

I SAGGI DI LEXIA

57

Direttori

Ugo VOLLI

Università degli Studi di Torino

Guido FERRARO

Università degli Studi di Torino

Massimo LEONE

Università degli Studi di Torino

Aprire una collana di libri specializzata in una disciplina che si vuole scientifica, soprattutto se essa appartiene a quella zona intermedia della nostra enciclopedia dei saperi — non radicata in teoremi o esperimenti, ma neppure costruita per opinioni soggettive — che sono le scienze umane, è un gesto ambizioso. Vi potrebbe corrispondere il debito di una definizione della disciplina, del suo oggetto, dei suoi metodi. Ciò in particolar modo per una disciplina come la nostra: essa infatti, fin dal suo nome (semiotica o semiologia) è stata intesa in modi assai diversi se non contrapposti nel secolo della sua esistenza moderna: più vicina alla linguistica o alla filosofia, alla critica culturale o alle diverse scienze sociali (sociologia, antropologia, psicologia). C'è chi, come Greimas sulla traccia di Hjelmslev, ha preteso di definirne in maniera rigorosa e perfino assiomatica (interdefinita) principi e concetti, seguendo requisiti riservati normalmente solo alle discipline logico-matematiche; chi, come in fondo lo stesso Saussure, ne ha intuito la vocazione alla ricerca empirica sulle leggi di funzionamento dei diversi fenomeni di comunicazione e significazione nella vita sociale; chi, come l'ultimo Eco sulla traccia di Peirce, l'ha pensata piuttosto come una ricerca filosofica sul senso e le sue condizioni di possibilità; altri, da Barthes in poi, ne hanno valutato la possibilità di smascheramento dell'ideologia e delle strutture di potere. . . . Noi rifiutiamo un passo così ambizioso. Ci riferiremo piuttosto a un concetto espresso da Umberto Eco all'inizio del suo lavoro di ricerca: il "campo semiotico", cioè quel vastissimo ambito culturale, insieme di testi e discorsi, di attività interpretative e di pratiche codificate, di linguaggi e di generi, di fenomeni comunicativi e di effetti di senso, di tecniche espressive e inventari di contenuti, di messaggi, riscritture e deformazioni che insieme costituiscono il mondo sensato (e dunque sempre sociale anche quando è naturale) in cui viviamo, o per dirla nei termini di Lotman, la nostra semiosfera. La semiotica costituisce il tentativo paradossale (perché autoriferito) e sempre parziale, di ritrovare l'ordine (o gli ordini) che rendono leggibile, sensato, facile, quasi "naturale" per chi ci vive dentro, questo coacervo di azioni e oggetti. Di fatto, quando conversiamo, leggiamo un libro, agiamo politicamente, ci divertiamo a uno spettacolo, noi siamo perfettamente in grado non solo di decodificare quel che accade, ma anche di connetterlo a valori, significati, gusti, altre forme espressive. Insomma siamo competenti e siamo anche capaci di confrontare la nostra competenza con quella altrui, interagendo in modo opportuno. È questa competenza condivisa o confrontabile l'oggetto della semiotica.

I suoi metodi sono di fatto diversi, certamente non riducibili oggi a una sterile assiomatica, ma in parte anche sviluppati grazie ai tentativi di formalizzazione dell'École de Paris. Essi funzionano un po' secondo la metafora wittgensteiniana della cassetta degli attrezzi: è bene che ci siano cacciavite, martello, forbici ecc.: sta alla competenza pragmatica del ricercatore selezionare caso per caso lo strumento opportuno per l'operazione da compiere.

Questa collana presenterà soprattutto ricerche empiriche, analisi di casi, lascerà volentieri spazio al nuovo, sia nelle persone degli autori che degli argomenti di studio. Questo è sempre una condizione dello sviluppo scientifico, che ha come prerequisito il cambiamento e il rinnovamento. Lo è a maggior ragione per una collana legata al mondo universitario, irrigidito da troppo tempo nel nostro Paese da un blocco sostanziale che non dà luogo ai giovani di emergere e di prendere il posto che meritano.

Ugo Volli

Classificazione Decimale Dewey:

794.8 (23.) GIOCHI ELETTRONICI, GIOCHI CON L'ELABORATORE

GIANMARCO THIERRY GIULIANA

IL VIDEOGIOCO COME LINGUAGGIO DELLA REALTÀ

**INTRODUZIONE A UNA NUOVA
PROSPETTIVA SEMIOTICA**

VOL. 1





©

ISBN
979-12-218-1528-3

PRIMA EDIZIONE
ROMA 24 OTTOBRE 2024

INDICE

- 9 *Introduzione. Immagini evocative e testi emozionanti sulla confezione*
1. La stancante attualità dei videogiochi, 16 – 2. Lo studio del videogioco tra
dovere sociale e scientifico, 22 – 3. La storia e la prospettiva di questo libro, 33
– 4. Obiettivi e limiti 46 – 5. Level design e anteprima del secondo volume 52

Parte I

Ripensare il virtuale e il videogioco. Manuale di istruzioni

- 57 **Capitolo I**
Cos'è il virtuale?
1.1. Oltre l'ontologia della simulazione, 63 – 1.2. Oltre l'estetica della soglia,
75 – 1.3. Il virtuale come funzione e trasformazione semiotica, 82
- 97 **Capitolo II**
Cos'è un videogioco? Spoiler: un ornitorinco
2.1. I videogiochi sono esperienze?, 103 – 2.2. Il videogioco è un medium?,
115 – 2.3. Il videogioco, come esperienza di reale, è un gioco, 125 – 2.3.1.
Videogiochi VS RLD: la questione qualitativa e culturale, 138 – 2.4. Dalla
psicologia della realtà del gioco alla semiotica del gioco come linguaggio della
realtà, 140

Parte II

Studiare il reale nel videogioco. Tutorial

- 149 **Capitolo III**
Cosa significa in un videogioco?
3.1. Le narrazioni audiovisive nel gaming contemporaneo, 156 – 3.2. Storie fantastiche e immagini d'arte: di cosa non parleremo, 166 – 3.3 Significazione e game studies in sei autori fondamentali, 174 – 3.3.1. *Aarseth: il testo come lavoro e produzione in corso*, 176 – 3.3.2. *Juul: la regola e l'evento come realtà*, 180 – 3.3.3. *Gee: l'apprendimento simbolico della realtà attraverso il gioco*, 189 – 3.3.4. *Bogost: Retorica e ideologia tramite regole e interazioni*, 196 – 3.3.5. *Grodal: il corpo come mezzo del racconto videoludico*, 200 – 3.3.6. *Galloway: algoritmo, azione e retorica*, 205 – 3.4. Un approccio ludico-filosofico al videogioco come oggetto culturale e politico, 217
- 223 **Capitolo IV**
Come si studia semioticamente l'esperienza del reale nel videogioco?
4.1. Semiotica?, 224 – 4.2. Semiotica come filosofia del linguaggio dei giochi digitali, 232 – 4.3. Semiotica e gioco digitale: oggetto, discorso o linguaggio?, 239 – 4.4. Il videogioco come testo impossibile da analizzare: indeterminazione e senso in fieri, 242 – 4.4.1. *Una semiotica del videogioco come ipertesto?*, 252 – 4.5. La semiotica e l'esperienza: una relazione complicata, 258 – 4.5.1. *Semiotica dell'esperienza e Soggettività*, 283 – 4.6. La semiotica del gioco e del videogioco: un recap, 290 – 4.6.1. *Semiotica e Gioco nei "Padri" della semiotica*, 291 – 4.6.2. *Gli albori della semiotica italiana del videogioco*, 296 – 4.6.3. *La semiotica e il videogioco nella contemporaneità*, 319 – 4.7. Conclusione: una nuova prospettiva semiotica per lo studio del gioco digitale, 328
- 341 *Scuse e ringraziamenti*
- 343 *Bibliografia*

INTRODUZIONE

IMMAGINI EVOCATIVE E TESTI EMOZIONANTI SULLA CONFEZIONE

Parliamo comunemente di videogiochi come di “mondi” e “realtà” virtuali, distinguendoli spesso da altri media in quanto “esperienze” e affermando che essi ci permettono di “vivere altre vite”. Espressioni che definiscono il videogioco nel linguaggio comune e che mettono in luce come il valore di questo medium stia in “esperienze di realtà” di cui, a giudicare dai circa tre miliardi di videogiocatori attivi sul pianeta Terra, sembriamo ghiotti a ogni età e in ogni parte del mondo. Ma da cosa deriva questa nostra interpretazione del videogioco come realtà? Il qui presente libro rappresenta otto anni di ricerca e riflessioni attorno a questa domanda.

Otto anni per trovare questa risposta sembreranno sicuramente molti alle videogiocatrici e ai videogiocatori che sanno benissimo quali aspetti del videogioco lo rendono una esperienza di realtà: la creazione dell'*avatar* e le scelte narrative che ne determinano il destino, le camminate negli spazi tridimensionali e immensi degli *open world*, l'adrenalina provata durante l'esecuzione di un'azione compiuta a un passo dalla vittoria o dalla sconfitta in un gioco *action*, il sempre più sorprendente fotorealismo, lo spettacolo della complessità nelle simulazioni di città o di voli aerei e persino di vite umane digitali, la sensazione di vuoto allo stomaco che si prova precipitando in un gioco in VR, le risate e infurie con gli amici scaturite da eventi vissuti assieme pur stando lontani,

il tempo speso a prendersi cura di creature e giardini virtuali per vederli evolversi e trasformarsi secondo i nostri sogni e desideri, l'impegno e la resilienza che sono necessari per migliorarsi e raggiungere un obiettivo attraverso il fallimento, e molto altro ancora.

La domanda può addirittura sembrare pretestuale considerando che oggi il videogioco viene usato per fini didattici, terapeutici, e formativi ed è per le nuove generazioni un modo preferenziale per socializzare. Parlarne come "esperienze di realtà", insomma, sembra assai sensato.

Eppure, quasi tutte le espressioni linguistiche e le nozioni filosofiche con cui parliamo del videogioco noi le abbiamo usate, nella storia della cultura, anche per descrivere il teatro (Artaud), il cinema (Bazin) e la letteratura (Bachtin). In particolare, è ben noto come per Pasolini il cinema fosse la "lingua scritta della realtà".

Non solo, ma queste espressioni sembrano assumere significati diversi all'interno del videogioco stesso nelle sue diverse forme. Queste "esperienze di realtà" le ritroviamo, infatti, tanto nei giochi più fotorealistici e sensorialmente coinvolgenti quanto nei primissimi titoli della storia del videogioco. Per di più, hanno a che vedere sia con l'esperire il mondo di gioco in continuità con quello fisico-storico secondo *logiche di verosimiglianza* che con l'esperire fatti, eventi e situazioni *impossibili* che appartengono a una realtà diversa dalla nostra. Non sono dunque il risultato di un realismo inteso come genere (Zola) o di un particolare uso del medium videoludico. Ma soprattutto, l'esperienza videoludica si caratterizza come innegabilmente irreali: dalla natura computazionale delle sue immagini ai tropi delle sue narrazioni (essere l'eroe nel mondo di gioco), dalle sue logiche e regole (scampare dalla morte mangiando un pollo arrosto) fino alle azioni compiute da chi gioca per poter agire nel mondo virtuale (premere col pollice su un tasto per saltare).

Dinanzi a questo curioso fatto interpretativo è possibile pensare che molte delle teorie sul videogioco, dagli anni Ottanta fino a oggi, abbiano cercato di dare senso a questo nostro modo di parlare del videogioco tentando di spiegare le ragioni per cui e i mezzi tramite i quali il videogioco *parla di realtà*. Ovvero, abbiano trattato della rilevanza culturale di questo medium mostrando *come* le sue "rappresentazioni" permettano di esprimere idee sul mondo e di farci riconoscere alcuni aspetti assai significativi di quello che comunemente chiamiamo realtà. Potenzialità

discorsiva e metacritica del videogioco da cui consegue la possibilità per i giocatori di accrescere, tramite l'esperienza del videogioco, la loro comprensione e conoscenza del mondo e di sé stessi.

Questi otto anni sono stati allora necessari per provare a dare una risposta diversa da quelle già date, sia da altre discipline sia dalla stessa semiotica (da cui il titolo di questo libro), al quesito sul linguaggio del videogioco.

Questa risposta nasce da una omissione ricorrente: che la dimensione intuitiva di questa esperienza di realtà non sia un presupposto del videogioco in quanto oggetto-immagine ma un esito interpretativo dovuto alle azioni di un soggetto davanti allo schermo e dietro agli eventi rappresentati. Ovvero, che in ogni momento della partita la realtà e l'identità di chi gioca costruiscono il senso di una realtà e di un'identità "altra" in un mondo virtuale irrisolvibilmente paradossale. Una paradossalità tale per cui, pur senza mai confondere realtà e finzione, alcuni *aspetti e fatti* del mondo di gioco mettono in dubbio la distinzione netta tra prima e terza persona, dentro e fuori schermo. Il che accade proprio grazie a un mondo che, ricostruendo l'agire del soggetto in modi al tempo stesso nuovi e noti, richiede a chi gioca di mettere alla prova i propri assunti sul reale e di sviluppare nuove abitudini che diventeranno nuovi modelli *personali* di realtà. Ed è proprio in quanto esperienza intuitiva di una realtà così palesemente costruita e innegabilmente *altra* che il mondo virtuale del gioco digitale ottiene, attraverso le logiche e strutture fondamentali del pensiero umano dentro alle azioni che lo producono, la sua credibilità e capacità di parlare del reale.

Da qui, la nostra risposta consiste allora nel tenere insieme tre aspetti. Primo, partire dal videogioco come esperienza ambigua di realtà, all'opposto dunque del suo stereotipo simulativo-immersivo, che prevede il dialogo e la partecipazione di logiche e identità diverse tra loro. Secondo, guardare al farsi della realtà del videogioco e al trasformarsi del soggetto giocante. Da un lato, dunque, guardare al mondo di gioco come insieme strutturato e regolato di possibilità che forma un reale determinandosi ma essendo sempre rideterminabile. Dall'altro, guardare allo sviluppo di credenze e affetti attraverso abitudini che trasformano l'insolito nel noto e l'altro nel proprio. Terzo, associare questi processi di partecipazione-dialogo e trasformazione-credenza all'attività

produttiva concreta e variabile di un soggetto giocante situato che, in un testo dalle verità deboli (nulla garantisce che Mario salvi mai Peach), attribuisce valore e verità al virtuale realizzandolo ed enunciandolo.

In questo modo, ci si pone qui il compito di studiare l'interpretazione esperienziale del videogioco come realtà dal punto di vista di alcuni aspetti fondamentali del linguaggio tramite cui noi umani diamo senso e forma all'esperienza di ogni realtà. E proprio perché prodotta da un linguaggio, la realtà del videogioco possiede allora un potenziale conoscitivo-immaginario e discorsivo-assertivo sul reale di cui ci interessa studiare le condizioni di possibilità e le implicazioni culturali.

Più che di un approccio innovativo si tratta, in realtà, di studiare il videogioco in una prospettiva tipicamente semiotica in quanto disciplina interessata al tema della *normale* costruzione cognitiva e culturale dell'esperienza del reale e della sua stessa interpretazione. A ben vedere, il nostro è un interesse verso la costruzione discorsiva e l'interpretazione variabile di proposizioni vere nel mondo possibile del videogioco che sono capaci di parlare del reale senza essere necessariamente verificabili nel mondo di cui facciamo esperienza ogni giorno. Una prospettiva classica, questa dello studio della menzogna e finzione al fine di comprendere come conosciamo e interpretiamo il mondo, riscontrabile nella maggior parte delle opere di Umberto Eco: dalle prime pagine del *Trattato* alle ultime pagine del suo *Lector in Fabula*.

In questa prospettiva semiotica, l'esperienza di realtà fatta attraverso un processo di ri-conoscimento è, nel videogioco, ciò che dota di significatività (peso, credibilità) i significati dei suoi contenuti (storie, immagini, regole) ed eventi (istanze di partite e pratiche di gioco). Di conseguenza, lo studio delle idee, visioni e conoscenze sul mondo espresse dal videogioco equivale a una riflessione su come noi solitamente conosciamo qualcosa come "reale" e, soprattutto, sulla possibilità di conoscere in modi nuovi la realtà attraverso *nuove abitudini e nuove situazioni*. Lo studio del reale nel videogioco coincide, qui, con l'indagare la realtà come *qualcosa di indeterminato che si produce* e, soprattutto, con l'esperienza soggettiva del reale come costruzione che ammette *molteplici possibilità* tramite trasformazioni del testo e del giocatore.

Volendo dunque dare conto del videogioco come esperienza di un *altro reale possibile capace di parlare di realtà*, bisognava poter rendere

conto delle idee e degli aspetti del reale presenti nei videogiochi tanto quanto dei modi del nostro riconoscerli e credervi. Questi anni sono serviti allora a concepire un modo per studiare il videogioco:

- senza ridurlo a una simulazione “indistinguibile dal reale” ma, anzi, mettendo in primo piano le differenze tra realtà del videoludico e del nostro mondo fisico-storico;
- lasciando sullo sfondo le storie e le immagini presenti sullo schermo per concentrarci sulla significatività conferitagli dalle azioni compiute dietro lo schermo che *producono* i contenuti culturali ed *eventi* del gioco;
- abbandonando le visioni tecno-centriche e le parole chiave nate attorno al videogioco come medium (interattività, ipertestualità, multimedialità, modularità, etc.) al fine di trovarne invece una specificità interpretativa;
- vedendo l’esperienza del videogioco come un risultato di processi e progetti complessi anziché come causa diretta fenomenologico-sensoriale del riconoscimento del reale;
- mettendo da parte la questione artistica e pedagogica pur offrendo un modo per comprenderne e analizzarne i messaggi, le retoriche e i processi di apprendimento;
- pensandolo come mezzo per conoscere il reale ma evitando di farlo ridefinendo filosoficamente la nozione di realtà;
- negando che solo alcuni giochi “buoni” realizzati secondo un certo tipo di *game design* possano produrre discorsi sulla realtà atti a far scaturire interpretazioni del mondo potenzialmente fertili e critiche da un punto di vista sociale, culturale e filosofico;
- evitando ogni tipo di determinismo del “messaggio” (es: “questo videogioco *inculca* che”) e mettendo anzi in primo piano l’indeterminatezza del testo videoludico da cui consegue la natura *aperta* e *dialogica* della significazione e dell’interpretazione del giocatore che esperisce il reale videoludico.

Il modo in cui ci differenzieremo da molte posizioni e prospettive del passato, tuttavia, non sarà quello di negarne in toto gli argomenti quanto di decentrarle per includerle in una prospettiva più grande: quella del

ludico. Per tenere insieme questa eterogeneità, infatti, la nostra prospettiva vede come protagonista il gioco come attività antropologica, il cui senso sta, da sempre, nel mettere in discussione la realtà *producendo esperienze soggettive di realtà altre possibili e mettendo in crisi ogni forma sistemica di predeterminazione e ogni lingua del reale*. Le affermazioni del gioco, infatti, hanno la specificità di rappresentare e modellizzare il reale includendo un grado di indeterminazione tale da *permettere a chi lo gioca di realizzare una realtà* facendo esperienze irrisolvibilmente *ibride e ambigue* tra finzione e realtà. La realtà del gioco, che ritroviamo nel videogioco in tutte le sue forme, consiste proprio nel replicare la nostra esperienza e interpretazione quotidiana come un campo non predeterminato di possibilità che mettiamo alla prova traendone le nostre proprie conclusioni. Ecco perché la nostra metodologia di analisi del testo videoludico sarà fondata su quattro aspetti profondamente significativi del vivere e che ritroviamo nel giocare: fare progetti provando a realizzarli, agire attraverso un corpo, dare valore all'impiego del nostro tempo e delle nostre energie e impersonare nuovi ruoli manipolando la cultura. Aspetti che indagheremo mettendoli in relazione con il tema filosofico dei modi tramite cui diamo senso alla realtà: ri-conoscere la visione narrativa della vita (il tema del destino), ri-conoscere la nostra presenza nel mondo, ri-conoscere le motivazioni fondamentali del nostro agire e, infine, ri-conoscere la nostra soggettività e identità.

Le produzioni e le crisi di realtà tipiche del gioco assumono, però, una significatività nuova nel suo alter ego digitale alla luce delle mediazioni tecnologiche: dall'inviare input su un controller per agire sul mondo di gioco al doversi confrontare con delle intelligenze artificiali. Queste mediazioni devono dunque essere tenute in grande considerazione in quanto la tecnologia digitale cambia, talvolta anche profondamente, la significatività del gioco ampliandone le possibilità espressive e modalità retoriche. Non solo, essa costituisce, per noi umani del ventunesimo secolo, un ulteriore punto di *ambigua continuità* tra il mondo finzionale dentro lo schermo e la nostra società fuori da esso. Il "virtuale" della tecnologia digitale al cuore del videogioco, dunque, in questo libro non ha niente a che vedere con il falso ma viene preso in considerazione in quanto si ri-congiunge con la dimensione ludica del possibile e del realizzabile.

Da qui, infine, si delineano i due oggetti di questo libro.

Il primo è l'oggetto empirico osservato, di cui si analizzano caratteristiche formali e sulle cui interpretazioni/pratiche si raccolgono notizie. Ovvero le realtà ludico-digitali (RLD da qui in poi) come forma particolare di virtualizzazione e riattualizzazione del reale da cui e di cui si fa esperienza tramite il videogioco. Oggetto empirico di cui qui si considerano centinaia di occorrenze (dalla nascita del medium a giochi usciti pochi mesi fa) e di cui si esaminano aspetti significativi troppo spesso trascurati dagli umanisti. Aspetti legati a caratteristiche testuali (l'attività motoria, il *problem solving* e il necessario apprendimento, le matematiche ed economie digitali, le combinazioni e la ripetitività), aspetti esperienziali-comportamentali (le emozioni come rabbia e orgoglio, il perdersi su una mappa, la messa alla prova dei limiti del testo e del software), e aspetti socioculturali (dalle sfide come le *speedrun* alla creazione di contenuti culturali terzi a partire dal videogioco). Per parlare del videogioco come linguaggio bisogna, infatti, considerarlo trasversalmente alle sue forme e in tutta la sua curiosa complessità. Una complessità che emerge però solo alla luce dei suoi usi, motivo per cui qui troverete numerose storie e aneddoti di eventi vissuti, voluti e/o causati dai videogiocatori: da grandi classici come salvare la vita al proprio fratellino grazie a quanto appreso nel videogioco *World of Warcraft* a giochi più recenti come *Hell Divers 2* con dei giocatori che hanno "ri-vissuto" l'esperienza della guerra in Vietnam. Solo grazie a questo approccio eterogeneo, potremo dare un nuovo contributo alla studio umanistico e filosofico del videogioco.

Il secondo, invece, è l'oggetto teorico di questo libro ovvero il videogioco come *linguaggio della realtà*. Linguaggio qui inteso, in una prospettiva filosofica, come ciò che serve non soltanto a esprimere delle idee sul mondo ma come sistema tramite cui pensare, organizzare, scoprire e affermare il senso e persino l'esperienza del reale. Come forma semiotica di dicibilità che permette la produzione di un dato discorso che propone certe proposizioni come vere. Linguaggio che diventa poi specifico producendo le sue realtà e verità, a differenza di altri, attraverso certe logiche e certi mezzi materiali impiegati dal videogioco. Logiche specificatamente *ludiche*, da un lato, che usano dunque l'indeterminazione e l'ambiguità per produrre i suoi significati. Ma anche mezzi *digitali*, dall'altro, che prevedono mediazioni tecnologiche necessarie alle sistematizzazioni formali e materiali del fare e pensare umano. Il linguaggio videoludico diventa

allora uno specifico sistema di formazione capace di produrre e far produrre discorsi sul reale. Come funziona allora il linguaggio nel videogioco? È questa la domanda a cui dobbiamo rispondere per poter comprendere come esso possa parlare del mondo e, di conseguenza, dirci qualcosa sulle stesse logiche del nostro credere e interpretare il reale.

Due oggetti che, insieme, portano alla creazione di una nuova prospettiva interpretativa capace di considerare gli aspetti fondamentali della significazione videoludica evitandone però i determinismi e riduzionismi: l'aspetto culturologico del "contenuto", quello tecnologico del medium, quello ludologico della regola e quello sociologico della pratica. Prospettiva interpretativa che qui diviene la base di una nuova metodologia semiotica d'analisi del videogioco incentrata sull'esperienza di realtà come cuore della significatività del videogioco sia come testo sia come fenomeno culturale.

1. La stancante attualità dei videogiochi

Per quanto il nostro approccio possa apparire originale o interessante (auspicabilmente!) esso ha un grave problema: chi vuole, davvero, sentire *ancora* parlare di videogiochi e mondi virtuali? Se ne parla comunemente da almeno quarant'anni, e oggi pare quasi di non sentire parlare d'altro. Essi sono ormai un argomento così quotidiano che sentiamo parlare dell'ultimo *God of War* al telegiornale⁽¹⁾ e che anche il Prosciutto di San Daniele ha il suo metaverso⁽²⁾. Accomunati sotto il termine ombrello di "realtà virtuali" che ne indica l'effetto di senso esperienziale (l'impressione, cioè, di esperire soggettivamente un mondo *altro* e *potenzialmente vero*), tanto i giochi digitali quanto le tecnologie del digitale come la *virtual reality* (VR) hanno ormai invaso ogni ambito della nostra cultura.

