

TESINA SEMINARIO DI CULTURA DIGITALE (A.A. 2015/2016)

Giovanni Melosi (429967) - LEFE

I

La narrativa e i videogiochi

Con la dicitura *Game Studies* ci si riferisce a quella nuova branca degli studi accademici che ha per oggetto i videogiochi. Per prima cosa non risulterà superfluo ricordare che l'approccio al videogame, oggetto di analisi senz'altro complesso, oltre che in continua evoluzione, può essere di vario tipo e avere dunque scopi diversi. Ci si può infatti concentrare sulle modalità con le quali i fruitori di questo *medium* tendono a interagire con esso, sul valore più o meno simbolico che il *medium* stesso assume per loro, i fruitori, nonché per la società che lo accoglie senza per forza servirsene, che poi sarebbe la nostra. In alternativa a questo tipo di interesse, che potremmo sommariamente definire antropologico o più semplicemente sociologico, ve n'è un altro di tipo maggiormente tecnico, che si focalizza principalmente sulle meccaniche del videogioco e dunque sulla tecnologia che ne sta alla base e attraverso la quale trova modo di esprimersi. Da questa prospettiva il videogioco appare come una delle espressioni più compiute di un progresso tecnologico, come spesso si sente dire, senza precedenti, come il progresso stesso messo al servizio dell'intrattenimento, del gioco.

I videogiochi, per la stessa natura ibrida che li caratterizza, necessitano naturalmente dei contributi che entrambe le succitate prospettive di analisi possono offrirgli. Senza tecnologia infatti non potremmo parlare di videogioco, il videogioco stesso, poggiando su di essa, non esisterebbe. Eppure nello stesso momento, come suggerito dal termine utilizzato per descriverlo, il videogame cesserebbe di essere tale qualora venisse privato dell'elemento ludico, vale a dire, in certo qual modo, umano. Obiettivo del videogioco non è difatti esibire la tecnologia di cui si serve, ma semmai utilizzarla o meglio piegarla ai propri scopi, e cioè: intrattenere, divertire e anche - sempre più spesso - arricchire (divertendo e intrattenendo).

Non sorprende dunque il fatto che, fin dalla nascita della disciplina e via via sempre maggiormente con il crescere e il maturare della stessa, molti studiosi provenienti da rami eterogenei, non propriamente affini a quello informatico o ingegneristico, si siano interessati al mondo dei videogiochi, e ancor prima di esso, al videogioco in quanto tale. Molti sono stati per esempio i ricercatori formati in seno alle scienze umane che hanno deciso di scrivere di videogames, spesso servendosi di un vocabolario e dunque di cognizioni maturate nel corso della loro formazione, vocabolario e cognizioni che avevano applicato, fino a quel momento, a *media* senza dubbio in parte simili a quello videoludico, ma

altrettanto indubbiamente differenti. Teorici della letteratura o del cinema che fossero, essi hanno messo al servizio del nuovo oggetto di studio le loro conoscenze pregresse, non sempre tenendo sufficientemente conto delle differenze che intercorrevano fra ciò che avevano analizzato fino a quel momento (libri, film) e ciò che si apprestavano ad analizzare (videogiochi).

Ne è nata, altrettanto comprensibilmente, una diatriba che si trascina ormai da più di un decennio e che vede contrapporsi due schieramenti che riprendono in qualche modo i due approcci segnalati in precedenza, quello che fa maggiormente capo alle scienze umane e l'altro, che tende a privilegiare gli aspetti più tecnici, o meglio tecnologici, del videogioco.

Senz'altro uno degli argomenti più dibattuti, quello, per la precisione, intorno al quale si sono formate le due scuole di pensiero di cui sopra, riguarda la presenza o meno dell'elemento narrativo all'interno dei videogiochi. I videogiochi ci raccontano delle storie? ci si è chiesti¹. E se sì, in che modo lo fanno? E se invece non lo fanno, in che modo funzionano? come ci intrattengono? eccetera eccetera.

In primo luogo ciò che ha spinto gli studiosi a riflettere sull'elemento narrativo proprio (o meno) del *medium* videoludico, cioè a problematizzare una questione che potrebbe apparire a prima vista oziosa, se non addirittura inutile, è quella caratteristica che rende il *medium* in questione unico nel suo genere, simile e insieme profondamente diverso rispetto ai *media* da cui sembrerebbe derivare: l'interattività. Grazie all'interattività, infatti, il fruitore del videogioco non si limita a essere spettatore, oppure lettore (si potrebbe anche dire: interprete) dell'oggetto che gli sta davanti, ma ha la possibilità di modificarlo, di intervenire su di esso, prendendovi parte. Tale fruitore è perciò nello stesso momento spettatore, lettore e *attore*.

Una volta introdotta questa variante tanto ovvia quanto cruciale, la questione precedentemente sollevata potrebbe dunque essere riscritta nei seguenti termini: in che modo l'irrinunciabile componente interattiva di un videogame si interfaccia con quella narrativa? Domanda che si è poi radicalizzata assumendo la seguente forma: può esservi in un videogame compresenza di narrazione e interazione?

