



UNIVERSITÀ DI PISA

SEMINARIO DI CULTURA DIGITALE

DIPARTIMENTO DI FILOGIA, LINGUISTICA E LETTERATURA

Corso di Laurea in Informatica Umanistica (Magistrale)

Game studies, videogioco come mezzo espressivo a tutto tondo

Elaborato di Alessio D'Arrigo

Matricola 541470

INTRODUZIONE

Il focus di questo elaborato si fonda sulla mia personale convinzione che il videogioco, oggi e finalmente, possieda tutta una serie di caratteristiche peculiari, fornite dall'incremento delle nuove tecnologie, che lo rendono un mezzo espressivo a tutto tondo, capace di sfidare i colossi dell'intrattenimento quali cinema e letteratura. Con ciò non voglio naturalmente asserire che possa mai sussistere un vero e proprio confronto o scontro tra i mezzi espressivi menzionati, bensì rendere giustizia all'oggetto di questa discussione, ed al suo ritrovato potenziale che oggi è in grado di sfidare una moltitudine di sensibilità, specialmente appartenenti a coloro che un videogioco, 15 o 20 anni fa, non l'avrebbero mai considerato.

Ciò a cui miro principalmente consiste nel delineare il quadro del rapporto che vige, allo stadio attuale, tra narrazione e interazione, i due pilastri che a mio avviso più di tutti necessitano di una forte cooperazione per esprimere ciò che di meglio abbia da offrire il medium digitale.

Prima di passare ad una analisi di quelli che secondo me rappresentano i punti cruciali che rendono oggi questo mezzo (ancora tristemente connotato e relegato ad un mero intrattenimento infantile) un modello espressivo totalizzante, ritengo doveroso affrontare un breve excursus sugli accenni chiave, la storia e soprattutto la nuova branca sociologica che in questi ultimi anni sta finalmente prendendo piedi in ambito videogames, vale a dire i Game Studies. In

particolare fornirò dei brevi accenni sulle personalità più di spicco che ruotano attorno a questo modernissimo ambito di studi.

PARTE PRIMA

Espen Aarseth, professore dell'università di Copenhagen, nel suo testo "Cybertext - a perspective gothic literature" redatto nel 1997 parla della letteratura ergotica, termine coniato per descrivere dei testi interattivi in cui parla sia dell'ipertesto che dei videogiochi, la disciplina è molto giovane per cui non ha una storia vastissima. Lo studioso dei media Gundolf Freyermuth individua tre filoni principali dei game studies, definiti primo, secondo e terzo ordine, da lui stesso strutturati secondo la logica della teoria dell'evoluzione darwiniana; il primo ordine è quello della sedimentazione, vale a dire che coloro che lavorano nel campo dei videogiochi si domandano e teorizzano su quello che fanno e cercano di sviluppare delle teorie, di questa classe appartengono i game designer, figure eminenti e primarie nell'industria videoludica.

Il secondo ordine riguarda l'exattamento, termine che deriva dalla teoria dell'evoluzione che riguarda il fatto che gli animali usano abilità che già possiedono per uno scopo diverso, nel nostro caso quindi teorici di altri campi che si interessano ai game studies.

Ed è questo il momento in cui ci troviamo adesso, anche se ormai si tende ad affacciarsi verso il terzo ordine, cioè di un ulteriore switch delle figure ad occuparsi dei game studies, vale a dire principalmente umanisti e studiosi di scienze sociali. Questo terzo ordine, l'adattamento, indica quando una disciplina comincia ad avere una vera e propria identità, con esponenti competenti aventi vere e proprie conoscenze mirate.

Uno dei problemi più discussi in ambito game studies è quello incentrato sulla ricerca di figure che abbiano sia competenze tecniche che teoriche, la quale fa capire quanto sia ancora embrionale questa tipologia di studi, che però man mano tende a delinarsi in maniera sempre più chiara.

All'interno dei game studies possiamo individuare due filoni, quello dei formalisti e dei situazionisti;

i primi sono i ricercatori che si occupano della forma, quindi di cosa sia di fatto un videogioco e della sua struttura; i situazionisti invece si occupano di tutto quello che sta attorno, della cultura e degli aspetti sociali, le varie comunità dei videogiocatori ecc.