Pensiamo, per cominciare, ai social network dove ogni giorno siamo esposti a milioni di persone che giocano, commentano giochi⁽³⁾, fanno

(1) https://www.tgcom24.mediaset.it/2022/video/god-of-war-arriva-il-ragnarok_57306368-02k.shtml

(2) <https://www.youtube.com/watch?v=asWxaheF4LU>

(3) Dopotutto il primo YouTuber al mondo a raggiungere i 50 milioni di iscritti, PewdiPie, faceva principalmente video sui videogiochi.

giochi, condividono meme sui videogiochi e recitano⁽⁴⁾ la vita come se fosse un videogioco. Persino i siti pornografici ci propongono i corpi nudi di protagonisti videoludici, videogiochi erotici e video in VR. Ma non si tratta solo del “web”. Sin dagli anni Ottanta (pensiamo al film *Wargames* nel 1983) e Novanta (film come *Street Fighter* o *Mortal Kombat* nel 1994 e 1995), e in modo particolarmente intenso negli ultimi vent'anni, tanto i film quanto le serie filmate e animate hanno continuamente proposto storie e immaginari presi direttamente dai videogiochi (pensiamo a scene iconiche come il ballo a *Dance Dance Revolution* di *Malcom in the Middle* (5x19) nei primi anni del duemila) o ispirati ai loro temi e alle loro estetiche (visuale in prima persona, computer e pixel grafica, etc.). Una generazione di bambini è ormai cresciuta guardando cartoni animati come *Steven Universe* (2013-2019) e *Adventure Time* che parlano di videogiochi e videogiocatori (2010-2018), mentre una generazione di ragazzi si è abituata alle estetiche 8bit ritrovandole anche nella propria serie preferita (*Community College* 2009, 3x20). Anche i riferimenti espliciti ai titoli e ai contenuti dei videogiochi sono divenuti sempre più frequenti: pensiamo alla discussione in *Breaking Bad* (2008-2013) sul miglior videogioco ammazza-zombie (S4E2). Ma soprattutto, e questo ci interessa molto, si è ricorso al videogioco e al virtuale sia come modello della realtà (la simulazione perfetta che non si riconosce più come tale di *Existenz*, *Matrix* e *Avalon*) sia come esperienza di un mondo alternativo spesso capace di avere un impatto significativo sulla realtà e sui suoi soggetti. Così il genere dell'animazione detto “Isekai” (“mondo differente”) si è progressivamente spostato dai mondi fantastici a quelli virtuali (.*hack*//*SIGN* 2002 e *Sword Art Online* 2009) e così lo spazio del metaverso è diventato il luogo delle future battaglie sociali capaci di cambiare il mondo come nel caso di *Ready Player One* (2018). Due casi emblematici a dimostrazione di ciò sono le trasformazioni del gioco di *Jumanji* (1995) in un videogioco (2017) e la reinterpretazione del tema del *Truman Show* (1998) in forma videoludica in *Free Guy* (2021). Ma pensiamo anche a rappresentazioni videoludiche del reale senza riferimenti espliciti a giochi o realtà virtuali come accade nelle visioni del mondo “trial and error” in *Edge of Tomorrow* (2014)

(4) <https://www.youtube.com/shorts/Ym6ybenQ5OY> ; <https://www.youtube.com/watch?v=luMoCA78NBo>

e di una estensione illimitata della propria capacità d'azione sul mondo (oltre i limiti empirici del nostro corpo) in *Everything everywhere all at once* (2023). Le stesse esperienze di prodotti come *Bandersnatch* (2018), con le sue scelte interattive, e *John Wick* (2014-2023), con il piacere del film legato al coinvolgimento frenetico e motorio di immagini e visuali che richiamano giochi digitali come *Hotline Miami*⁽⁵⁾ (2012), sono definibili come videoludiche.

Passando al mondo della musica, non solo videogiocare con la persona amata è un'immagine comune di felicità nelle hit (Lana del Rey 2011) ma vi ritroviamo specificamente questi tre diversi aspetti del videogioco: come riferimenti nei testi delle canzoni, italiane (da *Abiura di me* di Caparezza nel 2008 a *Tetris* dei Pinguini Tattici Nucleari nel 2017) e non (da *Afro Puffs* di Lady Rage nel 1994 a *Masterpiece* di Bass Hunter nel 2018), sotto forma di suoni *chiptune* e come metafora di mondi alternativi nei videoclip musicali (sin da *Californication* dei Red Hot Chili Peppers nel 2000). D'altronde, oggi si svolgono dei veri e propri concerti in mondi videoludici e ambienti virtuali⁽⁶⁾. Ugualmente, ci sono libri sui videogiochi e ispirati a essi nelle librerie: pensiamo al romanzo *Solenioide* (Cărtărescu 2015) ispirato dall'immaginario di un gioco come *Bioshock* (2007) ma anche a *The Broken World* (Etchells 2008) che si propone di raccontare una storia di vita come se fosse una esperienza videoludica. Non fanno eccezione nemmeno i *talent show* televisivi⁽⁷⁾ e gli eventi sportivi trasmessi in TV come le Olimpiadi⁽⁸⁾, o ancora le partite di calcio e le corse di F1 che presentano schermate a loro ispirate. Fino ai balletti dei calciatori che emulano quelli del videogioco *Fortnite*⁽⁹⁾ e che diventano gesti alquanto strani agli occhi di chi non sa nulla del mondo dei videogiochi. Lo stesso accade nel settore della moda dove troviamo riferimenti ai videogiochi nelle

(5) https://youtube.com/shorts/pTapD_StJoo?si=WPoa-PGnM5b6qnJP

(6) <https://www.nme.com/features/fortnite-roblox-best-in-game-concerts-2021-3021418>

(7) Kenichi Ebina - Robotic Dancer Becomes a Live Video Game Character - America's Got Talent 2013 : <https://www.youtube.com/watch?v=FpS3G60hq4U>; <https://www.billboard.com/articles/news/8516634/adem-show-performs-mortal-kombat-routine-americas-got-talent-video>

(8) <https://musictech.com/news/music/tokyo-olympics-opening-ceremony-video-game-music-dragon-quest-final-fantasy-kingdom-hearts/>; <https://www.bbc.com/news/world-asia-37151800>

(9) <https://www.sbnation.com/lookit/2018/3/11/17106330/fortnite-sports-celebrations-bundesliga-nfl-nba-nfl>

più importanti riviste e collaborazioni con i più affermati brand⁽¹⁰⁾. Le immagini e metafore videoludiche sono anche, naturalmente, al centro di annunci pubblicitari visti tanto tramite i media che in giro per le nostre città⁽¹¹⁾. D'altronde, si videogioca per le strade, sui mezzi di trasporto e nei parchi. Troviamo del merchandising videoludico persino nei negozi turistici di souvenir. Questo ci porta a osservare come anche i manufatti ludici materiali siano oggi legati a giochi e ambienti virtuali: dai Lego⁽¹²⁾ alle sorprese nelle uova di Pasqua, e senza dimenticare le versioni digitali di giochi di carte (*Uno* come *Poker*) e da tavolo (da *The Game of Life* a *Root*).

Tutti questi esempi dimostrano chiaramente come, dopo un lungo periodo passato ad affermarsi attraverso le storie e le immagini di altri media come il cinema (pensiamo a tutti i giochi su licenza come il famoso caso di *E.T* nel 1982), oggi il videogioco sia al centro della cultura contemporanea. In un mondo dove la realtà è divenuta mediale (Pezzini e Spaziante 2014), e nel nostro contesto transmediale generale (Dusi e Spaziante 2006; Freeman 2016) il videogioco, come medium di massa che ha rimediato tutti gli altri linguaggi (dalla soggettiva cinematografica alle geometrie impossibili di Escher in *Q*bert* e *Monument Valley*) e che influenza tutte le altre produzioni medialità sia nei contenuti che nelle forme, è al centro della nostra realtà in termini di immaginario culturale. L'onnipresenza e la rilevanza culturale di videogiochi e realtà virtuali (VGRV d'ora in poi) va, tuttavia, ben oltre il mondo dell'intrattenimento, dello svago e del commercio.

Da un lato, i giochi digitali sono chiamati in causa in relazione ad alcuni dei fatti di cronaca più seri e gravi della nostra contemporaneità: l'incendio di *Notre Dame*⁽¹³⁾, il COVID-19⁽¹⁴⁾, la guerra tra Russia

(10) <https://www.vanityfair.it/article/aloy-eroina-horizon-forbidden-west-videogioco-seconda-stagione-intervista-creatori>; <https://www.bbc.co.uk/newsround/48040602>

(11) <https://www.destructoid.com/stories/watch-final-fantasy-s-lightning-and-snow-awkwardly-advertise-for-nissan-in-china-450873.phtml>

(12) <https://www.lego.com/en-us/themes/hidden-side/ar-games>

(13) <https://www.businessinsider.com/notre-dame-fire-assassins-creed-maxime-du-rand-ubisoft-interview-2019-4?r=US&IR=T>

(14) <https://edition.cnn.com/2020/05/11/politics/coronavirus-leroy-jenkins-states-reopening/index.html>; <https://www.nytimes.com/2020/04/08/arts/plague-inc-video-game-gaming-coronavirus-covid-pandemic.html>

e Ucraina⁽¹⁵⁾. Dall'altro, essi sono anche usati quotidianamente per fini didattici, formativi, artistici e clinico⁽¹⁶⁾-terapeutici⁽¹⁷⁾. Pensiamo, banalmente, a come videogiochi e realtà virtuali vengano oggi utilizzati persino nei musei, sia come medium che come oggetto di riflessione⁽¹⁸⁾. Gli stessi creatori dei videogiochi fanno oggi parte di giurie come quelle del festival del cinema di Venezia⁽¹⁹⁾. Dal punto di vista formativo li usiamo ormai da molti anni tanto per migliorare l'apprendimento nelle scuole quanto per formare militari (Mead 2013). Inoltre, è grazie a simulatori e videogiochi che negli ultimi otto anni sempre più persone hanno imparato a guidare⁽²⁰⁾, e che sempre più medici hanno imparato a operare⁽²¹⁾ e sempre più pazienti hanno migliorato le loro condizioni⁽²²⁾. Anche il tessuto più profondo della nostra realtà sociale, costituito dalla politica e dalle relazioni interpersonali, oggi è influenzato dai videogiochi. *Minecraft*, *Animal Crossing*, *Fortnite* e l'intero genere dei giochi multigiocatore di massa online (MMO) sono spazi comunitari che vengono usati per creare e coltivare questo tipo di socialità. Questa va dai rapporti di amicizia e amore che nascono nei videogiochi online (per poi spesso spostarsi nelle città fisiche dove viviamo, dai pub ai comuni dove ci si sposa) alle campagne politiche su *Second Life*⁽²³⁾ e anche alle proteste⁽²⁴⁾ politiche che si svolgono nei mondi virtuali. I videogiochi fanno nascere delle vere e proprie comunità e in alcune di queste si svolgono, da ormai molti anni, rituali antropologici fondamentali

(15) <https://gamerant.com/arma-3-russian-ukraine-footage/>

(16) Mentre attendiamo il medico sul tavolo operatorio, questo a nostra insaputa è forse nella stanzetta accanto a riscaldarsi videogiocando con una scimietta che corre dentro una palla! <https://www.polygon.com/2013/10/14/4838344/doctors-play-super-monkey-ball-2-to-warm-up-before-surgery>

(17) Nel caso dell'uso di esperienze virtuali in medicina si tratta di una vera e propria rivoluzione (Riva 2014).

(18) <https://lavenaria.it/it/mostre/play-videogame-arte-o>

(19) <https://uploadvr.com/hideo-kojima-venice-film-festival/>

(20) <https://www.theverge.com/2014/12/9/7327953/drivers-education-20-simulators>

(21) <https://www.theguardian.com/education/2020/mar/16/it-reduces-surgical-error-can-vr-train-better-doctors>

(22) <https://dot.la/virtual-reality-pain-management-2654980900.html>; <http://rehability.me/index.html#gallery>

(23) <https://kotaku.com/heres-how-the-presidential-election-is-playing-out-in-s-1788714977>

(24) <https://globalnews.ca/news/6964435/peta-animal-crossing-new-horizons-fish/>; <https://screenrant.com/gta-online-george-floyd-blm-protest-memorial-charity/>

come matrimoni e funerali⁽²⁵⁾. Queste comunità, che talvolta legano milioni di persone, lasciano dei segni tangibili della loro esistenza anche nelle nostre città: dai graffiti sui muri⁽²⁶⁾ e tatuaggi sui corpi, fino agli eventi tematici che vi si svolgono. Non per ultimo, nel contesto capitalistico la dimensione economica di questi prodotti culturali e delle loro tecnologie non può che contribuire a dare forma al mondo nel quale viviamo: dal mondo del lavoro, agli oggetti e luoghi prodotti attorno al “gaming” e fino ai milioni di dollari che vengono raccolti in beneficenza grazie ad alcuni streamer⁽²⁷⁾. Dopotutto, le più avanzate intelligenze artificiali di oggi sono state possibili grazie alla spinta tecnologica sulle schede grafiche dovuta in gran parte proprio al successo dell’industria videoludica (LeCun 2019).

La contaminazione tra “mondo virtuale” e “mondo reale”, insomma, risulta fortissima e pare difficile poter capire l’uno senza conoscere l’altro. Per di più questa conoscenza non ha a che vedere solo con i “testi” videoludici ma anche, e molto, con i fatti socioculturali prodotti dai giocatori empirici a partire dal videogioco: pensiamo a come la storia dell’avatar di *World of Warcraft* “Leeroy Jenkins” venga usata tanto come riferimento nella serie di *How I met your Mother* (2008-4X19) quanto nei titoli dei nostri quotidiani in periodo di pandemia⁽²⁸⁾. Se poi aggiungiamo il fatto che più del 50% dei bambini americani sotto i dodici anni giochino a Roblox⁽²⁹⁾, appare evidente che capire il gioco digitale non sia essenziale solo per poter capire meglio il presente ma anche per poter dialogare con le nuove generazioni e costruire un futuro insieme. Non a caso, la crescita dei ragazzi “tra virtuale e reale” (Artiaco e

(25) <https://www.eurogamer.it/news-videogiocchi-animal-crossing-new-horizons-celebra-re-matrimonio-saltato-a-causa-del-coronavirus> ; https://www.tgcom24.mediaset.it/mastergame/news/coronavirus-la-community-di-final-fantasy-organizza-una-marcia-in-rete-per-comemorare-un-giocatore_17275340-202002a.shtml

(26) <https://knowyourmeme.com/photos/707563-twitch-plays-pokemon>; <https://www.engadget.com/2014-03-01-twitch-plays-pokemon-final-stats-1-1-million-players-36-millio.html#:~:text=The%20actual%20number%20of%20TPP,to%20the%20Twitch%20official%20blog>.

(27) <https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/12/16/drlupo-raised-nearly-million-last-year-charity-now-hes-aiming-record-million/>

(28) <https://www.cnn.com/2020/05/11/politics/coronavirus-leroy-jenkins-states-reopening/index.html>

(29) <https://www.eurogamer.net/roblox-now-played-by-over-half-of-us-kids>

Barbagli 2019) e l'uso degli strumenti e dei contesti del virtuale per apprendere (Lavagna e Mancaniello 2022) sono argomenti centrali e sfide di punta nella pedagogia contemporanea interessata al videogioco come forma di edutainment (Aksakal 2015).

Insomma, nel quadro della progressiva ludicizzazione della realtà (Salvador 2015), il videogioco, essendo ormai entrato a far parte del nostro quotidiano e del nostro immaginario (Zizek 1997), partecipa alla produzione del reale ed è *diventato al tempo stesso un modello esplicativo del mondo sempre più diffuso e una sempre più comunemente accettata metafora di una realtà diversa.*

2. Lo studio del videogioco tra dovere sociale e scientifico

Ma ancor prima che i videogiochi acquisissero tutta questa rilevanza sociale, videogiochi e realtà virtuali, considerati sia come media separati che come metafora esperienziale, sono stati studiati a partire dagli anni Novanta da accademici, intellettuali e professionisti che ne hanno intravisto le potenzialità e descritto le caratteristiche. Veri e propri *ornitorinchi pop*, nati sia a ridosso degli esperimenti artistici d'avanguardia novecenteschi che a ridosso dello sviluppo della tecnologia digitale, essi chiamavano in causa e rimettevano in questione tutte le precedenti forme esperienziali di rappresentazione del mondo. Emblema di quel processo che verrà definito di rimediazione (Bolter e Grusin 1999), già il senso di un videogioco come *Super Mario Bros* (1985) si fondava su una ibridazione e digitalizzazione di molte delle sette arti con quella forma millenaria di modellizzazione del reale che è il gioco. Come risultato di tutto ciò, in soli trent'anni, sono stati prodotti centinaia di libri e migliaia di articoli su videogiochi e realtà virtuali. Importanti case editrici come la De Gruyter hanno oggi inteso e ricche collane di libri dedicati allo studio umanistico del videogioco. Libri che si trovano oggi nelle nostre biblioteche insieme, come accade a Salaborsa a Bologna, ai videogiochi stessi che vengono conservati e consultati a riprova del riconoscimento del loro valore culturale. Guardando anche solo al contesto italiano, studiosi come Matteo Bittanti hanno prodotto libri, curato volumi e diretto collane (come la *Ludologica*) su praticamente ogni aspetto

del videogioco: il rapporto tra cinema e videogioco (2008a) o tra videogioco e videoarte (2017 e 2019), sulla dimensione *social* del videogioco (2018) e su quella politica (2021 e 2022), sul videogioco come oggetto teorico così come sulle logiche del videogiocare (2002&2005b), sulla sua intermedialità attraverso i generi (2008b) ma anche su specifici generi e giochi (2004,2005a, 2016&2019). E non è nemmeno difficile vedere che alcune tematiche contemporanee, come le potenzialità educative del videogioco, fossero affrontate in Italia quasi vent'anni fa (Nardone 2007). Se inizialmente questa abbondanza bibliografica ha rappresentato per la mia generazione una incredibile fortuna per potersi formare, presto essa è divenuta un dramma per chi, come me, ha avuto la pessima idea di voler fare ricerca sul videogioco e dovrebbe saper dire qualcosa di nuovo rispetto al già detto! Un dramma che oggi si estende anche fuori dall'accademia. Limitandoci nuovamente anche solo al recente contesto divulgativo e italofono, questo "sapere positivo" attorno al videogioco, coltivato negli anni tra accademia e mondo del lavoro, viene oggi raccolto e raccontato da famosi professionisti come Marco Mazzaglia e Fabio Viola in giro per eventi in tutta Italia (TEDx, After, e molti altri). Anche dal punto di vista specifico della letteratura saggistica di taglio divulgativo non mancano libri e firme importanti: della rilevanza del videogioco ha scritto, per esempio, Alessandro Baricco nel suo *The Game* (2018) affermando niente di meno che esso ha dato forma alla nostra cultura contemporanea. Dal 2018 a oggi sono anche numerosi i libri divulgativi che ricostruiscono la storia del videogioco in quanto medium (Mosna 2018; Accordi Rickards 2020) e anche in quanto storia di esperienze come fa Lorenzo Fantoni nel suo *Vivere Mille Vite* (2020). Anche le riflessioni su alcuni temi teorici del videogioco, come la sua definizione (Accordi Rickards 2021) e i suoi elementi più significativi (Pintaudi 2022), oggi non sono più una esclusiva dell'accademia e abbondano nelle nostre librerie. Ma a dire il vero, in Italia già nel 1992 si poteva assistere a programmi televisivi dove si parlava dei rischi sociali, delle potenzialità applicative e delle implicazioni filosofiche delle realtà virtuali *come* videogiochi. Così accadeva su Rai 3 durante il programma *Babele* in cui Corrado Augias discuteva del libro "Uscite dal Mondo" di Elémire Zolla, entusiasta dell'allora nascente tecnologia della VR in quanto capace di *dimostrare la natura costruita di*

ogni realtà, con il suo autore che dialogava insieme a Margherita Hack e Piero Angela. Ciliegina sulla torta, infine, la possibilità di guadagnarsi da vivere parlando di videogiochi ha causato il pullulare di nuovi “esperiti” che ogni giorno fanno nuovi video su YouTube o podcast sul videogioco raccontandone la storia, facendo analisi di singoli testi, parlando delle loro meccaniche e tecnologie, e persino riflettendo su contenuti e aspetti filosofici dei giochi digitali vecchi e nuovi.

Ma se i videogiochi sono dovunque attorno a noi e così tanto è stato detto su di essi, perché mai, allora, scrivere questo libro? Da un lato sarebbe lecito pensare che chi ancora non si è convinto della loro rilevanza a questo punto non cambierà comunque idea e sarebbe anche giusto lasciare queste persone in pace! Dall’altro, proprio perché se ne parla così tanto, cosa sia un videogioco e perché piaccia appare ormai abbastanza *ovvio* a tutti. Anni fa esposi, con ingenuo entusiasmo, le linee generali della mia ricerca a un tecnico che stava riparando il mio computer. Gli dissi che studiavo i motivi per cui gli esseri umani reputano i videogiochi qualcosa di abbastanza significativo da attribuirgli lo statuto di esperienza e persino di realtà. Nascondendo assai male il suo disappunto per il modo in cui mi guadagnavo lo stipendio, commentò: “è semplice: quando non hai modo di affrontare e cambiare la realtà, allora fuggi in un mondo in cui tutti sono eroi”. Da un lato l’argomento escapistico rievocò in me un tipico modo di pensare alla cultura di massa criticato da Eco già nel 1964. Ma dall’altro, come dargli torto? Esistono numerosi meme⁽³⁰⁾ a riprova del fatto che una parte della comunità videoludica sia ben cosciente di giocare per sfuggire da una realtà deprimente e opprimente nella quale ci si sente impotenti e senza un futuro. Questo aneddoto espone il fatto che, in effetti, esistono decine di risposte *ovvie* alla domanda “perché il videogioco piace?”. I giochi piacciono per moda, per passatempo, come un facile rifugio dal mondo, come forma di socialità che permette di coltivare a distanza rapporti preesistenti o di averne di nuovi, come vizio e persino per la dopamina che fanno produrre al nostro cervello. Questi motivi hanno poco a che fare con la “significatività” che solitamente attribuiamo ai capolavori dell’arte o ai momenti e conseguimenti più importanti della nostra vita.

(30) <https://www.pinterest.it/pin/140737557089254418/>; <https://makeameme.org/meme/the-truth-is-92ft4u>.

Si tratta di funzioni che non sono in nulla specifiche di un “medium” e che la cultura ha sempre svolto in una forma o in un’altra. Infine, attraverso le loro immagini essi dimostrano di essere, ammettiamolo, spesso sempliciotti e ripetitivi: per la maggior parte del tempo nei giochi si spara, si picchia, si corre, si guida e nei casi più “pacifici” si costruiscono case, si balla, si accarezzano cani virtuali e si fanno esplodere caramelle. Insomma, il tanto elogiato videogioco non smette in realtà mai di apparire come un oggetto tutto sommato banale che si presta a facili pregiudizi sia fuori dall’accademia che dentro di essa.

Il motivo per cui scriviamo questo libro è, allora, precisamente l’esistenza di questa apparentemente irrisolvibile contraddizione tra l’oggetto per come si dà nella sua evidenza e quello che se ne può dire e studiare. O, per meglio dire, il conflitto tra discorsi diversi che esistono attorno a questi oggetti chiamati “realtà virtuali”. Ironicamente, infatti, l’onnipresenza dei discorsi sulle realtà virtuali tende più spesso a scontentare tutti di quanto non risulti utile e fertile.

Da un lato, il fatto che tutti parlino di videogiochi suscita in alcuni esperti quella rabbia rappresentata in *Sogni d’oro* (1981) che vedeva Nanni Moretti gridare “non parlo di cose che non conosco!”. Basti pensare a come oggi tutti riconoscano *Super Mario* pur non avendo spesso alcuna idea di chi sia il suo autore e di ciò che accomuna i suoi lavori. Le parole stesse che definiscono questi oggetti sono per molti già sufficienti a esprimere un giudizio su di essi: con una deliziosa ironia negli anni ’90 Gaber recitava “Mi fanno male i fax, i telefonini, i computer e la realtà virtuale... anche se non so cos’è”. Per altro, le statistiche sullo streaming⁽³¹⁾ e su YouTube sembrano suggerire che i videogiochi siano innanzitutto *visti* forse molto più di quanto non siano giocati; in questo senso la conoscenza media di questo oggetto non può che essere imperfetta. Questo vale anche e soprattutto per una buona parte dei prodotti audiovisivi prima citati ispirati dai videogiochi che, in realtà, più che tradurli li tradiscono. Non è raro, infatti, che tali prodotti usino in modo pretestuale le storie e il repertorio figurativo dei videogiochi per raccontare ciò che in fondo ci hanno sempre raccontato. Se pensiamo al rapporto fra cinema e gioco, per esempio, non è difficile vedere

(31) <https://www.pcgamesn.com/twitch-youtube-netflix-subscribers>

come il primo abbia quasi sempre voluto porre come “regola narrativa” che il secondo potesse avere un effetto mortale sul singolo o addirittura sul mondo intero pur di poterne sancire l’importanza e il senso. Una scelta che tradisce completamente il senso e il significato del gioco come attività che invece ha senso e importanza precisamente perché è uno spazio di possibilità e di reinvenzione del reale che *non* compromette il quotidiano di chi vi gioca. Vale lo stesso anche per il contenuto delle storie dei videogiochi tradotti in film, serie, romanzi etc. Nella maggior parte dei casi, le strutture narrative di questi adattamenti sono assolutamente classiche nel loro porre al centro un personaggio con una forte identità e coinvolto in vari legami (amore, amicizia, famiglia). Ciò è sostanzialmente all’opposto dell’esperienza videoludica media. Talvolta accade persino che queste traduzioni traditrici veicolino valori che sono in esplicito conflitto con l’attività videoludica: così il protagonista di *Ready Player One* alla fine “chiude” il mondo virtuale alcuni giorni a settimana dicendo che “le persone devono spendere più tempo nel mondo reale” (mentre abbraccia una fidanzata “trovata” attraverso il gioco) o ancora nel finale di *Tron Legacy* (2014) viene abbandonato il mondo virtuale “corrotto” e si torna e mostra alla bellezza del mondo reale durante un viaggio in moto (sempre con la nuova fidanzata “guadagnata” attraverso il gioco). La falsa conoscenza del medium videoludico è poi ulteriormente compromessa dal suo successo come prodotto innanzitutto commerciale. Questo fa sì che lo stereotipo del videogioco sia stato e continui a essere fondato sui titoli più venduti come quelli di azione e sportivi. Stereotipo su cui poi si basano le rappresentazioni di quello che è il videogioco: pensiamo, nel caso italiano, alla prima stagione di *Love Bugs* (2004) in cui il protagonista interpretato da Fabio de Luigi gioca entusiasta a un gioco immaginario in cui si fanno punti schiacciando con l’auto cagnolini e vecchiette (davanti a una Michelle Hunziker inorridita). Non solo il gioco ma persino la figura del giocatore è vittima di questa stessa stereotipia nel momento in cui è venuta a coincidere con quella dello Youtuber/streamer⁽³²⁾. Servirebbe dunque una vera e propria educazione/alfabetizzazione ai giochi e al gioco digitale: fosse anche solo per smettere di comprare giochi sulla base delle

(32) Se chiedete a *Dall-E* di rappresentare un “gamer” ve lo/la proporrà quasi sempre con delle cuffie e molto spesso su una tipica sedia alta.

immagini pubblicitarie e conoscendo invece i nomi di alcuni sviluppatori. Infine, anche se spiace dirlo, questa tendenza a parlare di un oggetto che non si conosce si applica parzialmente anche al mondo dell'academia: cosa di cui alcuni studiosi di game studies si lamentavano già trent'anni fa (Aarseth 1997). Di questa banalizzazione del medium videoludico, insomma, si dispiacciono molto gli esperti che ne conoscono non solo la complessità presente ma intravedono anche quella futura e potenziale di un medium che ha solo sessant'anni (pochi se li paragoniamo con il cinema e pochissimi se pensiamo alla letteratura).

