



UNIVERSITÀ DI PISA

DIPARTIMENTO DI FILOLOGIA, LETTERATURA LINGUISTICA

Corso di Laurea in Informatica Umanistica (Magistrale)

SEMINARIO DI CULTURA DIGITALE

Videogames e Game Studies

Tesi di:

Gianluca Sindoni

Matricola:

538911

Indice

Introduzione	1
Capitolo 1	2
1.1 Cosa è un gioco?.....	2
1.2 Cosa sono i Games Studies?	3
1.3 Un nuovo medium: il videogioco	3
1.3.1 Categorie di videogiochi	4
Capitolo 2	5
2.1 Il videogiocatore	5
2.2 Tassonomia del videogiocatore	5
2.3 Studi	6
Capitolo 3	7
3.1 Teorie	7
3.1.1 Tempo.....	7
3.1.2 Soldi, soldi, soldi	8
3.2 Narratività ed interattività	10
3.2.1 TellTale	12
3.2.2 The Witcher 3: Wild Hunt	12
3.2.3 Metal Gear Solid	13
Conclusioni	15
Biografia	16
Sitografia	16

INTRODUZIONE

“Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive.”¹

Questa è la definizione che il vocabolario Treccani dà di **gioco**. Dipendendo dal contesto la parola può avere accezioni diverse in quanto si è evoluta nel corso del tempo sviluppando delle sfumature diverse. L'attività ludica è intrinseca agli esseri viventi in quanto chiunque, che siano esseri umani, animali, bambini o adulti, gioca e ha la possibilità di giocare. Secondo **Jean Piaget** il gioco è una parte fondamentale nel processo di apprendimento di un bambino in quanto è attraverso l'imitazione, che per il bambino non è altro che un gioco, che apprende la conoscenza del mondo che lo circonda. Negli ultimi anni del XX secolo la scienza che si occupava dello studio del gioco prendeva il nome di **ludologia** ma si occupava soprattutto del punto di vista antropologico del gioco, andando a studiare per esempio i giochi dei nativi americani. Proprio attraverso questi studi **Johan Huizinga**, considerato uno dei maggiori teorici del gioco, nel suo libro *Homo Ludens* definisce il gioco come propulsore dell'arte, della letteratura, del teatro, del diritto, della scienza, della religione e della filosofia, definendolo così come la base per la cultura e considerata come una delle attività più naturali dell'essere vivente. Con l'avvento della tecnologia e la nascita dei primi videogiochi e delle prime console negli anni '60, quelli che erano considerati dei semplici giochi si trasformano ben presto in un fenomeno culturale di massa trasformandosi in un medium unico. Questo infatti si distingue dagli altri come cinema, letteratura o teatro in quanto unisce alcune caratteristiche di ogni media per poi implementare quello che è la sua peculiarità: l'**interattività**. Con l'arrivo di un nuovo medium si sono formulate nuove teorie, nuovi filoni di pensiero, nuovi ambiti di ricerca e con questi i **Game Studies**, che sfruttano gli ambiti dell'antropologia, della psicologia e della sociologia per studiare aspetti che concernono il game design, i videogiocatori ed il ruolo del videogioco nella cultura e nella società.

¹ <http://www.treccani.it/vocabolario/gioco/>

CAPITOLO 1

1.1 Cos'è un gioco?

Nel corso della storia questa è stata una delle domande più difficili a cui rispondere creando un vero e proprio dibattito fra i teorici dello studio dei giochi. Data l'esistenza di diversi giochi e la non possibilità di definirli con esattezza, **Roger Caillois** nel suo libro *I Giochi e gli Uomini* definisce i giochi suddividendoli in quattro categorie:

