" – restano invece escluse dal processo traduttivo, poiché rappresentano grandezze non commensurabili al polisistema

[266] Federico Zecca, "Videogame goes to the movies. La traduzione cinematografica del videogioco", cit., p. 27.

cinematografico"[267]. Lo scopo è soddisfare il giocatore che per l'occasione veste i panni di spettatore tramite la presentazione di un'opera che si dimostri rispettosa nei confronti del modello di partenza. Tuttavia tale risultato non è affatto facile da conseguire, perché entrano in gioco ulteriori problematiche: ossia, altri *constrains* influenzano la trasduzione, tanto a livello narrativo che, meno evidente per il pubblico di massa ma altrettanto importante, a livello formale.

Il cinema, come abbiamo avuto modo di sottolineare più volte nelle pagine precedenti, è un medium vincolato alla linearità della propria narrazione, mentre il videogame non necessita imprescindibilmente di una diegesi. Ciò può condurre a diverse scelte da parte dei registi nell'adattamento: come spesso accade – e ciò attira massimamente la disapprovazione dei giocatori – al fine di sfruttare un certo *franchise* si possono recuperare nomi e volti degli eroi del videoludico, ma inserendoli all'interno di una storia a sé stante, che non si ispira in alcun modo a quella del gioco; il che non costituisce evidentemente un parametro di merito o demerito, salvo che – ed ecco che subentra anche la questione stilistica – molto spesso il tradimento delle narrazioni originarie determina un tradimento anche dello "spirito" del gioco:

> Spesso questi film hanno riferimenti labili alle trame, alla caratterizzazione dei personaggi e, soprattutto, ai linguaggi del videogioco. […] Rassomigliano piuttosto ai prodotti seriali e dozzinali del cinema adolescenziale hollywoodiano, non essendo in grado di ravvivare i topoi di genere senza risultare affettati o incapaci di dare equilibrio all'amalgama[268].

Per esempio, se analizziamo i procedimenti attraverso cui sono costruiti i due film ispirati alla celebre eroina Lara Croft, *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001) e

---

[267] *Ibid.*, p. 30.

[268] Federico Giordano, "L'insieme cinema-videogame, fra tecnica e linguaggio: una possibile identità", in *Cinema e tecnologia*, a cura di Mario Gerosa, cit., p. 62.

Tomb Raider – La culla della vita (*Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*, Jan de Bont, 2003), ci renderemo conto che le filiazioni più forti provengono da generi cinematografici, soprattutto dall'*action* anni '80 di Schwarzenegger o Seagal per la grande quantità di combattimenti, inseguimenti, e per il massiccio uso di effetti speciali; in questo modo i film richiamano un immaginario non videoludico e si allontanano dall'atmosfera più contemplativa ed esplorativa, tutta incentrata sulla risoluzione di enigmi piuttosto che sugli scontri adrenalinici, che caratterizzava il videogame *Tomb Raider: Featuring Lara Croft* (Eidos Interactive, 1996). Allo stesso modo *Prince of Persia – Le sabbie del tempo* (*Prince of Persia: The Sands of Time*, Mike Newell, 2010), pur conservando una notevole fedeltà alla saga di *Prince of Persia* (Brøderbund, Gameloft, Ubisoft, 1989-2010) da un punto di vista semantico, si rifà piuttosto chiaramente all'estetica dei film d'avventura sul genere de *I predatori dell'arca perduta* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981), mescolando con arguzia azione, romance e ironia, anziché appellarsi alle specifiche discorsività promosse nella serie videoludica.

All'origine di questa tipologia di adattamenti "scorretti" vi fu il film *Super Mario Bros.* (Annabel Jankel, Rocky Morton, 1993) ispirato al celeberrimo videogame omonimo. A questa pellicola, che ha ricevuto stroncature costanti da qualsiasi fascia di pubblico e critica, va comunque dato atto di aver osato sperimentare per la prima volta un percorso di traduzione intersemiotica in una fase tecnologica in cui la convergenza dei linguaggi oggi evidentissima era ancora molto lontana. In ogni caso il film di Jankel e Morton resta comunque un esempio paradigmatico dei *constrains* che pongono in opposizione testo ludico e filmico, dato che all'epoca "i videogiochi e il cinema erano media tutt'altro che simili in termini estetici e narrativi: adattare un gioco a 8-16 bit in un film richiedeva una completa ri-creazione dell'ambiente, considerando che le storie e i settings di moltissimi videogame erano estremamente semplici se non assolutamente poveri"[269]. Il gioco di Mario è ambientato in una terra fiabesca popolata da funghi e tartarughe antropomorfizzate e altre

[269] Enrico Gandolfi, Roberto Semprebene, "Play the Game in the Opening Scene. A Multidisciplinary Lens for Understanding (Video)ludic movies, including *Super Mario Bros.*, *Resident Evil* and *Scott Pilgrim vs. the World*", cit.

creature fantastiche; inoltre il *gameplay* era ridotto all'essenziale e la grafica più vicina ai videogiochi astratti e concettuali delle origini che non ai successivi titoli realistici: tutte componenti testuali che il cinema non sarebbe stato in grado di rimediare con successo. Ed infatti nel film sono apportati numerosissimi cambiamenti alla trama e all'atmosfera del gioco, quali lo spostamento dell'azione tra New York e un universo alternativo, la qualità visiva cyberpunk di quest'ultimo, la trasformazione di Koopa da tartaruga a *villain* umano, e una quantità di modifiche di minor entità. Tutto ciò allontana il testo secondo (il film) dal referente, cosicché il rapporto di interdipendenza dell'uno rispetto all'altro rimane meramente nominale: non siamo allora di fronte a un film che rimedia il videogame, ma che al contrario recupera da esso solo gli aspetti più superficiali e tralascia ciò che di più specifico (ma anche di più difficile da rimodellare) il testo sorgente present:

> Il film assumeva "un'aura adulta" e creava un universo narrativo incompatibile con la fonte ma, allo stesso tempo, non raggiungeva una propria autonomia come film. I riferimenti al gioco come i nomi, gli aiutanti e i gadget sembrano essere delle insensatezze estemporanee che problematizzano e opprimono l'esperienza mediale complessiva[270].

La fallacia di questi adattamenti sembrerebbe risiede nell'incapacità di concepire il processo di conversione in termini strutturali, cioè interrogandosi sui limiti ma anche sulle possibilità estetiche che l'ibridazione multimediale può contemplare. La mancanza di aderenza alle narrazioni originali non costituisce la causa del fallimento, ma solo la manifestazione più evidente di una generale carenza qualitativa da un punto di vista formale. Si pensi alle innumerevoli trasposizioni per lo schermo dei videogame "picchiaduro", giochi basati su un *gameplay* quasi interamente strutturato sullo scontro corpo a corpo tra potentissimi guerrieri, di solito maestri di arti marziali. Vige qui un paradosso: sebbene questi giochi presentino un'articolazione narrativa e stilistica estremamente semplicistica, fornendo quindi pochi elementi cui appigliarsi per farne un

[270] *Ibid.*

film, essi continuano a rappresentare la fonte privilegiata di appropriazionismo da parte dell'industria cinematografica. Le dinamiche messe in atto per ovviare questa problematica sono davvero molto complesse, in quanto istituiscono un sistema di interscambi sia lineari che trasversali: infatti i videogame picchiaduro hanno incorporato nel proprio design numerose caratteristiche dell'estetica dei film di kung fu di Hong Kong, dunque le moderne trasposizioni hollywoodiane si richiamano sì ai testi videoludici, ma attraverso di essi, o nonostante essi, anche alle convenzioni del cinema *action* orientale e di quello tipicamente nordamericano degli anni '80 e '90, il quale si era già premurato di saccheggiare le specificità linguistiche del primo.

La principale componente del *kung fu movie* rimediata dai videogame è l'importanza attribuita al corpo dell'attore e alle sue gesta quasi superomistiche: "La performance del corpo è il motore della messinscena, ma al tempo stesso è anche la documentazione in diretta, in tempo reale, del lavoro del corpo in quanto mezzo espressivo che pone in essere il film"[271]. La carica attrazionale insita nell'insistenza dello sguardo su tali corpi che eccedono in muscolarità e capacità performativa, fluisce con estrema naturalezza nell'universo digitale del videogioco (medium attrazionale per eccellenza, come abbiamo visto nel capitolo uno), dove la fisicità dei suoi protagonisti può spingersi ancora oltre, non essendo vincolata alle leggi fisiche che regolano il mondo reale. Non è solo questo plus adrenalinico ad aver affascinato i *game desginers*, ma anche il fatto che esso occupa tutto lo spettro dell'esperienza di visione, ovverosia non rende necessario costruire delle trame complesse, il che poteva essere difficoltoso per i giochi dell'era *arcade*:

> Questa fascinazione si mantiene sempre a un livello superficiale: il corpo viene infatti mostrato, ma non *narrato*. Detto altrimenti, quando la natura sovrumana del corpo diventa oggetto di discussione […] l'azione ne risente e il pubblico non apprezza. Non deve quindi sorprendere che il kung fu movie rappresenti un modello ideale per il videogame e che il

[271] Giona A. Nazzaro, Andrea Tagliacozzo, *Il cinema di Hong Kong. Spade, kung fu, pistole, fantasmi*, Genova, Le Mani, 1997, pp. 71-72.

genere del picchiaduro si presti a un successivo adattamento cinematografico: esiste una circolarità perfetta e una compatibilità "naturale" tra queste due espressioni testuali[272].

Sussiste quindi una sostanziale continuità di genere in questi prodotti mediali, che parte dal cinema per trasmigrare nei videogiochi e poi ritornare, oggi, nuovamente al cinema. Ruggill infatti ritiene che il vantaggio del servirsi delle convenzioni di genere risieda nel fatto che attraverso di esse l'estetica, la narrazione e tematiche relativamente complesse vengono ridotte a icone immediatamente riconoscibili, facilmente manipolabili e agevolmente commercializzabili. Per questo motivo "il genere è la forma culturale più appropriata ed efficace in un'era di concentrazione di media in quanto favorisce operazioni di tipo sinergico. I generi hanno infatti la funzione di ridurre le differenze significative tra i media, differenze che – com'è facilmente intuibile – possono rappresentare ostacoli per l'adattamento"[273].

Ma nel momento in cui il videoludico recupera dal film di kung fu la centralità delle gesta corporee e di conseguenza la labilità del tessuto narrativo, al contempo li rimedia e riconfigura in virtù delle proprie specificità, dando luogo a quello che costituisce un *constrain* molto forte per i successivi adattamenti filmici: il *topos* del torneo di arti marziali, costante di tutti i picchiaduro da *Mortal Kombat* a *Tekken* (Namco, 1994) passando per i loro più o meno riusciti epigoni, che in termini videoludici presenta il grande vantaggio di costruire una cornice narrativa ampia che prende il posto di una più laboriosa diegesi dettagliata:

Nei picchiaduro la componente narrativa riveste un ruolo ancora meno significativo che nelle controparti cinematografiche. Dato che il contesto, lo stile di azione e persino le modalità di interazione dei *fighting game* sono sussunti nella figura retorica del torneo, viene meno un

[272] Judd Ethan Ruggill, " "*Everybody Was Kung-Fu Fighting*". Picchiaduro, film videoludici e genere", in *Schermi interattivi*, a cura di Matteo Bittanti, cit., p. 176.
[273] *Ibid.*, pp. 181-182.

cospicuo *battage* testuale che altrimenti sarebbe necessario per descrivere e giustificare in modo convincente il "mondo" rappresentato nel gioco[274].

Ma poiché, a differenza dei videogame, il cinema commerciale non può prescindere dall'articolare una trama lineare, il pretesto del torneo è considerato non più bastante a sostanziare un lungometraggio di finzione di media durata. E così, attraverso la creazione di una sceneggiatura che riempia il vuoto narrativo dato per scontato dal medium videoludico, si ricade nell'errore di un adattamento che stravolge l'universo finzionale di riferimento, istituendo nuove relazioni tra i personaggi, nuove ambientazioni, introducendo nuovi contenuti e così perdendo qualsiasi riferimento pur vago alla specificità dell'esperienza di gioco. Si pensi al film *Street Fighter – Sfida finale* (*Street Fighter*, Steven E. de Souza, 1994): in questo caso l'attenzione posta nel trasporre quanti più personaggi possibile dall'universo di gioco di *Street Fighter II* porta a stabilire tra loro dei rapporti reciproci che non hanno alcun corrispettivo nel testo sorgente, al punto che a diversi protagonisti viene attribuita una personalità del tutto diversa dall'originale. Il loro ruolo è definito in rapporto agli stereotipi di genere consolidati all'interno del filone d'azione, l'icona del quale Jean-Claude Van Damme è non a caso il protagonista anche del film di de Souza.

Circostanze analoghe in *Tekken* (Dwight H. Little, 2010), il cui videogame però articolava un racconto più complesso, con una linea diegetica abbastanza definita per ogni avatar selezionabile all'interno del roster di gioco; il film è animato dallo stesso impulso accumulativo di *Street Fighter* e, nel tentativo di racchiudere in un'opera di novanta minuti ben diciassette personaggi ognuno contraddistinto da una propria identità narrativa, ripensa il mondo del videogame costruendo nuove identità ed omettendo elementi fondamentali della narrazione videoludica. In entrambi i casi possiamo concludere che la scelta di appoggiarsi ai cliché di un certo tipo di produzioni cinematografiche indebolisca il processo traduttivo, cosicché ciò cui lo spettatore si trova di fronte sono dei film animati da

[274] *Ibid.*, p. 178.

personaggi che presentano gli stessi nomi degli eroi dei rispettivi videogame, ma che con loro non condividono null'altro.

È evidente quindi che ciò che scontenta il pubblico risieda nelle operazioni formali applicate nell'adattamento, le quali generalmente tendono ad allentare il contatto con il testo originale. Se ci soffermiamo sul caso di *Mortal Kombat* (Paul W. S. Anderson, 1995) avremo un esempio perfetto di come il cinema si impegni precauzionalmente ad arginare la discorsività del videogame. Infatti, spiega Zecca, quel che emerge più evidentemente dalle trasposizioni cinematografiche del videogioco è la totale assenza dei copiosi spargimenti di sangue, che costituiscono la caratteristica iconografica distintiva di *Mortal Kombat*. Nei due film si perde ogni traccia delle "*fatalities*", le violentissime mosse segrete con cui il giocatore poteva concludere lo scontro con il proprio avversario, che rappresentano l'elemento di massima truculenza, ma anche di massimo coinvolgimento ludico, della saga di giochi. Zecca spiega così le ragioni di questa mancanza:

> Tale "obliterazione" è stata determinata da una serie di *constrains* sistemici, che ha impedito a questo elemento di "passare" da una parte all'altra (dal videogioco al cinema). […] La traduzione intersemiotica di *Mortal Kombat* è stata regolata anzitutto da un'urgenza di carattere mercantilistico: penetrare una specifica fascia di mercato, quella dei teenager – principali fruitori del videogame nelle sale giochi. Per raggiungere questo scopo, la pellicola doveva rientrare obbligatoriamente nella categoria PG-13 (vietato ai minori di 13 anni) del sistema di rating dell'MPAA – categoria estremamente restrittiva in rapporto al *gore*. Da qui l'espunzione delle *fatalities* e del *grand-guignol* ad esse associato[275].

Le *fatalities* e l'altissimo grado di violenza sono proprietà del *gameplay* non ascrivibili alla narrazione, ma che tuttavia il film inibisce nel momento in cui organizza la propria testualità su una struttura di racconto tradizionale. Ma il rinnegamento del videogame è più

[275] Federico Zecca, "Videogame Goes to the Movies. La traduzione cinematografica del videogioco", cit., p. 28.

capillare; prendiamo in considerazione la prima scena di lotta che vede coinvolto il protagonista Liu (Robin Shu): qui le marche espressive utilizzate sono antitetiche al sistema discorsivo che regola i combattimenti videoludici. Si tratta infatti principalmente di applicare un montaggio serrato che frammenta la coreografia del corpo nei suoi dati minimi, al fine di rendere la visione quanto più eccitante possibile; e, sempre col medesimo obiettivo, si fa ampio uso del ralenti. Mentre nel gioco il movimento in tempo reale, mai rallentato ma al contrario via via sempre più spericolato e richiedente grande prontezza di riflessi, svolge un ruolo centrale nel coinvolgimento del giocatore, che è completamente concentrato sull'azione piuttosto che sull'osservazione; e per concludere, se proprio bisogna definire la discorsività della "macchina da presa" implicita del videogame che struttura il punto di vista, siamo di fronte a una sorta di piano-sequenza ininterrotto, piuttosto che allo sguardo frammentato tipico dei film d'azione. Perciò *Mortal Kombat* fallisce come adattamento perché innalza delle barriere invalicabili nei confronti dell'estetica del gioco, cui ne sostituisce una che ha una provenienza solo cinematografica.

Tuttavia esistono anche alcuni esempi virtuosi di adattamento filmico di un testo videoludico; si tratta significativamente di quelle opere che, almeno in parte, sperimentano nella direzione dell'ipermediazione di cui parlano Bolter e Grusin: ossia, che esplicitano il proprio debito nei confronti del medium di partenza traducendone giocosamente alcune specificità stilistiche all'interno di un dispositivo che di per sé non è adibito a metterle in scena. In tal senso è molto interessante l'incipit di *DOA: Dead or Alive* (Corey Yuen, 2006): le protagoniste sono presentate allo spettatore una dopo l'altra, attraverso delle brevi sequenze caratterizzate da un combattimento e che si concludono con la visualizzazione dell'interfaccia tipica del gioco, in cui accanto al personaggio compaiono delle informazioni in forma verbale quali nome, cognome, nazionalità e specialità nella lotta. Queste scene sono l'equivalente dichiaratamente non ergodico (e perciò ironico) delle *cut scenes* introduttive delle eroine del gioco *Dead or Alive* (Tecmo, 1996), di cui replicano tanto la struttura tematica basata su incipit-turbamento dell'ordine-combattimento risolutivo quanto le componenti audiovisive non diegetiche del *gameplay*. La prima parte del film funge dunque da allusione, intesa "come la ri-testualizzazione, all'interno del testo filmico,

della "funzione segnica" […] che regolava il rapporto tra i piani linguistici (contenuto/espressione) nel testo videoludico di partenza"[276]. Tramite l'allusione, dice Zecca, il testo filmico cerca di replicare le specifiche modalità attraverso cui l'oggetto ludico di partenza ha interrelato il piano del contenuto e quello dell'espressione; tenta cioè "di ri-esprimere un *contenuto equivalente* a quello manifestato nel testo di partenza attraverso un'*espressione equivalente* a quella impiegata nel testo di partenza"[277].

La stessa tecnica è utilizzata anche nel film *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002), basato sull'omonima saga videoludica e in particolare sul secondo capitolo, *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), per l'uso di riprese in computer grafica della planimetria del laboratorio della multinazionale Umbrella Corporation dove ha luogo la narrazione, rimediando così le mappe che nei videogiochi consentono all'utente di monitorare la posizione del proprio avatar e l'ambiente circostante. Ma sono anche altri gli aspetti che fanno di questa pellicola un adattamento pienamente riuscito; come nel caso dei picchiaduro, anche il genere videoludico del *survival horror* ha chiare ascendenze cinematografiche, in particolar modo nei confronti di George Romero per l'archetipo costituito da *La notte dei morti viventi* (*Night of the Living Dead*, George Romero, 1968). I videogame di *Resident Evil* hanno da sempre rimediato gli stilemi dell'horror per aumentare il senso di suspense e inquietudine durante la sessione di gioco: ad esempio l'uso di colonne sonore cupe o, nei giochi a inquadratura fissa, di scelte visuali di chiara derivazione espressionistica. La differenza rispetto ai giochi di lotta risiede nel fatto che i *survival horror* sono anche narrativi, il che fornisce un punto di riferimento importante nel processo traduttivo. Tuttavia Anderson non traspone in modo pedissequo la storia del gioco; al contrario, bilancia con maestria tra rispetto della testualità (anche da un punto di vista formale, visto che "l'estetica del film […] si combina perfettamente con quella dei giochi originali nelle loro atmosfere oscure e

[276] *Ibid.*, p. 34.

[277] *Ibid.*

saturate dal colore nero”[278]) e rilettura personale. La più evidente scelta di emancipazione dal testo sorgente risiede nella creazione di un protagonista assente nei videogame, Alice (Milla Jovovich), cui è collegato un complesso sistema metadiscorsivo che rimedia altri testi, il più importante dei quali è senza dubbio *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie* (*Alice's Adventures in Wonderland*, Lewis Carroll, 1865). Infatti, se analizziamo la sceneggiatura originale, datata settembre del 2000, la figura di Alice è centrale, così come quelle del coniglio bianco e del Cappellaio Matto di *Attraverso lo specchio* (*Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*, Lewis Carroll, 1871). Certo è vero che poi, in fase di realizzazione,

> i riferimenti al personaggio di Carroll sono stati ridimensionati al momento delle riprese, ma restano centrali per una corretta interpretazione del film. Il viaggio di Alice […] all'interno dell'Alveare ricorda l'inseguimento nella tana del coniglio e molti personaggi presentano delle controparti letterarie, come nel caso della Regina di Cuori[279].