Dall'altro lato, l'onnipresenza dei discorsi sul videogioco è così invadente che, per rimanere in ambito cinematografico, fa pensare ai più: “vengono fuori dalle fottute pareti” (Cameron 1986). Specialmente negli ultimi anni, il fatturato globale dell'industria videoludica⁽³³⁾ ha spesso e volentieri spinto a sfortunati paragoni di valore tra VGVR e altri media, quasi che non esistesse altra forma culturale di cui parlare e a cui interessarsi. Da questo secondo punto di vista verrebbe così da dire che, a questo punto, un bel libro sulla mediocrità culturale dei videogiochi sarebbe una boccata d'aria fresca! Dopotutto come negare che se ne parli così tanto assai più per il loro valore economico che non per il loro valore culturale? Non solo, ma la dimensione economica di questo medium ne ha cambiato anche le logiche di produzione portando a un diffuso sentimento di scontento da parte degli appassionati che deplorano la qualità spesso scadente dei nuovi giochi⁽³⁴⁾. Non è difficile trovare oggi su YouTube dei video di CEO che si vantano delle loro strategie di *addiction* implementate per guadagnare il massimo dai videogiochi mobile. C'è insomma forse poco di cui entusiasinarsi quando pensiamo al “fenomeno” commerciale del videogioco. Ironicamente elogiavamo oggi il videogioco con grande ritardo e mentre sta vivendo una nuova grande crisi economica (quasi ventimila licenziamenti e centinaia di titoli cancellati tra 2023 e 2024) e culturale. In parte, ciò accade per colpa di una industria che spesso produce perlopiù prodotti pensati per

(33) <https://gamerhub.co.uk/gaming-industry-dominates-as-the-highest-grossing-entertainment-industry/>

(34) Una ricerca su YouTube con la parola chiave “modern gaming” rimanderà a decine di video pubblicati negli ultimi anni, con milioni di views e migliaia di commenti che vanno tutti in questa direzione.

guadagnare e occupare il tempo dei videogiocatori molto più di quanto non si preoccupi di far vivere loro esperienze indimenticabili. E a proposito di esperienze: cosa vi è di più insopportabile della retorica del videogioco come “esperienza”? Quasi che tutto il resto non lo fosse! Lo stesso vale per il mito dello “scrivi la tua storia” e “diventa protagonista” detto a proposito di giochi dalle storie spesso mediocri in cui le due uniche azioni sono correre e picchiare. Così come per “sii quello che vuoi” e “vivi in un altro mondo” in “luoghi” dove le persone inseguono e replicano ogni aspetto del mondo reale: la competizione sfrenata mirata solo al prevalere, la contesa sull'apparenza per sembrare sempre più unici degli altri, il possesso e l'accumulo ossessivo di oggetti e ricchezze. D'altronde, le “star” di internet del videogioco sono spesso figure perfettamente allineate con tutti i più comuni valori e comportamenti della società del consumo: l'opposto di quello che furono i nerd del gioco che invece rifiutavano una serie di norme e valori (lo sport, l'apparenza, il successo etc.) difendendone altri (es: il valore dei mondi immaginari) pagando questo rifiuto con l'esclusione e la derisione (Graham 2003). Anche i dati numerici sul videogioco sono, a ben vedere, ingannevoli: le statistiche sul numero di giocatori non distinguono quasi mai tra chi gioca a *Candy Crush* per ammazzare il tempo e chi si appassiona abbastanza al difficile *Sekiro* da non abbandonarlo dopo la prima ora. Similmente, quelle di Twitch non ci dicono quanti spettatori sono appassionati di videogiochi e quanti invece sono in cerca di contenuti sessuali⁽³⁵⁾. E a voler essere proprio coraggiosi, sul successo statistico del videogioco tra i bambini si dovrebbe anche riflettere criticamente dal punto di vista di quei genitori che li usano per non doversi preoccupare dei propri figli. Per non parlare poi di come le meccaniche da slot-machine e le funzioni di gioco-automatico su molti prodotti abbiano spinto una enorme fetta di persone a divenire statisticamente “giocatori” pur non apprezzando affatto quei giochi solitamente elogiati dalla comunità videoludica. Siamo sinceri: almeno metà degli “appassionati” statistici potrebbe avere questo hobby per accidia, per dipendenza o per soddisfare un bisogno di socialità. Infatti, sin da *Farmville* e in modo ancora più evidente oggi, il videogioco come fenomeno di

(35) https://safety.twitch.tv/s/article/Updating-our-Approach-to-Sexual-Content-and-Content-Classification-Labels?language=en_US

massa pare indissociabile dal suo aver assunto la funzione di un social. Il che può giustamente portare a chiedersi: cosa elogiato esattamente di questo oggetto? Non è affatto chiaro, invero, cosa il videogioco non abbia copiato da altre forme mediali! Se guardiamo alla sua forma contemporanea, è difficile riconoscere in esso le tracce di ciò che era ai suoi albori e che ne faceva una effettiva novità culturale. Se il videogioco si è affermato culturalmente lo ha fatto divenendo sempre meno uguale a sé stesso e sempre più simile ad altre forme espressive (pensiamo al cinema e alla narrazione) di cui però sembra meno “fico” parlare. In altre parole, i videogiochi sono forse assai meno rilevanti di quanto non si voglia far credere: più che influenzare la realtà grazie al loro sedicente potere espressivo, essi riflettono il passato, i fantasmi e le contraddizioni della società contemporanea.

Questo stato contraddittorio del discorso sul videogioco mette in luce la mancanza che vorremmo colmare con questo saggio. Sia in un caso che nell'altro, infatti, il motivo per cui ci sembra di aver già sentito tutto sui videogiochi risiede nel fatto che la maggior parte dei discorsi su questi artefatti adottano, da molti anni, un punto di vista simile e argomenti che tendono a ripetersi: in qualche modo non abbiamo mai superato gli anni Novanta. Ciò è dovuto al fatto che parole chiave e ambigue come “immersione”, “esperienza”, “non linearità”, “ipertestualità” e “interattività” sono state le prime a essere usate per parlare di questo medium e sono ancora al centro di molti discorsi quotidiani e accademici. Per di più, l'argomento del “videogioco” e del “virtuale” sembra essere sfuggito solo molto raramente ad approcci così interessati in partenza dal finire col diventare retorici se non, talvolta, ideologici. Tra queste narrazioni ricorrenti vi sono innanzitutto quelle dell'utile che difendono queste esperienze in termini numerici: numero di giocatori nel mondo, dimensione economica del fenomeno videoludico e degli investimenti per il metaverso, ma anche statistiche sui benefici cognitivi degli sparatutto e delle calorie perse giocando al gioco musicale *Beat Saber*. Vi sono poi le narrazioni del marketing che li descrivono sempre come la “grande fantastica novità” e, sin dagli anni Settanta, vendendoli per tutto ciò che *non* sono: esperienze totalmente immersive e iperrealistiche di seconde vite vissute in mondi lontani dalla realtà storica, dove tutto dipende dal volere del giocatore che ha il potere di scrivere la propria storia. Vi sono

poi, all'opposto, le narrazioni apocalittiche che, partendo da fatti come la presenza di un "gaming disorder" nella classificazione dell'associazione mondiale per la salute (WHO), descrivono i videogiochi come pericolose esperienze di distacco dalla realtà a cui attribuire varie colpe: creare dipendenze disfunzionali alla normale vita sociale degli individui, incoraggiare i ragazzi a voler diventare YouTuber anziché primari di oncologia e, *en passant*, anche spingere i "giovani" a compiere vari atti di violenza che vanno dal massacro nella scuola *Columbine* (1999) alle sommosse dopo l'omicidio di Nahel⁽³⁶⁾ nel 2023. Infine, vi sono anche le retoriche accademiche per cui gli studiosi spesso riducono la complessità di questo oggetto a una sola dimensione e prospettiva, quella della loro disciplina, finendo col produrre risultati che, inevitabilmente, perdono di valore appena fuori da quei confini.

Molti di questi discorsi, insomma, tendono a dare definizioni totali di questo oggetto che sono basate su visioni parziali e di parte, giustificate con esempi scelti *ad hoc* nonostante mille eccezioni che non sono quasi mai del tutto esplicitate né problematizzate nel discorso stesso: per questo motivo le definiamo, tecnicamente, *ideologiche*. Vi è qualcosa di vero in ognuna di esse, sia chiaro, ma anche qualcosa di mancante che, a ben guardare, è essenziale. Questa parzialità è particolarmente ovvia in alcuni casi, come quello del giornalismo scandalistico. Ma altri casi sono più innocenti e assai meno evidenti. Un esempio è proprio l'asserzione prima menzionata di Baricco secondo cui i valori fondamentali dei videogiochi che hanno determinato la cultura contemporanea sono l'immediatezza e il piacere sensoriale. Egli ha certamente ragione se pensiamo a *Pac-Man* ma, da esperti, vengono in mente numerose eccezioni⁽³⁷⁾. In questo senso, l'immagine del videogioco che emerge in *The Game* sembra determinata più dall'esperienza che l'autore ha con la cultura digitale e con la parte più appariscente del mercato videoludico (action/casual) che non dal considerare il medium videoludico nella sua complessa varietà⁽³⁸⁾. D'altronde, nonostante il cliché del videogioco come allegro passatempo per rilassarsi,

(36) https://www.lepoint.fr/societe/emeutes-apres-la-mort-de-nahel-macron-blame-les-jeux-video-01-07-2023-2526976_23.php#11

(37) *Escape from Tarkov*, *Dwarf Fortress* e *Eve Online* sono tre esempi contemporanei.

(38) Una Storia, questa del videoludico, dove *Pac-Man* (1980) risiede come icona accanto all'avventura interamente testuale *Zork* (1977) e a *SimCity* (1989) con il suo manuale d'uso di 55 pagine su come gestire una città.

una buona parte del videoludico mira, da sempre, a creare esperienze significative tramite difficoltà e sconfitte che si possono superare solo con studio e resilienza: qualcosa che non diremmo essere caratteristico dei social media o degli smartphone.

Queste polarizzazioni, è vero, sono assolutamente normali in un contesto sociale come il nostro. Inoltre, certamente non sfuggono agli occhi esperti che sanno relativizzarle. Da un certo punto di vista, sarebbe lecito ritenere che non siano un problema. Ma, allo stato attuale, rimane il fatto che nessuno sembra ancora essersi voluto prendere la responsabilità, al tempo stesso scientifica e divulgativa, di fare il punto della situazione provando a mediare tra diverse visioni e posizioni. In altre parole, la nozione di “videogioco” è un termine ombrello e sono pochissimi i testi che parlano di videogiochi ponendosi esplicitamente il problema dello stereotipo videoludico che assumono. Il “videogioco”, infatti, sembra riferirsi a cose completamente diverse e di cui si può parlare in modi differenti. Come biasimare, per esempio, lo scetticismo circa il valore culturale del videogioco da parte di chi lo ha conosciuto solo tramite i momenti pubblicitari della televisione generalista degli anni Ottanta/Novanta in programmi come *La Corrida*⁽³⁹⁾ o *Il Sabato del Circo*⁽⁴⁰⁾? E come potrebbe avere la stessa idea del videogioco chi lo associa a Jerry Calà, a Hideo Kojima, agli sparatutto fotorealistici cruenti o a rilassanti esperienze artistiche? La stessa parola “videogioco” pone un problema nel momento in cui sembra potersi riferire tanto a forti esperienze narrative-artistiche quanto al videopoker. Ovviamente si tratta di una varietà che appartiene a tutti i media, di cui l’identità sociale è sempre situata storicamente, ma essa determina molti fraintendimenti.

Dal punto di vista divulgativo, l’importanza di parlare del videogioco in quanto linguaggio (e dunque trasversalmente alle sue diverse forme e ai suoi stereotipi) sta nel poter instaurare un dialogo tra persone che hanno idee diverse, evitando di scrivere testi euforici sul valore delle realtà virtuali per chi è già sensibile al tema e appassionato di suo. Infatti, una ampia parte della nostra società sembra avere ancora oggi una visione “apocalittica” e stereotipata del videogioco e delle realtà virtuali. E questo avviene nonostante il fatto che, grazie al lavoro pionieristico degli studiosi,

(39) <https://fb.watch/nF-Qs81wUY/>

(40) <https://fb.watch/nF-ZbWPPhu/>

circolino oggi moltissimi discorsi che valorizzano gli usi ludici del virtuale: come arte, come strumento educativo e terapeutico, come nuova realtà sociale, come artefatto culturale discriminato, come rivoluzione mediale, etc. La mancanza di presa sul reale di questi discorsi, crediamo, deriva proprio dal loro essere spesso polarizzati.

Dal punto di vista scientifico, esiste invece un problema di consonanza tra le diverse teorie, metodologie e i diversi aspetti del videogioco esaminato. Esistono certo terminologie che permettono descrizioni (recensioni, critiche accademiche e analisi dei professionisti del settore) molto precise di messaggi, strutture, meccaniche, generi, scopi e tipi di giocatori (Bartle 2003), etc. Ma manca, a ben vedere, una tesi forte sul complesso rapporto tra le caratteristiche comuni di questi artefatti così diversi e il senso che molti umani, di ogni età e cultura, trovano in queste esperienze che hanno assunto una indiscutibile centralità nelle nostre collettività. Una importanza tale che già nella seconda decade del 2000, dinanzi alla portata degli scambi comunicativo-economici di *Second Life* (Gerosa 2007) e a quella delle pratiche e dei conflitti antropologici in *World of Warcraft* (Gibbs *et al.* 2013), quello del videogioco era lo studio non di un testo ma di un mondo culturale.

Inoltre, lo studio del senso del virtuale sembra dividersi in due “fazioni”. Da un lato, le scienze umane che si occupano del videogioco in quanto medium-prodotto storico e narrazione-immagine per rispondere a domande tradizionalmente culturologiche legate ai temi dell’arte, di generazioni e generi, del contenuto sociopolitico⁽⁴¹⁾, del rapporto con altri media e testi, etc... Dall’altro, le scienze sociali a cui affidare i quesiti socialmente più rilevanti attorno ai grandi temi della diffusione, del comportamento, della violenza, della socialità, dell’economia, etc. Manca ancora, insomma, una “una definizione condivisa” (Pellitteri e Salvador 2014 p. 3) e una descrizione teorica transdisciplinare e multi-prospettica che sia di validità generale grazie a una presa di posizione critica sugli stessi termini definitivi usati per descrivere i videogiochi (esperienza, immersione, etc.), che eviti generalizzazioni imparziali e, soprattutto, che riesca a conciliare l’idea di un giocatore come

(41) Da molti anni ci sono numerosi studi sulle rappresentazioni e sui temi culturali di specifici videogiochi: guerra (Payne 2016), religione (Campbell & Grieve 2014), gender (Cassell & Jenkins 2000), etc.

interprete attivo del gioco (non vittima dei suoi contenuti) e quella invece di un tipo di testo che ne influenza la soggettività.

Questo scopo scientifico-accademico, infine, si ricongiunge con quello sociale nella misura in cui rappresenta il modo migliore di affrontare ragionevolmente tutte le questioni più controverse attorno al videogioco in quanto mezzo di comunicazione. Viviamo, infatti, in un contesto che vede una diffusa e profonda ignoranza sui processi ed effetti comunicativi, di cui si ignora completamente la dimensione interpretativa. Sembriamo tornati alla preistoria della cosiddetta teoria del proiettile o ipodermica secondo cui basta essere esposti a un dato messaggio per crederci ed esserne influenzati⁽⁴²⁾. E così sembriamo spesso cinicamente aver rinunciato all'idea di poter incolpare le persone e società umane preferendo fare processi ai media e alle loro rappresentazioni. Ritenendo questo stato di fatto inaccettabile e gravissimo, solo con una rigorosa metodologia incentrata sulla *costruzione* della significatività nel videogioco si può davvero affrontare il problema culturale e sociale dei suoi messaggi.

3. La storia e la prospettiva di questo libro

Fino ad adesso ho fatto molte critiche ad alcuni approcci passati, ma queste sarebbero profondamente ingiuste se non esponessi anche il percorso di ricerca che mi ha portato alla “soluzione” che viene qui proposta in questo libro ed è il risultato di molteplici limiti e critiche al mio stesso intento iniziale e alla mia stessa disciplina di riferimento.

Inizialmente il problema della realtà era, a dire il vero, del tutto assente dal mio orizzonte. Da studente di magistrale ero semplicemente interessato a fare una tesi applicativa sui videogiochi e avevo trovato moltissima difficoltà nel farlo. Fedele allo stereotipo comunicativo-umanista, il mio problema era quello dell'analisi del “messaggio” e del “significato” del videogioco come tipo di oggetto. Un problema dal gusto rétro ma che con la crescente diffusione del medium (e le conseguenti preoccupazioni

(42) Proprio ieri Facebook ha rimosso una mia vecchia immagine del cartone animato comico “Addio professor disperazione” (Kumeta 2005) in cui il protagonista ha una corda attorno al collo in quanto sulla piattaforma di Zuckerberg non sono ammesse immagini che *incitano* al suicidio.

sociali che questa comporta) è ancora oggi più attuale che mai. Il testo videoludico poneva, tuttavia, dei problemi che non sapevo risolvere con la teoria generale “maggiore” fino ad allora studiata e i testi specifici sul videogioco mi avevano deluso ignorandone la dimensione ludica, quello che accadeva dietro lo schermo, le interpretazioni del gioco e il linguaggio specifico. I problemi emersi mi avevano comunque permesso di scrivere una tesi di critica ma si trattava ora, col dottorato, di risolverli. Come si analizza, dunque, un videogioco? Vale la pena precisare che per altre discipline umanistiche questa domanda implica spesso di dover trovare un “vero significato”. Per la prospettiva semiotica, invece, il problema del significato/messaggio è più una questione di *come* questo viene espresso che non di *cosa* vuole davvero dire. Si tratta di rendere conto dei processi interpretativi adoperati dai soggetti umani che vi giocano alla luce dei mezzi espressivi e delle strategie del videogioco. L’analisi del testo deve partire dal senso comune per dire qualcosa, insomma, sulle strutture profonde di pensiero tramite cui interpretiamo il mondo.

Tuttavia, posta in questi termini la mia domanda di ricerca era destinata a essere fallimentare. Da un lato, nel 2017 ormai le risposte tecniche più interessanti sul “come” della produzione di “effetti” e “significati” erano già state date dai game designer e dai game studies. Dall’altro, guardando al videogioco come linguaggio correlato a un fenomeno culturale di massa, e cioè guardando a cosa venga giocato dalla maggior parte delle persone di culture ed età diverse, da umanisti ci si sente presto disarmati. Da quasi vent’anni, i due primi posti del podio vanno a giochi a “passatempo” (cosiddetto *casual gaming*, sin da *Tetris* e oggi fondati su meccanismi psicologici di *addiction*) e giochi multigiocatore perlopiù competitivi (che spesso rientrano nel genere degli “sparatutto”) o che permettono di intrattenere forme di socialità a distanza. Mentre un solido bronzo va ai giochi sportivi variamente declinati (*FIFA*⁽⁴³⁾ in Italia contro *Madden*⁽⁴⁴⁾ negli USA) così come ai giochi in VR che permettono di perdere peso facendo attività sportiva (dalla “danza” di *Beat Saber* alla boxe di *The Thrill of Fighting*). Che cosa può mai dire questo umanista, usando gli strumenti

(43) https://www.tgcom24.mediaset.it/mastergame/news/videogiochi-italia-report-iidea-2023_80933543-202402k.shtml

(44) <https://www.gamespot.com/gallery/the-20-best-selling-games-of-2023-in-the-us/2900-4951/>

della sua tradizione disciplinare, di interessante sui *significati* di tali oggetti? In quarta posizione troviamo, è vero, anche giochi con belle storie e splendidi comparti audiovisivi che sono talvolta anche usati per affrontare dei “temi”. Ma cosa c’è di davvero *nuovo* da dire sul successo di titoli che fondano il loro valore su questi studiatissimi linguaggi? Per cui oggi giocare vuole anche dire leggere un bel romanzo o vedere un bel film? Quando un gioco di ruolo come *Baldur’s Gate 3* ottiene un enorme successo, non è possibile ignorare che sia innanzitutto un gioco con dei personaggi principali ben scritti, bello da vedere, ben filmato e ben recitato. Inoltre, chi potrebbe mai negare che il successo del videogioco di *Hogwarts Legacy* sia legato al precedente successo transmediale di *Harry Potter*?

Sin dai primi studi negli anni Novanta sono state coniate tante parole per provare a spiegare la supposta unicità delle narrazioni audiovisive contenute nei giochi digitali: interattività, immersività, multimedialità, ipertestualità, etc. Ma nessuna di queste aveva veramente a che fare con la specificità semiotica del linguaggio videoludico, ovvero sul senso che accomuna *Tennis for Two* (1958) a nuovi giochi come *Zenless Zone Zero* (2024). D’altro canto, una delle semiotiche usate con più successo sui videogiochi era quella della multimodalità che vedeva lo specifico del videogioco nella contaminazione tra diverse forme testuali e linguaggi dei media. Ma anche questo approccio non mi soddisfaceva affatto lasciando sostanzialmente fuori dal discorso la questione della significatività e rimanendo sul piano dei significati: non mi dava alcuna spiegazione sul senso e sul piacere che avevo provato nella mia vita spendendo centinaia di ore su *Pokémon*.

Alla fine del primo anno di dottorato, dopo aver creato vari modelli semiotici tutti fallimentari, mi ritrovavo così ancora senza una soluzione. Dopo tutte le nuove letture fatte avevo però almeno una prima risposta: nessuna disciplina poteva, da sola, fare i conti con i significati dei videogiochi dal punto di vista della loro significatività. Provarci era stato l’errore imperdonabile della prima semiotica del videogioco ma una nuova semiotica potrebbe invece definire uno sfondo comune su di cui si incontrano i diversi aspetti del senso. Portando questa tesi al convegno mondiale del gioco digitale (Giuliana 2018), attiro la simpatia di Espen Aarseth, che dice di aver apprezzato il mio paper e di aver appena tenuto un intervento contro la semiotica del videogioco. Ridiamo insieme e

ci reincontreremo in futuro⁽⁴⁵⁾, ma soprattutto questo evento mi conforta nel proseguire la mia ricerca problematizzando la teoria semiotica. E cosa c'è di più problematico, sfaccettato e centrale dell'esperienza fatta e provata nel videogioco? Incoraggiato dal mio tutor a inseguire questo nuovo tema di ricerca, parto dunque per il mio periodo all'estero a Sofia presso la New Bulgarian University. Qui il mio atteggiamento critico verso la semiotica “maggiore” sposa pienamente quello del mio supervisor Kristian Bankov. Ma soprattutto spendo questi mesi recandomi quasi giornalmente presso lo studio di produzione VR-EXPRESS per provare personalmente ogni tipo di “esperienza del virtuale”. Ormai più macchina che uomo, alcuni casi come *Apollo II VR* mi convincono che l'esperienza, come fare e sentire materiale, abbia un ruolo fondamentale proprio nel veicolare messaggi e valori e produrre interpretazioni nel senso più tradizionale della semiotica. Confrontandomi con i miei ludo-collegli su questo punto, Vincenzo Idone Cassone mi fa conoscere il libro di Goto-Jones (2016) sulla vicinanza tra pratica del videogioco picchiaturo e valori delle arti marziali. Nel frattempo, scopro anche casualmente il gioco di Nicky Case sulla fiducia e quello filosofico di Gualeni sulla definizione della zuppa: altri due esempi del potere dimostrativo e assertivo dell'esperienza videoludica⁽⁴⁶⁾.