A seconda della risposta fornita al dilemma, come detto poco sopra, si sono andate a formare due scuole di pensiero ben distinte, in quanto opposte: quella dei *narratologi*, a detta dei quali l'elemento narrativo non farebbe semplicemente parte del *medium* videoludico, ma ne sarebbe la componente fondamentale; quella dei *ludologi*, per i quali un videogioco potrebbe sì presentare al suo interno inserti narrativi, ma essi occuperebbero sempre e comunque un ruolo subalterno rispetto al fattore interattivo - che peraltro li

¹ Jesper Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*, luglio 2001, consultabile all'indirizzo: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

snaturerebbe, facendo di loro un qualcosa di nuovo e di diverso, di non propriamente “narrativo”, nel senso che siamo soliti dare a questo termine.

Il dibattito, si capisce, è principalmente di tipo ideologico. In altre parole, ciò che si voleva mettere in dubbio era l'utilizzo di un certo tipo di vocabolario, mutuato da quel ramo della teoria letteraria che ha avuto molta fortuna nel Novecento e che prende il nome, per l'appunto, di *narratologia*. In accordo a quanto sostenuto da Barthes², si è implicitamente visto nel linguaggio uno strumento di prevaricazione, di dominio, e nell'uso che ne facevano certi studiosi umanisti una corrispondente volontà di sopraffazione, di conquista di un campo di analisi ancora vergine, vista la sua recente formazione. I cosiddetti ludologi, vedendo minacciata l'indipendenza dei loro studi, hanno perciò contestato, spesso con grande veemenza, l'intromissione dei narratologi, cioè a dire del loro vocabolario, che coincideva, dal loro punto di vista, con una mancanza di riconoscimento dell'indipendenza stessa di quegli studi, e dunque in sostanza del videogioco in quanto tale. Non altrimenti si potrebbero spiegare le varie accuse di “*imperialism*”, “*academic colonialism*” e via dicendo, mosse dai ludologi nei confronti dei narratologi³.

Fra questi ultimi, la più accesa sostenitrice della natura essenzialmente narrativa dei videogames è stata Janet Murray. Murray ha particolarmente insistito sull'importanza delle narrazioni all'interno del *medium* videoludico, ma di fatto non ha mai considerato tali narrazioni in tutto e per tutto identiche alle altre, per così dire tradizionali, che tutti noi conosciamo per mezzo dei libri, dei film, o semplicemente grazie a un amico o a un'amica particolarmente versati nel raccontare storie. La studiosa dunque, pur riprendendo un termine tipico della storia dei generi letterati, un termine cioè mutuato dalla letteratura, vi antepone un prefisso che ha la funzione di individuare e sottolineare i tratti caratteristici, peculiari di questo nuovo tipo di narrazioni, una volta che esse si sono adattate allo strumento, altrettanto nuovo, che le veicola. Non più di *drama* occorrerebbe dunque parlare, precisa Murray, ma di *cyberdrama*⁴. Tuttavia le concessioni fatte al *medium* videoludico non vanno molto oltre, limitandosi di fatto al riconoscimento, peraltro obbligato, dell'importanza dell'interattività, la quale risulterebbe certamente in grado di agire, modificandolo, sull'impianto narrativo, ma non per questo lo eliminerebbe. Esso anzi resterebbe sempre al centro, sarebbe la *condicio sine qua non*, per così dire, che un

² Così Barthes nel 1977, in occasione della sua *Lezione inaugurale al Collège de France*: “Il linguaggio è una legislazione, e la lingua ne è il codice. Noi non scorgiamo il potere che è insito nella lingua, perché dimentichiamo che ogni lingua è una sopraffazione e che ogni classificazione è oppressiva. [...] Parlare, e a maggior ragione discorrere, non è, come troppo spesso si ripete, comunicare: è sottomettere” (Cit. in Antoine Compagnon, *Il demone della teoria*, Einaudi, Torino 2000; p. 133).

³ Cfr. Jan Simons, *Narrative, Games, and Theory*, agosto 2007, consultabile all'indirizzo: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons/>.

⁴ Cfr. Valentina Poggiarin, *I videogiochi: modelli narrativi e rimediazioni tecnologiche*, tesi di dottorato, 2009; p.40.

videogioco deve rispettare, o meglio che un videogioco rispetta *naturalmente*, essendo la narrazione ontologicamente connaturata all'uomo, al suo modo di comunicare, nonché a quello di concepirsi e rappresentarsi - ed essendo il videogioco un prodotto dell'uomo.

Certamente può risultare difficile controbattere a una concezione di questo tipo, poiché si basa su degli *a priori* i quali, in quanto tali, vengono ritenuti validi per principio. Al contempo, per lo stesso motivo, un pensiero siffatto corre il rischio di sfociare nella petizione di principio, vale a dire in un ragionamento circolare per il quale ciò che si intende dimostrare (i videogiochi sono narrativi) risulta già dato per scontato, pur non essendolo, nelle premesse su cui si articola la successiva dimostrazione (l'uomo è un essere narrante; i videogiochi sono un prodotto dell'uomo; i videogiochi sono narrativi). Murray non sembra essersi sempre resa conto di questo pericolo, arrivando anzi a sostenere una tesi talmente eccessiva e improbabile da minare di fatto l'intera teoria che aveva precedentemente costruito, offrendo così un'occasione irrinunciabile ai suoi detrattori, la cui reazione non si è fatta attendere. Nello specifico, la smania di individuare una trama in ogni videogioco l'ha condotta a scovarne una persino in *Tetris*, laddove il giocatore, durante la sua esperienza di gioco, assisterebbe alla rappresentazione dell'"alienazione del cittadino russo che vive la sua vita 'incasellato' in una sovrastruttura che lo ingloba a forza in quei mattoncini che cadono inesorabili dall'alto"⁵. Tesi che, va da sé, risulta difficile da prendere per buona.

