



UNIVERSITÀ DI PISA

LAUREA MAGISTRALE IN
INFORMATICA UMANISTICA

SEMINARIO DI CUTURA DIGITALE A.A. 2016/17

Da Interiorizzazione Formale ad Interiorizzazione Semantica

L'evoluzione da videogames a mondi virtuali

Alessandro Giosi

Matricola: 556367

Sommario

Si dimostrerà come l'evoluzione dei videogames li stia portando ad utilizzare le specificità dei mondi virtuali, favorendo i processi di interiorizzazione semantica.

Indice

<u>INDICE.....</u>	<u>2</u>
<u>INTRODUZIONE.....</u>	<u>3</u>
<u>1. LE DUE CONFERENZE.....</u>	<u>6</u>
1.1 Game Design 2.0: il ruolo dell'interattività nei giochi moderni.....	6
1.2 Come l'accademia vede i videogiochi: breve panoramica sui game studies.....	7
1.3 Il quadro tracciato.....	10
<u>2. ELEMENTI SEMANTICI.....</u>	<u>10</u>
2.1 Interazione.....	10
2.2 Immersione.....	14
2.3 Narrazione.....	17
<u>3. SEMANTICA NEI GENERI.....</u>	<u>22</u>
3.1 Action Games.....	22
3.2 Adventure Games.....	23
3.3 Role-Playing Games (RPG).....	26
3.4 Strategy Games.....	29
3.5 Massive Multiplayer Online Games (MMO).....	30
3.6 Fuori dai generi: episodi semantici.....	33
3.7 I generi semantici.....	35
3.7.1 Simulazione.....	35
3.7.2 Survival.....	36
3.7.3 Sandbox.....	37
<u>CONCLUSIONI.....</u>	<u>40</u>
<u>BIBLIOGRAFIA.....</u>	<u>42</u>
<u>SITOGRAFIA.....</u>	<u>43</u>

Introduzione

La seguente relazione si presenta come sviluppo della mia personale interpretazione del medium costituito dai *mondi virtuali*, sviluppo favorito se non addirittura originato dall'incontro con due illuminanti conferenze in territorio pisano.

Proseguendo sulla linea dei concetti già espressi nella mia tesi di laurea triennale (Giosi, 2016), definisco *mondi virtuali* quegli ambienti comunicativi dotati del massimo livello di telepresenza, ossia di sensazione mentale da parte del fruitore di trovarsi all'interno dell'ambiente comunicativo mediato piuttosto che nell'immediato ambiente fisico circostante. Questa sensazione viene raggiunta grazie alle due componenti di immersività ed interattività. Con *immersività* si intende la sensazione fisica di trovarsi in un luogo causata dal diretto stimolo dei sensi. In un mondo virtuale ideale, tutti i cinque sensi dovrebbero essere stimolati; è però sufficiente che lo siano i due sensi privilegiati dall'uomo, ossia la vista e l'udito, nella riproduzione di uno spazio tridimensionale. Con *interattività* si intende invece la possibilità di modificare l'output dell'ambiente comunicativo attraverso appositi input, e affinché si tratti di mondi virtuali è necessario che quest'interazione avvenga in tempo reale.

Componente centrale nella definizione dei mondi virtuali è pertanto *l'esperienza* che si fa dell'ambiente comunicativo mediato. Questa prospettiva è condivisa tanto dalla definizione di Steuer (1995), che mette al primo posto appunto il massimo livello di telepresenza, tanto dalla celebre definizione di Tim McFadden (1991), per cui i mondi virtuali sono un particolare tipo di spazio informativo in cui l'informazione è rappresentata "in modo tale che gli uomini possano *averne esperienza* nello stesso modo in cui hanno esperienza dello spazio e degli oggetti quotidiani del mondo". Il focus sull'esperienza è fondamentale perché mette in luce un ruolo secondario dei contenuti nella definizione di *mondo virtuale*.

I contenuti sono rilevanti piuttosto nel definire l'appartenenza del singolo mondo virtuale ad un diverso stadio nella linea evolutiva *toy, mirror, art* individuata da Paul Levinson (1977)¹. Un'errata interpretazione della definizione di McFadden che mettesse al primo posto i contenuti richiederebbe che i mondi virtuali avessero al loro interno il solo "spazio e gli oggetti quotidiani del mondo", limitando di fatto i mondi virtuali a quelli appartenenti alla fase *mirror*, ed escludendovi eventuali mondi virtuali astratti, potenziali occupanti della fase *art*.

Al centro della mia interpretazione dei mondi virtuali (Giosi, 2016) è il modo con cui questi

¹ "Un medium, appena nato, ancora è un *toy*, un giocattolo (è ancora il solo lato tecnologico ad attirare il maggior numero di spettatori e a stupirli), e solo crescendo potrà diventare prima *mirror*, specchio della realtà, ed infine *art*, e produrre cioè dei contenuti artistici propri, specifici" (Giosi, 2016, p. 6).

intensificano, favoriscono e semplificano i processi d'interiorizzazione. Con *interiorizzazione* mi riferisco a quel processo con cui un'entità precedentemente avvertita come esterna entra a far parte di noi². Questo può avvenire tanto con riguardo a singoli individui (acquisizione di nuova conoscenza, creazioni o raggiungimento di obiettivi personali), quanto con riguardo a collettività (creazione di un'opera d'arte con più autori, nonché l'avanzamento dell'uomo nella scienza, nella tecnologia o nell'etica). I processi di interiorizzazione si identificano con i più profondi bisogni dell'uomo, in quanto lo appagano sia per il numero di entità interiorizzate, sia soprattutto per l'attività svolta durante il processo, intesa come *sfida* costruttiva.

Con riferimento ai mondi virtuali sono state individuate due forme di interiorizzazione: formale e semantica (*ibidem*). L'interiorizzazione formale ha a che fare con la comprensione della *struttura formale* dell'oggetto: si tratta di una rappresentazione astratta e priva di ambiguità dell'oggetto in questione, che ne permette una possibilità di controllo e manipolazione altrimenti impossibile. Il creatore di mondi virtuali la raggiunge dovendo fornire ai computer le strutture formali degli oggetti che il mondo virtuale deve avere al suo interno; il fruitore la raggiunge primariamente attraverso le UI³, che forniscono una visione numerica ed organizzata di una porzione del mondo virtuale. L'interiorizzazione semantica ha invece a che fare con il *significato* dell'oggetto: si tratta della messa in relazione di due entità precedentemente scollegate, generalmente una riferita all'uomo e l'altra al mondo. Questo processo coinvolge intellettivamente ed emotivamente il soggetto, che apprende qualcosa in più su di sé o sul mondo in cui vive, sviluppandosi. Il creatore di mondi virtuali la raggiunge assegnando un significato al suo mondo, mentre il fruitore la raggiunge vivendo le sfide all'interno di quel mondo.

Abbiamo notato come la stragrande maggioranza degli attuali mondi virtuali sia composta da videogames (*ibidem*); anche le due conferenze che hanno permesso questa relazione trattavano di videogames, e saranno pertanto questi i principali mondi virtuali a cui ci riferiremo. Ciò non significa che tutti i videogames siano mondi virtuali: sono esistiti ed esistono infatti videogiochi puramente testuali, o che non riproducono uno spazio tridimensionale o che prevedono un'interazione non in tempo reale. Questo tipo di videogiochi verrà preso in considerazione in questa ricerca solo in quanto contiene gli antenati degli attuali videogames, il punto di partenza da cui gli attuali mondi virtuali si sono sviluppati, ereditandone caratteristiche e contenuti.

Questa breve ricerca applicherà il quadro interpretativo finora tracciato all'evoluzione dei videogames degli ultimi vent'anni: è infatti possibile individuarvi una tendenza sempre maggiore a

2 Il concetto è elaborato sulla base della filosofia fichtiana: una più dettagliata spiegazione è disponibile in Giosi, 2016, pp. 14-17.

3 La *user interface* o UI è quello spazio virtuale che favorisce un'interazione efficace ed efficiente con il programma (o mondo virtuale) controllato dal computer; si tratta in genere di uno spazio bidimensionale con opzioni selezionabili e/o modificabili dall'utente; l'esempio per eccellenza è quello dei menù.

rispettare le specificità del medium costituito dai *mondi virtuali*, privilegiando gli aspetti legati all'interiorizzazione semantica piuttosto che a quella formale.

La conferenza *Game Design 2.0*, tenuta dal game designer Mattia Traverso il 6 ottobre 2017 in occasione dell'Internet Festival a Pisa, ha permesso l'avvio delle riflessioni nel campo dell'evoluzione dei videogames; il seminario *Come l'accademia vede i videogiochi*, tenuto dallo sviluppatore indipendente Dario D'Ambra il 23 marzo 2016 per il seminario di cultura digitale presso l'Università di Pisa, e conosciuto nello stesso ottobre 2017 grazie al video disponibile nell'archivio del corso, ha permesso di aggiungervi l'importante aspetto della narrazione videoludica.

Per lavorare su dati oggettivi e non su sole speculazioni, sono stati raccolti dati su oltre 60 videogames, di cui oltre 50 mondi virtuali, sulla base dell'esperienza di giocatori e di *gameplay* disponibili su Youtube. Nonostante la quantità di dati raccolta sia limitata, è stata posta una certa attenzione su un'adeguata distribuzione dei videogames analizzati nei diversi generi e nei diversi anni di riferimento della ricerca⁴, rendendosi, almeno a mio parere, sufficientemente validi per l'estrazione di informazione. Ringrazio a questo proposito Andrea Pacini, Andrea Triani, Alessandro Abratis, Christian Ghelarducci, Claudia Giosi, Luca Antinucci, Alessandro Rossini e Lorenzo Tagliaferri per la collaborazione alla raccolta dei dati.

4 I mondi virtuali analizzati vanno dal 1998 al 2017, ma sono presenti videogiochi anche precedenti.

1. Le due conferenze

1.1 Game Design 2.0: il ruolo dell'interattività nei giochi moderni

Mattia Traverso analizza il profondo cambiamento in atto nel *game design* interrogandosi sulla natura dei *walking simulator*: si tratta di un'etichetta dispregiativa assegnata ad alcuni videogiochi a partire dal 2013, lamentando l'assenza di un *gameplay* all'interno del gioco, limitato alla simulazione di una camminata. Traverso porta come principale esempio *Gone Home* del 2013: si tratta di un videogioco in prima persona in cui il giocatore viene messo nei panni di una ragazza appena tornata a casa dopo una lunga assenza. La ragazza troverà la casa vuota, e potrà scoprire cosa vi è accaduto nel periodo della sua assenza osservando oggetti e note che troverà al suo interno. L'interazione è pertanto limitata al muoversi all'interno della casa e all'interazione con questi oggetti: quale è dunque il *gameplay*?

Traverso si interroga dunque sul significato della parola *gameplay*: si tratta di quel sistema che si viene a creare dall'interazione dell'utente con l'insieme delle meccaniche che definiscono il comportamento del gioco. Un esempio di videogame dal *gameplay* tradizionale è ad esempio il celeberrimo *Super Mario*, già nel suo primo capitolo del 1985: abbiamo un avanzamento nei livelli, un *game over*, un punteggio, tutti elementi che ci aspettiamo da un videogioco e che *Gone Home* non possiede. È dunque possibile dire che *Gone Home* non abbia un *gameplay*? La risposta è negativa, perché abbiamo comunque un sistema creato dall'interazione dell'utente con le meccaniche di gioco, solo molto diverso da quello a cui siamo abituati.

A cambiare secondo Traverso è il livello di *player agency*: si tratta della forza con cui le azioni dell'utente determinano una risposta dal comportamento del videogioco. *Super Mario* presenta un alto livello di *player agency*, perché ogni azione determina una risposta ben precisa da parte del videogioco: ogni azione *giusta* viene premiata con del punteggio, ogni azione *sbagliata* viene punita con una perdita. In *Gone Home*, invece, il gioco appare silente rispetto alle nostre azioni: ci sono certamente degli output grafici o sonori in seguito alle nostre azioni (premere un interruttore può far accendere o spegnere una luce; osservare un biglietto può far partire una voce narrante), tuttavia il videogioco non commenta dicendoci cosa è giusto o sbagliato; non cambia, insomma, il suo comportamento nei nostri confronti.

Si tratta di un cambiamento delle variabili centrali nel *gameplay*: i giochi con un elevato *player agency* mettono infatti al centro le variabili di gioco, che l'utente deve modificare attraverso le sue azioni affinché raggiungano uno stato desiderato (come ad esempio il passaggio al livello successivo). I giochi con un basso *player agency*, invece, mettono al centro le variabili interne al

giocatore: si tratta del suo stato mentale, il suo coinvolgimento emotivo, la sua esperienza del mondo virtuale che sta vivendo; le sue azioni non prendono più valore in base all'effetto che hanno sulle variabili di gioco, bensì sull'effetto che hanno sulla sua esperienza personale.

È dunque possibile individuare nei *walking simulator* un nuovo paradigma di *game design*, che non abbia più come scopo il raggiungimento di un certo stato dalle variabili di gioco, ma piuttosto un puro coinvolgimento emotivo del fruitore: questo il ruolo dell'interattività nei giochi moderni.

I due paradigmi di *game design*, il primo orientato alle variabili di gioco, il secondo all'esperienza dell'utente, non potevano non rimandarmi ai due concetti di interiorizzazione formale e interiorizzazione semantica: le variabili di gioco non sono infatti altro che numeri, entità non ambigue per eccellenza, che, fornite al giocatore attraverso la loro diretta rappresentazione nell'HUD⁵, appaiono formalmente al fruitore comunicandogli in modo certo e preciso la quantità e la difficoltà degli ostacoli superati, gratificandolo. L'esperienza dell'utente, invece, non è rappresentata da altro se non dalle relazioni che il giocatore instaura con il mondo virtuale che vive, che lo coinvolgono intellettivamente ed emotivamente e lo spingono ad assegnare un significato alle sue azioni nonché al mondo in cui le esegue.

