

CULTURA DEL VIDEOGIOCO: STUDI E RICERCHE

Questa sezione contiene una rassegna degli studi e delle ricerche sui principali dibattiti attualmente in corso sul mondo videoludico con particolare riferimento ai temi della socializzazione, della comunicazione, delle metodologie di apprendimento nella didattica disciplinare delle scuole, del valore culturale, dell'educazione.

La rassegna è frutto della collaborazione tra Aesvi e [l'Istituto Iard](#) di Milano, uno dei più prestigiosi centri di ricerca sociologica e leader riconosciuto in Italia nello studio del mondo giovanile. In particolare essa si basa sul lavoro, unico nel suo genere, svolto dal sociologo Marco Pellitteri, collaboratore dell'Istituto Iard e studioso di comunicazione di massa, cultura digitale e animazione. La rielaborazione per il web è stata curata da Enrico Varsi, esperto di comunicazione sui videogiochi e titolare dell'agenzia di pubbliche relazioni Free Message.

I singoli argomenti possono essere letti consecutivamente come se si trattasse di un libro sui libri dei videogiochi. Oppure può essere ricercato uno specifico riferimento bibliografico per analizzare successivamente i collegamenti concettuali con gli studi analoghi.

INTRODUZIONE E DEFINIZIONI

Il tema del «videogioco», in inglese, è dibattuto nella letteratura critica e scientifica più di quanto si possa credere. Gli ambiti disciplinari che hanno preso parte alla discussione sono la sociologia, la psicologia, le scienze cognitive, le teorie delle comunicazioni di massa, la semiologia e perfino l'estetica. Tali settori hanno inquadrato, talora con obiettività, talaltra con un atteggiamento di parte (in positivo o in negativo), una tematica che non può che essere multiforme, poiché il videogioco è un medium, un linguaggio e un formato d'intrattenimento altamente composito.

Punti di vista e pregiudizi.

L'atteggiamento di parte può essere interpretato come una tendenza alla difesa o all'attacco di questa forma ludico-narrativa dovuta al fatto che il videogioco, in quanto nuovo medium, ha generato una grandissima varietà di reazioni rispetto ai diversi posizionamenti culturali e generazionali degli osservatori. In effetti, come molti contributi insistono a sottolineare [ad esempio Bittanti *et al.* 2002a, Carzo – Centorrino 2002], fino a qualche anno fa la maggior parte delle riflessioni sul videogioco proveniva da settori «altri» che studiavano questa nuova forma d'intrattenimento con strumenti teorici ed empirici non sempre idonei, data l'assoluta novità del *videogame*.

Ancora oggi vari sociologi dei media, armati di teorie obsolete e una frammentaria conoscenza dell'argomento, producono testi che nelle intenzioni vorrebbero essere resoconti fondati sul videogioco ma che si riducono a scialbi e fuorvianti riassunti, come il lavoro di Arthur Asa Berger [2002]. Solo di recente studiosi di preparazione multidisciplinare, caratterizzati quasi tutti da un'età che non supera i quarant'anni, hanno preso in mano quelli che oggi si suole chiamare **games studies*, affrancando lo studio del tema dall'inadeguatezza e dall'avversione (anche ideologica) che aveva caratterizzato gli analisti della generazione precedente. I *games studies* sono diventati ultimamente «una disciplina autonoma di insegnamento e di ricerca, il cui programma non è soggetto alle pretese tiranniche di una comunità accademica accondiscendente, quando non apertamente ostile» [Aarseth 2002].

Del resto, va osservato un elemento che raramente viene preso in considerazione: fino a pochi anni fa il *videogame* era una delle poche forme d'intrattenimento, se non l'unica, studiata da persone che non l'avevano mai direttamente sperimentata come normali fruitori e che anzi l'osservavano a distanza e con atteggiamento sospettoso, laddove invece da generazioni gli studiosi di letteratura, di teatro, di cinema, sono alla base, a livello passionale, degli *amatori* della forma espressiva da loro indagata.

Ma non appena la generazione dei primi videogiocatori, che erano bambini negli anni Settanta e Ottanta, è cresciuta, alcuni suoi componenti si sono dedicati allo studio approfondito del loro amore di gioventù, entrando all'università, nel mondo della ricerca e della produzione, aggiungendosi così in pochi anni agli studiosi delle generazioni precedenti, che non erano per nulla partecipi dell'immaginario e delle strutture mentali videoludiche, similmente a quanto è avvenuto per due altre forme grafico-narrative osteggiate dall'*establishment* intellettuale fino a pochi anni fa, il fumetto e l'animazione [Pellitteri 1999 e 2005c in Marrone 2005].

Multidisciplinarietà.

Ciò ha comportato una grande varietà di opinioni teoriche sul *videogame*, e non solo a causa di questi due atteggiamenti che – come già notato – si possono definire generazionali, ma anche in base a una non ancora raggiunta teoria generale del videogioco, che forse è una chimera irraggiungibile, dal momento che il *videogame* non è un sistema conchiuso in sé ma un conglomerato composito di componenti psicologiche, cognitive, pragmatiche, emotive, estetiche, comunicative, quindi un universo molto sfaccettato che richiede, per la sua completa analisi, l'apporto di molte discipline, oggi per l'appunto coacerbate nei nascenti *games studies*.

Definizioni.

Nella presente rassegna si è cercato il più possibile di limitare le note bibliografiche agli interventi più rigorosi, tuttavia va subito osservato che spesso le analisi, tanto teoriche quanto empiriche, si sono involontariamente miscelate alla divulgazione, in ragione della relativa novità tematica del videogioco; se ne rende quindi conto.

Un primissimo aspetto preliminare, per quanto possa sembrare scontato, è relativo al termine con cui si designa questa forma espressiva. Il neologismo «videogioco» deriva dal fatto, evidente, che questi giochi si svolgono dinnanzi a uno schermo, a un video appunto: il giocatore ha gli occhi rivolti su un televisore o su un monitor e interagisce con le azioni all'interno del mondo fittizio del *videogame* mediante il **joystick* o altri strumenti di dialogo uomo/macchina. Questo appellativo, però, ha provocato una riduzione della complessità insita nel videogioco, così come per altre forme espressive una definizione erronea, poi divenuta tradizione, ne ha sminuito la ricchezza: si pensi al fumetto, il cui nome italiano lo dequalifica rispetto a tradizioni culturali che ne hanno colto con maggiore attenzione gli aspetti strutturali, come la Francia, dove i fumetti si chiamano *bandes dessinées*, 'strisce diseguate' [Raffaelli 1997].

V'è dunque chi ha proposto per il videogioco una definizione più densa, quella di «storia interattiva» [Garassini – Romano 2001: 176], la quale però si scontra con il fatto che non tutti i videogiochi sono storie: anzi in parecchi *videogame* la dimensione puramente narrativa è sullo sfondo, appena accennata, oppure è del tutto assente. Molti ricercatori del settore dei *games studies*, come Carlo Molina in Italia o Espen J. Aarseth all'estero, ritengono invece più appropriato definirli *«*computer game*», ponendo l'accento sulla natura informatica di questo medium di svago. Quale che sia la più corretta definizione, ad ogni modo, in questa rassegna si useranno indifferentemente «*videogame*» e «videogiochi», perché sono questi i nomi che, a torto o a ragione, sono stati ormai codificati nell'uso comune.

SULLA STORIA E IL SUCCESSO DEL VIDEOGIOCO

Oggi il videogioco viene da più parti indicato come una vera e propria invenzione «casuale», poiché la sua storia risale a esperimenti fra curiosità e goliardia nei laboratori di ingegneria delle facoltà statunitensi negli anni Cinquanta e poi in quelli di informatica [Sullivan 1983, Breton 1987, Jolivald 1994, Bruno 1997, Dodsworth 1997, Bittanti 1999].

La letteratura sul tema, fra nostalgia e archeologia della comunicazione [Cohen 1987, Herman 1997], indica che fra le tante *nuances* di quell'epoca aurorale le caratteristiche più importanti che permisero l'emergere di questa nuova forma di intrattenimento furono elementi come l'invenzione del **joypad* (una sorta di *joystick* degli albori), la libertà di circolazione fra i vari atenei e ricercatori del *software* dei primi, rudimentali *videogame*, e chiaramente la spinta umana al gioco [Rossi 1993, Herz 1998, Poole 2000, Kent 2001 e 2002, DeMaria – Wilson 2004].

Gioco arcade e gioco domestico. All'interno di questa singolare storia tecnologica emersero ben presto due filosofie, quella del gioco cosiddetto **arcade* [Trinkaus 1983] e quella del gioco domestico, cioè una distinzione fra il videogioco progettato per le sale pubbliche e quello destinato ai PC o ad appositi apparecchi per l'uso casalingo [Ascione 1999, Bittanti 1999]. Quindi la distinzione fondamentale che venne operata dal punto di vista *hardware* fu tra un gioco da svolgersi in una sala apposita e un gioco da fruire fra le pareti di casa, con tutte le differenze situazionali del caso. Va ad ogni modo segnalato che gli *arcade* differiscono dai giochi domestici perché nella quasi totalità dei casi si riferiscono a *partite* contro il programma della macchina, *match* accumulativi che si sa già che sarà il computer a vincere e che per essere giocate il più a lungo possibile necessitano di parecchie «sedute» di gioco e dunque dell'inserimento di molte monete (**«insert coin»*).

La filosofia del gioco domestico è diversa perché il giocatore può giocare quando e quanto vuole, e potrà arrivare a *terminare* la partita, che nel caso dei giochi per la casa accentua la dimensione narrativa [Herz 1998, Tanoni 2003]. Come riferiscono Carlà e Herz, fra gli anni Sessanta e gli anni Ottanta i videogiochi si diffusero fra migliaia di programmatori e di appassionati tramite un *network* internazionale grazie al quale ci si passava i codici generativi dei programmi, che venivano modificati, migliorati, in parallelo con l'avanzare della tecnologia *hardware*. È soprattutto grazie a questi *hacker* (termine che non ha in origine nulla di negativo e che solo nella *vulgata* ha assunto l'errata accezione di «pirata informatico»), oltre che ai primi pionieri della programmazione e alle prime, piccole e artigianali *software house*, che i videogiochi dalla loro fase aurorale si sono evoluti fino a raggiungere negli anni alti livelli di sofisticazione [Carlà 1993 e 1996, Herz 1998].

Dimensione economica. La storia del videogioco è anche, forse soprattutto, una storia di numeri [Vogel 1986]. I fatturati delle più importanti case produttrici di *videogame* sono milionari e hanno

generato giri d'affari insospettabili [Provenzo 1991]. Per esempio, solo nel 2000 nel mondo erano stati venduti circa 75 milioni di *console*¹ PlayStation della Sony [Berens – Howard 2002: vii]. Negli USA l'età media dei giocatori si aggira intorno ai 28 anni e il 60% degli statunitensi oltre i sei anni trascorre un po' di tempo con i videogiochi [*ibid.*].

Tuttavia, all'inizio della sua storia, il videogioco fu caratterizzato da grossi errori di valutazione commerciale, soprattutto perché i primi «*manager*» di questo settore erano in realtà ingegneri-demiurghi che commercializzavano in proprio le loro idee; e inoltre negli anni Settanta, all'alba della 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 [Cuneo 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a].

È per questo che il mercato subì ben due crisi nell'arco di sei anni, nel 1977 e nel 1983, per poi risalire la china e attestarsi sui successi più recenti [Herz 1998]. E, fra le cause di questi *crack*, come anticipato su, vi era il problema di definire i videogiochi a livello concettuale: «un giocattolo oppure un prodotto di elettronica di consumo?» [Cuneo 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a: 39]. Oggi il «mistero» è risolto e, come si vedrà più giù, è attestato che è abbastanza corretto vedere i videogiochi anche come *narrazioni interattive e non soltanto come giocattoli o semplici prodotti di elettronica per la casa [Wolf 2001].

Inoltre va tenuta presente la grande varietà di strategie pubblicitarie, commerciali, di sensibilizzazione, di creazione delle tendenze e delle mode che i videogiochi hanno innescato. Ripercorrere una storia delle pubblicità per i videogiochi sarebbe un modo che oltre a rendere filologico un approccio che per lo più si considera basato sull'ironia, svelerebbe molti aspetti sulle dinamiche della popolarità di questo fenomeno [Cuneo 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a, Carzo – Centorrino 2002].

Marketing. E difatti un settore dei *games studies* si occupa del *marketing* dei prodotti videoludici e dei suoi effetti sociali [Kline *et al.* 2003]. Ad esempio il ricercatore neozelandese Mark McGuire di recente si è concentrato su una delle più formidabili campagne pubblicitarie del settore, quella relativa al lancio della famosa *console* Sony PlayStation 2 [McGuire 2003].

In effetti la spettacolare e originale campagna della Sony, basata sullo slogan «*The Third Place*» associato alla pratica videoludica mediante la PlayStation, ha avuto risultati estremamente positivi [Asakura 2000]. Il concetto di *third place* infatti, come McGuire annota, sta per un luogo che esula dalla consueta divisione fra posti di lavoro e di svago. Sarebbe quindi una sorta di *non luogo*, per utilizzare un concetto introdotto dall'antropologo francese Marc Augé [1995], una dislocazione quasi surreale in cui i videogiocatori siano in grado di incontrarsi e in cui le realtà più incredibili possano

¹ In questa rassegna si utilizza il termine inglese *console* ('mensola', 'supporto', per estensione 'quadro comandi'), ormai di uso comune per indicare gli apparecchi elettronici che si collegano ai televisori e su cui vengono fatti funzionare i CD o le «cartucce» contenenti i videogiochi. È d'uso corrente anche il termine francese *console*.

essere vissute. E questo spazio è la rete, la modalità di gioco per la quale la PlayStation 2 in effetti è stata prodotta.

Del resto, prima ancora che in relazione a internet, il concetto di *third place* era già stato indagato in merito agli spazi fisici ove si possa creare un qualche tipo di «comunità livellatrice», come bar, librerie, parrucchieri, in cui tutti sono uguali e dove ci si sente a proprio agio [Oldenburg 1989].

Un importante fattore del videogioco è quindi il suo impatto sociale: «i giochi elettronici portatili e le *console* per i giochi in televisione erano [molto diversi]. A differenza delle *console* domestiche, quelle portatili erano piccole al punto di stare in una mano e venivano commercializzate in un arcobaleno di contenitori plastici colorati. Funzionavano a pila. Abitavano nel cestino dei giochi, sul sedile posteriore di una familiare o sul pavimento della cameretta di un ragazzino, non nel sacro «centro del divertimento casalingo», che ospitava il costoso impianto stereo e l'onnipotente televisore. In sintesi, i nuovi giochi elettronici non erano minacciosi» [Herz 1998: 45].

Ciò vuol dire che le strategie commerciali dei produttori di *hardware* videoludico non sono mai state scisse da attente valutazioni di *marketing* circa l'impatto sugli utenti, sull'immagine (aggressiva o accogliente, innovativa o rassereneante) data ai genitori degli utenti e agli utenti stessi. Ecco perché ad esempio risulta che la maggior parte degli utenti di *console* portatili sono bambini e preadolescenti, e quelli delle *console* domestiche sono adolescenti e giovani adulti [Herz 1998].

Interfacce ed estensioni. Bisogna considerare un altro fondamentale elemento del successo dei videogiochi, l'**interfaccia*, cioè il collegamento «materiale» fra il videogioco e il suo utente. Le interfacce di comando più note sono il già menzionato *joypad*, l'antenato del *joystick*; il *joystick*, per l'appunto; il **cross keypad* (cioè i comandi direzionali disposti a croce) e infine il **3D stick*, cioè l'ormai noto comando della PlayStation e di altri apparecchi simili, divenuto il nuovo standard per tutti i giochi su *console*. Ciascuna di queste modalità di comando ha dato vita a evoluzioni nell'uso manipolativo dei videogiochi e nella relazione visuomotoria fra occhio, cervello, mano e quindi della **giocabilità* [Masuyama 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a], tanto che «ci sono molte cose da imparare dai quadri di comando dei giochi, che possiamo utilizzare nelle interfacce della vita quotidiana, come le macchine bancomat e i sistemi di navigazione per le automobili» [ivi: 33].²

Ma un altro elemento tecnologico la cui importanza è aumentata negli anni è la cosiddetta **«estensione»* (un prolungamento del gioco), che ha attraversato cinque fasi sia tecniche sia merceologiche: da un livello «zero» di sfruttamento del concetto di estensione (i primi videogiochi) a una seconda fase, in cui fu introdotto il **«multilivello»* (il gioco procede per *stage* successivi, sempre più ardui); da una terza fase, molto recente, con l'introduzione dei cosiddetti **goodies* (elementi di ricompensa virtuale come nuove modalità, opzioni, immagini), a una quarta tappa in cui l'estensione è fornita dai **data disk* e dalle «espansioni», supporti esterni al gioco, che si acquistano a parte e contengono sezioni di *software* che consentono nuove potenzialità a un medesimo gioco; e, infine, la quinta fase si contraddistingue per prodotti particolari come **transfer pack* o **lettori di card* che fin

² Sulla storia dei videogiochi cfr., in lingua italiana, almeno Ascione 1999, Bittanti 1999, Carlà 1993, Cerigioni 2002, D'Alessandro *et al.* 2002a.

dall'inizio sono previsti nel piano commerciale relativo al dato gioco [Fulco 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 85-86].

Numeri. Oggi si stima il numero di videogiocatori oltre i 140 milioni di utenti, e la tendenza è alla crescita [Interactive Digital Software Association 2001]. Secondo l'IDSA nel 2002 i videogiocatori nel mondo erano 145 milioni, dei quali il 47% uomini e il 53% donne, con un'età media di 28 anni, il 34% con meno di 18 anni, il 26% con età compresa fra i 18 e i 35 anni e il 40% con più di 35 anni. Il 72% dei giochi più amati sono di competizione, il 42% sono di ruolo o sociali e il 36% sono d'azzardo. L'ERSB [Entertainment Software Rating Board in Carzo – Centorrino 2002] ha rilevato che più del 55% dei giochi in commercio è valido per un'ampia platea di fruitori di tutte le età, che il 27% dei giochi è adatto agli adolescenti e che il 13% è destinabile solo agli adulti. In Europa, in Giappone e negli Stati Uniti il fatturato annuale dell'industria dei videogiochi supera di molto quello del settore cinematografico [Carzo – Centorrino 2002: 58] e in Italia, in particolare, dal 1995 al 2000 è stato rilevato un aumento del 23% nell'utenza maschile dei videogiochi e del 42,6% in quella femminile, con il 73,8% da parte degli individui dagli 11 ai 24 anni [ISTAT 2000: 55-59]. Negli scorsi anni anche in Europa sono state realizzate inchieste sulla diffusione dei *videogame*, e in paesi attenti all'infanzia come la Francia gli studi hanno fornito risultati che indicano come alla fine del 1987 già il 64% dei minori di 16 anni usavano videogiochi, come risulta da un'indagine delle società di ricerca Médiametrie e Diapason [in Gruau *et al.* 1987]; dati confermati da altre ricerche di minore estensione ma comunque di buona affidabilità, come quella di Patrick Longuet nelle scuole savoiarde nel 1994 [Longuet 1996a e 1996b]. La tendenza, in questo paese, è stata molto interessante perché se nel 1979 solo il 7% circa della popolazione era il mercato potenziale di materiale videoludico e nel 1983 esso era aumentato al 10% [Cregut *et al.* 1983], già solo nel 1997 era salito al 35%, cioè a circa 7,5 milioni di famiglie [Le Diberder – Le Diberder 1998: 90]. In Francia analisti di più settori si sono dedicati allo studio del fenomeno e fin dagli anni Ottanta vari enti hanno prodotto documenti e ricerche al riguardo, come il CEO e il CESTA sotto la direzione di Hélène Monnet [Cregut *et al.* 1983] e l'agenzia OCTET, un organismo – purtroppo di breve vita – dedito alla promozione degli aspetti culturali delle nuove tecnologie fondato nei primi anni Ottanta dal Ministro della Cultura di quel periodo, Jack Lang, e diretto da Daniel Populus [OCTET 1983]. Tuttavia, nonostante questi e altri studi [Kempf 1983, Frémeaux 1983-'84, Bécherraz – Graber 1983], pare che in Europa si sia ancora molto indietro nell'integrazione delle innovazioni portate dai videogiochi nel tessuto sociale e nella contemporaneità [Le Diberder – Le Diberder 1998: 235].