A questo punto mi è allora inevitabilmente piombato addosso il problema della realtà. Sin dalla nascita del medium, i discorsi sul videogioco di ogni tipo (pubblicità, critica, utenti, accademia) ne hanno parlato, infatti, come di realtà ed esperienze. Certo queste espressioni sono usate con molta ambiguità, valendo tanto per indicare il realismo foto-simulativo del videogioco come *copia esatta* della realtà quanto per riferirsi a un sentire quasi esistenziale per cui il videogioco ci offre *un'altra* realtà in cui *vivere*. Non di meno, qualunque sia il tipo di rappresentazioni e contenuti di un videogioco, l'unicità del linguaggio videoludico sembra essere quella di poter conferire agli eventi di queste rappresentazioni una qualità veritiera che ne nega, *paradossalmente*, la natura finzionale. Questo

(45) Lo reincontrerò un anno dopo a Copenhagen, invitato nel suo studio, dove parliamo per due ore di giochi, Umberto Eco (di cui è un grandissimo lettore), labirinti e semiotica per poi decidere di organizzare insieme un convegno in Sicilia. Convegno che purtroppo non vedrà mai il giorno a causa della pandemia da Covid-19.

(46) Invito lettrici e lettori a provarli qui: <https://ncase.me/trust/>; <https://soup.gua-le-ni.com/>

paradosso, del quale chi gioca è perfettamente cosciente, divenne il centro del mio interesse: il paradosso di essere al tempo stesso la persona che gioca e il personaggio, al tempo stesso dietro lo schermo e dentro al mondo di gioco, di manipolare al tempo stesso per davvero e per finta il volante di una macchina virtuale che si guida come una macchina vera, di aver fallito davvero e perso davvero qualcosa di valore dinanzi a una schermata di game over, di essere davvero insieme a un carissimo amico in un gioco online di fantasia, etc. Tutti dualismi contraddittori risolvibili nel constatare che, guardando attentamente al videogioco, ci si rende conto di occupare sempre una posizione in cui noi stessi *partecipiamo* di una identità “altra” in quanto differente dalla propria ma non collocabile chiaramente in quella di una seconda identità definita.

Pensiamo, per esempio, a come in un videogioco di tipo “picchiaduro” (*Tekken*, *Street Fighter*, etc.) ogni sequenza di mosse di combattimento rappresentata sullo schermo (non qui, non io, non ora) necessiti di una sequenza di azioni sul controller eseguita in un tempo e uno spazio reale dal giocatore empirico (io-qui-ora). Da un lato vediamo facilmente come le azioni della “rappresentazione” siano prodotte da un insieme corpo-mente in carne e ossa costituitosi biologicamente attraverso le specifiche pratiche di un contesto storico culturale; ovvero come il gioco impieghi competenze, conoscenze e credenze consolidate tramite abitudini nel mondo reale e poi tradotte per poter agire efficacemente nel mondo “virtuale”. Dall’altro, tuttavia, è altrettanto facile osservare che il giocatore non stia davvero combattendo col suo insieme mente-corpo storico. In un primo senso, banale, in quanto non viene ferito dai colpi subiti dal suo personaggio. Ma anche in un secondo senso, assai più interessante, in quanto attraverso il gioco egli ha costruito delle nuove conoscenze e credenze che ne determinano i movimenti e ragionamenti fuori dallo schermo. Il videogioco ha, cioè, attualizzato alcune delle sue reali virtualità latenti: scoperta e sviluppo di riflessi motori che non sapeva di avere, dimostrazione di una propria dedizione e resilienza, etc. Ecco un perfetto esempio di come un gioco possa tenere un discorso dimostrativo-assertivo sul reale, sia sulle arti marziali (es: l’importanza dell’allenamento) sia sul giocatore, permettendoci di fare esperienze in prima persona di una soggettività terza occupando una posizione diversa da quella della nostra solita persona e altrettanto diversa da quella del personaggio.

Ideologicamente ignorata dai sostenitori del virtuale come realtà autentica o usata dai suoi detrattori per argomentare la “falsità” delle esperienze virtuali, questa *differenza* fondava invece per me la realtà del videogioco come esperienza/interpretazione di una realtà terza. Da un lato, questa *differenza* esperita era dovuta alla natura ludica dell’attività e del testo-oggetto. Dall’altro dipendeva da una ri-situazione materiale del giocatore il cui accesso alla realtà del videogioco viene mediata da molteplici tecnologie e tecniche. Due aspetti che una volta messi insieme non costituivano affatto un inganno perfetto o imperfetto ma la più lucida presa di coscienza della natura mediata, situata e costruita del poter esperire soggettivamente *ogni* realtà. La scoperta, insomma, di una molteplicità latente di modi di essere e conoscere nel reale.

Più che una vera tesi tutto ciò era inizialmente soltanto una intuizione. Intuizione legata a un interesse per la significatività dello scarto differenziale tra rappresentazione e realtà dovuto, senza alcun dubbio, alla prospettiva della mia disciplina⁽⁴⁷⁾. Intuizione che, inoltre, non sapevo bene come definire se non attraverso la nozione di “impossibile” scoperta durante i miei studi dal seguente estratto di Deleuze:

Dio, quando crea il mondo, si trova a dover scegliere tra un’infinità di mondi possibili. Egli sceglie tra un’infinità di mondi ugualmente possibili, che non sono tuttavia compossibili tra loro. Nell’intelletto divino ci sono un’infinità di mondi possibili e Dio, tra questi mondi possibili che non sono compossibili, ne sceglierà uno. Quale? [...] la risposta di Leibniz è facile da indovinare: Dio sceglierà il migliore, il migliore dei mondi possibili. Egli non può sceglierli tutti in un una volta, essendo questi impossibili. Sceglierà quindi il migliore dei mondi possibili – idea, questa, assai curiosa. (Deleuze 27/01/1987, trad. mia)

A partire dalla nozione di esperienza impossibile cambiava dunque definitivamente la mia ipotesi di ricerca originale. Per un verso questo

(47) Penso in particolare a un’intervista RAI in cui Eco spiega che Ombre Rosse era il suo film preferito “Perché lì per la prima volta ho capito che al cinema se si guarda attentamente le ruote delle carrozze girano in senso opposto così ho avuto la rivelazione della differenza tra realtà e rappresentazione cinematografica”. Visionabile qui: <https://www.rai.it/dl/portali/site/puntata/ContentItem-4c3921d8-0e5b-4ff2-9e40-e5c32b1a505d.html>

passaggio dal significato del videogioco alla sua significatività era la vera chiave per parlare del suo linguaggio in termini generali così come delle sue implicazioni filosofiche e culturali. Per l'altro, è proprio questo aspetto del linguaggio videoludico che viene usato, come vedremo nel secondo volume, per dare *forza e credibilità* ai "significati" e "temi" nei testi più complessi. Indagare l'effetto di realtà nel videogioco era insomma anche il miglior modo per analizzare specifici testi e specifiche pratiche senza finire col fare un discorso puramente teorico sulle nozioni fondamentali coinvolte come esperienza, realtà, virtuale o ancora sulla dimensione antropologica del gioco o della tecnica. Discorso di cui non ero capace e che era già stato fatto da molti altri. La prospettiva teorica doveva servire a una metodologia per lo studio non delle *storie e immagini* di amicizia o sconfitta *rappresentate* nei videogiochi, ma uno studio delle *logiche dietro alle produzioni* videoludiche di esperienze di amicizia e sconfitta. Bisognava, dunque, spiegare in che modo dei videogiochi, fatti per tutti e così palesemente irreali, potessero affermare alcune idee in modi sentiti come "personali" e "autentici", al punto da assumere un certo valore di verità fuori dallo spazio virtuale e dallo schermo che lo mostra.

Pensiamo, per fare un esempio molto semplice, a un classico *leitmotiv* contemporaneo: il "non arrendersi" e il valore della perseveranza. Lo possiamo ritrovare letteralmente dappertutto ed espresso in mille modi: lo cantava Gigi d'Alessio nel 2002, ce lo raccontano mille storie (di film, anime, racconti etc.), lo dicono i poster nelle nostre palestre e lo ritroviamo nel recente discorso di Federer al Dartmouth college (in cui spiega di aver vinto l'80% dei suoi incontri pur sbagliando quasi metà di tutti i suoi colpi!). Ecco, a me interessava capire in che modo un videogioco potesse non solo esprimere questa stessa idea ma come alcune delle sue caratteristiche uniche potessero indurre i suoi giocatori a pensare che questa fosse *generalmente vera* prendendo la forma di una *credenza personalmente verificata*. Volevo capire come si costruisse questa verità all'interno del mondo di gioco ma, soprattutto, come questa costruzione potesse divenire valida anche fuori dal mondo di gioco producendo, per chi gioca, eventi di sconfitta e di riscatto risultanti in qualcosa di *ricosciuto* come una certa esperienza *personale* di realtà ovvero capace di dire qualcosa sull'essere umano dietro lo schermo. Ovvero come si costruisse internamente al videogioco un punto di vista che era un nuovo modo di guardare al reale.

L'analisi semiotica del videogioco doveva allora, in qualche modo, essere una metodologia capace di rispondere alla domanda "come si costituisce l'esperienza del reale nei giochi digitali?". Questa prospettiva secondo cui *ogni* esperienza di realtà è il risultato di una "costruzione" è stata d'altronde al centro delle riflessioni di molti intellettuali del Novecento, contesto in cui la semiotica moderna è nata. Grandi e diversi pensatori come Cassirer (1874-1945) e Foucault (1926-1984) erano accomunati (Loft 2021, pp. xxi-xxxix) proprio da una ricerca sulle "diverse logiche secondo le quali diverse forme di conferimento di senso, forme simboliche o discorsi, determinano il proprio senso della verità oggettiva e l'esperienza della realtà". O, in altri termini, dal pensare che le nostre esperienze del reale fossero vissute e interpretate alla luce di una soggettività non "universale" ma *prodotta dalla nostra situazione* (storica, culturale, materiale) nel mondo. Situazione che determina la nostra identità ma determina al tempo stesso la possibilità di un atteggiamento critico che metta in discussione questa soggettività e quindi sia in grado di resistere e ricostruire questi discorsi.

E che cosa sono il giocare e l'agire digitale se non proprio una nuova situazione?

Seguendo questa pista, dovevo allora capire quali fossero *i mezzi espressivi e retorici* usati dal videogioco per poter *parlare di realtà*: ovvero come funzionasse il suo linguaggio in termini filosofici. Infatti, in una prospettiva tipica della filosofia del linguaggio e in particolare della semiotica, la capacità di fare affermazioni sul reale è propria di *ogni* discorso in quanto prodotto di un certo linguaggio. Partendo dal presupposto che ogni finzione abbia la capacità di accrescere la nostra conoscenza del mondo e di farci ragionare in termini di possibilità sul reale (immaginare ciò che non è ma potrebbe essere), l'indagine sul linguaggio si concentra sulla dimensione *strutturata e costruita del credibile* dietro a una data esperienza del possibile. Il videogioco come linguaggio è, allora, una particolare strutturazione dell'esperienza umana attraverso logiche e mediazioni che danno luogo a un effetto di realtà tramite cui certi eventi ludico-testuali possono assumere un valore discorsivo sul mondo particolare.

La sfida rappresentata dal caso videoludico, tuttavia, è data dal fatto che tutte le diverse forme di espressione e comunicazione sviluppate nella storia dell'umanità per poter pensare il reale e per poterne parlare

sembrano essere conflagrate in un unico (e “ornitotroco”) linguaggio. Così, le idee di un dato videogioco vengono espresse in svariati modi attraverso storie (scritte, filmate, performate), regole ludiche, immagini (di ogni tipo), azioni motorie, scelte morali, matematiche, interazioni sociali, algoritmi, musiche e altro ancora.

Quello che distingue il videogioco da tutte le forme espressive precedenti è, tuttavia, il suo diverso modo di esprimere e rappresentare un elemento chiave della realtà: *l'azione dei soggetti nel mondo*. Già nelle prime pubblicità dell'Atari lo slogan con cui veniva proclamata la superiorità del medium videoludico era “You get to be part of the action”. E sempre l'azione era ciò che veniva pubblicizzato come una garanzia di *realismo* nei primi giochi sportivi (*Atari 2600 RealSports* 1982)⁽⁴⁸⁾. Anche in questo caso una citazione mi tornò in mente e divenne centrale, anche se questa volta non si trattava di Deleuze ma di Pasolini:

Il primo linguaggio dell'uomo è il linguaggio della sua azione, della sua presenza nella realtà, della sua vita. (Pasolini in Betti e Costella 2001)⁽⁴⁹⁾

Qual è dunque, nel videogioco, l'equivalente della persona linguistica nel romanzo, di inquadratura e montaggio nel film, della cornice e dei materiali nel quadro? Quale aspetto specifico del videogioco determina la significatività dei suoi significanti e significati trasversalmente ai generi, ai dispositivi, ai tipi di pubblico, e ai periodi storici? Senza alcun dubbio *l'azione materiale e intenzionale*. Non la generica interazione informatica, che state usando per scorrere queste pagine su un dispositivo digitale, ma un atto che mira intenzionalmente a cambiare/ottenere qualcosa trasformando un oggetto che dell'azione subita mostra delle tracce. Ma soprattutto un atto capace, secondo una classica visione filosofica, di *produrre una conoscenza del mondo rendendo le nostre credenze giustificate*: sparando a un nemico io sono *testimone* di un effetto che mi informa della *verità* di molteplici aspetti come la fisica dei proiettili, l'essere del nemico e persino la mia coordinazione occhio-mano. L'azione, dunque, rende sensato/giustificato parlare di *verità* nelle realtà del gioco. Nel videogioco l'azione,

(48) <https://www.youtube.com/watch?v=8DrhHKcHn9A>

(49) <https://www.youtube.com/watch?v=opPzX3hCOhI> (min 1.47) estratto da *Pier Paolo Pasolini e la ragione di un sogno* (Betti e Costella 2001).

infatti, modula l'impiego di tutti gli altri linguaggi: la si usa per *dire* con le parole, per *guardare* manipolando una telecamera, per *testare* e *scoprire* i limiti del testo videoludico schiantandosi contro i muri dello spazio virtuale. Ed è sempre la coscienza di aver agito, sia come persona fuori dallo schermo sia come personaggio dentro al mondo di gioco, che determina il senso degli eventi rappresentati. Sono le azioni motorie sul *mio* controller che determinano quello che provo in uno sparatutto frenetico, è la *mia* scelta che determina la significatività di un certo fatto narrativo etico, è il *mio* impegno e miglioramento nel superare una difficoltà che rende *Super Mario* avvincente, e così via. È grazie all'azione, infatti, che gli eventi assumono la loro forza argomentativa proprio dal fatto di essere oggetti testualmente *indeterminati*. Molti degli eventi più significativi di un testo videoludico, cioè, potrebbero non realizzarsi mai. In un videogioco nulla può garantire il disvelamento di un segreto, la nascita di una amicizia tra giocatori, la resilienza e lo studio necessari al superamento di una difficoltà, la problematicità di una decisione etica, il compimento di una storia e molto altro ancora. I più grandi temi politici, sociali, morali e persino filosofici vi vengono così trattati non solo rappresentando un certo "mondo possibile" ma anche e soprattutto mettendoli *in pratica*. E questa pratica ha mille variabili. Contrariamente alla credenza comune, il videogioco non ci *rende* eroi o geniali protagonisti ma ci dà l'occasione di *diventarlo*. Non compie per noi le azioni cognitive e motorie necessarie al manifestarsi un eroe/campione sull'immagine; non soppesa per noi i pro e i contro di azioni che sono spesso costose in termini di tempo e impegno. Non basta *voler essere* per diventare in un videogioco, fosse solo perché la pratica di quell'essere potrebbe non divertirci affatto (es: essere quello che cura gli altri in una squadra). È questa *incertezza dell'essere e del fare* che produce ricordi tanto individuali e quanto collettivi che accomunano oggi milioni di giocatori in tutto il mondo. In questo senso i videogiochi sono luoghi *vivi* che producono ogni tipo di emozione e di pensiero secondo logiche irriducibili alla sola bellezza delle loro storie e immagini. Questo aspetto unisce il campione di e-sport e il giocatore che impersona un personaggio di finzione in un gioco narrativo di ruolo: entrambi trovano il senso profondo del loro *agire* nella possibilità unica offerta dal gioco di poter "scrivere la propria storia" in prima persona. L'azione, in quanto reale sia nel suo farsi che nelle sue conseguenze, è ciò

che nega in qualche modo lo statuto finzionale delle rappresentazioni videoludiche rendendo *ovvio* il parlarne come esperienze e realtà. L'azione distingue all'interno del videogioco stesso ciò che è realtà e ciò che è invece solo una immagine: l'azione di un falò sul mio avatar (scaldarsi da vicino, bruciarsi camminandoci sopra) così come le mie possibilità di agire sul falò (cucinare, spegnerlo, etc.) lo rendono un oggetto e non un'immagine. Nel caso eclatante dei videogiochi online e/o multigiocatori, le azioni reciproche di agenti empirici dietro lo schermo sono ciò grazie a cui, per esempio, possiamo dire di fare delle esperienze sociali. L'azione di chi gioca, non essendo intuitivamente pensata come voluta da un autore, è ciò che permette al mondo di gioco *di tenere un discorso su ciò che sta fuori da esso*. In quanto gioco, il videogioco non riproduce le azioni attorno ai suoi eventi ma le *produce* o, meglio, le fa produrre e cioè le fa *realizzare* a chi gioca. Non è l'autore delle regole di *Super Mario Bros* a dire "ora Mario *deve* morire" e quando questa morte accade il testo *tace* sulle cause agentive della rappresentazione visiva perché di fatto non le conosce. In questo modo, noi attraverso l'azione sentiamo comunemente di essere *presenti* nel mondo di gioco *in prima persona*. Da questa caratteristica deriva il fatto che la forza assertiva con cui il videogioco ci parla del mondo non ha veramente a che fare con le sue rappresentazioni, più o meno realistiche, del reale attraverso storie e/o immagini. Invece le affermazioni del linguaggio videoludico *hanno come oggetto sempre l'atto stesso del giocare*: l'atto di una scelta narrativa romantica contiene una "verità" sull'amare, l'atto del movimento nello spazio ne contiene una sulla fisica, l'inter-atto per cui mi relaziono con un altro giocatore ne contiene una sulla società, il piano strategico che metto in atto contro una IA contiene una sull'intelligenza, l'atto motorio sul controller per manipolare un avatar ne contiene una sul corpo, l'atto che mi richiede pazienza e riflessi mi dice qualcosa sul pescare, l'atto di sforzo mi dice qualcosa sul senso del perseverare, e così via. Una tesi, questa dell'esperienza della realtà in termini di atti che realizzano il mondo, che ritrovai magistralmente esposta anche in un "libriccino" comprato quasi per caso:

L'uomo non è nient'altro che quello che progetta di essere; egli non esiste che nella misura in cui si realizza; non è dunque altro che l'insieme dei suoi atti, niente altro che la sua vita. (Sartre 1946)

Tutto risolto, dunque? Quando un ricercatore trova una risposta al suo problema si suppone che sia felice, ma nel mio caso questa soluzione era catastrofica. Non solo ricondurre il senso del videogioco *all'agency* era una tesi già esposta da molti altri e persino in semiotica (Meneghelli 2011) ma una particolarità della semiotica è sempre stata quella di non ridurre il senso del testo al soggetto e specialmente di non studiare gli interpreti empirici dei vari oggetti culturali. Anzi, a dire il vero questo rifiuto della centralità della “volontà soggettiva umana” non era nemmeno una specificità della semiotica ma il punto di comune accordo di diversi umanisti e filosofi nel Novecento. Invece, a prima vista la mia soluzione coincideva quasi del tutto con una fenomenologia esistenzialista del videogioco (Gualeni e Vella 2020) che, anch'essa, metteva al centro del senso un soggetto dietro lo schermo sempre presente e costantemente coinvolto in processi dialogici e trasformativi col contenuto rappresentato sullo schermo.

Se la centralità dell'azione intenzionale del giocatore empirico nella significatività del videogioco era una evidenza innegabile, tuttavia, vi era anche un'altra evidenza altrettanto forte: che quell'azione fosse mediata (pensiamo al controller) e progettata (pensiamo alle regole). Ciò che viene vissuto da un punto di vista fenomenico da chi gioca attraverso le sue azioni è, infatti, a sua volta il risultato di un complesso progetto comunicativo mirato *a farci* agire e sentire in prima persona nello spazio del virtuale. E se è vero che le risposte e le interpretazioni possibili al videogioco sono sempre moltissime, è anche vero che queste assumono il loro significato sempre rispetto a un sistema di possibilità e a una situazione storico-culturale impersonale (Paolucci 2020). Tra l'oggetto (atomicamente riducibile) e l'individuo giocante (esistenzialmente irriducibile) vi è, cioè, un terzo luogo di indagine possibile.

Da questo punto di vista, allora, lo studio dell'esperienza del reale prodotta dal videogioco assume un senso nuovo e diventa potenzialmente complementare con altre prospettive. Da un punto di vista filosofico generale, diventa lo studio di *come le strutture per agire offerte dal videogioco costituiscono la soggettività che vive le esperienze virtuali interpretandole come reali*. Mentre dal punto di vista specifico dello studio semiotico del videogioco, diventa lo studio di una esperienza *consapevolmente* iper-mediata e iper-costruita del virtuale che tuttavia appare a chi gioca come una

testimonianza *paradossalmente* diretta, familiare e soggettiva di *un* mondo (da cui il fatto che parliamo comunemente dei videogiochi sia in termini di “realtà” che in termini di “esperienze”). Fare esperienza di un videogioco, insomma, implica mettere in pratica quelle credenze e conoscenze che ci permettono di dare senso e agire efficacemente nel mondo fuori dallo schermo coltivandole e consolidandole ma anche compromettendole, coltivando e consolidando *nuove* conoscenze e nuovi modi di conoscenza scoperti nel mondo dentro lo schermo. A differenza della nostra vita quotidiana, infatti, la messa in pratica e alla prova delle nostre conoscenze attraverso l’azione avviene nel videogioco a partire da una posizione e situazione *consapevolmente altra* che tuttavia non si riesce a non considerare *anche* come intimamente personale e facendo così una esperienza intuitivamente ambigua tra finzione e realtà. E proprio grazie a questo i videogiochi possono essere esperienze di “realtà” che influenzano e accrescono la conoscenza e le interpretazioni del mondo in cui viviamo e dei soggetti che siamo in esso. Videogiocando, i soggetti non solo riconoscono alcuni aspetti del mondo reale nello spazio del virtuale ma, tramite uno specifico linguaggio che è qui il nostro oggetto di studio, scoprono e ripensano molti di questi aspetti *mettendone in dubbio l’ovvietà e la necessità*.

È forse questo il vero punto originale e cambio di paradigma di questo lavoro rispetto a molti altri. Ovvero il voler uscire dalle impasse immersivo-simulativo-simulacrali dell’effetto di realtà del videogioco riconoscendone, invece, pienamente la condizione di realtà ambigua, ibrida, terza e altra. Pensare al reale nei termini di un *possibile che si realizza* a cavallo tra giocatore empirico e soggetto del gioco in *una pluralità di modi trasformativi* a seconda della situazione in cui ci si trova ad agire e delle mediazioni che questa situazione prevede. Situazione su cui il gioco ci permette di riflettere criticamente due volte: dal punto di vista della modellizzazione del mondo che comprende e dal punto di vista dell’interpretazione del gioco stesso. Una prospettiva che abbraccia pienamente il videogioco come oggetto ludico capace, cioè, di aprire nuove possibilità interpretative rispetto al mondo. E che rende così conto della pratica del videogiocare come pratica culturale che, lo vedremo, usa il videogioco per costruire discorsi diversi sul reale. Si tratta d’altronde di una idea comune a ogni esperienza di gioco: che il mondo reale e i suoi soggetti empirici siano *possibilmente altro* rispetto a quanto ci appaiono e crediamo nella

nostra sempre fallibile esperienza del mondo. Un'idea che nel gioco si afferma in modo particolare e cioè mettendo direttamente in crisi l'identità reale di chi gioca: dimostrandogli, talvolta anche col più banale dei giochi, che, senza saperlo, la sua persona è sempre stata virtualmente altra. Questa alterità si delinea in due sensi.

Il primo, e il più noto, riguarda quel pensare e provare altro emergente dalla nuova situazione di gioco alla luce delle scelte e identità possibili offerte dal mondo virtuale. Il secondo, riguarda invece il fatto che per operare efficacemente nel mondo videoludico si debba necessariamente passare attraverso nuove forme dell'agire e conoscere: nuovi modi di sentire (vedere, ascoltare, toccare, etc.) e fare (muoversi, distruggere, manipolare, etc.) che *dimostrano* a chi gioca l'esistenza di una molteplicità di aspetti degli oggetti del mondo coincidenti con una molteplicità dei possibili accessi conoscitivi a questi. Attraverso le mediazioni adoperate dal gioco, si manifesta allora per chi gioca una alterità dell'Io in termini conoscitivi.

Alla luce di tutto questo, allora, da un punto di vista applicativo la mia domanda "come si costruisce l'esperienza di reale in Super Mario" è venuta a coincidere con "come vengono costruite e mediate le azioni del giocatore empirico dai mezzi e dalle strategie del videogioco?". Il linguaggio videoludico appariva allora come quel linguaggio che mette in forma (struttura) e trasforma l'agire mettendone in evidenza la significatività. Rispetto a questo quesito, la prospettiva e metodologia semiotica mi offriva allora la possibilità di tenere conto di quattro tipi di atti che fondano il reale del videoludico: atti progettuali, corporei, economici ed espressivi. Tutti atti abituali eseguiti, tuttavia, in contesti e modi inizialmente non familiari. Atti che riscontriamo nel videogioco e che proprio nel videogioco ci dimostrano il loro ruolo centrale nel nostro modo di dare senso *ai mondi*. Lo studio semiotico del videogioco è diventato così, infine, anche una indagine su come noi conosciamo e attribuiamo realtà.