- Con **Agon** ci si riferisce a quei giochi in cui è presente una componente di competizione tra i partecipanti. Gli sport ad esempio possono essere considerati appartenenti a questa categoria. Caillois ritiene che non sia importante tanto la qualità dell'atto quanto il risultato cioè la vittoria o la sconfitta.
- All'opposto dell'Agon troviamo **Alea**. Caillois si riferisce a tutti quei giochi che si basano sul caso e le abilità del giocatore non influiscono sul risultato. In questa categoria rientrano i giochi d'azzardo o la lotteria.
- **Mimicry** si riferisce all'interpretazione di un ruolo durante l'attività ludica e l'accettazione di questo ruolo in una realtà fittizia. Quest'illusione deve essere accettata da tutti i partecipanti in modo che possa essere resa reale. Un esempio sono i bambini che giocano liberamente interpretando vari ruoli della vita come un poliziotto o una ballerina.
- Con **Ilinx** viene introdotto l'elemento della "vertigine", cioè l'ebbrezza o il brivido che si prova quando si è soggetti a forze esterne e non si ha alcun controllo di esse. Un esempio possono essere le montagne russe nei luna park, o uno sport estremo².

Queste quattro categorie viaggiano lungo un asse di regole dove gli estremi si chiamano **Ludus** e **Paidia** che si basano rispettivamente su presenza di regole, che devono essere superate con una certa abilità, e totale assenza di regole in modo tale da suddividere ulteriormente il gioco in altre categorie. Un esempio è il gioco del *Tris* che nonostante la sua semplicità ha delle regole prefissate e che devono essere rispettate al fine di arrivare al risultato finale.

² Roger Caillois, *I Giochi e gli Uomini* (1961)

Caillois inoltre definisce l'attività di gioco come un'attività con diverse caratteristiche:

- **Libera** in quanto è la persona a scegliere quando giocare e quando no, in modo tale da rendere l'attività sempre piacevole e mai noiosa.
- **Separata** in quanto è circoscritta in un determinato spazio con precisi limiti di tempo
- **Incerta** perché risultato e svolgimento non possono essere determinati a priori.
- **Improduttiva** in quanto qualsiasi sia il risultato alla fine del gioco esso non possiede alcun effetto sulla nostra vita.
- **Regolata** poiché il gioco, dipendendo dai casi, è sottoposto a delle regole che possono essere inventate sul momento o essere fisse ad ogni partita.
- **Fittizia** perché il giocatore è consapevole di trovarsi immerso in una realtà fittizia.

1.2 Cosa sono i Game Studies?

Con l'avvento degli anni 2000 lo sviluppo di nuove tecnologie sempre più potenti ha fatto sì che ci fosse la necessità di un rinnovamento nel campo dello studio dei giochi che, col passare del tempo, si sono evoluti assieme alle tecnologie. I Game Studies sono una branca della semiotica che si interessa di antropologia, sociologia e psicologia ed è la scienza che studia il gioco nel suo essere o dell'atto e che comprende qualsiasi tipo di gioco che va dai giochi da tavolo ai videogiochi, dai giochi di carte ai giochi di libera interpretazione e fantasia. **Brian Sutton-Smith** definisce il gioco come un'attività volontaria in cui sono presenti due forze che si scontrano e che questo scontro si basa su delle regole che produrranno un risultato squilibrato che sono i concetti di vittoria e sconfitta. Gli studiosi dei Game Studies si possono distinguere in due categorie, individuate da **Simon Egenfeldt-Nielsen**, i **formalisti** che si occupano di studiare le forme di videogioco e le sue strutture, e i **situazionisti** che si occupano degli aspetti culturali e sociali.

1.3 Un nuovo medium: il videogioco

Anche se non è stato il primo videogioco inventato, *Spacewar* viene considerato come il punto di partenza della storia dei videogiochi. Difatti dagli anni '60 ci si interesserà sempre di più al mondo dei videogiochi creando una vera e propria industria alle spalle di questo

medium innovativo che si differenzia dagli altri, come cinema e musica, in quanto è necessaria un'interazione per arrivare alla fine della storia. All'interno dei videogiochi, infatti, non vengono raccontate storie ma si vivono in prima persona. Negli anni '70 è con *PONG* che si ha l'inizio dell'età dell'oro dei videogiochi quando l'industria ATARI ha venduto 19000 cabinati arcade dando inizio al fenomeno videogames.