In una recente ricerca sui consumi culturali dei giovani [Tirocchi – Andò – Antenore 2002] si fa molta e opportuna attenzione a tutti i passatempi mediatici degli adolescenti e fra questi non si dimenticano naturalmente i videogiochi. I dati dello studio dicono che il 24% dei ragazzi oggetto dell'analisi ritiene il gioco l'aspetto più piacevole dei computer, e oltre il 70% di loro possiede una *console* videoludica; solo il 10% circa invece sembra estraneo al *videogame*; fa invece un certo effetto venire a conoscenza che oggi, dopo il grande *exploit* degli anni Ottanta, le sale giochi siano frequentate solo dal 6% del campione indagato [ivi: 121]. Un segnale in qualche modo positivo sulle pratiche di gioco è quello secondo cui circa il 30% dei ragazzi videogioca con gli adulti, specie i più piccoli, con il risultato positivo di generare forti momenti di socializzazione [ivi: 122]: segno che, sembra quasi banale annotarlo, quando lo scambio fra generazioni avviene in un terreno d'interesse dei figli, il dialogo e l'armonia se ne giovano. Desti interesse anche la rilevazione secondo la quale in Italia i giochi più amati sono quelli sportivi (34%, specie fra i maschi) e quelli di ruolo e strategia (21%, specie fra le femmine); il tempo quotidiano dedicato al gioco è in media di un'ora (54%), ma non manca chi vi trascorre da due a quattro ore (25%), e ben il 73% dei giovani preferisce usare il computer per i *videogame* [Mediamonitor Minori 2001]; si sarebbe però potuto anche indicare con chiarezza, nello

studio citato, se i giochi sono fruiti con macchine e *software* propri o di amici, prestati o «piratati» ecc. e se ciò influenzi le differenze fra utenti *soft* e *heavy*. L'operato di Mediamonitor Minori comunque è estremamente utile e si differenzia per qualità dalle ricerche sui media di altri enti, caratterizzate talvolta da vari problemi metodologici. In un recente rapporto [CENSIS-UCSI 2004], ad esempio, si indagano «giovani e media» concentrando l'attenzione su TV, cellulare, radio, internet, libri, quotidiani e periodici, senza citare altri supporti e formati mediatici come il fumetto o il videogioco e in mancanza di una chiara individuazione di una tipologia dei consumi, dei contenuti fruiti e della varietà delle situazioni di provenienza. Infine va citata una realtà «nostalgica» indicativa del grande successo dei videogiochi, che si lega al tema sulle «generazioni» di giocatori e per estensione su quelle dei *videogame* avvicendatisi dagli anni Settanta a oggi. Tale realtà ha preso il nome di **retrogaming* e ha a che fare con il recupero dei videogiochi del passato al fine di emularne la programmazione originale per potervi giocare di nuovo, nonostante l'obsolescenza del materiale *hardware* su cui i vecchi giochi, vero e proprio modernariato *software*, funzionavano in origine. Di *retrogaming* si è occupato in un saggio illuminante e completo Andrea Babich [2002 in Bittanti *et al.* 2002a], che annota, oltre a numerosi particolari tecnici riguardanti le modalità di emulazione dei vecchi giochi sui nuovi supporti informatici, come il mondo del *retrogaming* si sia sviluppato su internet, quella «comunità virtuale» di cui parlava già Rheingold [1994] agli inizi della pubblica diffusione della rete. Il *retrogaming* è sostanziato dalla «sincera volontà di dedicarsi ai giochi autenticamente “retrò”, di archivarli ed ordinarli affinché il loro ricordo sopravviva [...]. È questa [...] la tendenza più feconda ed interessante del *retrogaming*, che si trasforma così in uno strumento del più ampio movimento per la preservazione e l'archiviazione dei documenti informatici». La questione non è di poco conto se il Research Library Group, un ente patrocinato da oltre 160 università, ha negli scorsi anni dato vita a un gruppo di ricerca, il Task Force on Archiving of Digital Information (abbreviato TFADI), per la produzione di un dettagliato documento che analizza questo tema nei particolari [TFADI 1996]; ma un po' in tutto il mondo vari ricercatori si stanno dedicando alla questione della preservazione del *software* videoludico, in termini sia teorici [Chartier 1993] sia tecnici [TOSEC 2000]. E poiché, come anche Babich annota, il *retrogaming* è indissolubilmente legato a internet, nella questione va tenuto conto della diffusione del fenomeno dell'*open source*, che consiste nella libera diffusione di molti *software* caratterizzati dalla possibilità di essere modificati/migliorati da tutti gli utenti a partire dal «codice sorgente» [www.opensource.org e www.sourceforge.net]; fin dalla sua introduzione alla questione si è dedicato, fra gli altri, Eric Raymond del Massachusetts Institute of Technology [Raymond 1997 e 1998]. Ciò investe problemi legati alla diffusione di materiale il quale tecnicamente è protetto da *copyright* e quindi all'aumento del fenomeno della pirateria: la questione è complessa e se ne accenna in un'altra sezione della presente rassegna.

Aspetti generazionali. Un altro aspetto preliminare di cui tenere conto per lo studio dei videogiochi è quello generazionale. Infatti, come scrive Herz, autrice del più interessante contributo sul tema delle generazioni di videogiocatori (seppure dal solo punto di vista statunitense), «al giorno d'oggi, sono già due le generazioni di ragazzini cresciute assieme a cinque generazioni di videogiochi. Non stiamo parlando di un piccolo gruppo di persone. Non stiamo parlando di una sottocultura» [Herz 1998: 11].

Fra i vari aspetti dell'avvicendamento generazionale nel mondo dei videogiochi non vi sono da considerare solo l'età dei giocatori e il grado d'avanzamento di macchine e programmi, ma anche quello, da non sottovalutare, delle occasioni di incontro e di gioco. Scrive Herz: «la sala giochi degli anni Ottanta era uno dei pochi ritrovi davvero diversi nel regno degli adolescenti. Si rivolgeva allo stesso modo ai liceali ben vestiti e a quelli che la scuola l'avevano lasciata, ai secchioni e ai guerrieri della palestra [...] Ed essendo i videogiochi grandi equalizzatori, la sala giochi era più o meno una

meritocrazia» [ivi: 57], laddove invece oggi «il popolo delle sale giochi è diventato il popolo *online*» [ivi: 66-67]. L'argomento delle generazioni di videogiocatori «formati» in sala giochi è importante, fra gli altri motivi adducibili, a proposito delle reazioni emotive e «fisiche» coinvolte nella relazione ludica tra giocatore e *videogame*: in sala giochi «si cerca la reazione forte. Se un giocatore non s'interessa abbastanza a un gioco da prendere a calci lo sportello della gettoniera o da rompere il vetro, sai che non è un granché, come gioco» [ivi: 85] e questo, chiaramente, investe anche il valore intrinseco del gioco.

Un altro elemento, è proprio il caso di dirlo, in gioco, riguarda l'uso che i videogiocatori, crescendo, hanno cominciato a fare delle competenze tecnico-linguistiche acquisite in ore e ore di pratica sui *videogame*: oggi i videogiocatori infatti scovano i «buchi» o *bug* (i difetti dei giochi), dialogano con le aziende produttrici, cercano un equilibrio ludico nelle varie sezioni dei giochi utilizzati, insomma si sono fatti molto competenti ed esigenti e ciò ha prodotto giocoforza un'evoluzione del mercato e della qualità dei prodotti proposti [ivi: 122-23]. Le differenze generazionali di cui sopra però non riguardano soltanto un ovvio e fisiologico avvicendamento d'età: in esse sono contenuti anche elementi molto problematici di incompatibilità fra le fasce d'età, specie fra genitori e figli: «è in causa una vera e propria crisi generazionale, che mette dalle due parti della barricata digitale adulti impacciati e bambini esperti. [...] tutto se ne può dire tranne che siano realtà marginali e secondarie» [Garassini – Romano 2001: 175]. In questo studio di Garassini e Romano sono presenti numerosi riferimenti al contrasto, non certo cercato ma comunque esistente, fra generazioni e alla tematica della tecnologia pervasiva che potrebbe inficiare la comunicazione fra i genitori e i figli, i primi imbarazzati dalle novità dell'informatica e dei linguaggi a essa associati e i secondi molto competenti riguardo ai computer, a livello «istintivo», ma non sempre in grado di farsi utenti critici di queste tecnologie. Ha opportunamente scritto David Bennahum a proposito delle generazioni di programmatori e quindi, per estensione, dei videogiocatori degli anni Settanta e Ottanta: «per una generazione per cui tutto sembrava già fatto prima, che cos'altro restava da fare? Droghe già dato, musica già dato, manifestazioni già dato. Tutto sembrava vecchio. Tranne [il computer]» [Bennahum 1998].

COSA SONO I VIDEOGIOCHI

Nel corso di questa rassegna sono indicate più chiavi di lettura per il videogioco: si cerca cioè di inquadrare il fenomeno rispetto alla varietà d'interpretazioni e di sguardi analitici che ne sono stati forniti, al fine di rendere la ricchezza di questo quadro. Una prima, basilare modalità interpretativa viene fornita in questa sezione.

I videogiochi in quanto giochi

Vale la pena di cominciare con la citazione di un brano in cui si descrivevano i cambiamenti intercorsi nella popolarità degli sport negli Stati Uniti con l'avvento dei media elettronici: «da dove si debba cominciare un esame di come siano mutati con la TV gli atteggiamenti degli americani è una decisione piuttosto arbitraria [ma si può partire dall'analizzare il declino del *baseball*]. La caratteristica [del *baseball*] è che presenta una cosa per volta. È un gioco lineare ed espansivo perfettamente conforme, come il golf, alla visuale di una società individualistica [...]. Sono fondamentali la sincronizzazione e l'attesa: l'intero campo trattiene il fiato aspettando l'esibizione di un unico giocatore. Viceversa il *football*, la pallacanestro e l'*hockey* su ghiaccio [ma anche il calcio] sono giochi nei quali avvengono contemporaneamente molte cose e viene coinvolta l'intera squadra in ogni momento. Con l'avvento della TV l'isolamento dell'esibizione individuale, tipico del *baseball*, divenne inaccettabile, e diminuì l'interesse per questo sport» [McLuhan 1995 citato in Carlà 1996: 12]. Ora, si può certamente dire che con il videogioco, come nota anche Carlà [*ibid.*], la tendenza segnalata da McLuhan pare invertirsi, ovvero nei *videogame* è quasi sempre il giocatore singolo che si esibisce di fronte alla macchina, *nella* macchina; d'altro canto moltissimi videogiochi funzionano in modalità **multiplayer**,³ e più giocatori umani possono sfidarsi o magari collaborare all'interno di una medesima squadra per raggiungere la vittoria o contro altri giocatori umani o contro il computer. Ma il brano di McLuhan è servito a introdurre un elemento fondativo della natura dei videogiochi, la loro classificabilità in quanto giochi [per una completa rassegna sui giochi cfr. Dossena 1999]. «I videogiochi sono giochi» è un truismo, però non sempre tale ovvietà è evidente. Il videogioco cioè può afferire in termini generali all'idea di *gioco*. La letteratura di settore che si è dedicata al videogioco spesso è partita dal rendere conto di come il *videogame* sia una forma specifica di gioco e per far ciò si è riferita a contributi in tema.

Per cominciare, si rifletta su come la traduzione di «gioco» sia multisemantica. In inglese, francese e tedesco i concetti di «gioco» e di «giocare», e quelli di «recitare», sono resi da parole fortemente apparentate: *game/play/jouer/spielen* [Huizinga 1946, Caillois 1967]. Per questo motivo nelle testimonianze sottostanti v'è grande attenzione al rapporto fra il giocare e il recitare una parte, un ruolo, nella simulazione ludica – e, a proposito del concetto di simulazione nel videogioco, tema a cui nel corso della rassegna verrà dedicato spazio, esistono studi di un certo interesse prodotti nella fase aurorale dell'industria [Vitale 1984]. I videogiochi, si diceva, possono essere analizzati nell'ambito del

³ Pare stia infatti definitivamente tramontando il mito del cosiddetto *single computer user*, cioè il videogiocatore solitario, dal momento che le modalità *multiplayer* e soprattutto le comunità di videogiocatori in internet stanno provvedendo a mettere in contatto molti utenti fra loro [Zimmerman 1999].

più vasto studio del gioco visto come insieme di attività volte alla distensione, alla competizione, all'evasione, alla mimesi, alla vertigine. Fra i maggiori studiosi sul senso del gioco vanno annoverati Caillois [1967] e Winnicott [1971], che forniscono interessante materiale teorico per ragionare su ciò che il gioco ha sempre rappresentato per l'uomo e quindi – estendendo il concetto – «su ciò che il gioco elettronico può oggi rappresentare per l'uomo dell'era elettronica» [Pellitteri 2005b]. Su questi due e su un altro autore, il citato Huizinga, molti studiosi hanno basato le loro analisi intorno alla natura ludica del *videogame*. Scrive infatti Huizinga che «il gioco è più antico della cultura [...] ma è qualcosa di più che un fenomeno puramente fisiologico o una reazione psichica fisiologicamente determinata [...]. Il gioco è una funzione che contiene senso» [Huizinga 1946: 3]. Il gioco è allo stesso tempo tensione, incertezza, predeterminazione, realtà fittizia, regole. Per Huizinga gli elementi strutturali del gioco lo rendono un'esperienza unica dell'agire umano, all'interno della quale viene preferita la figura del «baro», che almeno partecipa al gioco anche se lo fa stravolgendone completamente le sue regole a proprio vantaggio, a quella del «guastafeste», che invece cerca di porre fine al gioco stesso, non riconoscendone quindi il valore di realtà provvisoria e dotata di un suo senso legittimo [cfr. anche Suits 1978].

A prendere il testimone di Huizinga nell'analisi del gioco – della sua morfologia, di una sua tassonomia e della sua importanza per il consorzio umano – è stato il citato Caillois, che ha distinto due fondamentali classi di gioco: il *ludus*, il gioco strutturato, e la *paidia*, il gioco libero e senza regole. Oltre a questa divisione tassonomica Caillois ha individuato una tipologia di generi di gioco, ciascuno dei quali presuppone nel giocatore un atteggiamento e un'aspettativa specifici: l'*agon* (il gioco competitivo, si pensi al calcio), l'*alea* (il gioco affidato al caso, come i dadi), l'*ilinx* (la vertigine sensoriale, per esempio il girotondo) e il *mimicry* (l'immedesimazione in qualcosa d'altro, come i giochi di ruolo, da guardie e ladri in poi). Va da sé che ci sono generi di gioco per lo più afferenti alla classe *ludus*, come i giochi di *agon* e *alea*, e generi di gioco più nell'alveo della classe *paidia*, come gli *ilinx*. E ci sono infine i giochi *mimicry*, che per la loro natura «ibrida» possono di volta in volta rientrare nella *paidia* o nel *ludus*, o meglio essere a mezza via fra le due classi. Come il gioco tradizionale anche il *videogame* si articola in molti generi e strategie (cfr. *infra*) e come i giochi più classici miscela spesso tutte e quattro le suddette componenti, ma di norma sono una o due di esse a prevalere sulle altre. Per fare un esempio immediato, nel Risiko l'*agon*, la competizione, è la struttura ludica dominante, però è miscelata all'*alea* (attacco e difesa sono decisi dal lancio dei dadi e durante il gioco si devono pescare carte da un mazzo) e in un certo senso anche al *mimicry* (l'immedesimarsi in un esercito ma anche il cercare di capire le mosse avversarie).

Un'interessante lettura sociologica del gioco viene fatta da Carzo e Centorrino i quali [Carzo – Centorrino 2002: 25-56], partendo da premesse simili a quelle già citate (Huizinga e Caillois), operano una sintesi delle *nuances* sociali del gioco al fine di posizionare il concetto di videogioco nel *continuum* fra attività lavorative e produttive e attività ludiche e ricreative. Il gioco può essere visto come l'attività dell'*homo ludens* [Huizinga 1946], in contrapposizione rispetto all'*homo faber* di latina memoria; e ciò individua da un lato uno spazio e un tempo di impegno per la comunità e per la sopravvivenza, e dall'altro uno spazio e un tempo per sé stessi e per il proprio svago, che Morin ha chiamato *loisir* [Morin 1962]. Tuttavia il gioco è per i due autori anche attività culturale, contrariamente a quanto sostenuto da Huizinga, e quindi la divisione fra *negotium* e *otium* si è riprodotta nei secoli, sostenuta e resa quasi intoccabile dai precetti cristiani (che prevedono che il tempo sia diviso in lavoro e preghiera) fino ai giorni nostri.

Però il gioco è anche, come molte altre attività umane, uno spazio di rappresentazione [Goffman 1961]: allo svolgimento dei giochi sono adibiti luoghi specifici, regole precise generalmente li disciplinano,

situazioni e sintassi di svolgimento sono coinvolte nella pratica ludica. Questo vale per i giochi in genere ed è valevole quindi anche per i videogiochi, in cui il luogo «esterno» della competizione – quello che in un gioco tradizionale potrebbe essere un campo di calcio – e il luogo «interno» – la situazione ludica – si compenetrano: seppure esista comunque, nell'ambito videoludico, una situazione materiale in cui le persone si trovano (casa propria, un autobus, una sala giochi), il videogioco come dimensione intellettuale e sensoriale si svolge nel mondo elettronico della macchina e nella mente e nell'occhio del giocatore, quella che gli autori chiamano *iperrealtà* [Carzo – Centorrino 2002: 56].

Il piacere del gioco. Uno degli argomenti ai quali si dedica meno attenzione è la sensazione di *piacere* che gli utenti dei videogiochi provano nell'uso dei *videogame*. Fra i pochi contributi a occuparsene è Quadrio – Maragliano – Melai 2003, in cui una specifica sezione è dedicata alla piacevolezza del videogiocare [ivi: 127-37]. Vi si enfatizza l'importanza del piacere funzionale del gioco, l'utilità delle situazioni simulate dai/nei giochi (video- o meno) e la centralità del rispetto delle regole. In particolare, nei *videogame* questa clausola è fondamentale, pena la fine del gioco. Ma v'è di più, in questo lavoro si elenca una lista di cinque tipi di piacere portati dal videogioco: il piacere della competizione, il piacere del portare a compimento il gioco fino al suo termine naturale, il piacere del «dominio del sistema» (cioè la gratificazione di dominare la complessità del gioco), il piacere per lo «spettacolo», inteso come avvincimento delle immagini e del loro susseguirsi, e infine il piacere del «contatto» fra la propria intelligenza e quella di chi, lontano nel tempo e nello spazio, aveva originariamente progettato il gioco. Ma c'è anche un ultimo piacere individuato, quello del «sentirsi parte», cioè quello del percepire di essere all'interno di una comunità di giocatori, sia amici sia sconosciuti, che condividono lo stesso immaginario e la stessa passione [ivi: 131-33].⁴

Si può dunque arguire, come fa Roberto Grandi [Grandi 2002 in Carzo – Centorrino 2002: 16], che «ciascuna classe di videogiochi definisce le proprie regole e la relazione specifica che si instaura tra i concetti di gioco e di video in funzione della quantità e della qualità di virtualità che attiva, sottraendosi sempre più spesso ai vincoli posti dalle categorie costruite nel tempo dall'industria culturale grazie a un processo di continue scomposizioni e ricomposizioni dei campi d'azione che sono anche campi d'esperienza e, possibilmente, di indagine scientifica». Da questa riflessione si coglierà anche l'occasione per indicare alcune referenze sui concetti di «virtuale» e di «virtualità» rispetto al «reale» e alla «realtà» in campo videoludico. Carzo e Centorrino si spingono oltre e, citando l'innovazione portata nel 1978 dal gioco *Space Invaders* della giapponese Taito (la possibilità di stabilire punteggi record e di scrivere le iniziali del proprio nome sullo schermo al termine della partita, in una «schermata» non a caso conosciuta come **vanity board*), leggono la dinamica del raggiungimento del record in funzione dei valori dell'*onore* e della *notorietà*, sulla scorta di quanto indicato da Amis [1982]. I due autori si richiamano alla teoria della classe agiata di Thorstein Veblen [1949] trasponendola nell'ambito videoludico, dove il giocatore «non fa altro che accumulare ricchezza in termini di onore (punteggio) per poi ostentarla nell'ambito del gruppo di riferimento (la comparsa delle iniziali)» [Carzo – Centorrino 2002: 75]. L'importanza di questa dinamica sociale nel gruppo dei pari,

⁴ Il problema di questo testo di Quadrio *et al.* del 2003, è necessario segnalarlo per una questione di correttezza, è che almeno cinque di questi sei piaceri erano già stati individuati, con uguale terminologia e con le stesse spiegazioni, da Ehrenberg nel 1991 ed erano poi stati richiamati anche in Le Diberder – Le Diberder 1998: 136-39.

frequentatori delle sale giochi [Panelas 1983], si rivelò in effetti alta fin da subito, non solo negli Stati Uniti, dove la «popolarità» fra adolescenti è un valore primario di egemonia sociale [Creasey – Myers 1986], ma anche in Giappone, dove il senso dell'onore è parte fondamentale del retaggio culturale nazionale [Ponticiello – Scrivo *et al.* 2005].

Lettura rituale. Una lettura molto suggestiva del videogioco in quanto gioco *rituale* è stata proposta di recente sulla base degli studi sui riti di passaggio. Fu l'antropologo francese Arnold Van Gennep [1909] a occuparsi in modo approfondito dei riti di passaggio e sulla base dei suoi studi Victor Turner [1986] individuò in seguito una distinzione tra fasi di vita e riti di passaggio *liminali* (legati alla sfera dell'obbligo sociale e del lavoro) e fasi di vita e riti di passaggio *liminoidi* (legati alla sfera del piacere e del gioco). Alinovi, sulla base di tali studi, propone pertanto la possibilità che la socialità e la sociabilità – specialmente quelle dei giocatori *online* – connesse all'uso dei videogiochi vengano studiate secondo quest'ottica, quantomeno non appena il *videogame* sarà uscito dalla sua fase di sviluppo e si sarà assestato come forma stabile e non come quella che è ancora attualmente, una novità in fase quasi aurorale o «intermedia» [Alinovi 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 43]. Tuttavia, come fanno notare i fratelli Le Diberder [1998], va anche considerato un aspetto molto importante e ricorrente: con costanza, nel corso della storia, si sono verificate tendenze repressive nei confronti del gioco, poiché esso è stato visto, nella cultura cristiana scolastica ed ecclesiastica in genere, come distraente dalla preghiera e dal lavoro [Mehl 1990]. Sono naturalmente molti gli studiosi al di fuori dell'ambito videoludico che si sono dedicati, oltre ad autori come Huizinga, Caillois, Winnicott, Van Gennep o Turner, al tema del gioco come parte fondamentale della vita dell'uomo.⁵

Lettura psicoanalitica. Il gioco può essere letto secondo le più diverse prospettive e una delle più interessanti è quella proposta da Bruno Bettelheim, che ne attua una lettura psicanalitica. Eugene Provenzo a sua volta ne ha adattato i concetti al videogioco [Provenzo 1991: 88 sgg.], indicando che anche il *videogame* come altri tipi di gioco può essere per il bambino «una possibilità di trovare una soluzione ai problemi irrisolti del passato, di gestire gli stress attuali e di sperimentare i diversi ruoli e forme d'interazione sociale» [Bettelheim 1987].