All'estremo opposto, quello dei ludologi, si è tentato in tutti i modi di sminuire il ruolo delle narrazioni, accentuando l'esperienza di gioco in quanto tale, al di là di ogni significato ulteriore che essa, l'esperienza, è in grado di guadagnarsi grazie a tutti quegli elementi che comunque la arricchiscono, ma che vengono "presi a prestito" da altre forme di intrattenimento, il cinema, la letteratura. Uno degli alfiere dei ludologi è stato in questo senso Espen Aarseth, che si è concentrato soprattutto sull'*ergodicità* dei videogiochi, dunque sulle possibilità di interazione che essi, in quanto *simulazioni*, sono in grado di offrire al giocatore⁶. Aarseth e gli altri ludologi hanno insomma sottolineato il valore della parte attoriale che il giocatore è tenuto a rivestire per l'intera durata della sua esperienza di gioco, ruolo che al fruitore di un testo letterario o di un film risulta inattuabile per la natura chiusa, si potrebbe dire, di quel tipo di narrazioni. Tuttavia una delle insidie maggiori che i ludologi, esponendo le loro teorie, non sono sempre stati in grado di eludere, consiste nella tendenza, spesso evidente, a combattere il nemico con le sue proprie armi, per così dire, cioè con il vocabolario che essi stessi vorrebbero smontare, o ancora, usando un termine caro alla teoria, anche letteraria, dell'ultimo decennio del Novecento, decostruire. Ma confutare la narratologia con la narratologia, evidentemente, significa confermare la narratologia,

⁵ *Ibidem*, p. 43.

⁶ *Ibidem*, p. 41.

rafforzandola più che indebolendola. Vale la pena a questo proposito riportare l'acuta osservazione di Jan Simons, che a chiosa dell'articolo precedentemente citato in nota scrive:

Probably because most games studies scholars have a background in literary studies and film studies, where narratological approaches enjoy a prominent status, some games studies scholars feel urged to demonstrate that games are not narratives. Unfortunately they choose to do so with arguments that are mainly derived from narrative theory itself, and thus firmly stay attached to the umbilical cord that keeps them tied to their parent discipline.⁷

Lo stesso Simons aveva in precedenza criticato alcune fra le più note teorie dei ludologi, dopo averle brevemente riassunte. Frasca per esempio, altro teorico di spicco della fazione ludista, ha sostenuto che le differenze fra un film e un videogioco si rispecchierebbero anche (se non soprattutto) nel diverso atteggiamento di chi ne fruisce. I film infatti richiederebbero un “*external observer*”, i videogiochi un “*involved player*”, di modo che, se al primo interesserebbe “*what has happened*”, ciò che è successo (vista la natura finita, chiusa di queste narrazioni, che sarebbero dunque sempre e solo al passato), il secondo dovrebbe piuttosto cimentarsi con “*what is going to happen*”, con ciò che non è ancora accaduto e che sta per accadere. Ancora una volta la differenza sarebbe dovuta alla natura interattiva del *medium* videoludico, grazie alla quale i videogames vanterebbero un tipo diverso di narrazione, una narrazione *in fieri* che spetterebbe poi al giocatore portare a compimento. Eppure, come nota giustamente Simons, le differenze fra le due esperienze di fruizione si farebbero molto più sottili se il punto di vista dal quale giudicassimo i videogiochi non coincidesse con quello del giocatore, ma con quello dell’“*external observer*”, dello spettatore. Certo, si potrebbe a ragione obiettare che lo scopo dei videogiochi non è quello di essere osservati, ma semmai, lo dice il termine stesso, quello di essere giocati. Nondimeno un semplice cambio di prospettiva come questo ci aiuta a relativizzare la considerazione in apparenza condivisibile di Frasca, principalmente su due fronti: in primo luogo va infatti precisato che anche lo spettatore di un film si concentra su “*what is going to happen*” (Simons cita a tal riguardo il senso di *suspence* avvertito da uno spettatore di un qualsiasi film di Hitchcock), cioè partecipa alla storia cui sta assistendo come se essa avvenisse nel momento stesso in cui la osserva⁸; in secondo luogo ha senso affermare che il videogiocatore, dal punto di vista di chi ne osserva le azioni, non è mai *autore* della storia, bensì *attore*. Per dirla con le parole di Simons, “*the trick of the trade of game design is indeed to make the player believe she is in control*”. Vi è sempre una narrazione predefinita. Anche i videogiochi, quando vogliono raccontare una storia, celano fatalmente la propria fine già all’inizio, nelle premesse della storia stessa. Il videogiocatore

⁷ Jan Simons, *art. cit.* Cfr. anche per le osservazioni che seguono.

⁸ Si tratta del resto di una delle principali condizioni che lo spettatore, o il lettore, devono rispettare per godere di una narrazione, cioè per non venire meno a quel patto narrativo che Coleridge aveva definito, con insuperata efficacia, “*willing suspension of disbelief*”.

deve perciò sempre più o meno adattarsi alla narrazione che gli sviluppatori del gioco hanno deciso di raccontargli, pena l'arenarsi della narrazione, che coincide, in molti casi, con la possibilità di portare a termine il gioco, di concluderlo.