Era per me già chiaro che il passaggio da una prevalenza di interiorizzazione formale ad una prevalenza di interiorizzazione semantica era la strada naturale per i videogames: le ancora limitate capacità di calcolo dei computer degli anni '90 rendevano difficile la creazione di un sistema complesso, per cui era più facile un approccio comunicativo diretto, basato su poche variabili direttamente visualizzate su schermo attraverso un'elementare rappresentazione numerica. Le nuove possibilità offerte dai calcolatori permettono invece il controllo di sistemi più complessi, in cui nuove variabili, non più rappresentate numericamente sullo schermo, stimolano indirettamente l'utente, colpendolo nelle zone più profonde della sua mente, dove regnano le emozioni e non la ragione, l'inconscio e non il conscio. Mi riferisco ad esempio a variabili che controllino delle specifiche posizioni per la telecamera, favorendo delle inquadrature suggestive in precisi punti del mondo virtuale; o ancora di variabili che tengano traccia di oggetti spostati dall'utente, o di frasi dette ad un NPC⁶, che possano modificare lo spazio o il corso degli eventi in base alle sue azioni, rendendo quel mondo virtuale, semplicemente, luogo di *sue* esperienze.

1.2 Come l'accademia vede i videogiochi: breve panoramica sui game studies

Un'interessante differenza tra *Super Mario* e *Gone Home* è nella componente narrativa: nel

5 *Head-up display* o HUD è quella parte dell'UI sempre disponibile agli occhi dell'utente, permettendogli un'esperienza od un'interazione efficace ed efficiente con i contenuti del mondo virtuale. Elementi caratteristici degli HUD sono piccoli menù, barre di status e mappe.

6 *Non-playing character* o NPC indica un personaggio non giocante, ossia controllato dal computer.

primo è ridotta al minimo⁷, nel secondo è centrale. Tra i vari temi trattati da Dario D'Ambra nel suo seminario, uno dei principali è stato proprio il rapporto tra videogames e narrativa: questo tema permette di completare il quadro finora tracciato con cui sarà possibile analizzare il rapporto tra evoluzione dei videogames e forme di interiorizzazione.

Il rapporto tra videogames e narrativa era stato già preso in considerazione alla fine degli anni '90, soprattutto con il celeberrimo *Hamlet on the Holodeck* di Janet Murray (1997), che, come molti altri testi appartenenti allo stesso filone, privilegiava l'idea di una narrativa ipertestuale⁸ a scapito di una lineare, caratteristica del testo scritto e del cinema. Era infatti idea comune (e per la maggior parte degli studiosi, lo è ancora) che un medium interattivo non potesse veicolare un contenuto narrativo lineare, che potrebbe senza problemi fare a meno dell'interazione.

Già nei primi anni 2000 tuttavia, alla nascita dei game studies, il rapporto tra videogames e narrativa era al centro di un dibattito fondamentale per la disciplina: ci si chiedeva infatti *come* studiare questo nuovo oggetto (il videogame), e la maggior parte degli studiosi, provenendo da una formazione classica, li accostavano in genere agli altri media narrativi (quali appunto il testo scritto o il cinema). I sostenitori di quest'idea furono presto chiamati *narratologi*, in contrasto ai *ludologi*, coloro che criticavano chi metteva al primo posto la narrativa nello studio dei videogames, in quanto la loro componente fondamentale era nelle meccaniche di gioco (in modo molto più simile, ad esempio, ad un gioco da tavola).

Secondo i *ludologi* era in primo luogo semplicemente sbagliato utilizzare gli strumenti della narratologia nello studio di un medium che avesse l'interattività tra le sue componenti fondamentali. Nonostante la tanto auspicata ipertestualità da parte dei narratologi, inoltre, i contenuti narrativi dei videogames allora in commercio si presentavano nella maggior parte dei casi come lineari, nella banale forma di intermezzi cinematografici all'interno del gioco, alternando momenti di narrazione a momenti di interazione piuttosto che integrando le due componenti come auspicato dai narratologi⁹. Questa pratica confermava l'idea dei ludologi per cui l'interazione avesse un potere distruttivo rispetto alla narrazione, in quanto il potere decisionale dato al giocatore avrebbe impedito ogni possibile controllo su un eventuale svolgimento di una trama.

In questo dibattito si inserisce la voce di Henry Jenkins (2004), alla ricerca di una possibile mediazione tra le due posizioni. Era infatti chiaro che alcuni videogiochi raccontassero delle storie,

7 Sappiamo dal finale che l'avventura di Mario è finalizzata al salvataggio di una principessa.

8 Si tratta di una modalità narrativa che permette un percorso di fruizione non lineare, dando la possibilità all'utente di scegliere fra più percorsi possibili.

9 È il caso delle *cutscenes*: filmati che interrompono l'interattività del videogioco per fornire un contenuto narrativo. Piuttosto che un contenuto specifico del medium, le *cutscenes* sono contenuti cinematografici veicolati da un altro medium: nonostante l'alternanza tra narrazione ed interazione aggiunga comunque maggiore coinvolgimento all'esperienza della storia, si tratta comunque di un utilizzo infantile del medium.

e che i contenuti narrativi potessero essere una componente rilevante nel campo videoludico, anche se non l'unica. Era inoltre chiaro che, in qualunque modo i giochi avrebbero raccontato storie, lo avrebbero fatto diversamente da ogni altro medium a causa delle loro specificità. Nel parere di Jenkins (e di molti altri che hanno apprezzato il suo articolo), ciò che permette di veicolare un contenuto narrativo in un ambiente interattivo è lo spazio (*spatiality*): l'interazione è infatti quasi sempre interazione in uno spazio, tanto nei videogames quanto, ancora in forma maggiore, nei mondi virtuali, che richiedono uno spazio immersivo e tridimensionale.

Jenkins inserisce le modalità narrative dei videogiochi nell'ambito dell'*environmental storytelling*, ossia di quelle modalità di narrazione che privilegiano la creazione di uno spazio piuttosto che lo sviluppo di personaggi o di una trama¹⁰. Con riferimento specifico ai videogames, Jenkins individua quattro forme di *environmental storytelling*:

- *Evocative spaces*: si tratta di spazi che rimandano ad universi narrativi già conosciuti dal fruitore: un esempio potrebbe essere un videogioco di *Star Wars*, che permetta all'utente di interagire negli stessi spazi già conosciuti dai film.
- *Enacting stories*: si tratta di episodi narrativi all'interno di uno sfondo narrativo generalmente definito. Ad esempio, l'utente di *Grand Theft Auto V* potrebbe imbattersi in uno scippo e scegliere di inseguire il ladro; il giocatore di un MMORPG potrebbe scegliere di sospendere le sue missioni per aiutare un suo amico in un *dungeon*.
- *Embedded narratives*: si tratta di contenuto narrativo veicolato da elementi distribuiti nello spazio. *Gone Home* sfrutta appieno questo tipo di narrativa: sono infatti gli oggetti con cui interagiamo a raccontarci una storia, che prende forma mano a mano che collezioniamo maggiori informazioni dallo spazio che ci circonda.
- *Emergent narratives*: si tratta del contenuto narrativo che emerge dall'interazione del fruitore con gli elementi nello spazio. L'esempio classico per questo tipo di narrativa è *The Sims*, in cui l'interazione con gli oggetti e con gli NPC permette lo sviluppo di un contenuto narrativo completamente assente e perlopiù imprevedibile senza le nostre azioni.

Tutte le forme di integrazione tra narrazione ed interattività (che si tratti di ipertestualità o di *environmental storytelling*) mi sono immediatamente apparse come connesse al secondo paradigma individuato da Mattia Traverso: non solo infatti sono i giochi più moderni a sfruttare queste forme narrative, ma il legame di un contenuto narrativo alle azioni di un giocatore assegna un ruolo più centrale al fruitore anche nella componente narrativa, rendendo il gioco più orientato all'utente e

¹⁰ Queste modalità narrative sono presenti anche in media diversi come i classici testo scritto e cinema; si tratta perlopiù proprio dei generi *fantasy* e fantascienza, i più esplorati dai videogames, al punto che vengono riportati come esempi *Il Signore degli Anelli* e *Star Wars*.

trasformando una storia raccontata dall'ambiente in una storia vissuta dall'utente, spingendolo a nuovi processi di interiorizzazione semantica.

1.3 Il quadro tracciato

Era dunque per me semplice pensare a due paradigmi di *game design*, uno formale ed uno semantico:

- Il paradigma formale prevedeva un videogioco che mirasse all'appagamento attraverso parametri quantificabili, direttamente comunicati all'utente attraverso la loro rappresentazione numerica sull'HUD, e con un contenuto narrativo assente o privo di interattività.
- Il paradigma semantico prevedeva un videogioco che mirasse ad emozionare l'utente attraverso il semplice stimolo dei sensi, generalmente sfruttando un contenuto narrativo interattivo in grado di coinvolgerlo nel profondo facendogli vivere un'esperienza personale.

I due paradigmi sono in realtà nient'altro che una generalizzazione di fronte al complesso panorama dei mondi virtuali attuali:

- Trattandosi di un'evoluzione, non è possibile definire per ogni videogame l'appartenenza ad uno o all'altro paradigma, in quanto la maggior parte dei videogames si situano in un paradigma intermedio che si è sviluppato sull'asse di un continuum nel corso degli ultimi vent'anni.
- I videogames possono essere molto diversi tra loro, come è appunto suggerito dalla loro divisione in generi: ogni genere ha affrontato quest'evoluzione in un modo diverso, soprattutto per il fatto che ogni genere si collocava in modo diverso rispetto ad elementi semantici già nella sua forma primordiale, alcuni essendone già immersi, altri solo toccati, altri ancora agli antipodi.

Analizzeremo queste due questioni nel dettaglio nei prossimi due capitoli: per la prima stileremo un elenco approfondito di *elementi semantici* rintracciabili nei videogames, mentre per la seconda guarderemo all'evoluzione di questi elementi all'interno dei singoli generi.

2. Elementi semantici

2.1 Interazione

Gli aspetti semantici legati all'interazione hanno primariamente a che fare con una metafora d'interazione basata sull'emulazione del mondo naturale piuttosto che sul controllo di parametri

quantificabili. Questo tipo di interazione non solo coinvolge più nel profondo il fruitore fornendogli un maggiore livello di telepresenza, ma favorisce il mettersi in moto dei suoi processi inconsci esercitando uno stimolo minore sulla sua componente razionale.

Al livello più elementare, i parametri quantificabili vengono generalmente espressi da numeri, dunque è possibile affermare che più un videogioco mostri sullo schermo dei numeri, più il suo contenuto privilegia una forma d'interiorizzazione formale a scapito di una semantica. Ad esempio in *League of Legends*, guardando alla descrizione dell'attacco *Concentrazione dell'esploratrice* mentre siamo in gioco, leggiamo:

Passiva: gli attacchi base conferiscono Concentrazione per 4 secondi, che si accumula per un massimo di 4 volte. Le cariche decadono una alla volta, e a 4 cariche Concentrazione dell'esploratrice può essere lanciata, consumando tutta la Concentrazione.

Attiva: per 4 secondi, Ashe ottiene N¹¹% di velocità d'attacco e i suoi attacchi base sparano una sventagliata di frecce che infligge N danni fisici. Durante questo periodo, non accumula Concentrazione. Concentrazione dell'esploratrice applica Colpo di ghiaccio.

La descrizione dell'attacco contiene una moltitudine di parametri numerici, statici e dinamici, nonché molti nomi di altri parametri e abilità, entità puramente astratte e formalizzate. Allo stesso tempo, però, guardando alla descrizione dello stesso attacco dalla voce *Collezione* del client di gioco, leggiamo una descrizione completamente diversa:

Ashe accumula Concentrazione attaccando. Quando ha la Concentrazione al massimo, Ashe può lanciare Concentrazione dell'esploratrice per consumare tutte le cariche di Concentrazione, aumentando temporaneamente la sua velocità d'attacco e trasformando il suo attacco base in una potente sventagliata per tutta la durata.

Si parla ancora di parametri, tuttavia scompare ogni cifra, e il nome *Concentrazione*, nonostante sia ancora riportato con la maiuscola per indicare il parametro, viene preso in considerazione anche per il suo significato originale: non più solo un parametro, ma anche uno stato mentale del nostro potenziale avatar.

Le due diverse descrizioni testimoniano una ricerca di due diverse forme di interiorizzazione: il *gameplay* di *League of Legends*, la cui prima versione risale al 2009, è prevalentemente formale, dunque la descrizione dell'attacco data durante il gioco è basata su parametri numerici; il più recente client di gioco, invece, mira piuttosto a creare un legame emotivo tra giocatore e campione da utilizzare, facendo appello ad una grafica e ad un sonoro accattivanti piuttosto che a delle cifre mostrate sullo schermo. Il caso di *League of Legends* è interessante perché dimostra la volontà di abbinare degli elementi semantici al gioco anche se il suo *gameplay* è di natura formale, e sfrutta

11 Rappresento con N una cifra variabile a seconda del livello del campione.

pertanto il paratesto del mondo virtuale per inserirvi questi elementi, mantenendo intatta la natura del gioco.

È infatti molto difficile modificare dall'interno un modello di *gameplay* già consolidato, soprattutto quando si parla della presenza di numeri, entità formali per eccellenza e dunque centrali per tutti quei generi di videogiochi che hanno messo l'interiorizzazione formale al primo posto sin dalla loro origine¹²; per questi generi, uno spostamento verso la semantica che preveda una scomparsa dei numeri porterebbe inevitabilmente ad una scomparsa o ad una completa ridefinizione del genere stesso. Cambiamenti riguardo quest'aspetto sono piuttosto rintracciabili nella fioritura dei generi che fanno un minore uso di numeri¹³, nonché nel modo con cui i parametri quantificabili vengono presentati all'utente, come vedremo nel prossimo paragrafo parlando degli HUD.

A fornire un buon livello di interazione basata sull'emulazione del mondo naturale è però anche un'ampia possibilità di interagire con lo spazio circostante e gli oggetti in esso contenuti: osservare da vicino la corteccia di un albero, aprire un cassetto e vedere cosa c'è al suo interno, salire su una collina per il solo gusto di vederne il paesaggio, sono tutte possibilità che hanno a che fare con i processi cognitivi ed emotivi del fruitore piuttosto che con la modifica di parametri quantificabili previsti dal gioco.

In un certo senso i primi videogiochi a mettere al primo posto l'interazione con lo spazio sono stati i *platform*, che tuttavia non erano mondi virtuali né prevedevano un'interazione con lo spazio particolarmente più ampia rispetto a quella che servisse per raggiungere gli obiettivi definiti dal gioco. Un'interazione più profonda è possibile negli *shooter* e negli *stealth*, dove la presenza o meno di un riparo può comportare la vita o la morte del nostro avatar, dandoci la possibilità di sperimentare le sue paure o il suo senso di sicurezza.