Giornalismo Videoludico. Un argomento apparentemente futile, ma invece degno di menzione, è il piccolo ma significativo «cambio di paradigma» che ha coinvolto il giornalismo culturale con l'avvento dei videogiochi. Scrive Riccardo Albini: «per fare la recensione di un videogioco bisogna essere in grado di superare il primo livello [del gioco] e il secondo e il terzo per poterli descrivere e commentare» [Albini 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a: 78]. Quindi il successo dei *videogame* ha prodotto giocoforza altri fruitori e, si può arguire, altri giornalisti, o meglio una mistura di entrambi, per dare vita a giornalisti-giocatori, secondo modalità peculiari, dato che ad esempio in ambito letterario non si richiede a un critico di saper recitare il *Macbeth*. Va infine segnalato che lo studioso di cinema Gianni Canova annota che il termine «videogioco» racchiuderebbe per certi aspetti una contraddizione semantica, dal momento che i videogiochi si giocano materialmente con le mani, con le dita (oggi

⁵ Fra cui cfr. l'opera di Gregory Bateson, che indica il gioco come atto metacomunicativo [Bateson 1972: 179 sgg.], le analisi di Carsten Jessen [2001] e il contributo di Anne Mette Thorhauge [2003], che riflette sulla natura sociale del gioco con riferimento al *videogame* in quanto esempio di particolare interazione simbolica e sociale.

anche con il corpo) e la parte visuale è più che altro la connessione – l'interfaccia – che ci permette di agire sul gioco mediante la tattilità e la manualità [Canova 2002]. Canova però, si può qui dire, non considera che l'interfaccia dei computer e dei videogiochi è sia tattile, sia visuale, sia – a volte – sonora, quindi la contraddizione che egli indica probabilmente non esiste.

CLASSIFICAZIONE DEI VIDEOGIOCHI

I videogiochi si possono agevolmente articolare in generi. «Agevolmente» tuttavia non si riferisce a un'uniformità nella classificazione ma alla possibilità di trovare numerose tassonomie e tipologie, dal momento che la complessità degli aspetti – strutturali, situazionali, tecnici – del videogioco ne rende difficile una segmentazione univoca. Ad esempio lo studioso Matteo Bittanti individua una tassonomia che distingue i videogiochi secondo più direttrici e trova una matrice che cerca di rendere conto della varietà di aspetti sotto cui è possibile osservare il composito mondo dei *videogame* [Bittanti 1999: 46]. Viene riproposta qui di seguito.

Tab. 2.1 Suddivisione dei tipi di *videogame* per Matteo Bittanti

TIPOLOGIA	VIDEOGAME	ARCADE O COIN-OF	COMPUTER GAME	HAND-HELD
• TRADUZIONE	VG PER CONSOLE	VG DA SALA/BAR	VG PER COMPUTER	VG PORTATILE
• SFERA	DOMESTICA	PUBBLICA	DOMESTICA	PUBBLICA
• FRUIZIONE	OFFLINE	OFFLINE	OFFLINE E ONLINE	OFFLINE
• ORIGINI	1972	1971	1962	1977

Qui Bittanti individua alcuni importanti elementi strutturali del mondo videoludico. Innanzitutto l'asse fra videogiochi da sala/bar e da casa. I primi sono detti *arcade* o **coin-op* (cioè *coin-operated*, che funzionano mediante inserimento di una moneta) e si trovano nei locali pubblici; i secondi trovano alloggio nei supporti tecnologici che si acquistano e che sono per uso personale. Poi c'è la distinzione fra i tipi di *hardware*, cioè se il gioco funzioni su cassa *arcade* (che è una sorta di *flipper* in verticale, come noto), su PC, su **console* fissa, su **console* portatile. Infine c'è la distinzione fra gioco **offline* e **online*, cioè fra i giochi che si giocano in casa, da soli o con un altro giocatore che si trova nella stessa stanza, collegato alla stessa macchina su cui il gioco funziona, e giochi che si giocano con altri giocatori che si trovano a distanza, e in questo caso il canale di comunicazione è chiaramente internet. Si può integrare la tassonomia di Bittanti aggiungendo che per certi aspetti anche le *console* portatili, come il GameBoy della Nintendo, possono assurgere in qualche misura a giochi *online* (seppure in questo senso non si intenda il collegamento a internet) grazie agli appositi cavi di collegamento che rendono possibile partite fra almeno due utenti umani [Pellitteri *et al.* 2002]; menzionando i cosiddetti *rhythm game*, introdotti negli anni Novanta, che coinvolgono l'intero corpo del giocatore, impegnato in attività come il ballo, la corsa simulata, l'esecuzione musicale; e infine rammentando che in qualche modo videogiochi *sui generis* possono essere considerati i **videopoker* e le **slot machine* elettroniche [Rubino 2001]; essi non rientrano però propriamente nell'ambito dei videogiochi perché sono basati esclusivamente sull'elemento dell'azzardo (l'*alea* di cui parla Caillois), escludendo le capacità intellettive e le abilità visuomotorie del giocatore.

I generi videoludici. Quella sopra è una tassonomia relativa per lo più all'allocatione del gioco e al tipo di situazione ambientale in cui il fruitore si trova rispetto al videogioco in quanto «oggetto». Per «generi» di videogiochi si intende più spesso una tipologia di canoni *interni* al gioco, similmente a quanto avviene per i generi letterari o cinematografici. In tal senso le tipologie possibili sono

molteplici. Si prende qui come riferimento quanto proposto in Berens – Howard 2002, con l’aggiunta di alcune osservazioni in Bittanti 1999, Carlà 1993 e Carlà 1996. È quindi possibile suddividere i giochi in:

1 – «azione e avventura», genere a sua volta suddivisibile in filoni indicati con i nomi «punta e clicca», «enigmi» (come il gioco *Monkey Island*), «*survival horror*» (come *Resident Evil*), «nasconditi e spara» (come *Metal Gear Solid*), «combattimenti spaziali» (*Space Invaders*) e «*adventure*» (giochi di esplorazione/azione come il celeberrimo *Tomb Raider*), che si basano sul concetto, individuato da Mark Cotone, di *spelunking*, ‘andare per spelonche’ [come riferito in Carlà 1996: 10];

2 – «sport» (da *Match Ball* a *Proevolution Soccer* ecc.): gli sport possono essere individuali, nei quali il giocatore impersona sempre lo stesso personaggio (come nel tennis o nel golf), o collettivi, dove il giocatore si identifica con i vari componenti la sua squadra e le sue competenze passano da un giocatore all’altro a seconda di quale sia l’*alias* (l’*alter ego* digitale) in possesso di palla;

3 – «guida e gare» (si pensi alle corse d’auto, come il classico *Pole Position*): un sottogenere sportivo, che ha sue peculiarità nello svolgimento e nella «regia», cioè in quello che il giocatore vede sullo schermo e le sue modalità d’interazione;

4 – «sparatutto in prima persona» («*first person shooter*», *FPS*, come *Doom*): ciò significa che il giocatore si identifica in un personaggio con i cui occhi vede l’azione, in una ripresa in soggettiva;

5 – «piattaforme e *puzzle*» (si pensi a giochi come *Mario Bros.*, celebre esempio di *platform*, o *Tetris*, noto *puzzle* cinematografico): per «piattaforma» si intende la lunga serie di impalcature, ponti, burroni, scale, trampolini ecc. che il personaggio deve attraversare, in scorrimento orizzontale da sinistra a destra e/o orizzontale dal basso in alto, come nei giochi classici bidimensionali, o in versione tridimensionale, come in quelli più recenti; in tal senso si può sostenere che giochi come *Tomb Raider* siano degli *adventure* d’esplorazione basati su un concetto tridimensionale di *platform*;

6 – GDR o *RPG* (cioè «giochi di ruolo» o «*role playing games*»): sono giochi in cui la componente narrativa è molto sviluppata, e derivano direttamente dagli eponimi giochi di carte o con soldatini inventati negli anni Settanta a partire dal *Dungeons & Dragons* di Gary Gygax;

7 – «strategia» (o STR, «strategia in tempo reale», in inglese *RTS*, «*real time strategy*»): più che un genere di gioco si tratta di una modalità ludico-narrativa, per la quale il giocatore deve svolgere una serie di operazioni complesse, per esempio senza farsi scoprire dai *NPC* (*non-playing characters*, ‘personaggi non giocanti’, cioè gli avversari digitali creati dal computer), come nel caso di *Metal Gear*, il gioco che ha inaugurato un sottogenere detto *stealth action* (‘avventura silenziosa’, cioè senza farsi scoprire);

8 – «simulazioni» (volo, guida ecc., con una perfetta attenzione alla riproduzione realistica);

9 – i cosiddetti «*God game*», in cui il protagonista può essere il sindaco di una città, il *manager* di una società, perfino un’astratta entità trascendente e gestire il campo d’applicazione dei suoi poteri demiurgici, che si tratti di una squadra, di una civiltà dalla preistoria al viaggio nello spazio o di un pianeta intero (si pensi a *Sim City* o *Civilization*);

10 – «picchiaduro» (in inglese «*Beat'em all*», ‘colpiscili tutti’): giochi di combattimento in cui si impersona un guerriero (uomo, donna, mostro, alieno, *cyborg* ecc.) e ci si batte contro altri giocatori o contro il computer in scenari disparati.

Questa suddivisione dei videogiochi risulta per alcuni opinabile perché mutuata da categorie preesistenti e parzialmente derivate dalla televisione, dal cinema, dalla letteratura [Tanoni 2003], vanno quindi segnalati altri studi in cui vengono presentate tassonomie e tipologie simili ma che differiscono da questa (proposta solo a titolo orientativo) per vari particolari su cui comunque qui non vale la pena dilungarsi [Le Diberder – Le Diberder 1993 e 1998, Carlà 1996, Bittanti 1999].

Classificazione dei Le Diberder. I su richiamati Alan e Frédéric Le Diberder comunque hanno proposto [1993 e 1998] una tassonomia articolata in tre grandi famiglie di videogiochi: **di riflessione*, **di simulazione* e **d’azione*.

Alla prima appartengono i generi «classici» (come *Monòpoli*), «strategia » (come *Chessmaster*) e i «giochi di ruolo e d’avventura» (*Legend of Zelda*);

alla seconda i «sistemi complessi» (*Sim City 3000*), gli «sport» (gli autori qui intendono quelli di guida, come *GP 2*), i «simulatori» (*Flight Simulator*) e i giochi di «strategia militare» (*Civilization*);

alla terza i giochi di «sport» intesi come giochi individuali e di squadra (come *FIFA Soccer*), i giochi di «combattimento» (*Tekken*), i «giochi di tiro» (*Doom* e altri simili), i giochi «di riflessione» (qui gli autori intendono *puzzle* come *Tetris*) e i giochi di «piattaforma» (come *Mario Bros.*).

La suddivisione, per quanto intrigante, non è aliena da incongruenze, non ultima la scelta di nominare i generi con una terminologia originale invece che usare in modo più pratico le classificazioni già in uso ovunque, ma il risultato è interessante.

Classificazione di Myers. David Myers ha però proposto un’altra classificazione, di tipo *strutturalista*: «la determinazione delle caratteristiche fondamentali attorno alle quali ruotano le categorie dei videogiochi richiede la rappresentazione dei giochi stessi come una sequenza probabilistica di eventi e oggetti. Questa è una visione strutturalista delle categorie, in cui la tematica, i personaggi e altri elementi del gioco sono considerati significativi esclusivamente per ciò che concerne le loro relazioni» [Myers 1990a: 296-97, citato in Carzo – Centorrino 2002: 157-58].

Tab. 2.2 Suddivisione strutturalista dei generi di *videogame* per David Myers

GENERE	MATERIALI TESTUALI	STRUTTURE	FUNZIONI INTERATTIVE	ESEMPI
• ARCADE	ASTRAZIONI GEOMETRICHE	STIMOLO-RISPOSTA	SCOPERTA/ APPRENDIMENTO	<i>SPACE INVADERS</i>
• ADVENTURE	ASTRAZIONI DRAMMATURGICHE	LOGICA	SCOPERTA/ APPRENDIMENTO	<i>DONKEY KONG</i>
• SMULAZIONE	ALGORITMI MECCANICI	MECCANICA	SCOPERTA/ APPRENDIMENTO/ MANIPOLAZIONE	<i>PONG</i>
• GDR	MODELLI CULTURALI	CULTURALE	SCOPERTA/ APPRENDIMENTO/ MANIPOLAZIONE/	<i>FINAL FANTASY</i>

• WARGAME	SCELTE OPERATE DALL'AVVERSARIO	COMPETIZIONE CON UN AVVERSARIO	TESTO SCOPERTA/ APPRENDIMENTO/ MANIPOLAZIONE/ TESTO	FORCE 21
• STRATEGIA	SCELTE OPERATE DALL'AUTORE	COMPETIZIONE CON L'AUTORE DEL GIOCO	SCOPERTA/ APPRENDIMENTO/ MANIPOLAZIONE/ TESTO	MYST

Le suddivisioni di cui sopra riguardano soprattutto il tipo di svolgimento e la situazione fittizia in cui il videogiocatore si trova nell'andamento della sua partita.

Videogiochi e gender. Ma già qui è possibile notare, nell'attenzione al tipo di situazioni da affrontare, come nella storia dei videogiochi risulti che «i progettisti sono tutti maschi... e fanno giochi da maschi e per maschi, anche perché non sanno cosa può una femmina volere da un videogioco» [Herz 1998: 174; cfr. anche Kafai 1996]. I progettisti non saranno proprio tutti uomini, resta tuttavia il fatto, riportato da Herz, che si può ipotizzare l'esistenza di un preciso asse di *gender* nei tipi e generi di videogioco: Herz cita alcuni giochi in genere apprezzati dalle ragazze e si tratta quasi sempre di giochi non aggressivi, dove per lo più il protagonista della partita (quindi il videogiocatore) non attacca nessuno ma scappa, dove non si colpisce ma si è inseguiti, si salta, si muore ma non si è mai aggressivi. Herz a questo punto rileva che quelli amati dalle ragazze sarebbero tutti giochi il cui scopo finale è «imporre l'Ordine al Caos» e anche un noto scrittore di fantascienza, oltre che di videogiochi, Orson Scott Card, insiste: «Per quelli tra voi che ritengono che le ragazze siano immuni, ricordate che giocare con le bambole è un'altra manifestazione di fantasia di potere: sono «persone» adorabili, che fanno sempre e solo quello che voi desiderate» [Card 1989]. V'è insomma l'idea diffusa che il ruolo sociale della donna e una sua presunta vocazione al controllo degli eventi e delle persone che la attorniano (presunzione che sa molto di stereotipo socioculturale, ad ogni modo) influenzi le preferenze di genere delle videogioiatrici. Già in un precoce studio della prima metà degli anni Ottanta si poneva attenzione al fatto che, essendo la maggior parte dei videogiochi di argomento aggressivo, ciò allontanava molto le potenziali giocatrici di sesso femminile, tanto che – in ragione dell'importanza del *videogame* come porta d'ingresso all'interesse più generale per l'informatica – si auspicava apertamente una maggiore diversificazione dei generi di videogioco al fine di attirare anche l'universo muliebre a questa particolare forma d'intrattenimento e narrazione ludica [Greenfield 1985: 130].

Un'interessante analisi sugli stereotipi di *gender* è stata svolta da Provenzo [1991], il quale nota acutamente che la stereotipizzazione della donna nei videogiochi in quanto «sesso debole» ha un effetto non tanto sulla rappresentazione di sé da parte delle donne quanto sul rinforzo stereotipico nei giocatori maschi [ivi: 100; cfr. anche Ware – Stuck 1985 e Wilder *et al.* 1985], e che tale insistenza stereotipa sembrerebbe riposare sulla concezione della donna nei romanzi per ragazzi e nei libri di testo precedenti ai movimenti per i diritti civili degli anni Sessanta [Ross 1972]. Forse però il più interessante studio sulla relazione fra videogiochi e tematiche di *gender*, in particolare fra *videogame* e giocatrici di sesso femminile, è Cassell – Jenkins *et al.* 1998, dove la tematica viene sviscerata grazie a saggi di vari autori e vi viene rilevato come i videogiochi, tradizionalmente associati a un pubblico maschile, negli ultimi anni sono diventati molto popolari fra le ragazze a partire da un'insolita quanto forte alleanza fra movimenti femministi e società produttrici di videogiochi, nel quadro di una complessificazione della relazione fra i *videogame* e i loro pubblici.

Ad ogni modo negli USA, dove le questioni di *gender* sono molto trattate, il tema è emerso in modo più corposo e continuativo che altrove. In questa sede basti citare l'approccio comportamentista di Braun *et al.* [1986 e 1989]; Skirrow [1990], secondo il quale le donne non giocherebbero ai *videogame* perché non adeguatamente rappresentate; Zimbardo [in uno studio del 1991 riferito in Provenzo 1991], per il quale la maggior parte dei giochi alimenterebbe fantasie maschiliste di controllo, potere e distruzione; Gailey [1992], secondo cui le ragazze, se rappresentate nei videogiochi con personaggi vittime od oggetto di conquista, rinegozierebbero il loro ruolo autoattribuendosi altri tipi di funzione all'interno del mondo fittizio del gioco; Buchanan [2000], dove si rileva che di recente i personaggi femminili nei *videogame* sono saliti alla ribalta e di conseguenza – dato storicamente molto importante – oggi almeno la metà dei videogiocatori sono in realtà videogiocatrici [IDSA 2001]. Altre referenze interessanti sul «sessismo» nelle simulazioni si trovano in Chisholm – Krishnakumar 1981, Mackie – Cooper 1985 e Goldstein 1994b in Goldstein 1994a. Anche in ambito italiano se ne è scritto [Quadrio – Maragliano – Melai 2003: 139-47], sulla scorta del cruciale lavoro di Joshua Meyrowitz [1985] in cui si proponeva il concetto di «fusione fra maschile e femminile» causata dall'avvento dei media elettronici e che starebbe portando a una progressiva fusione delle tematiche di *gender*, con la mescolanza dei «sistemi informativi» virili e muliebri. Basti pensare che nelle vetrine dei negozi di giocattoli oggetti come il GameBoy, malgrado il nome, sono fortunatamente presenti anche in mezzo ai giochi per le bambine [Quadrio – Maragliano – Melai 2003: 143].

Classificazione dei videogiochi e psicologia. In un'indagine recente si rileva, ad ogni modo, che in Italia il sesso è una variabile significativa rispetto alla pratica videoludica: fra gli adolescenti, il gioco solitario è più diffuso fra i maschi (69%, contro il 43% per le femmine), così come per il gioco in compagnia (77% contro 54%) [Tirocchi – Andò – Antenore 2002: 121]. Recentemente c'è chi, in ambito strettamente psicologico, ha avanzato l'ipotesi che la suddivisione tipologica in tre principali famiglie di videogiochi (di competizione, d'avventura e di simulazione) possa corrispondere alla classica tripartizione piagetiana degli stadi evolutivi della psicologia cognitiva infantile: i giochi di destrezza e abilità corrisponderebbero alla fase sensomotoria, quelli di simulazione si riferirebbero alla fase operatoria logico-razionale e quelli d'avventura alla fase rappresentativa-simbolica [Antinucci – Campiglio 1998; cfr. anche Strein 1987].

Un'ultima, rapida osservazione a proposito della tipologia di generi dei videogiochi deve riguardare il fatto che in Giappone sono molto più venduti i giochi di gruppo, cioè quelli in cui c'è un'intera squadra di videogiocatori che deve giocare insieme per raggiungere uno scopo comune, mentre negli Stati Uniti sono molto più venduti i giochi che si affrontano in solitaria. Diversamente, in Italia i giochi più giocati e venduti sono quelli di guida e quelli sul calcio. C'è quindi a tal proposito chi ha ipotizzato che la struttura sociale e l'ideologia dominante sottesa al sistema sociale di un dato paese possano avere effetti rilevanti sulle scelte ludiche dei videogiocatori [Toles 1985 in Mosco – Wasko 1985, Fraschini 2000]. Herz rileva che all'inizio degli anni Novanta, con l'emergere dei giochi di simulazione, divenne molto venduto e popolare addirittura un gioco sul giardinaggio [Herz 1998: 217], e la sua interpretazione è che questo tipo di giochi sia divenuto estremamente amato, insieme ad altri giochi «statici» (e, si può dire, piccolo-borghesi) come quelli sulla pesca di lago, per il senso di grande controllo e sicurezza dato al giocatore a livello psicologico. V'è tuttavia da fare un'aggiunta di non poco conto al riguardo, cioè l'annotazione che qualsiasi videogioco, a un livello più o meno avanzato, più o meno cosciente, può tradire l'impianto ideologico e culturale del suo creatore, con la possibilità di influire su quello del giocatore. Se i valori impliciti su cui il gioco è impostato, insomma, sono già decisi a monte, la capacità di scelta del giocatore è limitata alle opzioni già previste.

ASPETTI COGNITIVI DEI VIDEOGIOCHI

Come risulta da questa rassegna bibliografica, un videogioco non è solo un passatempo ma è anche un linguaggio e dunque, in definitiva, un approccio cognitivo. Qui emerge per l'appunto un altro possibile abordaggio del tema videoludico, quello cognitivista, dal momento che molti teorici del settore già in tempi non sospetti affermavano che determinati linguaggi non sono semplicemente strumenti da applicare o usare bensì mondi «immersivi», nei quali l'utente si trova ad agire come se si trovasse in un «ambiente fluido» [Barbieri 1991, Maragliano 1996].

Le prime analisi psicologiche. La tematica del rapporto fra bambini e videogiochi è emersa soprattutto in ambito psicologico oltre che in quello specificamente pedagogico, e si è sviluppata secondo tre teorie principali: la *general arousal theory*, 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*, secondo la quale anche il videogioco è una forma di attività sociale attraverso cui è possibile l'apprendimento; la *catharsis theory*, secondo cui i bambini, vivendo determinati sentimenti e situazioni nel gioco, ne vengono «purgati» [Choi 1997]. Il dibattito ha privilegiato un atteggiamento per lo più pessimista, come si vedrà. Qui si può indicare che una delle ragioni per le quali molti studiosi, per lo più di area psicologica e pedagogica, hanno indicato i videogiochi come fattori negativi dello sviluppo psico-cognitivo, sociale ed emotivo dei bambini e dei ragazzi è, forse inconsapevolmente, di natura ideologica e basata su una implicita contrapposizione fra buona parte della classe intellettuale a cui appartengono in genere gli analisti di area psico-pedagogica, allevati da una cultura alfabetica e scolastica (e quindi il più delle volte, oggi, «anacronistica») [Maragliano 1998, Marrone 2005], rispetto alle nuove generazioni, cresciute in un mondo multimediatizzato [Igarashi 1986], e che hanno ricevuto l'attributo di «*media enthusiasts*» [Kafai 1996].