4. Obiettivi e limiti

Lo scopo di questo libro non è quello di affermare che spendere migliaia di ore a *Fortnite* sia il miglior modo possibile di vivere esperienze

significative di realtà o che equivalga a conseguire una laurea magistrale in filosofia. Anche se, indubbiamente, le implicazioni di quanto qui cerchiamo di fare portano alla conclusione che quelle ore non siano meno sensate e significative del passare la propria vita a inseguire sogni carrieristici individualisti nel mondo del lavoro e che anzi sia proprio la nostra società contemporanea della performance e del primeggiare a dare un senso a *Fortnite*. Ma il vero scopo del nostro lavoro è quello di poter usare un videogioco come *Fortnite* come esperienza di realtà per poterci dire qualcosa sia sul videogioco come messa in forma del reale sia su come gli umani interpretano ogni realtà.

Convinti che comprendere in nuovi termini la significatività delle realtà ludico-digitali sia oggi una necessità e priorità sociale oltre che scientifica, proprio in virtù di tutte le dimensioni prima esposte di questi prodotti e del grande potenziale d'uso che una tale teoria avrebbe (dalla legislazione alla creazione di giochi), questo saggio usa una prospettiva umanistica per dare nuove risposte e nuove interpretazioni al videogioco come “esperienza di reale”. Risposte che hanno cinque importanti conseguenze: 1) costituire una teoria sulla significatività dei giochi digitali in quanto oggetti e pratiche culturali; 2) porre le fondamenta di una nuova metodologia di analisi del testo videoludico e del videogiocare; 3) contribuire al dibattito sociale attorno ai “messaggi” (influenza sul reale) ed “effetti” (es: fuga dal reale) del medium videoludico; 4) confermare alcune tesi umanistico-filosofiche riguardo al pensare e provare umano; 5) dare una spiegazione alle migliaia di ore felici che ho speso e continuo a spendere in queste “realtà” prodotte dai giochi digitali!

Questo lavoro lo fa innanzitutto mettendo in crisi il linguaggio e i termini stessi con cui si parla dei videogiochi, abbandonando, per esempio, nozioni come quella di “ipertesto” e di “multimedialità”. Ma lo fa anche e soprattutto spostando il focus su un aspetto specifico che li accomuna: *sulla lucida esperienza dell'impossibile che chi vi gioca fa partecipando alla produzione dei suoi eventi. Ovvero sul virtuale come condizione di rivelazione delle possibilità del reale che trae la sua significatività dalla situazione incarnata e culturale di chi vi gioca.*

In questa ottica non ci si concentra più in modo esclusivo sui contenuti dei giochi o sui comportamenti nei giochi ma si studiano le loro caratteristiche alla luce dei fatti ed eventi della sua storia.

Di conseguenza, la significatività di cui qui parleremo non si ridurrà allo studio di alcuni giochi eccezionali che vengono solitamente elogiati dalla critica culturale (per la loro estetica, le storie profonde, il gameplay innovativo, etc.), ma riguarderà anche i prodotti più comunemente fruiti: da *Fortnite* e *Fifa* alla simulazione di una fidanzata in VR *Kanojo*. Per noi è interessantissimo capire *come* un videogioco possa darci ed esprimere un qualche senso di realtà non solo in termini di rappresentazione ma anche in termini di significatività. Scegliere questo punto di vista implica occuparsi del videogioco dal punto di vista semiotico del suo linguaggio e ha precisamente il vantaggio di non dover mai essere imbarazzati dall'ammettere che il successo sociale del videogioco è anche il solitario su Windows, *Snake* sul Nokia 6610 e la sua versione online contemporanea *Slither.io*, *Farmville* su Facebook, *Happy Wheels* o *QWOP* e *Adventure Quest* sui browser, *Angry Birds* e infiniti altri “giochini ammazza tempo” per smartphone.

Nel primo volume questa eterogeneità verrà usata per riflettere sulla definizione stessa del videogioco come realtà virtuale e per definire un quadro teorico generale. Nel secondo volume di questo libro, invece, proporrò un metodo di analisi valido per videogiocchi di qualsiasi periodo storico (dal 1958 ad almeno il 2030!), di qualsiasi genere (da adattamenti di giochi da tavolo a minigiochi pornografici), utilizzabili in qualsiasi modalità (single player, multiplayer, offline, online), giocabili su qualsiasi piattaforma e attraverso qualsiasi dispositivo (cabinati, pagine web, cellulari, console, VR con tuta aptica e orologi per bambini!), fruibili da qualsiasi giocatore (di qualsiasi cultura, età, genere, ecc.) e che mira a spiegare il “senso” del videogioco anche alla luce delle pratiche comunitarie dei videogiocatori (usare trucchi, modificare i file del gioco con il *modding*, sfruttare le falle del gioco per finirlo nel tempo minore possibile ovvero fare una *speedrun*, streaming di gameplay e montaggi di scene di gioco, *e-sport*, creazione di meme, etc.). Ma soprattutto questa diversità del videogioco verrà usata per poter parlare della società e cultura contemporanea guardando a tutti quei titoli diffusissimi⁽⁵⁰⁾ che non permettono un approccio tradizionale allo studio del “significato del testo” ma che richiedono, invece, una nuova e più profonda riflessione su come questa forma

(50) Nel 2024 chiesi a cento dei miei studenti ventenni a quale gioco dedicassero la maggior parte del loro tempo e una grande maggioranza rispose *Farming Simulator*.

di gioco digitale sfoci in discorsi che parlano di realtà e possa addirittura agire su questa realtà (es: la serenità che si produce coltivando un campo virtuale grazie al linguaggio videoludico forse in modo simile a come il linguaggio audiovisivo fa con gli ASMR).

Facendo l'occhiolino a Barthes, che si dispiaceva del fatto che non si parlasse mai della letteratura come di un piacere (Barthes 1973a), noi qui ci vogliamo interessare direttamente al piacere del videogioco mostrando come includa un valore filosofico e culturale legato all'esperienza e interpretazione del reale.

In conclusione, questo è un libro sull'importanza di comprendere il *linguaggio* videoludico molto più di quanto non lo sia sul valore dei singoli prodotti che ne costituiscono l'identità artistica e commerciale. L'oggetto di studio al centro del libro non è, dunque, un oggetto materiale ma un'esperienza o, meglio, la costruzione di un'esperienza interpretata come "vera" tramite alcune caratteristiche di quell'oggetto peculiare che sono i videogiochi e della pratica del giocarvi. Esperienza che si tratta di analizzare per riflettere sul rapporto tra il senso di continuità caratteristico delle realtà-ludico virtuali (continuità in primis percettiva, narrativa e sociologica) e il modo in cui in quanto esseri umani interpretiamo il mondo fisico-storico di tutti i giorni.

In che modo il nostro approccio sarebbe, a differenza di altri, non ideologico? Soltanto nella misura in cui dichiara e problematizza esplicitamente la posizione da cui parla. Prima di tutto, qui si parla di "gioco", di "virtuale" e di "esperienza" senza mai darli per scontati. Se fino ad adesso abbiamo usato in modo alternato e talvolta equivalente i "videogiochi" e le "realtà virtuali", in tutto il resto del libro rifletteremo sulle condizioni di possibilità dietro all'uso della seconda espressione come effetto di senso per descrivere il primo termine. Secondo, per rimediare al problema delle "comode eccezioni", si esaminano centinaia di giochi di ogni periodo storico, di ogni genere, fruiti su ogni medium e in ogni modalità. Terzo, questo libro si basa su delle dure critiche fatte alla Semiotica che è la stessa disciplina *da cui* si parla qui. Si cerca il più possibile di valorizzare idee e concetti appartenenti a tante diverse altre discipline relazionandole poi con la semiotica che è nata con una epistemologia eteroclita. Quest'anima dialogica tiene insieme il videogioco come esperienza tecnicamente mediata (approccio mediologico),

come esperienza regolata e creativa (approccio ludologico), come esperienza embodied (approccio cognitivo) e come esperienza estetico-narrativa (approccio umanistico). Questo libro, insomma, è semiotico per il suo tentativo di tradurre e tenere insieme discorsi diversi attorno al tema del “senso” attribuito al virtuale. È un tentativo di porre rimedio a vari tipi di riduzionismo che hanno caratterizzato gli studi sul significato nei videogiochi. In quanto tale, postula l’assoluta interdipendenza tra i diversi aspetti testuali, pragmatici e socioculturali che costituiscono la possibilità espressive delle RLD e senza le quali non è possibile comprenderne il significato. Quarto, il punto di vista che offre cerca di essere complementare con molti altri che sono fondamentali per indagare il rapporto tra videogioco in reale. Questo non è un libro sulle comunità dei videogiocatori, sulla sua industria (come lo è per esempio il best seller del 2017 di Schreier *Blood, Sweat, and Pixels*) non ricostruisce la Storia del videogioco e non tratta né dei contesti culturali delle realtà virtuali né degli stessi esseri umani culturalmente situati che vi giocano (la loro sociologia e psicologia) ma cerca di costruire delle basi per poter dialogare con questi (e molti altri) punti di vista. Infine, questo libro sulla significatività delle nostre esperienze ludiche e virtuali è esplicito nell’ammettere che, nonostante tutti gli sforzi, le conclusioni a cui giunge non sono indipendenti dalla vita personale del suo autore. Questo è innanzitutto dovuto al fatto stesso di studiare la cultura in quanto esseri umani storicamente situati. Grandi studiosi del mondo culturale, come Barthes (1964b, p. 257) ed Eco (Eco 1964 e 1975/2013, p. 45), erano già consci di questo ricordando l’importanza di non volersi fingere più scientifici di quanto non si possa davvero essere occupandosi di tali argomenti e al tempo stesso sottolineando la passione del ricercatore verso l’oggetto come fatto positivo. Nel mio caso personale questo è assolutamente vero in quanto, senza alcun dubbio, questo libro non sarebbe mai stato scritto se il suo autore non provasse verso il diffuso piacere dell’uscita il sabato sera lo stesso attonito stupore che altri provano nel vedere il diffuso piacere del videogioco. Ho speso più di 35000 mila ore della mia vita (circa quattro anni) in centinaia di diversi videogiochi, e questo fa di me una persona tanto capace di parlarne con cognizione di causa quanto una persona che forse dovrebbe astenersi dal farlo. Sin da bambino ho speso tutto questo tempo in

mondi virtuali per necessità: come fuga dall'insensatezza e violenza del reale, come riparo dall'impotenza disarmante dinanzi a tutto quanto ci pare ingiusto e grave, ma soprattutto come luogo dove guarire e trovare le energie per credere nella possibilità di un reale diverso e di un me stesso migliore.

Alla luce di questo, come potevo io *non* scrivere un libro sulla significatività delle esperienze di realtà fatte in contesti ludico-digitali? So dunque benissimo di indagare *a partire da me* nel momento in cui pongo l'obbiettivo di dover spiegare perché, come esseri umani che vivono nel contesto contemporaneo, molti apprezzano questi testi vivendoli come delle realtà e al punto da spendervi una quantità significativa della nostra risorsa più preziosa: il tempo limitato della nostra vita. Per questo ho voluto usare la prima persona, già in questa introduzione, per non ingannare nessuno anche solo formalmente. Si cerca però di rimediare a questo difetto in vari modi. Primo, ammettendolo. Secondo, facendo sin da questa introduzione riferimento a tutto ciò che non è affatto unico o lodevole delle RLD, negandone ogni potenziale pretesa di "superiorità" rispetto ad altri mezzi espressivi e artefatti culturali. Terzo, e più importante, dando una spiegazione teorica al videogioco come *effetto di realtà* che tenga in grande considerazione le molte persone che non vi trovano nulla di significativo o anche solo di piacevole. Insomma, se si parlerà della capacità del ludico-virtuale di *estendere il reale* grazie al suo essere il luogo della *possibilità*, lo si farà senza mai dimenticare che in questi stessi termini Eco parlava del romanzo e Rodari della fiaba⁽⁵¹⁾. Occupandoci del "come" il videogioco produca realtà dovremmo ridurre al minimo l'influenza del vissuto personale dell'autore sulle affermazioni qui presenti.

A quali domande tutto questo vi permetterà, concretamente, di rispondere? Chiaramente questo è un testo che risponde innanzitutto alla domanda: come si applica la semiotica al gioco digitale? E, peccando d'ottimismo, che contribuisce in parte a una più generale teoria semiotica a partire dal problema dell'esperienza virtuale. Ma questo non vuole essere un libro per i soli docenti semiotici e per i poveri studenti che forse saranno costretti a studiarlo. Al contrario, questo lavoro cerca di mettere insieme i pezzi del puzzle realizzato negli ultimi trent'anni di ricerca

(51) Pagine aperte – Gianni Rodari e la necessità della fiaba (1976): <https://fb.watch/nTqV6guybJ/>.

multidisciplinare sul significato nei giochi digitali e nella VR. Da questo punto di vista, questo libro non è nemmeno un testo *sui* videogiochi ma parte da loro per affrontare tanti temi correlati: la soggettività, il gioco, la modellizzazione dell'esperienza umana, il linguaggio, la mediazione tecnologica, la cultura digitale, il rapporto corpo-mente, il rapporto tra retorica e credenza, persino l'interpretazione umana del mondo. Sono però tutti temi chiaramente accademici, da cui emerge la domanda: a cosa serve capire tutto questo fuori dall'università? Mi piacerebbe pensare che grazie a queste riflessioni possano nascere dei futuri videogiochi! Ma per ora mi limiterei a dire che, quanto meno, leggere questo libro vi permetterà di rispondere a molte di quelle domande che vi siete fatti guardando con perplessità i vostri figli, partner e amici videogiocare... e magari vi darà pure qualche dritta su cosa comprare per divertirvi, arricchirvi o anche solo per affrontare un po' meglio la vita vera che, come disse uno dei designer originali di *D&D*, è "abbastanza orribile"⁽⁵²⁾.

5. Level design e anteprima del secondo volume

Il libro è diviso in due volumi, di cui questo primo risulta suddiviso a sua volta in due grandi parti.

La prima parte intitolata "Manuale di istruzioni" introduce la prospettiva generale di ripensamento in cui si discutono delle nozioni fondamentali attorno al videogioco: virtuale, medium esperienza, gioco. Questa discussione riprende e sintetizza le interpretazioni di questi termini da parte di importanti autori appartenenti a svariati ambiti disciplinari. Illustrando quanto diversi siano gli oggetti che chiamiamo "videogioco", in questa prima parte si afferma la necessità di incentrare lo studio del videoludico sulla realizzazione processuale e indeterminata del "possibile" che è intrinseco nel virtuale così come nel ludico. Ovvero, si propone di ripensare l'opposizione tra reale e virtuale, di rinunciare alle prospettive simulativo-immersive guardando al senso oltre l'immagine, e di spiegare la dimensione esperienziale attraverso le implicazioni filosofiche del giocare tramite interazioni e mediazioni digitali.

(52) <https://www.youtube.com/watch?v=fwMvkocV9mY>

La seconda parte “Tutorial” introduce problemi, teorie e nozioni applicative relativi allo studio del videogioco in quanto oggetto il cui senso dipende da fattori molteplici e diversi. Si delinea la prospettiva di uno studio della significatività del videogioco guardando “dietro alle immagini e alle storie” proprio per rendere conto del contenuto culturale e filosofico delle esperienze videoludiche così come della rilevanza sociale e politica del giocare. In quanto prospettiva fondata dai game studies, si riassumono dunque alcune tra le più importanti teorie esistenti in questo campo di studi. Sulla base di queste, si esamina poi la possibilità di inseguire questa stessa prospettiva all’interno della semiotica. Dopo una definizione della semiotica e una sua collocazione nella filosofia del linguaggio, si esaminano alcuni aspetti problematici della semiotica del videogioco: l’indeterminatezza del testo e della pratica, la dimensione esperienziale e la necessità di non basarsi sul piano dell’espressione. Tanto dal punto di vista teorico generale quanto da quello applicativo, si mostrano alcuni limiti che hanno caratterizzato la semiotica in passato ma si evidenziano anche delle nuove prospettive e nuove soluzioni. Sulla base di queste ultime, nel capitolo finale viene proposta una metodologia incentrata sull’analisi dei modi di partecipazione, di credenza e di produzione del senso che sono al centro dell’attività videoludica e determinano la possibilità per il videogioco di parlare del reale. Questa metodologia si concentra sui mezzi tramite cui il linguaggio videoludico costruisce le esperienze di realtà e la veridicità delle sue affermazioni guardando a quattro aspetti principali: la narrazione progettuale, l’esperienza corporea, la finitudine materiale e l’espressione cultural-identitaria. Tutti aspetti di determinazione del possibile e rideterminazione del reale che, tramite l’azione, traducono e trasformano dialogicamente il proprio/familiare del soggetto giocante nell’altro e viceversa. Aspetti che vengono ricollegati ad alcune teorie e tematiche semiotiche classiche come quelle della narritività, della semantica, del valore e dell’enunciazione.

Nel secondo volume⁽⁵³⁾ questa metodologia verrà esposta nel dettaglio e applicata concretamente attraverso numerosi casi di studio. Questi servono prima di tutto per illustrare le caratteristiche comuni di molti videogiochi (progressione, mappe, avatar, schemi di controllo, livelli, valori

(53) Che contiamo di pubblicare nel 2025.

numerici, etc.) che vengono usate per creare effetti di realtà (desiderio del futuro, affetto verso personaggi, senso di appartenenza a una comunità, esperienza della perdita, etc.) e per affermare idee e valori. Ma includono anche esempi di usi critici e di effetti metadiscorsivi di questi elementi (giochi che pongono il problema dell'identità, dell'umanità, della verità, della perdita, del controllo, etc.). Infine, questi casi di studio comprendono anche alcuni fatti storici riguardanti le interpretazioni, le invenzioni e gli usi sovversivi (usare le possibilità medium di massa per combattere le ideologie della stessa cultura di massa, far dire al testo qualcosa di non previsto dai suoi autori, etc.) dei giocatori. Grazie a questi esempi, trasversali alle ere e tecnologie così come ai generi, metteremo in relazione le strategie di game design e le tecnologie del videogioco con alcuni aspetti fondamentali dell'esperienza di realtà videoludica attraverso quei processi semiotici al cuore della nostra interpretazione della realtà.

Alla luce di queste analisi, può sembrare assai discutibile la scelta di scrivere un intero libro di solo per introdurre una prospettiva teorica che viene poi messa in atto in un altro libro. Dopotutto, se le analisi "funzionano" e ci dicono davvero qualcosa di nuovo e interessante sul testo preso in esame, cos'altro serve per dimostrare di aver lavorato bene? I motivi sono due. Il primo riguarda, banalmente, la possibilità che l'approccio metodologico generale e queste analisi specifiche di fatto non convincano e non piacciono! Potrei insomma non aver trovato la giusta soluzione ad alcuni problemi contemporanei nello studio del videogioco che però mi premeva mettere in evidenza. Il secondo motivo è invece idealistico in quanto mi pareva importante, nel drammatico contesto storico in cui viviamo, mettere in luce la rilevanza dello studio del videogioco come linguaggio per dirci qualcosa di più sull'umano, su chi siamo e su come possiamo pensare, esprimere, produrre, esperire e diventare l'altro e il possibile.

PARTE I
RIPENSARE IL VIRTUALE E IL VIDEOGIOCO
MANUALE DI ISTRUZIONI

CAPITOLO I

COS'È IL VIRTUALE?

“Welcome to the third place” (letteralmente “benvenuti nel terzo luogo”) era il titolo di una famosa pubblicità⁽¹⁾ per la Playstation2 diretta da David Lynch nel 2000. Un video di un minuto che presenta quasi tutto ciò che oggi definisce i giochi digitali e le esperienze VR: forte coinvolgimento sensoriale, prospettiva in prima persona, duplicazione del sé, movimento in uno spazio rizomico e la sorprendente e inquietante realtà dell’irreale. Si tratta di uno spot visionario e dal titolo per noi estremamente interessante in quanto la terzità⁽²⁾ è la nozione chiave della disciplina al centro di questo libro, la semiotica, ed è la chiave per dare una risposta nuova a ciò che queste “realtà virtuali” sono. Questa risposta richiede, infatti, di uscire da un paradigma dualistico che viene solitamente proposto più meno in questi termini: i videogiochi sono esperienze vere o false? Se ho completato al 100% *Assassin’s Creed 2*, posso davvero dire di aver visto Firenze? Se Gaia passa i suoi pomeriggi ad assassinare in modo cruento delle persone in *Manhunt*, questo vuole dire che lei è o diventerà davvero una persona violenta e potenzialmente pericolosa? Se il pilota del nostro volo di linea sviene, possiamo davvero affidare l’atterraggio ad Aurora che ha speso 1200 ore giocando a *Microsoft Flight Simulator*? Le persone con cui Giulia gioca a *World of Warcraft*, sono davvero sue amiche?

(1) PlayStation 2 advert: Welcome To The Third Space | 2000 | #20YearsOfPlay: <https://www.youtube.com/watch?v=Laf9vpJMDjA>

(2) Dalla nozione di *thirdness* nel semiologo americano Charles Sanders Peirce.

In tutti questi casi è *impossibile* rispondere dicendo semplicemente sì o no e invece siamo incoraggiati a interrogarci sulle nozioni usate scoprendone nuove possibili interpretazioni. Le nozioni e abitudini che conosciamo dal mondo quotidiano e quelle che scopriamo e sviluppiamo nel mondo di gioco interagiscono e si riconfigurano a vicenda generando esperienze e conoscenze terze.

Tuttavia, anziché vedere queste esperienze come nuovi modi di conoscere la realtà noi puntualmente le usiamo per negarne il valore. Quando anche si riconosce un certo grado di realtà all'esperienza virtuale, questo assume le sembianze dell'assurdo e va comunque a scapito del "vero reale". Il caso emblematico di questo è la splendida puntata di *South Park* su *World of Warcraft* (S10E8) dove i ragazzi protagonisti compromettono tutto della loro vita "vera" (scuola, rapporti sociali, salute) dedicando tutto il loro tempo e impegno/ingegno per riuscire a compiere, tramite la loro vera amicizia e solidarietà, qualcosa di epico e incredibile nel mondo di un gioco "minacciato" dal comportamento scorretto di un giocatore (anche lui "senza una vita") che verrà punito e sconfitto nel mondo virtuale. Nonostante la vittoria renda questi ragazzi degli eroi nel gioco, la fine della puntata lascia lo spettatore più turbato che rassicurato: che senso ha avuto fare tutto questo?

La contrapposizione tra mondo vero e mondo virtuale si ritrova poi per eccellenza nell'argomento escapista del videogioco come fuga dalla realtà. Già nel 2007 accademici come Edward Castronova parlavano del fenomeno *dell'esodo* delle persone nei mondi virtuali online. Un fenomeno a partire dal quale, cinque anni dopo, Jane McGonigal descriveva i mondi videoludici come quella realtà *felice* che il mondo vero *non* è.

I giocatori vogliono sapere: dov'è, nel mondo reale, la sensazione di essere pienamente vivi, concentrati e coinvolti in ogni momento? Dov'è il sentimento di potere, di eroismo e di comunità del giocatore? Dove sono le esplosioni di esilaranti e creative realizzazioni di gioco? Dov'è il brivido del successo e della vittoria della squadra? Sebbene i giocatori possano provare questi piaceri occasionalmente nella loro vita reale, li sperimentano quasi costantemente quando giocano ai loro giochi preferiti. Il mondo reale non offre così facilmente i piaceri accuratamente progettati, le sfide emozionanti e il potente legame sociale offerto dagli ambienti virtuali. La realtà non ci motiva in modo altrettanto efficace.

La realtà non è progettata per massimizzare il nostro potenziale. La realtà non è stata progettata dal basso verso l'alto per renderci felici. E così, c'è una crescente percezione nella comunità dei giocatori: la realtà, rispetto ai giochi, è mal progettata. (introduzione, trad. mia).

Una fuga dal reale in cui McGonigal riconosce uno scopo e un modo per tollerare la realtà attraverso il gioco ma che rimane una alternativa alla vita vera e, in ultima battuta, una distrazione.

Spesso pensiamo al gameplay immersivo come a una sorta di “evasione”, una sorta di ritiro passivo dalla realtà. Ma attraverso la lente della storia di Erodoto, possiamo vedere come i giochi possano essere una *fuga intenzionale*, una fuga riflessiva e attiva e, soprattutto, una fuga estremamente utile. Per i Lidi, giocare insieme come attività quasi a tempo pieno sarebbe stato un comportamento altamente adattabile a condizioni difficili. I giochi hanno reso la vita sopportabile. I giochi davano a una popolazione affamata una sensazione di potere in una situazione di impotenza, un senso di struttura in un ambiente caotico. I giochi hanno dato loro un modo migliore di vivere quando le loro circostanze erano altrimenti completamente prive di supporto e inabitabili. Non fraintendeteci: non siamo diversi dagli antichi Lidi. Oggi, molti di noi soffrono di una fame vasta e primordiale. Ma non è una fame di cibo, è una fame di maggiore e migliore coinvolgimento da parte del mondo che ci circonda. Come gli antichi Lidi, molti giocatori hanno già capito come usare il potere immersivo del gioco per distrarsi dalla loro fame: una fame di lavoro più soddisfacente, di un senso di comunità più forte e di una vita più coinvolgente e significativa. Collettivamente, il pianeta trascorre ora più di 3 miliardi di ore alla settimana a giocare. Stiamo morendo di fame e i nostri giochi ci stanno nutrendo. E così, nel 2011, ci troviamo a un punto di svolta importante. Possiamo rimanere sulla stessa rotta. Possiamo continuare a nutrire i nostri appetiti con i giochi. E possiamo vedere l'industria dei videogiochi continuare a creare mondi virtuali più grandi, migliori e più coinvolgenti. (introduzione, grassetto mio, trad. mia)

Noi qui mostreremo come questa impostazione dualistica sia dovuta a una certa filosofia ed estetica dell'immagine virtuale sviluppatesi nel ventesimo secolo insieme alle nuove tecnologie del digitale. Prima

di questo, però, ci pare importante accendere i riflettori sui due elefanti nella stanza.