È tuttavia solo di recente che quest'interazione con lo spazio e i suoi oggetti si slega del tutto dagli obiettivi previsti del gioco: accade ad esempio in giochi avanguardistici come *The Sims*, del 2000, e successivamente prende forma nella tanto amata etichetta *open world* assegnata a quei videogiochi che permettono all'utente di far muovere liberamente il proprio avatar all'interno del mondo virtuale in modo indipendente dagli obiettivi previsti dal gioco. Tra i primi videogiochi di questo tipo, celeberrimo è il caso di *Grand Theft Auto: San Andreas*, del 2004, utilizzato dai suoi giocatori molto più per la libera interazione con l'ambiente virtuale che per il perseguimento degli obiettivi di gioco.

Oltre all'ampiezza, tuttavia, come sappiamo da Bartle (2016), conta la profondità: dove gli *open world* consentono al personaggio di spostarsi ovunque all'interno di una grande mappa, gli

12 È il caso degli RPG.

13 È il caso degli Adventure Games, come vedremo nel prossimo capitolo.

adventure games fioriti a partire dal 2013 forniscono in genere degli spazi più limitati, dove però la possibilità d'interazione con gli oggetti in essi contenuti è di gran lunga maggiore (come appunto le possibilità in *Gone Home* di accendere o spegnere le luci dagli interruttori, aprire o chiudere cassette, osservare da vicino gli oggetti).

Particolarmente interessanti sotto questo punto di vista sono quei mondi virtuali che permettono all'utente di apportare modifiche all'ambiente di gioco: in questo modo il fruitore interiorizza in massimo modo l'ambiente che sta vivendo, rendendolo suo ed investendolo di significati. Anche in questo caso *The Sims* ha avuto un ruolo fondamentale permettendo la creazione di accurati spazi domestici personalizzati; ma celeberrimo è stato anche il caso di *Minecraft* (2011), che, nonostante la scarsa immersività grafica, permette ai suoi fruitori di ridisegnare tutto l'ambiente a proprio piacimento, rendendolo prodotto della loro attività come singoli o come comunità; aspirazioni simili ai mondi virtuali di Philip Rosedale, *Second Life* (2003) ed *High Fidelity* (2016).

Sempre con riferimento ad una metafora d'interazione basata sull'emulazione del mondo naturale, un ultimo campo da prendere in considerazione è quello del sistema di input: un'elementare corrispondenza tasto/azione è decisamente più formale di una simulazione da parte del giocatore delle stesse azioni svolte dal suo avatar. Questo può avvenire sfruttando in modo creativo degli hardware tradizionali (ad esempio, far ruotare la levetta analogica del joystick per far svitare un tappo), oppure sfruttando degli hardware innovativi (potrebbe essere ad esempio il caso della Wii, il cui primo modello risale al 2006) o immersivi (è il caso dei caschi visori, come Oculus Rift e PlayStation VR, entrambi del 2016). In questo senso, l'input più avanguardistico e semantico è certamente quello dei caschi visori, utilizzati per la fruizione di mondi virtuali in soggettiva per cui i movimenti della testa del giocatore sono utilizzati per definire i rispettivi movimenti della testa dell'avatar, fornendo il massimo livello di immersività.

Altri elementi semantici legati all'interazione possono essere individuati nella possibilità di personalizzazione dell'avatar e nella presenza o meno di una fine nel gioco. Entrambi questi elementi sono per ragioni tecniche od economiche generalmente presenti all'interno degli MMO, e assenti nella maggior parte degli *adventure games*.

Per quanto riguarda la personalizzazione dell'avatar, questa è generalmente presente negli MMO per la semplice necessità di distinguere i diversi giocatori, e generalmente assente negli *adventure games* perché le storie che questi raccontano preferiscono dei personaggi con delle caratteristiche definite a priori. Sappiamo da Bartle (2004) quanto il rapporto tra giocatore ed avatar sia fondamentale nello sviluppo dell'identità del fruitore, dunque la possibilità di intervenire direttamente sull'aspetto dell'avatar sarà senza dubbio rilevante in questo processo. La personalizzazione dell'avatar può favorire in due diversi modi i processi di interiorizzazione

semantica: nel modo più elementare, il giocatore potrebbe creare un avatar il più possibile somigliante a lui stesso, instaurando dal principio un rapporto di identità tra giocatore ed avatar che lo aiuterebbe a sentire sue tutte le sfide che l'avatar affronta nel mondo virtuale, raggiungendo un maggiore grado di coinvolgimento emotivo; in un modo più complesso, il giocatore potrebbe creare un avatar diverso da se stesso, proiettandovi un ideale e avendovi a che fare per tutto il suo soggiorno nel mondo virtuale, continuando pertanto ad instaurare relazioni semantiche nel sistema composto da sé, l'ideale rappresentato dall'avatar, il mondo virtuale e quello reale.

Per quanto riguarda invece la fine del gioco, questa è generalmente assente negli MMO per motivi economici, e presente negli adventure games in quanto corrisponde al termine della storia raccontata. Non si tratta di un elemento semantico particolarmente rilevante, tuttavia è chiaro che l'assenza di una fine del gioco stabilita a priori mette al centro la volontà dell'utente nel definire quando la sua esperienza nel mondo virtuale è giunta al termine; quando il mondo virtuale ha finito di insegnargli tutto ciò che poteva nel rapporto tra lui e il mondo.

2.2 Immersione

Un ambiente virtuale più immersivo, proprio come un ambiente virtuale più interattivo, coinvolge maggiormente l'utente aumentando i livelli di telepresenza offerti dal mondo virtuale.

Negli ultimi vent'anni il sonoro e soprattutto la grafica dei mondi virtuali hanno avuto un'evoluzione impressionante, che sembra aver attraversato tutte e tre le fasi del percorso evolutivo *toy, mirror, art*: se i primi videogiochi degli anni 2000 avevano ancora una grafica prevalentemente giocosa, piuttosto inverosimile per le scarse possibilità offerte dagli hardware, a quasi un decennio di distanza era già possibile godere di una grafica decisamente più realistica, volti umani decisamente più espressivi, paesaggi riprodotti in tempo reale decisamente più complessi; oggi il realismo è invece solo il punto di partenza su cui aggiungere tocchi stilistici ed artistici¹⁴, in parte ereditati dal cinema ed in parte sviluppatisi direttamente all'interno dei videogames. Dove il realismo favorisce l'immersione del fruitore nel mondo virtuale coinvolgendolo più a fondo, gli elementi artistici gli permettono di vivere un'esperienza diversa da quelle che vive nel mondo reale, provando diverse emozioni ed esplorando nuove regioni della sua anima.

Un altro elemento semantico legato all'immersione può essere individuato nella visione in soggettiva: sempre più favorita dalle recenti interfacce immersive, la visuale in soggettiva favorisce un rapporto di identità tra il giocatore e l'avatar, che, in modo simile a come abbiamo affermato nel precedente paragrafo, favorisce la telepresenza facendo percepire all'utente di essere lui stesso a muoversi e ad interagire all'interno del mondo virtuale.

14 Si tratta dell'*atmosfera* di cui parla Bartle (2004, 2016) nella sua estetica dei mondi virtuali.

Ma l'aspetto semantico più interessante nel campo dell'immersione sta a mio parere nell'evoluzione degli HUD. Questi infatti, come il resto dell'UI, non sono informazione rappresentata in modo da averne esperienza come con lo spazio e gli oggetti del mondo reale, bensì informazione rappresentata in modo più astratto e diretto, mantenendo la sua struttura ordinata, la sua natura non ambigua, e sfruttando due sole dimensioni: la loro finalità non sta nell'immersione, quanto nella formalizzazione dei contenuti del gioco; questo li ha resi componenti fondamentali nei primi videogames, in quanto strumento principe per la rappresentazione dei parametri quantificabili su cui si basavano. Cosa comporta dunque uno spostamento verso le forme di interiorizzazione semantica per uno dei principali strumenti di interiorizzazione formale?

Già nel 2006 si avvertiva un cambiamento nell'utilizzo degli HUD: in quell'anno Greg Wilson scrive un interessante articolo che ricerca cause e modalità di questo fenomeno. All'origine di questo cambiamento sono a suo parere non solo la ricerca di un *gameplay* più immersivo, ma anche ragioni più tecniche come la diffusione di display con problemi di *burn-in* (pixel danneggiati dalla presenza di elementi persistenti sullo schermo) e l'aumento dei casual gamers (che, fruendo di videogames in modo distratto, poco si troverebbero con HUD complessi come quelli di certi MMORPG).

Le modalità con cui questo cambiamento si presenta (sia con riferimento all'articolo di Wilson, sia stando ai dati raccolti appositamente per la ricerca) possono essere iscritte all'interno di due casistiche. La prima prevede semplicemente una graduale scomparsa degli HUD: questa non è una novità assoluta, perché molti videogiochi appartenenti a generi con un *gameplay* poco legato all'interiorizzazione formale facevano già spesso a meno degli HUD (possiamo riportare come esempi il cinematic platform *Abe's Oddworld* del 1997, o l'adventure game *The Longest Journey*, del 1999); tuttavia è possibile individuare questo fenomeno all'interno di quei generi che prevedono dei parametri quantificabili nel loro *gameplay*, e che necessitano in qualche modo di renderne cosciente il fruitore.

Il primo passo verso la scomparsa degli HUD è fatto con la riduzione delle informazioni rappresentate sullo schermo, fornendo solo un HUD minimale, oppure mostrandolo solo in alcuni momenti del gioco; in questo caso la presenza o meno dell'HUD può essere determinata da un apposito comando dell'utente (come ad esempio in *Ratchet & Clank: Up Your Arsenal*, del 2004), oppure dal gioco stesso (come già nel primo *God of War*, del 2005). Ma il passo definitivo viene compiuto quando le stesse informazioni tradizionalmente veicolate dall'HUD vengono invece veicolate dai contenuti stessi del mondo virtuale: ad esempio, lo stato di salute del nostro avatar potrebbe non essere più espresso da una barra verde nell'HUD, ma dalla presenza di ferite sul suo corpo, dalla sua difficoltà nel muoversi o dall'offuscarsi della nostra visuale in soggettiva; il suo

basso livello di energia non più una barra gialla al minimo, ma un respiro affannato; la nostra bravura nel gioco non un numero in un angolo della nostra vista, ma un complimento fatto da un NPC.

Questa modalità di comunicazione non elimina i parametri quantificabili dal videogame (in quanto, come sappiamo, per un computer tutto è espresso da numeri), ma li nasconde agli occhi del fruitore, rendendo la sua esperienza più naturale e dunque più immersiva. Questa scelta sembra avere sempre più fortuna nei videogiochi odierni: i combattimenti in *Hellblade: Senua's Sacrifice* del 2017, ad esempio, non presentano alcun HUD, ed esprimono tutta l'informazione necessaria attraverso il movimento dei corpi, gli schizzi di sangue, i gemiti, l'offuscarsi della vista e dei suoni.

Nel secondo caso invece l'HUD non scompare, ma diventa invece a tutti gli effetti una componente del mondo virtuale: l'informazione è ancora rappresentata in modo strutturato e ordinato, sviluppandosi primariamente su due dimensioni, tuttavia possiamo comunque averne esperienza allo stesso modo con cui abbiamo esperienza dello spazio e gli oggetti del mondo reale, perché non è più vincolata alla nostra vista, ma è parte del mondo stesso.

Un prototipo di questa modalità di rappresentazione dell'HUD può essere individuato in *Metroid Prime* del 2002, dove l'HUD non è solo una metafora di comunicazione tra il gioco e il giocatore, ma anche un *head-up display* virtuale sul casco del nostro avatar: quelle immagini e quei numeri non sono più presenti solo nel nostro schermo di gioco, ma anche nella visuale del nostro avatar, in quanto parte del mondo stesso. Inoltre, il fatto che anche l'avatar venga coinvolto nel processo comunicativo che avviene tra gioco e giocatore non è banale, perché sposta la comunicazione su un piano più profondamente immerso nel mondo virtuale, non parlando più al semplice giocatore, bensì al giocatore *nel gioco*¹⁵, favorendo la sua completa identità con l'avatar, e pertanto una maggiore immersione e tendenza all'interiorizzazione semantica.

Proprio come con *Metroid Prime*, sono i videogiochi con una componente *shooter* a favorire maggiormente l'integrazione dell'HUD con il mondo virtuale, potendo sfruttare l'equipaggiamento tecnologico degli avatar per presentarli come proiezioni olografiche o immagini sui loro personali display; così accade per esempio nella serie *Borderlands* (il cui primo titolo risale al 2009) e in *Tom Clancy's The Division*, del 2016, dove l'HUD subisce trasformazioni tridimensionali e tutta la UI viene presentata come proiezione olografica con cui è lo stesso avatar ad interagire. Questa modalità viene inoltre favorita dagli odierni caschi visori, che imponendo una visuale in soggettiva ed una metafora d'interazione basata sul *ray casting*¹⁶, tendono ad immergere la UI all'interno dello spazio tridimensionale.

15 Si tratta di ciò che Bartle (2004) chiama *persona*.

16 L'utente proietta un raggio virtuale attraverso un controller nella sua mano, scorrendo tra le diverse opzioni dell'UI attraverso i movimenti del braccio e del polso.

Altri casi d'integrazione della UI con lo spazio tridimensionale possono essere individuati negli odierni *adventure games*: nonostante abitualmente non si servino dell'HUD, gli è caratteristico l'uso di icone bidimensionali per evidenziare gli oggetti con cui è possibile un'interazione, non coinvolgendo l'avatar nel processo comunicativo tra gioco e giocatore, ma fondendo comunque in qualche modo UI e mondo virtuale e mettendone in luce le possibilità d'interazione. Più particolare è ad esempio il caso di *What Remains of Edith Finch*, del 2017, dove le scritte che riportano le parole della voce narrante non compaiono (come di norma) in un punto fisso della vista, ma sono invece compenstrate con lo spazio virtuale, quasi come se fosse lo spazio stesso a parlarci.