Il linguaggio videoludico. Il linguaggio videoludico ha grammatiche e sintassi tutte sue. Coordinare fin dalla più tenera età mani, dita, occhi, tempi e obiettivi strategici rispetto a uno scopo ha per i bambini e i ragazzi notevoli conseguenze sulle capacità visuomotorie [McClure 1985, Quadrio – Maragliano – Melai 2003, Maragliano 1996 e 1998, Pellitteri 2004: 11]. Uno studio ormai classico sui mass media nella loro relazione con i bambini [Greenfield 1985] si interessa anche di videogiochi e presenta al riguardo numerosi spunti interessanti. Greenfield chiama in causa molti autori di area pedagogica e psicologica come Howard Gardner il quale, nel 1983, già indicava il videogioco come «il connubio della televisione e del computer» [Gardner 1983; cfr. anche Sudnow 1983]. Vari studi della prima ora del resto confermano l'ipotesi fondante secondo la quale i bambini sono più attratti dal linguaggio delle immagini in movimento rispetto alle figure statiche o, peggio, al testo alfabetico [Malone 1980, 1981a e 1981b] e si sono dedicati alle differenti concezioni dello spazio fisico investite dal muovere i personaggi dei videogiochi in spazi simulati, che essi siano bidimensionali o tridimensionali [Rodriguez *et al.* 1983, Dorval – Pepin 1986, Wolf 1997].

Capacità sensomotorie. Nel periodo aurorale degli studi di settore pressoché tutta l'attenzione degli studiosi si era concentrata sulle capacità sensomotorie degli utenti, senza considerare i processi mentali, anzi escludendone la possibilità [come riferito in Greenfield 1985: 131]. Greenfield aborda questo problema in modo molto diretto e «aggressivo» nei confronti di chi critica i videogiochi senza conoscerli a fondo: «primo, le capacità sensomotorie che implicano la coordinazione occhio-mano sono importanti in sé stesse [...]. Secondo, si è riscontrato che nei videogiochi le capacità richieste vanno molto al di là della coordinazione occhio-mano: [...] molti di coloro che li criticano non sono in grado di giocarci e [...] i problemi che incontrerebbero andrebbero molto al di là della semplice

coordinazione» [*ibid.*]. Nell'analisi particolareggiata di un gioco molto famoso negli anni Ottanta, *Pac-Man*, Greenfield porta annotazioni di grande interesse: «*Pac-Man* è più simile alla vita che agli scacchi: il giocatore non solo deve superare gli ostacoli, ma deve anche venire a capo di un compito induttivo che consiste nel calcolarne la natura» [*ivi*: 135; cfr. anche Greenfield 1983 in Baughman – Claggett *et al.* 1983].⁶

Pensiero in parallelo. L'osservazione più importante di Greenfield però riguarda il «pensiero in parallelo» [Greenfield 1985: 136-37], contrapposto al «pensiero seriale». Quest'ultimo coinvolge i lettori mediante processi di ragionamento lineare, il primo invece è «la possibilità di assumere informazioni simultaneamente da più fonti», come accade a chi, specialmente se fin da piccolo, si trova in un mondo popolato dai linguaggi dell'audiovisione, dell'informatica e dei mass media; se ne conclude che coloro i quali, come i bambini di oggi, crescono a contatto con la TV e il computer, vengono favoriti nello sviluppo di procedimenti di acquisizione dell'informazione «in parallelo». E questo porta, a sua volta, allo sviluppo di capacità come la flessibilità e l'autonomia nel raggiungere dei risultati [Kahn 1981].

Competenze manipolative. Questa importanza delle capacità cognitive del giocatore si estende anche alle competenze di tipo «manipolativo», nel caso in cui – come avviene spesso nei videogiochi attuali ma come avveniva già in vari *videogame* degli anni Ottanta – sia compito del videogiocatore «costruire» un percorso, oggetti, la personalità e i «poteri» di un personaggio o di un veicolo. Alcune ricerche hanno ben rimarcato l'importanza di tale fattore [Wanner 1982, Griffith *et al.* 1983]. Non solo: altra caratteristica dei videogiochi, correlata alle precedenti, è che in genere i giocatori, una volta esaurite le possibilità di un dato gioco, risolta la «partita» o portata a termine la «storia», non sempre trovano emozioni inedite da quel gioco, un po' come accade per altre forme d'intrattenimento. Rivisitare il gioco sarà possibile, ma la novità è esaurita, perché le combinazioni manipolatorie, le sequenze di gioco ritorneranno simili a quelle già provate, seppure mai uguali. S'è dunque dimostrato, in tal modo, che i bambini cercano le novità e situazioni che li mettano alla prova: tutto il contrario di un atteggiamento passivo [Laboratory of Comparative Human Cognition 1982]. Il tema della giocabilità/rigiocabilità dei *videogame* peraltro è riemerso di recente nell'ambito degli studi sulla narratività. Ernest Adams ha denunciato la precarietà dei giochi *adventure*: «quando si gioca per la seconda volta a un gioco al computer per scoprirne le ramificazioni che ci siamo persi alla prima, tendiamo ad affrettarci passando per quelle sezioni che abbiamo già visto, senza dedicarvi molta attenzione. E se la narrazione è lineare [...], una volta che avremo conosciuto la storia non ci sarà grande motivazione a giocare di nuovo» [Adams 2001a; cfr. anche Adams 2001b].

Narratività e sensorialità nei videogiochi. Il fatto che la «narratività» dei videogiochi si basi sulla visualità, sulla auditività e sulla corporeità, in una parola sulla *sensorialità* – ciò che avviene, in forme peculiari, anche in altre forme narrative come il fumetto [Pellitteri 1998] – fa sì che le modalità di ragionamento dei videogiocatori e in generale delle nuove generazioni (videogiochi o no) siano meno

⁶ Il documento curato da Baughman e Claggett, intitolato *Video Games and Human Development: A Research Agenda for the '80s*, è uno dei più interessanti degli anni Ottanta e deriva dall'omonimo, pionieristico simposio svoltosi all'università di Harvard nel 1983. Fra i più validi interventi di quel convegno va ricordato almeno Kay 1983.

«lineari» rispetto a quelle di chi è cresciuto in un'epoca senza TV e soprattutto senza media interattivi [De Kerckhove 1993 e 1998, Maragliano 1996, Detti 1998].

Interattività. E qui ecco profilarsi un altro importante tassello del discorso, l'interattività. «L'America adora gli schermi televisivi, e i videogiochi domestici [ci] hanno dato una maniera per allargare il nostro rapporto con loro. [I *videogame* da casa] hanno dato alla gente la possibilità di manipolare l'azione sullo schermo, cosa che li ha resi la prima forma di televisione interattiva» [Herz 1998: 46]. Si parla molto di questo elemento tipico dei nuovi media, in particolare del computer, dell'internet e per l'appunto del videogioco [Myers 1990b e 1991]. Il tema dell'interattività è fondativo dell'analisi di Greenfield: «è molto probabile che, prima dell'avvento dei videogiochi, una generazione istruita ed educata con il cinema e con la televisione non si sentisse a suo agio: infatti al mezzo di espressione più attivo, la scrittura, mancava il dinamismo visivo; la televisione sfruttava il dinamismo, ma su di essa lo spettatore non aveva possibilità di intervento. I videogiochi sono quindi il primo mezzo che somma dinamismo visivo e ruolo partecipativo attivo del bambino» [Greenfield 1985: 124]. Greenfield e molti ricercatori statunitensi (e non) hanno dedicato attenzione per lo più al rapporto fra i videogiochi e il mondo infantile, ma a parte questa limitazione metodologica, che peraltro è giustificata dalla problematicità dell'età infantile dal punto di vista dell'apprendimento e della formazione della personalità, i risultati degli studi americani e in generale anglosassoni, come si sta rilevando in queste pagine, tendono a dimostrare l'influenza del videogioco nei processi di sviluppo dei giovani utenti: tanto che appare certo oltre ogni ragionevole dubbio che il principale motivo della preferenza dei bambini per i videogiochi rispetto alla televisione sia il controllo che è possibile esercitare sulla storia e sui personaggi, come testimoniato da numerose interviste con i diretti interessati [ivi: 125].

Iterattività. Ha scritto Ted Friedman, sulla scorta della famosa teoria cibernetica di Norbert Wiener [1948], che l'interazione con il computer, specie in una situazione ludica, è «il modo in cui i computer trasformano lo scambio tra il lettore e il testo in una catena di retroazione (*feedback loop*)» [Friedman 1995 in Jones *et al.* 1985]; tale catena di retroazione è caratterizzata, secondo Brand, da una caratteristica *granularità* [Brand 1987: 46], per la quale «anche l'intervento più "creativo" del *gamer* nel *corpus* del testo elettronico è mediato e orientato dall'attività del *software*; la semiosi umana nel *computer game* è costituzionalmente "permeata" di automatismo» [Molina 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 146]. Ciò appare in accordo con quanto sostenuto da Espen J. Aarseth, che definisce il viaggio interattivo nello spazio ludico da parte del videogiocatore come una serie di azioni *ergodiche* (dal greco *ergon*, 'lavoro', 'fatica' e *odox*, 'percorso'), che richiedono «uno sforzo non banale per consentire al [fruitore del gioco] di attraversare il testo» [Aarseth 1997: 1], sforzo che coinvolge il giocatore in un «processo decisionale che influirà sulla sua esperienza del sistema» [Frasca 2001: 39] e che gli dà «l'illusione di agire con poteri amplificati in un ambiente vivente» [Klevjer 2001].

Dichiara però a questo proposito Matteo Bittanti, in parziale controtendenza: «L'essenza del *videogame* non è tanto l'interattività – nozione ambigua e abusata – ma l'iterattività, la ripetizione con sperimentazione. Il gioco ti consente di riprovare, di tentare nuovamente. Detto altrimenti: il videogioco è un dispositivo didattico, una macchina per imparare» [Bittanti 2003]. Di certo questo elemento, per quanto evidente nell'essenza stessa del videogioco, di rado è preso in esame dai suoi critici. Il *videogame* si basa su una filosofia che solo incidentalmente, al suo livello più esterno, è volta alla conclusione della partita, alla vittoria. Il videogioco consisterebbe più in profondità «nel migliorarsi, nel ripetere sempre meglio una serie di gesti finalizzati, fino a quando non si raggiunga la perfezione. Ancora più a fondo, alla base dell'estetica – e forse dell'etica – del videogioco sarebbero celate possibilità e visioni per loro natura eversive, ma allo stesso tempo non violente e costruttive, rispetto al conformismo sociale» [Pellitteri 2005b]. «Il videogioco consente [...] di imporsi in

competizioni rigidamente strutturate (meritocrazia perfetta del *game* vs. disuguaglianza sociale analogica), di persistere. [...] Mentre la società sanziona l'errore, il *videogame* lo incoraggia. Sbagliare fa parte del gioco. Il *videogame* è un esercizio buddista. Ti insegna a morire dieci, cento, mille volte. Ad accettare la tua inevitabile estinzione. La piccola morte del gioco prefigura ed esorcizza la grande morte» [Bittanti 2003]. Allora non è un caso che Herz riprenda il concetto: «l'emozione della sopravvivenza è ciò che costituisce la natura dei videogiochi: stai attingendo al più potente degli istinti umani. La sopravvivenza. Lotta o fuga» [Herz 1998: 85].

Dinamiche d'azione e di scelta. Questa dicotomia fra lotta e fuga è un concetto condivisibile, tuttavia c'è chi ha espresso in modo più compiuto la compresenza delle dinamiche d'azione e di scelta dei videogiocatori. Già nel 1982 Chris Crawford, uno dei pionieri della programmazione di *videogame*, aveva suggerito che nella pratica videoludica sarebbero presenti quattro fattori fondamentali: rappresentazione, interazione, conflitto e salvezza [Crawford 1982 e 1997]. La combinazione di questi quattro fattori darebbe vita, secondo Kasvi, a «un sistema formale chiuso che costituisce, soggettivamente, uno spaccato della realtà. I giochi sono un medium interattivo e dinamico. Tale interattività consente ai programmatori di rappresentare adeguatamente la casualità che governa gli aspetti della realtà soggetti a mutamenti. Come risultato, il giocatore può esplorare la realtà del gioco» [Kasvi 2000 in Kymäläinen – Seppänen 2000]; come dire, in altre parole, che il videogioco è un dispositivo in base al quale il giocatore deve agire per portare a termine una sua strategia vincente [Myers 1984, Trainor – Krasnewich 1996].

Visualità/Sonorità – Imitazione/Simulazione. Un altro studioso [Fraschini 2000 e 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a] ha posto l'attenzione su due elementi di grande utilità per la comprensione approfondita delle strutture linguistiche del videogioco. Il primo consiste nella non indispensabilità del sonoro. Certamente suoni, rumori e musica sono d'aiuto per una più completa immersione nell'ambiente ricreato dal videogioco, tuttavia Fraschini segnala la pressoché totale visualità del *videogame* e il suo riferirsi a un universo e a linguaggi per lo più iconici e cinematografici. Il secondo elemento riguarda la fusione fra la pratica *imitativa* e quella *simulativa* presenti nel videogioco: il *videogame* imita porzioni di realtà a un livello di approssimazione più o meno accurato (o simbolizzato), e simula meccaniche del reale; ma, ancora più interessante, spesso il videogioco «simula una simulazione», come nel caso dei giochi sportivi. Secondo Fraschini i videogiochi sportivi simulano il punto di vista di uno spettatore televisivo che assista a un incontro (di calcio o di tennis ecc.) e, anche se il giocatore di fatto gioca partecipando all'azione e determinandone il successo o il fallimento, lo fa come se si trovasse a guardare un *match* in televisione. Quindi appare chiaro in tal senso che le grammatiche e le sintassi del videogioco, nella maggior parte dei casi, afferiscono a un immaginario televisivo oltre che cinematografico (come si nota da più parti).

Un'analisi di stampo pedagogico. Un valido e già citato contributo di area pedagogica [Quadrio – Maragliano – Melai 2003] si concentra sui vari aspetti cognitivi, psicologici e linguistici del videogioco con grande apertura alla discussione e attraverso la presentazione di un po' tutti gli aspetti fondanti del videogiocare in relazione agli utenti di età infantile e preadolescenziale. Vi si introduce una terminologia, peraltro, molto indicativa dei processi mentali che gli utenti dei *videogame* attraversano nel videogiocare: «analfabetismo» per designare l'assenza o quasi di elementi alfabetici all'interno del cosmo videoludico, segnato com'è, questo, dai codici iconici, e «dentrismo», per indicare, con licenza parlando, l'uso in situazione del videogioco da parte del bambino, che ne attua un'esperienza empirica e non teorica, senza particolari sovrastrutture di pensiero [ivi: 21]. In quel testo, destinato ai genitori, si ravvisa un accettabile livello di approfondimento delle tematiche trattate ma si tratta in realtà di un

testo divulgativo, che però fa propri molti risultati appartenenti al mondo della ricerca, poiché tutti i suoi autori sono accademici.

Uno «psicofarmaco» democratico. Oggi i teorici di *games studies*, con un atteggiamento al contempo serio e ironico sulla loro materia, tendono a essere dissacratori verso questo nuovo oggetto d'analisi, distanziandosi dalla preoccupata seriosità degli studiosi delle generazioni precedenti. È così che c'è chi afferma, con voluta *nonchalance* ma basandosi su argomentazioni convincenti, che il videogioco può essere definito come «uno psicofarmaco democratico. Come dire: agisce sul sistema nervoso, ma solo se il soggetto è consenziente. [...] Il giocatore finisce per *fondersi* con il gioco. [...] Il videogioco, spugna virtuale, assorbe tutte le capacità cognitive del fruitore. [...] Per chi non si sia mai trovato di fronte ad un buon *videogame*, un simile stato di *trance* apparirà assurdo. [Ma la] capacità di succhiare il giocatore, di coinvolgerlo e stravolgerlo rappresenta uno specifico del medium videoludico. Il gioco elettronico possiede un potenziale di immersività e attrazione che altri media non hanno» [Fulco 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 47-48]. Va osservato, tuttavia, che la differenza cognitiva fra il videogioco e altre forme mediatiche sta proprio nel concetto di interattività di cui tanto si parla, rispetto alla maggiore passività del fruitore di fronte a media come la televisione, che peraltro – e qui è necessario dissentire da Fulco – è caratterizzata da un potere ipnotico e da una forza pervasiva ben maggiori che in qualsiasi altra piattaforma mediale, come confermato dalle ricerche comparative sull'uso dei media da parte sia degli adolescenti sia degli adulti [IDSA 2001, Mediamonitor Minori 2001 e altre, cfr. *infra*].

IL VIDEOGIOCO COME MEDIUM

Ha scritto l'autore di romanzi e racconti *cyberpunk* William Gibson: «quando mi sono messo ad [osservare i ragazzi che giocavano ai *videogame*] ho capito quanto fossero *rapiti* da quei giochi: me ne sono accorto dall'intensità fisica dei loro atteggiamenti. [...] E chiaramente loro credevano nello spazio proiettato dai giochi. Tutti quelli che lavorano con i computer sviluppano una fiducia istintiva nell'esistenza di una specie di spazio reale dietro lo schermo; quando le parole o le immagini spariscono dallo schermo ci si chiede spontaneamente: “dove se ne sono andate?”. Be', se ne vanno dietro, in un qualche posto che non riusciamo a vedere» [riferito in McCaffery 1991: 272].

Aspetti linguistici. L'aspetto linguistico del videogioco in quanto forma di comunicazione con propri codici e proprie modalità espressive è diffusamente analizzato. Uno studio della prima ora per esempio venne realizzato già nel 1972 ed è di enorme interesse storico, perché in quell'anno si era quanto mai agli albori del *videogame* [Bell 1972]. Le analisi sul tema però vengono oggi operate a partire da una varietà di atteggiamenti, «apocalittici» o «integrati» [prendendo a prestito la terminologia resa celebre in Eco 1964] o a mezza via fra la ricerca *bona fide* di un'oggettività d'analisi e la frequente caduta, consapevole o meno che sia, nel preoccupato anatema contro questo nuovo medium.

Aspetti antropologici e ruolo dei genitori. Lo studio di Garassini e Romano già citato, ad esempio, mette in luce in via generale la problematica dei nuovi media, che per gli autori non è di natura solo tecnica ma soprattutto umana e antropologica: «tutti questi elementi fanno parte del problema informativo e di quello educativo. Ne fanno parte in maniera così radicale da precedere qualsiasi giudizio di qualità e di moralità rispetto ad azioni, opere e usi riscontrabili nel mondo digitale. La prima questione con cui dobbiamo confrontarci non è [...] se un certo sito, o un certo gioco, è “buono” o “cattivo”. Prima ancora dobbiamo chiederci che cosa accade a noi – e al mondo in cui siamo immersi – per il semplice fatto che usiamo quello strumento. “Buoni” o “cattivi” che siano i suoi contenuti, esso ci cambia» [Garassini – Romano 2001: 2].

Un lavoro che condivide l'impostazione del precedente [Laniado – Pietra 2004] si concentra peraltro sull'importanza dei genitori nei criteri di scelta e acquisto dei videogiochi [*ivi*: 60 sgg.], sottolineando aspetti come le caratteristiche da considerare nella scelta di un gioco (interattività, trama, qualità tecniche): «proprio perché il suo gusto estetico [del bambino] non è ancora del tutto sviluppato, è importante esporlo a prodotti di qualità eccellente» [*ivi*: 61]. Per Laniado e Pietra è determinante, inoltre, variare i tipi di gioco e favorire gli scambi con gli amici, sia di giochi sia di emozioni nel gioco effettuato insieme [*ibid.*]. Il libro si prodiga anche in consigli quali il limitare il tempo di gioco, il videogiocare con i bambini, mai mettere i videogiochi nella loro camera, il divieto a merendine davanti al videogioco, il controllo della postura, la posizione dello schermo rispetto ai giocatori: insomma questo intervento e il precedente sono fra i più dettagliati contributi critici di taglio esplicitamente pedagogico che uniscano l'analisi dell'oggetto in esame a indicazioni pragmatiche con le quali affrontare i fattori «problematici» del rapporto psicologico, cognitivo, affettivo fra i videogiochi e i loro piccoli utenti.

Videogiochi e bambini. Fra i più noti contributi sul videogioco e sui suoi linguaggi v'è quello di Eugene F. Provenzo, Jr., il quale nota la predominanza del mondo videoludico presso i bambini delle nuove generazioni e l'importanza dei linguaggi dell'elettronica nella loro vita, sia a casa sia a scuola [Provenzo 1991]. Questo come altri contributi palesa un grave scarto fra i linguaggi noti e maneggiati

dal mondo adulto e quelli familiari ai bambini e ai ragazzi, e in particolare nel caso di Provenzo, di formazione pedagogica, testimonia della paura da parte di certo mondo educativo rispetto all'informatica e alle nuove tecnologie. Resta però da registrare che Provenzo effettua una trattazione equilibrata dell'argomento, tanto che dichiara apertamente come la maggior parte degli studi di area psico-pedagogica tendono «a enfatizzare determinati aspetti del *videogame* e ignorano o trascurano altre importanti questioni che hanno invece bisogno di essere tenute in considerazione» [ivi: 49-50].