Non presentandosi come adattamento “trasparente” del videogame, ma al contrario esplicitando la propria identità di centro nevralgico di una catena di rimediazioni e contaminazioni disparate e apparentemente scollegate, *Resident Evil* trova una via alternativa per arginare i *constrains* attivi nel modello intersemiotico: anziché cercare invano di nasconderli, li mette in scena in modo evidente, rendendo lo spettatore consapevole della loro composizione intertestuale.

---

[278] Enrico Gandolfi, Roberto Semprebene, “Play the game in the opening scene. A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including *Super Mario Bros.*, *Resident Evil* and *Scott Pilgrim vs. the World*”, cit.

[279] Richard J. Hand, “Orrori proliferanti. *Survival horror* e la serie di *Resident Evil*”, in *Intermedialità*, a cura di Matteo Bittanti, cit., p. 77.

3.4 Estetiche ibride.

A questo punto possiamo cercare di tirare le fila del discorso fatto finora, formulando le considerazioni conclusive sui processi di ibridazione nel territorio dell'estetica tanto del videogioco che del cinema. Cercheremo di segnalare in quali modi la discorsività del videogame tende ad essere imbevuta delle retoriche del testo filmico, e viceversa. Per quanto riguarda l'ambito videoludico, le riflessioni formulate nei paragrafi precedenti dovrebbero averci fatto capire che sviluppare un approccio comparativo con le logiche testuali del cinema non è sufficiente a spiegare la complessità discorsiva del videogame in qualità di medium, ma rimane un focus imprescindibile per discutere aspetti importanti del suo linguaggio:

> È prima di tutto a livello dell'interfaccia che l'influenza del cinema risulta manifesta. La concezione dello spazio, nei prodotti commerciali, è in gran parte legata all'idea di una macchina da presa che registra la realtà che ha di fronte. La presenza di una macchina da presa – virtuale più che fisica – nei videogiochi indica l'importanza di capire il fenomeno "alla luce del" cinema, della sua storia e delle sue teorie. Infatti, i giochi non sono solo artefatti da guardare […] ma i loro codici audiovisuali diventano parte della loro struttura ludica[280].

Va però apportato un appunto: la presupposizione dell'esistenza di una cinepresa implicita diventa valida solo quando i videogame sviluppano motori grafici sufficientemente potenti da permettere di creare immagini dall'alto grado di realismo fotografico, o comunque strutturate a partire da un effetto tridimensionale convincente. Giochi come *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996) o *Spyro the Dragon* (Sony Computer

[280] Federico Giordano, Ivan Girina, Riccardo Fassone, "Re-framing Video Games in the Light of Cinema", «G|A|M|E», vol. 1, n. 4, 2015, disponibile sul sito http://www.gamejournal.it/intro_5/, ultimo accesso luglio 2016.

Entertainment, 1998) non possono essere considerati realistici né tematicamente né stilisticamente, data la qualità visiva cartoonesca e poco dettagliata tipica dei giochi del periodo; tuttavia si offrono come universi in 3D convincenti, regolati da rapporti di profondità spaziale tra gli oggetti e da un proprio sistema coerente di leggi fisiche; cosicché in essi il movimento dell'avatar e il cambio di punto di vista sembrano rispondere al movimento di un occhio di ripresa che attraversa gli spazi del mondo diegetico, cosa che non era possibile, perché non ne sussistevano le condizioni percettive fondamentali, nei giochi bidimensionali dell'età *arcade*. Dunque l'assimilazione delle retoriche del cinema va intesa come processo per lo più moderno: "è con l'introduzione della scala dei piani nei giochi di avventura grafica e con lo spostamento dei personaggi sull'asse di profondità (entrata/uscita verso la "mdp") che […] la presenza della cinepresa nei videogiochi inizia davvero a farsi sentire"[281] Ma come si manifesta in concreto nel *gameplay*?

Per prima cosa, i videogiochi hanno rimediato il movimento dell'istanza narrante. Nel cinema, i movimenti della macchina sono generalmente legati allo spostamento fisico dell'oggetto attraverso uno spazio (eccezion fatta per i film realizzati con immagini di sintesi o per un certo tipo di tecnica che si sta imponendo al giorno d'oggi, e di cui parleremo tra poco), ma nei videogame non esiste un apparecchio reale che deve effettuare carrellate, panoramiche o altri sinuosi movimenti al fine di tracciare le azioni compiute dall'avatar, perché ogni immagine è generata *ex novo* dal computer; e nonostante questo, i videogiochi attuano un'operazione di simulazione delle retoriche del movimento proprie del linguaggio filmico. Sulla questione si interroga in modo illuminante Dario Villa, sottolineando che il videogame, oggetto estetico per sua natura votato alla simulazione, tende per questo motivo a simulare anche le dinamiche di temporalizzazione attuate dal cinema, e in particolar modo il concetto di fotogramma. Il paradosso risiede nel fatto che, essendo i videogiochi dei media digitali, il parametro del "frame del secondo" è una sorta di astrazione o metafora, in quanto l'immagine videoludica non è realmente composta da

[281] Bernard Perron, Carl Therrien, "Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l'immagine videoludica è diventata più cinematografica", cit.

fotogrammi che il dispositivo si preoccupa di animare, bensì da un codice algoritmico che, venendo ricalcolato in ogni secondo, produce dal nulla il movimento:

> Se dunque l'istante del quadro è privilegiato e quello del cinema qualsiasi, quello videoludico trova collocazione fra i due estremi. Il frame videoludico è un istante simulato, estratto da quella virtualizzazione della durata che possiamo dire propria del videogioco. Dunque, pur non avendo in sé un istante fisso da cui deriva il movimento, il videogioco si ostina a riprodurlo, e lo fa per convenzione, utilità tecnica o piuttosto […] a causa di *una tensione simulativa volta all'analogico*[282].

Quest'ultimo concetto è senza dubbio affascinante; però, prima di analizzarlo meglio, è fondamentale fare una precisazione: non è solo il videogame che rimedia la propria estetica. Anche il cinema, nel momento in cui il numero di videogiocatori nel mondo (e la loro età media) tende ad aumentare sempre più, recupera dal dominio del videoludico alcune tecniche peculiari; in merito alla questione del movimento (ma il discorso può rapportarsi abbastanza bene anche alle altre pratiche che vedremo), se è vero che i videogiochi si rifanno al cinema, è altrettanto innegabile che arrivino spesso a soluzioni innovative, in virtù del fatto che la loro mdp virtuale è svincolata dalla materialità dell'oggetto, e così "con i motori 3D in tempo reale, la costruzione delle immagini degli universi videoludici si arricchisce di un'infinità di punti di vista e di una libertà totale di movimento"[283]. In *Assassin's Creed*, ad esempio, l'avatar può lanciarsi da una torre e la mdp ne accompagnerà la caduta fino a terra, generando un effetto di vertigine impossibile nel cinema o comunque molto complesso da realizzare; allo stesso modo in *God of War* l'occhio della macchina

---

[282] Dario Villa, "Mondi di immagini. Per un'estetica del realismo tra cinema e videogioco", in *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche, (v)ideologie*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Costa & Nolan, 2005, pp. 130-131.

[283] Bernard Perron, Carl Therrien, "Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l'immagine videoludica è diventata più cinematografica", cit.

riprende gli scontri dell'eroe con una serie di spostamenti adrenalinici che sarebbero impossibili per un oggetto reale. E anche il cinema tende a riconfigurare al proprio interno questo tipo di "volo" della macchina: lo si vede chiaramente nella sequenza della lotta finale in *The Avengers* (Joss Whedon, 2012) e in quella iniziale di *Avengers: Age of Ultron* (Joss Whedon, 2015). In entrambi i casi, assistiamo a un piano-sequenza "impossibile": nel primo episodio la mdp si sposta su ognuno degli eroi in azione, così dapprima effettua una vorticosa carrellata in avanti, poi si libra in volo fino a raggiungere la sommità di un palazzo, dopo una breve panoramica effettua un'ulteriore carrello sospeso a mezz'aria seguendo a velocità elevatissima una freccia scoccata da Occhio di Falco, e infine raggiunge l'astronave aliena. Nel secondo film la mdp è sempre priva di una base d'appoggio e "insegue" letteralmente due jeep su cui gli eroi stanno combattendo i cattivi di turno, poi segue Thor saltando dalla jeep fino alla sommità di una torretta di sorveglianza, vi ridiscende e, una volta toccata terra, sposta l'attenzione sulla moto guidata da Capitan America, la accompagna nella sua corsa spericolata attraverso la foresta, scavalcando una serie di dossi, si sposta brevemente su un altro tratto dell'azione per poi tornare alla moto, infine si alza al di sopra degli alberi a seguire il volo di Iron Man fin sulla sommità di una collinetta. È chiaro che questo tipo di visione rimedia esplicitamente il punto di vista mobile e scorporato dei videogiochi, allo scopo di aumentare l'effetto spettacolare della visione attraverso la chimera di una mdp che vince le leggi della fisica.

Possiamo individuare dunque un duplice fenomeno: da un lato certo cinema spettacolare tende al videogame, considerato come la forma di intrattenimento in grado di dar luogo all'esperienza mediale più avvincente ed elettrizzante; dall'altro, i giochi si muovono verso il realismo visuale per poter conferire ai propri mondi la stessa consistenza di quelli filmici. Basti menzionare l'uso insistito che fa un gioco come *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar Games, 2002) del *lens flare*, ossia del riflesso dei raggi solari sulla lente dell'obiettivo della mdp. Ovviamente, non essendoci alcun apparecchio investito dalla luce solare, l'effetto di *lens flare* è una pura simulazione, una sorta di simulacro; il fatto che i designers abbiano prestato attenzione a una circostanza della visione che pertiene così specificamente alla fotografia o al cinema, dovrebbe far riflettere sul tipo di anelito verso la

verosimiglianza di queste forme d'arte che contraddistingue buona parte dell'industria del videoludico:

> Il *lens flare*, tradizionalmente considerato come un difetto da evitare (soprattutto in fotografia), è stato utilizzato nei videogiochi come una figura stilistica finalizzata al raggiungimento di un più alto grado di realismo. L'aderenza visiva alla realtà è dunque cercata attraverso la simulazione di un difetto proprio di attrezzature analogiche (l'obiettivo, la lente)[284].

Si prenda il caso dei videogiochi di guida, generalmente considerati tra le forme di simulazione più "realistiche": in essi l'effetto *lens flare* è sfruttato sistematicamente, insieme ad altri espedienti come l'imitazione di particolari angolazioni delle inquadrature e movimenti delle telecamere volti a riprodurre mimeticamente "la sensazione che si prova di fronte a una ripresa, o meglio a una diretta televisiva, dell'evento simulato"[285]. Siamo di fronte a esempi di rimediazioni stilistiche che si rifanno al cinema quando la narrazione videoludica dimostra dei punti di contatto coi generi classici, alla televisione quando lo scopo è simulare eventi sportivi, come nel caso della significativa introduzione di replay che permettono di rivedere la propria performance di gioco, con la differenza però che il replay rimediato dal videogioco, secondo Villa, assume un valore diverso da quello televisivo, perché non costituisce una istanza specificamente ludica (un "rigiocare"), quanto piuttosto di un momento di visione passiva molto più ascrivibile alla retorica delle *cut scenes* che non a quella dell'ergodicità: "mentre il replay televisivo è semplicemente una visione ripetuta (magari rallentata), quello videoludico rappresenta un vero cambiamento di atteggiamento, dovuto a un'intromissione di un elemento televisivo assunto anzitutto come

---

[284] Dario Villa, "Mondi di immagini. Per un'estetica del realismo tra cinema e videogioco", cit., p. 131.

[285] *Ibid*, p. 132.

figura stilistica”[286]. I diversi media chiamati in causa nel discorso ci permettono di capire che il gioco delle ibridazioni non è un processo univoco né unilaterale; estetiche eterogenee si combinano a riconfigurano di volta in volta in una spirale di interscambi che sembra destinata ad articolarsi potenzialmente all’infinito.

Prendiamo il caso della figura retorica della soggettiva, utilizzata già nel cinema classico hollywoodiano: oggi questo tipo di inquadratura ha assunto caratteristiche e funzioni totalmente nuove rispetto all’uso che se ne faceva in epoca analogica; non solo la soggettiva dei videogiochi, ma anche quella che deriva dall’applicazione di una videocamera sul corpo o su un oggetto (generalmente un casco, o un’arma da fuoco nelle operazioni militari), e quella di dispositivi che rivelano la propria presenza nello spazio di ripresa (si pensi alle telecamere di sorveglianza), costituiscono delle linee che, nel bacino dell’audiovisione digitale, si scontrano e si mescolano in modo imprevedibile, portando Ruggero Eugeni a parlare di un passaggio “dal *point of view shot* al *first person shot*”[287]. Tale dicotomia si spiega in questi termini: mentre il *point of view shot*, ossia la soggettiva canonica del *découpage* classico, può essere inteso come un elemento di sintassi integrato armoniosamente con la struttura complessiva del testo, “il *first person shot* deriva dalla complessa interazione [di] differenti trasformazioni. Esso costituisce insomma una “figura intermediale”, una forma originale che emerge in modo inaspettato e non precedentemente calcolabile a partire dall’interazione complessa di innovazioni mediali eterogenee”[288].

In particolare, Eugeni individua due processi che hanno cavalcato in questi anni lo sviluppo tecnologico, spingendosi poi in modo naturale nella direzione dell’ibridazione:

---

[286] *Ibid.*, p. 132.

[287] Ruggero Eugeni, “Prima persona. Le trasformazioni dell’inquadratura soggettiva tra cinema, media e videogioco”, in *Fate il vostro gioco*, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, cit., p. 19.

[288] *Ibid.*

> Per un verso le innovazioni che si sono sviluppate all'interno dei mezzi audiovisivi hanno visto affiorare sguardi di macchine da presa che rendono evidente il proprio radicamento situazionale e somatico, […] sia esso statico o dinamico, all'interno della nicchia spazio-temporale di cui essi riferiscono. In altri termini le macchine da ripresa si soggettivizzano. […] Per altro verso le innovazioni che si sono sviluppate in ambito videoludico hanno reso visibile uno sguardo soggettivo artificiale, costruito nell'atto stesso e con la medesima operazione di costituzione del mondo che (gli) viene mostrato: FPS e mondo virtuale del videogioco sono un'unica entità che viene costituita contemporaneamente dal software e dall'hardware per il giocatore.[289]

Sulla base di quanto detto, Eugeni può riconoscere la presenza di un processo nel quale non si assiste più a una soggettivizzazione della macchina; al contrario, lo sguardo soggettivo viene oggettivizzato, portando alla nascita di "una prima persona visuale completamente di sintesi"[290]. Ci sono alcuni esempi di "soggettiva ibrida" che possono essere utili a chiarificare quel che intende Eugeni.

Precedentemente abbiamo parlato della sofisticata rimediazione del cinema operata da *Myst* attraverso l'uso della soggettiva; adesso lo sguardo quasi disincarnato del protagonista invisibile del gioco non può che tornarci alla memoria se pensiamo a un guardare che diventa oggettivo, manifestazione di un narratore puro che è il codice computazionale del gioco (cioè, il gioco stesso) che si fa soggetto e oggetto allo stesso tempo, nel senso che in definitiva guarda sé stesso, essendo l'atto di guardare solo una simulazione. Dalla parte del cinema invece, non si può non citare la lunga sequenza in soggettiva del film *Doom*; questa scena è davvero difficilmente catalogabile in termini di discorsività: senza dubbio costituisce una rimediazione delle dinamiche del gioco cult *Doom 3* (id Software, 2004) finalizzata a rendere omaggio al testo sorgente. Ma l'aderenza al modello è tale che il livello ergodico, nonostante il giocatore non abbia controllo reale sulla scena, sembra prevalere su quello spettatoriale, nel senso che difficilmente si potrà considerare questa

[289] *Ibid.*, p. 20.

[290] *Ibid.*

ripresa in termini diegetici. Non sembra di essere di fronte a una comune soggettiva realistica e immersiva, perché il movimento del personaggio-avatar è troppo perfetto (sviluppato lungo assi d'azione come nel videogame) e perciò risulta innaturale; tuttavia è anche inscritto in una architettura narrativa generale di tipo tradizionale, cosicché l'istanza di uno sguardo soggettivo umano cede terreno a quella di un occhio meccanico che, appunto, si soggettivizza simulando un osservatore reale. Con la differenza fondamentale che tale procedimento, tipico dei testi videoludici, è stato qui tradotto in film: da ciò l'effetto disturbante e disorientante di questa sequenza. Essa diventa un emblema perfetto dell'FPS come modello contaminato per eccellenza nei termini del discorso di Eugeni. Da questa nuova configurazione estetica di macchine da presa soggettivizzate e di soggetti fisici oggettivizzati deriva l'esperienza

> di uno sguardo ibrido che oscilla incessantemente tra il polo dell'oggettività e quello della soggettività, e tra il polo della naturalità e quello dell'artificialità, a partire però da un perimetro ben tracciato: la presenza situata e incorporata all'interno di un mondo; presenza che può manifestarsi tanto nel movimento e nella prensione sensomotoria del mondo quanto in una immobilità che è comunque segnale di una presenza situata e attiva[291].

L'immobilità è quella di *Myst*, perché il giocatore non percepisce un reale movimento (che testimonierebbe la presenza di un personaggio incarnato nel mondo di gioco), bensì un cambiamento di inquadratura che presuppone, ma solo a un livello concettuale e non narrativo, uno spostamento nello spazio e nel tempo; il movimento, oltretutto frenetico e fin troppo fluido, è invece quello di *Doom*, nel quale lo spettatore assume vicariamente la posizione di un agente incorporato che si può dire coincida con un personaggio preciso e non, piuttosto, con il software del "gioco", solo in virtù dell'organizzazione narrativa classica che contraddistingue il resto della pellicola.

---

[291] *Ibid.*

Giunti a questo punto, siamo partiti dall'osservazione di quali parametri linguistici i videogame hanno recuperato dall'estetica del cinema, per poi prendere in esame quelle circostanze massimamente ibride in cui una distinzione netta tra un medium che rimedia e uno rimediato non è più possibile, perché sperimentazioni e formati diversi si sovrappongono l'uno all'altro. Infine allora, in che portata è il cinema a rimediare l'estetica dei videogame? Due casi li abbiamo già menzionati, quelli dei film di Whedon; ripartendo da lì, va notato che non sono opere direttamente collegate ai videogame, ma che tuttavia da essi traggono alcune forme espressive. Dunque è importante tenere a mente che non solo il cinema che adatta i testi videoludici ha a che fare con la loro discorsività; c'è chi ha parlato di un diffuso "spirito ludico" che caratterizza parte del cinema contemporaneo, laddove i film mettono in funzione meccanismi retorici volti a produrre la medesima stimolazione cognitiva propria dei giochi e favorire i processi esplorativi (anche se, evidentemente, solo a un livello concettuale e non ergodico). Chris Cooling, ad esempio, fa rientrare in questa categoria due film d'autore che all'apparenza non sembrerebbero implicati in alcun modo col videoludico, quali *Gerry* (2002) e *Elephant* di Gus Van Sant: il minimalismo di *Gerry*, che si esplica tanto in termini narrativi che di dinamicità delle immagini, deriva secondo Cooling da un certo tipo di esperienza contemplativa ma al tempo stesso molto carica percettivamente ed emozionalmente che sembrerebbe contraddistinguere certuni videogame "autoriali" come il già discusso *Myst*:

> Guardare *Gerry* equivale a giocare un videogioco fantasy come *Myst*: entrambi contengono dei contenuti testuali, arricchiti da musica e dialoghi; entrambi presentano uno stile minimalista e propongono contenuti apparentemente semplici in realtà pregni di significato; entrambi, infine, offrono un piacere semplice e insieme considerevole, che dipende strettamente dai movimenti virtuali attraverso un ambiente vivido, apparentemente non narrativo[292].

[292] Chris Cooling, "Per capire bisogna giocare. *Gerry* ed *Elephant* di Gus Van Sant e l'etica della narrazione del film videoludico", cit., p. 136.

L'ultimo punto in particolare sembra riassumere la teoria dello spirito ludico come un tentativo di tradurre all'interno del film la logica di una esplorazione pura, svincolata dall'individuazione di un senso definito, che può esistere in molti giochi in accordo al, o anche malgrado il, *gameplay*. Ovviamente l'applicazione di tale prospettiva a *Gerry* può risultare problematica, perché non tiene conto delle altre configurazioni estetiche che possono aver influenzato Van Sant (si pensi per esempio allo stile dei film di Béla Tarr) né del fatto che, come notano Bolter e Grusin, i videogame alla *Myst* che avrebbero ispirato lo stile cinematografico di *Gerry* si rifanno a loro volta, in modo più o meno evidente, all'estetica del cinema moderno; tuttavia essa sottolinea senza dubbio una filiazione tra linguaggi, magari maggiormente articolata di quanto presupponga il teorico, forte e che non accenna a fermarsi.