Entrambe queste modalità di evoluzione degli HUD fanno parte dello stesso processo che ne rivisita il suo utilizzo tradizionale e riflette sulla sua metafora, chiedendosi se è ancora necessaria ora che un nuovo paradigma di *game design*, quello semantico, basato su una modalità di comunicazione più naturale ed indiretta, è possibile ed in via di affermazione. Se inizialmente l'HUD era una componente centrale del medium permettendo di offrire una versione del mondo reale decisamente più elementare ed accessibile (*toy*), da una parte si dimostra che è possibile fare a meno di questa metafora formalizzante e presentare i contenuti del mondo virtuale in modo più naturale (*mirror*); dall'altra ci si rende conto che le nuove interfacce offerte dai medium digitali non hanno motivo di non entrare in ciò che consideriamo naturale, diventando nient'altro che un nuovo aspetto quotidiano del mondo, favorito dalla smaterializzazione della realtà permessa dai computer, arricchendo le esperienze permesse dai mondi in cui viviamo (*art*).

2.3 Narrazione

Gli aspetti semantici legati alla narrazione sono tutti individuabili in quelle forme di narrazione specifiche del medium videoludico, e possono essere ricondotti a tre aspetti principali.

Il primo di questi è l'ipertestualità. Con riferimento ai videogames possiamo individuare in realtà almeno due diversi gradi di ipertestualità: il primo permette all'utente di scegliere l'ordine con cui vengono presentati alcuni eventi, ed eventualmente di fruire o non fruire di alcuni contenuti narrativi secondari, non influenti nello svolgimento della trama. Quasi tutti i videogame con un contenuto narrativo prestabilito presentano questa elementare forma di ipertestualità, che tuttavia non comporta dei grandi cambiamenti nella storia vissuta dall'utente, se non per piccoli dettagli e scelte.

L'ipertestualità si presenta invece con maggiore forza quando le scelte dell'utente possono modificare in modo consistente lo svolgersi della trama, facendo vivere a diversi giocatori storie notevolmente diverse, in cui i personaggi affrontano gli eventi in modo diverso o ne affrontano di completamente diversi, modificando in genere anche il finale della storia. In questo modo il fruitore

diventa lui stesso un personaggio della storia, non subendo più passivamente gli eventi e le decisioni del suo avatar ma partecipando lui stesso al processo decisionale che determina un diverso svolgersi degli eventi.

Nuovamente, è il rapporto tra giocatore ed avatar ad essere centrale nel fornire telepresenza e favorire i processi di interiorizzazione semantica: avendo la possibilità di esprimere la propria sensibilità attraverso l'avatar, il giocatore personalizza la storia che vive rendendola sua. Questa forma di legame tra narrazione ed interazione è rilevante come prima forma elementare di narrazione specifica del medium, nonostante non ha vincoli nell'avvenire in tempo reale¹⁷ ed offre al giocatore una libertà assai limitata, perché le sue possibilità di scelta sono comunque ridotte alle opzioni esplicitamente previste all'interno di un contenuto narrativo ampio ma prestabilito¹⁸.

Questo secondo grado di ipertestualità si è già ampiamente diffuso all'interno di diversi generi: celebre a questo proposito è stata ad esempio la serie *Mass Effect*, un *action role-playing*, il cui primo titolo risale al 2007; anche l'*adventure game Beyond: Two Souls*, del 2013, presenta un livello piuttosto forte di ipertestualità.

Ma poiché un requisito dei mondi virtuali è l'interazione in tempo reale, un secondo aspetto semantico legato alla narrazione può senza dubbio essere individuato nell'integrazione tra narrazione ed interazione in tempo reale: questa, come abbiamo visto, non è scontata, perché molti videogiochi tendono ad alternare narrazione ed interazione, e anche quelli che prevedono un contenuto narrativo ipertestuale offrono in genere un'interazione con la narrazione in momenti in cui l'interazione naturale e in tempo reale è interrotta.

Anche questo tipo di integrazione si è fatto strada in videogames appartenenti a diversi generi, con semplici espedienti che permettono una maggiore immersione del giocatore nel mondo virtuale e nella storia che sta vivendo; si tratta, nel modo più generale, di ogni contenuto narrativo veicolato al di fuori di *cutscenes*.

L'esempio più significativo è forse quello del dialogo con gli NPC mentre possediamo ancora la possibilità d'interazione normalmente permessa dal gioco. Si tratta di un caso piuttosto comune nella maggior parte degli *shooter*, dove le voci degli altri soldati possono veicolare un contenuto narrativo nel pieno dell'azione: non solo esclamazioni o semplici descrizioni della situazione sul campo, ma anche comandi, spiegazioni di strategie, richieste di collaborazione o di gioco di

17 Spesso la scelta del giocatore avviene infatti all'interno di *cutscenes*, interrompendo ogni altro tipo di narrazione ed interazione in attesa della scelta del giocatore attraverso un'UI.

18 Un'altra problematica è ad esempio quella del personaggio rappresentato dell'avatar del giocatore: dare delle caratteristiche prestabilite al personaggio riduce le possibilità di personalizzazione della storia e di identità tra giocatore ed avatar, mentre l'assenza di caratteristiche prestabilite può creare un senso di ambiguità attorno al personaggio, poiché gli strumenti con cui il giocatore vi convoglia la propria sensibilità non sono in genere sufficienti per la creazione di un personaggio efficace.

squadra. Questa modalità di narrazione trova sempre maggiore fortuna anche negli altri generi, presentandosi ad esempio anche nella serie *Final Fantasy* a partire dal XIII capitolo, del 2009. Il fatto che gli NPC ci parlino nel mezzo dell'azione li fa apparire più vivi, più naturali e meno controllati da un computer, dandoci una maggiore illusione di avere a che fare con un altro essere umano dotato di un proprio carattere e di una propria volontà piuttosto che con un pupazzo controllato dal computer.

Altri casi di integrazione tra narrazione ed interazione hanno invece a che fare con la ricerca di una dimensione cinematografica nell'interazione, ricreando una sorta di cinema guidato dall'utente. Un primo caso può essere individuato nelle sequenze di combattimento cinematiche in cui l'utente è chiamato a rispondere prontamente con l'esecuzione di appositi comandi: sebbene non si tratti di un'interazione naturale, la velocità richiesta nell'esecuzione dei comandi rimanda alla necessità di prontezza dei riflessi necessaria all'avatar per eseguire le sue mosse di combattimento, rendendo anche le stesse mosse contenuto ipertestuale¹⁹. Anche questo fenomeno è individuabile in videogiochi di diversa natura, come ad esempio *Kingdom Hearts II*, del 2005, *God of War*, dello stesso anno, *Beyond: Two Souls*, del 2013.

Un secondo caso legato a quest'aspirazione cinematografica può essere individuato negli spostamenti cinematografici della telecamera in seguito agli spostamenti del nostro avatar, che inseriscono le nostre azioni in una delle dimensioni che più consideriamo narrative, appunto quella cinematografica; è una caratteristica della maggior parte degli *action-adventure*, tanto da poterla individuare ad esempio in *Prince of Persia: Warrior Within* del 2004, e in *God of War* dell'anno successivo (se non anche in *adventures* precedenti, come *The Longest Journey* del 1999, che non è tuttavia un mondo virtuale a tutti gli effetti).

Molti videogiochi sono poi arrivati a fare completamente a meno di *cutscenes* fornendo tutto il loro contenuto narrativo in tempo reale: è il caso di *Call of Duty*, del 2003, come di *Skyrim*, del 2011, e della maggior parte degli *adventure games* sviluppatasi a partire dal 2013 (*Gone Home* è il primo di questi).

Ma fin qui abbiamo ancora parlato di soli contenuti narrativi prestabiliti, e non di ciò che con ogni probabilità assumerà il primo posto nella narrazione veicolata dai mondi virtuali, ossia la narrazione emergente. È opinione diffusa²⁰ che i contenuti narrativi verticali, prestabiliti dai creatori del gioco, popoleranno sempre di meno i mondi virtuali, favorendo invece uno sviluppo autonomo dei contenuti narrativi attraverso l'interazione degli utenti con lo spazio e con gli altri utenti del mondo.

19 Se il giocatore non risponde prontamente ai comandi, l'avatar fallisce infatti la mossa.

20 Mattia Traveso ha espresso quest'idea nella sua conferenza, e anche le celebri teorie di Jenkins (2004) vi sono riconducibili.

Abbiamo già incontrato il concetto di narrazione emergente in quanto una delle quattro forme di *environmental storytelling* individuate da Jenkins (2004). Anche le altre tre forme individuate dallo studioso hanno senz'altro a che fare con i processi di interiorizzazione semantica: gli *evocative spaces* risvegliano in noi le emozioni suscitate dall'universo narrativo evocato; le *enacting stories* arricchiscono e rendono vivo il mondo virtuale che stiamo vivendo, favorendo una maggiore immersione e permettendoci di vivere nuove esperienze; le *embedded narratives* comunicano una storia che non potremmo notare senza un nostro diretto interesse o coinvolgimento. Tuttavia siamo ancora nel campo di contenuti narrativi perlopiù prestabiliti, che a mio parere costituiranno nient'altro che uno sfondo narrativo, un terreno di partenza su cui la trama vera e propria verrà sviluppata attraverso l'interazione dei giocatori con lo spazio così costruito.

Come afferma lo stesso Jenkins, sarà opportuno intendere i "game designer meno come narratori e più come architetti narrativi" (2004, p. 3, tradotto): se un narratore offre un contenuto narrativo verticale, prestabilito, un architetto narrativo plasma piuttosto lo spazio su cui far sorgere in modo autonomo questo contenuto, fornendogli nient'altro che degli input di partenza e lasciando che la rete complessa di interazioni tra giocatori e spazio faccia il resto. Questo è il più rilevante aspetto semantico legato alla narrazione, perché costituisce l'unico modo con cui ogni utente può vivere una storia completamente sua, diversa da quella di qualsiasi altro giocatore, in cui la sua sensibilità sarebbe rappresentata appieno dalle sue azioni.

Finora la narrazione emergente non ha trovato particolare fortuna nei mondi virtuali: con l'eccezione del celebre caso della serie *The Sims*, il cui primo titolo risale al 2000, il luogo privilegiato per lo sviluppo di narrazione emergente è quello degli MMO, dove non è tanto l'interazione con lo spazio a sviluppare un contenuto narrativo, quanto quella tra utenti: l'interazione permessa attraverso il linguaggio verbale si rivela in questo caso molto più potente di qualsiasi interazione disponibile con lo spazio virtuale, probabilmente ancora non sufficientemente ampia e profonda per produrre contenuti narrativi allo stesso modo del mondo reale. Alcuni generi particolari (*survival* e *sandbox*) sembrano favorire questo tipo di narrazione, ma ne parleremo nel prossimo capitolo.

Fermandoci ai contenuti narrativi, è dunque possibile individuare tre differenti fasi nello sviluppo dei videogames: nella prima (passata) i contenuti narrativi sono assenti o alternati all'interazione, e generalmente immutabili; nella seconda (attuale), i contenuti narrativi sono generalmente presenti ed in qualche modo integrati con l'interazione, talvolta con possibilità di scelte da parte dell'utente; nella terza (futura) i contenuti narrativi sono presenti ma in modo diverso da come li intendiamo oggi, in quanto il mondo virtuale fornirà solo uno spazio con rimandi ad elementi narrativi, in cui la vera e propria trama sarà sviluppata invece dall'interazione con

l'ambiente e con gli altri giocatori.

3. Semantica nei generi

3.1 Action Games

Gli *action games* rappresentano in un certo senso il "videogioco archetipico" (Egenfeldt-Nielsen, 2008, p. 43, tradotto), se già Chris Crawford nel lontano 1984 inseriva in questo genere (nella sua terminologia *skill and action games*) la stragrande maggioranza dei videogiochi allora esistenti, al punto che "la maggior parte delle persone associa all'idea di videogioco agli *skill and action games*" (Crawford, 1984, p. 24, tradotto). Si tratta di tutti quei giochi basati sulle "abilità percettive e motorie" (*ibidem*), in cui appunto la coordinazione occhio-mano svolge un ruolo fondamentale.

Questo genere di videogiochi mira più al semplice intrattenimento che a qualcosa di profondo come i processi di interiorizzazione, tuttavia è comunque possibile individuarne alcuni al suo interno, soprattutto con la loro evoluzione nel corso degli anni. L'elemento più palese di interiorizzazione formale è individuabile nel punteggio, spesso presente per sancire in modo certo e non ambiguo la bravura del giocatore, attraverso la sua diretta rappresentazione nell'HUD. Per quanto riguarda invece l'interiorizzazione semantica, è opportuno notare come la centralità delle abilità percettive e motorie rendesse necessaria un'interazione in tempo reale, che non era affatto scontata nei primi videogames, ma che è invece fondamentale perché questi si identifichino con un mondo virtuale.

Se l'interazione in tempo reale è solo un requisito, altri aspetti semantici possono essere individuati tra i numerosi sottogeneri degli *action games*. La maggior parte di questi non sono mondi virtuali, e appartengono perlopiù al passato; ce ne sono però alcuni che si fanno piuttosto interessanti per la nostra ricerca.

Il primo di questi è il *platform*²¹, che, come affermato nel precedente capitolo, sono in un certo senso i primi videogiochi a mettere al primo posto l'interazione in tempo reale con lo spazio, sebbene per i soli fini prestabiliti dal gioco; è anche all'interno dei *platform* che si sviluppa però il sottogenere *cinematic platform*, che si distingue per una ricerca di maggiore realismo negli scenari e nelle azioni dell'avatar, fornendo un maggiore senso di immersione e di telepresenza e spostando il *platform* dal grado di *toy* a quello di *mirror* o *art*; un esempio è quello di *Abe's Oddworld* del 1997, che, nonostante non fosse un mondo virtuale per l'assenza della terza dimensione, presentava già una cura artistica per la grafica ed il sonoro che riusciva a coinvolgere fortemente il giocatore²².

21 Si tratta di videogiochi basati sull'avanzamento all'interno di un livello muovendosi su delle piattaforme; il più ovvio esempio per questo sottogenere è il celeberrimo *Super Mario*.

22 Vi era inoltre già una sorta di compenetrazione dell'HUD con l'ambiente, in quanto i pochi numeri presenti nel videogame apparivano su tabelloni contenuti negli scenari di gioco.

Un altro sottogenere particolarmente rilevante per i processi di interiorizzazione semantica è quello degli *shooter*²³: attraverso la simulazione del campo di battaglia, il giocatore viene immerso in una dimensione frenetica ed intensa, in cui la prontezza dei riflessi nel rispondere al fuoco o nel trovare un riparo può comportare la vita o la morte del suo personaggio. Quest'immersione si fa ancora più forte nei *first-person shooter* (FPS), in cui la visuale in soggettiva favorisce una maggiore identità tra avatar e giocatore.