L'attenzione data al rapporto fra i videogiochi e i bambini viene vista da altri autori con maggiore positività. «I videogiochi stanno offrendo un nuovo gruppo di convenzioni che vengono rapidamente assimilate [...] da un numero enorme di bambini. La loro grammatica mentale le rifletterà, esattamente come la visione dei *baby-boomers* riecheggia l'impatto della televisione» [Herz 1998: 12]. Questo aspetto mette in luce le differenze culturali fra due generazioni di bambini, provocate da crescite avvenute in ambienti mediatici diversi: «laddove la televisione degli anni Cinquanta e Sessanta [...] aveva trasformato i ragazzini in un popolo di spettatori, i videogiochi hanno creato oggi un popolo di *manipolatori* di schermi» [ibid.]. Herz, altrove nel suo lavoro, ribadisce l'importanza dei videogiochi «per capire concetti altrimenti molto difficili», cioè nell'aiutare lo sviluppo e la gestione delle capacità intellettive [ivi: 218].

«Videogiochi» o «storie interattive»? Per descrivere in termini più stringenti l'attenzione dedicata nel dibattito sui videogiochi agli aspetti linguistici, va ancora preso in esame quanto scritto da Garassini e Romano: «comprendere qualcosa vuol dire in primo luogo imparare a denominarlo. E infatti il disagio degli adulti davanti a questo mondo si traduce anzitutto in un problema linguistico: come definirle, queste realtà? Il termine “videogiochi” è insufficiente e riduttivo. [...] Il termine “storie interattive” è senz'altro preferibile, benché non tutti i [videogiochi] concepiti per il divertimento contengano “storie” in senso stretto» [Garassini – Romano 2001: 176]. L'affermazione non è di poco conto perché proviene da un settore della ricerca pedagogica tutto sommato sospettoso nei confronti del videogioco ma allo stesso tempo qualifica i *videogame* in modo più denso, attestandone la natura di narrazioni oltre che di giochi-giocattoli. Non a caso gli autori associano al videogioco la concezione aristotelica di «racconto» (inizio-svolgimento-fine attraverso il cambiamento e la risoluzione degli eventi) e insistono sul concetto di interattività, chiamando il giocatore «inter-attore».

Ma il prefisso «inter-» presuppone anche che fra l'attore e il mezzo da lui usato vi sia un tramite, quella che oggi è denominata «interfaccia», e che è sia fisica, come la tastiera, sia visuale, come il monitor e il televisore. L'interfaccia visuomotoria dell'utente di videogiochi è fondamentale, perché si basa non solo sulla sinergia e coordinazione fra occhio e mano ma anche sulla capacità di elaborare le informazioni, di riflettere su di esse, di ragionare al fine di operare inferenze induttive sul da farsi – e questo vale tanto per il videogioco quanto per il linguaggio visuale dei computer in generale. Ne parla con felici intuizioni e descrizioni Tanoni [2003: 48-52] sulla scorta delle annotazioni teoriche di altri autori quali Negroponte [1995] e Maragliano [1996 e 1998].

L'attribuzione al videogioco, sopra accennata, di «storia interattiva», è condivisa, seppure non con la stessa terminologia, da vari autori fra cui Frascini [2000 e 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a], il quale chiama in causa Propp e le sue note funzioni narrative [Propp 1928]: anche i videogiochi, come tutte le altre forme di narrazione, obbedirebbero a regole compositive, a una vera e propria morfologia, per usare il termine adoperato dallo studioso russo nel suo classico lavoro sulla fiaba. Frascini va oltre e indica come il videogiocatore sia «anche spettatore televisivo, pubblico cinematografico, lettore di romanzi o fumetti. Egli è in grado di interpretare in modo corretto il montaggio, la costruzione di una pagina illustrata, l'evolversi di una storia, l'utilizzo dei *balloon* [le nuvolette dei fumetti], la presenza di

sigle, titoli, grafici esplicativi e quant'altro. Il *videogame* è un testo che può sperimentare l'utilizzo di codici e linguaggi tanto differenti poiché presuppone che il suo destinatario sia in grado di decodificarli nel modo corretto» [Fraschini 2000]. Ovvero si sostiene che l'utente sia partecipe di un immaginario e di codici linguistici misti e variegati, che rispondono non solo all'universo dei videogiochi ma anche a quelli del cinema, del fumetto, della televisione, linguaggi di cui in buona parte anche il *videogame*, sostiene Fraschini, è costituito. Idea comunque condivisa in moltissimi contributi estetiche e dei linguaggi del videogioco, fra cui vanno citati almeno Ascione 1999, Carlà 1993, D'Alessandro *et al.* 2002a, King – Krzywinska 2002.

Il giocatore nel videogame: protesi digitale. Nell'illustrare rapidamente la tipologia di generi del videogioco così per come si è venuta formando presso più voci del dibattito, non s'era volutamente considerato un importante aspetto del rapporto fra giocatore e gioco, poiché investe soprattutto l'aspetto linguistico e cognitivo, oltre che di «regia» del gioco stesso. Si tratta del modo in cui il giocatore viene rappresentato all'interno del mondo raffigurato nel *videogame*. Per parlare di ciò si deve chiamare in causa il semiologo e studioso di audiovisivo Gianfranco Bettetini che, a proposito del cinema, parla di «protesi simbolica» [Bettetini 1984]. Per Bettetini lo spettatore cinematografico trova degli *alter ego*, appunto delle specie di protesi simboliche, nei personaggi del film a cui assiste. Fraschini parla invece, nel caso del protagonista di un videogioco nella sua relazione con il giocatore, di «protesi digitale» [Fraschini 2000]. Individua quattro tipi di protesi digitale: una «protesi digitale trasparente o indeterminata», una «protesi digitale veicolo», una «protesi digitale maschera» e infine una «protesi digitale personaggio». Ciascun tipo di protesi digitale determina una particolare relazione cognitiva fra il giocatore e il suo *alter ego* (il discorso viene ripreso anche poco più giù). Non è il caso di approfondire troppo, in questa breve rassegna, gli aspetti ludici e cognitivi che questa tipologia di protesi digitali comporta, tuttavia si tratta di un'ottica estremamente utile a far comprendere la varietà di sollecitazioni a cui il videogiocatore è sottoposto a seconda del tipo di gioco fruito; e però va notato come si tratti di una teoria non del tutto intuitiva, dal momento che anche chi si è occupato di nuovi media a livello accademico è arrivato erroneamente ad affermare che «il personaggio è poco più che un cursore» [Conti 2000 in Morcellini 2000: 482].

Sperimentare la realtà: personaggio e giocatore. Il personaggio è invece un elemento importante, come s'è visto, perché compie per conto del giocatore i più disparati tipi di azioni. Tanto che fra le critiche mosse ai videogiochi v'è quella, in un certo senso inevitabile, sul senso di «responsabilità» che dovrebbe investire l'utente e che invece si ritrova a compiere nel cosmo fittizio del *videogame* le azioni più efferate (ad esempio investire deliberatamente dei pedoni, come accade nel videogioco *Driver*) senza subirne le reali conseguenze: «il tutto, comodamente seduto e senza alcun rischio. Se si viene raggiunti o arrestati o se si distrugge l'auto, è sufficiente premere un bottone e ricominciare» [Loftus – Loftus 1983: 33]. Tutte le possibili critiche, però, sono controbattute da una considerazione del programmatore Chris Crawford: «il gioco è un artificio che fornisce l'esperienza psicologica del conflitto e del pericolo, escludendone nel contempo le conseguenze fisiche. In breve, un gioco è una via sicura per sperimentare la realtà» [Crawford 1997]. Va da sé che il dibattito su questo tema è sempre aperto, specie in ambito psicologico, e le opinioni sono le più disparate; resta tuttavia il fatto che la maggior parte delle ricerche empiriche non rilevano correlazioni significative fra uso dei *videogame* e concrete azioni nefaste.

Videogioco, ipertesto e narrazione. Negli studi sul videogioco come linguaggio è spesso emerso l'aspetto «ipertestuale». Il videogioco sarebbe una forma particolare di ipertesto, a detta di alcuni osservatori [Colombo – Eugeni 1996]. Non tutti però sono d'accordo [Fraschini 2000], secondo la tesi che il videogioco, più che essere un ipertesto nel senso di solito accordato al termine, sarebbe una

narrazione che sfrutta solo in parte e secondo strategie particolari le modalità di percorso ipertestuale. Resta comunque solida la cognizione che il videogioco faccia procedere il videogiocatore secondo modalità di percorso fortemente attive e multilineari, diversamente da quanto accade nella narrativa «classica».

E, a proposito di narrativa, alcuni osservatori si sono accorti che negli ultimi anni i videogiochi, rispetto alle storie semplici, tutte votate a uno scorrimento del gioco in quanto «partita», si stanno facendo carico di tematiche più complesse e controverse: problemi etici legati alla sperimentazione genetica, al commercio di armi, alla politica delle multinazionali. Di certo tali argomenti possono essere banalizzati, ma la loro presenza all'interno di numerosi titoli è da considerarsi non come un fatto accidentale, bensì come una naturale evoluzione di questo mezzo espressivo [Fraschini 2000, Bittanti *et al.* 2002a, Antinucci 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a, Quadrio – Maragliano – Melai 2003]. Di recente studi sulla complessità narrativa dei videogiochi sono stati presentati in vari convegni.⁷ In Italia a occuparsene sono stati autori come Valerio Bindi, che porta la riflessione a un alto livello di articolazione [Bindi 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a], individuando nel videogiocatore, sulla scorta dello studioso Markku Eskelinen [Eskelinen 2000 in Eskelinen – Koskimaa 2000 ed Eskelinen 2001], una competenza di tipo *configurativo* oltre che interpretativo, tipica quest'ultima degli spettatori del cinema, del teatro, del fumetto e della letteratura [Bettetini 1991]. Con la macchina interattiva si stringe insomma un patto comunicativo che investe più piani percettivi, non ultimo quello narrativo-letterario [Ryan 2001]. La migliore definizione di questo discorso è stata comunque fornita da Espen J. Aarseth, il quale distingue nella fruizione di ogni tipo di testo quattro «funzioni utente»: *interpretativa* (per tutti i testi), *esplorativa* (negli ipertesti narrativi e nei videogiochi), *configurativa* (l'utente può scegliere, modificare o creare porzioni del testo, che Aarseth chiama *scriptons*, e che appartengono solo ai videogiochi) e «*textonica*» (l'utente può modificare e/o creare i codici sorgenti del testo, detti *textons*, trasformandoli in *scriptons*, procedura propria soltanto agli sviluppatori dei videogiochi) [Aarseth 1997: 62-65]. Queste quattro funzioni vengono da Molina [Molina 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 131-32] opportunamente associate alle competenze *epistemiche* (relative al «saper essere») e *cognitive* (relative al «saper fare») e alle funzioni *pragmatica*, *realizzativa* e *codificante* individuate da Bettetini [1991 e 1996] in merito alla fruizione dei testi audiovisivi, dal cinema ai nuovi media.

Queste posizioni si riferiscono a due concezioni teoriche non antitetiche, anzi per molti aspetti complementari: quella che legge i videogiochi secondo una prospettiva letteraria e quella che li vede come tipi particolari di ipertesto. La prima lettura è riassunta fra gli altri da Geoffrey Rockwell [1999] e si rifà per lo più ai videogiochi che contengono un'accentuata parte narrativa, con la presenza di una storia strutturata, di episodi descrittivi slegati dall'«azione» vera e propria, talora con l'esplicita richiesta di un contributo scritto da battere sulla tastiera (specialmente nel caso di giochi per PC). L'impianto narratologico di molti giochi *adventure* e di parecchi GDR ha portato alcuni autori come Skirrow [1990] a chiamare in causa Propp – così come ha fatto Franchini [2000], cfr. *supra* – e le sue funzioni narrative, che seppure individuate nell'ambito della fiaba sono generalizzabili a molte altre

⁷ Si pensi alle conferenze della serie *Computer Games and Digital Textualities*, fra le quali quella presso la It University di Copenhagen (marzo 2001) o ai congressi della serie *DAC (Digital Arts and Culture Conference)*, fra cui si distinguono quelli svolti a Bergen nel 1998 e nel 2000, quello del Georgia Institute of Technology (1999), quello della Brown University di Providence (2001) e quello di Melbourne (2003).

forme di racconto. Tuttavia è chiaro che il videogioco non è un tipo di narrazione perfettamente lineare e compiuta come quella del romanzo, motivo per il quale di recente è stata ricordata l'immagine distintiva che Roland Barthes aveva proposto di un certo tipo di narrazione romanzesca, utilizzando il concetto di *rapsodia* [Barthes 1977]. «Raccontare, in questo caso, non consiste nel far maturare una storia e poi scioglierla, secondo un modello implicitamente organico (nascere, vivere, morire) [...] ma nel giustapporre [...]: il *continuum*, allora, è solo un seguito di giuntature, un tessuto barocco di stracci. La *rapsodia* [...] infila così [...] viaggi, furti, assassinii, [...] fughe» [Carzo – Centorrino 2002: 151]: in questo senso è ben possibile applicare il concetto di *rapsodia* al tessuto narrativo tipico del videogioco. Si può qui aggiungere e suggerire che nel *videogame* strutture d'azione di tipo sintattico, che procedono in modo organico, ologico, possono alternarsi a strutture di gioco di tipo paratattico, che si avvicinano per giustapposizione e accumulazione, senza che sia presente uno svolgimento finalizzato in termini narrativi romanzeschi e «finalistici»: è il caso di videogiochi ormai storici come *Space Invaders* o *Pac-Man*, dove il giocatore sa già che perderà [Herz 1998, Bittanti 1999] perché non c'è una vera fine alla partita: l'espressione «*game over*» spunta solo quando il giocatore ha raggiunto i suoi propri limiti d'abilità.

Per quanto riguarda l'approccio ipertestuale va qui aggiunto che chi intende il *videogame* come un ipertesto [Landow 1992] sa benissimo che le possibilità che si presentano al giocatore sono sempre limitate, predestinate, seppure possano dare vita a combinazioni – quindi a partite – originali e mai uguali. Senza dubbio il videogioco «ci presenta narrazioni volutamente parziali, le quali richiedono nostri interventi attivi per riempire le parti vuote» [Conti 2000 in Morcellini *et al.* 2000], ma in fin dei conti esso ci offre solo «l'illusione della scelta» [Herz 1998]. E in tal senso è molto chiara una definizione di Francesco Carlà: «la comunicazione interattiva che il *videogame* ci propone è una comunicazione in gran parte mutilata. In qualunque *videogame* di fantasia, dove si diventa protagonisti di una storia, la nostra azione non può e non deve fare altro che ricomporre un programma depositato nella memoria della macchina» [Carlà 1996: 13].

Complessità del videogioco: «medium dimenticato». Di parere del tutto opposto all'ipotesi di una narratologia del *videogame* che possa riferirsi a quella canonica delle altre forme di racconto è lo scrittore/poeta e studioso di *games studies* Carlo Molina [Molina 2002 in Bittanti *et al.* 2002a]. Anche per Molina, come per altri osservatori fra i quali Heide Smith, il videogioco è un «medium dimenticato» [Heide Smith 1999] a causa della sua natura composita che, come già notato in apertura di rassegna, ha fatto sì che venisse studiato da una pluralità di punti di vista disciplinari, molti dei quali ritengono il videogioco, secondo Molina erroneamente, una *narrazione* comparabile a quelle tradizionali, di struttura lineare (dalla letteratura al cinema). E in effetti sono sempre di più i teorici – di narratologia e letteratura oltre che di mass media e videogiochi – ad argomentare contro questa concezione: il videogioco sarebbe in realtà non tanto una narrazione quanto «un'attività che ha luogo in base a regole formalizzate e che contiene una valutazione degli sforzi del giocatore» [Juul 1999: 20]; la «storia» interna di un videogioco è già nota, o si vince o si perde: «in quanto giocatori, desideriamo *attualizzare* questo lieto fine già noto. Desideriamo comprendere la struttura del gioco, la meccanica con cui si sviluppa il mondo del gioco» [ivi: 56]. In buona sostanza, l'interesse del giocatore non è narrativo ma pragmatico: l'utente vuole acquisire informazioni sul gioco e sulle sue regole per arrivare alla vittoria o comunque per spingersi il più possibile in là nelle fasi della partita.

Proprio per questo Molina rammenta che le motivazioni per cui si legge un libro non sono per nulla le stesse per le quali si gioca a un *videogame* [Molina 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 129]. Differenze che, come sottolinea di rimando Markku Eskelinen [2001], intervengono anche a livello della relazione fra la temporalità dell'utente (le azioni del giocatore) e quella degli eventi (ciò che avviene nel gioco),

quando invece nelle narrazioni propriamente dette la relazione è fra tempo della *fabula* e tempo dell'*intreccio*. Quindi, se nelle storie è preponderante l'asse temporale diacronico, nei videogiochi lo è quello sincronico [secondo quanto riferito anche in Bettetini 1979]. Molina chiama in causa ancora Juul, il quale sostiene che «è impossibile influenzare qualcosa che è già successo. Ciò significa che non si possono avere interattività e narrazione nello stesso tempo» [Juul 2001], similmente a quanto indicato da Strehovec, cioè che nel videogioco si passa dal «c'era una volta» alla narrazione in «tempo reale», che è un tipo di temporalità, diversamente da quanto accada nel romanzo o nel film, «non riavvolgibile»: una volta che il gioco procede, il giocatore non può tornare a un punto precedente durante la stessa partita [Strehovec 1998]. Ma c'è chi si è spinto ancora più in là nel separare la narratività della letteratura dalla a-narratività o pseudonarratività del videogioco: «[in genere i giochi di *real time strategy*] non offrono alcuna storia, bensì una mappa vuota su cui, come su una pagina bianca, sono gli stessi giocatori a scrivere una storia giocando» [Shelley 2001, riferito in Molina 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 130], cioè la peculiare narrazione del videogioco sfrutterebbe la storia «come una specie di esca» [Kirksæther 1998]; D'Alessandro invece ritiene alcuni giochi di grande impatto narrativo e cita il celebre *Final Fantasy VII*, *Ico* e parecchi titoli tratti da famosi romanzi, spesso curati proprio dagli scrittori di tali opere, come Clive Barker, Paulo Coelho e altri [D'Alessandro 2002b in D'Alessandro *et al.* 2002a].

Pratica videoludica. Francesco Alinovi, già autore di un valido testo storico-critico [Alinovi 2000], individua quattro cardini della pratica videoludica: manipolazione, narrazione, ambiente ed emozione [Alinovi 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 8 sgg.]. Il videogiocatore manipola l'interfaccia del videogioco, e con ciò fa muovere il suo personaggio (detto non soltanto *alter ego* o *alias* ma anche *avatar*, termine indiano che indica le divinità scese nel mondo terreno) nell'ambiente rappresentato all'interno di una partita che è anche una narrazione più o meno sviluppata, provando naturalmente una serie di emozioni durante il gioco. Alinovi cita un interessante documento di Massimo Maietti [1999], richiamato a più riprese anche da Bruno Frascini [2000], nel quale si distingue fra i vari tipi di *avatar* ponendo l'accento sull'aspetto *simulacrale* di tale *alias*: il simulacro del giocatore può cioè essere *assente* (si pensi a un gioco astratto come *Tetris* o ai solitari di carte), *individuale* (il simulacro può essere un singolo individuo, non per forza umano, come la Lara Croft di *Tomb Raider* o il pallino giallo di *Pac-Man*), *molteplice* (come nei giochi di guerra o negli sport come il calcio, in cui l'identità del giocatore passa a questo o quel simulacro a seconda delle azioni del gioco) o *superindividuale* (nei «simulatori divini» come *Sim City* o *Civilization*). Alinovi inoltre, d'accordo con Molina, sostiene con forza l'inutilizzabilità delle funzioni narrative di Propp [1928] per lo studio dei *videogame*. «L'aspetto narrativo, infatti, non è altro che un elemento di contestualizzazione [...]. Nel videogioco la narrazione diacronica (quella riferita al contesto) si distingue nettamente da quella sincronica, ovvero quel presente fittizio costituito dalle azioni del giocatore [...]. Accostare la morfologia di Propp alle storie diacroniche dei videogiochi è tanto palese quanto sterile come esercizio formale, proprio perché queste storie non rappresentano il fulcro dell'attività videoludica, ma semplicemente un aspetto collaterale» [Alinovi 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 20]. Alinovi richiama la «sospensione volontaria dell'incredulità»⁸ per spiegare il rapimento dell'immaginazione che coglie il giocatore, il quale si

⁸ *Willing suspension of disbelief*, concetto individuato in epoca romantica dal poeta inglese Samuel T. Coleridge nel Capitolo XIV della sua *Biographia Literaria*.

immerge in una vicenda ludica pur sapendo di trovarsi di fronte a uno schermo e alle elaborazioni di una macchina elettronica, e cita il «flusso» proposto da Csikszentmihalyi e MacAloon [in Turner 1986: 106], ovvero «una sensazione olistica presente quando agiamo in uno stato di coinvolgimento totale [...] in cui ci sentiamo padroni delle nostre azioni e in cui si attenua la distinzione fra il soggetto e il suo ambiente, fra stimolo e risposta». Tale fusione per i due autori avviene grazie a una *fusione fra azione e coscienza* (si è consci delle azioni che si stanno compiendo ma non si può essere «consci di essere consci», pena una frattura della concentrazione e dell'immedesimazione), a una *concentrazione dell'attenzione* su un insieme limitato di stimoli (un *hic et nunc*), a una *perdita dell'Io* (intesa come accettazione acritica delle regole all'interno della partita), a una *sensazione di padronanza* delle proprie azioni e dell'ambiente, a *esigenze dell'azione non contraddittorie* (una coerenza interna al gioco), a *ricompense e finalità esterne non indispensabili* (il giocatore gode per il fatto stesso di partecipare al gioco, che diventa un'esperienza di per sé appagante).⁹

Alinovi indica infine con chiarezza tutte le altre componenti dell'esperienza videoludica, fra le quali il sistema di sanzioni e ricompense che il gioco determina a seconda dei comportamenti del giocatore; la *giocabilità* del gioco, basato su una rete di regole semplici che, interagenti, danno vita a una struttura ludica anche molto complessa; gli obiettivi primari e secondari che il giocatore deve impegnarsi a raggiungere; le competenze e abilità del fruitore coinvolte nella partita; il concetto di *NPC (non-playing characters)*, cioè i personaggi creati dall'intelligenza artificiale del computer che non prendono parte diretta all'azione in quanto giocatori ma sono comunque presenze con le quali il *player* deve avere a che fare (mostri, alieni, minacce in generale ecc.). Il contributo è parecchio ricco di spunti e altri aspetti rimarcati da Alinovi sono segnalati altrove in questa rassegna.