1.3.1 Categorie di videogiochi

La categorizzazione dei videogiochi è un altro argomento su cui si è dibattuto nel corso della storia. Teorici dei Game Studies, come **Simon Egenfeldt-Nielsen** e **Gundolf Freyermuth**, si sono cimentati nella definizione delle diverse categorie. Egenfeldt-Nielsen li suddivide in **Azione** in cui è necessario avere certe abilità e prontezza di riflessi (*Metal Gear Solid* o *Battlefield*), **Avventura** in cui il ritmo di gioco è molto meno intenso rispetto a quelli di azione e il cui obiettivo è l'esplorazione (vedi *Tomb Raider*), **Strategici** in cui le decisioni da parte di un giocatore su una determinata azione da eseguire può essere rilevante per il risultato finale (*Age of Empires*) e quelli **Orientati al processo** il cui obiettivo non è il risultato ma il processo di gioco (*MUD*)³. Queste sono le categorie classiche in cui vengono suddivisi i videogiochi ma, all'interno di queste, possiamo trovare altri sottogeneri come *platform*, *sparatutto*, *beat-em up*, *gdr*, *simulazioni* o *educativi*. Quel che è certo è che nonostante siano state definite delle categorie, i videogiochi possono presentare delle caratteristiche comuni tra di loro ma allo stesso tempo possono combinare altre caratteristiche ed avere una peculiarità che li contraddistingue diventando diversi l'un l'altro, creando sempre nuove categorie e inseriti in sotto categorie dando vita ad ulteriori generi.

³ Simon Egenfeldt-Nielsen, *Understanding Video Games* (2009)

CAPITOLO 2

2.1 Il videogiocatore

I Game Studies si occupano non solo del medium in se stesso ma è anche lo studio di chi ne usufruisce: le persone. Il videogiocatore quindi è colui che usufruisce del medium, ma come si diventa videogiocatori? Dipendendo dai casi può essere amore a prima vista (o a primo tocco con un controller o un mouse) o un processo che richiede del tempo, ma quello che è certo è che chi ne usufruisce assume lo status di videogiocatore che può essere circoscritto al periodo in cui si gioca, e in questo caso parliamo di uno status temporaneo, o può essere più duraturo protrandosi oltre il tempo di gioco e assumendo uno status stabile, che ci appartiene.

2.2 Tassonomia del videogiocatore

Richard Bartle co-creatore di MUD (*MultiUser Dungeon*), gioco testuale su internet, ha formalizzato la teoria dei tipi di giocatori suddividendoli in quattro categorie generali e basandosi sulla relazione esistente tra due dimensioni dello stile di gioco: il contrasto **Players-oriented/World-oriented** e quello tra **Interacting/Acting**. Sulla base di questi si definiscono le categorie di **Giocatore aggressivo**, **Collezionatore**, **Esploratore** e giocatore **Interessato all'interpretazione**⁴, ognuno con delle caratteristiche diverse. Anche se Bartle si concentra soprattutto sui videogiochi on-line, queste quattro categorie vengono utilizzate, a volte anche impropriamente al di fuori del mondo dei videogiochi, per la progettazione di questi ultimi in modo tale da poter creare un videogioco adatto ad un determinato tipo di audience.

⁴ Richard Bartle, *Who Plays MUAs* (1990)

2.3 Studi

Con lo sviluppo del fenomeno dei videogiochi sono stati anche effettuati studi sulle conseguenze psicologiche che potevano avere sui fruitori come disturbi alla memoria e all'apprendimento. Altre ricerche invece miravano allo studio della violenza all'interno dei videogiochi e come questa poteva influenzare i giocatori. Una ricerca condotta dell'Università dell'Iowa, ha dimostrato che chi usufruisce di videogiochi violenti subisce una desensibilizzazione verso la violenza nella realtà.⁵ Quello della violenza essendo un tema ricorrente viene utilizzato dai mass media come capro espiatorio in casi di cronaca nera ma, uno studio effettuato da parte di Morgan Tear e Mark Nielsen, dell'Università del Queensland, ha dimostrato che non può esistere un collegamento tra i videogiochi violenti come *Grand Theft Auto IV* e *Call of Duty*, coloro che ne usufruiscono e i loro comportamenti dopo aver giocato a questi ultimi.⁶ Altri studi come quelli condotti dalla **ESA** (Entertainment Software Association) nel 2015 si sono concentrati anche sull'età dei videogiocatori e, secondo una stima, è stato riscontrato che l'età media del videogiocatore è di 35 anni con il 56% di pubblico maschile e il 44% del pubblico femminile. Le percentuali in età sono del 26% sotto i 18 anni, il 30% compreso tra i 18 e i 35 anni, il 17% tra i 36 e i 49 anni e il 27% al di sopra dei 50 anni.⁷