Innanzitutto, è impossibile negare del tutto l'argomento "psicologico" ed "escapista" di McGonigal, a credito della cui gravidanza possiamo ad esempio notare quanto sia attualmente atteso un titolo come *Inzoi* che si pubblicizza come il videogioco in cui "creare la realtà che si desidera". Da videogiocatore appassionato e "rodato" c'è qualcosa che risuona come innegabilmente vero nelle parole di questa studiosa. Questa insoddisfazione del reale la si ritrova testualizzata e testimoniata, infatti, in molti⁽³⁾ diffusissimi meme che contrappongono gli obiettivi raggiunti nella "vita vera" a quelli dei videogiochi.

Secondo, non vi sono dubbi sulla capacità dei videogiochi contemporanei di rappresentare realisticamente il mondo fisico e sociale in cui viviamo. Si tratta di una loro caratteristica iconica e fattuale che noi qui non intendiamo mettere in discussione. Anzi, la possiamo addirittura articolare in alcune grandi tipologie di realismo "simulativo" che sono legate alla natura computazionale del medium videoludico e che producono poi diversi discorsi:

1. fotorealismo: è l'aspetto più visibile e famoso, quello della "grafica" relativa sia alla complessità dei modelli 3D di alcuni oggetti come i volti umani che ai calcoli matematici che determinano aspetti visivi come i riflessi della luce sull'acqua. Nonostante questo *effetto* di realismo sia inseparabile dal contesto culturale (per cui negli anni Novanta ci meravigliamo di grafiche 3D che più nessuno oggi definirebbe realistiche!), non si può negare che le immagini di *Unrecord* (Tbr) sembrano rappresentazioni visive quasi indistinguibili da quelle di un filmato;
2. fisico-realismo: quando un giocatore appassionato di giochi di corsa compra un titolo della serie *Forza* lo fa per vivere una esperienza di guida realistica. Anche qui questo realismo è certamente un effetto di senso, ma non si può ignorare il fatto che i videogiochi di questa serie contengano modelli fisici creati appositamente per calcolare accuratamente le fisiche non newtoniane dell'attrito delle gomme sull'asfalto basandosi su dei database professionali reali ed altamente tecnici.

(3) <https://gaming.ebaumsworld.com/pictures/28-gaming-pics-and-memes-that-will-end-your-week-right/87178431/> ; <https://www.thegamer.com/the-sims-memes-for-true-gamers/>

Questo realismo prodotto dalle matematiche del gioco diventa addirittura uno dei principali punti di promozione, come fu nel caso di *Forza Motor Sport 4*⁽⁴⁾. Sempre in questa tipologia rientrano anche le fisiche dietro ai calcoli balistici (come il calcolo della velocità di un proiettile in relazione a forza di gravità e resistenza aerodinamica) di giochi famosi per il loro realismo come *Escape from Tarkov*;

3. operativo-realismo: in continuità e in modo complementare con la dimensione “sistemica” appena vista, troviamo nei giochi digitali anche un effetto di reale dovuto alla regole esplicite impiegate operativamente da chi gioca per raggiungere un fine entro un dato sistema di gioco. Gli esempi qui vanno dalla riproduzione del funzionamento di sistemi biologici in *Plague Inc.* e *Thrive* a modi realistici di ricaricare una pistola in *Receiver* o di pescare in *Fishing Planet*. Anche qui il realismo sarà un effetto legato a *certi aspetti* del gioco e dei suoi sistemi che replicano nel giocatore empirico per lo più certi modi di ragionare, ma non di meno si tratta di un effetto che ha delle chiare cause volute e dovute a una implementazione dei saperi;
4. performativo-realismo: dai Light Gun di *Duck Hunt* e Wii controller fino alla Kinect o VR, un'ultima forma simulativa dipende dalla capacità dei videogiochi di farci performare col nostro corpo delle azioni e soprattutto delle figure molto specifiche che calcano quelle del reale.

A questi si aggiungono poi altre forme “realistiche” altrettanto importanti ma che ritroviamo anche in altre esperienze medialità come il romanzo o il cinema:

5. geo-realismo: ha a che vedere con la riproduzione di spazi e percorsi figurativi basati sulla geografia del mondo fisico. Così la serie *Truck Simulator* offre la possibilità di guidare lungo autostrade virtuali europee o americane di cui si riconoscono i bivi, ponti e panorami che fanno parte dell'esperienza stradale reale. Sempre a questo tipo di simulazione realistica possiamo inoltre ricondurre le esperienze urbane fatte nel virtuale, con alcune case produttrici come la Ubisoft che sono

(4) <https://www.youtube.com/watch?v=nDKDWae-7UU>

- famose per il grande lavoro di ricerca che svolgono nel raccogliere dati urbano-architettonici delle città fisiche che diventeranno poi lo spazio di giochi come *The Division 2*⁽⁵⁾;
6. realismo storico: Chiudiamo infine, senza dilungarci, con l'ovvia possibilità di ricostruire luoghi ed eventi storici sulla base di materiali storicamente accurati. Una possibilità esplorata sin dall'inizio dei videogiochi, come nel caso di *The Oregon Trail*, e poi continuata sotto varie forme come in *Valiant Hearts: The Great War*⁽⁶⁾.

Questi importantissimi aspetti e fattori capaci di “simulare la realtà” producono poi centinaia di testi sui social media che possiamo trovare sotto la forma di video del tipo “[nome del videogioco] VS real life” o ancora “vero [mestiere] prova/gioca/reagisce a [nome del videogioco]. Se da un lato questi rinforzano lo stereotipo del videogioco come simulazione del reale, dall'altro si vedrà facilmente come quasi mai viene riconosciuto ai videogiochi un realismo “senza macchie”. Già al livello del discorso sociale sui giochi, cioè, emerge chiaramente l'idea che il realismo simulativo del gioco digitale sia un effetto legato a certe operazioni interpretative suscitate *solo da alcuni aspetti dei giochi, assai diversi tra loro*. In questa prospettiva, dunque, il dualismo “esperienza vera VS esperienza falsa” appare completamente fuori fuoco mentre emerge con forza la natura ibrida e paradossale di questo virtuale che si caratterizza come possibilità e potenzialità di reale. Qualcosa che ci spinge a indagare il virtuale per riflettere sulla natura stessa delle nostre esperienze fuori dallo schermo: a cercare di capire quali sono quei processi per cui una città virtuale di fatto diversa da quella reale (pensiamo alla Honk Kong notturna e piovosa di *Sleeping Dogs*) può produrre in noi un effetto/esperienza *quasi* indistinguibile da quella suscitata dalla sua versione fisica.

Lo stesso accade dal punto di vista delle presunte “vite felici” dei videogiochi di cui, in realtà, la maggior parte dei giocatori spesso si stanca con le loro librerie piene di giochi mai iniziati e di altri mai finiti. Per non parlare di tutti quei giochi deludenti e di tutte quelle esperienze

(5) <https://www.ubisoft.com/it-it/game/the-division/the-division-2/news-updates/4sQd5FhxkoL5Frs18TsOfF/benvenuti-a-washington-dc>

(6) <https://www.thesixthaxis.com/2014/05/15/guillaume-cerda-on-the-letters-and-emotions-that-inspired-valiant-hearts/>

sociali negative che sono all'ordine del giorno nei mondi virtuali online. Anche qui, insomma, per la maggior parte dei videogiocatori l'esperienza di vita e di realtà del videogioco non ha veramente un valore *sostitutivo* ma uno *esplorativo*.

Le tecnologie stesse del virtuale, tutte impiegate dal videogioco e indubbiamente influenzate da esso, non consentono di affermare che esso sia del tutto vero e del tutto falso. Nel caso emblematico della VR, pensiamo alla *motion sickness* che deriva proprio (Gavgani *et al.* 2018) da un conflitto tra elementi di continuità rispetto al nostro modo di dare senso al mondo (la vista riconosce il movimento) e altri di discontinuità (l'orecchio ci dice che siamo fermi) che produce un malessere noto e non specifico della VR. Ma pensiamo anche agli studi su quanto accade nel cervello degli esseri viventi negli spazi virtuali: ai ratti che si orientano *efficacemente* in VR usando le stesse regioni del cervello ma riconfigurandolo per sopperire all'assenza di altri elementi come l'olfatto (Moore 2021) così come ai giocatori che apprendono *efficacemente* in modi al tempo stesso noti e nuovi (Bavelier e Green 2003; Focker *et al.* 2018).

Questa “saggezza popolare” che è assai comune tra i giocatori, tuttavia, viene spesso ignorata tanto nei discorsi comuni sui videogiochi quanto in quelli accademici. In entrambi i casi, infatti, si ricadrà quasi sistematicamente nel luogo comune del virtuale come simulacro/simulazione o come luogo completamente altro e illusorio. Due visioni manichee negate proprio da quei giochi appartenenti formalmente al genere della simulazione e che riscuotono un grande successo offrendo esperienze ironiche del reale (*Goat Simulator*, *Two Point Hospital*, *Job Simulator*). Dobbiamo dunque, con forza, sottolineare la fallacia di questa alternativa dualistica al fine di delineare nuovi percorsi di ricerca.

1.1. Oltre l'ontologia della simulazione

Da più di vent'anni viviamo circondati da discorsi culturali di ogni tipo che mirano tutti a presentare il “virtuale” come un prodotto computazionale opposto al “reale”. Nella sua forma più lieve, il virtuale diventa una forma contemporanea di escapismo dalla realtà che si accusa moralisticamente. Più spesso, invece, il virtuale è un inganno che si finge

reale simulandolo in modo impercettibile. Una idea che non ha mai smesso di avere una enorme attrattiva: dal successo di *Matrix* (1999) all'episodio *Hang the DJ* della serie *Black Mirror* (2017). Idea che lo sviluppo tecnologico attuale non può che alimentare con tutte le, giustissime, preoccupazioni per oggetti come i *deepfake*. Non sorprende dunque che “virtuale” stia quasi sempre per “non reale” quando si parla di influencer come Lil Miquela, artiste come Hatsune Miku, e partner come quelli creati da *Replika*. Lungi dall'essere solo una semplificazione del grande pubblico, consolidata anche attraverso personalità pubbliche (pensiamo a tutti gli interventi apocalittici fatti nel 2023 da Paolo Crepet sul *visore* Apple che lui chiama *maschera*⁽⁷⁾), questa idea ha permeato anche il dibattito accademico.

Pensiamo per esempio a come Ted Nelson, pioniere delle tecnologie informatiche e teorico di queste noto per aver coniato i termini “ipertesto” e “ipermedia”, descrive nel 1980 il virtuale:

Per virtualità di una cosa intendo l'apparenza di essa, distinta dalla sua “realtà” più concreta, che può non essere importante. [...] Uso il termine “virtuale” nel suo senso tradizionale, l'opposto di “reale”. (Skagestad 1998)

Ma pensiamo anche all'esperimento mentale del filosofo Robert Nozick (1974) mirato a dimostrare come le esperienze di realtà mediate e simulate dalle macchine non possano essere considerate vere.

Ancora oggi gli accademici amano sostenere tesi simili usando la nozione di “virtualità” in un senso assai vago e mettendo nello stesso paniere tutto ciò che accade negli “spazi del digitale”, accomunando social media, videogiochi ed esperienze in VR. Tra le tante parole chiave legate al virtuale che questi usano troviamo, in particolare, due termini ricorrenti: la simulazione e i simulacri. Per quanto riguarda la prima pensiamo al successo dell'articolo “Are we living in a computer simulation?” di Nick Bostrom (2001) che sosteneva la possibilità che viviamo effettivamente in una simulazione. Nel caso specifico del videogioco, la simulazione della realtà contraddistingue, sin dalla nascita degli studi

(7) <https://www.youtube.com/watch?v=G3sML9XPBjs> :

sul gioco (Frasca 2003b), il medium videoludico stesso e lo differenzia in particolare dalla narrazione.

Essendo da secoli abituati a comprendere e spiegare la realtà attraverso modelli rappresentativi, e in particolare attraverso quella forma di strutturazione delle rappresentazioni conosciuta come *narrazione*, la nostra cultura fa fatica ad accettare l'idea che possano esistere modelli alternativi di descrizioni e comprensione della realtà, come quelli offerti, appunto, dalla simulazione. La parola chiave per poter comprendere la differenza tra le due modalità è certamente quella di «comportamento». La simulazione non mostra [...] soltanto le caratteristiche di un oggetto, ma comprende anche un modello dei suoi possibili «comportamenti». Tale modello reagisce a determinati stimoli [...] in condizioni date. Mentre i media tradizionali sono rappresentativi, i videogiochi sarebbero simulativi. [...] i videogiochi portano con sé la possibilità di provocare un profondo slittamento paradigmatico, dal punto di vista culturale, in quanto costituiscono il primo medium simulativo che, nella nostra storia, si sta diffondendo a livello di massa. (Alinovi 2011 pp. IX-X)

Per quanto riguarda la seconda, essa è legata ad alcuni dei più grandi pensatori della fine Novecento che sembravano anch'essi nutrire delle forti riserve, se non proprio delle paure, verso il virtuale come forma di irrealità o post-reale. Uno dei primi ad aver affrontato il problema in questa ottica è senza dubbio Jean Baudrillard. Nel suo "La società dei consumi" (1970) egli parla della "simulazione" come caratteristica distintiva delle società contemporanee postmoderne in cui il segno è sostanzialmente slegato dal *reale* inteso come materialità del mondo da un lato e come produzione sociale (e dunque politica) dall'altro. Questo lo porta a definire lo statuto del nostro mondo come "iper reale", una condizione in cui l'immagine/rappresentazione spettacolarizzata è al tempo stesso il punto di partenza dei significati che determinano le realtà sociali e il loro punto di arrivo. In altre parole: nel mondo in cui viviamo le apparenze hanno vinto sulle cose al punto tale che non ha nemmeno più senso riconoscerle come apparenze in quanto il punto di riferimento di partenza è andato perduto. In questa ottica, lo sviluppo tecnologico e l'impatto della comunicazione (da quella politica alla tv e al cinema) hanno un ruolo determinante nel ridefinire il funzionamento della

società come luogo in cui, in fin dei conti, ciò che più conta è il “gioco delle immagini e dei segni”. Vediamo dunque come sia il *gioco* e sia la *simulazione* siano qui dei termini usati dall'autore per marcare una *frattura* col reale. Questa frattura diviene ancora più esplicita nel suo *Simulacres et Simulation* (1981) che si apre con una metafora, divenuta assai famosa, di un mondo (quello nostro) in cui la cartina *precede* il territorio e lo determina facendo del reale un deserto (p. 10). Vi è, tuttavia, in questo testo una importantissima nota riguardo alla simulazione. Ovvero, più che essere semplicemente falsa *la simulazione produce la realtà* mettendo in crisi la distinzione tra vero e falso. Simulare diviene precisamente l'atto di *fingere una realtà di ciò che è assente attraverso un processo che mette in crisi la distinzione stessa tra “vera e falso, reale e immaginario”* (p. 12). Il simulacro è definito da Baudrillard come un quarto stadio del rapporto segnico esistente tra le cose e le loro rappresentazioni: dopo aver avuto immagini come copie fedeli, le immagini come perversioni esplicite della realtà, le immagini come menzogne, l'ultimo stadio è appunto il simulacro “puro” che diventa un oggetto non relazionale/relazionato col reale dato un generale stato esperienziale del reale come artificiale. Il simulacro insomma *non mente ed è vero* (le nostre due tipiche distinzioni quando parliamo di falso) pur non avendo *alcun valore reale di verità*. Attraverso i suoi vari testi è possibile vedere come in Baudrillard questa crisi non porti, tuttavia, ad alcun cambiamento sostanzialmente positivo tanto a livello individuale quanto a quello sociale. Tutto il contrario: ancora fino alla fine degli anni '90 rimarrà l'idea di una simulazione che ha *ucciso il reale* attraverso un crimine perfetto (Baudrillard 1997) e attraverso *la virtualizzazione del reale* ci ha definitivamente impedito di riconoscere l'illusione in quanto tale. In questi testi Baudrillard non parla certo esplicitamente di videogiochi e lega la simulazione virtualizzante della realtà alla nozione generica di “immagine”, ma si riferisce a moltissimi elementi tecnologici (come i computer) e ludici (il parco divertimento di Disney) che rendono il collegamento pertinente. Potremmo per esempio facilmente applicare il quarto stadio segnico del simulacro alla piazza in realtà virtuale di Meta *Horizon Venues*. Una volta indossato il visore VR e avviato il software, noi ci ritroviamo come “avatar” cartoonesco in una grande piazza cartoonesca (assolutamente non fotorealistica) popolata da altri utenti e circondata da edifici entro cui si svolgono

vari “eventi”. Quella piazza che vediamo non cerca in nessun modo di assomigliare realisticamente a una piazza di qualche città esistente che sia capace di ingannarci sul dove ci troviamo davvero. Eppure, diventa estremamente complesso dire che quella piazza, quello spazio 3D in cui degli agenti si muovono e dialogano “liberamente” tra loro (si conoscono?), sia falsa o una perversione del reale. Nessuno, una volta tolto il visore, interpreta la propria esperienza come una assoluta menzogna o esperienza completamente falsa: noi abbiamo *davvero* agito e interagito con altri in uno spazio architettonico (urbano senza alcuna città di appartenenza) costruito appositamente per svolgere una funzione sociale. Noi stessi, pur non essendo del tutto noi in quel mondo virtuale (potremmo per esempio aver creato un avatar con un volto completamente diverso), avremmo molta difficoltà a dire che a essere in quella piazza non eravamo davvero noi. Diremmo piuttosto che non eravamo lì in modo fisico, col nostro vero corpo, etc. Così come diremmo che quella piazza non era fisica, che aveva l’odore e la temperatura della nostra camera da letto, etc. Soluzioni che sottolineano la virtualità pur non risolvendo del tutto questo conflitto identitario tra la piazza vera e quella falsa. La verità dell’esperienza di quella passeggiata in *Horizon Venues*, tuttavia, non ha quasi nulla a che vedere con la verità di una passeggiata a Piazza Navona così che l’umano nato in *Venues* avrebbe molta difficoltà a partire da quella esperienza per ricostruire l’esperienza storica del passeggiare in una piazza nel mondo prepostmoderno. Ecco come la virtualità, senza occultare esplicitamente il reale, ne determina per Baudrillard la perdita. Questa immagine del virtuale come “falsa copia ingannevole” non poteva che divenire caratteristica del modo di pensare il videogioco dato che esso comprende non solo molte delle nostre tecnologie digitali (come le intelligenze artificiali) ma anche una forte componente sensoriale-sensazionalistica che viene istintivo associare all’ “illusorio”. Si badi bene che non vi è nulla di male nel porre questa distinzione e contrapposizione, dopotutto voler distinguere il vero dal falso è una operazione importante nel nostro quotidiano ed in quanto tale essa fa assolutamente parte del senso comune. La domanda sullo statuto o sul grado di realtà del virtuale non va dunque accantonata in quanto “insensata” ma per il semplice fatto che, se presa in termini dualistici, non fornisce risposte particolarmente fertili. Quale alternativa

esiste, però? Alcune alternative al modello e all'idea tradizionale di "verità" hanno caratterizzato la storia del Novecento e sono i costruttivismi, soggettivismi, e relativismi nelle loro varie forme. Più in generale, le alternative alle logiche dualistiche optano spesso per una idea "debole" di verità come quella magistralmente definita da Vattimo (2009 e 2012). Si tratta di idee che hanno tutt'oggi un grande successo e fascino tanto tra gli accademici quanto tra il pubblico: basti guardare al florido mercato delle magliette col gatto di Schrödinger. Nel caso delle realtà ludico-digitali, tuttavia, dire che esse sono reali in quante credute vere per il soggetto in carne ed ossa che le pensa e sente tali, o che non sono meno vere della realtà che è essa stessa un costruito, o ancora che esse sono vere da un certo punto di vista storico-culturale, può sembrare giustamente un modo di eludere la risposta. Da un punto di vista analitico esse offrono tutto sommato poco e dunque non possono essere la nostra ancora di salvezza. Bisogna, dunque, ripensare il virtuale: che idea geniale, se solo fosse nostra! Molti umanisti che si sono dedicati allo studio dei videogiochi hanno messo in luce come una gran parte delle incomprensioni e dei pregiudizi sulle RLD deriva dalla peculiare storia semantica del termine "virtuale" e dei concetti che oggi l'accompagnano dovunque come l'"immersione". Questa fastidiosa *vaghezza* ha circa 40 anni ed era infatti un noto ostacolo per tutti quegli studiosi e quelle studiose che all'inizio del XXI secolo partecipavamo al ricco dibattito sul gioco digitale. Come giustamente nota Ryan nel suo libro sulla narrazione come forma di virtualità, vi sono almeno tre diverse accezioni di virtuale che fanno parte di oggetti di studio come videogiochi ed esperienze in VR.

A giudicare dalla loro attuale popolarità sia nella teoria che nel linguaggio pubblicitario, i termini virtuale e virtualità esercitano un potente magnetismo sull'immaginario contemporaneo, ma come sempre accade quando una parola cattura la fantasia del grande pubblico, il significato tende a dissolversi in proporzione alla frequenza d'uso. Nell'uso quotidiano la parola virtuale è ambigua, usata sia nel senso di (1) "immaginario" che di (2) "dipendente dai computer". [...] Ho suggerito qui tre sensi distinti di virtuale: uno ottico (il virtuale come illusione), uno scolastico (il virtuale come potenzialità) e uno tecnologico informale (il virtuale come mediazione informatica). Nella VR sono coinvolte tutte e tre: quella tecnologica perché la VR è fatta di dati digitali generati da un computer;

quella ottica perché la dimensione immersiva dell'esperienza VR dipende dalla lettura del mondo virtuale come realtà autonoma, lettura facilitata dalla qualità illusionistica del display; quella scolastica perché, in quanto sistema interattivo, la VR offre all'utente una matrice di possibilità attualizzabili. (Ryan 2015, pp. 7-8, trad. mia)

Tra tutte, è proprio l'ultima a interessarci ovvero quella scolastica e semantica di potenzialità, che sembra essere andata, stranamente, perduta. Come spiega il semiologo Ugo Volli:

È un salto logico assai notevole, che da “virtuale” come ciò che ha tutte le qualità per diventare “attuale”, porta a “virtuale” come apparente ma non reale, essenzialmente e definitivamente incapace di attualizzarsi. (Volli 2020, p. 29)

Ripensare il virtuale, dunque, implica abbandonare una prospettiva simulativo-simulacrale in favore di una prospettiva potenziale: *l'albero è virtualmente presente nel seme, il seme è un albero che non si è ancora attualizzato*. Questo ripensamento positivo del virtuale come *potenziale* si trova al cuore della proposta della prima “filosofia del virtuale” di Pierre Lévy.

La virtualità non ha assolutamente niente a che fare con quel che se ne sente dire alla televisione. Non è affatto vero che si tratta di un mondo falso o immaginario. Anzi, la virtualizzazione è la dinamica stessa del mondo comune, e ciò in virtù del quale noi condividiamo una realtà. Lungi dal circoscrivere la dimensione del falso, il virtuale è precisamente la forma di esistenza da cui nascono sia la verità sia la finzione. (1997, p. 174)

Partendo da Deleuze che è il “primo a proporre di sostituire la copia sostituita da reale-virtuale con quella attuale-virtuale” (Cantone e Colombo 2023, p. 27), il filosofo francese sostiene una posizione polemica non solo nei confronti del senso comune ma anche di filosofi come Baudrillard e Virilio (un altro detrattore del virtuale che ne studia non a caso le immagini) che mira a razionalizzare la paura (di allora come di oggi) del virtuale mostrandone invece il valore collettivo. Nel suo libro “Il virtuale” Lévy fa quattro importanti operazioni filosofiche

che ha senso esporre brevemente in quanto le prime tre sono molto affini alla nostra proposta.