Già da queste poche osservazioni emerge chiaramente la natura aporetica del dibattito fra narratologi e ludologi. Entrambi, nelle loro posizioni più estreme, risentono in negativo di quel tipo di logica, che possiamo definire binaria, così tipica delle riflessioni teoriche letterarie e artistiche, ancor prima che videoludiche. In tal senso può essere ripetuto, a proposito di questo settore dei *Game Studies*, ciò che Antoine Compagnon ha scritto in riferimento alla teoria della letteratura, in particolare alle sue frange più estreme, le quali, spinte dal loro "demone", compromettono le proprie possibilità di spuntarla, "perché è sempre a malincuore che gli studiosi [...] sfumano un'argomentazione quando la si può condurre fino all'ossimoro"⁹. In tal modo le posizioni più equilibrate, ovvero guidate dal buonsenso, vengono inevitabilmente guardate con sospetto e sono dunque spesso destinate a rimanere inascoltate, proprio perché non fanno mostra di quel rigore logico che la teoria spesso esige. Molte volte infatti agli occhi dei teorici buonsenso non significa equilibrio, ma semmai debolezza.

Eppure una cosa è la teoria, altra cosa i videogiochi. Ossia, negare l'esistenza della narrazione all'interno di essi risulta troppo controintuitivo, troppo lontano dall'idea che ogni videogiocatore sviluppa a partire dalle sue esperienze di gioco. Piuttosto avrebbe senso considerare narrativa e interattività non come due elementi che si escludono a vicenda, bensì come poli di un *continuum* che prevede molte soluzioni ibride, nelle quali può predominare ora un aspetto, ora l'altro. Ciò ovviamente non significa che i videogiochi non possano sviluppare delle narrazioni proprie, originali e quindi *non ripetibili con altri media*, sfruttando per l'appunto tutte quelle possibilità che l'elemento interattivo presente in ognuno di essi concede agli sviluppatori prima, al giocatore poi. Nelle pagine seguenti vedremo proprio come sia stato possibile creare un prodotto di questo tipo¹⁰, e inoltre come esso da una parte vanifichi ogni discorso teorico fin qui affrontato, riuscendo contemporaneamente dall'altra - data la sua natura esemplare - a porre le basi per una riflessione sul *medium* videoludico finalmente rinnovata.

⁹ Antoine Compagnon, *op. cit.*, p. 280.

¹⁰ Ovviamente non si tratta dell'unico videogioco che sia stato in grado di creare una felice mistura di narrazione e interazione; si tratta semmai dell'unico, come vedremo, che abbia assunto come tema principale proprio tale inevitabile connubio, problematizzandolo. In esso infatti le due componenti, anziché armonizzarsi, cozzano violentemente fra di loro.

II

La strana parabola di Stanley

The Stanley Parable è un videogame sviluppato dalla *software house* Galactic Cafe uscito per pc nel 2013. Nato come *mod*¹¹ di un altro videogioco, *Half-Life 2*, ha poi seguito uno sviluppo suo proprio che lo ha allontanato di molto dalla forma originaria¹². Come diversi altri videogiochi cosiddetti *indie*, *The Stanley Parable* è riuscito fin da subito a conquistarsi una nutrita schiera di ammiratori, in primo luogo per la spiccata originalità che lo caratterizza. Inoltre, per lo stesso motivo, si è guadagnato l'attenzione dei non addetti ai lavori, quella, per esempio, della redazione online del "Corriere", che gli ha dedicato un articolo¹³.

La trama del gioco è esile e nello stesso tempo complessa. Come apprendiamo dal filmato iniziale, che funge da introduzione al gioco vero e proprio, il nostro ruolo consiste nell'impersonare Stanley, un anonimo impiegato di città che trascorre gran parte del suo tempo nell'ufficio dell'azienda in cui lavora. Le mansioni di Stanley sono molto semplici: seduto alla sua scrivania, Stanley riceve sullo schermo del computer dei precisi ordini, impartitigli dai suoi superiori, ordini a cui deve rispondere premendo dei tasti di volta in volta differenti. Stanley occupa la stanza 427, con la quale, è facile capirlo, si confonde: la sua occupazione alienante ne annichilisce infatti l'individualità, riducendola a un numero. La sua esistenza è triste, grigia, monotona¹⁴: è una storia che abbiamo già visto e sentito molte volte.

L'inaudito però è là, in agguato, ad attendere Stanley - e con lui noi. Un giorno, del tutto all'improvviso, il nostro non riceve più ordini, la qual cosa, si capisce, lo spiazzava totalmente. Stanley era stato fino ad allora una di quelle persone abituate a sottostare alle imposizioni degli altri, a essere guidata, condotta, comandata dai suoi superiori, a non pensare con la propria testa ma a far sì che gli altri pensassero al posto suo. Non sapendo cosa fare, Stanley si arrischia dunque a uscire dall'ufficio, ma compie fin da subito una scoperta che rende la sua situazione, se possibile, ancora peggiore: il piano del palazzo in cui lavora è deserto, il palazzo stesso privo di ogni forma di vita a esclusione dello stesso Stanley. Gli uffici sono vuoti, i colleghi misteriosamente scomparsi. Di loro restano soltanto, stampati sulle porte degli uffici, i numeri con i quali venivano identificati, le tazze,

¹¹ Con l'abbreviazione *mod* (*modification*) si intende "un insieme di modifiche estetiche e funzionali ad un videogioco, create da professionisti oppure da giocatori appassionati, allo scopo di aggiornare, migliorare o semplicemente rendere diverso il gioco" (da *Wikipedia*, [https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_(videogiochi))).