I game studies si prefiggono di rispondere a quattro rispettive quesiti:

- 1) Cos'è un gioco?
- 2) Perché esistono ,
- 3) Perché si preferisce un gioco ad un altro?
- 4) Quali sono gli effetti dei videogiochi sulle persone?

Cos'è un gioco? Lo studioso Wittgenstein afferma che definire in maniera univoca cosa sia un videogioco è quasi impossibile perchè tra di loro sono troppo diversi.¹

Huizinga è il primo a dare una spiegazione soddisfacente del gioco e lo fa mediante la teoria del cerchio magico, ovvero uno spazio che si crea mentre si gioca che si discosti momentaneamente dalla realtà e che non comporti nessun effetto sulla vita quotidiana², teoria allo stesso tempo condivisa ma anche molto criticata perché in realtà non è proprio vero che i giochi non hanno conseguenze nella vita reale. Tra i vari fattori incidenti figurano il tempo speso, il fatto che i

¹ DARIO D'AMBRA – COME L'ACCADEMIA VEDE I VIDEOGIOCHI: BREVE PANORAMICA SUI GAME STUDIES, seminario informatica umanistica, 23 marzo 2016.

²

<http://www.doppiozero.com/materiali/speciali/game-pres-giro-dal-%E2%80%9Ccerchio-magico%E2%80%9D>

giochi possono cambiare lo stato d'animo, o anche il dispendio economico. Un altro teorico, Caillois, afferma altresì che i giochi siano separati dalla realtà ma articola maggiormente il discorso delineando quattro forme o categorie in cui ciascuna attività ludica può rispecchiarsi: **agon**, **ilinx**, **mimicry**, **alea**.

Agon corrisponde alla competizione, questo tipo di giochi è infatti fondamentalmente incentrato sul competere, sul gareggiare, sul primeggiare rispetto all'avversario.

L'**alea**, rappresenta per Caillois la volontà conscia, il desiderio e quindi il piacere di abbandonarsi completamente ai capricci del fato. Nei giochi di questa categoria fanno parte i giochi d'azzardo e le lotterie, le eventuali capacità del giocatore non hanno alcun ruolo, poiché il presupposto è che egli metta completamente da parte ogni sforzo intellettuale per accettare incondizionatamente la volontà della dea bendata.

La **mimicry** attribuisce carattere ludico anche ad attività che non vengono tipicamente considerate giochi, essa caratterizza infatti l'atteggiamento di chiunque che, per divertimento o per altre ragioni, finga di essere un'altra persona: chi si maschera a Carnevale, chi interpreta un personaggio, come l'attore sul palcoscenico.

L'**ilinx** rappresenta invece la "vertigine", l'ebbrezza che si prova quando si è soggetti a forze estranee sulle quali non si possiede controllo, come possono essere le accelerazioni di un otovolante al luna park, il brivido dato da alcuni sport "estremi"³

Le quattro categorie descritte sono, inoltre, suddivise da Caillois in **paidia** (gioco libero, improvvisato, spontaneo) e **ludus** (gioco regolato, che richiede uno sforzo o una particolare abilità), beninteso che la **paidia** è presente anche nelle forme di gioco regolate proprie dell'età adulta.

³ <http://www.gioconauta.it/2014/12/i-giochi-secondo-caillois/>

Le possibili combinazioni tra le quattro differenti modalità di gioco aprono scenari del tutto nuovi ed estremamente complessi e affascinanti.⁴

Sutton Smith afferma che in base all'aspetto dei giochi su cui ci si concentra si può dare ogni volta una definizione diversa, sostiene anche che il gioco è un'attività volontaria in cui vi sono due forze che si scontrano il quale esito è determinato dall'aver imprescindibilmente un finale disequilibrato(vale a dire un vincitore e un perdente).