Gli *shooter* si presentano disponibili a quasi tutti gli aspetti semantici individuati nel precedente capitolo: sebbene siano presenti dei parametri formali, questi riflettono in larga parte entità quantificabili anche nel mondo reale (es. numero di munizioni nell'arma); l'interazione con lo spazio è fondamentale per trovare riparo dal fuoco nemico; la grafica ed il sonoro sono sempre più coinvolgenti, e i dispositivi tecnologici dei soldati favoriscono un'integrazione dell'HUD con lo spazio circostante; infine, l'interazione del giocatore con gli altri soldati (siano questi altri giocatori o NPC) può creare della narrazione emergente in tempo reale.

Non è pertanto un caso che giochi come *Call of Duty*, del 2003, presentino già una forte tendenza all'interiorizzazione semantica che nella maggior parte degli altri generi è individuabile solo una decina di anni dopo. La stessa tendenza sembra però diminuire quando lo *shooter* incontra l'MMO: qui l'attenzione è spostata sul conflitto giocoso tra giocatori, finalizzato al puro intrattenimento piuttosto che all'immersione nel campo di guerra, pertanto la grafica e il sonoro tendono a mantenere una dimensione più giocosa (penso ad esempio ad *Overwatch*, del 2016).

Tornando agli *action games* in generale, possiamo affermare che il loro più grande contributo all'evoluzione dei videogiochi verso le forme d'interiorizzazione semantica stia nell'essersi reso componente d'interazione in tempo reale nei generi che inizialmente non ne prevedevano: è il caso degli RPG, che di loro natura prevedevano una divisione in turni, abolita nell'*action role-playing*, ma anche degli *adventure games*, che non presentavano una consistente interazione in tempo reale fino all'arrivo degli *action-adventure*; esploreremo questi generi rispettivamente nel paragrafo riservato agli RPG e in quello riservato agli *adventure games*.

3.2 Adventure Games

Gli *adventure games* sono stati il primo genere a mettere al centro del *gameplay* l'esperienza personale dell'utente, rendendolo protagonista di un contenuto narrativo interattivo. La centralità del contenuto narrativo favorisce molti degli elementi semantici individuati: l'interazione è primariamente interazione con lo spazio e con i suoi oggetti, in modo sempre più naturale con l'evoluzione del genere; i parametri numerici sono pochi o assenti, permettendo nella maggior parte

²³ Si tratta di un sottogenere che incentra l'azione nell'utilizzo di armi da fuoco. Questa sezione è valida perlopiù anche per gli *stealth*, basati sulla furtività delle azioni, che offrono un'immersione simile.

dei casi di fare a meno dell'HUD²⁴; la grafica ed il sonoro ricevono una cura particolare per la creazione di un'atmosfera artistica ed avvolgente all'interno del gioco; la narrazione raggiunge almeno il primo grado di ipertestualità ed è sempre in qualche modo legata all'interazione.

Dall'altra parte, la presenza di un contenuto narrativo prestabilito sfavorisce anche la presenza di altri aspetti semantici: raramente è possibile personalizzare l'avatar, perché l'aspetto del protagonista della storia è definito a priori; il gioco possiede sempre una propria fine, che coincide con la conclusione del contenuto narrativo prestabilito; è generalmente sfavorita una narrazione emergente.

Il modo in cui gli *adventure games* mettono al centro l'esperienza dell'utente non è allora attraverso l'*identità* tra giocatore ed avatar, quanto in quella che Bartle (2004) chiama *identificazione*: si proietta se stessi sul personaggio rappresentato dall'avatar, mantenendosi due entità separate, messe in relazione da un contenuto narrativo che vivono insieme e che spinge il giocatore ad instaurare relazioni semantiche nel triangolo composto da sé, l'avatar e il contenuto narrativo.

I primi *adventure games* risalgono alle *adventures testuali*²⁵ nate nella seconda metà degli anni '70: si tratta di avventure virtuali con un'interfaccia esclusivamente testuale, in cui pertanto sia gli input che gli output erano costituiti esclusivamente da testo scritto. Gran lungi dall'essere mondi virtuali, le *adventures testuali* permettevano già un certo grado di interazione con lo spazio così costruito, nonché un certo grado di ipertestualità e di integrazione tra narrazione ed interazione, in quanto ogni azione del giocatore comportava primariamente conseguenze narrative. La grafica si fa strada lentamente negli *adventure games*, prima con qualche immagine sporadica nelle stesse *adventures testuali* (è il caso, ad esempio, di *The Hobbit* del 1982), poi rimpiazzando le interfacce testuali con le *adventures grafiche*, in cui lo spazio è rappresentato da scenari bidimensionali prerenderizzati, spesso con lo stile di un cartone animato; già in questa fase (un celebre esempio è la serie *Monkey Island*, il cui primo titolo risale al 1990) è possibile individuare una cura artistica per la grafica ed il sonoro (i dialoghi sono in genere doppiati), mentre l'interazione non avviene ancora in tempo reale né in modo naturale, non controllando direttamente i movimenti di un avatar ma portandolo ad interagire con lo spazio circostante attraverso la metafora del *point and click* sulle opzioni di un'UI o sugli oggetti dell'interazione. La terza dimensione entra negli *adventure games* alla fine degli anni '90, permettendo visuali molto più cinematiche, ma sempre nella forma di sfondi prerenderizzati (è il caso, ad esempio, di *The Longest Journey*, del 1999).

24 Fanno eccezione la maggior parte degli *action-adventure* sviluppatasi tra il 2000 e il 2010, che presentano più parametri quantificabili generalmente rappresentati nell'HUD.

25 Anche conosciute con l'etichetta *interactive fiction*, che indica in modo più ampio un *adventure game* in cui è possibile un input attraverso testo scritto.

Gli *adventure games* diventano per la prima volta mondi virtuali solo alla perdita della loro forma primordiale, guadagnando la componente dell'interazione in tempo reale e tramutandosi in *action-adventure*: è questa la forma in cui la componente *adventure* trova maggiore fortuna dai primi anni 2000 ai primi anni del decennio successivo. L'interazione in tempo reale, nonostante aumenti il livello di telepresenza fornito da questo genere, porta con sé molti altri elementi caratteristici dell'*action game*, come la presenza di un punteggio o di altri parametri numerici, e di un HUD per la loro diretta rappresentazione su schermo, nonché una generale tendenza al semplice intrattenimento attraverso la coordinazione occhio-mano piuttosto che al profondo coinvolgimento emotivo del fruitore nello sviluppo di una trama.

I primi mondi virtuali ad avere una componente *adventure* non tendono pertanto ai processi di interiorizzazione semantica più dei loro predecessori, intendendo l'*adventure* primariamente come componente cinematografica all'interno di un *gameplay* incentrato sull'azione: avremo dunque ancora una certa cura artistica nella grafica e nel sonoro, la telecamera ci fornirà inquadrature cinematiche delle nostre azioni in tempo reale e delle nostre mosse di combattimento, e non sarà raro imbattersi in *enacting stories*. Dall'altra parte, l'interazione avrà primariamente a che fare con le sfide classiche dell'*action* (nemici con cui combattere, piattaforme su cui muoversi, pareti dietro cui nascondersi), e l'ipertestualità raramente raggiungerà il suo secondo grado. Tra i titoli più famosi appartenenti a questo filone citiamo le serie *God of War*, con primo titolo nel 2005, ed *Assassin's Creed*, con primo titolo nel 2007.

L'*adventure game* si riafferma nella sua forma pura a partire dal 2013: si tratta di videogiochi molto diversi dai primi *adventure games*, rafforzatisi dall'esperienza degli *action-adventure*, nonché dalle nuove possibilità offerte dagli hardware e dalla ricerca di elementi semantici. Si tratta a tutti gli effetti di mondi virtuali, in quanto la terza dimensione e l'interazione in tempo reale vi sono entrati appieno; la grafica ed il sonoro guadagnano oltre alla loro cura artistica una forte dose di realismo, e la UI tende ad integrarsi con lo spazio circostante evidenziando gli oggetti con cui è possibile un'interazione. A differenza degli *action-adventure*, al centro del *gameplay* non abbiamo più la coordinazione occhio-mano, ma lo svolgimento di una trama.

Questo nuovo tipo di *adventure games* può in realtà essere a sua volta suddiviso in due sottogeneri: il primo, che potremmo definire *adventure cinematografico*, si pone come *rimediazione*²⁶ artistica del cinema nel medium videoludico, creando un ibrido cosciente della sua doppia natura e per questo particolarmente efficace²⁷. Questo tipo di *adventure games* rinuncia ad alcune specificità del medium videoludico per contaminarlo con una dimensione cinematografica,

26 Con riferimento alla terminologia di Bolter & Grusin (1999), la *rimediazione* è quel processo con cui un medium esplora le specificità di un medium precedente al suo interno.

27 Non a caso questi videogiochi sono conosciuti anche con l'etichetta di *interactive movie*.

rifiutando ad esempio la visuale in soggettiva, che sarebbe un limite per i significati esprimibili attraverso differenti inquadrature; non rinunciando, invece, alle *cutscenes*, veri e propri momenti cinematografici all'interno del videogioco. Gli *adventures cinematografici* forniscono un'immersione profondissima nella storia raccontata, perché sfruttano le ormai affermate tecniche cinematografiche e le arricchiscono con nuove e sperimentali tecniche videoludiche, che permettono di raggiungere più elevati livelli di telepresenza grazie all'interazione. Giochi appartenenti a questo sottogenere sono ad esempio *Beyond: Two Souls*, del 2013, e *Life is Strange*, del 2015.

Il secondo sottogenere degli odierni *adventure games* è invece definibile come *adventure immersivo*: questo tipo di videogiochi ha pienamente superato la dimensione cinematografica e si avvale di tutte le specificità del medium videoludico, quali una visuale in soggettiva e una narrazione completamente integrata con la nostra interazione in tempo reale. Si tratta del genere che più favorisce i processi d'interiorizzazione semantica tra i generi che prevedono un contenuto narrativo prestabilito e non emergente, poiché mette l'utente più che mai al centro del contenuto narrativo raccontato, a sua volta centrale in ogni possibile interazione ed arricchito da una grafica ed un sonoro artisticamente curati. I *walking simulators* di cui parlava Traverso non sono altro che *adventures immersive*: *Gone Home* del 2013, il precursore *Dear Esther* dell'anno precedente, *What Remains of Edith Finch*, del 2017, sono tutti videogiochi appartenenti a questo sottogenere.

Anche l'*action-adventure* continua a svilupparsi in questo periodo e ad arricchirsi di elementi semantici, facendo sempre a meno di parametri numerici e relativi HUD, aumentando la cura verso la grafica ed il sonoro e fornendo contenuti narrativi sempre più immersivi ed integrati all'interazione (esempi sono individuabili in *The Last of Us*, del 2013; *Hellblade: Senua's Sacrifice* del 2017).

3.3 Role-Playing Games (RPG)

I *role-playing games*²⁸ sono i patroni dell'interiorizzazione formale. Sia Crawford (1984) che Egenfeldt-Nielsen (2008) li accomunano in qualche modo agli *adventure games* per la generale condivisione di un contenuto narrativo prestabilito fruito attraverso l'immedesimazione in uno dei personaggi principali della storia; in realtà, soprattutto nella prospettiva della nostra ricerca, gli RPG ne sono agli antipodi: infatti, dove l'*adventure game* privilegia il contenuto narrativo e l'esperienza personale che ne fa il fruitore, l'RPG privilegia invece lo sviluppo di un sistema di combattimento formalizzato, basato su numeri e regole prestabilite.

Gli RPG si sono originati dal gioco da tavola *Dungeons & Dragons*, in cui i giocatori

28 Conosciuti in Italia anche con la loro traduzione in *giochi di ruolo* o GDR.

assumono il ruolo di un personaggio fantasy nell'esplorazione di un mondo fittizio guidata da un *dungeonmaster*. Nonostante l'informalità del gioco da tavola, in cui la creatività del *dungeonmaster* assumeva un ruolo fondamentale, il gioco si serviva anche di numerosi parametri numerici, messi in relazione durante i combattimenti seguendo regole anche complesse, che prevedevano in genere l'utilizzo di dadi con molte più facce di quelle a cui siamo normalmente abituati.

Era chiaro che il macchinoso lavoro dei calcoli sui parametri numerici poteva essere svolto in modo più efficiente dai computer, "massimi manipolatori di strutture astratte" (Holtzman, 1994, p. vii, tradotto); inoltre, come nota Crawford (1984), il computer poteva assumere il ruolo di *dungeonmaster* permettendo al gioco di esistere anche con un solo giocatore. È stato così che tutti i parametri numerici a cui più siamo abituati nei combattimenti virtuali (attacco, difesa, esperienza, livello, punti salute, punti magia...) sono entrati a far parte dei videogames, fornendoci una rappresentazione astratta e priva di ambiguità delle nostre sfide virtuali, appagandoci con il semplice raggiungimento di uno stato desiderato da parte di questi parametri²⁹.

A perdersi nella digitalizzazione del gioco da tavola *Dungeons & Dragons* è stata proprio la creatività in tempo reale del *dungeonmaster*, maggiore elemento semantico previsto dal gioco, impossibile da parte di un'entità che nulla può eccetto una stupefacente ma prestabilita serie di calcoli. Gli elementi semantici riprendono ad apparire con forza negli RPG solo negli ultimi anni, subendo con più evidenza di ogni altro genere l'aumento di componenti finalizzate all'interiorizzazione semantica.

Per prima cosa, ricordiamo che anche gli RPG, come gli *adventure games*, sono diventati veri e propri mondi virtuali solo alla fusione con gli *action games*, in quanto l'RPG tradizionale prevedeva una divisione in turni che infrangeva il requisito dell'interazione in tempo reale previsto dai mondi virtuali; questo è accaduto all'inizio degli anni 2000, con la diffusione degli *action role-playing*, di cui tratteremo.