¹² Informazioni tratte da *Wikipedia*, https://it.wikipedia.org/wiki/The_St Stanley_Parable.

¹³ Massimo Triulzi, *The Stanley Parable, il meta-gioco dell'impiegato*, consultabile all'indirizzo: http://www.corriere.it/tecnologia/videogiochi/14_febbraio_28/the-stanley-parable-meta-gioco-dell-impiegato-e8aed6f4-a080-11e3-b6e1-915c31041614.shtml.

¹⁴ Ma non per lui: "Stanley era felice", ci viene infatti detto...

le carte sparse qua e in là e qualche monitor di computer ancora acceso. A questo punto per Stanley non vi è altra scelta che cercare di capire ciò che potrebbe essere accaduto ai suoi colleghi, ai suoi superiori, magari al mondo intero, per quel che ne sappiamo - insomma a tutti, tranne che a lui.

Qui entriamo in gioco noi. Il nostro ruolo, semplice in apparenza, è quello di esplorare gli uffici, interagire con i pochi oggetti che incontriamo sulla nostra via (per lo più porte, tastierini numerici e pulsanti, dunque non propriamente oggetti) e soprattutto, lo vedremo, compiere delle scelte, provando così a venire a capo del mistero. Mistero che però resterà, almeno parzialmente, tale. Tutto ciò che saremo in grado di scoprire, possiamo dirlo fin da subito, si riduce infatti a questo: l'azienda da cui dipendiamo è in realtà una società che si occupa del controllo delle menti, per cui i vari impiegati che vi lavorano, compreso Stanley, non sono in realtà veri e propri impiegati, ma cavie. Di più non ci viene detto, nel senso che non apprendiamo niente della vita di Stanley al di fuori del lavoro, di come egli quattro anni prima abbia ottenuto il suo posto, del losco, sinistro modo di operare della società che lo ha assunto e così via. Soprattutto, non scopriremo mai il perché della scomparsa dei nostri colleghi e, ancor prima, dell'improvvisa interruzione dei comandi che ci venivano impartiti attraverso il monitor del nostro computer¹⁵.

A questo punto non possiamo che parlare del vero motivo di interesse del videogame, di ciò che di fatto lo rende unico e del tutto ineguagliabile. Il valore aggiunto di *The Stanley Parable*, il succo, in sostanza, dell'intera esperienza di gioco che esso ci offre, non riposa tanto nella storia in sé e per sé, quanto piuttosto, come mai era capitato prima d'ora in un videogame, nel *modo* in cui la storia viene raccontata, non solo a noi, ma prima di tutto allo stesso Stanley. Se infatti in precedenza abbiamo fatto riferimento all'assoluta solitudine in cui egli viene a trovarsi dopo la scomparsa dei colleghi, dobbiamo adesso correggerci, precisando che Stanley in realtà non è mai *completamente* solo, ma gode fin dall'inizio di una compagnia particolare, anzi fin troppo particolare per essere ancora definita una "compagnia".

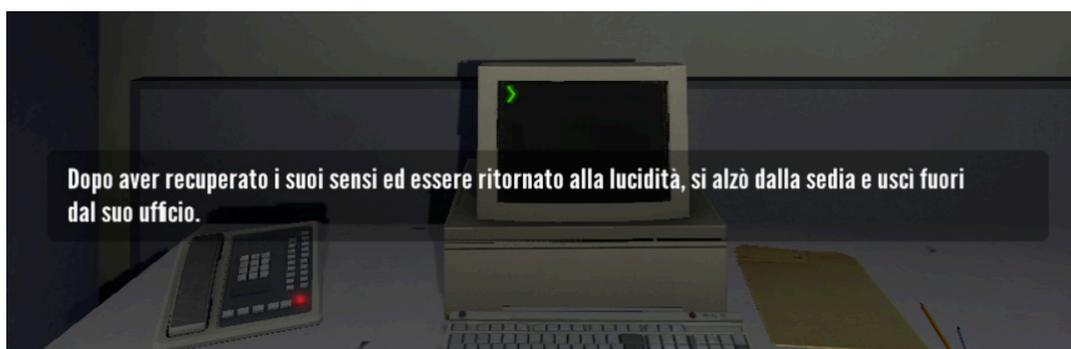
Tornando al primo filmato (non interattivo) di gioco, dovremmo dunque a questo punto precisare che la storia di Stanley, che abbiamo precedentemente riassunta, ci viene raccontata dalla voce di un narratore, cioè da una voce che noi, secondo il nostro legittimo orizzonte d'attesa, interpretiamo logicamente come voce *fuori campo*. Ci aspetteremmo dunque che una volta terminato il filmato, come avviene in molti altri videogames, il silenzio torni per così dire a regnare, lasciandoci liberi di esplorare, agire, di fare insomma