Analoghe obiezioni possono essere fatte in merito alla lettura di *Elephant*, ma anche il medesimo riconoscimento di una coerenza di fondo; Cooling sostiene che la distruzione della linearità classica operata dal film (rivediamo gli stessi eventi più volte, da punti di vista di personaggi diversi) rientri in un progetto più ampio attuato dal regista e volto a sollecitare sia concettualmente che cognitivamente lo spettatore, ricorrendo a tal fine anche a molte modalità discorsive proprie dei videogame. In termini di identificazione diegetica, essa risulta difficoltosa perché i personaggi ben definiti del cinema narrativo sembrano essere sostituiti da meri agenti la cui identità psicologica rimane alla superficie; effetto facilitato anche dall'assenza di un punto di visto univoco. Cooling spiega che in un senso drammatico tradizionale, nessuno è un personaggio a tutto tondo. Essi vanni intesi piuttosto come "protesi trasparenti da impersonare, proprio come in quei videogiochi che si prestano a una fruizione immersiva e insieme schizofrenica"[293].

L'estetica videoludica fa spesso grande affidamento sulla possibilità di impersonare un'ampia gamma di soggettività, e di assumere quindi più ruoli nell'universo diegetico, anche contemporaneamente; così facendo, si rimettono in discussione le distinzioni eccessivamente nette tra figure positive e negative all'interno della narrazione oppure,

[293] *Ibid.*, p. 137.

costringendoci a impersonare un personaggio che riconosciamo come negativo perché non ne condividiamo le azioni e l'attitudine morale che vi è alla base, si può sperimentare nella direzione degli effetti emotivi che l'esperienza ludica può suscitare. Queste tecniche di distanziamento potremmo dire stranianti, di certo non nuove nella storia del cinema, conducono in ogni caso verso una modalità della fruizione che pare ricalcare convincentemente, seppur ad un livello di intensità inferiore, quella tipica del videogiocare:

> Guardare *Elephant* significa godere delle sensazioni virtuali dell'auto-narrazione; è come se si potesse esplorare, navigare quasi, tra gli studenti sullo schermo, senza preoccuparsi delle limitazioni spaziali e tematiche della narrazione convenzionale. Dato che chi guarda *Elephant* può scegliere il proprio eroe o personaggio principale, ognuno è allora anche libero di scegliere la propria "morale" e la fine del testo, tra le tante mostrate[294].

Nonostante che ancora una volta la linea di pensiero di Cooling potrebbe essere tacciata di ridurre un complesso sistema di interscambi a due soli media, non c'è dubbio che la strategia retorica del testo "ci spinge a "giocare" con il film come se fosse un videogioco, [e a] integrare modalità di interpretazione familiari con il gioco interattivo"[295].

Un ultimo esempio, forse il più lampante, di cinema che si lascia contaminare dall'espressività videoludica, ci viene dal panorama europeo: *Lola Corre* (*Lola rennt*, 1998) di Tom Tykwer. A nostro giudizio questo film può essere interpretato, tra le varie letture possibili che suggerisce, come simulazione filmica di una pratica di gioco, presupponendo un giocatore virtuale che controlla l'avatar-Lola. I riferimenti al videoludico nell'opera di Tykwer sono abbastanza espliciti, e più immediatamente evidenti nelle tre "vite" del personaggio di Lola; ma questo espediente fa parte di un discorso più articolato sulla temporalità del film, che sembra appunto tentare di sostituire alla propria linearità canonica i procedimenti che strutturano la percezione del tempo nei videogiochi. La distinzione tra

[294] *Ibid.*, p. 141.

[295] *Ibid.*, p. 142.

media ergodici e non ergodici è alla base delle diverse nozioni di tempo che sostanziano un film o un videogame:

> Il tempo narrativo è definito allo stesso modo nel cinema e nella letteratura, come una temporalità duale tra il tempo della storia e il tempo del discorso, ma nei videogame c'è una tensione tra questo tempo narrativo e la partecipazione dell'utente al gioco. Nei videogiochi, la temporalità duale è definita dal tempo della storia e dal tempo della partecipazione. Il tempo della storia è lo stesso concetto che abbiamo osservato attraverso la tradizione narratologica, il tempo interno della storia che è raccontata, ma il tempo della partecipazione è una novità nello studio dei videogiochi[296].

Esso dipende dall'attività di gioco dell'utente scandita, nella maggior parte dei videogame, da un costante alternarsi di vittorie e sconfitte; nei giochi in cui il giocatore controlla un avatar, generalmente ciò si traduce nella morte del personaggio in caso di sconfitta, alla quale segue la possibilità di riprovare a vincere partendo da un punto precedente del *gameplay*.

Lola corre ripropone in forma di simulazione questa temporalità basata sul *loop*, e lo fa in modo corretto perché abbraccia il principio per cui "la ripetizione deve essere al livello del discorso, […] e non al livello della storia, che rimane una"[297]; tuttavia, vanno fatte alcune precisazioni per comprendere appieno la radicalità dell'operazione espressiva compiuta da Tykwer. In particolar modo, è necessario non confondere il concetto di *loop* con quello di ciclicità, come sembra fare Manovich quando accomuna sotto lo stesso termine l'organizzazione temporale dei videogame e la proiezione ripetuta delle pellicole

---

[296] Lluìs Anyò, "Narrative Time in Video Games and Film: from Loop to Travel in Time", «G|A|M|E», vol. 1, n. 4, 2015, disponibile sul sito http://www.gamejournal.it/anyo_narrative_time/, ultimo accesso luglio 2016.

[297] *Ibid.*

del cinema delle origini[298]. L'errore risiede nel fatto che se nel secondo caso possiamo parlare a tutti gli effetti di ciclicità, ossia di un testo che si riarticola sempre uguale a sé stesso mentre si offre allo spettatore, per quanto riguarda i videogame si potrebbe dire che persiste una progressione all'interno della ripetizione, in quanto il giocatore sbaglia e ricomincia dal punto di partenza, ma così facendo impara qualcosa, cosicché ogni ciclo sarà diverso dal precedente, e orientato al miglioramento della performance e al raggiungimento dell'obiettivo posto dal gioco. Wolf riflette sul fatto che mentre i film spesso vengono visti solo una volta dallo spettatore, i videogiochi sono strutturati per essere giocati molteplici volte, e nonostante che gli algoritmi di gioco siano programmati per essere completamente casuali, le azioni e i comportamenti dei personaggi controllati dal computer di gioco ricorrono spesso. Perciò parte integrante della pratica di gioco è costituita dall'imparare gli schemi di comportamento e perfezionarli, consentendo al giocatore di avanzare a livelli più elevati una volta che lo schema è stato riconosciuto e dominato. Infatti

> spesso i livelli di un gioco saranno quasi impossibili da completare la prima volta, dal momento che potrebbero richiedere al giocatore di conoscere in anticipo una serie esatta di azioni che lo o la porteranno attraverso il livello. La ripetizione, allora, diventa una forma di allenamento, e ogni passaggio attraverso il livello diventa un'esperienza per il giocatore leggermente (o anche sostanzialmente) diversa[299].

È esattamente quel che accade in *Lola corre*; per Michael Wedel, la struttura temporale del film non può essere considerata ciclica, perché le tre occasioni in cui la corsa disperata di Lola per impedire al fidanzato Manni di commettere la rapina nel supermarket riprende non sono mai identiche tra loro. Ciò che le attraversa e unifica (una sorta di linearità minima che serpeggia all'interno del *loop*) è la consapevolezza di Lola del proprio

---

[298] Cfr. Lev Manovich, *The Language of New Media*, cit.

[299] Mark J. P. Wolf, "Time in the Video Game", in *The Medium of the Video Game*, a cura di Mark. J. P. Wolf, cit., p. 81.

fallimento, che coincide appunto con quella del videogiocatore, e che la porta a cercare di volta in volta strategie nuove per comprendere gli schemi ricorrenti del percorso-livello che è chiamata ad affrontare per raggiungere la propria meta. Per esempio, non solo si assiste a una progressione tra un episodio e l'altro nella capacità di Lola di servirsi del potere dell'urlo positivamente, ma inoltre la protagonista, nel secondo episodio, mette in atto la procedura di togliere la sicura alla pistola che le ha insegnato Manni nel primo, così da poter portare a termine la rapina in banca. Queste e altre circostanze interne al film permettono dunque a Wedel di dire che "la struttura temporale dei singoli episodi o traiettorie del film è, di fatto, tutt'altro che circolare, se pensiamo alle numerose circostanze in cui incontriamo momenti di sovrapposizione o rimembranza attraverso gli episodi."[300]. Cosicché Lola pare assumere un doppio ruolo: quello di personaggio intradiegetico, assorbito nella logica dei singoli cicli narrativi; ma allo stesso tempo di mente attiva che travalica i confini di ognuno di essi per posizionarsi in qualche modo al di fuori, in una collocazione che le consente di maturare uno sguardo complessivo e di infrangere la ripetitività imposta dal fallimento. Si tratta d'altronde della collocazione del fruitore dei testi videoludici, diviso tra immersione nel mondo di gioco attraverso l'avatar, e calcolo razionale e distaccato delle tattiche da adottare per vincere la sfida di gioco posta dal computer.

In conclusione possiamo riassumere dicendo che gli esempi qui riportati rispondono tutti, per una ragione o per l'altra, a quella che il teorico Warren Buckland ha definito "logica del videogioco", che egli considera un fattore molto importante nella strutturazione delle retoriche testuali del cinema commerciale contemporaneo. La tesi di Buckland si articola sull'idea che molti film di oggi tendano a incorporare nella propria architettura diegetica le regole che pertengono al funzionamento delle opere videoludiche. Le caratteristiche dei videogame più chiaramente filtrate dal cinema sono la ripetitività delle situazioni, le distorsioni spazio-temporali e il sistema di gratificazione o punizione che nei

[300] Michael Wedel, "Backbeat and Overlap: Time, Place and Character Subjectivity in *Run Lola Run*", in *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, a cura di Warren Buckland, Chichester, Wiley-Blackwell, 2009, p. 134.

giochi valuta la performance dell'utente; questi tre concetti sono inoltre strettamente interrelati tra loro, come abbiamo visto analizzando *Lola corre*. Lo stesso vale per un film spesso discusso dallo stesso Buckland, *Source Code* (Duncan Jones, 2011), in cui ritroviamo il *loop* temporale come meccanismo che permette di rigiocare la partita in caso di sconfitta, fino al soddisfacimento dell'obiettivo preposto e all'ottenimento della gratificazione promessa; mentre ne *Il quinto elemento* (*The Fifth Element*, Luc Besson, 1997), la logica del videogioco si manifesta nella ripetitività delle situazioni narrative, tutte basate sul raggiungimento di un risultato (la ricerca delle gemme) e contraddistinte dallo scontro con una serie di nemici, come nei diversi ma allo stesso tempo simili livelli che caratterizzano i videogame d'azione e avventura. Quel che si può evincere da questi e molti altri casi, è che l'ibridazione estetica conduce a una riconfigurazione dei principi di organizzazione narrativa dei testi filmici:

> È l'azione a dare sostanza ai personaggi (come nel caso del videogioco) e non lo sviluppo narrativo (il film contiene pochi enigma una volta rivelata l'identità del quinto elemento). Dallas non acquisisce lo spessore di un personaggio a tutto tondo; impara le regole del gioco e avanza al livello successivo, guadagna punti e si aggiudica il premio finale: la donna perfetta[301].

Con questa trattazione si è cercato di definire le principali modalità in cui si articola di fatto il processo di ibridazione tra il medium cinematografico e quello videoludico. Nel prossimo capitolo cercheremo invece di mettere in luce percorsi di indagine alternativi, che potrebbero aiutarci a guardare il fenomeno da angolazioni finora impensate e formulare nuovi interrogativi sulla sua natura e sui suoi possibili esiti.

---

[301] Thomas Elsaesser, Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film* (2002), tr. it. *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, a cura di Daniela Pedrazzani, Milano, Edizioni Bietti, 2010, p. 195.

CAPITOLO 4: LA FINE DEL GIOCO?

In questo capitolo conclusivo si intende effettuare una ricognizione sui modelli interpretativi e le pratiche produttive relativamente nuovi o che comunque ad oggi hanno goduto di un'attenzione critica minore, laddove gli studi accademici hanno prediletto i paradigmi ludologico e narratologico per inquadrare il dibattito sulle ibridazioni transmediali in atto tra cinema e videogame. Chi scrive è convinto che gli argomenti che saranno trattati di seguito aprano spazi di ricerca innovativi che non andranno a sconfessare la letteratura prodotta fino ad ora sull'argomento (di cui si è cercato di riassumere e discutere il portato teorico nel capitolo precedente), ma la integreranno al proprio interno, passandola a un nuovo vaglio critico, individuandone le debolezze ma anche abbracciandone i punti di forza e, in definitiva, fornendo una migliore comprensione dei fenomeni trattati fino ad ora.

4.1 Cinema e videogiochi alla luce delle scienze cognitive.

Le scienze cognitive stanno vivendo in questi anni una fase di grande espansione, e anche nell'ambito dei *media studies* indicano nuovi percorsi di studio percorribili e contribuiscono alla rilettura dei sistemi teorici consolidati alla luce delle più recenti scoperte scientifiche. A tal proposito, riteniamo che questo tipo di ricerche possano avere grande utilità per definire la configurazione dell'esperienza spettatoriale al cinema e nei

videogiochi, e così favorire un confronto tra i due media che superi l'opposizione tradizionale tra ergodicità e narratività, o per lo meno la problematizzi e la arricchisca.

D'altronde l'approccio cognitivo ha da sempre rappresentato per i videogame un paradigma analitico considerato molto importante per spiegare le relazioni che si creano tra l'utente e le varie forme di realtà virtuale. Tuttavia gli studi tradizionali prodotti da una prospettiva cognitiva sembrano per lo più inficiati da alcuni limiti concettuali; tra cui, in primo luogo, la tendenza a centrare l'analisi sul solo target rappresentato dai giocatori più giovani. Infatti, spiegano Pellitteri e Salvador, l'approccio cognitivo ai videogiochi è stato orientato in particolare al pubblico dei bambini e degli adolescenti, il rapporto dei quali coi videogiochi è stato affrontato soprattutto in ambito psicologico oltre che in quello specificamente pedagogico. Tale riflessione si è articolata attorno a tre teorie principali:

> la General Arousal Theory (Teoria generale della stimolazione), la quale suggerisce che i bambini provino eccitazione per gli argomenti loro presentati e che incontrino il loro gradimento e interesse; la social learning theory (Teoria dell'apprendimento sociale), secondo la quale anche il videogioco è una forma di attività sociale attraverso cui è possibile l'apprendimento; la Catarsis theory (Teoria della catarsi), secondo cui i bambini, vivendo determinati sentimenti e situazioni nel gioco, ne vengono «purgati»[302].

È abbastanza evidente che tali ricerche si rifacciano a un modello comportamentista che deduce degli assiomi teorici a partire dall'osservazione empirica, senza però servirsi di sperimentazioni scientifiche finalizzate a rilevare i processi psicofisici che vengono attivati nell'esperienza mediata. Ancora in tempi recenti le ricerche applicate al *game design* si servono di griglie interpretative obsolete puramente speculative, come la teoria della dissonanza cognitiva, che Pietro Righi Riva definisce come "il fenomeno per il quale un individuo percepisce la discrepanza tra le proprie cognizioni, le proprie credenze e

[302] Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi*, cit., pp. 103-104.

conoscenze e il proprio comportamento”[303]. Riva spiega questa definizione ricorrendo all’esempio del dover scegliere tra l’acquistare una macchina di lusso molto costosa ma dall’alto appeal estetico, e un’utilitaria esteticamente poco appetibile ma meno costosa a livello di consumo; posto che il soggetto in questione scelga la prima automobile, si instaurerà una dialettica, a livello cognitivo, tra gli elementi discordanti rispetto alla scelta fatta (la carenza in termini di risparmio economico e gli alti costi della macchina di lusso) e quelli concordanti con essa (la bruttezza dell’utilitaria, la bellezza e comodità dell’auto di lusso). Dunque per Righi la dissonanza cognitiva “è rappresentabile dal rapporto di magnitudine tra la somma delle cognizioni incoerenti fratto la somma delle cognizioni coerenti”[304]; la reazione del soggetto in questione sarà quella di modificare le proprie percezioni per ridurre la magnitudine il più possibile; ciò significa che tenderà ad attribuire più o meno consapevolmente grande importanza ai fattori estetici oppure deciderà che l’impatto ambientale della propria automobile è irrilevante. In questo modo, diminuirà la discrepanza tra i fattori concordanti e quelli discordanti della decisione presa, andando a favorire evidentemente i primi.

Nell’esempio qui riportato, emerge con chiarezza che tali strumenti d’analisi sono fallaci, perché nel momento in cui approcciano la questione del ruolo della mente nella fruizione degli oggetti mediali, non si discostano da una particolare visione del pensiero che il neurologo Antonio Damasio ha chiamato “l’errore di Cartesio”: stabilire, proprio come fece il filosofo francese, una incolmabile separazione tra corpo e mente, facendo della facoltà intellettiva dell’essere umano un’attitudine spirituale non solo indipendente dagli,

---

[303] Pietro Righi Riva, “Scienze cognitive e game design. Progettare dinamiche di gioco non finalizzate a un obiettivo”, «G|A|M|E», vol. 1, n. 1, 2012, disponibile sul sito http://www.gamejournal.it/italiano-scienze-cognitive-e-game-design-progettare-dinamiche-di-gioco-non-finalizzate-a-un-obiettivo/, ultimo accesso luglio 2016.

[304] *Ibid.*

ma anche in contrasto con gli stimoli corporei[305]. Al contrario, il recente sviluppo tecnologico al servizio delle discipline scientifiche ha dimostrato che il pensiero, in tutte le sue manifestazioni, dipende dal corpo, perché la sede della mente è nel cervello, che essendo collegato tramite i neurotrasmettitori al resto dell'organismo, ne recupera ed elabora gli stimoli. Dunque con le neuroscienze i processi cognitivi vengono inscritti entro una più generale teoria dell'esperienza secondo cui la percezione corporea della realtà esterna, l'organizzazione del pensiero e l'elicitazione delle emozioni non costituiscono più fenomeni separati, ma, all'opposto, risultano inestricabilmente interdipendenti in virtù della loro comune radice nella corporeità del soggetto. Si parlerà dunque di esperienza incarnata.

L'evento che ha rinnovato radicalmente il campo degli studi cognitivisti è avvenuto nel 1995 ad opera dei neuroscienziati dell'università di Parma Vittorio Gallese e Michele Guerra: la scoperta della presenza dei neuroni specchio nelle scimmie e di un analogo "sistema specchio" negli esseri umani. Conducendo una serie di esperimenti sui macachi, i ricercatori hanno individuato in un'area del loro cervello determinati neuroni che si attivano sia di fronte a un oggetto per rilevarne i potenziali d'azione (ossia, cosa possiamo fare in concreto con quell'oggetto), sia quando si guarda un altro soggetto compiere una determinata azione. I neuroni specchio, spiegano i due studiosi, sono neuroni motori attivantisi nel momento in cui un atto motorio è eseguito ma anche quando è osservato mentre viene eseguito da qualcun altro. Quest'aspetto è molto importante: l'osservazione di un'azione effettuata da altri determina nel soggetto osservante l'attivazione dello stesso meccanismo neurale che di norma è alla base dell'esecuzione di quella certa azione, la quale però viene solo simulata a livello neurale, non effettivamente riprodotta:

> Nel cervello umano il [meccanismo specchio] per le azioni è organizzato secondo una mappa somatotopica; le aree parietali e premotorie che normalmente si attivano quando

[305] Cfr. Antonio Damasio, *Descartes' Error. Emotion, Reason and the Human Brain* (1994), tr. it. *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, a cura di Filippo Macaluso, Milano, Adelphi, 2004.

> eseguiamo atti motori col piede, la mano o la bocca si attivano anche quando osserviamo gli stessi atti motori eseguiti da altri. Osservare qualcuno afferrare un boccale di birra, mordere una mela o calciare un pallone attiva le stesse regioni corticali normalmente attivate durante l'esecuzione delle stesse azioni. Altri studiosi di *brain imaging* hanno mostrato che il [meccanismo specchio] si applica anche ad emozioni e sensazioni[306].