⁵ <http://www.public.iastate.edu/~nscentral/news/06/jul/desensitized.shtml>

⁶ <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0068382>

⁷ <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

CAPITOLO 3

Con il passare del tempo e l'evoluzione dei videogiochi si sono venute a creare diverse problematiche affrontate dai ricercatori e studiosi dei Game Studies sotto diversi punti di vista. Uno di questi è **Johan Huizinga** che nel suo libro *Homo Ludens* (1955), discutendo il rapporto che c'è tra gioco e cultura, introduce la teoria del **cerchio magico**. Secondo questa teoria le “attività ludiche e rituali – scrive Huizinga – costruiscono con le stesse modalità mondi temporanei delimitati nel tempo e nello spazio, al cui interno i comportamenti, gli obiettivi e le aspettative dei partecipanti assumono altri significati rispetto a quelli della vita quotidiana”⁸. Ne consegue il pensiero che la creazione di questo mondo parallelo in cui ci troviamo mentre giochiamo è completamente indipendente da quello reale e quindi non si hanno ripercussioni di alcun genere. La teoria del cerchio magico è stata fortemente criticata soprattutto per quanto riguarda le ripercussioni che si hanno sul mondo reale ma, se da un lato è stata criticata, dall'altro non si può dire che sia del tutto inesatta. Quando giochiamo (o videogiochiamo), ci ritroviamo immersi in un contesto completamente staccato da quello che è il mondo reale in quanto la nostra mente è impegnata a concentrarsi su quello che sta succedendo intorno a noi come lo svolgimento del gioco, le azioni da compiere, le regole da osservare, immedesimandoci totalmente o quasi in quello che è il gioco o videogioco. Inoltre, rifacendosi al lavoro di **Chris Crawford**, *The Art of Computer Design*, abbiamo la certezza che non potrà accadere nulla alla nostra persona durante lo svolgimento del gioco. Seguendo questo ragionamento non si potrebbe dare torto a Huizinga ma pensandoci bene, davvero non ci sono conseguenze nel mondo reale?

3.1 Teorie

L'anello debole di questa teoria è il concetto di ripercussione in quanto possiamo ne possiamo individuare ben due: tempo e denaro.

3.1.1 Tempo

Per quanto riguarda il tempo possiamo dire che è un fattore molto importante che influenza il mondo reale. Basti pensare al tempo che serve per una semplice partita a carte e che,

⁸ <http://www.doppiozero.com/materiali/speciali/game-pres0-giro-dal-“cerchio-magico”>

dipendendo dal gioco, può variare da minuti a ore, o ancora ai giochi da tavolo con partite interminabili ai classici Monopoli o Risiko, veri divoratori di tempo. I videogiochi ovviamente non sono da meno ed è possibile passare ore ed ore ad esplorare, parlare, combattere, conquistare, imparare, guidare, etc.

Proprio perché i videogiochi ci permettono di vivere una sorta di “vita alternativa” dando la possibilità di fare cose che nella realtà sarebbero impossibili da fare, un fattore che è strettamente legato al tempo è l’età del videogiocatore. Crescendo il videogiocatore avrà meno tempo da dedicare ai videogiochi, in quanto quest’ultimo risulta inversamente proporzionale all’età per motivi che possono essere tra i più svariati come lo studio o il lavoro.