¹⁵ Possiamo soltanto ipotizzare una situazione in stile *Matrix*, per cui la realtà precedentemente vissuta da Stanley sarebbe in verità una finzione, dalla quale il protagonista, per caso (o forse per il volere di una seconda persona che non conosciamo? magari addirittura dei capi della società per cui "lavoriamo"?), riesce a evadere, avendo così occasione di interfacciarsi con la *vera* realtà.

quello che vogliamo all'interno del mondo di gioco. Nessuna aspettativa, però, potrebbe essere più sbagliata. Non appena assumiamo il controllo del nostro avatar, difatti, veniamo colti da quella che è soltanto la prima di una lunga serie di sorprese che gli sviluppatori del gioco tengono in serbo per noi, la prima ma del resto anche la più decisiva: il narratore di cui dicevamo, che di qui in avanti, data la sua importanza, chiameremo Narratore, riprende subito la parola, tornando a raccontare di Stanley, o meglio descrivendo le sue azioni, cioè a dire le *nostre*.

In un primo momento la narrazione, pur essendo al passato, resta di tipo *simultaneo*, per usare il termine coniato da Genette¹⁶, nel senso che il Narratore si limita a raccontare ciò che effettivamente stiamo facendo o ci apprestiamo a fare di lì a poco. Ovviamente non si può parlare di perfetta simultaneità, il gioco deve prima capire le nostre mosse e poi reagire, attraverso la voce del narratore. Tuttavia l'impressione che si vuole dare al giocatore è proprio quella della simultaneità, che vi sia cioè un sincronismo quasi perfetto fra i nostri movimenti e le parole del Narratore. Attraverso questa trovata si ha dunque l'impressione, fin da subito leggermente inquietante, di essere costantemente osservati da qualcuno, che a nostra volta non possiamo vedere.

Il Narratore, come detto, descrive innanzitutto lo stato di shock in cui versiamo per esserci trovati in una situazione così surreale, ma nello stesso tempo inserisce nel suo racconto eventi, piccoli o grandi che siano, che fanno riferimento a ciò che non è ancora accaduto, al prosieguo della storia. Non appena abbiamo ottenuto il controllo del nostro avatar, infatti, la voce fuori campo si esprime in questo modo¹⁷:



Invitando così il giocatore a uscire dall'ufficio. Essendo chiusi in una stanza con poco altro da fare, non possiamo che seguire il consiglio del Narratore, a cui peraltro non facciamo molto caso, in primo luogo perché, momentaneamente, *non abbiamo altra scelta*. Dobbiamo per forza uscire dall'ufficio. Una volta fuori, però, il Narratore aggiunge un altro tassello alla storia, sempre parlando al passato ma in realtà proiettandola verso il futuro:

¹⁶ Gérard Genette, *Figure III*, Einaudi, Torino 2006; pp. 262-274. Salvo diversa segnalazione, i termini di narratologia utilizzati di qui in avanti fanno tutti capo all'opera di sistemazione di Genette.

¹⁷ Tutti gli *screenshot* sono stati scattati durante le nostre - cioè le mie personali sessioni di gioco.



A questo punto la narrazione non è più meramente simultanea, ma diventa, almeno a tratti, *anteriore*. Ci troviamo dunque inseriti in una narrazione *predittiva*, che anticipa cioè ciò che deve ancora accadere (mediante *prolessi*). La sensazione che adesso cominciamo a provare non è più quella, comunque spiacevole, di sentirsi osservati, ma l'altra, ben peggiore, di essere *guidati* da un qualcuno che udiamo costantemente, ma che non possiamo vedere.

Tuttavia, al contrario di quanto può capitare in un libro o in un film, in *The Stanley Parable* possiamo decidere autonomamente se assecondare la storia che il Narratore ci sta raccontando, o al contrario venire meno ai suoi ordini, abbandonando, per così dire, i binari narrativi che egli ha previsto per noi. Grazie a quella interattività che abbiamo già chiamato in causa molte volte fino a questo momento, ci viene di fatto fornita la possibilità di scegliere, di fabbricarci la nostra propria storia. Se per esempio esitiamo a seguire gli ordini del Narratore, egli in un primo momento commenterà: “non importa quanto Stanley guardasse in giro, non riusciva a trovare alcuna traccia dei suoi colleghi”; poi, se restiamo all'interno della prima stanza e cerchiamo di interagire con gli oggetti ivi presenti: “Stanley si mise a toccare ogni singola cosa nell'ufficio, ma nessuna di queste aveva la minima importanza, o faceva proseguire la storia in alcun modo”, evidentemente ironizzando sul nostro stesso, impacciato esitare.

Da questo momento in poi il videogioco seguirà lo stesso schema, lo stesso canovaccio: a momenti di semplice descrizione delle nostre azioni (narrazione *simultanea* o leggermente *ulteriore*), si alterneranno momenti (i più decisivi) in cui il Narratore ci indicherà la strada da percorrere, descriverà ciò che proveremo in un futuro più o meno prossimo, si dilungherà sulle scelte che faremo o meglio che dovremmo fare per far sì che la storia continui (narrazione *anteriore*); fra l'uno e l'altro tempo del racconto vi saranno infine delle fasi in cui la voce fuori campo risulterà *intercalata*, cioè posta fra un'azione e la successiva.