In virtù di tutto ciò, Gallese e Guerra chiamano il processo di rispecchiamento "simulazione incarnata", fornendo con essa una nuova teoria del funzionamento dell'esperienza umana, in virtù della quale si può dire che "tali approcci basati su "circuiti condivisi" dimostrano che siamo fondamentalmente sintonizzati a livello intersoggettivo con i movimenti degli altri corpi"[307].

L'individuazione dei neuroni specchio ha fatto da motore propulsivo per una serie di studi che tuttora si dedicano a ripensare, in relazione al concetto di simulazione incarnata, l'esperienza mediale, dal momento che essa può essere intesa come una sottocategoria o una forma particolare della nostra esperienza degli oggetti della realtà fenomenica; e ciò è particolarmente calzante quando si fruisce di un contenuto audiovisivo, giacché l'uso di dispositivi che si strutturano sulla presentazione di immagini in movimento fotorealistiche sembrerebbe favorire i processi incarnati di rispecchiamento. Il cambiamento che questi studi tendono a prospettare è radicale: l'esperienza mediale è basata pur sempre sulla percezione, in un rapporto di disequilibrio in cui alla quantità di dati percepiti non corrisponde una equivalente possibilità di scaricarne attraverso l'azione reale gli stimoli derivati; ma se la percezione, nella prospettiva delle scienze cognitive, si inscrive nel più generale processo della simulazione incarnata, allora "non è più considerata un'operazione in cui il ricettore (occhio, orecchio, ecc.) raccoglie in modo passivamente automatico lo stimolo che lo colpisce, ma è il prodotto di una continua relazione dinamica tra soggetto e

---

[306] Vittorio Gallese, Michele Guerra, "Corpo a corpo. Simulazione incarnata e naturalizzazione dell'esperienza filmica", «Psicobiettivo», n. 1, 2014, pp. 156-177.

[307] Andreas Gregersen, Torben Grodal, "Embodiment and Interface", in *The Video Game Theory Reader 2*, a cura di Bernard Perron e Mark J. P. Wolf, cit., p. 69.

mondo esterno"[308]. Ciò vuol dire che l'attribuzione di senso (in forma di pensiero o di emozione) a una qualsiasi esperienza, sia essa mediata o no, ha origine nei processi corporei che simulano e imitano le azioni o gli stati d'animo di un altro agente:

> La riproduzione imitativa, che implica una riscrittura della figura stimolo nel sistema muscolare, [può] costituire, attraverso le informazioni di ritorno dai muscoli al sistema nervoso centrale (*feedback*) la base di una micro-esperienza emozionale legata al comportamento "riprodotto" dal soggetto. Attraverso questa operazione percettiva complessa lo stimolo visivo interverrebbe anche ad attivare il vissuto soggettivo del percipiente[309].

Tra gli studiosi che hanno abbracciato questo paradigma uno dei più influenti è Torben Grodal, che ha formulato una teoria dell'esperienza incarnata applicata ai media audiovisivi che parte dal recupero delle più importanti scoperte delle scienze cognitive e si oppone ad apparati euristici che di esse non tengono conto. Grodal infatti critica la teoria psicologica tradizionale, che ha operato una netta distinzione tra la percezione e l'emozione da una parte, e la cognizione e quindi il pensiero dall'altra; lo studioso ritiene che l'errore comune sia nel credere che, essendo i pensieri qualcosa che esiste solo a un livello astratto, anche il processo che li genera sia a sua volta astratto. Ad esso Grodal oppone la sua teoria della simulazione incarnata:

> Assai spesso [..] il contenuto dei pensieri consiste in tacite simulazioni di processi percettivi, emotivi ed enattivi. Nel caso più tipico, la nostra comprensione è basata su riattivazioni o simulazioni di esperienze, anche quando queste ultime sono suggerite a voce.

---

[308] Vezio Ruggieri, "Percezione ed emozione nell'esperienza cinematografica: componenti psicofisiche delle dinamiche spazio temporali", in *Il cinema e le emozioni. Estetica, espressione, esperienza*, a cura di Giorgio De Vincenti e Enrico Carocci, Roma, Fondazione Ente dello Spettacolo, 2012, p. 310.

[309] *Ibid.*, p. 312.

> Questo implica, tra l'altro, che sia impossibile fissare una distinzione tra percezione e cognizione: la percezione è cognizione, e le forme di cognizione più elevate si basano in definitiva su forme più semplici di cognizione percettiva e motoria[310].

Nello specifico, Grodal afferma che l'esperienza umana, in ogni sua modalità, è basata su un flusso che illustra il funzionamento del cervello, o meglio il percorso incarnato attraverso cui i dati sensibili del mondo esterno vengono elaborati dal soggetto e tradotti in tendenze all'azione; questo flusso

> segue l'architettura generale del cervello umano, un flusso che prende avvio dalla percezione, […] attraversa le aree visive e acustiche del cervello, le aree associative, le strutture cerebrali frontali, e arriva all'azione (più precisamente all'attivazione motoria). Il flusso indica ben di più che un'elaborazione astratta, di tipo informatico, dei dati, poiché il «bio-computer umano» è un sistema integrato di percezioni, emozioni, cognizioni e attivazioni muscolari. Ho pertanto chiamato questo modello «modello del flusso PECMA»[311].

La particolarità del flusso PECMA è il ruolo svolto dall'emozione, giacché essa interviene in ogni fase del flusso, ovverosia il livello emotivo interagisce con tutti gli altri. Su questo punto Grodal si richiama esplicitamente alla teoria di Jaak Panksepp sui sette circuiti emozionali di base che si attivano ogniqualvolta facciamo esperienza del mondo: il nueroscenziato individua un sistema di ricerca (*seeking*), di desiderio (*lust*), di rabbia (*rage*), di paura (*fear*), di accudimento (*care*), di gioco (*play*), e di panico (*panic*), i quali ad un livello superiore del processo interagiscono reciprocamente per produrre le emozioni e le sensazioni più complesse, pur manifestandosi nella loro essenza primordiale già a livello

---

[310] Torben Grodal, *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture and Film* (2009), tr. it. *Immagini-corpo. Cinema, natura, emozioni*, a cura di Kevin McManus, Parma, Diabasis, 2014, p. 255.

[311] *Ibid.*, p. 192.

della percezione[312]. Tra di essi, il sistema di ricerca svolge un ruolo fondamentale, perché si attiva in ogni esperienza emotiva tranne che in quelle depressive (in cui si attiva il sistema del panico), trattandosi

> del sistema di ricompensa dopaminergico […] sviluppatosi per spingere l'individuo a cercare risorse essenziali come il cibo o la compagnia altrui. Una reazione diretta ad un obiettivo preciso provoca il rilascio di dopamina, un neurotrasmettitore che provoca piacere, all'interno del cervello, in modo da supportare qualsiasi tipo di sforzo[313].

Ora, la domanda da porsi è: può questo articolato apparato teorico, declinato primariamente allo scopo di meglio spiegare le dinamiche che regolano la spettatorialità cinematografica, applicarsi in modo altrettanto proficuo all'esperienza videoludica? La risposta sembrerebbe essere affermativa, pur nella prospettiva di dover tenere conto delle differenze che regolano il funzionamento dei due media (cinema e videogioco), cosicché il concetto di ergodicità rientra in campo, ma in modo diverso rispetto a quanto visto nei capitoli precedenti in merito alla diatriba tra ludologi e narratologici. Prima di tutto, può essere forse utile sottolineare un passo del già citato *Cybertext* di Aarseth in cui è possibile ravvisare, abbastanza sorprendentemente, nel testo che è considerato il capostipite degli studi ludologici, la prefigurazione di una possibile lettura della pratica videoludica in termini di *embodiment*. Discutendo le definizioni di "messaggio" e la stessa idea di testo all'interno degli oggetti mediali ergodici, Aarseth sostiene che

> proprio come il gioco diventa un testo per l'utente nel momento in cui vi gioca, così, si potrebbe affermare, l'utente diventa un testo per il gioco, dal momento che entrambi si

---

[312] Cfr. Jaak Panksepp, *Affective Neuroscience. The Foundations of Human and Animal Emotions*, New York, Oxford University Press, 1998.

[313] Torben Grodal, *Embodied Visions*, cit., p. 166.

> scambiano messaggi e reagiscono a essi in accordo a un set di codici. Il gioco gioca l'utente proprio come l'utente gioca il gioco, e non c'è alcun messaggio al di là del giocare[314].

Queste affascinanti parole tendono a coincidere grandemente con quelle che è possibile trovare nei testi teorici appartenenti all'ambito degli studi fenomenologici sul cinema (che gli studiosi cognitivisti hanno riconosciuto come anticipatori del modello dell'esperienza incarnata); e in particolare, Aarseth sembra richiamare, probabilmente in modo indiretto, le riflessioni di Vivian Sobchack sull'origine della significazione come situata nell'esperienza del "corpo vissuto" e basata sulla reversibilità delle posizioni di osservatore e osservato: "In un modo mai visto in precedenza, il cinema rende visibili e udibili le origini primordiali del linguaggio nella reversibilità della percezione ed espressione incarnate e in-mondate"[315]. Non solo Sobchack sottolinea per la visione filmica la medesima ambiguità della significazione che Aarseth riconosce come qualità primaria dei cybertesti, in cui soggetto e oggetto dell'esperienza sono chiamati a interagire, affinché essa abbia senso, al punto che il confine tra l'uno e l'altro sfuma; ma sostiene anche l'esistenza di un grado minimo del significato che precede ogni successivo meccanismo cosciente di relazione con il testo e che coincide tanto con l'elicitazione delle emozioni primitive nel flusso PECMA quanto con l'idea del ludologo norvegese che il vero messaggio dell'esperienza di gioco è nell'attività di giocare, intesa come relazione costantemente *in fieri* e mutevole tra il giocatore e il gioco:

> Anche l'immagine in movimento percepisce ed esprime sé stessa selvaggiamente e pervasivamente prima di articolare i propri significati in modo più particolare e sistematico in questo o quel tipo di significazione, ossia, come uno specifico tropo o figura cinematografica,

---

[314] Espen Aarseth, *Cybertext*, cit., p. 162.

[315] Vivian Sobchack, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, Princeton University Press, 1992, p. 4.

> uno specifico insieme di configurazioni generiche, una specifica convenzione sintattica. […] Un film produce senso in virtù della sua propria ontologia[316].

Va da sé che, se paragoniamo quanto detto fino ad ora con gli approcci tradizionali ai processi ibridativi tra cinema e videogame discussi nei capitoli precedenti, ci renderemo conto di trovarci di fronte ad un modo del tutto diverso per affrontare la questione. Videogioco e film non sono più analizzati in qualità dei propri reciproci punti di inconciliabilità, ma a partire dal riconoscimento della loro comune identità di esperienze incarnate nel mondo. Ma come si esplicita effettivamente questo nuovo paradigma?

Per prima cosa, sia la fruizione di un videogame che la visione di un film, essendo entrambi particolari tipi di esperienze incarnate, attiverebbero il sistema dopaminergico, e quindi la componente primaria che ci spinge a entrare in relazione con questi dispositivi risiederebbe nella loro capacità di elicitare l'emozione connessa alla ricerca di gratificazioni. Johnson dice che quando è direttamente coinvolto il sistema neurale, l'istinto di desiderio, coincidente col sistema di ricerca di Panksepp, stimola con forza la volontà di esplorazione. Tale impulso è motivato dall'ottenimento di gratificazione, e i videogame funzionano espressamente sulla temporanea negazione di tale gratificazione e sul suggerire che però un nuovo tentativo potrebbe condurre al raggiungimento del risultato bramato:

> Nel mondo dei videogame, la gratificazione è ovunque. L'universo è letteralmente brulicante di oggetti che forniscono molto chiaramente gratificazioni articolate: più vite, accesso a nuovi livelli, nuovi equipaggiamenti, nuove formule magiche. Le gratificazioni dei videogame sono frattali; ciascuna scala contiene la sua propria rete di gratificazioni, che si stia soltanto imparando a usare il controller, o che si stia semplicemente cercando di risolvere un rompicapo per racimolare altro denaro, o che si stia tentando di portare a termine la missione finale del gioco[317].

---

[316] *Ibid.*, p. 12.

[317] Steven Johnson, *Everything Bad is Good for You*, cit., pp. 35-36.

Tuttavia tale approccio va in parte ripensato; in sostanza Steven Johnson ritiene che qualsiasi videogame funzioni in questo modo, a prescindere dalle specificità discorsive che esso mette in atto. Ciò apre uno scenario un po' problematico: senza dubbio ogni videogioco stimola la ricerca di gratificazione, in quanto costruito su un sistema di segni più o meno mimetici del mondo reale, che stabiliscono rapporti conflittuali o aprono possibilità d'uso soddisfacenti da parte del nostro avatar; ma un videogame astratto come *PONG* può dar luogo a un'esperienza simulativa ed emotiva identica a quella che avremo giocando a un gioco iperrealistico come *L. A. Noire*? Se per rispondere ci rivolgiamo ancora al modello del flusso PECMA di Grodal, ci accorgeremo che in esso svolgono una funzione molto importante quelle che lo studioso chiama "*affordances*": con questo termine egli fa riferimento ai potenziali d'azione attivati dagli oggetti presenti nell'ambiente in cui ci muoviamo; il che coincide con quello che Gallese e Guerra definiscono

> il modo in cui il sistema cervello-corpo mappa lo spazio attorno al corpo, lo spazio peri-personale. Neuroni parietali posteriori e premotori, sia nel macaco che nell'uomo, integrano informazioni di natura visiva e uditiva sugli oggetti presenti all'interno dello spazio peri-personale mappandoli sui programmi motori impiegati per interagire con gli stessi oggetti all'interno di quello stesso spazio[318].

Gallese e Guerra attribuiscono alcune qualità al concetto di spazio peri-personale: lo definiscono multisensoriale, in quanto basato sull'integrazione di informazioni provenienti da tutti i canali percettivi, e centrato sul corpo, nel senso che la nostra costruzione cognitiva di tale spazio si basa non solo sulla vista, ma su un insieme di coordinate definite in relazione alle singole parti del corpo Perciò, la componente motoria dello spazio peri-personale "non coinvolge l'effettiva esecuzione di movimenti, ma è invece rivelata dalle

[318] Vittorio Gallese, Michele Guerra, "Corpo a corpo. Simulazione incarnata e naturalizzazione dell'esperienza filmica", cit.

potenzialità per l'azione che plasmano il contenuto delle nostre percezioni di oggetti all'interno dello spazio peri-personale anche quando non agiamo esplicitamente sugli stessi"[319].

Nelle esperienze audiovisive la ricreazione di uno spazio peri-personale, che consenta di individuare le *affordances*, sembra risiedere nella riproduzione illusoria di ambienti tridimensionali che favoriscono il grado di immersione del fruitore. Secondo Grodal infatti, in determinate circostanze il flusso PECMA può anche venire interrotto prima del completamento, ad esempio nei film d'autore che presentano un mondo che ci appare come la manifestazione di una soggettività mentale, in cui non è più possibile riconoscere potenziali d'azione, o nei film astratti; in relazione al videogame, questa teoria ci porta a distinguere tra il grado di immersione possibile nei giochi di prima generazione (tutti per lo più minimalisti da un punto di vista grafico) e la svolta fondamentale del medium verso il fotorealismo sul modello dell'immagine cinematografica, di cui si è parlato in precedenza. Con questo passaggio

> il videogioco perdeva la relazione vincolante con il piano per guadagnare in via definitiva lo spazio. Da esterna al quadro, l'esaltazione si traslava al suo interno, inducendo stati di esaltazione in coloro i quali non erano assuefatti al piacere tecnoludico. Il passaggio dalla rappresentazione bidimensionale a quella tridimensionale ebbe come conseguenza principale l'ampliamento degli strumenti espressivi a disposizione dei designer nell'ambito dell'interazione e della narrazione[320].

---

[319] Vittorio Gallese, Michele Guerra, "Corpo a corpo. Simulazione incarnata e naturalizzazione dell'esperienza filmica", cit.

[320] Ivan Fulco, "La sindrome di Stendhal. Evoluzione dell'esperienza videoludica nel passaggio da rappresentazione bidimensionale a rappresentazione tridimensionale", in *Gli strumenti del videogiocare*, a cura di Matteo Bittanti, cit., p. 98.

Pur non citando direttamente la teoria dell'esperienza incarnata, nel suo saggio sull'evoluzione dell'interfaccia dei videogame Ivan Fulco riconosce all'avvento delle grafiche tridimensionali, favorite da uno sviluppo tecnologico impensabile negli anni '70 e '80, il merito di aver implementato il potenziale di coinvolgimento (corporeo, aggiungiamo) dell'utente all'atto di giocare, arricchendo quella che Fulco chiama "dimensionalità ludica", e che definisce come la necessità per il giocatore di valutare la propria interazione col testo ludico in rapporto ai piani spaziali che quest'ultimo ci presenta. Da ciò possiamo dedurre che in un gioco bidimensionale e in uno tridimensionale cambino i processi cognitivi messi in atto durante la partita, e con essi la qualità complessiva della fruizione. Infatti, spiega Fulco, nei *platform* in 2D, l'attività di gioco dell'utente era incentrata sull'idea di "percorrere" un livello; la meccanica di base del testo ludico si costruiva sulla semplice necessità di percorrere lo spazio compreso tra un punto di partenza e uno d'arrivo. Con l'avvento delle grafiche 3D questo tipo di dinamica ergodica è stato spazzato via:

> L'introduzione dei mondi poligonali ha […] cancellato i concetti rigidi di partenza, arrivo e percorso, sostituendo loro quello più versatile di "missione". Il giocatore è chiamato in questo caso a svolgere un compito. Un'azione che può assumere forme diverse e che, soprattutto, può adattarsi dinamicamente al mondo in cui si svolge, ridefinendo in continuazione partenze, azioni e arrivi. L'obiettivo di un *platform*, da percorso da compiere, diventa mondo con cui interagire[321].

Il discorso può anche essere riformulato, nei termini di Aarseth, come incremento del tasso di ergodicità fornita dal testo, dato che è evidente che esplorare un mondo in tre dimensioni offra un grado di libertà assai superiore rispetto al movimento lineare immodificabile che caratterizzava i giochi "a scorrimento" in 2D; e con tale libertà di esperire uno spazio plausibile in termini percettivi, il *gameplay* assume una fisionomia tale

[321] *Ibid.*, p. 112.

da favorire la simulazione incarnata. Lo stesso Fulco pone l'accento sulle ricadute del processo da un punto di vista emozionale: "lo spazio tridimensionale, per sua stessa natura, garantisce una sensazione di immersione ambientale molto più accentuata rispetto agli ambienti bidimensionali"[322]. Il motivo, secondo Fulco, risiederebbe nell'alto grado di verosimiglianza dei mondi virtuali 3D, oltre che nell'uso di particolari scelte espressive, quali l'assunzione di un punto di vista in terza persona, con la macchina da presa virtuale posta alle spalle dell'avatar, e praticamente interna all'azione in quanto capace di seguire ogni movimento del protagonista. Tutto ciò "comporta l'amplificazione emotiva di ogni azione/evento"[323].

Dunque fino ad ora il modello teorico cognitivo ci ha fornito parametri nuovi per individuare un punto di contatto importante tra medium cinematografico e videoludico, nella capacità di entrambi questi dispositivi di attivare esperienze simulative incarnate. Tuttavia persistono anche significative differenze, e qui rientra prepotentemente in campo la questione dell'ergodicità. Per Grodal i videogiochi in 3D, avendo raggiunto una qualità audiovisiva che può rivaleggiare con quella dei film, permettono la medesima attivazione del flusso PECMA; ma, rispetto a un'opera cinematografica, tali oggetti mediali presentano una qualità ulteriore, che può condurre ancora più in profondità il processo immersivo: l'interattività.

> Interattività significa che l'utente/giocatore è in grado di mutare l'apparenza visiva dello schermo di un computer […] per mezzo di una qualche azione motoria attraverso un'interfaccia. Più questa interazione motoria avviene in un mondo che simula di farci essere

[322] *Ibid.*

[323] *Ibid.*

un agente in un mondo che simula aspetti di un possibile mondo reale, maggiore sarà l'esperienza di interattività[324].

La tridimensionalità ha sì avvicinato l'estetica del medium videoludico a quella del cinema (come si è visto nel capitolo precedente); ma al contempo l'ergodicità, o interattività, intimamente connessa al funzionamento del dispositivo, ha fatto sì che i videogame diventassero, sotto questo punto di vista, una sorta di evoluzione del cinema, in quanto l'interfaccia videoludica "simula principalmente percezioni di spazi e oggetti che sono presenti ai sensi, ma che possono essere influenzati dalle azioni. Sotto certi aspetti, allora, i videogame sono […] il medium che si trova più vicino alla basilare esperienza incarnata di una storia"[325]. Quindi per Grodal il fruitore di un videogioco non è tanto, o solo, un simulatore, come lo spettatore cinematografico, quanto un vero e proprio interattore, e in ciò più vicino rispetto all'altro, alla perfetta simulazione incarnata dell'esperienza. Ciò è dovuto, riassumendo, al fatto che quando si gioca un videogame, si esercita un controllo diretto, pur entro certi limiti configurativi stabiliti a monte dal designer, su un universo percepito come verosimile; cosicché aumenta il grado di immersività e di conseguenza il nostro senso di *agency*, a patto di concepire il concetto di immersione nella "sua connotazione più tecnica: la costruzione di dispositivi tecnologici in grado di simulare mondi virtuali che escludano temporaneamente la percezione del mondo ordinario attivando il senso di presenza del fruitore (*virtual reality environment*)"[326].