Con riferimento alla narrazione, un primo grado di ipertestualità ha caratterizzato quasi da sempre gli RPG: missioni secondarie³⁰, possibilità di esplorazione, dialoghi con gli NPC, sono tutti elementi già ampiamente diffusi nei primissimi *action role-playing* che arricchiscono la storia narrata con l'aggiunta di *enacting stories* secondo le preferenze del giocatore; ma è solo recentemente che l'ipertestualità raggiunge il suo secondo grado, come accade ad esempio nella serie *Mass Effect*, il cui primo titolo risale al 2007; in *Skyrim*, del 2011; nella serie *The Witcher*, resa famosa dal suo terzo titolo uscito nel 2015. Anche l'integrazione tra narrazione ed interazione in

29 Lo stesso sistema dei livelli, come già dimostrato (Giosi, 2016, p. 16), non è altro che una manifestazione numerica dei nostri processi di interiorizzazione: il livello del nostro avatar è la rappresentazione inconfutabile del nostro merito, delle sfide che siamo stati in grado di superare, degli ostacoli che siamo stati in grado di interiorizzare.

30 Con lessico del settore, *side quest*.

tempo reale entra a far parte del genere solo di recente: la presenza di sequenze di combattimento cinematografiche è ormai la norma, entrando ad esempio nella serie *Kingdom Hearts* con il secondo capitolo, del 2005, attraverso la risposta rapida ad un apposito comando in momenti precisi dell'azione³¹; lo stesso vale per il dialogo con gli NPC durante l'interazione, come accade ad esempio nella serie *Final Fantasy* a partire dal XIII capitolo, del 2009. La narrazione emergente si presenta invece solo in casi rari, ed ha primariamente a che fare con la componente *open world* del gioco, di cui tratteremo parlando del genere *sandbox* (celebre è a questo proposito il caso di *Skyrim*, del 2011, che si contraddistingue appunto per la sua grande quantità di elementi semantici).

Spostandoci sul piano dell'immersione, il cambiamento più evidente è nella cura della grafica e del sonoro, sempre più realistici ed avvolgenti; si aggiunge poi in certi casi la possibilità di personalizzazione dell'avatar, come avviene ad esempio in *Mass Effect* (2007), *Skyrim* (2011), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). La visuale in soggettiva è rara (è il caso, ancora, di *Skyrim*), ma la sua implementazione è favorita dall'attuale diffondersi dei caschi visori (*Final Fantasy XV* sembrerebbe ad esempio offrirla con un'edizione speciale dall'imminente uscita). L'HUD continua a svolgere la sua funzione fondamentale di rappresentazione dei parametri di gioco, ma tende ad essere sempre più minimale, e a scomparire nei momenti in cui non è richiesto; anche in questo caso *Skyrim* si contraddistingue presentando un HUD estremamente minimale, soprattutto per la sua data d'uscita, non recentissima. Rari sono i casi di completa integrazione dell'UI con lo spazio virtuale, come quello che abbiamo visto per *Borderlands 2*, del 2012, in cui l'integrazione è favorita dalla componente *shooter*; nella maggior parte dei casi, ogni integrazione dell'UI con lo spazio è limitata all'indicazione tramite icone delle interazioni disponibili, non coinvolgendo pertanto l'avatar nel processo comunicativo e mantenendo la sua natura di pura metafora a scopo formale.

Esaminando infine il piano dell'interazione, i parametri numerici continuano a giocare un ruolo fondamentale all'interno del genere, componendone uno dei principali elementi distintivi; è possibile tuttavia individuarvi una sempre maggiore attenzione verso le possibilità di interazione con lo spazio e con gli oggetti in esso contenuti: la possibilità di danneggiare un nemico dando fuoco alle nubi di gas infiammabile nell'ambiente in *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015); la possibilità di teletrasportarsi in punti strategici dell'area di combattimento in *Final Fantasy XV* (2016); l'importanza dell'azione furtiva in *Middle Earth: Shadow of War* (2017), sono tutti elementi che cercano di arricchire la dimensione formale del tradizionale combattimento RPG con elementi d'interazione naturale, che rendono più vivo il combattimento aumentandone l'intensità ed il livello di telepresenza offerto.

31 Un simile comportamento nel precedente capitolo causava invece il guadagno di esperienza supplementare, mostrandone la cifra esatta nel punto dell'interazione: così un elemento formale presente nel primo capitolo (del 2002) lascia spazio ad un elemento semantico nel secondo, di soli tre anni dopo.

È inoltre opportuno ricordare che tutti questi aspetti semantici analizzati individualmente a scopo esplicativo si presentano contemporaneamente nel gioco rafforzandosi l'un l'altro. Per rendersi conto dell'effettiva evoluzione compiuta in direzione degli elementi semantici è possibile ad esempio mettere direttamente a confronto il sistema di combattimento previsto in *Final Fantasy X*, del 2001, e quello di *Final Fantasy XV*, del 2016: nel primo i combattimenti avvengono interrompendo l'interazione in tempo reale, e trasportando l'avatar in uno spazio apposito in cui sono presenti i nemici e tre membri della squadra da lui scelti; le mosse di combattimento vengono selezionate attraverso un'apposita UI, e vengono pertanto eseguite una per volta, facendo poi tornare il personaggio ad una posizione fissa in attesa del suo prossimo turno. Nel secondo i combattimenti avvengono in tempo reale, senza alcuna interruzione tra il momento dell'esplorazione e quello del combattimento; tutti i personaggi presenti nell'esplorazione continuano ad essere presenti, e commentano la battaglia dialogando nel mezzo dell'azione; alla pressione dei tasti seguono immediatamente le azioni dell'avatar, con conseguenze diverse in base alla sua posizione nello spazio; alcuni eventi di battaglia permettono l'avvio di sequenze cinematografiche interattive. L'interiorizzazione permessa da questo tipo di combattimenti va ben oltre l'appagamento dato dalla rappresentazione numerica del danno inflitto: si tratta del *vivere* un'esperienza impossibile nel mondo reale.

3.4 Strategy Games

Gli *strategy games* toccano solo parzialmente questa ricerca in quanto, richiedendo una certa distanza dal piano dell'azione, solo raramente si sviluppano in mondi virtuali³². La finalità del gioco è nell'utilizzo strategico delle risorse presenti in un sistema, spesso una zona di guerra; a favorire un'efficace ed efficiente manipolazione è, come ben sappiamo, la conoscenza della struttura formale dell'oggetto che dobbiamo manipolare, per cui il sistema da gestire è generalmente rappresentato mediante mappe bidimensionali³³ e cifre piuttosto che con uno spazio immersivo modellato al modo del mondo reale.

L'interiorizzazione formale è pertanto di gran lunga privilegiata negli *strategy games*, tuttavia è possibile individuare anche al loro interno uno sviluppo di elementi semantici. Il gioco di strategia *Total War: Rome II*, del 2013, presenta ad esempio un'interessante separazione tra il momento a turni di *strategia*, in cui le risorse sono metaforicamente rappresentate su una mappa tridimensionale, ed un momento in tempo reale di *tattica*, in cui i grandi eserciti da utilizzare in modo strategico sono realisticamente rappresentati su un campo di battaglia altamente curato nella grafica e nel sonoro, creando attraverso l'interazione vere e proprie sequenze cinematografiche di

32 La maggior parte dei *browser game*, date le scarse possibilità grafiche, si inscrivono proprio in questo genere.

33 Prevale appunto la componente *gioco da tavola* a quella di *mondo virtuale*.

combattimenti epici.

Un altro elemento semantico negli *strategy games* può essere individuato nella loro componente di *simulazione*: vedremo infatti più avanti che i *simulation games* privilegiano una forma d'interiorizzazione semantica, ed anche nel caso di una rappresentazione formale del sistema, come quella data appunto dagli *strategy games*, permane ad esempio la possibilità di sviluppare un sistema complesso *personale*, come permettono ad esempio la maggior parte dei *browser games*; se poi ad una rappresentazione formale è accompagnata anche una rappresentazione più naturale, questo aspetto viene rafforzato (è il caso, ad esempio, dello *strategy game* nonché mondo virtuale *Thrillville: Off the Rails*, del 2007). In questo modo il giocatore è spinto ad infondere non solo le proprie abilità, ma anche la propria sensibilità all'interno del sistema da lui controllato.

3.5 Massive Multiplayer Online Games (MMO)

Gli MMO non rappresentano un genere a parte, bensì una categoria trasversale che rappresenta la versione *multiplayer* dei generi finora esaminati. Questa categoria verrà analizzata singolarmente in quanto modifica in modo consistente la natura dei generi di riferimento, soprattutto con riguardo ai processi d'interiorizzazione semantica consentiti.

Partiamo con l'esaminare i casi in cui gli MMO sembrano porsi come ostacolo agli elementi semantici finora individuati. Abbiamo ad esempio accennato a come gli MMOFPS presentino meno elementi semantici rispetto agli FPS, ed un'affermazione simile vale per gli MMORPG con riguardo agli *action role-playing games*; se nel primo caso svolge un ruolo determinante lo spostamento dell'attenzione sul conflitto giocoso tra giocatori, generalmente assente nel secondo, ci sono però anche degli aspetti validi per entrambi i generi.

Con riguardo all'immersione, nonostante tutti gli MMO consentano una personalizzazione dell'avatar, necessaria per poter distinguere i diversi giocatori, la qualità della grafica e del sonoro sono generalmente più basse dei rispettivi *single player*, probabilmente per velocizzare il caricamento di nuovi contenuti dal server all'entrata in una nuova area dal gioco, o forse per non distogliere l'attenzione dall'altro contenuto principale degli MMO, ossia l'interazione sociale. Una minore cura per la grafica ed il sonoro comporta una minore immersione rispetto a quella possibile nei *single player*; tuttavia, negli ultimissimi anni questo distacco sta scomparendo, ed MMO come *Just Survive*, del 2015, o *Tom Clancy's The Division* del 2016 presentano una grafica ed un sonoro di grande qualità.

Spostandoci invece sul più complesso piano della narrazione, questa è generalmente condotta dagli MMO con due possibili strategie: la prima è quella che possiamo etichettare come *out-game*, e che consiste nel fornire un contenuto narrativo verticale al di fuori del gioco, come parte del suo

paratesto. Questa strategia è preferita da quei generi che prevedono un *gameplay* composto da singole partite, come i MOBA o gli MMOFPS. Abbiamo ad esempio osservato come *League of Legends* utilizzi il suo paratesto come principale fonte di elementi semantici; sono infatti numerosi i contenuti narrativi veicolati al suo interno, nella forma di testo scritto nel *client* di gioco nonché di video musicali pubblicati su *Youtube*; anche *Overwatch*, del 2016, fornisce ad esempio il suo contenuto narrativo attraverso video pubblicati sulla stessa piattaforma. All'interno del gioco non resta in questi casi che una ridotta forma di *evocative spaces*, rimandando ai contenuti narrativi fruiti al suo esterno attraverso un'esperienza che presenta gli stessi personaggi o la stessa atmosfera; la narrazione emergente è possibile ma anch'essa in forma ridotta, in quanto le singole partite non permettono lo sviluppo di una trama complessa.

La seconda strategia narrativa, che possiamo etichettare come *in-game*, consiste nel fornire il contenuto narrativo prestabilito all'interno del gioco stesso, in modo simile a come accade nei *single player*. Si tratta della via preferita dagli MMORPG, che spesso si avvalgono comunque anche del paratesto per fornire un contenuto narrativo aggiuntivo. Anche in questo caso la qualità della narrazione svolta dagli MMORPG sembra inferiore a quella presente negli *action role-playing*: si tratta infatti generalmente di semplici dialoghi con gli NPC, privi di controllo della telecamera e di consistenti animazioni dei personaggi, che interrompono tuttavia la normale interazione allo stesso modo delle *cutscenes*. Il primo passo verso una forma di narrazione più naturale è nel doppiaggio dei dialoghi, e solo recentemente questi vengono sostituiti da vere e proprie *cutscenes* (accade ad esempio in *Star Wars: The Old Republic*, del 2011). Anche le modalità più semantiche della narrazione sono piuttosto rare: l'ipertestualità di secondo grado è offerta solo in rare occasioni (è rilevante ad esempio la scelta del personaggio iniziale in *World of Warcraft*, il cui primo titolo risale al 2004), e generalmente si limita alle *quest* secondarie.

Ma soprattutto l'utilizzo delle modalità narrative caratteristiche dei *single player* all'interno di spazi condivisi da più utenti rompe a mio parere ogni possibilità di immersione narrativa: gli NPC parlano infatti ad ogni giocatore come se gli altri giocatori non esistessero, assegnandogli le stesse missioni e ringraziandoli con le stesse ricompense. È come se l'azione svolta con gli altri giocatori e la narrazione veicolata tramite gli NPC avvenissero su due piani diversi, incoscienti l'uno dell'altro. È vero che esistono i casi delle *group quests*, in cui più giocatori devono recarsi in gruppo dall'NPC per poter ricevere la missione; in questi casi le parole dell'NPC saranno coscienti della presenza di un gruppo, ma si ripeteranno comunque identiche per ognuno di essi, in quanto le azioni svolte dai giocatori non avranno comunque effetti persistenti nello sviluppo narrativo del mondo virtuale stesso. Ogni giocatore vive individualmente la sua storia, che sarà tuttavia la stessa vissuta da tutti gli altri giocatori.

Spostandoci a questo proposito sulle caratteristiche a favore degli elementi semantici negli MMO, oltre alla già considerata possibilità di personalizzazione dell'avatar, il ruolo chiave è svolto dall'interazione sociale: prerogativa dei *multiplayer*, l'interazione sociale è il più grande motore della narrazione emergente, forma semantica della narrazione per eccellenza. L'interazione sociale crea rapporti tra persone, che sono relazioni semantiche; stimola lo sviluppo di idee, che sono nuovi oggetti su cui operare relazioni semantiche; le persone e le idee si intrecciano allora in una fitta rete di relazioni semantiche, che, evolvendosi, costituiscono appunto la *trama* della narrazione emergente.

Ogni singola relazione semantica è un'esperienza, il risultato di un processo d'interiorizzazione che ci ha portato a scoprire qualcosa in più, anche se minimo, sul rapporto tra noi stessi e il mondo esterno. È stato già notato (Giosi, 2016, pp. 77-79) come gli MMO abbiano il potenziale di soddisfare in forma maggiore degli Stati sociali quel fine previsto dall'articolo 3.2 della nostra Costituzione: "il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese". Identificando in questo caso il Paese nella comunità che vive all'interno del mondo virtuale, la sua organizzazione non è altro che l'attività collaborativa svolta dai suoi utenti, la *trama* che questi creano attraverso la loro interazione, principale motore dei processi di interiorizzazione semantica e pertanto di sviluppo delle loro identità.