L’evoluzione degli hardware e dei supporti sono altri fattori che possono incidere sul tempo. Al giorno d’oggi la potenza di calcolo è aumentata a dismisura e grazie a questo le informazioni che possono essere contenute all’interno di un videogioco sono elevatissime. Nel caso delle consolle basti pensare che un videogioco per PSX poteva andare dai 100 ai 500 MB, escludendo quelli suddivisi in più Cd-Rom, e quello di un sistema PS2 è intorno ai 4 GB grazie al cambio di supporto da CD-Rom a DVD. L’evoluzione degli hardware non si è certamente fermata qui e le consolle di nuova generazione, le così dette Next-Gen, supportano formati Blu-Ray Disk che portano il peso di un singolo gioco quasi a decuplicare arrivando ai 35.2 GB di *The Witcher 3: The Wild Hunt*. L’espansione delle tecnologie ha avuto un effetto non irrilevante su quella che è la longevità di un videogioco non tanto dal punto di vista della storia principale, ma quello delle side quest, o missioni secondarie, che portano la durata media di gioco ad aumentare e conseguentemente un maggior impiego di tempo da parte del videogiocatore.

3.1.2 Soldi, soldi, soldi...

L’evoluzione delle tecnologie impiegate nel mondo dei videogiochi è stata possibile anche grazie all’evoluzione nel mercato videoludico attraverso gli investimenti non solo di produttori e software house ma anche grazie all’espansione del numero di videogiocatori che col passare degli anni sono andati sempre più aumentando. In base al dispositivo utilizzato i prezzi di un videogame possono variare anche di decine di Euro.

La differenza con il passato riguarda la possibilità di giocare online, a pagamento su console, e i componenti aggiuntivi o DLC, cioè contenuti acquistabili separatamente dalla copia di gioco che possono essere di diverso tipo come armi, missioni, personaggi, oggetti collezionabili, equipaggiamenti completi, etc. Se un tempo era possibile comprare una copia di gioco completo (e con completo si intende con tutte le componenti), oggi è possibile comprare una copia completa che, allo stesso tempo, è incompleta, di un videogame e acquistare separatamente altre parti se interessati. Al prezzo della copia dovranno essere aggiunti ulteriori soldi per comprare i DLC. Questo, oltre ai prezzi elevati, mina la possibilità di accesso a molti videogiocatori in quanto non tutti hanno la possibilità di spendere una tale cifra per ottenere un determinato prodotto per console. Una soluzione per abbassare le pretese di mercato è quella degli E-Commerce. L'acquisto di un videogame oggi è molto più semplificato. Il digitale ha portato innovazione anche in questo campo facendo sì che nascessero diverse piattaforme on-line in cui è possibile comprare una copia digitale del gioco, scaricarla sul proprio dispositivo e giocare tranquillamente come se fosse una copia fisica. Piattaforme come **Steam, Origin, PlayStation Network, XboxStore** permettono di comprare giochi in digitale e poterci giocare tramite i propri dispositivi. Steam è stato eletto re incontrastato delle piattaforme di vendita grazie alla vastità dello store e i prezzi competitivi dovuti ai continui sconti e dando la possibilità non solo agli sviluppatori di caricare i propri giochi ma di avere la possibilità di comprare videogiochi a meno di 1€. Questa tipologia di vendita non viene applicata soltanto ai videogiochi indipendenti ma anche a titoli importanti come *The Elder Scroll V: Skyrim* il cui prezzo iniziale si aggirava intorno ai 50€ ma che era possibile acquistare alla cifra irrisoria di 3€ grazie agli sconti di fine stagione di Steam. Quella dei negozi digitali è comunque un'ottima soluzione sotto diversi aspetti perché non solo riesce a combattere i prezzi del mercato, dando la possibilità a chiunque di comprare videogiochi a prezzi imbattibili, ma dà la possibilità sia di trovare videogiochi di molti anni fa e oggi introvabili come disco fisico sia, cosa molto più importante, di combattere la pirateria che negli ultimi anni ha dato un grosso contributo al fallimento di progetti e software house. **Christian Svensson** di PC Game Alliance nel 2011 ha dichiarato che le vendite di una casa importante come Ubisoft sono calate del 90% per colpa della

pirateria e che, nonostante le vendite di prodotti per console, non sono riusciti a bilanciare queste perdite.⁹