---

[324] Torben Grodal, "Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Games, Media, and Embodied Experiences", in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, cit., p. 142.

[325] *Ibid.*, p. 139.

[326] Ruggero Eugeni, Massimo Locatelli, "Gaming: profilo di un'esperienza mediale tra ludologia e filmologia", «Bianco & Nero», *Filming the Game/Playing the film. L'immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, cit., pp. 32-39.

Tenendo a mente questa definizione, il modello rappresentativo dell'esperienza videoludica come forma di simulazione incarnata diventa più chiaro:

> Noi siamo agenti che influenzano il mondo, e possiamo anche essere patenti, cioè: oggetti delle azioni di altri agenti o eventi che avvengono attorno a noi. I media interattivi attivano aspetti di questa incarnazione: i dati audiovisivi stimolano occhi e orecchie a simulare uno spazio-tempo – un mondo simulato (MS) – e una serie di interfacce mappano le azioni allo scopo di integrare il giocatore con un MS in un ciclo di risposta interattivo, col risultato di emozioni che riflettono l'interazione. Le interfacce forniscono collegamenti motori a un MS e possono, entro un certo limite, fornire aspetti tattili dell'interazione (nel suo aspetto attivo, non in quello patente passivo)[327].

Quell'inciso tra parentesi, all'apparenza irrilevante, svolge invece una funzione importantissima nel delineare i limiti dell'esperienza videoludica. Quando Gregersen e Grodal la definiscono "*una consapevolezza incarnata al momento dell'azione*, una sorta di *immagine del corpo in azione*"[328], stanno affermando qualcosa di complesso, che può essere pienamente inteso solo in relazione ad un altro concetto introdotto dai due studiosi: quello della distinzione tra senso di *agency* e senso di possesso (*ownership*) del proprio corpo. Il primo deriva, come abbiamo detto, dall'attivazione dei potenziali d'azione (e, nei giochi, dalla facoltà effettiva di agire su un mondo che è influenzato dalla nostra attività), mentre il secondo lo si percepisce in virtù della posizione patente del soggetto che fa esperienza; in altre parole si assume consapevolezza del proprio corpo attraverso le risposte che esso fornisce agli stimoli provenienti dagli altri agenti presenti nel mondo. Il cinema è in grado di restituire entrambe queste forme di consapevolezza, dato che lo spettatore si rispecchia con il personaggio e ne simula al contempo la condizione di agente e di patente; il videogioco invece, sorprendentemente rispetto a quanto detto finora sulle sue proprietà

---

[327] Andreas Gregersen, Torben Grodal, "Embodiment and Interface", cit., p. 65.

[328] *Ibid.*, p. 67.

interattive aggiuntive, sembra fallire nel restituirci il senso di possesso del nostro corpo, e quindi il riconoscimento di noi stessi come patenti.

L'apparente paradosso si spiega così: l'ergodicità connaturata al medium videoludico incrementa la sensazione di *agency* in modi impossibili per le altre forme espressive, tuttavia a ciò non corrisponde un eguale rafforzamento della *ownership* del corpo. Il che si deve al fatto che, allo stato attuale della produzione di hardware e software per i videogame, l'interazione con l'avatar avviene per lo più attraverso joystick e controller incapaci di far sì che il corpo fisico del giocatore percepisca adeguatamente quel che avviene al suo personaggio nel mondo virtuale, anche nel caso di quei dispositivi come il Nintendo Wii che presuppongono una partecipazione corporea significativa da parte dell'utente. Per Gregersen e Grodal il problema principale del sistema di gioco Wii a distanza si lega al rapporto che i suoi controller di gioco *touch* intrattengono con la forza fisica e le sue dinamiche, le quali sono centrali nella nostra comprensione del mondo fisico e quindi del nostro rapporto con esso: "un problema basilare col Wii-a distanza e con diversi altri controllers di gioco è che una vera risposta di forza è impossibile da implementare in controllers di questo tipo, e in poche parole, ciò determina una dissociazione dell'esperienza sensoriale"[329]: i joystick tradizionali richiedono all'utente di compiere un'azione reale il cui livello di impegno e consumo di energia non corrisponderà mai con l'azione corrispettiva compiuta dall'avatar; generalmente, il giocatore deve eseguire quelle che Gregersen e Grodal chiamano "azioni primitive" (P-actions), in questo caso muovere un dito al fine di esercitare pressione su un pulsante, cosa a cui corrisponderà nel mondo del gioco un salto, uno scatto, o una qualsiasi forma di azione motoria complessa. Allo stesso modo i giochi "fisici" del sistema Wii che simulano per lo più competizioni sportive come la boxe, il tennis o la pesca, richiedono sì un maggiore impegno corporeo da parte dell'utente, ma nel rapporto all'apparenza meno mediato con l'interfaccia grafica vengono a mancare quelle dinamiche legate alle leggi fisiche che renderebbero l'azione di gioco davvero immersiva per quanto concerne la simulazione esperenziale. Sperimentiamo sì una *agency* notevole nel poter generare reazioni sul mondo

[329] *Ibid.*, p. 76.

schermico attraverso i gesti che compiamo, ma al contempo gli schemi fisici che regolerebbero la circostanza riprodotta dal gioco sono assenti, per cui si crea un dislivello tra gli effetti che apportiamo al gioco e le necessità di azione che il gioco ci richiede in risposta ai suoi stimoli:

> Parte di questi schemi dinamici saranno sperimentati attraverso la postura e il sistema *touch*, ma una delle variabili primarie qui sembra essere la pura quantità di tensione muscolare impiegata. […] Tutti questi cruciali input sensoriali saranno mancanti delle azioni primitive eseguite nello spazio fisico[330].

In altre parole, l'atto di colpire la palla in arrivo con la nostra racchetta virtuale, o di portare a galla il pesce che ha abboccato alla canna da pesca, sarà carente di quei parametri fisici come velocità di movimento, tasso di contrazione muscolare, quantità di energia necessaria per compiere l'azione proficuamente, micro-movimenti del corpo che ingenerano in noi la sensazione di essere dei soggetti il cui corpo patisce un'azione (regolata dalle forze della fisica) ed è chiamato a istituire dei meccanismi di reazione adeguati alla circostanza. In sintesi quindi il cinema, nonostante tutto, sembra favorire una maggiore simulazione incarnata perché i due parametri di *agency* e *ownership*, seppur meno intensi che nei videogame in senso assoluto, sono meglio bilanciati tra loro rispetto a ciò che possiamo constatare nei media interattivi, in cui si registra una forte valorizzazione del primo termine a detrimento del secondo.

Ma tutto ciò che ricadute ha in termini emotivi nella pratica videoludica in rapporto a quella cinematografica? Per Grodal

> il fatto che i videogiochi siano basati sul giocare in modo ripetitivo e sull'interazione ha importanti conseguenze sull'esperienza emotiva in comparazione ai film. L'esperienza

[330] *Ibid.*

> emozionale del giocatore è personalizzata. […] Lo spettatore non può personalmente dare origine a specifiche strategie d'azione; come il resto del pubblico, lo spettatore può solo sperare in un esito positivo e eventualmente fare qualche predizione più personale. Ma il giocatore di un videogame è personalmente responsabile per il risultato di un […] confronto[331].

Queste parole sembrerebbero riconoscere una notevole empatia da parte del giocatore nei confronti dell'avatar attraverso il processo simulativo qui declinato in forma di controllo diretto sul personaggio; ma abbiamo appena visto che il dispositivo videoludico tende ad assumere configurazioni che conducono a risultati inaspettati dal punto di vista delle dinamiche esperenziali messe in moto. Un *gameplay* può infatti condurre nel tempo all'arresto del flusso PECMA in modo analogo a ciò che avviene nei film, con la differenza fondamentale che questa situazione pare essere connaturata a lungo andare alla pratica videoludica, mentre in ambito filmico essa costituisce il risultato di deliberate scelte stilistiche. Infatti si può fare esperienza dei videogiochi come di "un "non detto", come una simulazione di una sequenza esperienziale, ma anche come un "detto", come un testo comunicativo. L'ultimo punto di vista implica anche che il testo possa essere inteso come "arte", come una specifica strategia comunicativa tra diverse strategie possibili"[332]. Nel momento in cui nell'esperienza si passa dall'uno all'altro stadio, il processo simulativo viene interrotto; in concreto ciò si verifica quando, attraverso una pratica di gioco continuativa, arriviamo pian piano a scoprire l'essenza illusoria del senso di libertà insito nell'apparente dominio totale sul mondo finzionale che il gioco ci offre. Scopriamo che ci sono delle "leggi", per dirla con Aarseth, che il designer ha stabilito per dare coerenza a quell'universo, e che solo in conformità ad esse e ai percorsi di significazione già predisposti ma nascosti al giocatore fino a che egli non li abbia percorsi sarà possibile dare al gioco un significato pieno. Perciò

---

[331] Torben Grodal, "Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Games, Media, and Embodied Experiences", cit., p. 150.

[332] *Ibid.*, p. 153.

> i videogiochi forniscono esperienze personalizzate che sono basate sul gioco (cioè: processi piacevoli di *apprendimento ripetitivo*), contrassegnate da emozioni che cambiano nel tempo non solo a causa degli eventi ma anche in virtù dello sviluppo dei processi di apprendimento. […] L'esperienza della *agency* potrebbe nel tempo essere oppressa dall'apprendere in che modo il mondo di gioco sia la costruzione del designer, e quindi determinare un'esperienza di automazione o basata sull'interagire con le intenzioni del designer[333].

L'elicitazione delle emozioni tenderebbe quindi a lasciar posto a un giocare più consapevole, in cui il giocatore si predispone per lo più all'interpretazione degli schemi di funzionamento del *gameplay*, come se si trovasse di fronte ad un testo lineare tradizionale.

Infine, un ulteriore elemento che problematizza l'idea dell'esperienza videoludica come simulazione incarnata è costituito dalla massiccia presenza di interfacce grafiche non diegetiche che occupano porzioni dello spazio dello schermo. Esse svolgono la funzione di monitorare in forma schematica la situazione di gioco, fornendo informazioni in tempo reale sulle modificazioni occorse all'ambiente o all'avatar, per lo più sotto forma di barre dell'energia, sistemi di punteggio o grafici bidimensionali del mondo di gioco. Ruggero Eugeni le ha chiamate mappe situazionali, soffermandosi sul fatto che nei videogame, a differenza che negli altri media, vengono esteriorizzate: mentre nell'audiovisivo le mappe situazionali sono di norma di ordine mentale e vengono esplicitate solo in particolari circostanze, nel caso del videogioco invece esse "vengono visualizzate in modalità molteplici e compresenti: si tratta di mappe di differente scala e ampiezza, mantenute costantemente aggiornate da alcuni dispositivi di traccia. È appunto in questo senso che parliamo di una esteriorizzazione delle mappe situazionali"[334]. Per Eugeni le mappe situazionali non sono un accessorio secondario nell'organizzazione della discorsività

---

[333] *Ibid.*

[334] Ruggero Eugeni, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Roma, Carocci, 2010, p. 302.

videoludica; al contrario, egli vi attribuisce una grandissima importanza per spiegare il posizionamento del fruitore rispetto a un universo di gioco, collegando il fenomeno della loro esteriorizzazione ai meccanismi attraverso i quali i nuovi media generano quella che definisce un'attivazione dell'esperienza:

> Per un verso […] tali mappe costituiscono un "cruscotto" di indicazioni che fornisce costantemente al fruitore le risorse necessarie per interagire con i materiali sensoriali erogati dal dispositivo mediale del computer. Per altro verso le mappe situazionali esteriorizzate indirizzano il senso di tale interagire e trasformano i semplici gesti di spostare il mouse sul tappetino, di premerne i tasti o di girarne la rotella che si svolgono all'interno del mondo diretto, nei più complessi e articolati gesti dell'effettuare delle scelte di visualizzazione e nel guidare le azioni di alcuni soggetti all'interno del mondo indiretto[335].

È allora proprio a partire da questa riflessione sulla mappe situazionali che, forse, diventa possibile concepire un meccanismo alternativo che regoli "l'immedesimazione" del giocatore con il proprio avatar, dal momento che, rifacendoci a Grodal, abbiamo preso atto che la nozione di empatia applicata ai videogame può risultare quantomeno problematica per via delle specificità linguistiche che regolano il medium. Le mappe si offrono all'occhio del giocatore con tale insistenza perché lo scopo per cui sono state disegnate è mantenere l'utente consapevole della situazione in cui si trova il personaggio che sta controllando, rimarcando al tempo stesso implicitamente che lo stato di salute o sofferenza dell'avatar è diretta responsabilità di ciò che il giocatore ha fatto, non fatto o fatto male; la stessa dinamica è azionata anche quando il design di gioco rifiuta le mappe situazionali canoniche per appoggiarsi su soluzioni espressive di altro tipo, ma che svolgono la medesima funzione. Per esempio, in *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) quando l'avatar è sul punto di morire sotto i colpi dei nemici, i designers hanno optato per un effetto

[335] Ruggero Eugeni, Massimo Locatelli, "Gaming: profilo di un'esperienza mediale tra ludologia e filmologia", cit.

percettivo assai più disturbante e allarmante del semplice monitoraggio simbolizzato del livello di salute: più l'avatar si avvicina alla sconfitta, maggiormente i bordi dello schermo saranno macchiati del "suo" sangue (anche se si tratta di una figura retorica più concettuale che diegetica, perché il sangue non schizza realmente in direzione della macchina da presa implicita del gioco) e la gamma cromatica dell'immagine tenderà compattamente a un rosso funereo o al nero. È abbastanza evidente che l'obiettivo implicito in un design del genere è far avvertire al giocatore un senso opprimente di catastrofe e l'urgenza di escogitare un piano d'azione che ripristini l'ordine, il che è piuttosto simile a quel che fanno le mappe situazionali. Elementi di *gameplay* di questo tipo ci fanno capire che nei confronti degli avatar dei videogiochi l'utente intrattiene un rapporto di responsabilità diretta su cosa sono stati in passato, sono nel momento in cui si gioca e saranno in virtù delle azioni che ci apprestiamo a compiere, a fronte delle scelte che il *gameplay* ci impone continuamente di prendere:

> La mia relazione con i soggetti-protesi del videogioco si basa dunque sul fatto che il software mi permette di vivere la regolazione dei materiali sensoriali erogati dal dispositivo in quanto *agency*, capacità di azione interna al mondo indiretto. Tale capacità determina la responsabilità delle azioni di uno o più soggetti dei quali il software mi affida il controllo; e questa responsabilità a sua volta costituisce una relazione di condivisione con il soggetto controllato[336].

Così Eugeni arriva a delineare il rapporto giocatore-avatar nei termini di una affascinante prospettiva del tutto nuova, che non si richiama né alla teoria classica dell'identificazione di matrice psicoanalitica, né al modello della simulazione incarnata propugnato dallo scienze cognitive, quanto piuttosto a un'idea più distanziata ma ciononostante emotivamente carica di responsabilità percepita fisicamente e moralmente dall'utente. Nei media tradizionali non può esserci senso di responsabilità nei confronti del

[336] *Ibid.*

mondo diegetico, dacché al fruitore non sono forniti strumenti che possano influenzare il corso degli eventi narrati (o quando ci si prova, come nel già discusso caso dei film interattivi, il risultato è fallimentare perché il grado di intervento sul testo concesso è assai scarso), mentre l'ergodicità dei videogiochi sembra individuare la loro specificità nel "collegamento tra esperienza relazionale e **design etico** dell'esperienza mediale"[337]. Al termine di questa riflessione possiamo dunque affermare di aver suggerito percorsi alternativi, rispetto alle monolitiche e insufficienti teorie avanzate dalla ludologia e dalla narratologia, per affrontare produttivamente l'interrogativo sui punti di contatto e sulle discrepanze riscontrabili tra il cinema e i videogiochi.

4.2 Il machinima *al di là dell'ibridazione.*

"*Machinima*" è un neologismo nato dalla crasi dei termini "*machine*" (che rimanda a sua volta all'espressione inglese "*machine animation*": ciò che si fa con i videogame) e "cinema", per indicare quella pratica ormai diffusa per cui ci si serve di un software videoludico non in funzione delle dinamiche di gioco stabilite nel suo *gameplay*, ma per realizzare dei film – o, più propriamente, dei video – servendosi di un medium alternativo alla macchina da presa. Già solo da questa definizione essenziale è evidente che il fenomeno del *machinima* ci conduce in un territorio in cui il concetto di ibridazione, come lo abbiamo declinato nei capitoli precedenti, non trova più piena legittimità e deve essere almeno in parte riconsiderato; sembra entrare in campo una dimensione particolare, in cui le forme d'uso canoniche vengono ribaltate a dispetto della progettualità stabilita per il gioco dai suoi designers. Da un punto di vista tecnico, ci dicono Pescatore e Sillari, il *machinima* consiste nella registrazione di una sessione di *gameplay* in cui tutti elementi di gioco, dagli ambienti virtuali fino agli *avatar* comandati dai giocatori, non sono utilizzati in conformità con l'uso prospettato e suggerito dal testo ludico, bensì per mettere in scena una

[337] Ruggero Eugeni, *Semiotica dei media*, cit., p. 305.

rappresentazione audiovisiva basata sulla narrazione anziché sull'ergodicità e perciò molto spesso organizzata attorno alle regole e alla sintassi del linguaggio cinematografico. Il risultato è "qualcosa di "creato" con un *videogame* che, data la sua forma lineare e non più interattiva, si discosta dall'esperienza di gioco che siamo soliti conoscere, e, allo stesso tempo, si avvicina a ciò che il cinema ci ha abituato a conoscere come narrazioni per immagini"[338]. Il *machinima* come forma espressiva è stata inquadrata dai teorici all'interno delle teorie dei sistemi emergenti, le quali indagano come, a partire da *patterns* di regole semplici, si costituiscano configurazioni via via più complesse; sotto questa luce, il *machinima* rappresenta una riformulazione inaspettata delle funzionalità del dispositivo videoludico:

> una delle ragioni per cui si verifica un comportamento emergente è che il numero di interazioni tra le componenti di un sistema aumenta combinatoriamente con il numero delle componenti, consentendo il potenziale emergere di nuovi e più impercettibili tipi di comportamento. Sebbene il termine sia stato utilizzato originariamente per descrivere fenomeni naturali, l'emergenza è stata usata efficacemente per studiare anche dinamiche sociali e culturali, videogame inclusi. È il caso di quei progetti decentralizzati e distribuiti che non sarebbero possibili senza un gran numero di partecipanti, nessuno dei quali, tuttavia, conosce da solo l'intera struttura[339].

Recentemente l'industria del videoludico si è accorta dell'uso creativo che molti giocatori fanno dei videogame, e ha cercato di incanalarlo entro un più ampio sistema di marketing; perciò, diventa necessario riconoscere e non confondere quelle produzioni presentate come *machinima* ma che in realtà tradiscono lo spirito di tale pratica. Un gioco

---

[338] Guglielmo Pescatore, Valerio Sillari, "*Machinima*: giocare a fare cinema", «Bianco & Nero», *Filming the Game/Playing the film. L'immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, cit., pp. 51-55.