Cosa frena pertanto gli MMO dal pieno raggiungimento di questa potenzialità? A mio parere, proprio la separazione su due piani diversi di interazione sociale e narrazione: la *trama* del mondo virtuale dovrebbe essere una sola, condivisa da tutti gli utenti nello stesso momento, e non fruita individualmente da ognuno di essi; le azioni di ogni utente dovrebbero ripercuotersi sul mondo intero, e non solo nella sua sfera individuale. Questo sarebbe l'unico modo di rendere un mondo virtuale *veramente* condiviso, non più solo in certi suoi aspetti, ma in tutti.

L'incapacità di fondere interazione sociale e narrazione può essere ad esempio letta nell'inesistenza di MMO *adventures*: non esistono infatti (almeno non come genere affermato), dei *multiplayer* per gli *adventure games*. La questione viene ad esempio presa in considerazione in un articolo di Cassandra Khaw del 2012, in cui ci si interroga sulle possibilità d'integrazione delle *point & click adventures* (allora era ancora la principale forma conosciuta delle *adventures*) con un MMO. Dave Gilbert, *Head Designer* alla Wadjet Eye Games, specializzata appunto in *point & click adventures*, afferma a riguardo che gli *adventure games* sono per tradizione esperienze a giocatore singolo, ed il passaggio ad una versione *multiplayer* ne toccherebbe pertanto le fondamenta. Questo a mio parere non è il problema centrale, che si trova piuttosto nell'incapacità da parte degli attuali MMO di riconoscere la possibilità di una loro specifica modalità narrativa, non

più limitata al paratesto o presa in prestito dai videogiochi *single player*, ma integrata con il loro punto di forza e ossia con l'interazione sociale. "Il problema principale alla creazione di un gioco *multiplayer* è che il mondo non può mai cambiare veramente, perché se cambiasse per te cambierebbe per chiunque altro" (Dave Gilbert in Cassandra Khaw, 2012): è proprio questo il preconcetto errato quando si parla di MMO, in quanto il cambiamento persistente del mondo virtuale in seguito alle azioni di ogni utente assegnerebbe maggiore significato all'attività svolta al loro interno, non più come attività limitata ad una nostra personale dimensione, ma come attività svolta all'interno di una comunità.

Questo non significa che gli MMO debbano rinunciare completamente a fornire dei contenuti narrativi prestabiliti: questi sono i benvenuti, ma dovrebbero essere veicolati attraverso quelle forme di *environmental storytelling* che costituiscono lo sfondo narrativo e stimolano l'evolversi di una narrazione emergente. Un esempio individuabile anche negli MMO attuali è quello degli eventi: la loro componente narrativa non è che un'*enacting story* che coinvolge tutti gli utenti del mondo virtuale allo stesso modo, creando un'esperienza di gruppo possibile appunto solo negli MMO e non nei *single player*.

D'altra parte, i principali strumenti finalizzati allo sviluppo di una narrazione emergente potrebbero anche essere individuati nell'ampiezza e nella profondità dell'interazione permessa piuttosto che nella trasmissione di contenuti narrativi prestabiliti; anche questa via è valida, e vi si avvicinano gli MMO *survival*, di cui parleremo a breve.

3.6 Fuori dai generi: episodi semantici

Sebbene la diffusione di elementi semantici stia generalmente aumentando con il passare degli anni, ci sono stati videogiochi e mondi virtuali sperimentali o avanguardistici che hanno già presentato livelli altissimi di modernità, presentando un numero assai maggiore di elementi semantici rispetto ai videogiochi degli stessi anni.

Un primo esempio può essere individuato nel videogioco sperimentale *Façade*, creato dai ricercatori Mateas e Stern nel 2005 con la volontà di implementarvi le strutture narrative individuate nella narratologia contemporanea. Il videogame può essere considerato uno degli *adventure games* più all'avanguardia in assoluto: l'interazione è basata sul linguaggio naturale, permettendo al nostro avatar di dire qualsiasi cosa digitandone il testo in un'apposita casella; è possibile anche interagire con gli oggetti presenti nello spazio, e gli NPC possono avere diverse reazioni in base alle nostre azioni. La grafica è elementare, probabilmente anche per i tempi e per lo scarso *budget* disponibile per il progetto; tuttavia la visuale è in soggettiva e le espressioni degli NPC sono ben curate. La narrazione ha un contenuto prestabilito, ma le azioni dell'utente modificano in modo consistente

l'evolversi della trama, raggiungendo un secondo grado di ipertestualità attraverso l'interazione in tempo reale.

Completamente diversi ma moderni allo stesso modo sono i mondi virtuali di Philip Rosedale: *Second Life* (2003) e la sua più moderna versione *High Fidelity* (2016). Non si tratta di videogiochi ma esclusivamente di mondi virtuali, in quanto non si basano sulla presenza di contenuti prestabiliti ma sulla creazione di uno spazio sociale collaborativo in cui i contenuti vengono creati dagli utenti stessi, soddisfacendo appieno il principio di integrazione tra interazione sociale e narrazione emergente di cui si parlava nel precedente paragrafo.

L'assenza di contenuti prestabiliti, nonostante possa presentarsi come una difficoltà all'avvio dei processi di interiorizzazione, assegna massima centralità alla sensibilità e alla volontà dell'utente, che si dirigerà verso un'esperienza personale all'interno di una comunità.

L'interazione all'interno dei due mondi virtuali è pertanto primariamente interazione con lo spazio, i suoi oggetti e i suoi utenti; in *High Fidelity* inoltre è favorito l'utilizzo dei caschi visori, e la chat di *Second Life* viene qui sostituita da un'interazione vocale attraverso il microfono. Con riguardo all'immersione, *Second Life* presentava dei limiti nella grafica e nel sonoro causati maggiormente dai tempi, e superati con *High Fidelity*; anche l'HUD riceve nel nuovo mondo virtuale importanti evoluzioni, quali un'evidente minimalizzazione, nonché un'integrazione con lo spazio nel momento in cui viene fruito tramite un casco visore, al punto che le UI sono raffigurate su di un tablet tenuto in mano dal nostro avatar.

I livelli di libertà permessi da questi due mondi virtuali corrispondono a quei massimi livelli di libertà permessi dal secondo grado del genere *sandbox*, di cui parleremo nel prossimo paragrafo.

Infine, già ampiamente citata, la serie di videogiochi *The Sims*, il cui primo titolo risale al 2000: molto dibattuto per il suo successo nonostante l'apparente insensatezza di una simulazione della vita quotidiana, *The Sims* è uno dei pochi giochi a permettere lo sviluppo di una narrazione emergente senza la necessità di un *multiplayer*. Nonostante la rappresentazione diretta di numerosi parametri formali all'interno di una complessa UI, l'interazione è primariamente interazione con lo spazio e i suoi oggetti, in quanto il controllo sui parametri formali si rivela come funzionale a questa seconda modalità d'interazione, e il loro raggiungimento di uno stato desiderato non comporta la fine del gioco. Il giocatore può avere il controllo di più di un avatar, dunque i processi di identificazione vengono messi prima dell'identità tra giocatore ed avatar, ma soprattutto questo permette un maggiore controllo del contenuto narrativo generato attraverso l'interazione.

Mai ci si sarebbe aspettati che una simulazione della vita quotidiana potesse mettere così tanto al centro il giocatore nell'esperienza di una narrazione emergente, in cui convogliare tutta la propria

sensibilità e le proprie volontà, in un susseguirsi di processi d'interiorizzazione semantica.

3.7 I generi semantici

3.7.1 Simulazione

Il primo genere particolarmente propenso alle forme d'interiorizzazione semantica che esamineremo è proprio quello della *simulazione*, genere in cui si iscrive anche *The Sims*. Abbiamo già notato, parlando degli *strategy games*, come il controllo di un sistema simulato possa permettere all'utente di convogliarvi al suo interno la propria sensibilità, avviando i suoi processi di interiorizzazione semantica; lo stesso può essere affermato per *The Sims*, dove appunto il controllo dei parametri formali permesso dall'UI non ha fine in sé ma in una più efficiente manipolazione dei contenuti del mondo virtuale in cui esprimere al meglio la propria sensibilità e le proprie volontà.

Ma non finisce qui. Per prima cosa, ogni simulazione offre un contenuto (ossia, l'oggetto stesso della simulazione), che viene fornito come esperienza personale ai suoi utenti; questo vale per ogni tipo di simulazione, anche la più realistica. Successivamente, il punto di forza della simulazione virtuale sta nel fatto di poter dare un valore aggiunto all'oggetto simulato, sfruttandone le possibilità date dalla sua natura virtuale. Possiamo fare un esempio con i più diffusi giochi di simulazione, ossia i giochi di macchine: il giocatore non guiderà una macchina nel traffico, né una macchina mal funzionante, ma una macchina da corsa su un'apposita pista; inoltre, il suo andare fuori strada non potrà procurare ferite al suo corpo, in quanto lo farà con un più sicuro avatar virtuale. Ne consegue che, nella maggior parte dei casi, la simulazione non fornisce un'esperienza qualsiasi al giocatore, ma un'esperienza che non potrebbe vivere nel mondo reale: è appunto questa la specificità dei mondi virtuali finalizzati all'interiorizzazione semantica, la possibilità di affrontare sfide ed esplorare regioni della nostra anima che non potremmo mai conoscere nel mondo reale, se non con una forte dose di difficoltà e di rischi.

Lo stesso vale per *The Sims*: la possibilità di avere un maggiore controllo su ciò che accade nelle nostre vite è la prima differenza dalla realtà offerta dalla simulazione a renderla un'esperienza diversa da quelle della realtà quotidiana e maggiormente in grado di stimolare i nostri processi di interiorizzazione. Molte altre differenze sono state già individuate (Giosi, 2016, pp. 63-67) e molte altre sono ancora individuabili, ad esempio, nella possibilità di espansione del gioco con titoli che modificano la realtà da esso rappresentata (penso ad esempio all'espansione *The Sims 3: Supernatural*, che vi aggiunge vampiri, streghe e lupi mannari).

Forse le simulazioni non sono ancora in grado di ricreare interamente l'esperienza allo stesso modo dello spazio e degli oggetti del mondo reale, avendo raggiunto alti traguardi nei campi della grafica e del sonoro, ma non ancora in quelli del tatto, dell'olfatto e del gusto, che anche dovrebbero

farvi parte; tuttavia è già possibile, anche se solo parzialmente, vivere esperienze precedentemente impossibili, e questo è già di per sé un enorme traguardo per i processi d'interiorizzazione semantica dell'uomo.

3.7.2 Survival

Considerato un sottogenere dell'*action*, il *survival* si contraddistingue notevolmente dai tradizionali *action games*, configurandosi come uno dei generi più interessanti, se non il più interessante, nel favorire i processi d'interiorizzazione semantica. L'esperienza del giocatore viene messa al primo posto richiedendogli di sopravvivere all'interno di un mondo ostile: si tratta, nuovamente, di esperienze che non potrebbero essere vissute nella realtà, se non (stavolta più che mai!) con degli evidenti rischi.

Sul piano dell'interazione è possibile individuare degli elementi formali, come ad esempio nell'interazione con le risorse presenti nell'inventario; tuttavia, proprio come per gli elementi formali presenti nelle simulazioni che abbiamo osservato, questi non sono finalizzati a se stessi ma sono strumentali per un'interazione più efficiente con gli altri contenuti del mondo. È infatti l'interazione con lo spazio e i suoi oggetti a svolgere il ruolo primario nel *survival*: la ricerca di un riparo o delle risorse necessarie alla sopravvivenza, la costruzione di un'arma o di un sistema di difesa.

Sul piano dell'immersione, l'atmosfera è fondamentale per far percepire al giocatore un senso di insicurezza; la grafica ed il sonoro sono pertanto generalmente curati, la visuale è spesso in soggettiva, e spesso è anche possibile una personalizzazione dell'avatar, in quanto il genere si sviluppa primariamente in rete. La narrazione privilegiata è quella emergente, in quanto un'*embedded narrative* fornisce lo sfondo narrativo del mondo, ma la trama principale è quella creata dalle azioni degli utenti.

Non è pertanto un caso che il genere abbia trovato fortuna proprio nell'ultimo decennio, in cui la tendenza alle forme d'interiorizzazione semantica che esso privilegia ha acquisito una grande forza. Il *survival* si è sviluppato soprattutto col fiorire di un suo sottogenere, il *battle royale*, che consiste nel conflitto tra più giocatori all'interno di un ambiente ostile, finché non resta solo uno di essi. Resa popolare dalla serie di libri e film *The Hunger Games*, questa modalità di conflitto è entrata nel mondo videoludico attraverso *Minecraft* (2009) e *DayZ* (2012), una *mod* di *Arma 2* successivamente sviluppata in un videogioco indipendente. Successivamente, data la fortuna dei due titoli precedenti, i *survival* hanno continuato a svilupparsi anche nella loro forma collaborativa, come accade ad esempio per *Just Survive*, del 2015, o *Ark: Survival Evolved* del 2017³⁴.

34 Notevole in questo secondo titolo la volontà di integrare la presenza di un'UI con lo sfondo narrativo del gioco, presentandola come visione permessa da un dispositivo tecnologico impiantato nel braccio dell'avatar.

Negli anni precedenti invece, il *survival* era rappresentato soprattutto da un altro suo sottogenere, il *survival horror*, molto più simile agli *adventure games* per la presenza di un consistente contenuto narrativo prestabilito nonché di una ricerca di elementi cinematografici, discendendo appunto dal film horror. L'evoluzione di questo sottogenere riflette l'evoluzione degli *adventure games*, presentando già una certa cura verso le componenti semantiche ai suoi albori, ma rafforzandole con le nuove possibilità offerte dai recenti hardware. Possiamo guardare ad esempio a *Resident Evil 3: Nemesis*, del 1999, in cui il personaggio si muove all'interno di scenari curati ma prerenderizzati, e ad *Outlast 2*, del 2017, in cui si è immersi con una visuale in soggettiva in un ambiente altamente suggestivo renderizzato in tempo reale.