Definizioni più recenti che vengono da ricercatori come Eric Zimmermann da una definizione di gioco come un conflitto in cui l'esito è basato su regole ed è quantificabile.⁵

Chris Crawford, autore di uno dei testi più importanti in ambito game studies, "the art of computer game design", individua quattro proprietà principali dei videogiochi. La prima è la rappresentazione, i giochi rappresentano un sottoinsieme soggettivo della realtà, che si differenzia dalla simulazione che ha valenza oggettiva, soggettivo perché il gioco prende alcune parti della realtà e le manipola creando un universo inedito allo scopo di intrattenere. La seconda proprietà è l'interazione che rappresenta appunto il compimento dell'azione da parte dell'utente. Un'altra proprietà è il conflitto che non necessariamente è aggressivo(guerra o simili) ma rappresenta invece proprio l'ostacolo da sormontare al fine di raggiungere la soddisfazione (nel sudoku il conflitto è la risoluzione del gioco). La quarta proprietà è la sicurezza ed è il fatto che il videogioco non può nuocere il giocatore.⁶

⁴ <https://gameforpicnic.wordpress.com/2009/09/17/benvenuti/>

⁵ DARIO D'AMBRA – COME L'ACCADEMIA VEDE I VIDEOGIOCHI: BREVE PANORAMICA SUI GAME STUDIES, seminario informatica umanistica, 23 marzo 2016.

⁶ Chris Crawford, "The art of computer game design", 1997

PARTE SECONDA

Delineata questa prima parte generale sull'inquadramento del gioco e del videogioco mi addentro ora nella discussione che ambisco maggiormente ad approfondire, vale a dire quella concernente la narrazione.

In ambito game studies il dibattito sulla narrazione è piuttosto acceso, esistono due fazioni distinte a riguardo, i ludologi e i narratologi. I primi affermano che la narrazione distrugge l'interazione, ovvero il pilastro principale che rende videoludica un'esperienza digitale e visiva, e la distrugge perché nel momento in cui si dà controllo all'utente, il potere decisionale, il canovaccio si snatura in quanto non viene più portato a compimento con le tempistiche immaginate dall'autore, inoltre i ludologi affermano che le teorie narratologiche non possono venire in aiuto allo studio dei videogiochi.

Un'importante esponente delle teorie tra narratologi e ludologi è Janet Murray, la quale afferma che il medium digitale è procedurale, partecipativo, enciclopedico e spaziale. Procedurale indica un contenuto generato da regole, partecipativo indica una partecipazione da parte dell'utente, spaziale perché presuppone uno spazio esplorabile ed enciclopedico perché ha una capacità di contenimento infinita e che può contenere tantissimi dati. La teoria di Murray è che sfruttando la proceduralità del medium, generando contenuto da regole, si può generare una narrazione.

Tornando allo scontro tra ludologi- narratologi sul dibattito della narrazione e videogiochi, ciò su cui oggi maggiormente si dibatte è se la narrazione distrugga o meno l'interazione, il punto però è, come i videogiochi raccontano le storie?

Henry Jenkins, teorico dei media, sostiene che i videogiochi raccontino storie in maniera inedita in virtù dell'interattività, ovvero che le raccontino attraverso lo spazio (environment story telling) e ci sono quattro tipi di narrazione legate allo spazio.

1. La **narrazione evocata** fa riferimento all'idea di una storia che già si conosce e che presuppone ovviamente un background di ciò che si va a raccontare.
2. La **narrazione emergente** è quella che deriva dallo spazio ma si sviluppa in maniera procedurale. la trama viene fuori attraverso l'interazione e lo spazio (il videogame "The Sims" getta solo le basi di un ipotetico plot narrativo ma è solo mentre si procede che viene sviluppata una trama).
3. La **narrazione embeddada** è una narrazione legata allo spazio, tipica dei gialli, qualcosa che si snocciola attraverso degli indizi disseminati nello spazio.
4. La **narrazione messinscena** è una storia di sfondo che avviene all'interno dello spazio ma che non necessariamente deve riguardare l'esperienza ludica (lore).

Altri approcci alla narrazione e interazione ci vengono forniti dalla realizzazione dei giochi odierni, che alternano narrazione e interazione, molti videogiochi sono infatti basati su cutscene (filmati che contengono la storia) e gioco vero e proprio. Questo sistema ha però mosso critiche tra i ludologi affermando che non ci sia un vero legame tra i 2 elementi ma soltanto un'alternanza scissa e separata.⁷

⁷ DARIO D'AMBRA – COME L'ACCADEMIA VEDE I VIDEOGIOCHI: BREVE PANORAMICA SUI GAME STUDIES, seminario informatica umanistica, 23 marzo 2016.