3.2 Narratività ed interattività

Un altro problema che è stato riscontrato nei videogames è quello che concerne la narratività e l'interattività e, nel corso della storia, ludologi e narratologi hanno dibattuto a lungo riguardo a questo argomento. Alcuni studiosi come Jasper Juul e Markku Heskelinen sostengono che i videogiochi non possono raccontare storie in quanto l'interazione dei videogiochi distrugge la narratività. Molti dei teorici dei Game Studies provenendo dall'ambito umanistico, basano le loro teorie sulla narratività e alcuni di loro sulla struttura narrativa di Propp ma essendo i videogames un altro tipo di medium, riescono a raccontare storie in modo completamente diverso da tutti gli altri. I videogiochi infatti non si sviluppano in modo lineare ma sfruttano un'alternanza tra interattività e narrazione per far evolvere la storia in modo non lineare ma fine al processo di narrazione. In questo modo il giocatore "cresce" assieme all'avatar facendo entrare in gioco delle forze emotive che fanno sì che si leghino l'uno all'altro diventando un'unica identità. Essendo dotati di multimodalità i videogiochi riescono a comunicare un determinato messaggio proprio grazie a questa alternanza ed una dei concetti più importanti è quello di sicurezza. Il giocatore infatti andrà avanti nella storia senza alcune ripercussioni sulla sua persona in quanto se ci si ritrova ad affrontare dei nemici in una battaglia e una granata esplode accanto a noi, quello che subisce i danni è il nostro avatar, noi resteremo illesi. E ancora se in un gioco di macchine come *Demolition Racer*, il cui scopo è quello di vincere una gara ma le posizioni di arrivo fungono solo da moltiplicatore per il punteggio della classifica finale e il punteggio è dato dai danni che si infliggono alle altre auto, se subiamo dei danni o la nostra macchina viene distrutta non ci succede nulla nel mondo reale. Proprio questo concetto di sicurezza è uno dei punti della teoria che **Chris Crawford** espone in *The Art of Computer Game Design* riprendendo la teoria del cerchio magico ma sviluppandola in modo diverso.

⁹ <http://www.eurogamer.it/articles/2011-11-videogiochi-20-quanto-e-dannosa-realmente-la-pirateria-pc-articolo>

Le quattro caratteristiche di un videogioco sono *rappresentazione*, *interazione*, *conflitto* e appunto *sicurezza*:

- 1) La **rappresentazione** nei videogiochi è una rappresentazione soggettiva e semplificata della realtà. I videogiochi non sono fatti per rappresentare la realtà in quanto la realtà che viene utilizzata all'interno del videogioco serve solo per stimolare la fantasia del giocatore che è proprio la chiave per rendere un videogioco vero.
- 2) L'**interazione** si basa su due concetti: dinamicità e difficoltà. Dinamicità in quanto il giocatore non interagisce con elementi statici dell'ambiente ma con elementi dinamici. Difficoltà in quanto questi elementi dinamici non sono altro che ostacoli che dovranno avere un certo livello di difficoltà per essere superati (e.g. un boss di fine livello che deve essere sconfitto per accedere al livello successivo o un singolo nemico che intralcia il nostro cammino). Questo è anche uno dei motivi per cui una storia è *statica* e un videogioco è *dinamico*.
- 3) Il **conflitto** è un elemento intrinseco di tutti i giochi, può essere diretto o indiretto, violento o non violento. Un esempio di conflitto non violento può essere un cruciverba il cui conflitto sta nel processo mentale che porta alla sua soluzione.
- 4) Per quanto riguarda la **sicurezza** questa è data proprio dal conflitto in quanto conflitto significa rischio, e rischio può significare danno. Conseguentemente un videogioco non fa altro che suscitare l'emozione del rischio, del pericolo, per esempio di una guerra, lasciando fuori quelle che possono essere tutte le conseguenze fisiche per provare un'esperienza della realtà in sicurezza.¹⁰