Livelli strutturali nel videogioco. Ivan Fulco si è concentrato di recente su una «decostruzione» del videogioco e ne ha individuato tre livelli strutturali: un piano ludico, uno narrativo e un altro costituito dall'incrocio degli altri due, che Fulco ha chiamato piano *ludonarrativo*. Il primo contiene tutti gli elementi del gioco inerenti all'interattività; il secondo presenta quelli interni alla narrazione; il terzo infine annovera gli aspetti del gioco in cui convivono fattori sia «tecnici» (affrontare azioni) sia narrativi (muoversi in un dato momento e in una data fase della storia) [Fulco 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 48 sgg.]. Lo studioso individua, all'interno dell'azione, *meccaniche elementari* che danno vita a *meccaniche complesse*, in una gerarchia sul piano ludico che si integra, sul livello narrativo, a uno schema che egli ha battezzato «PARS»: «problema – azione – risoluzione – soddisfazione» [ivi: 58]. A onor del vero non si tratta di nulla di particolarmente originale, poiché questo schema deriva in fondo dalla struttura del racconto aristotelico; Fulco però l'adatta con chiarezza al contesto videoludico, aggiungendo un elemento che egli chiama «pulsione ludica», un senso di attrazione e *soddisfazione* del giocatore rispetto alla buona riuscita delle sue azioni di gioco. A questo proposito Fulco trova gratificazioni sui piani *ludico*, *extraludico* e *metaludico* [ivi: 65 sgg.].

Videogioco e gratificazione. L'analisi di Fulco apre scorci di notevole interesse nella lettura dei videogiochi, per cui vale la pena di riferire in breve la composizione di questi vari tipi di gratificazione. Per quanto riguarda le gratificazioni ludiche, Fulco distingue (1) le *affermazioni della personalità*, di

⁹ Tale riflessione è stata approfondita e perfezionata in Csikszentmihalyi 1997.

tipo *motorio* – legate alla bravura nell’aver compiuto con i tasti o con il corpo (nel caso dei *rhythm game*) sequenze di azioni difficili – e di tipo *intellettuale*, basate su competenze *cognitive*, *creative* ed *enciclopediche*; (2) la *risoluzione delle tensioni*, ovvero la distensione che segue allo stress implicato dalla difficoltà del compito ludico che il giocatore ha dovuto svolgere; (3) la *vertigine* o *ilinx*, seguendo la nota terminologia di Caillois [1967], che Fulco distingue in *vertigine sensoriale strutturale* (stimoli audiovisivi e dinamici, talora anche di natura psichedelica, volti a saturare la sensorialità del giocatore), *vertigine sensoriale derivata* (che ha luogo quando il giocatore è talmente coinvolto nell’azione che i suoi sensi ne vengono assorbiti del tutto, ciò che accade nei migliori videogiochi, caratterizzati da grande potenzialità immersiva) e *vertigine psicologica* (mediante l’allestimento di stati di tensione o indirettamente mediante l’affermazione della personalità)¹⁰ [ivi: 66-80].

Per quanto riguarda invece le gratificazioni extraludiche, Fulco distingue (1) la gratificazione estetica, che investe la fascinazione audiovisiva per le immagini sullo schermo, per l’avvolgimento auditivo (musica, suoni, rumori di scena), per la qualità della regia e per la pasta visuale di cui sono fatti oggetti e personaggi, ma anche – forse soprattutto – per l’appagamento, al livello dell’azione interattiva, nel riuscire a compiere in modo elegante operazioni complesse e a terminare il gioco; (2) l’ipnosi tecnologica, che per Fulco «coincide nel videogioco con lo stupore del gesto tecnico, con l’ebbrezza della *performance*» [ivi: 82]; (3) l’estensione della realtà, per cui il giocatore tende a riprodurre nel gioco aspetti passionali della «sua» realtà, come il calcio, la guida ecc. [ivi: 81-84].

Infine Fulco, per quanto concerne le gratificazioni metaludiche, individua (1) una possibilità di estensione del piano ludico, valevole nella «promessa di altro gioco», dal momento che nel gioco puro non ci sono premi o ricompense se non la pura *soddisfazione* immateriale dell’aver giocato e la possibilità che l’esperienza ludica possa ripetersi: il videogiocatore ha lo stimolo a continuare il gioco, a perfezionarsi, a farsi più abile, a ricevere ulteriori gratificazioni; (2) una estensione del piano narrativo, complementare a quella del piano ludico, perché alla continuazione dell’esperienza ludica corrisponde l’avanzamento della storia inscritta nel videogioco [ivi: 84-86].

Aspetti cibernetici. Vale la pena di recuperare il concetto di meccaniche elementari e complesse introdotto da Fulco e di spostarlo dal contesto narrativo a quello della logica elaborativa propria ai computer, in base alla quale anche i *videogame* funzionano. Molina [2002 in Bittanti *et al.* 2002a], sulla scorta di Trainor e Krasnewich [1996], osserva che tale logica è nota come «ciclo IPOS» (*input – process – output – storage*). I computer e dunque anche i videogiochi, alla base, sottostanno alle logiche di stimolo-risposta della cibernetica introdotta da Norbert Wiener negli anni Quaranta [Wiener 1948], per cui il *software* simula azioni di intenzione e decisione rispetto alle mosse del giocatore, ma in realtà gli risponde in modo preprogrammato, «acritico», cioè in termini «grammaticali» anziché «sintattici» [Chomsky 1975, Colombo 1990, Bettetini – Colombo 1993].

¹⁰ Il concetto della vertigine psicologica viene spiegato così da Fulco: «il giocatore, avvolto nel videogioco, non annulla la sua personalità, ma la trasferisce in una differente realtà, laddove le sue facoltà di percezione e pensiero si esprimono in genere nella loro pienezza. È il concetto di traslazione del sé, di ingresso incondizionato in una nuova realtà che è il virtuale, ma che per alcuni istanti si trasforma nella realtà primaria» [ivi: 80].

Simulazione. Il concetto di simulazione è stato particolarmente discusso in paesi come la Francia, ma riferito ai giochi propriamente di genere simulativo, come i *God game* e simili (*Civilization* ecc.). In Francia si sono avvicendate molte riviste che hanno dedicato grande attenzione ai giochi di simulazione e di guerra, come *L'Ordinateur individuel*, *Jeux et stratégie*, *Casus Belli*, ponendo l'accento, fra i vari elementi, sull'importanza di questi giochi a vantaggio delle ricerche sulle intelligenze artificiali, non senza sollevare qualche perplessità in alcuni esperti [Faller 1987, Breton 1992, Ichbiah 1997]. Ma non mancano studi, specialmente fra gli analisti scandinavi, che indagano le pratiche di acclimatazione spaziale del videogiatore ai nuovi «luoghi» simulati all'interno del *videogame* [Huhtamo 1995 in Penny 1995, Brown 2003, Innocent 2003].

Il virtuale nel videogioco. Un importante tassello del linguaggio videoludico è il concetto di «virtuale». Del virtuale ha parlato in termini molto chiari e dettagliati Pierre Lévy [1995], il quale lo ritiene una specifica declinazione dell'essere. Lévy, sulla scorta di Gilles Deleuze, distingue fra le quattro modalità del reale, dell'attuale, del possibile e del virtuale, che si dispongono in una matrice che ha come campi di fattualità il latente, il manifesto, la sostanza e l'evento. Per chiarezza riproponiamo questo ventaglio di possibilità in uno schema [come riferito anche in Fraschini 2000]:

Tab. 3.3 Campi di fattualità dell'essere per Deleuze, Lévy, Fraschini

	MANIFESTO	LATENTE
• SOSTANZA	POSSIBILE (INSISTE)	REALE (SUSSISTE)
• EVENTO	VIRTUALE (ESISTE)	ATTUALE (ACCADE)

Fraschini indica a questo punto che, per una corretta analisi della genesi di un videogioco e poi della sua struttura semantica in riferimento al virtuale, «occorre virtualizzare l'oggetto gioco, considerarne le problematiche indipendentemente da qualsiasi gioco realmente esistente [...]. Successivamente occorre compiere delle scelte e creare un'attualizzazione tenendo conto dei vincoli imposti dall'uso del computer [...]. A questo punto il *software* creato racchiude allo stato potenziale un insieme finito, anche se illimitato, di partite possibili. La partita che l'utente gioca è la realizzazione di queste possibilità» [Fraschini 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 114]. Viene quindi capovolto, in modo molto intelligente, il luogo comune per cui, nella *vulgata*, «virtuale» si contrappone a «reale» e per il quale si indicano questioni come la «realtà virtuale» in termini di contrapposizione fra mondo materiale e mondo digitale, matematico, frutto di elaborazioni dei computer. Nei videogiochi invece è virtuale ciò che esiste ma è latente; del resto l'etimo di «virtuale» è il latino *virtus* ('forza', 'potenza', oltre che 'virtù') e poi il latino medievale *virtualis* [sul virtuale cfr. anche Gallarini 1994].

Tornando a Lévy, lo studioso francese è acuto nell'affermare che la capacità di «virtualizzare» è una delle più importanti facoltà umane e che tutti i progressi evolutivi dell'uomo sono processi di virtualizzazione: il linguaggio sarebbe la virtualizzazione del presente (perché la verbalità ci consente di astrarre il passato e il futuro) e la tecnologia sarebbe la virtualizzazione delle azioni fisiche. In fondo il processo argomentativo è simile a quello che il sociologo canadese Marshall McLuhan già negli anni Sessanta aveva utilizzato per dimostrare che tutte le invenzioni umane sono estensioni della mente e del corpo [McLuhan 1995]. Qual è quindi la virtualizzazione/estensione in cui il videogioco si concretizza? Per Fraschini il *videogame* nasce come risposta a due necessità, giocare con gli audiovisivi e moltiplicare la propria identità [Fraschini 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 115]. Il videogioco è, allo stato attuale, l'unica forma di *ludus* in cui è possibile interagire con un televisore o con un monitor; e inoltre

attraverso il *videogame* il giocatore, contrariamente a quanto avvenga negli altri media narrativi (cinema, letteratura, fumetto), è in grado di intervenire, in una certa misura, sull'andamento della storia, affermando le proprie decisioni [Miranda 1996].

C'è quindi, di recente, chi non a caso ha usato l'espressione *cinema interattivo* [Friedman 1995 in Jones *et al.* 1995] per sottolineare le suggestioni del videogioco riprese dal cinema e il fatto che il giocatore è spettatore e al contempo protagonista della vicenda ludica. Francesco Carlà a tal proposito ha notato un elemento principe dei migliori videogiochi, che li accomuna alla narrativa di genere, specie quella *noir*: «fate conto di essere Philip Marlowe nel romanzo *Il grande sonno*. Leggendolo vi accorgete che non c'è nessun punto del libro nel quale perdetevi di vista Philip: Marlowe racconta, agisce, spara, fugge via, viene tramortito e si sveglia mezzo morto nel retrobottega di un bar malfamato. Ecco, così dovrebbero essere tutti i *videogame*: si sceglie un personaggio e non si smette mai di essere quello, non lo si lascia mai un secondo, in una parola si diventa quel personaggio» [Carlà 1996: 32]. Altri invece hanno usato il termine *metavideogame*, con il quale si intende indicare quei videogiochi che, durante la *performance* ludica, in qualche modo ricordano al giocatore empirico che sta giocando a un *videogame* [Fraschini 2000]. Si pone quindi l'accento su una serie di competenze intertestuali¹¹ del videogiocatore e sull'uso di una certa ironia nel fatto che chi gioca *sa di giocare*, e quindi si interrompe la totale immedesimazione nel gioco, al fine di operare un uso più critico e consapevole del gioco stesso. Su tutti, forse però il migliore e più completo contributo sui rapporti fra cinema e videogioco è il lavoro di Matteo Bittanti [2001].

Archetipi classici nel mondo videoludico. In questi ultimi anni sta emergendo una nuova visuale attraverso cui avviene l'esame dei videogiochi, quella legata alla trasfigurazione degli archetipi mitici classici nel mondo videoludico, che fa parte, come altri nuovi media, della postmodernità. Così Carlo Molina trova che nei videogiochi «la triade *delecto, doceo, moveo* (divertimento, comprensione, *performance*) trova comune matrice in un *timeo* [aver paura]. Il *gamer* sa di essere il *matador*, e proprio per questo teme il *toro*, paurosa reattività macchinale e forza brutta dell'algoritmo. [...] il *software* diventa ai suoi occhi un inquietante Minotauro nel Labirinto», ovvero «i mostri subumani o semi-umani di *Doom* sono moderne simulazioni in 3D dell'archetipico Minotauro. Lara Croft [personaggio del celebre videogioco *Tomb Raider*] è la reincarnazione della mitica Arianna (e di Euridice, o della prosperosa Persefone) in forma di *player utente*» [Molina 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 147].

¹¹ Il termine *intertestualità* è stato proposto in termini molto chiari, fra gli altri, da Julia Kristeva, per la quale esso «significa, nelle ricerche contemporanee sui media, che ogni testo (un film, un articolo, una trasmissione televisiva, un videogioco) deve essere visto innanzitutto come un frammento di un discorso culturale più vasto, e dunque deve essere letto in relazione ad altri testi» [Kristeva 1973: 2].

VIDEOGIOCHI E ALTRE FORME NARRATIVE E D'INTRATTENIMENTO

Certamente il videogioco è una mistura di molti media e forme espressive: per questo motivo si cerca di rendere conto di come il dibattito internazionale abbia interpretato e studiato questa sua ricchezza.

Le prime analisi. Un primo, propedeutico contributo divulgativo sulla varietà di collegamenti fra i videogiochi e altri cosmi dell'intrattenimento è stato prodotto da Francesco Carlà [1996], che traccia un profilo completo delle trasposizioni in *videogame* ricevute da tanti personaggi del fumetto, del cinema e dell'animazione occidentali. Del resto molti hanno notato nei videogiochi palesi influenze dal fumetto e dall'animazione, sia statunitensi sia giapponesi. La convergenza fra i videogiochi e altri linguaggi è stata graduale e contenuta in un primo periodo della loro storia [Bittanti 1999], ma a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta s'è assistito a una proliferazione di contaminazioni fra il videogioco e il fumetto, il cinema, la letteratura di genere. E ciò riguarda sia i contenuti [Tanoni 2003] sia le forme [Bittanti 2001 e 2002b in D'Alessandro *et al.* 2002a, Malara 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a].

Herz sostiene ad esempio che per certi aspetti la guerriera Michelle Chang, personaggio del videogioco di combattimento *Tekken 2*, rappresenti «una perfetta metafora dei videogiochi stessi. È un ibrido, di discendenza mista americana e asiatica, una creazione resa possibile dall'innovazione tecnologica di due emisferi. I personaggi dei videogiochi sono un incrocio bicontinentale delle culture *pop* americana e giapponese, assieme a elementi dei fumetti giapponesi (*manga*) e dell'animazione, come pure della fantascienza e dei fumetti occidentali» [Herz 1998: 161]. V'è certamente del vero in tutto ciò se anche il sociologo giapponese Kiyomitsu Yui ha recentemente osservato come gli eroi del fumetto e dell'animazione giapponese – e per estensione quelli del *videogame* – sembrano provenire da un mondo irreali che è un misto di Oriente e Occidente: «[noi giapponesi] abbiamo inventato [tratti somatici] di una nuova specie [...]. In altre parole, dopo pesanti influenze dall'Occidente, le abbiamo *nipponizzate* e poi redistribuite per il mondo» [Yui 2004, riferito in Pellitteri 2005a in Ponticiello – Scrivo *et al.* 2005: 220].

Diego Malara nota un altro aspetto del connubio fra i crismi dell'animazione nipponica e i videogiochi [Malara 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a]: la scuola giapponese del *videogame* intuì, agli inizi degli anni Ottanta, che creare videogiochi con al centro un personaggio studiato nei minimi particolari – grafici e caratteriali – avrebbe reso vincente il gioco agli occhi del pubblico. E i canoni dell'animazione seriale nipponica [su cui cfr. Pellitteri 1999 e 2004], già sedimentati nei creatori di videogiochi, contribuirono a indicare la via per i personaggi interattivi.

Videogioco e cinema. Sul versante del cinema dal vero è Gianni Canova [2002], sulla scorta di Matteo Bittanti [2001 e 2002c], a individuare tre modalità di incorporazione del videogioco nel cinema: l'adattamento (si pensi a *Final Fantasy*, 2001, di Hirunobu Sakaguchi), la citazione (come in *War Games*, 1983, di John Badham) e il commento (*Nirvana*, 1997, di Gabriele Salvatores). E di esempi, ripartiti in questa tipologia, se ne potrebbero fare moltissimi. Canova però annota in modo molto acuto che in tutti e tre questi tipi di uso del videogioco il cinema denuncia grosse debolezze: nel cinema non c'è interattività, la storia è molto più importante che nei videogiochi (se escludiamo i GDR) e il protagonista non è più a tu per tu con il giocatore ma si muove in un mondo pieno di altri, troppi, personaggi. Canova tuttavia rileva altri tre piani di complicità fra cinema e videogioco: quello iconico-figurativo (si pensi a *Il quinto elemento*, 1997, di Luc Besson), quello diegetico-drammaturgico (come in *Sliding Doors*, 1998, di Peter Howitt) e quello epistemologico-percettivo, il più fertile e interessante

(*eXistenZ*, 2000, di David Cronenberg o *Memento*, 2001, di Christopher Nolan), quello in cui si invita, sulla base della ricchezza comunicativa del videogioco, «a riflettere sulle mutazioni indotte nel rapporto fra enunciazione e fruizione, o sulla relazione fra visione e conoscenza» [Canova 2002] e dove il tentativo, spesso riuscito, è quello di creare una sorta di rompicapo che rappresenti «la concettualizzazione filmica dell'esperienza di un videogioco» [ivi].

Sconfinamenti e contaminazioni: letteratura e arti visive. Matteo Bittanti in un articolato contributo [Bittanti 2002e in Bittanti *et al.* 2002a] illustra gli «sconfinamenti» del videogioco rispetto a forme espressive quali la letteratura e le arti visive. La letteratura, lungi dall'essere «morta» a causa dei nuovi media, si è arricchita, così come il videogioco stesso ha incorporato modalità espressive proprie della letteratura: «impulsi bibliomaniaci si stanno trasformando radicalmente in questi mondi di *multi-, trans-, inter- e re-mediation*, e diventa allora indispensabile individuare nuove categorie per descrivere la relazione fisica ed emotiva tra chi legge e ciò che è letto» [Hayles 2002: 4; cfr. anche Hayles 1991]. Bittanti sostiene a tal proposito che il *cyberpunk*, un filone della fantascienza nato fra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli Ottanta da autori quali Virnor Vinge, William Gibson e Bruce Sterling, è «figlio illegittimo del videogioco» [Bittanti 2002e in Bittanti *et al.* 2002a: 228], basti pensare che lo stesso Vinge, nel romanzo *True Names* (1981), mette al centro della vicenda un programmatore di videogiochi e che lo scrittore Rudy Rucker dedica il racconto *Pac-Man* (contenuto nell'antologia *Gnar!.*, 2000) al videogioco omonimo. La narrativa *cyberpunk* insomma è quella che più di tutte ha usato le convenzioni e le suggestioni del videogioco per innovare sia dal punto di vista estetico – questo soprattutto nel cinema, si pensi ai film di Mamoru Oshii *Ghost in the Shell* (1995) e *Avalon* (2001), e *The 13th Floor* di Josef Rusnak ed *eXistenZ* di David Cronenberg, entrambi del 1999 – sia da quello letterario, con autori quali Pat Cadigan, Neal Stephenson, Tom Maddox e soprattutto Orson Scott Card, a partire da pionieri come Daniel Galouye e Philip K. Dick. Ma non solo la letteratura fantascientifica ha preso a piene mani dall'immaginario videoludico: basti citare scrittori come Alex Garland, Ian M. Banks, Bret Easton Ellis, Steve Aylett, Viktor Pelevin, Jonathan Lethem, Yu Miri, e perfino poeti, come Yucef Mehri o Ben Marcus; il processo è ricco e variegato, dal momento che sono state anche realizzate trasposizioni romanzesche di videogiochi famosi, come *Final Fantasy* (Dean Wesley Smith), *Resident Evil* (Stephanie Danelle Perry), *Halo* (Eric Nylund) [Bittanti 2002e in Bittanti *et al.* 2002a: 226-53]. Insomma, fra i videogiochi e la narrativa c'è stato e c'è tuttora un grande scambio, come rilevano anche Landon [1997] e Pesce [1999].

Videogioco e musica. Va infine considerata la sinergia con la musica. Essa in quanto suoni scenici è importante per i videogiochi, e inoltre negli anni Ottanta e Novanta molti giochi avevano come elemento primario la composizione e/o l'esecuzione musicale, con titoli quali *Quest for Fame* (con la collaborazione del gruppo *rock* degli Aerosmith) o *Guitar Freaks*; ma negli ultimi anni la musica è diventata un ingrediente allo stesso tempo artistico in senso stretto e di *marketing* in senso ampio: artisti come David Bowie, Brian Eno, i Nine Inches Nails, Stewart Copeland e perfino orchestre filarmoniche hanno prestato i loro talenti a vari titoli videoludici [Triulzi 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a]. Tutte queste forme narrative e d'intrattenimento negli ultimi anni sono state miscelate al videogioco in base a strategie sempre nuove e che hanno incorporato supporti comunicativi come la pubblicità, la televisione digitale terrestre e le potenzialità della rete o, meglio, delle reti, ovvero quella di internet e quella dei telefoni cellulari.