Fra tutte le scelte che saremo tenuti a compiere si può dire che la più decisiva (e anche la più classica) sia quella quasi iniziale, nella quale dovremo decidere se entrare nella porta a sinistra, come indicatoci dal Narratore, oppure nella porta a



destra, che è egualmente aperta e in effetti sembra essere stata messa lì apposta dagli sviluppatori proprio per spingerci a trasgredire gli ordini che ci vengono impartiti. Intorno a questa che è, per così dire, la madre di tutte le scelte, si articolano tutte quelle altre che dovremo compiere successivamente, sia che si opti per la porta a sinistra, sia per la porta a destra.

La prima ci conduce verso la sala riunioni, poi nell'ufficio del capo e di qui, attraverso una porta segreta apribile soltanto grazie a una combinazione numerica che noi ovviamente non conosciamo ma che il Narratore, con un esilarante cortocircuito narrativo¹⁸, ci rivela, a un piano sotterraneo altrettanto segreto, dominato da un'immensa sala piena di schermi, quel centro di controllo delle menti (*Mind Control Facility*) di cui abbiamo parlato precedentemente. Durante il nostro percorso ci verranno comunque fornite altre possibilità di disobbedire al Narratore (per esempio scendendo delle scale anzi che salendole, oppure, poco dopo, imboccando un corridoio segnalato da un cartello che reca la scritta "*Escape*", adiacente alla porta d'ingresso della sala di controllo), le quali condurranno ad altrettanti finali alternativi. La durata totale della storia, se si seguono pedissequamente gli ordini del narratore, si aggira attorno al quarto d'ora.

Più interessante naturalmente l'altra scelta, o per meglio dire la serie di scelte che ci attendono se imbocchiamo la porta a destra. Qualora infatti decidessimo di disobbedire al Narratore, assisteremmo gradualmente a un cambio di atteggiamento di questi nei nostri confronti. Egli comincerà dapprima a spazientirsi, poi a prenderci in giro, infine addirittura a offenderci apertamente. Se perseveriamo nella nostra condotta riottosa, il Narratore potrà anche decidere di farci morire, potrà farci ripartire dall'inizio o ancora giocarci degli scherzi modificando l'ambiente di gioco, dandoci delle indicazioni errate, chiudendoci delle porte mentre stiamo per attraversarle e aprendone altre all'improvviso. Insomma, se abbiamo il coraggio di disobbedire al Narratore possiamo sì costruirci la "nostra" storia, una storia diversa da quella (da lui) prevista, ma dobbiamo anche necessariamente pagare le conseguenze di questa nostra rivolta, di questa ribellione alle regole del racconto, alla *dittatura* della narrazione.

Il dialogo fra noi e il Narratore non si interromperà mai, risolvendosi di fatto in un continuo sfondamento della quarta parete: egli farà delle considerazioni su di noi, quasi sempre poco lusinghiere, per esempio ci riprenderà per la nostra scarsa conoscenza dei "tropi narrativi nella cultura dei videogiochi", "delle meccaniche di base dei videogiochi in prima persona", si infurierà con noi per la poca collaborazione che gli dimostriamo, rivendicherà la paternità della storia che ci sta raccontando. Altre volte sarà più indulgente,

¹⁸ Così la voce del narratore una volta giunti all'interno dell'ufficio del direttore: "[...] questo semplice tastierino numerico era a guardia del terribile segreto che giaceva proprio sotto ai suoi piedi, ragion per cui il capo gli aveva dato un codice super-segreto: 2-8-4-5. Ma, ovviamente, questo Stanley non poteva saperlo".



ci pregherà di dargli retta, di non fargli perdere tempo e così via. Altre volte ancora, del tutto scoraggiato, ci lascerà semplicemente fare, trattandoci alla stregua di un bambino capriccioso, oppure, prendendoci per inetti totali, ci canzonerà, tracciando per terra una inequivocabile linea gialla che toccherà poi a noi seguire.

Il gioco pullula inoltre di riferimenti, spesso sarcastici, ad altri videogames, al modo in cui essi sono strutturati, all'*illusione di libertà* che ci fanno provare. I finali totali superano la decina, ma nessun finale è quello “giusto”, tutti sono posti sullo stesso livello. In aggiunta, cosa ancor più importante, dopo ogni finale ripartiremo da capo, dal nostro ufficio, ma il Narratore terrà in considerazione le nostre azioni nelle sessioni di gioco precedenti. E questo perché, per ammissione degli stessi creatori del gioco¹⁹, il vero obiettivo di *The Stanley Parable* non è quello di raccontare una storia che abbia un inizio, uno svolgimento e una fine, affidando al videogiocatore delle scelte da compiere, sempre però in vista di un finale ben preciso (o al massimo di un numero comunque molto ristretto di finali alternativi²⁰); il vero obiettivo è semmai quello di far riflettere il giocatore sul modo in cui solitamente gli vengono narrate le storie, sugli stratagemmi utilizzati dagli sviluppatori per assicurargli quel minimo di libertà che sia in grado di dargli l'impressione (come diceva Simons²¹) di avere il controllo della situazione, di essere padrone, oltre che artefice, del proprio destino.