[339] Olli Sotamaa, "*The Movies*. Giocatori produttivi, mercificazione e gioco trasformativo", tr. it. a cura di Matteo Bittanti, in *Schermi interattivi*, a cura di Matteo Bittanti, cit., p. 277.

come *The Movies* (Activision, 2005), per esempio, tende a rientrare più nella categoria della rimedizione del cinema (e quindi nel contesto delle ibridazioni) che non nella nuova estetica proposta dai *machinima*: il giocatore è chiamato a dirigere uno studio cinematografico di Hollywood dagli anni ’20 al presente, gestendo un complesso sistema economico-organizzativo; ma il vero elemento di fascino di *The Movies* è che il gioco contempla una modalità in cui il fruitore può a tutti gli effetti creare i propri film, scegliendo tra un amplissimo *storage* di “accessori” di base (sceneggiature, set, maestranze, montaggio, fotografia, luci ecc.) facilmente customizzabili e quindi in grado di dar luogo a testi molto diversi. I film realizzati dai giocatori possono poi essere caricati sul sito internet ufficiale del videogame, *The Movies Online* (ma nel 2016 ormai chiuso), vetrina che non solo porta l’attività ludica al di fuori del mondo di gioco, ma può avere ricadute importanti in termini di produzione. Come ha evidenziato Sotamaa nella sua analisi, il sito rendeva possibile socializzare con altri utenti cosicché, oltre a promuovere i propri lavori, gli utenti possono arrivare a formare veri e propri team di produzione, richiedendo la collaborazione di esperti di illustrazione e discutendo delle soluzioni tecniche da adottare[340]. Effettivamente, il meccanismo di realizzazione e distribuzione di *The Movies* sembra delineare un cambiamento importantissimo nelle leggi che regolano l’accesso ai mezzi tecnici e la possibilità di ricevere promozione. Tuttavia, i film realizzati per *The Movies* non sono dei *machinima*, per il semplice fatto che la loro realizzazione è contemplata nella retorica del testo proprio come nucleo centrale di essa. Non a caso, all’inizio del gioco l’utente firma un contratto virtuale (ma del tutto valevole) con i progettisti in cui riconosce alla Activision la proprietà dei film realizzati usando il programma di lavoro di *The Movies*; in altre parole, la *software house* riassorbe gli artefatti dei singoli utenti all’interno di un meccanismo aziendale che se da un lato concede maggiore libertà espressiva ai fruitori, al contempo riafferma la propria paternità su tutti i materiali creati, in qualità di fornitrice dei mezzi di produzione necessari.

La mentalità che sostiene l’attività degli autori di *machinima* (i cosiddetti *machinimist*) è ben diversa. Pescatore infatti pone l’accento sul fatto che lo studio del *machinima*, quale

[340] *Ibid.*, p. 292.

uno tra i molti fenomeni di nicchia nel panorama mediale contemporaneo, ci fa capire che in tale sistema ciò che è veramente significativo è l'uso che noi facciamo dei media stessi. Per lo studioso si tratta di un cambiamento di paradigma enorme, perché apre i media ad una ampia gamma di soluzioni espressive che i linguaggi ideologicamente centralizzati e strutturati del secolo scorso non contemplavano. Il cinema, inteso in senso tradizionale, rientra in quest'ultima categoria, e per l'appunto Pescatore lo definisce "un sistema disciplinare, un sistema di domesticazione dello sguardo e di disciplina del sociale, due aspetti compenetrati tra loro e completamente osmotici"[341]. Con forme mediali come il *machinima* invece ci si rende conto immediatamente, secondo Pescatore, di avere a che fare "con delle *indiscipline*, cioè con un uso diverso da quello per cui l'oggetto originale, ovvero il videogioco, è stato pensato. È un uso "sovversivo". […] Il machinima nasce come violazione dell'aspetto disciplinare dell'oggetto di provenienza"[342]. Ossia, il valore artistico di questi prodotti risiede proprio nell'atto di rimettere in discussione l'identità del medium che si sta utilizzando; è come se l'autore di *machinima* si chiedesse: cos'è un videogioco? È attenersi alla struttura testuale stabilita dai programmatori, o qualsiasi uso di un dato software può essere compreso nel termine? E di riflesso, la domanda si estende anche al cinema: queste opere sono film o sono videogame (sempre che si sia riusciti a rispondere al primo quesito)? Il senso della visione di un *machinima* sta proprio in questo spazio di ambiguità in cui non si realizza più una rimediazione-ibridazione, quanto una sorta di sovrapposizione di linguaggi che non si conciliano, cristallizzandosi in un vuoto epistemologico.

Ma bisogna tenere presente che c'è anche un fondamentale elemento giocoso e performativo che sintetizza lo spirito del lavoro dei *machinimist*; in termini cinematografici, i *machinima* non sono e non vogliono essere film. Per dirla meglio, un *machinima* non è realizzato affinché possa assurgere allo statuto di opera cinematografica, nonostante ne emuli in modo piuttosto pedissequo le specificità discorsive; se così fosse, ci troveremmo

[341] Guglielmo Pescatore, "Dal gioco all'uso: machinima e dintorni", in *Fate il vostro gioco*, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, cit., p. 104.

[342] *Ibid*.

di fronte a un fallimento espressivo, perché la sua grafica imperfetta e i limiti d'azione imposti dall'*engine* del gioco gli precludono di ottenere quel livello di immersione e complessità narrativa che pertiene ai film. La relazione con il cinema, allora, è di altra natura. A definire la specificità estetica del *machinima* è l'appropriarsi di regole che sono esterne al medium, ossia le regole del cinema, allo scopo di farle diventare, al termine di un percorso di negoziazione tra i due linguaggi in questione, le regole del gioco. Perciò se si realizza un *machinima*

> è chiaro che uno degli obiettivi è riuscire a realizzare degli oggetti che siano da ogni punto di vista il più possibile indistinguibili rispetto a una produzione cinematografica tradizionale. Il che significa che il corpo disciplinare in qualche modo è stato inglobato, trasformandosi esattamente in quello che mi serve per giocare, perché da ultimo il mio prodotto come linea d'orizzonte ha l'imitazione del cinema; in realtà però a essere in questione non è il cinema, è *il gioco di rifare il cinema*, è un modo per usare in maniera imprevista un oggetto mediale[343].

Per questo i filmati di *The Movies* non sono *machinima*: in quel videogame la produzione di film è un fine in sé stessa, mentre nei *machinima* il cinema è un mezzo, attraverso il quale interrogare costruttivamente limiti e possibilità del medium videoludico. Il discorso dei *machinimist* è tutto interno al dispositivo, e il cinema è solo l'elemento di alterità di cui ci si appropria in modo ironico per criticare le forme d'uso date per scontate del linguaggio di riferimento. Da un punto di vista ludico quindi i *machinima* rifiutano la narratività sottesa al cybertesto con cui si gioca, per prospettare usi e risultati diversi e imprevedibili:

> Un gioco è un contesto narrativo all'interno del quale le azioni del giocatore sono vincolate allo sviluppo, il più possibile lineare, di una storia. Ogni deviazione dalla regola rallenta il gioco, e nei casi estremi porta alla sua interruzione (ossia, alla morte del giocatore). Ai fini del

[343] *Ibid.*

> gioco, è importante imparare le mosse da compiere, e compierle alla maggiore velocità possibile. In questo contesto codificato, non c'è spazio per la performance in senso artistico – che è, per sua stessa natura, scelta di libertà, scarto dalle convenzioni su cui si regola la vita[344].

Dunque il *machinima* si serve delle convenzioni linguistiche del cinema per produrre film, ma a partire da un videogioco: questa pratica paradossale dà luogo allora, in linea con le intenzioni degli artisti, ad artefatti che non sono più videogame (manca la componente ergodica e si crea una linearità narrativa univoca); e tantomeno sono cinema, perché cambiano radicalmente le condizioni realizzative, e l'aderenza alla sintassi consolidata delle testualità cinematografiche è solo un meccanismo superficiale finalizzato alla decostruzione sardonica del medium videoludico. La maggiore differenza col cinema risiede nel fatto che la ripresa ha come oggetto una sessione di gioco, il che significa che il giocatore, nonostante che possa aver modificato il mondo di gioco tramite *modding* per renderlo quanto più funzionale possibile alla narrazione che ha stabilito, si troverà comunque a interagire con un materiale sul quale non esercita un dominio totale. Il concetto di "produzione", inteso soprattutto in senso economico, va dunque a cadere, perché ciò che nel cinema coincide col "profilmico" nel *machinima* è interno al testo ludico; e inoltre, il *machinima* concede spazio all'imprevisto, all'accadere dell'inaspettato anche a fronte delle sceneggiature più rigide, laddove nel cinema commerciale invece si tende e, generalmente, si riesce a tenere sotto controllo ogni aspetto del processo creativo.

> Quando vengono utilizzati per fini cinematografici, anziché ludici, gli engine differiscono considerevolmente dai tool usati per l'animazione tridimensionale "tradizionale". In questo secondo caso, l'animazione di ogni oggetto e di ogni quadro va perfezionata e renderizzata *prima* che il regista possa vedere il risultato. Nel caso del machinima, invece, il regista è

---

[344] Domenico Quaranta, "*Machine Animation*. Videogiochi e machinima nell'arte contemporanea", in *Fate il vostro gioco*, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, cit., p. 111.

paragonabile a un burattinaio che muove fili invisibili per mezzo della tastiera e del mouse. Il motore di gioco gestisce *in tempo reale* la visualizzazione delle azioni sullo schermo[345].

Ciò conduce a due possibili usi del *machinima*: in primo luogo, si può cercare di limitare le operazioni imprevedibili del computer attraverso un massiccio lavoro di post-produzione, attribuendo ad esempio grande centralità al montaggio per eliminare dal prodotto finale ogni circostanza che costituisce una deviazione dal percorso di racconto prestabilito. Ma questo primo sistema sembra, agli occhi di molti teorici, uno stratagemma scaltro, che denoterebbe mancanza di intraprendenza e incapacità di affrontare produttivamente le sfide poste dal *machinima* ai processi di significazione. Michael Nitsche, per esempio, sostiene che "la differenza fondamentale tra il machinima e altre tecniche di computer grafica (CGI) è rintracciabile nella natura dell'immagine videoludica, un'immagine interattiva, flessibile, fluida e manipolabile in tempo reale"[346]. Tali proprietà, estranee all'immagine cinematografica, determinano, a parere del ludologo, che i possibili sviluppi artistici, culturali e commerciali del *machinima* dovranno andare di pari passo con quelli dell'immagine videoludica. Trascurare il fatto che l'immagine videoludica stia aprendo delle possibilità nuove, nella storia dell'immagine in movimento e della cultura visuale, orientate verso lo sviluppo di un formato procedurale, può rappresentare un fattore che degradi il potenziale estetico di tale pratica; Nitsche avverte dunque che "se il machinima rinnega la propria essenza procedurale finirà per perdere l'elemento specifico che lo rende unico nel panorama dei new media"[347]. È proprio in virtù di questa supposta identità procedurale del *machinima* che il secondo uso di esso si avvicina molto più alle pratiche performative delle avanguardie e dell'arte moderna.

---

[345] Olli Sotamaa, "*The Movies*. Giocatori produttivi, mercificazione e gioco trasformativo", cit., p. 290.

[346] Michael Nitsche, "Ripensare il potenziale del machinima tra dinamiche performative e procedurali", in *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, a cura di Matteo Bittanti e Henry Lowood, Milano, Unicopli, 2013, p. 51.

[347] *Ibid*.

Alcuni *machinima* infatti rappresentano un'attualizzazione nel cyberspazio delle performance d'artista degli anni '60 e '70 a imitazione di quelle, ad esempio, di Bruce Nauman o Marina Abramovich; in certi casi si tratta di un vero e proprio "re-enactment" di esse, operazione attraverso cui ne viene "da un lato, contestato il codice e le regole, tentando dall'altro di esplorare quale significato assumessero, su una piattaforma virtuale, concetti centrali nella storia della performance, come il corpo, la violenza, la sessualità"[348]. La loro particolarità è di avvenire in diretta, assumendo in ciò l'aspetto di vere e proprie performance virtuali, effettuate in un certo tempo e in un certo luogo all'interno dello spazio cibernetico; oggi questo tipo di produzioni viene facilitato dalla diffusione dei MMORPG o, nel sistema PS4, dalla facoltà di collegare al Playstation Network il proprio dispositivo e trasmettere in diretta la propria performance di gioco. In entrambi i casi stiamo parlando di *machinima* che si creano in diretta, di fronte a un pubblico spesso assai vasto (gli utenti collegati al MMORPG o al sistema di Playstation), secondo modalità analoghe a quelle delle performance fisiche degli artisti moderni. Si pensi per esempio a *Howl: Elite Force Voyager* (2001) di Joseph Delappe, *machinima* che documenta la "recitazione" da parte dell'avatar dell'artista della poesia di Allen Ginsberg all'interno della versione online del gioco *Star Trek: Voyager – Elite Force* (Activision, 2000). Oltre a mettere in discussione le dinamiche fruitive accettate del gioco, l'opera di Delappe dimostra la più generale inclinazione di questo tipo di *machinima* a mostrare che "l'evento performativo ha la priorità sulla sua documentazione"[349]. Privilegiando il "qui e ora" del gesto artistico, questi oggetti mediali si avvicinano agli happening e alla postmodernità nell'accezione di condizione dell'esperienza artistica in cui gli schemi di interpretazione razionali devono lasciare il posto ad un'esperienza di carattere percettivo e affettivo che sfugge alla concettualizzazione, focalizzandosi invece sull'atto creativo come pre-

---

[348] Domenico Quaranta, "*Machine Animation*. Videogiochi e machinima nell'arte contemporanea", cit., p. 112.

[349] *Ibid.*

simbolico: “non trasformato in azione, l’atto rimane un puro gesto. […] L’immagine è ridotta alla mera dimensione letterale: può, dunque, essere descritta ma non interpretata”[350].

In conclusione, il *machinima* può costituire un’alternativa interessante ai concetti di ibridazione e rimediazione, tanto più che si tratta di un fenomeno relativamente recente e le cui potenzialità sono ancora tutte da esplorare; questo particolare gioco di decostruzione delle nozioni date per intoccabili di videogame e cinema, rappresenta senza dubbio un punto di convergenza poliedrico e riccamente contraddittorio non solo per questi due media, ma anche, come detto, per le pratiche performative novecentesche. Nella sua capacità di far collidere in modo non banale tendenze artistiche assai disparate, lo studio del *machinima* da un punto di vista transmediale potrà avere in futuro ricadute euristiche significative.

[350] Veronica Pravadelli, “Postmoderno e nuova spettatorialità”, cit.

CONCLUSIONI: RIPARTIRE DA ZERO

Lungo questo percorso, abbiamo cercato di delineare punti di contatto e divergenza tra il medium cinematografico e quello videoludico; siamo poi passati a tracciare lo "stato dell'arte" sulle ricerche teoriche in merito ai videogame, incrociandole con una ricognizione del panorama tecnologico e mediale contraddistinto dalla conversione di tutti i linguaggi analogici tradizionali al sistema di computazione digitale, e abbiamo provato anche a localizzare le ripercussioni nelle logiche dell'industria che tale grande cambiamento ha generato; siamo poi passati a riflettere sui fenomeni di ibridazione intermediale, attribuendo particolare importanza alle pratiche di rimediazione e analizzandone le varie declinazioni assunte o in merito al processo di adattamento di certi contenuti da un medium all'altro, o in relazione alle contaminazioni stilistiche profonde che caratterizzano lo scenario dei nuovi media; infine, si è tentato di ampliare l'orizzonte del discorso includendovi prospettive in via di sviluppo che stanno man mano acquisendo una sempre maggiore importanza euristica.

Tuttavia, ciò potrebbe non essere abbastanza. Nel momento in cui scriviamo, le teorie e le pratiche discusse in precedenza rappresentano una realtà complessa e articolata; ma tra pochissimo tempo, considerato che la tecnologia si evolve a ritmo incessante, potrebbe essere necessario ripensarle alla luce di nuove scoperte o nuove possibilità di sperimentazione. Cinema e videogiochi stanno andando nella direzione di un superamento dei propri rispettivi confini ontologici, per rimodellarsi in qualche cosa di nuovo, che appare al momento ancora difficile definire. Se ci sforziamo di guardare avanti, ci troveremo di fronte a un panorama nebuloso e non privo di ambiguità, ma senza dubbio contrassegnato da una ricerca costante che punta a fornire esperienze mediali sempre più

totalizzanti, in cui i concetti di ergodicità e linearità, tanto centrali per il nostro studio, tendono a dissolversi, lasciando posto a un modello di rapporto fusionale con i dispositivi e le loro interfacce. Nella sua ricognizione storica delle tecnologie computerizzate, Elio Girlanda sostiene fin dalla rete militare americana Arpanet negli anni '60, si è cercato prima di stabilire una connessione sempre più intima tra gli esseri umani e i computer, favorendo l'interattività e mirando così a rendere queste macchine dei dispositivi in grado di "incrementare" la mente:

> Secondo gli specialisti, ormai, per Realtà Virtuale (VR) si deve intendere quella tecnologia in grado di unire l'utente al suo virtuale alter ego o avatar, in modo da creare un "reale" stato di simbiosi uomo-macchina. La fine di una tale aporia o della "falsa diretta" sta proprio nei dispositivi informatici di *real time* e soprattutto nella possibilità, attraverso la bioingegneria, la neuroinformatica, la biorobotica o meccatronica, e più in generale con gli sviluppi delle neuroscienze sulla percezione visuale e le arti, […] di avere molteplici *device* o interfacce cervello-computer in grado di ricevere e trasmettere direttamente dati, informazioni, prodotti audiovisivi e oggetti in tempo reale, direttamente *nel* o *dal* cervello[351].

Senza dubbio, questi percorsi avveniristici della ricerca scientifica non causeranno la caduta delle industrie del cinema e dei videogiochi, che continueranno ad offrirsi al consumo di massa nei formati esperenziali che hanno ormai consolidato. Eppure, ci stanno indicando uno sviluppo di tutti i media che rende il concetto di ibridazione quantomeno problematico. Nel suo intervento sugli sviluppi futuri del mercato videoludico in occasione del convegno *Cinema, virtualità & corpo* organizzato dall'Università Roma Tre nel 2013, Simona Biancalana ha evidenziato come gli sforzi dei designer stiano orientandosi massicciamente nella direzione di una interattività in cui la componente fisica giochi un ruolo sempre più centrale nel processo fruitivo. L'obiettivo è andare oltre i sistemi come il

[351] Elio Girlanda, "Dall'Immagine Intelligente all'Intelligenza Artificiale. E ritorno. Come il cinema di ieri ha prefigurato le nuove tecnologie mediali", in *Cinema e tecnologia*, a cura di Mario Gerosa, cit., p. 25.

Nintendo Wii, che abbiamo avuto modo di criticare nel capitolo precedente: si sta cercando di implementare la capacità dei computer di cogliere le azioni fisiche e microfisiche del soggetto umano e di tradurle in input da elaborare algoritmicamente, creando così una forma di comunicazione profondamente simbiotica, nella quale si genera un flusso comunicativo anche a prescindere dalla volontà dell'utente. La macchina tende a reagire alla voce e alla sue inflessioni, ad avere installati al proprio interno sistemi per il riconoscimento facciale e le contrazioni muscolari del volto, ad incorporare il linguaggio non verbale come segni da decodificare, a calcolare il battito cardiaco o il grado di stress o, in senso ampio, le sollecitazioni emotive del soggetto. Tutti questi parametri corporei diventano dati algoritmici che il sistema rielabora in modo tale che determinino l'organizzazione dell'esperienza di gioco, ad esempio modulando la difficoltà del *gameplay* o proiettando le caratteristiche emotivo-comportamentali del giocatore nell'avatar. Da questo punto di vista, il corpo diventa esso stesso "messaggio", perché la sua stimolazione e le risposte che ne derivano diventano parte della macchina comunicativa, costruiscono in concreto e in tempo reale il senso di questa testualità fluida e sempre *in fieri*[352] (ma questo, lo abbiamo visto in precedenza, era stato profetizzato già da Espen Aarseth nel 1997). E quelle che Biancalana presenta come previsioni del futuro, sono già realtà: l'azienda australiana Emotiv Systems ha lanciato in questi anni il progetto Epoc, un sistema di collegamento uomo-computer basato sull'applicazione di un casco neurale che capta tramite elettroencefalografia i segnali prodotti dal cervello del fruitore per poi elaborarli in input d'azione sul mondo di gioco. Il sistema è costituito da tre "suite", ognuna preposta a svolgere specifiche funzioni:

> La suite *Expressiv'* interpreta le espressioni facciali assunte dall'utente e le trasmette all'avatar che abita il mondo virtuale, il quale dunque mima le medesime espressioni. La suite

[352] Simona Biancalana, "Il corpo come gioco. Percezione ed empatia tra schermi touch e controller invisibili", intervento presentato presso il convegno *Cinema, virtualità & corpo. XIX Convegno Internazionale di Studi cinematografici*, Università Roma Tre, 26-27-28 novembre 2013.

> *Cognitiv'* legge e interpreta i pensieri e le intenzioni consce dell'utente, il quale può così manipolare e spostare gli oggetti virtuali con il solo potere della mente. La suite *Emotiv'*, infine, monitora gli stati emotivi dell'utente e fa in modo che i personaggi rispondano coerentemente a tali emozioni simulandole, anche alterando l'atmosfera (cromatica, acustica e architettonica) del mondo virtuale e personalizzando la catena narrativa degli eventi[353].