IL VIDEOGIOCO COME STRUMENTO DI FORMAZIONE

Sono molti i contributi, sia divulgativi sia accademici, che hanno incentrato la loro attenzione sul rapporto fra i videogiochi e il mondo dell'infanzia e dell'adolescenza [Hull 1985]. Molti meno però sono gli interventi che hanno posto l'accento sul rapporto fra la scuola, in quanto istituzione, e i *videogame*. Va innanzitutto citato un ottimo contributo di Chet A. Bowers che già all'inizio degli anni Ottanta rimarcava l'importanza della tecnologia in quanto dispositivo «neutrale» fortemente dipendente dal sistema culturale in cui essa va a inserirsi, ovvero che i computer e i software che li accompagnano sono «parte del ben più complesso mondo simbolico che dà vita alla nostra cultura» [Bowers 1980: 24]. V'è dunque il bisogno, da parte degli adulti, di comprendere che i computer e i programmi a essi associati sono fra i tramiti per la comprensione da parte degli studenti e dei giovanissimi in generale del loro mondo e di quello circostante [*ivi*: 27; cfr. anche Condry – Keith 1983 e Silvern 1985-'86].

La scuola come luogo di sperimentazione. «Se produrre un gioco costa [...], se la sua diffusione si conteggia a milioni di esemplari in decine di nazioni, questo vuole dire soltanto una cosa: che nel mondo dei giochi – come in tutti gli ambiti remunerativi – convivono denaro, pubblico e cervelli, e pertanto di rado i messaggi trasmessi saranno banali e ininfluenti» [Garassini – Romano 2001: 175]. Sono parole di due psicologi in un testo di area pedagogica, che si assume il compito di portare l'attenzione sulla complessità del rapporto fra i videogiochi, i loro contenuti di valenza potenzialmente educativa e i loro destinatari in erba. Ciò che però i due autori non hanno il coraggio di spingersi ad affermare con chiarezza è che una delle sedi probabilmente più adatte a sperimentare e gestire questi contenuti *in action* è, per l'appunto, proprio la scuola, e in effetti pochi contributi hanno abordato il tema in questi termini.

Fra quei pochi va menzionato un volume [Tanoni 2003] in buona parte votato all'analisi delle possibilità d'interazione fra la sede scolastica e il mondo videoludico. Se è oggi evidente che i videogiochi sono per molti ragazzi «un'occasione unica per accostarsi al computer e continuano a costituire il canale privilegiato di accesso alla cultura informatica, in particolare per quegli aspetti che non transitano ufficialmente attraverso l'istituzione scolastica» [Tirocchi – Andò – Antenore 2002: 121], è vero anche, come afferma il citato Tanoni e come altri hanno fatto prima di lui [Maragliano 1996, Antinucci 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a], che la scuola deve mobilitarsi in modo sì avveduto e prudente, ma rapidamente, per incorporare il linguaggio dei videogiochi nelle sue aule. Calvani [2003 in Tanoni 2003: 8] parla di «collocazione» più che di «inserimento» e Tanoni indica la formula «*play to learn, learn to play*» come base per un apprendimento moderno, basato sugli stimoli motivazionali, che in questo caso deriverebbero dall'uso gioioso delle sintassi del videogioco a scuola; senza trasformare la classe in una sala giochi, naturalmente, ma con l'intento di integrare le formule canoniche d'insegnamento e apprendimento con i nuovi linguaggi.

Un nuovo tipo, multimediale e interattivo, di *edutainment* [Sefton-Green *et al.* 1998], che però si scontra con le resistenze ideologiche dei detrattori, alcuni dei quali si muovono ancora sull'antico solco tracciato a suo tempo dallo storico pedagogista Rudolf Steiner (1861-1925), come Stoll [1999]. Va ad ogni modo rimarcato come la scarsa conoscenza, da parte di molti pedagogisti italiani, su quanto è stato prodotto altrove nel settore delle ricerche teoriche ed empiriche sul rapporto possibile fra scuola, informatica e *edutainment*, produca spesso ripetizioni di scoperte già acquisite. E in effetti le sintesi teoriche di studiosi americani come Malone, che insieme ad altri già nei primi anni Ottanta [Papert 1980, Malone 1980, 1981a e 1981b, Ellis 1983] aveva individuato prospetti dettagliati sulle caratteristiche auspicabili per videogiochi educativi e al contempo divertenti, sembrano essere ignorate da molti esperti italiani dell'area educativa.

Uso del videogioco e competenze nel corpo docente. È indubbio che l’inserimento indiscriminato dei computer nelle aule scolastiche, specie in quelle dei bambini più piccoli, possa risultare esasperato e inadatto a un organico sviluppo cognitivo; il problema è allora – anche se Stoll, su richiamato, non lo fa notare – la buona gestione dei computer da parte delle scuole e degli insegnanti. Tuttavia si evita spesso di fare notare i difetti di competenza del mondo educativo e della classe docente, a parte alcune ben documentate eccezioni [Maragliano 1996, Marrone 2005].

Sul versante opposto, il pedagogista Don Tapscott [Tapscott 1998] rivendica invece l’importanza del digitale, e con esso anche dei videogiochi, per la costruzione di un nuovo modello di didattica moderna, in cui l’insegnante non sia una figura autoritaria e depositaria di tutti i saperi ma un «regista» delle competenze che gli studenti devono acquisire e delle conoscenze con cui devono confrontarsi, sulla base anche delle illuminanti considerazioni di Papert [1996 e 1998] e di altri contributi in tema [Sanger *et al.* 1998]. In Italia v’è chi ha rilanciato idee di questo tenore nei confronti del computer e del videogioco individuando le carenze del sistema scolastico [Calvani 2001] e indicando nel concetto di «simulazione» [Antinucci 1999, Parisi 2001] una delle chiavi di un nuovo modo di fare scuola, anche tenendo conto di quanto scritto nel passato da autori stranieri [Postman 1971].

Peculiarità del videogioco come strumento educativo. Quello che però, in ultima analisi, pare di poter notare nel rapporto fra scuola e videogioco, nei contributi di chi vi si è dedicato, è che si fa ancora una qual certa confusione tra i software in generale e i videogiochi in particolare. Si mettono cioè nello stesso calderone di un generico «multimediale» sia i programmi di *infotainment* ed *edutainment* sia il mondo dei videogiochi veri e propri [Tanoni 2003]. In tal modo si corre il rischio di ridurre le potenzialità linguistiche e la natura narrativa del videogioco a uno strumento di didattica canonizzata alle modalità tipiche della scuola [come in Antonietti – Cantoia 2001], inficiando le doti del videogioco e di altri linguaggi come il fumetto o il cinema d’animazione i quali, già similmente in fase d’introduzione nella scuola, stanno rischiando di perdere il fascino di cui godevano prima che venissero inseriti nel mondo educativo, depauperati anche di quella legittima carica eversiva che li caratterizza normalmente [Pellitteri 2004]. Vi sono comunque vari, ottimi tentativi di ammodernare l’apprendimento secondo le modalità videoludiche: si tratta di prodotti e/o percorsi di ragionamento che a volte raggiungono buoni risultati [Vitali 1993, il programma *Winscribo* di Anicia – Lynx, *Tutti a bordo* in Maragliano 1998, *Logo* di Papert]. Per tutte le altre valide iniziative in tema si veda Tanoni 2003: 103-10.

Non fa invece alcuna confusione il citato Antinucci, il quale in un suo recente contributo [Antinucci 2002 in D’Alessandro *et al.* 2002a] distingue fra l’apprendimento «simbolico-ricostruttivo» tipico del mondo scolastico e del sapere classico, e un altro modo di apprendere, «che non avviene né attraverso l’interpretazione di testi, né attraverso la ricostruzione mentale. Avviene invece attraverso la percezione e l’azione motoria sulla realtà [...]. Questo apprendimento si chiama “percettivo-motorio”» [ivi: 55-56]. La differenza fra l’apprendimento astratto e quello esperienziale è dunque, come Antinucci fa notare, lo stesso fra cultura libresco e cultura del multimediale e, in generale, cultura dell’esperienza diretta, dove non c’è differenza né ontologica né cronologica fra teoria ed esercizio pratico. Ma Antinucci va ancora più in là annotando che l’esperienza percettivo-motoria è di gran lunga quella preferita dagli esseri umani perché è nata, biologicamente parlando, molto prima dell’apprendimento simbolico-ricostruttivo. E la forma principale di esperienza percettivo-motoria è il gioco. Antinucci indica il videogioco come l’espedito che può rendere valida e funzionante l’esperienza percettivo-motoria anche per situazioni che nella realtà non potrebbero mai essere affrontate, e fulcro del suo discorso è dunque la capacità simulativa portata dai videogiochi. La conclusione è una domanda

volutamente provocatoria, «la sfida è una sola: saremo capaci di portare i videogiochi nella scuola?» [ivi: 61].

Videogioco e alfabetizzazione tecnologica. C'è chi invece indica gli usi pratici dei tipi di ragionamento coinvolti nella pratica videoludica: «i ragazzini che hanno passato le ore a *Galaxian* sono gli stessi che si fanno due chilometri a piedi per andare al bancomat invece di starsene in coda ad aspettare un impiegato di banca. Perché avere a che fare con un'entità non molto socievole, quando l'intera procedura non è altro che una simulazione dell'interazione umana?» [Herz 1998: 12]. La provocazione è voluta, ma non si tratta di uno scenario negativo. In realtà l'idea sottesa è piuttosto quella di una serena e non ideologizzata familiarità con la tecnologia: «è per questa ragione, forse, che le simulazioni sono diventate uno strumento così diffuso di formazione di burocrati, politici e dirigenti aziendali» [ivi: 218]. Del resto, già negli anni Ottanta c'era chi si muoveva in direzioni di ricerca tese a impiegare i videogiochi come strumenti di valutazione tecnica, inserendoli quindi in contesti sia scolastici sia professionali [Jones 1981, 1984 e Jones *et al.* 1986].

Eppure lo sguardo forse più interessante sulle molteplici relazioni fra il mondo «reale» e il mondo «virtuale» di videogiochi, computer, reti telematiche, è fornito da un lavoro trasversale dell'esperto Francesco Carlà [2001], il quale prende nota di una poderosa convergenza di linguaggi e di modalità di accostamento al reale fra i numerosi «formati» comunicativi digitali, fra i quali il videogioco non è una forma secondaria ma anzi può essere quasi visto come una specie di filtro linguistico in base al quale leggere la nuova realtà di *bit* proposta dalle banche dati, dai resoconti elettronici sull'andamento delle borse, da internet e dagli altri «mondi» a questi affiliati.

IL VIDEOGIOCO COME FORMA D'ARTE

Ha scritto il sociologo Alberto Abruzzese che «videogiochi sono la nostra più avanzata frontiera e il nostro più affascinante futuro [...]. Ma in sé, nella loro forma d'uso, nel loro territorio, evidenziano una netta censura, un vuoto: vi è assente la matrice dell'Occidente, la linearità della storia, la mentalità moderna (*homo sapiens* contro *homo ludens*). I *videogame* non riguardano infatti la logo-sfera. Questo è il motivo per cui l'enfasi moderna con cui si tende a ragionare sulle innovazioni del computer che più si riferiscono al rapporto scrittura/lettura tende a oscurare la controtendenza dei videogiochi, in quanto strategie destinate a scomporre e non a ricomporre i paradigmi del sapere moderno, a vincerli e non a salvarli» [citato in Fabbri 2003].

Argomenti che sono stati tutti affrontati con risolutezza e una certa completezza, mostrando lo «stato dell'arte» degli studi internazionali sui videogiochi, in convegni come quelli della serie *DAC – International Digital Arts and Culture Conference*. Ma temi quali le estetiche e le frontiere del videogioco sono trattati con competenza anche da studiosi italiani come Gianni Canova [1998]. Oggi peraltro è in atto una ibridazione dei generi, tanto che c'è chi parla di videogiochi *metagenere*, «che tentano di fondere al loro interno tutte le categorie esistenti o comunque propongono un *gameplay* “liquido”, che si adatti il più possibile ai gusti e alle voglie del [giocatore]» [Malara 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a: 28].

I videogiochi come avanguardia. Sul piano tecnologico è da osservare come il mondo videoludico rappresenti l'avanguardia su settori come le realtà virtuali, le simulazioni, l'*hardware*: «[per i programmatori] tutto è troppo lento: microprocessori, grafica, reti, *CD*, multimedia. [...] Per tale ragione, chi vuole capire dove si sta indirizzando il futuro della tecnologia deve osservare i programmatori di giochi. Sono loro quelli che agiscono sulla linea di frontiera» [La Plante – Seidner 1999: 19]. Non è quindi un caso che si sia parlato di mediamorfosi, ovvero della «trasformazione dei mezzi di comunicazione, causata dalla complessa giustapposizione di bisogni percepiti, pressioni competitive e politiche, e innovazioni sociali e tecnologiche» [Fidler 2000: 30]. E i videogiochi stanno dentro a tutto ciò: Bittanti osserva che le metamorfosi del *videogame* si sono tutte compiute [Bittanti 2002d in Bittanti *et al.* 2002a: 1] e oggi esso ha le caratteristiche dell'*unicum*, essendo diventato una vera e propria «tecnologia culturale» [come in Abruzzese – Borrelli 2000], insomma una «visual culture» [Mirzoeff 1999], quella che per Manovich è una «nuova forma culturale» [Manovich 2000: 78].

Gioco in rete. Un altro argomento di grande interesse con riguardo ai futuri sviluppi del mondo e del mercato videoludici è quello dell'unificazione, fusione e compresenza di più media elettronici e telematici al fine di favorire una più capillare estensione e varietà d'uso dei videogiochi. Per quanto alcuni osservatori, pur entusiasti, tendessero a rimarcare solo pochi anni fa che «la convergenza è ancora un mito» [Herz 1998: 50], l'uso dei giochi in rete fra adolescenti è sempre più diffuso [Rivoltella 2001: 121] e inoltre sta per diventare realtà – e per certi aspetti già lo è – la pratica del *play per view*, cioè del gioco in rete a pagamento. Per il momento, basti dire che recenti ricerche attestano che la cosiddetta *wired generation*, la generazione dei ragazzi cresciuta con internet, rappresenta oggi negli Stati Uniti il 20% della popolazione che si connette in rete, e il 12% in Europa [Nielsen – Netratings]. In Italia i ragazzi fra i 14 e i 17 anni sono il 16% del «popolo di internet» [Gandalf – Eurisko in Tanoni 2003]. Le possibilità del gioco multiutente (in inglese *multiplayer gaming*) sono oggi

realtà, tanto che secondo la società italiana Digital Bros. nel 2003 i giocatori in rete paganti in tutta Europa erano 120mila, con ricavi di 15 milioni di euro ogni 18 mesi [Canei 2003]. E dunque non è un caso che nemmeno Herz, su richiamata con una citazione pessimista, si sia spinta a dire che in effetti «l'*hardware* sta svanendo, ora è solo questione di giochi, il contenuto è importante» [Herz 1998: 125]: infatti il gioco in rete, oggi, è in forte ascesa [Wolff 1994]. Ciò significa, in altre parole, che ci sono buone probabilità che nei prossimi anni la maggior parte dei videogiocatori si incontreranno in internet, mettendo in atto dinamiche di incontro e socializzazione che i detrattori dei *videogame* hanno sempre visto, invece, come un tratto assente dalla pratica videoludica. Ciò anni fa era stato già indicato dallo studioso di globalizzazione Manuel Castells [1996], secondo cui i *new media* comprimono le dimensioni temporali e ampliano la spazialità, e dall'economista Jeremy Rifkin [2000], per il quale il *videogame* oggi è – specie per i giovani – uno dei principali veicoli di accesso all'esperienza, nonché una delle nuove frontiere economiche dell'industria culturale.

Sono molti gli specialisti che sottolineano il cambiamento «antropologico» che la nostra cultura sta attraversando con il mondo informatico e telematico: la tecnologia genererebbe mutamenti non solo in ciò che facciamo ma anche nel nostro modo di pensare; nell'immagine che gli uomini hanno di sé stessi, degli altri e della propria relazione con il mondo [Turkle 1985]. In particolare c'è chi ne evidenzia la parte psicoemotiva, in relazione cioè agli affetti e al modo di rapportarsi a essi, con particolare riferimento alla psiche infantile, evidenziando il processo di riconfigurazione delle macchine come «oggetti psicologici» [Turkle 1997, Pecchinenda 2003, Tanoni 2003]. Wallace ha utilizzato la concettualizzazione che va sotto l'acronimo *MAMA* (*moratorium – achievement – moratorium – achievement*) nel riferirsi alla dinamica psicologica che porta gli utenti in rete a ricostruire, quando giocano o dialogano in rete con altre persone, identità più o meno fittizie che erano state abbandonate nel corso dello sviluppo della personalità (il passaggio dalla fase di moratoria a quella di acquisizione della propria identità), e da qui scaturisce una sorta di processo a *yo-yo*, se ci è concessa l'espressione, dall'ingresso all'uscita dalla rete e ritorno [Wallace 1999, Pravettoni 2002]; e ciò vale per esempio per i giocatori in rete che partecipano ai GDR basati sulle cosiddette «realtà persistenti», come *Ultima Online* [Ascione 1999, Ciofi – Graziano 2003]. «Si tratta della capacità di mettersi nei panni di qualcun altro sia cognitivamente che affettivamente, dopo aver esplicitato significati condivisi, ruoli, temi, strategie, che consentono di giocare insieme anche in presenza di naturali conflitti che insorgono sulle personali proposte di ogni giocatore che debbono poi essere negoziate con gli altri» [Tanoni 2003: 33]. L'argomento è stato sviluppato in direzione sociologica, con ricche riflessioni teoriche, da chi ha affermato che i videogiochi, e quelli in rete in particolare, risponderebbero ai bisogni non soddisfatti di identità, sicurezza, emotività e socialità [per una rassegna in tema si veda Carzo – Centorrino 2002].

Multiplayer e comunità virtuali. La tecnologia *multiplayer* è ad ogni modo in grande ascesa, come già segnalato. Per *multiplayer* non si intende soltanto il gioco fra due, tre o quattro utenti di fronte a un'unica *console*, come previsto dagli apparecchi in commercio (PlayStation ecc.): si indica naturalmente anche il gioco a distanza, tramite collegamento in rete (locale o internet). Il *multiplayer gaming* via internet, in effetti, ha generato negli anni vere e proprie comunità virtuali e mondi fittizi che vivono in rete, ed è una nuova frontiera sia del videogioco sia, ovviamente, degli studi sociologici e antropologici [Alinovi 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 38-39]. Alinovi spinge l'analisi più in là proponendo alcune definizioni molto suggestive: all'*homo sapiens sapiens* aggiunge, sulla scorta dell'*homo ludens* di Huizinga [1946], l'*homo videoludens*, distinguendolo da un nuovo nato, l'*homo ultrasapiens interconnectus* [Alinovi 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 41] e nota che le nuove generazioni odierne non sono videogioatrici come gli attuali trentenni-quarantenni, cioè non pare si stia avendo il ricambio generazionale previsto, se una recente statistica ha dimostrato che negli USA, nel 2000, l'età

media dei videogiocatori era 28 anni, il 61% erano maggiorenni e il 35% avevano più di 35 anni [Hart Research Associates 2001 in IDSA 2001]. Ciò allora potrebbe voler dire, come proposto da Alinovi con la sua interessante definizione, che le nuove generazioni più che giocare con i videogiochi nel modo classico si stanno immergendo nella rete telematica, dando vita a una nuova fase sia delle telecomunicazioni sia, ovviamente, del videogioco, visto che le comunità *online* di giocatori sono in costante aumento. Si può concludere che, in un modo o nell'altro (a casa con gli amici o in rete come *avatar*), «il videogioco diventa dunque lo strumento iniziatico che permette l'ingresso indolore nella sfera digitale» [Alinovi 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 41].

Il lavoro di Ciofi e Graziano [2003] è fra i più completi studi qualitativi in italiano sul mondo delle comunità virtuali di videogiocatori su internet. Gli utenti, specie di età giovanile e adolescenziale, «tendono a essere particolarmente abituarini: quando trovano una comunità che li soddisfa, sviluppano un forte senso di appartenenza, e benché possano visitare quotidianamente molti altri siti internet, tenderanno comunque a legare a essa la propria identità *online*» [ivi: 49]; «internet costituisce uno spazio sociale condiviso, che viene continuamente ridefinito dalla interazione degli utenti, e che si pone come punto di riferimento per gli individui che ne fanno parte» [ivi: 50]. Questo volume, addentrando nel mondo delle comunità virtuali di internet e in particolare in quelle dei videogiocatori, analizza la tipologia di videogiochi praticati in rete distinguendo fra i giochi *RTS* (*real time strategic game*); i *FPS* (*first person shooter*), all'interno dei quali si può giocare, in rete, in modalità *multiplayer deathmatch* ('scontro mortale con più giocatori'), una partita in cui tutti i personaggi sono umani, ovvero comandati da giocatori reali, ciascuno nella sua postazione a casa propria; i *rpg* o *GDR* (*role playing game*, in italiano 'giochi di ruolo'), che nella loro declinazione per internet vengono chiamati *MMORPG* (*massive multiplayer online role playing game*), cioè videogiochi di ruolo a cui partecipa un numero indefinito di utenti connessi in rete, evoluzione dei cosiddetti *MUD* (*multiuser dungeon*), che a loro volta erano una evoluzione su computer dei classici giochi di ruolo. Si tratta di un universo di giochi e di utenti in continua espansione e che si sta configurando come la grande, nuova frontiera del videogiocare [Wooley 1992, Bruckman 1996, Cherny 1999, Danet 2001, Klastrup 2002 e 2003, Banks 2003, Juul 2002 in Mäyra *et al.* 2002, Meadows 2002, Papargyris – Poulimenakou 2005].