I *survival* differiscono dall'ideale di mondo virtuale assolutamente dedito ai processi d'interiorizzazione semantica per due soli motivi: il primo è la centralità del conflitto giocoso tra giocatori nel sottogenere *battle royale*, che sposta l'attenzione sull'intrattenimento piuttosto che sui più profondi processi d'interiorizzazione, impedendo alle collettività di generare in modo consistente nuovi contenuti attraverso una collaborazione produttiva; il secondo è il focus stesso sul tema della sopravvivenza, che limita le azioni svolte dagli utenti a questa necessità di base. Cosa accadrebbe se le stesse possibilità d'interazione fossero pensate per il perseguimento di fini più alti, quali l'organizzazione sociale di una comunità o la produzione artistica? E cosa accadrebbe se ognuno potesse aggiungere a questi i propri fini, proponendo progetti da sviluppare collaborativamente con il contributo degli altri utenti?

Qualcosa di simile è già accaduto, semplicemente accostando al genere *survival* un'altra etichetta, *sandbox*, di cui ora tratteremo.

3.7.3 Sandbox

L'etichetta *sandbox* ha assunto diversi significati che si collocano su diversi strati in riferimento alle relative opportunità di interiorizzazione semantica. Allo strato più basso si identifica con l'etichetta *open world*, già incontrata parlando degli aspetti semantici legati all'interazione; si tratta dell'ormai diffusissima possibilità di esplorare liberamente il mondo virtuale offerto, in modo indipendente dagli obiettivi previsti dal gioco. Questo è infatti possibile nella maggior parte degli *action role-playing* ed *action-adventure* contemporanei, nonché negli MMORPG e nei *survival*. L'*open world* è già di per sé un importantissimo traguardo per i processi di interiorizzazione semantica, sia perché assegna un ruolo maggiore al fruitore nella scelta delle tempistiche e delle modalità con cui approcciarsi al contenuto prestabilito del gioco, sia perché elimina la tradizionale scomposizione del mondo virtuale in aree separate, in cui il passaggio da un'area all'altra era possibile solo attraverso schermate di caricamento che rompevano l'immersione nel mondo.

Tuttavia, la componente *open world* si rende semplicemente un prerequisito se consideriamo il secondo possibile significato dell'etichetta *sandbox*: "un gioco in cui il giocatore è stato liberato dalla tradizionale struttura e direzione del videogioco e sceglie invece cosa, quando e come vuole approcciarsi al contenuto disponibile"³⁵. Nella maggior parte dei semplici *open-world*, infatti, il contenuto prestabilito mantiene sempre una certa dose di centralità e linearità, distinguendo le attività principali del gioco (il perseguimento degli obiettivi) da quelle secondarie (l'esplorazione del mondo), e le attività che vengono prima (gli obiettivi forniti all'inizio) da quelle che vengono dopo (gli obiettivi forniti in seguito al raggiungimento dei primi), abbinando generalmente a questo ordine negli obiettivi anche un ordine suggerito nell'esplorazione. Questo avviene principalmente per due motivi: il primo è l'attenzione sui contenuti narrativi lineari piuttosto che su quelli possibili attraverso l'*environmental storytelling*, mentre il secondo è nel tradizionale sistema di avanzamento degli RPG, che prevede lo sbloccarsi di nuove aree del mondo al raggiungimento degli obiettivi da parte del giocatore, con il globale aumento dei valori dei parametri di gioco che riflette la quantità e la qualità degli ostacoli superati. Tutti questi limiti non sono previsti in un *sandbox* di secondo grado: ogni contenuto del mondo è disponibile allo stesso momento e vale allo stesso modo, ed è la sola sensibilità del fruitore a fargli scegliere da quale partire.

Solo pochi mondi virtuali hanno presentato in modo puro questo secondo grado di componente *sandbox*: tra i pochi esempi disponibili riporto i già citati *Second Life* ed *High Fidelity*, nonché *The Sims*. Ad accostarlo al genere *survival* è stato invece *Minecraft* (2009): questo curioso mondo virtuale caratterizzato da una grafica ed un sonoro evidentemente irrealistici, presenta invece sul piano dell'interazione una notevolissima modernità, permettendo a più giocatori di collaborare nella vera e propria creazione dell'ambiente che vivono, attraverso la collezione di risorse e il loro utilizzo per plasmare la realtà. Non a caso il mondo virtuale ha ricevuto un'immensa fortuna, classificandosi come il secondo videogioco più venduto al mondo.

Anche all'interno dei generi più diffusi, la componente *sandbox* gioca un ruolo fondamentale nel definire la modernità e la fortuna del videogioco: nell'*action role-playing* si distingue in questo caso *Skyrim* (2011), che, come abbiamo visto, presenta molte più componenti semantiche di ogni altro *action role-playing* degli stessi tempi; nell'*action-adventure* una posizione simile è occupata dalla celeberrima serie *Grand Theft Auto*, il cui ultimo titolo, rilasciato nel 2013, è il terzo videogioco più venduto al mondo.

Questo fa capire quanto gli odierni videogiocatori non cerchino più tanto un gioco a cui giocare, quanto un mondo virtuale in cui vivere; non più un sistema fatto da semplici regole da seguire, quanto un sistema complesso fatto di diverse opportunità tra cui scegliere. Se le regole

35 https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_video_game_terms#Sandbox_game.

possono fornire intrattenimento o interiorizzazione formale, è invece la libertà a fornire interiorizzazione semantica. Questo non vuol dire che non possano più esserci contenuti prestabiliti all'interno dei mondi virtuali: solo che questi non andranno più ricercati negli obiettivi previsti dal gioco, quanto nelle possibilità d'interazione offerte; non più nei contenuti narrativi lineari quanto nell'*environmental storytelling*.

La maggiore libertà offerta da questi mondi virtuali si riflette non solo nella loro fortuna, quanto anche nel loro utilizzo che ne fanno gli utenti: i videogiochi con una forte componente *sandbox* sono quelli in cui più si sviluppano le *mods*, ossia le modifiche apportate dagli utenti aggiungendo nuovi script al codice sorgente del gioco; aumenta la produzione di *machinima*, film girati dall'interno del mondo virtuale. La libertà offerta all'interno del mondo funge da stimolo ai suoi utenti per continuare a voler vivere al suo interno, ed arricchirlo a loro volta attraverso la produzione di nuovi contenuti, facendone la propria casa, il proprio luogo di esperienze personali che non potrebbero vivere nella realtà.

Conclusioni

Abbiamo descritto il processo d'interiorizzazione semantica come quel processo in cui si instaura una relazione tra sé e il mondo, sviluppando se stessi. A ben vedere, i processi di interiorizzazione semantica si identificano con i più generali processi di interiorizzazione possibili, in quanto ogni nostra interiorizzazione di un'entità esterna comporta l'instaurarsi di una relazione tra noi stessi e l'entità, accrescendoci. Lo stesso concetto è individuabile nel principale fine ricercato dalla Costituzione Italiana (il pieno sviluppo della persona umana), che abbiamo presentato come potenzialmente raggiungibile dai mondi virtuali condivisi, nonché nel punto di forza dei mondi virtuali identificato da Bartle (lo sviluppo dell'identità). Possiamo dunque affermare che l'aumento dei processi di interiorizzazione semantica nei videogiochi moderni corrisponde ad un aumento generale dei processi di interiorizzazione da essi offerti.

Se il favore ai processi di interiorizzazione è il punto di forza dei mondi virtuali, allora è chiaro che l'evoluzione dei videogames stia andando semplicemente nella direzione dei mondi virtuali: l'aumento delle possibilità di interazione ed immersione non sono altro che la conferma delle due principali componenti dei mondi virtuali; il sistema di regole ereditato dai giochi da tavola lascia sempre più spazio alla libertà specifica del mondo virtuale, così come i contenuti narrativi lineari ereditati dal testo scritto e dal cinema lasciano sempre più spazio all'*environmental storytelling*.

Questo cambiamento comporterà un'evoluzione anche nel ruolo artistico dei creatori di videogiochi: come più volte affermato, la maggiore libertà richiesta dai mondi virtuali moderni non comporterà l'eliminazione dei contenuti prestabiliti dai videogiochi, ma ne modificherà la natura. Ecco allora che gli elementi artistici andranno ricercati in quelli che Bartle (2004, 2016) individua nella sua estetica dei mondi virtuali: con riguardo all'interazione, l'ampiezza (la quantità di interazioni disponibili) e la profondità (la complessità permessa da ogni interazione); con riguardo all'immersione, l'atmosfera; con riguardo alla narrazione, aggiungiamo le quattro modalità di *environmental storytelling* individuate da Jenkins (2004). Questo non significa che i videogiochi con un minore grado di modernità presentino una minore dignità artistica: quei videogiochi che abbiamo etichettato come *adventures cinematografici*, ad esempio, rinunciano ad alcune specificità del medium, ma lo fanno appunto per finalità artistiche, di eguale dignità di chi le ricerca nelle specificità del mondo virtuale.

C'è infine da chiedersi quale ruolo resterà all'interiorizzazione formale. In quanto forma peculiare dei più generali processi d'interiorizzazione, è mio parere che questa non scomparirà dai mondi virtuali, ma assumerà piuttosto un nuovo ruolo: non più legata ai tradizionali obiettivi del

gioco, quanto strumentale alla libera attività dei fruitori. Infatti, se il punto di forza dei mondi virtuali è nel favorire e semplificare i processi d'interiorizzazione, nulla può contribuire in modo migliore alla semplificazione di questi processi se non una visione formalizzata del mondo su cui organizzare le proprie attività. Si tratta proprio dell'utilizzo degli elementi formali che abbiamo osservato in *The Sims* e nei *survival*, mondi virtuali tra i più moderni in assoluto: l'accesso alla metafisica del mondo virtuale si rende funzionale ad una successiva interazione naturale.

Questa funzione strumentale degli elementi formalizzati si riflette nell'integrazione delle UI con lo spazio virtuale: la possibilità di accedere alla metafisica del mondo diventa nei mondi virtuali parte della realtà. Ed è solo una delle numerose prerogative dei mondi virtuali, quali la possibilità di combattere contro creature fantastiche, volare su terreni inesplorati, gestire attività per cui non avremmo i fondi nel mondo reale o provare il brivido di vivere in un ambiente ostile senza far correre alcun pericolo al nostro corpo: tutte nuove esperienze, nuovi modi per esplorare nuove regioni della nostra anima, e scoprire parti di noi stessi che non avremmo mai potuto conoscere all'interno del mondo reale.

Bibliografia

- Bartle R. (2004), *Designing Virtual Worlds*, New Riders Publishing, Berkeley.
- Bartle R. (2016), *MMOs From the Inside Out: The History, Design, Fun and Art of Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games*, Apress, New York.
- Bolter J., Grusin R. (1999), *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge [tr. it. *Remediation: Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano, 2002].
- Crawford C. (1984), "A Taxonomy of Computer Games", cap. 3 in *The Art of Computer Game Design*, Osborne/McGraw-Hill, Berkeley [versione elettronica: https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf].
- Egenfeldt-Nielsen S. (2008), "The Issue of Genre" in Egenfeldt-Nielsen S., Smith J. H., Tosca S. P., *Understanding Videogames: The Essential Introduction*, Routledge [url: https://is.muni.cz/el/1421/podzim2016/IM082/Simon_Egenfeldt-Nielson__Jonas_Heide_Smith__Susana_Pajares_Tosca_Understanding_Video_Games_The_Essential_Introduction_2008.pdf, pp. 40-44].
- Giosi A. (2016), *Mondi Virtuali e Processi di Interiorizzazione*, Università degli Studi della Tuscia, Viterbo.
- Holtzman S. R. (1994), *Digital Mantras: the languages of abstract and virtual worlds*, MIT Press.
- Jenkins H. (2004), "Game Design as Narrative Architecture" in *Computer* [versione elettronica: <http://mycours.es/zip/Game%20Design%20as%20Narrative%20Architecture%20-%20Henry%20Jenkins.pdf>].
- Levinson P. (1977), "Toy, mirror and art: the metamorphosis of technological culture" in *et cetera* [ed. in L. Hickman (a cura di), *Philosophy, Technology, and Human Affairs*, College Station, TX: Ibis, 1985, pp. 162-175, disponibile all'indirizzo: <http://asweknowit.ca/papers/levinson/toymirrorart.txt>].
- McFadden T. (1991), *Notes on the structure of cyberspace and the ballistic actors model*, in Benedikt M. (a cura di), *Cyberspace: first steps*, MIT Press, Cambridge [tr. it. *Note sulla struttura del ciberspazio e sul modello balistico ad attori*, in Benedikt M. (a cura di), *Cyberspace: primi passi nella realtà virtuale*, Muzzio, Padova, 1993, pp. 345- 375].
- Steuer J. (1995), *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence* in Biocca F., Levy M., *Communication in the Age of Virtual Reality*, Routledge, Hillsdale, pp. 33-56.

Sitografia

Cassandra Khaw (9 novembre 2012), "Independency: MMO Adventure Games?", *mmorpg*, <https://www.mmorpg.com/columns/mmo-adventure-games-1000006878>, consultato il 29/01/2018.

Dario D'Ambra (23 marzo 2016), *Come l'accademia vede i videogiochi: breve panoramica sui game studies*, <http://www.labcd.unipi.it/seminari/dario-d-ambra-come-laccademia-vede-i-videogiochi-breve-panoramica-sui-game-studies/>, consultato il 10/01/2018.

Greg Willson (3 febbraio 2006), "Off With Their HUDs!: Rethinking the Heads-Up Display in Console Game Design", *Gamasutra*, https://www.gamasutra.com/view/feature/130948/off_-_with_their_huds_rethinking_.php?page=1, consultato il 13/01/2018.

Mario Cariati (16 gennaio 2018), "Final Fantasy XV: Tutti i dettagli su Royal Edition e Royal Pack", <https://www.everyeye.it/notizie/final-fantasy-xv-tutti-dettagli-royal-edition-royal-pack-317783.html>, consultato il 27/01/2018.

Mattia Traverso (2017), *Game Design 2.0: il ruolo dell'interattività nei giochi moderni*, <http://www.internetfestival.it/eventi/game-design-2-0/>, consultato il 10/01/2018.

"Why *Battle Royale* games are taking over", <https://www.facebook.com/machinima/videos/10151022104254987/>, consultato il 30/01/2018.

<https://euw.leagueoflegends.com/it/game-info/champions/Ashe/>, consultato il 14/01/2018.

https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_video_game_terms#Sandbox_game, consultato il 31/01/2018.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games, consultato il 31/01/2018.