I videogames sono un medium completamente nuovo dotato di multimodalità. Un videogioco è formato fondamentalmente da due parti: una parte interattiva in cui il giocatore dovrà controllare l'avatar e, in base al gioco, dovrà risolvere enigmi, disinnescare bombe, vincere una gara, etc., e una fase narrativa in cui viene raccontato un pezzo di storia tramite *cutscenes* cioè video con o senza dialoghi che aggiungono significato alla storia che stiamo vivendo. Esistono anche altri tipi di giochi che alle *cutscenes* implementano delle opzioni di scelta nei dialoghi in modo tale da scegliere cosa dire e, alcune volte, cambiare il corso della storia scegliendo una o l'altra opzione.

¹⁰ Chris Crawford , *The Art of Computer Game Design*

3.2.1 TellTale

Alcuni esempi possono essere i giochi della **Telltale Games**, una software house statunitense, che sviluppa avventure grafiche suddivise in episodi di libri, film, serie TV o altri videogiochi. *The Walking Dead*, *Games of Thrones*, *Monkey Island* o *Back to the Future* sono solo alcuni dei titoli sviluppati dalla Telltale in cui il giocatore interagisce con l'ambiente che lo circonda ed è posto sempre davanti a scelte continue sui dialoghi che possono cambiare il corso della storia. Il giocatore avrà un certo lasso di tempo per prendere una decisione, giusta o sbagliata che sia, e queste scelte influenzeranno il corso degli eventi.

In *The Walking Dead* per esempio ci troveremo davanti alla scelta di salvare una persona piuttosto che un'altra:



The Walking Dead: Season 1, Episode 1, Telltale Games, 2012

Le scelte che faremo saranno date da quelle che sono le emozioni che si sviluppano durante lo sviluppo della storia. Questo riprende il concetto di sicurezza di Crawford in quanto qualsiasi sia la nostra scelta di salvare qualcuno piuttosto che un altro, qualsiasi sia la nostra scelta nel dialogo, la faremo restando illesi nel corpo ma non nelle nostre emozioni.

3.2.2 The Witcher 3: Wild Hunt

Un altro videogioco che sfrutta le potenzialità delle opzioni di dialogo, a tempo e non, è *The Witcher 3: Wild Hunt*. Il videogioco dopo solo sei settimane dall'uscita ha venduto 6 milioni di copie, vincendo 251 premi alla GCD e diventando il videogioco più premiato in assoluto al *Game of the Year Awards* nel 2015. Il gioco prevede diversi finali che vanno dal classico happy ending al finale peggiore. Questi però non sono sempre uguali infatti ci sono sempre delle variazioni all'interno di essi che produrranno storie e finali diversi. La definizione di un

finale o un altro è dovuto alle scelte che compiamo durante lo svolgimento del gioco e le scelte sono talmente tante da non riuscire mai ad arrivare allo stesso finale. Anche qui il giocatore è messo sotto stress con delle risposte a tempo che possono cambiare l'esito di una conversazione e di un conseguente finale. Un approccio aggressivo o uno più pacato ci porteranno a situazioni sempre diverse.



The Witcher 3: Wild Hunt, CD Project Red, 2015

3.2.3 Metal Gear Solid

È il 1998. Konami ed Hideo Kojima danno alla luce quello che sarà uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi: *Metal Gear Solid*. In quest'avventura impersoniamo Snake, un soldato delle forze speciali FOXHOUND, ed il nostro compito è quello di infiltrarci all'interno di una base militare in Alaska e dove, attraverso questo viaggio, scopriremo il nostro passato. Nella seconda parte della storia Snake verrà catturato e torturato con una macchina che infliggerà scariche elettriche al nostro personaggio. In questo preciso frammento di storia dovremo decidere se cedere alla tortura o resistere. Dalla nostra scelta dipenderà il finale dell'intero gioco in quanto se resistiamo alle torture porteremo in salvo Meryl, l'amata di Snake, se rinunciamo salveremo il Dr. Otacon, uno degli amici del protagonista. L'interazione ci porta direttamente dentro al videogioco in quanto per resistere alla tortura dovremo premere ripetutamente un tasto per un determinato periodo di tempo. In questo modo si viene a creare una metafora: la pressione del tasto da parte del giocatore equivale alla volontà di resistere del personaggio riuscendo a trasmettere una determinata emozione alla persona che sta dietro lo schermo.