La prima è quella di affermare, in opposizione al pensiero classico (Cantone e Colombo 2023, pp. 23-24), il virtuale non come aggettivo ma come sostantivo indicando nel virtuale uno *stato dell'essere* che è sul versante degli eventi: ciò che il *possibile* è per le sostanze (fondamenta della realtà sensibile). Si tratta dell'esempio prima menzionato del seme e dell'albero. La seconda operazione inizia col distinguere il possibile dal virtuale attribuendo al primo un carattere predeterminato e al secondo un carattere di imprevedibilità, creatività, indeterminatezza, trasformazione e agentività che lo rende *problematico*. L'albero cresce a partire dal seme perché così è possibile nel nostro mondo (leggi della fisica, chimica, etc.), ma ogni albero nasce da un *evento* in cui il seme incontra altri agenti che lo determinano in modo complesso per cui prevederne l'aspetto esatto (quantità di rami e disposizione di questi nello spazio) è molto difficile, appunto problematico. In qualche modo il virtuale è *l'accadere* laddove invece il possibile, contrariamente alla sua accezione di "ipotetico" nel nostro uso comune, è tutto ciò che è accaduto, che accade e che accadrà (anche a prescindere dalla nostra conoscenza). Da qui un secondo rovesciamento di prospettiva: quello che è interessante non è tanto andare dal possibile e virtuale all'attuale (come è "nato" il reale) ma il movimento opposto in cui partendo dall'attuale che noi conosciamo come reale (ciò che si è attualizzato) passiamo al virtuale accorgendoci di possibilità inattuata ma, in potenza, attualizzabili che riconfigurano la nostra idea di realtà. A questo movimento contrario all'attualizzazione egli dà il nome di *virtualizzazione*: "l'attualizzazione procedeva da un problema alla sua soluzione. La virtualizzazione passa da una soluzione a un (altro) problema." (p. 46). Sulla base di questo impianto teorico Lévy riconduce, terza operazione, il virtuale a due grandi logiche: la deterritorializzazione (crisi di ciò che è *qui e ora*) e un passaggio-scambio tra l'interno all'esterno (crisi tra *soggettivo e oggettivo*), due casi di crisi dei confini. Questo costituisce per lui, e per noi, propriamente il valore del virtuale:

Solo nel reale le cose sono nettamente delimitate. La virtualizzazione, passaggio alla problematica, spostamento dell'essere sull'interrogazione,

è necessariamente una rimessa in discussione dell'identità classica, pensata servendosi di definizioni, di determinazioni, di esclusioni, di inclusioni e di terzi esclusi. Per questo la virtualizzazione è sempre eterogenea, divenire altro, processo di accoglimento dell'alterità. (p. 53)

Lévy analizza così tre casi emblematici di virtualizzazione che cambiano lo stato di realtà del mondo contemporaneo (l'impresa fisica diventa virtuale, il corpo fisico diventare avatar, il testo fisico che diventa digitale) ponendo sempre l'attenzione sul rapporto tra questi fenomeni come eventi che nascono da azioni ed interazioni umane. Così il virtuale del software non sta nel rapporto tra il suo codice e le rappresentazioni possibili che contiene (appunto il predeterminato) ma entra in gioco solo nel momento in cui vi interagisce, in maniera indeterminata e problematica, la soggettività umana intenta ad attribuirgli un senso *determinando* una parte di quel che per il software è possibile produrre (p. 68). Sempre grazie a questo cambio di prospettiva dall'immagine all'evento nella sua dimensione produttivo-intersoggettiva egli osserva e afferma il valore reale delle nuove forme di comunità i cui rapporti sono mediati dall'informatica. Per capire il senso dei videogiochi vedremo che tutto questo è centrale. Grazie a Lévy, infatti, possiamo delineare una direzione filosofica per ripensare il virtuale del nostro oggetto di studio specifico: le realtà virtuali non sono illusorie perché dentro di esse pulsa il reale da cui origina il mondo attualizzato che conosciamo come determinato ma generato da uno stato problematico di soluzioni indeterminate. Il passare dal mondo reale al mondo virtuale (virtualizzazione) comporta dunque un valore conoscitivo legato alla riscoperta e rivalutazione di soluzioni nuove e problemi nuovi pertinenti al mondo attuale. Fin qui, tuttavia, le realtà virtuali condividono questo valore e processo conoscitivo con molte altre forme di virtualità. Come risolve dunque l'autore questo problema? Non lo fa, e anzi usa questa somiglianza come tesi centrale. Infatti, quarta operazione, dopo questi casi di studio egli nega che questi fenomeni siano una assoluta novità nella storia dell'umanità. Ne postula delle operazioni generali riconducibili *al contratto, al linguaggio e alla tecnica* che hanno, da sempre, modificato il nostro rapporto con gli esseri, i segni e le cose (p. 160) secondo un principio di virtualità. Sin dalle prime immagini e dal primo

atto di linguaggio noi abbiamo, tramite i segni (combinati, associati e organizzati in un discorso), reso presente ciò che non era qui e ora. Sin dal primo bastone usato per camminare noi abbiamo integrato nel nostro corpo qualcosa di esterno e oggettuale per svolgere una nostra funzione biologica. Nulla è più umano del virtuale, insomma, e le tecnologie contemporanee che ci preoccupano tanto sono solo l'espressione massima di questa tendenza che ci caratterizza come intelligenza collettiva e guida la nostra evoluzione. Proprio questo quarto e ultimo punto, tuttavia, rappresenta per noi un punto critico da evitare. Senza negare in toto questa tesi, questa generalizzazione ha nel libro un effetto negativo sulle "analisi" concrete dei fenomeni contemporanei che sono generiche a tal punto da essere deludenti. Il virtuale che descrive Lévy comprende i mondi virtuali come le telefonate sotto una stessa logica di "telepresenza", non rendendo però così conto del fatto che la prima scoperta tecnologica non ha fatto pensare alla collettività di allora che stesse vivendo una crisi del reale. Pone la differenza tra l'ipertesto fisico dell'enciclopedia cartacea e quella digitale del web, ma non problematizza le differenze tra un sito e un romanzo ipertestuale d'avanguardia. Così facendo si espone anche alle accuse di un ingenuo ottimismo verso il digitale postulando di *default* un lettore non più sottoposto alle istruzioni di lettura del testo, capace di rivelarne tutte le facce, e co-autore/scrittore degli stessi enunciati dell'informazione a cui ha accesso. L'aspetto formale delle possibilità virtuali del digitale gli fa trascurare la sua dimensione pragmatica e storico-culturale. Più in generale, egli pone giustamente il valore del virtuale (e della virtualizzazione) in una dimensione interpretativa (molteplicità delle soluzioni e dei problemi), ma non problematizza veramente l'interpretazione stessa delle nuove forme del virtuale: perché una certa manifestazione del virtuale, pur seguendo degli stessi principi logici e attualizzandosi attraverso delle stesse operazioni semiotiche costanti nella Storia, pone il problema della scomparsa della realtà mentre un'altra no? Perché il videogioco rende nuovamente attuale la critica di Platone alle rappresentazioni sensibili come inganni e il telefono no? Perché l'esperienza di distacco dal "qui e ora" del romanzo appare diversa da quella della VR? Perché non si parla del cinema come mondo virtuale? Perché parliamo di corpi virtuali per definire degli avatar sullo schermo tramite cui non sentiamo nulla? In

altre, parole Lévy si disinteressa del senso comune da cui nasce l'espressione stessa che dà vita al suo libro e al dibattito filosofico.

Si potrebbe sorvolare su questa "svista" contestualizzando questo saggio nel suo periodo storico. Tuttavia, ancora nella nuova prefazione del 2023 egli dichiara di non trovare nulla da togliere alle sue pagine. Va dunque rimarcato come questa genericità sia strumentale alla tesi principale del libro: perché il virtuale sia umano e ontologicamente reale, tutto deve poterlo essere almeno in parte e il virtuale del contemporaneo può differire dal vecchio solo in termini di *grado/intensità*.

David Chalmers è invece un autore che con il suo libro "Più realtà" (2023) ha scritto un importante lavoro filosofico sul tema del virtuale guardando specificamente a oggetti come i giochi digitali e le esperienze in VR. A prima vista questo testo sembra avere la nostra stessa posizione sul virtuale in quanto l'autore dedica quasi seicento pagine alla negazione delle realtà virtuali come illusioni definendo le macchine che le producono come "macchine della realtà" (p. 283). Sin dall'inizio del libro l'autore espone delle tesi principali che sembrano andare d'amore e d'accordo con la nostra visione:

I mondi virtuali non sono illusioni o finzioni [...] quello che succede nella VR succede davvero [...] La vita nei mondi virtuali può essere bella, in linea di principio, tanto quanto la vita al di fuori dei mondi virtuali. Possiamo condurre una vita pienamente significativa all'interno di un mondo virtuale. (p. 20)

Tesi difese seguendo un percorso argomentativo che usa non solo tantissimi videogiochi come esempi ma mostra, come noi, quanto la connotazione illusoria della nozione di "mondo virtuale" sia consolidata nella nostra tradizione culturale e come questo sia in gran parte collegato alle arti visive (con Langer nel 1953). Questa prospettiva è, tuttavia, praticamente all'opposto della nostra. Chalmers, infatti, rientra perfettamente nel dualismo di cui ci lamentavamo prima e si situa, semplicemente, sul versante opposto rispetto alla maggioranza dei discorsi. Chalmers è interessato a un problema per noi poco rilevante, ovvero se sia filosoficamente possibile definire e pensare la realtà virtuale come autentica e reale secondo dei classici criteri fondamentalmente

ontologici (p. 159). Domanda a cui risponde positivamente adottando una posizione da lui definita “realismo digitale” (p. 150) che afferma che la differenza tra spazio/mondo fisico e spazio/mondo reale non è una differenza in termini di realtà. Il vero valore e obbiettivo di tutto il libro sta infatti nel proporre una versione “aggiornata” della teoria della realtà come *possibile* simulazione digitale. Motivo per cui le forme sensorialmente più “ingannevoli” come VR e AR hanno una posizione nettamente privilegiata rispetto alle altre forme di mondi virtuali. Nel fare questo Chalmers assume una serie di posizioni per noi estremamente problematiche e criticabili. Primo, la sua definizione di realtà virtuale non guarda al contenuto degli oggetti da un punto di vista qualitativo ma ad aspetti tecnologici funzionali: “Definisco un mondo virtuale come uno spazio interattivo e generato da un computer. Mentre la *realtà* virtuale è immersiva, i *mondi* virtuali devono essere solo spaziali.” (p. 246). Da ciò deriva che egli non presta abbastanza attenzione alla tematica dell’azione. Per lui, infatti, l’illusione della realtà virtuale nasce nel momento di confusione tra realtà fisica e realtà virtuale: per esempio confondendo il corpo dell’avatar per il proprio (p. 283). Immune da questa illusione è invece per Chalmers “l’utente esperto” che solitamente riconosce gli oggetti ed eventi del virtuale come realmente tali. Senonché, proprio nel momento dell’azione *qualunque* utente delle esperienze in VR (oggi esistenti) è immune a questa illusione notando delle grandi differenze tra realtà fisica e virtuale. Secondo, ritiene il gioco come una dimensione finzionale *opposta* alla dimensione reale del virtuale, al punto da affermare che “i mondi dei videogiochi non sono una buona guida ai mondi virtuali in generale” (p. 248). Tuttavia, verso la fine del libro (p. 387) egli afferma la realtà del virtuale facendo sempre più riferimento ad aspetti agentivi e intenzionali (es: la libertà di scelta) che sono caratteristici del gioco e non della VR. Una contraddizione lasciata irrisolta usando “VR” come termine vago che si riferisce al massimo grado possibile di realtà virtuale. Terzo, fonda la realtà dell’atto e dell’evento virtuale non dal punto di vista del suo passaggio/trasformazione da una dimensione all’altra ma dal punto di vista della sua esistenza *interna* al mondo digitale (p. 276). Da ciò deriva, infine, il fatto che la potenzialità trasformativa e conoscitiva del virtuale come strumento per essere nel reale venga di fatto ignorata, sin

dalla ricostruzione semantica del termine (242), se non nei termini psicologici di *trasferimento* (p. 398) secondo modelli causa-effetto lineari (gioco violento=comportamento violento). L'impossibile che il virtuale permette di esperire interessa a Chalmers in quanto impossibile vero e proprio (volare, rifugiarsi in un luogo sicuro se la Terra non è più vivibile) ma assolutamente non come impossibile (p. 395). Ciò non sorprende nella misura in cui, sebbene Chalmers si auto-definisca analitico (non senza qualche nota di perplessità agli occhi del lettore), il tema della dimensione costruita del reale è trattato in realtà pochissimo e non a caso lo strutturalismo filosofico-linguistico viene completamente accantonato (p. 488). La tesi di Chalmers, insomma, non è affatto un superamento delle posizioni di Lévy. Anzi, per noi rappresenta un netto passo indietro guidato da un lato dall'immaginario narrativo commerciale delle tecnologie del virtuale come simulazioni sensoriali totali e dall'altro da una quasi totale indifferenza alla dimensione interpretativa e significativa degli esseri umani che di queste realtà virtuali fanno esperienze.

In entrambi i casi, comunque, gli approcci simulativi-ontologici che riconoscono la realtà del virtuale, trasformativi o meno che siano, tendono a essere tecno-centrici e hanno per questo delle grandi difficoltà a rendere conto del videogioco come oggetto specifico e reale dove la dimensione ludica e quella digitale si incontrano.

1.2. Oltre l'estetica della soglia visiva

Nelle pagine precedenti abbiamo sostenuto l'importanza di uno studio sul senso del virtuale nei termini di una esperienza mediata del mondo tramite cui sia possibile tanto conoscere il reale quanto ripensarlo. Una tesi opposta all'idea del simulacro e di simulazione che abbiamo esaminato in una prospettiva filosofica.

Questo stesso ripensamento conoscitivo del virtuale è stato svolto, quasi in contemporanea con Lévy, all'interno della riflessione teorica sull'arte e in una prospettiva estetica. Di questo valore conoscitivo del virtuale scriveva, infatti, Thomas Maldonado nel suo "Reale e Virtuale" (1992) circa dieci anni dopo *Simulacres et Simulation*. In questo libro

egli accomuna le immagini del virtuale al *trompe l'oeil* (p. 41) sottolineando come questo valore conoscitivo derivi proprio dal mostrarsi esplicitamente come non-reale: “Benché sappiamo sempre che siamo dinanzi a una finzione, non ne siamo ora tanto sicuri. L’incredibile diventa più credibile. Suggesto di non sottovalutare la rilevanza di questo fenomeno. (p. 11). È la coscienza di un impossibile/incredibile che (sin dal cinema) diventa possibile/vero che più interessa Maldonado, una questione, cioè, fondamentale filosofica che lui stesso definisce epistemica (p. 35) anziché percettiva e che riguarda *un cambiamento nello statuto dell’osservatore* ora essere considerato integrato nella rappresentazione stessa (p. 37). Tuttavia, questo valore conoscitivo del reale rimane per Maldonado una nota positiva in un quadro generale che lo è molto meno. Il testo, infatti, mantiene sostanzialmente l’assunto esaminato del virtuale come non-realtà e inizia interrogandosi con una esplicita perplessità sul nostro desiderio per questi *mondi-fantasmici di non-cose* (p. 10). L’autore stesso ammette il proprio atteggiamento critico e contraddittorio verso le realtà virtuali durante tutto il libro:

Non escludo che questo mio atteggiamento, assai critico nei confronti delle realtà virtuali, possa trascurare nei fatti un importante aspetto della questione. È giusto sostenere che l’emergente cultura della virtualità (o, se mi si consente, dell’ipervirtualità) debba prefigurare sempre e comunque una sorta di irreversibile straniamento nel nostro rapporto con il mondo reale? In altri termini: è corretto escludere, in linea di principio, che la frequentazione delle realtà virtuali sia in grado di contribuire a un arricchimento, e non sempre a un impoverimento, del nostro rapporto conoscitivo e in ultima analisi operativo con il mondo reale? [...] Alla domanda: “Le realtà virtuali sono esperienze?”, io non esiterei a rispondere affermativamente. Sono consapevole che, così facendo, mi espongo all’accusa di flagrante contraddizione nel mio modo di trattare l’argomento. Da un lato, denuncio il fatto che, a parer mio, le realtà virtuali ci allontanano dall’esperienza; dall’altro, sono disposto ad ammettere che esse cadono, per dirla con le medesime parole di Dennett, all’interno e non fuori dei confini dell’esperienza. È vero, i due assunti non collimano tra loro. Si dimentica però che la contraddizione è nello stesso oggetto esaminato. (pp. 49-51)

Noi crediamo però che questo punto di arrivo non sia necessario e anzi che abbia una chiara causa: l'aver studiato le realtà virtuali innanzitutto come *immagini* anziché come *interazioni*. Un errore innocente che, come vedremo, hanno fatto e continuano a fare molti studiosi. Infatti, questo ripensamento del virtuale alla luce dei suoi oggetti può assumere due forme complementari ma diverse: una estetica-fenomenologica e una di filosofia del linguaggio-semiotica. Per illustrare questa differenza, anticipando un poco quanto discuteremo più avanti, ha senso guardare al caso di un videogioco che presenta una fortissima estetica del virtuale come terzo-altro pur non essendo affatto una realtà ludico-digitale capace di affermare qualcosa sul mondo tramite un linguaggio in quanto pratica. Il gioco in questione è *Telling Lies* (2019), un film interattivo con attori in carne ed ossa che ci mette nei panni Karen Douglas, una ex agente dell'FBI, che durante la notte nel suo appartamento accede dal suo computer a una serie di video al fine di risolvere un caso. Sin dai primi minuti, questo film interattivo usa l'espedito dello schermo per creare quel senso di "immersione" tanto caratteristico delle realtà virtuali. Il gioco inizia come un normale film che, attraverso inquadrature diverse, ci mostra Karen arrivare nel suo appartamento. Una volta arrivata si siede subito davanti allo schermo di un computer che noi non vediamo in quanto la telecamera la riprende frontalmente. Karen, dunque, guarda al suo computer "guardandoci" attraverso lo schermo del nostro monitor/televisore che è anche al tempo stesso il punto tramite cui noi la vediamo e abbiamo accesso al mondo finzionale. Dopo che il computer si avvia accade, tuttavia, qualcosa di particolare: noi vediamo Karen come riflesso specchiato dietro all'interfaccia che unisce noi a lei.

In altre parole, Karen (l'altro, il finzionale, etc.) *diventa il volto riflesso del giocatore che interagisce con l'interfaccia* informatica proprio *come fa chi gioca*. Non è difficile cogliere qui tutti quegli elementi liminali appena esposti del virtuale, aspetti narrativo-visivi che (come vedremo dettagliatamente) sono stati l'interesse principale della prima semiotica dei videogiochi. Nel momento in cui si guarda però alla pratica di gioco, la situazione cambia completamente. A chi gioca è richiesto di usare la propria tastiera per digitare delle parole chiave in una barra di ricerca in modo da trovare e visionare dei video "nascosti" (anche lunghissimi) che dai loro dialoghi ci suggeriranno altre parole chiave.

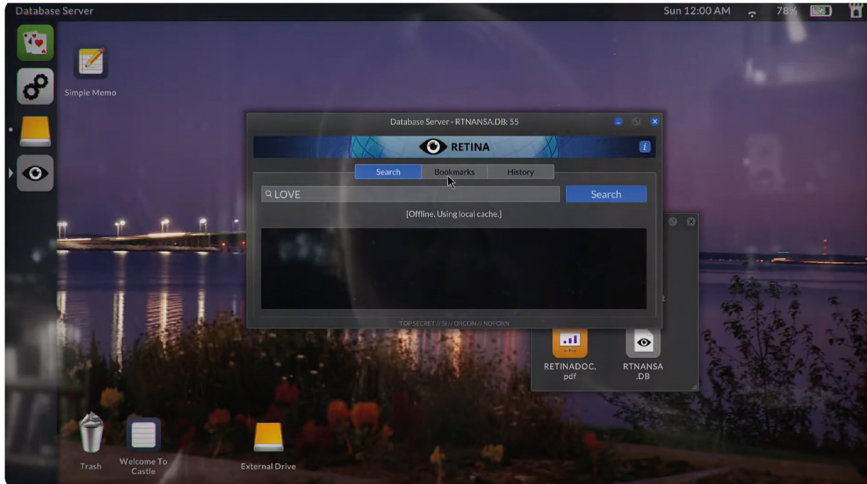


Fig. 1. Schermata di gioco iniziale di *Telling Lies* (screenshot personale).

Così facendo formalmente al giocatore è richiesto di “risolvere il caso” di un agente sotto copertura. Di fatto però accade semplicemente che dopo un certo numero di video visti ed “etichettati” viene riprodotto un finale tra alcuni possibili, per lo più secondo una logica imprevedibile. Come è evidente, un tale prodotto manca di quasi tutte le componenti caratteristiche e stereotipiche del videogioco: possibilità di fallimento, personalizzazione, apprendimento, coinvolgimento motorio, matematiche, esplorazione dello spazio, scelte narrative e morali, livelli di progressione, espressione creativa, e altro ancora. Vedremo poi nel dettaglio le implicazioni filosofiche di questi aspetti generici, ma per ora ci possiamo limitare a dire che questa mancanza esclude questo gioco dalla definizione stessa di “realtà virtuale”. Lungi dall’essere solo una questione tassonomica di giochi di parole disciplinari, il senso comune e i discorsi sociali attorno *Telling Lies* confermano questo fatto. Quello che *Telling Lies* può dirci sul mondo e su chi vi gioca non differisce sostanzialmente, nei suoi *mezzi*, dal linguaggio del cinema o da quello del romanzo. Ma al-di-là del caso di studio, questo esempio è prezioso per delineare appunto il confine tra una semiotica del virtuale e una sua estetica. E poiché i confini hanno non solo la funzione di separare ma anche quella di unire, ci piace allora chiudere questa sezione del tutorial

illustrando l'approccio estetico al virtuale più vicino alla nostra prospettiva: quello di Andrea Pinotti esposto in "Alla soglia dell'immagine: da Narciso alla realtà virtuale" (2021).

In questo libro l'indagine estetica del virtuale si interroga sin dall'inizio sulla paradossalità di quella caratteristica *impressione di immediatezza* (di *ovvia naturalezza* diremmo con Barthes) che "viene ottenuta tramite un impiego massiccio di mediazioni tecnologiche di natura complessa" (p. 13). Aspetto chiave che lega il virtuale a una lunga tradizione di immagini che hanno come effetto fenomenologico quello di negare sé stesse (p. 15). Da cui una particolare attenzione al tema dell'esperienza sensibile tramite cui questo effetto si produce e che comprende anche tutte le operazioni di manipolazione di immagini permesse dalle tecnologie contemporanee (p. 16). Se attraverso il mito di Narciso questa esperienza virtuale viene inizialmente definita nei classici termini di negazione della realtà (es: la narcosi) che tanto abbiamo appena criticato, l'esame critico del mito da parte dell'autore lo porta a mettere in luce due possibili letture. In questa dualità ambigua e contraddittoria egli si ricongiunge invece al nostro stesso progetto di indagine:

Comincia così a delinarsi il profilo ambiguo dell'immersività come vera e propria erma bifronte: da un lato, come destino di morte e di perdita dei contorni del Sé nell'indistinzione che fonde insieme realtà e immagine e annulla la capacità del soggetto di assumere una distanza critica nei confronti della situazione che lo avvolge [...]. Dall'altro lato, come occasione di coinvolgimento nella, e di partecipazione alla, situazione, che supera la tradizionale posizione frontale del soggetto di contro all'oggetto e apre a inediti orizzonti esperienziali e conoscitivi: un'occasione che, proprio come un'immersione in apnea, è delimitata nel tempo e destinata alla riemersione, ma che promette di trasformare i soggetti che ne fanno esperienza. (p. 48)

Si annuncia qui un tema fondamentale, sul quale torneremo più volte nei capitoli che seguono: rispetto alla leggenda del proto-immersivo Narciso (il quale si tuffa nella propria immagine in un movimento unidirezionale che conduce dalla realtà alla sua rappresentazione), nelle mitologie che si sono sviluppate intorno allo specchio si dispiega un movimento bidirezionale, che ammette tanto l'ingresso dal mondo

reale nell'ambiente virtuale quanto la fuoriuscita di elementi dal secondo nel primo. (p. 66)

Le figure dello specchio (con un diretto riferimento a Eco) e della mimesi vengono allora chiamate in causa sempre in questo duplice senso di riproduzione evidentemente realistica ed evidente deformazione tanto del reale quanto dell'Io che guarda: esperienza di alterazione e alterità (pp. 55-56). Punto da cui la riflessione sul virtuale apre alla riflessione su ciò che si può davvero considerare proprio ed altro, e questo anche con un riferimento alle neuroscienze (p. 74 e 245) perfettamente consonante con la tradizione semiotica a cui ci rifaremo qui. Pinotti usa allora l'espressione iconicamente semiotica di "effetto di realtà" proprio per mettere in luce, attraverso Donna Haraway, il ruolo centrale che ha la costruzione culturale e storica della soggettività nel nostro dare senso a queste immagini (230). A questo punto nel libro di Pinotti Narciso cede il passo a Pigmalione che mostra una totale consapevolezza dell'immagine in quanto tale: si apre così il tema del simulacro, di cui abbiamo già parlato, nei termini *della forza della presenza di qualcosa di assente*, che è la forza di sostituirlo ri-producendolo (p. 115). Anche qui, tuttavia, Pinotti chiude il capitolo mettendo in evidenza la natura *dialettica* del rapporto tra il corpo *vivo* di fronte al virtuale e il corpo inanimato della rappresentazione (p. 126). E lo fa riprendendo lo stesso Baudrillard che abbiamo prima criticato ma valorizzandone un'opera precedente in cui invece risalta la portata epistemologica dell'esperienza terza implicata dalle an-icone come il *trompe l'oeil*:

Non è mai questione di confondere immagine e realtà, piuttosto «quel che è importante è la produzione di un simulacro nella piena coscienza del gioco e dell'artificio, mimando la terza dimensione, gettando dubbi sulla sua realtà, imitando e superando l'effetto del reale, gettando un dubbio radicale sul principio di realtà». (p. 143)

Questa idea viene mantenuta attraverso una storia delle immagini che considera tutte le varie occorrenze di queste estetiche impossibili dove si incontrano io e non-io, qui e non-qui, ora e non-ora: dalla soggettiva nel cinema fino a un elemento iconico dei videogiochi come l'avatar:

Nel suo operare come surrogato o rappresentante dell'identità personale, l'avatar è apparentato a una più ampia costellazione di concetti, che abbraccia figure analoghe – già evocate nei capitoli precedenti – quali l'alter ego, il doppio o Doppelgänger, l'ologramma. Lo spettro funzionale dell'avatar va dalla rivelazione del Sé (una sorta di autoritratto veritiero) alla dissimulazione della maschera: grazie a una gamma così vasta di possibilità, l'avatar funge da operatore d'identità che consente un numero virtualmente infinito di negoziazioni. Esso permette quell'esperienza peculiare che è stata denominata «auto-empatia»: la possibilità, cioè, di empatizzare con l'altro-in-me, di assumere la prospettiva sul mondo come da un punto di vista esterno al mio, eppure sempre in qualche modo mio. (p. 189)

Ed è proprio mantenendo la complessità del rapporto interpretativo col virtuale che Pinotti replica esattamente le nostre stesse critiche (Giuliana e Alexiev 2020) tanto alle visioni tecno-centriche di come quelle di Manovich (p. 252) che all'attribuzione di straordinarie possibilità empatica a tecnologie come quelle della VR (p. 255). Come si vede, insomma, si tratta di un libro molto affine a noi non solo in virtù dei suoi numerosi riferimenti semiotici ma soprattutto in virtù di un certo sguardo al virtuale come spazio terzo la cui esperienza apre nuovi orizzonti conoscitivi nella mente del soggetto “immersovi”. Questo sguardo, tuttavia, non mira a decostruire l'esperienza della virtualità in termini interpretativi ma invece parte da questa esperienza per descrivere le immagini e i dispositivi da cui scaturiscono processi di soggettivazione. Così la dialettica prima citata finisce, per esempio, col diventare una questione di dispositivi di emersione e immersione (p. 161). Sono insomma gli oggetti (sia i mezzi che le rappresentazioni) che creano processi di ambientalizzazioni (p. 165) e modulano lo sguardo.