È evidente che si sta prospettando una rivoluzione radicale, ispirata e guidata dall'ideale di una esperienza totalizzante, in cui la polarizzazione tra soggetto e oggetto, o tra ricevente e mittente della comunicazione, non ha più significato. E il cinema, come risponde a questo tipo di stimoli? Innegabilmente avverte il desiderio di confrontarsi con le nuove opportunità messe in campo dalla scienza, non solo a livello teorico, per esempio quando Peter Weibel propone di servirsi della fisica quantistica come modello analitico per interpretare l'esperienza mediale[354], ma anche nella pratica degli artisti più anticonvenzionali. Basti citare l'installazione cinematografica *Obsession* (2005) di Pia Tikka, il cui spettatore è collegato tramite sensori a un'apparecchiatura che elabora tramite algoritmo le risposte fisiologiche del fruitore alle immagini, calcolando ad esempio il battito cardiaco o l'attività elettrodermica. Questi dati, una volta raccolti e processati, determineranno un montaggio in tempo reale rispondente al tipo di stimolazione cerebrale indotta nello spettatore fino a quel momento; cosicché ogni soggetto avrà a che fare con un "film" diverso, risultato del proprio processo percettivo incarnato. L'elaborazione dei dati, spiega D'Aloia nella sua analisi, produce un preciso montaggio del flusso degli stimoli cinematografici, "in modo da innescare le risposte desiderate sulla base della conoscenza pregressa del comportamento del cervello"[355]. Si tratta in pratica di un meccanismo di feedback ripetuto basato su un meccanismo stimolo-risposta che determina costantemente lo sviluppo della

---

[353] Adriano D'Aloia, "Dal film interattivo al film enattivo", «Fata Morgana», n. 23, 2014, pp. 96-105.

[354] Cfr. Peter Weibel, "L'immagine intelligente: neurocinema o cinema quantico?", «Bianco & Nero», nn. 554-555, gennaio-agosto 2006, pp. 95-102.

[355] Adriano D'Aloia, "Dal film interattivo al film enattivo", cit.

narrazione. Dunque in sostanza questa scrittura in tempo reale della testualità di *Obsession* "può avvenire tramite la *ricombinazione* di elementi cinematografici già esistenti, oppure tramite la *generazione* algoritmica di personaggi e immagini secondo i metodi tipici dell'animazione, del videogioco e della Realtà Virtuale"[356]. Si parla a tal proposito di un cinema enattivo, nel quale il ruolo del corpo come motore della testualità e quindi creatore di senso a sua volta, diventa assolutamente imprescindibile:

> Rispetto al cinema "tradizionale", basato sulla simul-*azione* e sulla partecipazione emotiva ed empatica, il cinema enattivo lascia che l'esperienza stessa dello spettatore influenzi la narrazione in tempo reale. L'enattività si riferisce a un coinvolgimento più ampio, più olistico, rispetto all'interattività. L'estensione della capacità di esperienza mediale – l'aumento di realtà – avviene in un formato che incorpora la stessa protesi e dunque estende il perimetro *proprio* della corporeità e non soltanto le sue facoltà[357].

La cosa fondamentale da notare è che le tecniche impiegate tanto in *Obsession* quanto nel progetto Epoc e in generale nei campi di ricerca più innovativi del panorama videoludico, sono sostanzialmente le medesime. Ciò significa che le tradizionali distinzioni di formato e discorsività tra i media stanno gradualmente svanendo: di fronte a questi esempi di enattività applicata tanto ai videogame che al cinema, i concetti di ergodicità e linearità, o di cybertesto e testo chiuso, trovano ancora un loro campo di validità, o sono diventati obsoleti? Dare una risposta in questo momento non è facile, perché siamo di fronte a fenomeni contemporanei ancora tutti da definire nei loro esiti, e di cui ancora non riusciamo a cogliere la portata. Quel che è certo è che il cinema e i videogiochi, intesi a questo punto come specifiche parti di un processo ben più ampio che investe ogni forma di esperienza mediata, stanno passando dall'essere due campi che nel tempo si sono più o meno scontrati e ibridati, all'assumere un'identità nuova, che travalica le definizioni

---

[356] *Ibid.*

[357] *Ibid.*

assodate di “cinematografia” e “videogiocare” e ci spinge in un terreno diverso, al quale ancora non sappiamo attribuire un nome adatto. Per Elio Girlanda, quanto detto fino ad ora, con l’ulteriore considerazione che, come nel caso di Emotiv, questi nuovi dispositivi mediali stanno ritagliandosi un importante spazio di mercato,

> segna la fine dell’interfaccia utente e l’inizio di quell’immersione nell’universo dell’informazione cinematica in cui disporremo di progetti di ricerca e prototipi da laboratorio di un’“umanità accresciuta”: […] dalle interfacce neurali alle possibilità di *mind uploading* o *mind transfer*, […] verso quel futuro in cui si controlleranno macchine e protesi con le onde cerebrali, formando con le nostre menti reti sociali oggi impensabili[358].

La conclusione di questo lavoro vuole essere allora, più che una chiusura del discorso intrapreso, piuttosto una nuova apertura. Ripartire da zero non significa misconoscere quanto detto in queste pagine: l’ibridazione costituisce una realtà del panorama attuale dell’audiovisivo che deve essere osservata e discussa in tutta la sua significatività. Ma essa è un processo, e come tale sempre in evoluzione; ha avuto inizio con la conversione di tutti i media al linguaggio digitale, ma oggi a ciò si accompagna anche l’inarrestabile progresso delle tecnologie applicate alle scienze, che sta mettendo in discussione saperi consolidati e a lungo considerati inattaccabili. Il campo di ricerca che si dispiega di fronte a noi è affascinante e ricco di stimoli; nella speranza di aver lavorato bene, la nostra proposta è assimilare le riflessioni contenute in questo testo e farne un bagaglio (di volta in volta problematizzabile e reinterpretabile) di cui servirsi per entrare in tale dimensione nuova e affrontare le sfide che ci prospetta.

---

[358] Elio Girlanda, “Dall’Immagine Intelligente all’Intelligenza Artificiale. E ritorno. Come il cinema di ieri ha prefigurato le nuove tecnologie mediali”, cit., pp. 25-26.

BIBLIOGRAFIA

«Bianco & Nero», *Filming the Game/Playing the film. L'immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, n. 564, maggio-agosto 2009.

«G|A|M|E», vol. 1, n. 4, 2015.

Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimora, The John Hopkins University Press, 1997.

Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Roma, Carocci, 2014.

Rick Altman, *Film/Genre* (1999), tr. it. *Film/Genere*, a cura di Antonella Santambrogio, Milano, Vita e Pensiero, 2004.

Alessandro Amaducci, "Un cinema senza film. I nuovi linguaggi del cinema digitale", in *Cinema e tecnologia*, a cura di Mario Gerosa, Genova, Le Mani, 2011.

Martin Amis, *Invasion of the Space Invaders* (1982), tr. it. *L'invasione degli space invaders*, a cura di Federica Aceto, Milano, ISBN, 2013.

Lluìs Anyò, "Narrative Time in Video Games and Film: from Loop to Travel in Time", «G|A|M|E», vol. 1, n. 4, 2015.

Sergio Arecco, *George Lucas*, Milano, Il castoro, 1995.

Jonne Arjoranta, "Game Definitions. A Wittgenstenian Approach", «Game Studies», vol. 14, n. 1, agosto 2014.

Hans Christian Arnseth, “Learning to Play or Playing to Learn. A Critical Account of the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay”, «Game Studies», vol. 6, n. 1, dicembre 2006.

Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Parigi, Editions du Seuil, 1992.

Erik Barnouw, *Tube of Plenty. The Evolution of American Television* (1975), tr. It. *Il canale dell’opulenza. Storia della televisione Americana*, a cura di Leda Spiller, Torino, ERI/Edizioni Rai radiotelevisione italiana, 1981.

Roland Barthes, “Dall’opera al testo”, in *L’analisi del film*, a cura di Paolo Madron, Parma, Pratiche, 1984.

Jean Baudrillard, *L’échange symbolique et la mort* (1976), tr. it. *Lo scambio simbolico e la morte*, a cura di Girolamo Mancuso, Milano, Feltrinelli, 1979.

Jean-Louis Baudry, *L’effet cinéma*, Parigi, Edizioni Albatros, 1978.

André Bazin, *Qu’est-ce que le cinéma?* (1958), tr. it. *Che cosa è il cinema?*, a cura di Adriano Aprà, Milano, Garzanti, 1999.

Alex G. Bell, *Games Playing with Computers*, Londra, George Allen & Unwin, 1972.

Chet Betz, “With *eXistenZ*, Cronenberg Created the Only Videogame Movie We’ll Ever Need”, 2015.

Simona Biancalana, “Il corpo come gioco. Percezione ed empatia tra schermi touch e controller invisibili”, intervento presentato presso il convegno *Cinema, virtualità & corpo. XIX Convegno Internazionale di Studi cinematografici*, Università Roma Tre, 26-27-28 novembre 2013.

Matteo Bittanti, “La logica di *Ludologica*. Pensare con le dita”, 2004.

Matteo Bittanti, a cura di, *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche, (v)ideologie*, Milano, Costa & Nolan, 2005.

Matteo Bittanti, a cura di, *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Unicopli, 2008.

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

Alexis Blanchet, "Cinema e videogiochi, le leggi dell'adattamento", tr. it. a cura di Giovanni Ambrosio, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, a cura di Matteo Bittanti, Roma, Meltemi, 2008.

Michael Blanchet, *How to Beat the Video Games*, New York, Fireside, 1982.

Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media* (1999), tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, a cura di Benedetta Gennaro, Milano, Guerini e associati, 2002.

David Bordwell, Kristin Thompson, *Film History. An Introduction* (2010), tr. It. *Storia del cinema. Un'introduzione*, a cura di David Bruni, Elena Mosconi, Milano, The McGraw-Hill Companies, S.r.l. Publishing Group Italia, 2010.

Gian Piero Brunetta, a cura di, *Storia del cinema americano*, vol. 2, Torino, Einaudi, 2006.

Noël Burch, *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique* (1991), tr. it. *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, a cura di Paola Cristalli, Milano, Il Castoro, 2001.

Edward Buscombe, "The Idea of Genre in the American Cinema", «Screen», vol. 11, n. 2, 1970.

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, tr. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, a cura di Laura Guarino, Milano, Bompiani, 2010.

Maria Ximena Lopez Campino, *Videogiochiamo dunque impariamo? Un modello per l'analisi educativa dei videogiochi*, Roma, Nuova Cultura, 2010.

Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani, 2000.

Diane Carr, "Le regole del gioco, il fardello della narrativa. *Enter the Matrix*", in *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Unicopli, 2008.

Giovanni Caruso, "Martin Amis. L'invasione degli Space Invaders", 2013.

Seymour Chatman, *Story and Discourse* (1978), tr. it. *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, a cura di Elisabetta Graziosi, Milano, Nuova Pratiche, 1998.

Chris Cooling, "Per capire bisogna giocare. *Gerry* ed *Elephant* di Gus Van Sant e l'etica della narrazione del film videoludico", in *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Unicopli, 2008.

Rob Cover, "Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth", «Game Studies», vol. 6, n. 1, dicembre 2006.

Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, New York, McGraw Hill/Osborne Media, 1984.

Federico Croci, "TILT! Storia di un gioco", «Ulisse», 1992.

Adriano D'Aloia, "Dal film interattivo al film enattivo", «Fata Morgana», n. 23, 2014.

Antonio Damasio, *Descartes' Error. Emotion, Reason and the Human Brain* (1994), tr. it. *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, a cura di Filippo Macaluso, Milano, Adelphi, 2004.

Michel de Certau, *L'invention du quotidien* (1990), tr. it. *L'invenzione del quotidiano*, a cura di Mario Baccianini, Roma, Edizioni Lavoro, 2001.

Ithiel de Sola Pool, *Technologies of Freedom. On Free Speech in an Electronic Age*, Cambridge, Harvard University Press, 1983.

Giorgio De Vincenti, *Lo stile moderno. Alla radice del contemporaneo*, Roma, Bulzoni, 2013.

Karen E. Dill, Jody C. Dill, "Video Game Violence. A Review of the Empirical Literature", «Aggression and Violent Behavior», vol. 3, n. 4, 1998.

Roger Ebert, "Critics vs Gamers on *Doom*", *Chicago Sun Times*, 30 ottobre 2005.

Roger Ebert, "Why Did the Chicken Cross the Genders?", *Chicago Sun Times*, 27 novembre 2005.

Roger Ebert, "Corruption and Greed in America", *Chicago Sun Times*, 11 dicembre 2005.

Trevor Elkington, "Too Many Cooks. Media Convergence and Self-Defeating Adaptations", in *The Video Game Theory Reader 2*, a cura di Bernard Perron e Mark J. P. Wolf, Abingdon-New York, Routledge, 2009.

Thomas Elsaesser, "Digital Cinema. Delivery, Event, Time", in *Cinema Futures. Cain, Abel or Cable?*, a cura di Thomas Elsaesser e Kay Hoffman, Amsterdam, Amsterdam University Press, 1998.

Thomas Elsaesser, Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film* (2002), tr. it. *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, a cura di Daniela Pedrazzani, Milano, Edizioni Bietti, 2010.

Markku Eskelinen, "The Gaming Situation", «Game Studies», vol. 1, n. 1, luglio 2001.

Ruggero Eugeni, Massimo Locatelli, "Gaming: profilo di un'esperienza mediale tra ludologia e filmologia", «Bianco & Nero», *Filming the Game/Playing the film. L'immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, n. 564, maggio-agosto 2009.

Ruggero Eugeni, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Roma, Carocci, 2010.

Ruggero Eugeni, "Prima persona. Le trasformazioni dell'inquadratura soggettiva tra cinema, media e videogioco", in *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nelle rete:*

pratiche di contaminazione, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, Crocetta del Montello, Terra Ferma Edizioni, 2011.

Louis Francœur, *Les Signes s'envolent. Pour une sémiotique des actes de langage culturels*, Laval, Presses de l'Université Laval, Québec, 1985.

Gonzalo Frasca, "Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology", in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Londra-New York, Routledge, 2003.

Sigmund Freud, *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse* (1917), tr. it. *Introduzione alla psicoanalisi. Tutte le lezioni*, a cura di Irene Castiglia, Roma, Newton Compton, 2014.

Ivan Fulco, "La sindrome di Stendhal. Evoluzione dell'esperienza videoludica nel passaggio da rappresentazione bidimensionale a rappresentazione tridimensionale", in *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche, (v)ideologie*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Costa & Nolan, 2005.

Vittorio Gallese, Michele Guerra, "Corpo a corpo. Simulazione incarnata e naturalizzazione dell'esperienza filmica", «Psicobiettivo», n. 1, 2014.

Gianpiero Gamaleri, a cura di, *Understanding McLuhan*, Roma, Edizioni Kappa, 2006.

Enrico Gandolfi, Roberto Semprebene, "Play the Game in the Opening Scene. A Multidisciplinary Lens for Understanding (Video)ludic Movies, including *Super Mario Bros.*, *Resident Evil* and *Scott Pilgrim vs. the World*", «G|A|M|E», vol. 1, n. 4, 2015.

André Gaudreault, *Cinema delle origini. O della «cinematografia-attrazione»*, tr. it. a cura di Viva Paci, Milano, Il Castoro, 2004.

Gérard Genette, *Figures III* (1972), tr. It. *Figure 3. Discorso del racconto*, a cura di Lina Cecchi, Torino, Einaudi, 1976.

Mario Gerosa, a cura di, *Cinema e tecnologia*, a cura di Mario Gerosa, Genova, Le Mani, 2011.

Krista Bonello Rutter Giappone, "Self-Reflexivity and Humour in Adventure Games", «Game Studies», vol. 15, n. 1, luglio 2015

Federico Giordano, "L'insieme cinema-videogame, fra tecnica e linguaggio: una possibile identità", in *Cinema e tecnologia*, a cura di Mario Gerosa, Genova, Le Mani, 2011.

Federico Giordano, Ivan Girina, Riccardo Fassone, "Re-framing Video Games in the Light of Cinema", «G|A|M|E», vol. 1, n. 4, 2015.

Elio Girlanda, "Dall'Immagine Intelligente all'Intelligenza Artificiale. E ritorno. Come il cinema di ieri ha prefigurato le nuove tecnologie mediali", in *Cinema e tecnologia*, a cura di Mario Gerosa, Genova, Le Mani, 2011.

Patricia M. Greenfield, *Mind and Media. The Effects of Television, Computers and Video Games* (1984), tr. it. *Mente e media. Gli effetti della televisione, dei computer e dei video-giochi sui bambini*, a cura di Maria Cristiana Carbone, Roma, Armando, 1985.

Andreas Gregersen, Torbe Grodal, "Embodiment and Interface", in *The Video Game Theory Reader 2*, a cura di Bernard Perron e Mark J. P. Wolf, Abingdon-New York, Routledge, 2009.

Torben Grodal, "Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Games, Media, and Embodied Experiences", in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Londra-New York, Routledge, 2003.

Torben Grodal, *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture and Film* (2009), tr. it. *Immagini-corpo. Cinema, natura, emozioni*, a cura di Kevin McManus, Parma, Diabasis, 2014.

Tom Gunning, "The Cinema of Attraction. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", «Wide Angle», vol. 8, nn. 3-4, 1986.

Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment. Early Film and the (In)credulous Spectator”, in *Film Theory and Criticism. Seventh Edition*, a cura di Leo Braudy e Marshall Cohen, New York, Oxford University Press, 2009.

Richard J. Hand, “Orrori proliferanti. *Survival horror* e la serie di *Resident Evil*”, in *Intermedialità*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Unicopli, 2008.

Blake J. Harris, *Console Wars. SEGA, Nintendo and the Battle that Defined a Generation* (2015), tr. it. *Console Wars. La battaglia che ha segnato una generazione*, a cura di Christian La Via Colli, Terni, Multiplayer.it, 2015.

James Hay, “Cinema e televisione”, in *Storia del cinema americano*, vol. 2, a cura di Gian Piero Brunetta, Torino, Einaudi, 2006.

Jay C. Herz, *Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds* (1997), tr. it. *Il popolo del joystick. Come I videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, a cura di Luca Piercecchi, Milano, Feltrinelli, 1998.

Erwan Higuinen, Charles Tesson, “Editorial. Cinéphiles et Ludophiles”, «Cahiers du Cinéma» , n. speciale, settembre 2002.

Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1938), tr. it. a cura di Corinna van Schendel, Torino, Einaudi, 2002.

Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006), tr. it. *Cultura convergente*, a cura di Vincenzo Susca e Maddalena Papacchioli, Milano, Apogeo, 2007.

Henry Jenkins, *Fan, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture* (2006), tr. it. *Fan, blogger e videogamers. L’emergere delle culture partecipative nell’era digitale*, a cura di Bernardo Parrella, Milano, Franco Angeli, 2008.

Steven Johnson, *Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco, Harper Edge, 1997.

Steven Johnson, *Everything Bad is Good for You* (2005), tr. it. *Tutto quello che fa male ti fa bene*, a cura di Fjodor B. Ardizzola e Francesca Ioele, Milano, Mondadori, 2006.

Steven Johnson, *Future Perfect. The Case for Progress in a Networked Age* (2012), tr. it. *Un futuro perfetto. Il progresso ai tempi di internet*, a cura di Ciro Castiello, Torino, Codice Edizioni, 2013.

Laurent Jullier, *L'écran post-moderne. Un cinema de l'allusion e du feu d'artifice* (1997), tr. it. *Il cinema postmoderno*, a cura di Carla Capetta, Torino, Kaplan, 2006.

Jesper Juul, "Fear of Failing? The Many Meaning of Difficulty in Video Games", in *The Video Game Theory Reader 2*, a cura di Bernard Perron e Mark J. P. Wolf, Abingdon-New York, Routledge, 2009.

Steven L. Kent, "Super Mario Nation", in *The Medium of the Video Game*, a cura di Mark J. P. Wolf, Austin, University of Texas Press, 2001.

Matt Kimmich, "Ma è arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica?", in *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Unicopli, 2008.

Rune Klevjer, "Per una difesa delle *cut scenes*", tr. it. a cura di Matteo Bittanti, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, a cura di Matteo Bittanti, Roma, Meltemi, 2008.

Carly A. Kocurek, "The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of *Death Race*", «Game Studies», vol. 12, n. 1, settembre 2012.

Craig Kubey, *The Winners' Book of Video Games*, New York, Warner Books, 1982.

Nessia Laniado, Gianfilippo Pietra, *Videogiochi, internet e TV. Che cosa fare se ipnotizzano i nostri figli*, Milano, Red, 2004.

Alain Le Diberder, Frédéric Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo?*, Parigi, La Découverte/Essais, 1993.

Alain Le Diberder, “L’interactivité, une nouvelle frontière du cinéma”, «Cahiers du Cinéma», n. 503, giugno 1996.

Henry Lowood, “La cultura del replay. Performance, spettatorialità, gameplay”, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, a cura di Matteo Bittanti, Roma, Meltemi, 2008.

Thomas W. Malone, “Heuristic for Designing Enjoyable User Interfaces. Lessons from Computer Games”, in *Proceedings of the 1982 Conference on Human Factors in Computing Systems*, a cura di Jean A. Nichols e Michael L. Schneider, New York, ACM, 1982.