Così, se da un lato ci troviamo a vivere una storia distopica dal vago retrogusto kafkiano²², dall'altro ci viene raccontata una vera e propria parabola (come del resto risulta evidente già dal titolo del videogioco), da intendere come illustrazione concreta di uno o più concetti astratti complessi, altrimenti difficili da afferrare. La storia di Stanley vale dunque

¹⁹ Consigliamo a tal riguardo la visione della breve conferenza tenuta dai due sviluppatori del gioco, Davey Wreden e William Pugh, al *Game Narrative Summit* del 2014 (http://www.gamasutra.com/view/news/267002/Video_The_Stanley_Parable_devs_analyze_choice_in_game_design.php).

²⁰ Sul tema vedi l'articolo di Federico Parravicini, *La narrativa nei videogiochi: 50 anni di evoluzione*, consultabile all'indirizzo: <https://www.ridible.com/narrativa-nei-videogiochi/>.

²¹ Cfr. *supra*, p. 5.

²² La figura di Stanley ricorda, negli atteggiamenti, il Gregor Samsa della *Metamorfosi*. Il viaggio labirintico alla ricerca dell'ufficio del direttore quello, altrettanto labirintico, di K. nel *Castello*. Lo stesso Narratore, così come i superiori di Stanley, sono in parte simili a tutte quelle istanze irraggiungibili che popolano i romanzi di Kafka e che stanno in generale per l'autorità, in qualsiasi modo la si voglia intendere.

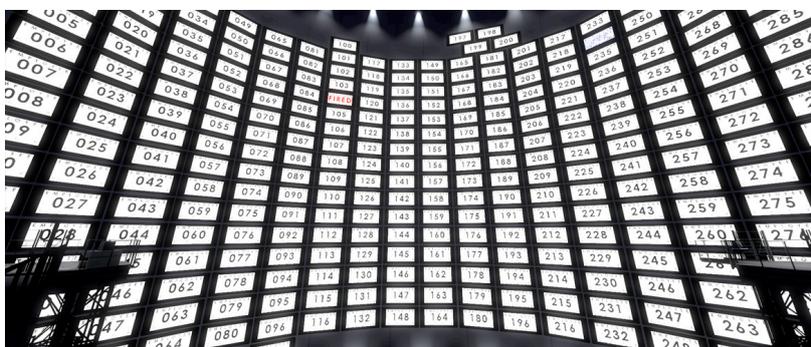
come *exemplum*, poiché coincide, metaforicamente, con la storia di ogni videogiatore²³.

L'iniziale menu di gioco, che mette in mostra la più classica delle *mise en abyme*, è in tal senso, per noi, già un'avvertimento della vertiginosa esperienza che stiamo per vivere, oltre a essere una chiara dichiarazione d'intenti da parte degli ideatori del gioco.



Una parabola, dicevamo, la quale però ci viene raccontata da una prospettiva tutta postmoderna, una prospettiva cioè ironica, distaccata, ludica, cui piace servirsi di un metalinguaggio che ha il senso di una riflessione sul *medium* stesso che la pone in essere, e che deriva a sua volta da un alto grado di consapevolezza, se non di vero e proprio disincanto, sempre nei confronti del *medium*.

The Stanley Parable è dunque un'opera intelligente, interpretabile a un tempo come lode del videogioco e critica dei suoi invalicabili limiti. Lode, perché si permette ciò che nessun'altra narrazione tradizionale può permettersi, vale a dire di essere una narrazione interattiva aperta, che procede in senso rizomatico piuttosto che lineare. Critica, perché ci fa capire che, nonostante tutto, la storia che siamo costretti a giocare non è mai veramente la nostra, ma sempre e comunque quella degli altri.



Screenshot del Mind Control Facility

²³ In tal senso il lavoro di Stanley, quel premere sempre gli stessi tasti della tastiera del suo pc, può essere ironicamente interpretabile come il nostro giocare ai videogames di stampo tradizionale. Dal momento che non riceve più ordini, egli è finalmente pronto ad affrontare un'esperienza di tipo diverso, proprio come noi, quando passiamo dai videogames cui abbiamo finora giocato a questo, unico nel suo genere.

Biblio- e sitografia

- Antoine Compagnon, *Il demone della teoria. Letteratura e senso comune*, Einaudi, Torino 2000.
- Gérard Genette, *Figure III. Discorso del racconto*, Einaudi, Torino 2006.
- Jesper Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*, luglio 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Federico Parravicini, *La narrativa nei videogiochi: 50 anni di evoluzione*, luglio 2015, <https://www.ridble.com/narrativa-nei-videogiochi/>.
- Valentina Poggiarin, *I videogiochi: modelli narrativi e rimediazioni tecnologiche*, tesi di dottorato, 2009.
- Jan Simons, *Narrative, Games, and Theory*, agosto 2007, <http://gamestudies.org/0701/articles/simons/>.
- Massimo Triulzi, *The Stanley Parable, il meta-gioco dell'impiegato*, 03-03-2014, http://www.corriere.it/tecnologia/videogiochi/14_febbraio_28/the-stanley-parable-meta-gioco-dell-impiegato-e8aed6f4-a080-11e3-b6e1-915c31041614.shtml.
- Davey Wreden e William Pugh, conferenza al Game Narrative Summit del 2014, http://www.gamasutra.com/view/news/267002/Video_The_St Stanley_Parable_devs_analyze_choice_in_game_design.php.
- *Wikipedia*, pagina del gioco, https://it.wikipedia.org/wiki/The_St Stanley_Parable.