Non si tratta proprio di un'avanguardia, dato che il fenomeno risale in forma non episodica agli anni Ottanta, ma va rilevato che le forze armate statunitensi (e non solo esse) usano regolarmente simulazioni derivate dai videogiochi per sofisticate esercitazioni militari [Herz 1998: 197-212]. La nota Rand Corporation, per esempio, da anni programma *war game* e simulazioni di guerre totali su richiesta del governo statunitense [ivi], al fine di constatare in via informatica, fra i vari scopi, che tipo di conseguenze sul pianeta e sulla civiltà potrebbe avere una guerra termonucleare globale. Quindi quanto narrato e reso spettacolare nel celebre film *War Games* di John Badham (1983) non è quasi per nulla *fiction* ma solo uno dei campi d'applicazione (e applicabilità) dei videogiochi, che in tal senso da un lato si può dire espletino una funzione sociale e politica nell'aiutare a calcolare il risultato di azioni nefaste, e dall'altro – come segnalano i più salaci – potrebbe diventare elemento di facilitazione nell'organizzazione di guerre reali. Però quel che attualmente è certo è che la tecnologia, le visualizzazioni e molti dei linguaggi del *videogame* svolgono un lavoro concreto a livello governativo,

se recentemente anche l'esercito italiano ha cercato di reclutare nuove leve utilizzando come specchio per le allodole simulatori militari del tutto simili ai videogiochi¹².

Vale la pena di segnalare come siano entrati nel dibattito due elementi apparentemente secondari ma in realtà forieri di interessanti implicazioni sociali ed economiche. Da un lato il mondo della produzione non è più separato del tutto da quello del consumo, se negli ultimi anni molti giocatori esperti sono diventati *beta tester* (collaudatori delle versioni provvisorie) dei giochi ancora non rilasciati sul mercato e attenti valutatori, spesso anche ben pagati, della qualità dei titoli già in commercio al fine di un loro miglioramento per le edizioni future [Herz 1998]; dall'altro va rilevata una tendenza in forte ascesa, quella dei tornei nazionali e internazionali di videogiochi, che si svolgono in sedi materiali o virtuali sui giochi più vari, con l'interessamento di ricchi sponsor e l'assegnazione di premi monetari anche consistenti. In tal modo il videogioco si sta trasformando in uno «sport», al punto che da qualche anno molti comitati di videogiocatori in tutto il mondo si sono riuniti per proporre alle autorità olimpiche l'istituzione del *videogaming* come specialità. Un'istanza questa, da parte dei videogiocatori, che potrà fare sorridere o magari scandalizzare, ma che forse non è lontana dall'essere soddisfatta se ormai gli utenti di videogiochi sono nel mondo decine e decine di milioni [Ciofi – Graziano 2003: 178, D'Alessandro *et al.* 2002a].

Componente artistica: la gameart. Un'ultima componente del mondo videoludico, che sta acquisendo una compatta consapevolezza in questi ultimi anni, è quella estetico-artistica. Molte forme di arte popolare nel tempo sono assurde a rappresentanti dell'arte «ufficiale», cioè quella istituzionalizzata di gallerie, musei, esposizioni e rassegne. Lo scopo primario del mondo dell'arte, per quanto spesso venga volontariamente taciuto, è quello di vendere le opere e generare profitti per l'intero sistema-arte, né più né meno di quanto accada per altri settori come la moda. Così il mercato e l'ambiente dell'arte «colta» da sempre accolgono, non appena i tempi sono maturi dal punto di vista della mentalità corrente e sotto l'aspetto della convenienza commerciale [Manetas 2002 in Bittanti *et al.* 2002a], prodotti prima relegati al sottobosco della cultura di massa, quella *lowbrow* e *midbrow* di cui parlava Eco [1964]. Si tratta di tendenze e oggetti artistici che, seppure non possano salir la china fino a divenire cultura *highbrow* («delle alte sfere»), da *masscult* si trasformano in *midcult*: da culti di una massa indistinta diventano oggetti di passione e riconoscimento culturale da parte della classe media, cioè della classe borghese, effettuando un passaggio di status che li rende legittimi e non più eversivi come prima. È già accaduto alla fotografia, al cinema, al fumetto (si pensi alla *pop art* e ai quadri-vignette di Andy Warhol che immortalava Superman e Topolino e soprattutto a quelli di Roy Lichtenstein).

E qualcosa di molto simile è in parte avvenuto e si sta compiendo con il videogioco, la cui manifestazione artistica «da museo» è stata battezzata *gameart*, sulla scorta del già stabilizzato nome *videoart*, costruzioni artistiche consistenti in installazioni luminescenti, *videoperformance*, espedienti concettuali che usano il mondo e gli strumenti dei media miscelati con fugaci epifanie dell'arte classica, alla ricerca continua di decontestualizzazioni e provocazioni variamente assortite [Cotton –

¹² Si tenga inoltre presente che già in passato in vari paesi europei il tema delle simulazioni informatiche di situazioni belliche era stato affrontato non solo in riviste direttamente legate al mondo del videogioco ma anche su pubblicazioni di politica internazionale *et similia*. Cfr. ad esempio Niemeyer 1992.

Oliver 1993]. La *gameart* ad ogni modo prevede che le schermate digitali, l'iconismo simbolico, defigurato o all'opposto iperreale, dei titoli più interessanti prodotti in oltre quarant'anni di storia del *videogame*, configurino un corpus di produzioni a video che nelle manifestazioni più cruciali sia possibile rivalutare come vera e propria arte nelle sedi istituzionali a essa storicamente preposte. Così «il giardino zen suprematista di *Pong* (Atari 1971), l'insostenibile leggerezza di *Space Invaders* (Taito 1977), il corridoio vettoriale di *Star Wars* (Atari 1983), il flusso inarrestabile di *pixel* di *Tetris* ([di Alexej Pazhitnov] 1985)» [Bindi 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a: 82] non sono semplice «modernariato» figurativo ma testamento artistico di un'epoca recente. E oggi il videogioco si unisce anche alle sperimentazioni dei «net-artisti»: si pensi al gioco digitale progettato da Marcel-Li Antunez Roca per la performance del 1994 *Epizoo* o a *Sod*, il gioco/opera d'arte prodotto da *jodi.org* «che si rifà esplicitamente nell'interfaccia agli esperimenti dada di animazione di Man Ray ed usa una grafica suprematista, da videogioco delle origini» [ivi: 83-84]. Oggi un movimento tecno-artistico che usa la visualità dei videogiochi si chiama *Neen* («ora» in greco antico), «a still undefined generation of visual artists» [www.neen.org].

La componente estetica dei videogiochi è molto importante per il loro successo, ed è peraltro una fonte di gratificazione per il videogiocatore [Fulco 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 81-82], tuttavia può accadere che la validità estetica del gioco passi in secondo piano nel momento in cui il fruitore sia fortemente concentrato sull'azione: «non importa quanto siano gradevoli le immagini, dopo un po' si assottigliano» [Bates 2001: 25], cioè il giocatore è talmente preso dal *videogame* che gli aspetti di perfezione grafica e sapienza cinematografica della regia dopo un po' di tempo passato a giocare diventerebbero «scontati». Non è scontata, invece, la pluralità dei rapporti che il videogioco può stringere con la concezione di «arte alta», al punto che Bittanti, il quale in un suo corposo lavoro si era già occupato della dialettica linguistica ed estetica fra il cinema e il *videogame* [Bittanti 2001], ha anche avuto l'acume di capovolgere la questione chiedendosi non se il videogioco possa farsi arte ma se sia l'arte a potersi fare videogioco [Bittanti 2002e in Bittanti *et al.* 2002a: 225].

In questo *calembour* retorico è nascosto, per Bittanti, il falso problema sulla possibile artisticità del videogioco. Come vari teorici dei media e delle innovazioni tecnologiche hanno notato, «una delle idee più persistenti nell'arte del XX secolo è quella di assorbire la nuova tecnologia nell'arte» [Klüver 1996: 209]. Negli ultimi anni sono state organizzate in effetti molte esposizioni con protagonista il videogioco¹³, ciò che fornisce *de facto* uno statuto alle cosiddette *information arts* [Wilson 2002], che portano alle estreme conseguenze quella che Peter Lunenfeld ha denominato «convergenza transmediale», in un continuo scambio definito come «dialettica digitale» [Lunenfeld 1999 e 2000]. Fra i maggiori artisti di *gameart*, un tipo di arte figurativa che utilizza tutte le suggestioni e le atmosfere dei

¹³ Vale la pena di indicare alcune delle principali, come riferito da Bittanti stesso [Bittanti 2002e in Bittanti *et al.* 2002a: 253-54]: «BitStreams» (Whitney Museum, New York), «ArtCade» (Moma, San Francisco), «Game Show» (Museo di arte contemporanea del Massachusetts), «Game On!» (Barbican Gallery, Londra), «Play» (Palazzo delle Esposizioni, Roma), «Trigger: Game Art» (Gamma Space, Melbourne), «Metabolics» (Muffathalle, Berlino), «Game Over City – La ville en jeux» (Museo di arte contemporanea, Champagne-Ardenne), «Alien Intelligence» (Museo di arte contemporanea, Helsinki), «Play's the Thing: Critical and Transgressive Practices in Contemporary Art» (Whitney Museum, New York), «Villette Numerique: Playtime» (La Villette, Parigi), «Prints+Chips» (Bitforms, New York), «Shift-Ctrl» (Irvine, California).

videogiochi accostandole anche a tecniche tradizionali come la scultura, il *collage* e la pittura su tela, Bittanti individua il greco Milton Manetas, l'italiano Enrico Mitrovich e lo statunitense John Haddock ma cita anche molti altri *game artist* come Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre, Brody Condon, Marion Strunk, Deanna Herts, Tobias Bernstrup, Palle Torsson, John Klima, Natalie Bookchin, Jin Lee, Cathy Daves, Mark Allen, Naomi Spellman, Amy Alexander, Carmin Karasic, Jeff Knowlton, Karl Mihail, Paul Vanouse, Feng Mengbo, Victor Liu See-le, Brian Judy, il duo Jodi (Joan Heemskerk e Dirk Paesmans), Patrick Lichty, Oliver Wittchow, Christoph «lo-ser» Kummerer, il collettivo Time's Up, Tom Corby, Gavin Baily, Arcangel Costantini, Jim Andrews; è infine interessante notare come alcuni nomi della *gameart* non provengano direttamente dal mondo della sperimentazione artistica ma da quello della programmazione di *videogame*, come Zack Booth Simpson, Jim Greer, Ken Demarest, Tilman Reiff, Volker Morave [Bittanti 2002e in Bittanti *et al.* 2002a: 254 sgg.].

Psichedelia e letteratura cyberpunk. L'artisticità del videogioco e delle sue potenzialità artistiche sconfinava anche, fin dalle sue origini, nel concetto di psichedelia: «videogiochi come *Rez* sono espressione di un revival psichedelico iniziato alla fine degli anni Ottanta con la nascita del fenomeno *rave* e con il successo commerciale della letteratura *cyberpunk*» [Fondi 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a: 93]. Elementi di psichedelia e di provocazione della *trance* ipnotica come elementi dell'artisticità sia del videogioco in sé sia dell'esperienza videoludica da parte del giocatore furono inseriti all'inizio in modo inconsapevole, in titoli degli anni Settanta-Ottanta come *Space Invaders* o *Pac-Man*: musica ripetitiva e incalzante, immagini colorate su fondo nero, movimenti ciclici degli oggetti sullo schermo, aumenti del ritmo della musica e dei movimenti dei personaggi in corrispondenza dei momenti cruciali dell'azione. Espedienti di questo tipo sono anche «tipici dei rituali per la creazione di uno stato alterato di coscienza come il tarantismo (fenomeno tutto italiano presente per secoli in Puglia [...]), che per alcuni aspetti riporta ad alcuni fenomeni tipici dell'Africa centrale in cui all'eucaristia viene sostituita una sostanza psicotropa come l'iboga» [ivi: 94]. A distanza di decenni l'evoluzione tecnologica e il livello consentito nella programmazione hanno portato a titoli sempre più complessi che, a livello sia visivo sia sonoro, determinano nel fruitore dei videogiochi migliori esperienze simili a quelle provate dagli amanti della musica techno *trance*. Questo accostamento non è casuale perché dalla metà degli anni Novanta è partita dal Giappone una nuova tendenza d'intrattenimento dai risultati a volte propriamente artistici, quella dei *visual jockey*, professionisti del divertimento videomusicale attrezzati di appositi software e in grado di miscelare sequenze di immagini in modo da provocare negli avventori dei locali da ballo sensazioni psichedeliche, senza l'ausilio di droghe ma in base alla sollecitazione dei sensi della vista e dell'udito [ivi].¹⁴

Videogioco e arte: le analisi più recenti. In Italia, fra i più attivi osservatori critici di questa realtà artistica in continuo mutamento devono essere annoverate Maria Grazia Tolomeo e Paola B. Sega. La prima ha posto l'accento sul fatto che la *gameart* sarebbe iscritta nel più vasto mondo delle *videoarti*: i *videogame*, la videodanza, le *videoperformance*, la videomusica [Tolomeo 2002 in D'Alessandro *et al.* 2002a]; ed entrambe si interrogano sulle effettive possibilità che i nuovi mezzi elettronici e informatici abbiano di portare alla luce, in modo compiuto, una nuova estetica, anche sulla scorta delle

¹⁴ Va a questo proposito menzionato un recente e ottimo contributo sulla storia e gli stili del videogioco di scuola giapponese, Kohler 2004.

numerose conferenze e rassegne che sono state organizzate negli ultimi anni, come il festival *Ars Electronica* di Linz o il convegno di Amsterdam del 2002 dal titolo *First Conference on Computational Semiotics for Games and New Media* [Sega – Tolomeo 2002].

Anche all'estero numerosi studiosi si sono domandati che tipo di arte possa essere il videogioco e quali tipi di esperienza estetica possa venir provata dal videogiocatore. C'è chi ha posto l'accento sull'idea di «appropriazione tattile» del videogioco in quanto oggetto nell'atto della manipolazione e di «acclimatazione» all'ambiente proposto dal *videogame* [Jayemanne 2003 sulla scorta di Bogard 2002]; e c'è chi ha usato l'espressione «relazione veicolare» fra il giocatore e il suo *avatar* [Newman 2002]. In tal senso l'esperienza a metà fra divertimento, estesi e rapimento avrebbe luogo non solo nelle parti del gioco «dominate» dal fruitore ma anche, e per certi aspetti soprattutto, in quelle alle quali il giocatore non si è ancora acclimatato e che non sa come gestire, fra smarrimento, paura ed eccitazione [ivi e Jayemanne 2003]. Torna a tal proposito utile anche per i videogiochi la distinzione che Lunenfeld [2000] aveva in origine proposto per le installazioni artistiche, fra il cosiddetto *hardscape* (l'«architettura», l'ambiente progettato) e l'*imagescape* (ciò che è «proiettato» in quell'ambiente): per Jayemanne sarebbe *hardscape* l'insieme degli aspetti tattili, di comando manuale del gioco, e *imagescape* l'ambiente percepito per via visuale.

Si può allora concludere, con le argomentazioni di Frascini [Frascini 2002 in Bittanti *et al.* 2002a: 122-24], che le cosiddette immagini di sintesi, cioè generate al computer, costituiscano una «virtualizzazione della rappresentazione», un superamento delle tecniche tradizionali di rappresentazione (delle arti grafiche, plastiche, fotografiche) mediante la costituzione di una nuova grammatica (i calcoli degli elaboratori), una nuova dialettica (gli oggetti sono sostituiti dai modelli matematici) e una nuova retorica (gli universi simulati dal computer). Questi elementi costituiscono il linguaggio delle immagini di sintesi così per come esse si declinano nel *videogame*, e numerosi artisti/programmatore, negli ultimi anni, stanno facendo emergere inusitati modi di resa visuale che fra non molto, da più parti, verranno salutati come arte in senso stretto.

LE NUOVE FRONTIERE DEL VIDEOGIOCO

Le frontiere del videogioco si ampliano giorno dopo giorno. Non è solo una questione di mercato: è una questione di linguaggi che si mischiano senza soluzione di continuità. L'ultima frontiera (per ora), dopo il grande *exploit* dei micro-videogiochi sugli schermi dei telefoni cellulari, è il cosiddetto *alternate reality game* (ARG), un gioco che non è più un *videogame*, non è solo un gioco di ruolo *online*, non è una sorta di *Cluedo* su internet. Si tratta di un tipo di evento composito, in parte progettato e in parte portato a prendere pieghe anche diverse da quelle che i suoi ideatori possono aver previsto, il quale fonde le più disparate modalità di comunicazione e strumenti multimediali come telefono, fax, cellulare, internet, pubblicità, *e-mail*, per creare situazioni narrative che abbiano la parvenza di realtà, per spingere al massimo il realismo, l'eccitazione.

Nato in origine da alcuni progettisti della MicroSoft e della DreamWorks in occasione del lancio del film di Steven Spielberg *AI: Artificial Intelligence*, il primo *alternate reality game* è stato diffuso nel 2001 con una modalità del tutto inusitata: nessuno dei frequentatori della rete sapeva che stava cominciando ad avere luogo un nuovo tipo di gioco e solo sporadici indizi, scoperti per caso da alcuni membri delle comunità di *online player*, hanno permesso di portare alla luce che «entità» sconosciute avevano messo in circolazione un misterioso dispositivo ludico-narrativo, una specie di intelligenza artificiale, oppure una sorta di realtà parallela, che comunicava con gli utenti non solo tramite moltissimi siti (appositamente creati dagli autori) che avevano tutta la parvenza di essere reali e messaggi *e-mail* che celavano parole misteriose, quesiti e indizi, ma anche con avvisi pubblicitari sui quotidiani, messaggi cifrati su riviste e in televisione, *SMS* sui cellulari, telefonate a casa o al lavoro e perfino fax.

Tutto ciò era ed è un'innovazione portentosa, che oltre ai risultati oggettivi (decine di migliaia di giocatori in tutto il mondo uniti in varie comunità per risolvere con maggiore rapidità i misteri proposti dal gioco) ha in sé elementi di ricchezza comunicativa che è ancora difficile valutare in tutta la loro portata. I primi reali tentativi di spiegare il fenomeno, l'uno diaristico e l'altro accademico, provengono il primo dallo scrittore Sean Stewart [www.seanstewart.org/beast/intro], il *mainwriter* di questo gioco (realizzato, com'è facile intuire, da una corposa *équipe* di progettisti grafici, scrittori, tecnici informatici, esperti di marketing e pubblicitari), che nel suo sito spiega la genesi e le caratteristiche principali di questa competizione *mystery* in realtà senza un nome preciso ma appellata familiarmente «The Beast». Il secondo è un saggio di Jane McGonigal [2003], che individua le questioni sociologiche e antropologiche centrali di questa inedita forma ludica che vive nelle reti comunicative della civiltà metropolitana, crea comunità di utenti molto vaste che si sentono, nel corso della loro «vita» all'interno del gioco, vere e proprie squadre, e riduce la distanza fra realtà e gioco come mai era avvenuto prima, tanto che il messaggio esplicito, quasi una frase in codice, che accomuna gli arg è lo slogan «This is not a *game*». Questo tipo di costruzione ludica, ma anche sociale e intellettuale in senso ampio, può essere letta alla luce di quanto proposto da Bolter e Grusin in un testo che analizza i cambiamenti nel mondo dei mass media negli ultimi anni [Bolter – Grusin 1999] e in un recente lavoro di Oliver Grau [2003] rivolto allo studio delle ibridazioni fra arte e comunicazione nel mondo multimediale e in particolare in rete, dove reale e virtuale cessano di essere categorie contrapposte e divengono parti di un unico *continuum*. Un *continuum* all'interno del quale si trovano le persone e, si può qui aggiungere, le loro pratiche comunicative, sulla scorta del classico studio di Michel De Certeau [1990].

In tutto questo il videogioco sta trovando la sua strada, come implicitamente indicato da alcuni studiosi che già anni fa avevano segnalato le possibilità di sviluppo di quella «intelligenza collettiva» [Lévy 1994] formata dagli utenti collegati in rete dalle più varie parti del mondo, all'interno di una «realtà

virtuale» [Packer – Jordan 2001] che ormai virtuale più non è, visto che c'è una sempre più stretta convergenza fra i media, i loro linguaggi e il modo in cui essi comunicano fra loro e con le persone. Quindi il videogioco, da forma in sé conclusa, probabilmente – è questa una previsione, in conclusione di rassegna, che va presa con le dovute cautele, ma vale la pena di proporla – si integrerà sempre più con tutte queste altre forme comunicative per dare vita a strategie di intrattenimento ludico integrato. E in effetti non è difficile notare che dai soli *FPS et similia* si è già passato in questi anni ai giochi basati sulle cosiddette realtà persistenti, come *Ultima Online* [Ascione 1999]; gli *alternate reality game* sono stati il passo successivo e, poiché la mediazione utente-gioco avviene per lo più tramite pc, davanti al monitor, forse è lecito immaginare che sia necessario aggiornare l'accezione del concetto di «videogioco» ed estenderla a questo tipo di narrazioni composite che non si svolgono più solo in base a un software pre-programmato: la ricostruzione di un mondo fittizio da parte degli autori non sarà più solo fatta da righe di codice ma da un'impalcatura narrativa variegata che miscelerà romanzo, cinema, televisione, informazioni di vario tipo (storiche ecc.) per inscenare una finzione più vera del vero, iperreale, similmente, in fondo, agli obiettivi che in questi decenni l'industria del videogioco si è posta sotto il profilo grafico e cinematografico.

Jane McGonigal [2003] nel suo articolo sostiene che anche queste nuove entità ludiche, a metà fra videogioco, gioco di ruolo, realtà persistente e costruzione iperreale, sono dotate di una loro poetica che promana non solo dalla creatività dei realizzatori ma anche, e forse soprattutto, dalle pratiche discorsive e di risoluzione cooperativa degli utenti. Ma se le cose stanno così, magari non dovrebbe sembrare esagerato sostenere come Pierre Lévy che i videogiochi – e per estensione certe loro modalità d'uso da parte dei fruitori – debbano essere considerati, nelle loro migliori manifestazioni, «opere dello spirito» [Lévy 1992]; e allora forse è vero che, come ha detto il sociologo Henry Jenkins [riferito in Bittanti 2002e in Bittanti *et al.* 2002a: 225], «i videogiochi sono arte. Un'arte popolare. Un'arte emergente. Un'arte largamente incompresa. Ma, nonostante tutto, arte».