Metal Gear Solid, Konami, 1998

La scelta oltre ad avere ripercussioni sulla persona che sarà salvata ci permetterà di ricevere un equipaggiamento diverso in base alla nostra scelta. Una volta risolto questo conflitto continueremo nello svolgimento del gioco che creerà dentro di noi un legame emotivo con i personaggi che produrrà una certa emozione alla fine del gioco quando scopriremo che avremo salvato una o l'altro personaggio. Il lavoro di Kojima e Konami comunque

“portò un’innovazione nelle scelte registiche ed artistiche. Hideo Kojima cambiò totalmente il concetto di narrazione in un videogioco. Dal realismo dell’intelligenza artificiale dei nemici, ai dialoghi, fino ai tagli delle angolazioni durante le scene d’intermezzo, Kojima seppe rivoluzionare dalle fondamenta il termine stesso di videogioco. Metal Gear Solid abbandonò quasi del tutto quell’aspetto puramente ludico proprio di un videogioco, elevandolo ad un livello più alto e portandolo a rappresentare una – è il caso di dirlo – **esperienza narrativa a tutt’ondo**.”¹¹

¹¹ <https://www.ridible.com/narrativa-nei-videogiochi/>

CONCLUSIONI

Qualsiasi tipo di comunicazione vogliamo prendere in considerazione, sappiamo che si basa sullo scambio di informazioni. Proprio questo scambio si basa principalmente sulla narrazione e, dalla loro nascita con *Spacewar!* ai giorni nostri, i videogiochi hanno subito un'evoluzione incredibile non solo dal punto di vista grafico ma anche dal punto di vista narrativo. I primi videogiochi non si possono considerare veri "raccontatori di storie" ma semplicemente qualcosa che serviva per l'intrattenimento. Con l'evoluzione tecnologica ci si è resi conto delle potenzialità di questo medium, di cosa era possibile creare, di quello che poteva trasmettere a livello emotivo. I concetti fin qui illustrati portano ad una conclusione: i videogiochi sono un medium a se stante. Le avventure che si vivono, le storie che vengono raccontate, le azioni che vengono svolte, ogni colpo di spada, ogni enigma risolto, ogni ostacolo superato diventa nostro perché siamo noi che controlliamo l'avatar. Il gioco si sviluppa, l'avatar acquisisce esperienza e cresce; noi acquisiamo esperienza e cresciamo insieme a lui diventando un'unica entità combattendo, cadendo, riprovando fin quando non si riesce a superare l'ostacolo. Ogni videogioco ha una storia da raccontare, da vivere sfruttando la fantasia e l'emotività di una persona. Questo è reso possibile grazie a questa interattività che manipola la narrazione e che di fatto ci rende autori di una storia che, con le nostre sole forze (nella maggior parte dei casi) portiamo a compimento e che una volta finito lascia un vuoto dentro.

BIBLIOGRAFIA

- **Chris Crawford** *The Art of Computer Design* (1982)
- **Richard Bartle**, *Who Plays MUAs* (1990)
- **Roger Caillois** *I Giochi e gli Uomini* (1961)
- **Simon Egenfeldt-Nielsen**, *Understanding Video Games* (2009)

SITOGRAFIA

- <http://www.doppiozero.com/materiali/speciali/game-pres-giro-dal-“cerchio-magico”>
- <http://www.eurogamer.it/articles/2011-11-videogiochi-20-quanto-e-dannosa-realmente-la-pirateria-pc-articolo>
- <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0068382>
- <http://www.public.iastate.edu/~nscentral/news/06/jul/desensitized.shtml>
- <https://www.ridible.com/narrativa-nei-videogiochi/>
- <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>
- <http://www.treccani.it/vocabolario/gioco/>