PARTE TERZA

La problematica della fusione perfetta tra interazione e narrazione è ancora ben lungi dall'essere pienamente sanata, si può però sicuramente affermare che i progressi tecnologici raggiunti oggi hanno reso possibili delle realizzazioni superbe in tal senso, attingendo a piene mani soprattutto al mondo del cinema, riuscendo a mescolare il tutto in maniera sapiente e con dei risultati che sono riusciti a soddisfare i gusti dei più. L'evoluzione tecnologica ha contribuito allo sviluppo di videogiochi influenzati sempre più dal cinema, immersi in una narritività che è più "cinematografica" che "interattiva". Esempi di giochi cinematografici sono "Metal Gear Solid 2: sons of liberty" dove si alternano fasi di gioco e fasi narrative che strizzano l'occhio al cinema hollywoodiano. L'elemento narrativo (cioè le spettacolari scene cinematografiche) in Metal Gear Solid rappresenta una sorta di ricompensa al giocatore per tutti gli sforzi che ha accumulato nelle fasi giocate.⁸

⁸ <http://culturavg.altervista.org/narrazione.html>



Metal Gear solid 4, Guns of the Patriot

Le cutscene sono quindi uno dei metodi che garantiscono freschezza al mondo videoludico, specialmente quando l'alternanza avviene in maniera ragionata e non tende a sovrastare l'impianto interattivo, o gameplay.

Altro capitolo importante nella storia della narrativa nei videogiochi la scrisse BioWare, quando nel 2003 – sotto l'altisonante licenza di Star Wars – rilasciò al pubblico **Knights of The Old Republic**.

Ciò che maggiormente ha garantito il salto di qualità è stata l'introduzione delle scelte morali. Il numero esorbitante di dialoghi a disposizione ha reso possibile la possibilità data al giocatore di compiere scelte fondamentali, che avrebbero modificato radicalmente gli sviluppi della storia. Ciò si tradusse in un'infinita serie di sentieri, deviazioni ed inversioni in grado di modificare la trama dal minimo particolare fino al finale stesso del gioco.

Un'altra casa di sviluppo che ritengo opportuno citare per le sue doti innovative in ambito narrativo è **Quantic Dream**.

Quantic Dream iniziò nel 2006 lo sviluppo di un progetto rivoluzionario, basato sulla profondità narrativa e, soprattutto, sul realismo fisico e scenico che andava a strizzare più di un occhio alle grandi produzioni hollywoodiane: il risultato fu **Heavy Rain**.



Le meccaniche adoperate in questo videogioco sono così innovative che hanno generato un vero e proprio sottogenere, caratterizzato da un'interazione presente ma al tempo stesso minimale, che però non prescindeva la componente più importante per un prodotto del genere, vale a dire il divertimento.

Per la prima volta, infatti, anche la critica si trovò in difficoltà nel giudicare Heavy Rain dal punto di vista strettamente videoludico, vista la limitata interazione dei personaggi e la componente gameplay ridotta all'osso. Eppure, il fascino scaturito dalla profondità della trama portò un successo insperato e, nonostante la sopra citata scarsa giocabilità, rimane tuttora un'esperienza che un videogiocatore dovrebbe vivere almeno una volta.

CONCLUSIONE

In questi anni quindi, ritengo che anche i videogiochi abbiano saputo guadagnarsi il loro posto tra le arti, proponendo nei decenni soluzioni sempre più innovative e, soprattutto, un rapporto emotivo sempre più profondo con il giocatore. Come da me asserito nella premessa, riguardo le sensibilità smosse da questo rinnovato medium, ribadisco che coloro che abbiano mai potuto pensare che i videogiochi non avrebbero mai potuto far versare lacrime di gioia o di tristezza, ridere o sognare, devono ora ricredersi.⁹ Per il semplice fatto che la partecipazione ad una storia come fruitore ha da sempre stimolato la fantasia dell'uomo, ed è innegabile quanto potente sia, nelle mani dei creatori giusti, la possibilità offerta dal plasmare in prima persona tale storia.

⁹ <https://www.ridble.com/narrativa-nei-videogiochi/>