Elisa Mandelli, Valentina Re, a cura di, *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nelle rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terra Ferma Edizioni, 2011.

Lev Manovich, *The Language of New Media* (2001), tr. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, a cura di Roberto Merlini, Milano, Olivares, 2002.

Marshall McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964), tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, a cura di Ettore Capriolo, Milano, Net, 2002.

Alison McMahan, “Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games”, in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Londra-New York, Routledge, 2003.

Enrico Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Roma, Laterza, 2007.

Enrico Menduni, Giacomo Nencioni, Michele Panozzo, *Social Network. Facebook, Twitter, YouTube e gli altri: relazioni sociali, estetica, emozioni*, Milano, Mondadori, 2011.

Christian Metz, *Langage et cinéma* (1971), tr. it. *Linguaggio e cinema*, a cura di Alberto Farassino, Milano, Bompiani, 1977.

Carlo Molina, *Age of Empires. Simulazione videogiocata della vita*, Milano, Unicopli, 2003.

Ivan Mosca, "+10! Gamification and deGamification", «G|A|M|E», vol. 1, n. 1, 2012.

Sheila C. Murphy, " "This is Intelligent Television". Early Video Games and Television in the Emergence of the Personal Computer", in *The Video Game Theory Reader 2*, a cura di Bernard Perron e Mark J. P. Wolf, Abingdon-New York, Routledge, 2009.

Giona A. Nazzaro, Andrea Tagliacozzo, *Il cinema di Hong Kong. Spade, kung fu, pistole, fantasmi*, Genova, Le Mani, 1997.

James Newman, "The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames", «Game Studies», vol. 2, n. 1, luglio 2002.

Michael Nitsche, "Ripensare il potenziale del machinima tra dinamiche performative e procedurali", in *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, a cura di Matteo Bittanti e Henry Lowood, Milano, Unicopli, 2013.

Eric Norden, "Marshall McLuhan. A Candid Conversation with the High Priest of Popcult and Metaphysician of the Media", «Playboy», marzo 1969, tr. it. "Candida conversazione con il sommo sacerdote della cultura pop e metafisico dei media", a cura di Gianpiero Gamaleri, in *Understanding McLuhan*, a cura di Gianpiero Gamaleri, Roma, Edizioni Kappa, 2006.

Peppino Ortoleva, "*Homo ludicus*. The Ubiquity of Play and its Roles in Present Society", «G|A|M|E», vol. 1, n. 1, 2012.

Tom Panelas, "Adolescent and Video Games", «Youth and Society», vol. 15, n. 1, 1983.

Jaak Panksepp, *Affective Neuroscience. The Foundations of Human and Animal Emotions*, New York, Oxford University Press, 1998.

Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Latina, Tunué, 2014.

Bernard Perron, “From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies”, in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Londra-New York, Routledge, 2003.

Bernard Perron, Carl Therrien, “Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l’immagine videoludica è diventata più cinematografica”, «Bianco & Nero», *Filming the Game/Playing the film. L’immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, n. 564, maggio-agosto 2009.

Bernard Perron, Mark J. P. Wolf, a cura di, *The Video Game Theory Reader 2*, Abingdon-New York, Routledge, 2009.

Guglielmo Pescatore, Valerio Sillari, “*Machinima*: giocare a fare cinema”, «Bianco & Nero», *Filming the Game/Playing the film. L’immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, n. 564, maggio-agosto 2009.

Guglielmo Pescatore, “Dal gioco all’uso: machinima e dintorni”, in *Fate il vostro gioco*, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, Crocetta del Montello, Terra Ferma Edizioni, 2011.

Veronica Pravadelli, “Postmoderno e nuova spettatorialità”, «Bianco & Nero», nn. 550-551, 2004-2005.

Marc Prensky, “Digital Natives, Digital Immigrants”, «On the Horizon», vol. 9, n. 5, ottobre 2001.

Domenico Quaranta, “*Machine Animation*. Videogiochi e machinima nell’arte contemporanea”, in *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nelle rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terra Ferma Edizioni, 2011.

Valentina Re, “Cinema, videogame e livelli di realtà: giocare sul *limite*”, in *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nelle rete: pratiche di contaminazione*, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, Crocetta del Montello, Terra Ferma Edizioni, 2011.

Pietro Righi Riva, “Scienze cognitive e game design. Progettare dinamiche di gioco non finalizzate a un obiettivo”, «G|A|M|E», vol. 1, n. 1, 2012.

Giuseppe Riva, *I social network*, Bologna, Il Mulino, 2010.

Hector Rodriguez, “The Playful and the Serious. An Approximation to Huizinga’s *Homo Ludens*”, «Game Studies», vol. 6, n. 1, dicembre 2006.

Vezio Ruggieri, “Percezione ed emozione nell’esperienza cinematografica: componenti psicofisiche delle dinamiche spazio temporali”, in *Il cinema e le emozioni. Estetica, espressione, esperienza*, a cura di Giorgio De Vincenti e Enrico Carocci, Roma, Fondazione Ente dello Spettacolo, 2012.

Judd Ethan Ruggill, “ “*Everybody Was Kung-Fu Fighting*”. Picchiaduro, film videoludici e genere”, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, a cura di Matteo Bittanti, Roma, Meltemi, 2008.

Georges Sadoul, *Histoire générale du cinema* (1948), vol. 1-2, *I. L’invention du cinema (1832-1897), II. Les pionniers du cinéma*, tr. it. *Storia generale del cinema*, vol. 1, *Le origini e i pionieri (1832-1909)*, a cura di Guido Aristarco, Torino, Einaudi, 1965.

Rochelle Slovin, “Hot Circuits. Reflections on the 1989 Video Game Exhibition of the American Museum of the Moving Image”, in *The Medium of The Video Game*, a cura di Mark J. P. Wolf, Austin, University of Texas Press, 2001.

Vivian Sobchack, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, Princeton University Press, 1992.

Olli Sotamaa, “*The Movies*. Giocatori produttivi, mercificazione e gioco trasformativo”, tr. it. a cura di Matteo Bittanti, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, a cura di Matteo Bittanti, Roma, Meltemi, 2008.

Rebecca R. Tews, “Archetypes on Acid. Video Games and Culture”, in *The Medium of the Video Game*, a cura di Mark J. P. Wolf, Austin, University of Texas Press, 2001.

Anna Lisa Tota, *Sociologie dell'arte. Dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Roma, Carocci, 2008.

Ken Uston, *Ken Uston's Guide to Buying and Beating the Home Video Games*, New York, Signet, 1982.

Christian Uva, *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, Firenze, Le Lettere, 2012.

Dario Villa, "Mondi di immagini. Per un'estetica del realismo tra cinema e videogioco", in *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche, (v)ideologie*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Costa & Nolan, 2005.

Paul Virilio, *L'Art à perte de vue* (2005), tr. it. *L'arte dell'accecamento*, a cura di Rosella Prezzo, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2007.

Michael Wedel, "Backbeat and Overlap: Time, Place and Character Subjectivity in *Run Lola Run*", in *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, a cura di Warren Buckland, Chichester, Wiley-Blackwell, 2009.

Peter Weibel, "L'immagine intelligente: neurocinema o cinema quantico?", «Bianco & Nero», nn. 554-555, gennaio-agosto 2006.

G. Christopher Williams, "Watching as Gameplay. *L. A. Noire* Merely a Visual Novel?", 2011.

Donald W. Winnicott, *Play and Reality* (1971), tr. it. *Gioco e realtà*, a cura di Giorgio Adamo e Renata Gandini, Roma, Armando, 1974.

Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen* (1953), tr. it. *Ricerche filosofiche*, a cura di Mario Trinchero, Torino, Einaudi, 1995.

Mark J. P. Wolf, a cura di, *The Medium of the Video Game*, Austin, University of Texas Press, 2001.

Mark J. P. Wolf, "Genre and the Video Game", in *The Medium of the Video Game*, a cura di Mark J. P. Wolf, Austin, University of Texas Press, 2001.

Mark J. P. Wolf, “The Video Game as a Medium”, in *The Medium of the Video Game*, a cura di Mark J. P. Wolf, Austin, University of Texas Press, 2001.

Mark J. P. Wolf, “Time in the Video Game”, in *The Medium of the Video Game*, a cura di Mark. J. P. Wolf, Austin, University of Texas Press, 2001.

Mark J. P. Wolf, Bernard Perron, a cura di, *The Video Game Theory Reader*, Londra-New York, Routledge, 2003.

Mark J. P. Wolf, “Abstraction in the Video Game”, in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Mark. J. P. Wolf e Bernard Perron, Londra-New York, Routledge, 2003.

Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, P. Dutton & Co., 1970.

Federico Zecca, “Videogame goes to the Movies. La traduzione cinematografica del videogioco”, in *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nelle rete: pratiche di contaminazione*, a cura di Elisa Mandelli e Valentina Re, Crocetta del Montello, Terra Ferma Edizioni, 2011.

Eric Zimmerman, “Jerked Around by the Magic Circle. Clearing the Air Ten Years Later”, tr. it. “Preso in giro dal “cerchio magico”. Fare pulizia dieci anni dopo”, a cura di AA.VV., 2012.

http://www.doppiozero.com/materiali/recensioni/martin-amis-linvasione-degli-space-invaders

http://www.gamasutra.com/

http://www.gamejournal.it/

http://www.gamejournal.it/anyo_narrative_time/

http://www.gamejournal.it/gandolfi_play/

http://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society/

http://www.gamejournal.it/intro_5/

http://www.gamejournal.it/italiano-scienze-cognitive-e-game-design-progettare-dinamiche-di-gioco-non-finalizzate-a-un-obiettivo/

http://www.gamejournal.it/plus10_gamification-and-degamification/

http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/

http://www.gamestudies.org/0102/newman/

http://gamestudies.org/0601/articles/arnseth

http://gamestudies.org/0601/articles/cover

http://gamestudies.org/0601/articles/rodriges

http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek

http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta

http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k

http://gamestudies.org/1502

https://killscreen.com/articles/existenz-cronenberg-created-only-videogame-movie-well-ever-need/

http://www.popmatters.com/post/143942-watching-as-gameplay-l.a.-noire-merely-a-visual-novel/

http://www.rogerebert.com/answer-man/corruption-and-greed-in-america

http://www.rogerebert.com/answer-man/critics-vs-gamers-on-doom

http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders

http://www.tilt.it/storiagioco.htm

http://www.treccani.it/enciclopedia/dispositivo-cinematografico_(Enciclopedia_del_Cinema)/

http://www.treccani.it/vocabolario/hardware/

http://www.treccani.it/vocabolario/software/

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:HPcWYoRgGe8J:darkice51087.altervista.org/dati/LOGICA_DI_LUDOLOGICA.pdf+&cd=1&hl=it&ct=clnk&gl=it

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:PLrYnVZY7TkJ:www.doppiozero.com/sites/default/files/allegati/AL-Caruso-3.pdf+&cd=2&hl=it&ct=clnk&gl=it

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Yvdyw3gWkxwJ:www.marcprensky.com/writing/Prensky%2520-%2520Digital%2520Natives,%2520Digital%2520Immigrants%2520-%2520Part1.pdf+&cd=1&hl=it&ct=clnk&gl=it

FILMOGRAFIA

2 Fast 2 Furious (John Singleton, 2003).

Animatrix (*The Animatrix*, AA.VV., 2003).

Anno 2000 – La corsa della morte (*Death Race 2000*, Paul Bartel, 1975).

Avengers: Age of Ultron (Joss Whedon, 2015).

Chinatown (Roman Polanski, 1974).

DOA: Dead or Alive (Corey Yuen, 2006).

Doom (Andrzej Bartkowiak, 2005).

Elephant (Gus Van Sant, 2003).

E.T l'extra-terrestre (E.T. the Extra-Terrestrial, Steven Spielberg, 1982).

eXistenZ (David Cronenberg, 1999).

Fast and Furious (Rob Cohen, 2001).

Final Destination 3 (James Wong, 2006).

Final Fantasy (*Final Fantasy: The Spirits Within*, Hinorobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001).

Gerry (Gus Van Sant, 2002).

Hard Boiled (*Lat sau san taam*, John Woo, 1992).

Howl: Elite Force Voyager (Joseph Delappe, 2001).

Il mostro oltre lo schermo (*How to Make a Monster*, George Huang, 2001).

Il Padrino (*The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972).

Il quinto elemento (*The Fifht Element*, Luc Besson, 1997).

Il regno delle fate (*Le Royaume des fées*, Georges Méliès, 1903).

I predatori dell'arca perduta (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981).

Jupiter – Il destino dell'universo (*Jupiter Ascending*, Lana e Lilli Wachowski, 2015).

King Kong (Merian Cooper, Ernest Schoedsack, 1933).

King Kong (John Guillermin, 1976).

La donna che visse due volte (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958).

La fuga (*Dark Passage*, Delmer Daves, 1947).

La notte dei morti viventi (*Night of the Living Dead*, George Romero, 1968).

Lara Croft: Tomb Raider (Simon West, 2001).

Lola corre (*Lola rennt*, Tom Tykwer, 1998).

Lucy (Luc Besson, 2014).

Matrix (*The Matrix*, Lana e Lilly Wachowski, 1999).

Matrix Reloaded (*The Matrix Reloaded*, Lana e Lilly Wachowski, 2003).

Matrix Revolutions (*The Matrix Revolutions*, Lana e Lilly Wachowski, 2003).

Mortal Kombat (Paul W. S. Anderson, 1995).

Mortal Kombat – Distruzione totale (*Mortal Kombat: Annihilation*, Paul W. S. Anderson, 1997).

Need for Speed (Scott Waugh, 2014).

Nightmare 6 – La fine (*Freddy's Dead: The Final Nightmare*, Rachel Talalay, 1991).

Obsession (Pia Tikka, 2005).

Passione mortale (*Tender Loving Care*, David Wheeler, 1997).

Pixels (Chris Columbus, 2015).

Prince of Persia – Le sabbie del tempo (*Prince of Persia: The Sands of Time*, Mike Newell, 2010).

Resident Evil (Paul W. S. Anderson, 2002).

Scarface (Brian De Palma, 1983).

Scott Pilgrim vs the World (Edgar Wright, 2010).

Source Code (Duncan Jones, 2011).

Stay Alive (William Brent Bell, 2006).

Strange Days (Kathryn Bigelow, 1995).

Street Fighter – Sfida finale (*Street Fighter*, Steven E. de Souza, 1994).

Super Mario Bros. (Annabel Jankel, Rocky Morton, 1993).

Tekken (Dwight H. Little, 2010).

The Avengers (Joss Whedon, 2012).

The Beach (Danny Boyle, 2000).

Tomb Raider – La culla della vita (*Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*, Jan de Bont, 2003).

Tron (Steven Lisberger, 1982).

Una donna nel lago (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947).

Urban Runner (AA.VV., 1996).

Wargames – Giochi di guerra (*WarGames*, John Badham, 1983).

LUDOGRAFIA

Assassin's Creed (Ubisoft, 2007).

Asteroids (Atari, 1979).

Atari Video Cube (Atari, 1982).

Candy Crush Saga (King, 2012).

Carmageddon (Stainless Games, 1997).

Centipede (Atari, 1980).

Chase the Chuck Wagon (Atari, 1983).

Computer Space (Nutting Associates, 1971).

Crash Bandicoot (Naughty Dog, 1996).

Dead or Alive (Tecmo, 1996).

Death Race (Exidy, 1976).

Donkey Kong (Nintendo, 1981).

Doom (Id Software, 1993).

Doom 3 (id Software, 2004).

Dragon's Lair (Cinematronics, 1983).

Enter the Matrix (Shiny Entertainment, 2003).

E.T the Extra-Terrestrial (Atari, 1982).

FarmVille (Zynga, 2009).

Final Fantasy (Square Enix, 1987).

Galaxian (Midway, 1979).

Gears of War (Microsoft Game Studios, 2006).

God of War (Sony Computer Entertainment, 2005).

Grand Theft Auto III (Rockstar Games, 2001).

Grand Theft Auto IV (Rockastar Games, 2008).

Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013).

Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games, 2002).

Guitar Hero (Harmonix Music System, 2005).

Habbo Hotel (Sulake, 2000).

Il Padrino (*The Godfather*, EA, 2007).

Kingdom Hearts (Square Enix, 2002).

L. A. Noire (Rockstar Games, 2011).

Loom (LucasArts, 1990).

Marvel Pinball (Zen Studios, 2010).

Missile Command (Atari, 1980).

Mortal Kombat (Midway, 1992).

Ms. Pac-Man (Midway, 1981).

Myst (Cyan, Inc., 1993).

Night Trap (Digital Pictures, 1992).

Pac-Man (Midway, 1980).

PONG (Atari, 1972).

Prince of Persia (Brøderbund, 1989).

Red Dead Redemption (Rockstar Games, 2010).

Resident Evil 2 (Capcom, 1998).

Robotron 2084 (Williams Electronics, 1982).

Scarface: The World is Yours (Vivendi Universal Games, 2006).

Second Life (Linden Lab, 2003).

Shopmania (Gamelab, 2006).

Sonic the Hedgehog (SEGA, 1991).

Spacewar! (Steve Russell, 1962).

Spyro the Dragon (Sony Computer Entertainment, 1998).

Star Trek: Voyager – Elite Force (Activision, 2000).

Stranglehold (Midway, 2005).

Street Fighter II. The World Warrior (Capcom, 1991).

Super Mario Bros. (Nintendo, 1985).

Tekken (Namco, 1994).

The Matrix Online (Monolith Productions, 2005).

The Movies (Activision, 2005).

The Secret of Monkey Island (LucasArts, 1990).

The Simpson's Road Rage (Electronic Arts, 2001).

Tomb Raider: Featuring Lara Croft (Eidos Interactive, 1996).

Uncharted (Naughty Dog, 2007).

Virtua Fighter 2 (SEGA, 1994).

World of Warcraft (Blizzard, 2004).

RINGRAZIAMENTI

Questo lavoro potrà essere molte cose diverse a seconda di chi lo guardi o legga, come è giusto che sia. Per alcuni, sarà soltanto uno tra innumerevoli lavori di ricerca, più o meno ben fatto, più o meno apprezzabile. Per me, è il coronamento di cinque anni di studio intenso e appassionato; e, cosa ancora più importante, è il punto di intersezione di una serie di scelte operate da diverse persone in tale arco di tempo. Perciò, nonostante la tesi porti solo la mia firma, tutte le persone che mi accingo qui a ringraziare devono essere considerate a tutti gli effetti co-autori anonimi di questo testo, perché senza di loro, per una ragione o per l'altra, esso non sarebbe stato fatto, o comunque non nella forma che ha alla fine assunto, la quale spero sia la migliore possibile che si potesse raggiungere.

Grazie ai miei genitori per il sostegno fondamentale che mi hanno dato in questi anni sotto ogni punto di vista, dal livello economico a quello morale; per arrivare a questo punto, hanno fatto numerosi sacrifici, ma sempre con un sorriso. Posso ritenermi una persona molto fortunata.

Grazie a mia sorella per le lunghe discussioni, per il paziente ascolto e soprattutto per aver reso dolci e divertenti le pause nello studio e nella scrittura. Festeggeremo bevendo insieme il sakè di Binks.

Grazie a mio nonno, che sarebbe stato felicissimo di poter essere presente a vedere laurearsi un membro della famiglia, grazie per gli insegnamenti trasmessimi nel corso della vita. Mai a parole, sempre attraverso gli atti.

Grazie a Dario per avermi messo a disposizione per tutto il tempo che fosse necessario la stragrande maggioranza del materiale audiovisivo su cui si è incentrato il lavoro di analisi di questa tesi, e grazie per le infinitamente lunghe e spassose sessioni di gioco, davvero a qualsiasi ora del giorno e della notte. Augurandoci ce ne siano ancora tante e tante altre.

Grazie a Leopoldo Capriglione, Angelo Lucini, Letizia Maravalli e Marianna Montesano della Biblioteca di Area delle Arti, sezione "Lino Micciché", per avermi fornito moltissimo del materiale bibliografico su cui mi sono basato nella redazione della tesi, e per la straordinaria e non dovuta disponibilità dimostrata in questi anni nel favorire il più possibile il lavoro di ricerca in ogni fase del

suo sviluppo e nel soddisfare i desideri di un cinefilo vorace. Amici prima ancora che colleghi di lavoro o personale universitario.

Grazie collettivamente a tutti gli amici, universitari e non, che hanno avuto per me un pensiero, un consiglio, una critica, una scusa per distrarmi dallo studio durante il periodo della ricerca. I vostri incitamenti sono stati un prezioso carburante.

Un ringraziamento a sé stante alla Professoressa Veronica Pravadelli e al Professor Enrico Carocci per aver seguito questa tesi con interesse e disponibilità, e per gli ottimi consigli che mi hanno dato durante la stesura. Grazie anche al Dottor Giuseppe Gatti per la lettura critica molto acuta della prima versione del testo e per aver suggerito preziose correzioni.