Innanzitutto, l'istanza soggettiva ambientale si annuncia nella forma della modulazione dello sguardo. Non si tratta qui però dello sguardo che lo spettatore rivolge all'immagine, quanto piuttosto dello sguardo che l'immagine ci restituisce: per mutuare una felice formulazione da Georges Didi-Huberman, non dunque «ce que nous voyons», ma «ce qui nous regarde»¹. Lo sguardo che ci viene rivolto dall'immagine stessa ci interpellava direttamente, «bucando» la soglia di separazione fra mondo reale e mondo iconico per coinvolgerci in uno spazio-tempo condiviso. (p. 174)

Questo appare evidente specialmente nel caso dei videogiochi citati, appunto, nella loro dimensione visiva e omettendone le pratiche e la dimensione ludica (186). Esempi per cui *Telling Lies* sarebbe perfettamente citabile in questa storia e teoria. Senza voler negare l'importanza di questo aspetto legato a una storia tecnico-mediale della soggettivazione e delle sue implicazioni filosofiche, e riconoscendo anche i meriti di questa prospettiva tramite cui studiare il videogioco entro una storia immersiva dei media (Modena 2022), a noi pare che questa prospettiva debba essere completata da uno sguardo diverso. Uno sguardo, prima di tutto, non più oculocentrico che rinunci alla nozione stessa di *videogioco*, legata alla storia tecnica del medium (Pellitteri e Salvador 2014) e che si separi da una storia della cultura visuale (Pinotti e Somaini 2016; Arcagni 2018) in favore della nozione di *gioco digitale* e di una storia culturale del ludico. Insomma, uno sguardo capace di trascurare in qualche modo l'immersione e la storia stessa dei media al fine di far emergere quelle stesse strutture profonde e possibili del pensare il mondo che sono implicate nelle diverse pratiche di interazione con questi media. Strutture che i linguaggi adoperano in modi *particolari* usando questa ambiguità come punto di forza, e cioè come retorica, per fare le loro affermazioni sul soggetto e sul mondo costituendo *specifiche* esperienze.

1.3. Il virtuale come funzione e trasformazione semiotica

Abbiamo visto con filosofi come Lévy l'importanza di concepire il virtuale in termini potenziali e trasformativi. Mentre abbiamo visto con filosofi come Pinotti il ruolo chiave dell'esperienza virtuale intesa come esperienza ibrida di alterità che risulta in qualche modo innaturale. Queste due prospettive implicano il superamento della concezione del virtuale come "falsità" che caratterizza, da almeno dieci anni, la riflessione e ricerca accademica interdisciplinare contemporanea (Grimshaw 2014).

Per dare conto dell'effetto di realtà prodotto dai videogiochi ci serve una prospettiva che possa tenere insieme questi due aspetti relazionandoli: ovvero una prospettiva semiotica.

Cominciamo subito col dire che si tratta di una disciplina incentrata sullo studio dell'interpretazione umana del mondo ma che non mette assolutamente in dubbio l'esistenza di un reale. Per dirla con Eco: "se e proprio perché si sostiene una teoria dell'interpretazione, occorre ammettere che ci sia dato qualcosa da interpretare" (Eco 2007 p. 145). Questo reale, per la teoria semiotica, in quanto umani noi lo possiamo conoscere però sempre e solo in modo mediato. Questa mediazione, tanto cognitiva quanto culturale, fa sì che il reale venga conosciuto sempre e solo sotto certi aspetti e da certe prospettive influenzati tanto dalla presenza materiale del singolo nel mondo quanto (esperienza sensibile) dal suo far parte di una comunità (esperienza sociale). Il reale interpretato dagli umani produce dunque modelli di realtà costruiti attraverso abitudini e discorsi che conferiscono a queste visioni un "effetto di reale" (Barthes 1968; Marrone 2014). Da un lato questa costruzione, in quanto necessaria, non costituisce affatto in sé stessa un criterio di falsità di ciò che esso afferma sul reale⁽⁸⁾. Dall'altro, tuttavia, nel loro consolidarsi questi discorsi sul reale tendono a occultare il loro essere parziali, situati e sempre potenzialmente menzogneri. È in questo ultimo senso che la semiotica rinasce nel Novecento in veste anti-ideologica interessandosi, assieme a filosofie già citate come quelle di Foucault, al virtuale come possibilità scartate e occultate di altri sensi possibili. Selezioni e scarti che determinano *localmente* un certo reale attraverso un discorso operato da *uno stesso sistema di formazione* (Foucault 1966 e 1969). Da cui il grande interesse semiotico, e la nascita di una conseguente metodologia analitica (Fabbri 1991), per i manufatti culturali e comunicativi che usano questi stessi presupposti mentali, abitudini e discorsi per costruire ed esprimere attraverso il linguaggio una qualche realtà.

Entro questa prospettiva generale, il primo vantaggio di questo sguardo sta nel poter superare alcuni limiti nell'interpretazione comune del videogioco come realtà virtuale spostando invece i riflettori sulla realtà come effetto del linguaggio. A cosa ci riferiamo, infatti, quando parliamo della virtualità nel videoludico? Comunemente al poter assumere *un punto di vista diverso dal nostro su uno spazio-tempo (mondo)*

(8) Questo permette alla semiotica di distinguersi dai movimenti ideologici di critica culturale e dai costruzionismi ingenui che sembrano spesso ignari delle contraddizioni interne al loro discorso relativistico.

diverso del nostro. La risposta immediatamente ovvia indica, cioè, tre componenti:

Spazialità: la rappresentazione di uno “spazio” virtuale modellizzato sulla base della nostra esperienza degli spazi fisici del reale.

Temporalità: la presenza di un “tempo” virtuale modellizzato sulla base della nostra esperienza del tempo fisico del reale.

Soggettività: la proiezione del proprio “Io” in un agente terzo “personaggio” (lui) situato in uno spazio-tempo.

Ora, come spiega Volli affrontando il tema del virtuale (2020, pp. 35-36), questa funzione riscontrabile nel videogioco è in parte uguale a quella delle narrazioni più comuni dal punto di vista della creazione, tramite quello che in semiotica si chiama “*débrayage*”, di un mondo possibile che pur appartenendo alla “finzione” o “rappresentazione” abbiamo degli ottimi motivi per *credere*. Queste componenti caratterizzano tanto l’esperienza letteraria quanto quella cinematografica nella misura in cui fanno uso di un linguaggio. Si tratta dunque di categorie che, in una prospettiva semiotica, sono centrali in molti artefatti comunicativi perché sono parte del nostro modo costitutivo di costruire il senso di ciò che ci circonda. E proprio per questo la virtualità esperita tramite altri linguaggi detiene anch’essa un potenziale valore conoscitivo-critico. Infatti, gli atti interpretativi necessari alla fruizione di questi artefatti comunicativi implicano almeno due aspetti fondamentali che costituiscono il nucleo semiotico del nostro fare esperienza del mondo:

- l’impiego di *abitudini* (logiche, percettive, culturali, etc.) coltivate in un dato contesto materiale-storico-sociale;
- il riferire queste abitudini a un “Io” in quanto soggetto storico-culturale *situato*.

Impiegando queste risorse in modo *evidente e attivo*, ogni linguaggio tiene un certo discorso sul reale (Barthes 1966; Eco 1979) e apre alla possibilità di una meta-rivelazione e messa in crisi delle abitudini e delle identità dei soggetti coinvolti che coincide col pensare questo reale come costruito e potenzialmente altro.

È dunque chiaro che se c'è qualcosa di unico nella virtualità del videogioco questo sta nel *come* viene impiegato il linguaggio al fine di produrre queste esperienze *altre e ibride* di realtà attraverso la costituzione di un io-qui-ora. Rimandando a dopo le questioni pragmatiche attorno a questo come, relative ai mezzi materiali del videogioco e all'attività del gioco, per ora rimane ancora da spiegare come la prospettiva teorica semiotica ci permetta di ripensare il virtuale in modo utile allo studio del videogioco come esperienza terza di realtà e cioè precisamente *fuori* da una logica dell'immersione generica tramite *débrayage*.

Rispetto al dualismo del virtuale videoludico come esperienza vera o falsa esiste, infatti, anche una terza soluzione definita da uno dei padri della semiotica: Charles Sanders Peirce. Discuteremo molto più avanti della teoria semiotica, ma per ora ci basta osservare che nella prospettiva filosofica di Peirce un segno non è qualcosa che *assomiglia* a qualcosa rappresentandone l'identità (problema del virtuale come inganno) ma è qualcosa che genera un processo interpretativo atto ad *aumentare* la conoscenza rispetto al punto di partenza, è una "proposizione in germe" (Eco 1984/1996 p. 22) ed è "sempre ciò che mi apre a qualcosa d'altro" (Eco 1984/1996 p. 52). Non sorprende allora che questo filosofo americano venga citato anche da Chalmers, nel libro che abbiamo prima esaminato, proprio per la sua definizione di "virtuale":

A virtual X (where X is a common noun) is something, not an X, which has the efficiency (virtus) of an X. (Peirce in Skagestad 1998)

Si tratta di una definizione interessante per almeno due motivi.

Primo, perché questa prospettiva si ritrova curiosamente in alcuni dei primi e più importanti libri sul design dei mondi virtuali:

- Real: That which is.
- Imaginary: That which isn't.
- Virtual: That which isn't, having the form or effect of that which is. Virtual worlds are places where the imaginary meets the real. (Bartle 2003, p. 1)

Secondo perché, come nota Skagestad, mette in luce come l'equivalenza tra virtuale e reale, nelle sue diverse definizioni, venga talvolta

pensata nel senso di *apparenza* equivalente e altre volte in senso *funzionale*. Ma solo questa seconda accezione, di Peirce, può rendere davvero conto del virtuale come strumento conoscitivo capace di aumentare la nostra capacità di agire nel mondo.

Per capire in che modo questa prospettiva sia fondamentale allo studio del videogioco come linguaggio della realtà, prendiamo l'esempio di una macchina in un videogioco. Nella prima accezione noi saremmo costretti a riconoscere quale una macchina virtuale solo oggetti tridimensionali fotorealistici a forma di macchina che ci diano *l'impressione* di vedere una macchina reale. Siccome la percezione del realismo è una interpretazione soggetta a molteplici variabili, possiamo concedere di avere macchine virtuali non solo nel recente *Forza Horizon 5* (2021) ma anche in *Drive Club* (2014) e persino nei primi titoli con grafiche 3D convincenti tra gli anni '90 (a partire da *Ridge Racer*) e il 2000 (la serie *Midnight Club* su Playstation2). Ma in ogni caso abbiamo escluso moltissimi videogiochi con moltissime rappresentazioni visive di auto, tra cui uno dei primi videogiochi appartenente al genere dei *simulatori* di guida ovvero *Gran Trak 10* (1974) così come *Speed Race* (1975) ovvero il primo grande successo arcade che ha fatto *provare* ai giocatori l'ebbrezza della corsa. Vediamo dunque qui molto facilmente il problema rappresentato da una prospettiva sul virtuale come inganno percettivo. Pensando invece a una macchina virtuale come a ciò che ha una funzione equivalente a quella di una macchina fisica, possiamo immediatamente includere tutte le auto prima escluse. Quali sono queste funzioni? La domanda è in realtà estremamente interessante in quanto le funzioni sono *moltissime*. Per cominciare diremmo che un macchina virtuale videoludica è una qualunque rappresentazione iconica di un'automobile che permette (ha la funzione) di percorrere delle distanze in un dato spazio a delle velocità elevate. E questo le accomuna tutte. Ci sono però molte altre funzioni che ritroveremo solo in particolari giochi: ascoltare la radio (*Outrun*), guadagnarsi da vivere facendo il tassista (da *Crazy Taxi* nel 1999 a *Taxi Life* nel 2024), avere rapporti sessuali (serie *GTA*), rapire persone e metterle nel bagagliaio (*Cyberpunk 2077*), ripararsi da pericoli ambientali (*Pacific Drive*) e così via. Ma la visione funzionale di Peirce ci porta, tramite il linguaggio comune, a un secondo punto ben più interessante. Ovvero che una macchina è anche qualcosa che ha un suo *funzionamento*. Se per assurdo

salissimo su una automobile senza motore e venissimo lanciati da una capapulta verso una destinazione lontana noi difficilmente diremmo di essere “andati in macchina”! Da questo punto di vista una macchina è qualcosa che si accende, accelera, frena, sterza, etc. Non solo, ma è anche un oggetto che ha un suo comportamento fisico che deriva da queste capacità e si relazione con altri oggetti nel mondo: non sterza nello stesso modo a 100kmh e a 200, sull’asfalto e sul ghiaccio, etc. Saper guidare una auto nella realtà fisica vuol dire essere capaci di far funzionare la macchina in questi termini ed è in relazione a queste *azioni in quanto potenzialità agentive* che noi proviamo, nel videogioco, l’effetto di realtà della guida (variamente declinato a seconda della complessità dei sistemi). Questo ci porta allora a un terzo punto, ovvero che guidare efficacemente in un’ottica funzionale vuol dire *aver sviluppato dei saperi* utili alla guida e *saper utilizzare il proprio corpo* per manipolare l’auto. Anche da questo punto di vista, esiste un livello basilare che rende “reali” tutte le esperienze di guida di auto nella storia del videogioco: pensiamo alla coordinazione occhio-manuale, all’agire tramite pressioni (pedali/tasti) e in generale alle funzioni cognitive esecutive (controllarsi, pianificare, ricordare, etc.). Con lo sviluppo del medium, poi questa dimensione del saper-fare corporeo è stata ulteriormente complessificata richiedendo al giocatore di *far funzionare la sua vista e la sua interpretazione dello spazio* secondo il nuovo punto di vista fisico assunto nella guida: a questo miravano le prime visuali in “prima persona” (*Night Driver*), appena dietro l’auto (*Pole Position*) e dal cruscotto (*Hard Drivin*). Proprio così come il complessificarsi dei sistemi del gioco ha aumentato le conoscenze tecniche sulle automobili (scelta delle sospensioni migliori, regolazione del motore, etc.). Messi insieme questi tre punti ci riportano, infine, al nostro primo punto da una prospettiva diversa. Infatti, possiamo ora vedere che la “virtus” di un’automobile fisica in quanto oggetto non è solo quella di portarci da qualche parte ma anche di *permetterci di sviluppare la capacità di guidare* attraverso interazioni, adattamenti e apprendimento. Processo tramite cui abbiamo veramente dovuto esplorare la nostra conoscenza del reale. Ora non solo questo processo di apprendimento è tipico del gioco (in *Gran Turismo 2* si inizia a giocare cercando di ottenere la patente!) ma la somiglianza delle equivalenze funzionali può permettere a chi gioca di trasformare il virtuale in reale in un duplice senso.

Primo, si possono effettivamente sviluppare e migliorare delle capacità di guida nel mondo fisico attraverso l'esercizio del videogioco. Discuteremo nel prossimo volume dei casi di un videogiocatore che ha dimostrato di poter uguagliare le performance di un pilota professionale⁽⁹⁾ e di un bambino di 10 anni che ha usato l'esperienza a *Mario Kart* per evitare un incidente mortale su autostrada⁽¹⁰⁾. In questo primo esempio vediamo che partendo da alcuni aspetti della guida reale del mondo fisico i creatori del videogioco ne *virtualizzano alcuni aspetti* funzionali permettendo poi di ri-realizzarli, seppur in modi diversi (tasto vs pedale), all'interno del gioco. I giocatori, poi, realizzando le virtualità del gioco (essere *divenuti* bravi a guidare nel gioco), giungono a una conoscenza del mondo che non è affatto "altra" nel senso di lontana/diversa dal mondo fisico ma che si trova in continuità con esso e ne costituisce una traduzione/modulazione. Secondo, la guida fisica contemporanea ha essa stessa virtualizzato tramite le tecnologie digitali il modo stesso di controllare un'automobile. Se oggi vi doveste ritrovare a guidare una *Tesla Cybertruck* il vostro volante non avrebbe più alcuna connessione fisica con le ruote. In altre parole, state guidando nella realtà fisica usando, sostanzialmente, un controller videoludico. Un fatto in realtà nemmeno tanto nuovo se pensiamo che dal 2008 dei veri e propri controller videoludici ufficiali vengono usati per controllare alcuni mezzi come velivoli e sommergibili⁽¹¹⁾.

La visione funzionale sul virtuale, insomma, si dimostra effettivamente capace⁽¹²⁾ di dirci qualcosa 1) sulla realtà del videogioco trasversalmente ai periodi storici, ai dispositivi e ai generi; 2) e sull'effetto di realtà prodotto dal videogioco senza parlarne in termini di inganni e anzi dicendoci qualcosa di importante sulla nostra realtà e sui nostri

(9) <https://arstechnica.com/cars/2018/04/bringing-need-for-speed-to-life-with-real-cars-complete-with-gamers-pov/>

(10) <https://www.kotaku.com.au/2015/05/kids-mario-kart-skills-help-save-family-from-fatal-car-crash/>

(11) <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2023/06/20/video-game-controller-titanic-sub/>

(12) Vedremo più avanti che, all'interno stessa delle teorie semiotiche, la svolta funzionale in una prospettiva che tiene conto della materialità sia la risposta a quello che il semiologo Ugo Volli (2020) chiama come il problema dei gradienti dell'effetto di realtà e definisce nei termini di un iper-iconismo. Lungi dall'essere una prospettiva esclusivamente applicabile al videogioco ci spiega anche la differenza tra la nostra esperienza di visione delle ninfee di Monet dal vivo e su una tazza.

processi conoscitivi. Infatti, in questa visione sono gli oggetti stessi della realtà che vengono prima conosciuti e poi definiti in termini agentivi e trasformativi (due aspetti funzionali), proprio come secondo la nota definizione del litio di Peirce:

Quando Peirce fornisce la sua famosa definizione di litio come un pacchetto di istruzioni volte a permettere non solo l'identificazione ma anche la *produzione* di un campione di litio, egli osserva: “La particolarità di questa definizione è che ti dice cosa denota la parola *litio* prescrivendoti ciò che devi *fare* per acquisire una conoscenza percettiva con l'oggetto della parola” (CP, 2.330). (Eco 1999 p. 11)

Nel momento in cui il videogioco replica questa possibilità, ci permette di *ri-conoscere il reale* attraverso il virtuale. Riconoscerlo nei suoi fatti ma, ancora di più, nella processualità delle sue interazioni; un aspetto che era riconosciuto come uno dei principali “piaceri” del videogioco sin dagli albori della tradizione interpretativa di riflessione su questo oggetto:

L'interazione, definita come un processo nel suo divenire, può essere considerata come una dialettica tra il potenziale, considerato come la classe delle possibili configurazioni del sistema interattivo, e l'attuale, la specifica sequenza di configurazioni su una linea temporale – una dicotomia che si riferisce strettamente a quella di sintagma e paradigma in Hjelmslev (1961). [...] Il piacere che deriva dall'uso del sistema interattivo [...] è il piacere di agire e reagire a un regno di potenzialità che può allargarsi o restringersi ad ogni passo. [...] Il piacere dell'utente non deriva dalla fruizione dell'attuale, ma dalla fruizione del potenziale o, meglio ancora, dal passaggio tra i due. (Maietti 2008, trad. mia)

Da questo punto di vista l'esperienza virtuale nel videogioco è *esperienza metaforica* del reale nei termini in cui Umberto Eco riteneva interessante la metafora come menzogna capace di accrescere la nostra conoscenza del suo oggetto:

La metafora arricchisce la nostra conoscenza dell'enciclopedia perché incita a scoprire nuove proprietà delle entità in gioco, non perché ci

intrattiene in una zona interpretativa in cui non si sa quali entità siano in gioco. (Eco 1984/1996, p. 216)

Dovendo semplificare i suoi oggetti per adattarli agli scopi del gioco così come ai sistemi informatici, il videogioco ci permette di fare esperienze di oggetti noti con proprietà alterate: pensiamo a un gioco di basket in VR che ci fa tenere tra le mani una palla senza quella sua proprietà fondamentale che è il peso.

Questa visione della virtualità è poi a sua volta connessa a una più ampia teoria della mente e della conoscenza umana tramite segni in cui, in accordo con Popper (Skagestad 1998), il nostro pensare e ragionare non esiste indipendentemente da “segni esterni”, oggetti (come i libri) e macchine di vario tipo che li trasformano. Seguire questa strada, tuttavia, ci porterebbe a una generale riflessione filosofica sulla mente e sulla conoscenza in termini di virtualità come possibilità che non è l’oggetto di questo capitolo. Ci siamo, infatti, fin qui lamentati proprio del fatto che teorie ontologiche ed estetiche sul virtuale non fossero capaci di rendere veramente conto dello specifico del linguaggio videoludico e dell’esperienza “impossibile” prodotta. Per rendere conto di questa esperienza dobbiamo allora guardare a una seconda tesi di Peirce che metteva fortemente in crisi il paradigma dualistico del vero o falso. L’osservazione è la seguente: se faccio una macchia d’inchiostro su un foglio bianco, ci devono essere necessariamente dei punti di delimitazione per cui le affermazioni “questo punto del foglio è bianco” e “questo punto del foglio è nero” sono *realmente né vere e né false*. Questa messa in crisi di uno dei fondamenti logici della verità, ovvero il principio del terzo escluso, non negava affatto la possibilità di distinguere il vero dal falso (come accadrà, per esempio, in alcuni autori del post-moderno) ma suggeriva l’idea che tutto ciò che riconosciamo come *determinato* debba prima essere “mediato” da un qualche fattore terzo e liminale che ha generato il vero a partire da certe possibilità. La logica triadica di Peirce *includeva* dunque quella dualistica⁽¹³⁾, e non era una negazione del reale ma un modo di reimpostare il problema del vero pragmaticamente sulle sue condizioni epistemico-interpretative.

(13) <https://plato.stanford.edu/entries/peirce-logic/#WhyThirValu>

Ebbene è proprio in questa ottica che, più di cent'anni dopo, ci pare interessante definire e studiare i giochi digitali intesi come realtà virtuali: essi non sono né una continuazione diretta del mondo (il nostro primo *stesso* luogo vero) né un luogo distante e falso (un secondo altro luogo *falso*), bensì un luogo terzo ibridato e liminale in cui il concetto stesso di realtà viene svelato, messo alla prova, rimodellato, reinterpretato ed espanso. Da cui l'opportunità di scoprire, a partire da queste esperienze terze, come noi diamo senso al mondo o, meglio, ai mondi che incontriamo. In *alcuni dei loro punti di azione* le realtà virtuali sono “realmente né false né vere” in quanto creano un senso di reale a partire da condizioni e interazioni fondate su sistemi di possibilità (culturali, agitive, percettive, relazionali) che, pur partendo dalle potenzialità del mondo empirico (il corpo, il tempo, le conoscenze), costruiscono una diversa esperienza del reale attraverso un loro particolare linguaggio e numerose mediazioni. Infatti, la cosa forse più interessante dell'evoluzione di questo medium risiede nel suo essersi costituito nell'immaginario come *incredibile esperienza creduta* di continuità fenomenologica tra il mondo empirico del giocatore in carne ed ossa e quello virtuale del gioco. Nel videogioco noi *sentiamo* di vedere come *solitamente* vediamo, di ascoltare come *solitamente* ascoltiamo, e persino di agire come *solitamente* agiamo con tanto di conseguenze per le nostre azioni e talvolta anche di fatica per raggiungere un obiettivo. Eppure, persino quella che chiamiamo “visuale in prima persona” è una esperienza prospettico-percettiva che ha tante evidenti differenze rispetto al nostro modo di vedere il mondo in “prima persona” nella vita di tutti i giorni! Questa *naturalizzazione* dell'esperienza (Eugeni 2015) in termini iconici/realistici, sostanzialmente opposta rispetto allo stereotipo del medium ludico che tendiamo a ricollegare al simbolico (pensiamo ad alcuni tra i giochi più diffusi anche tra non giocatori come *Poker*, *Monopoly*, *Uno*, *Dixit*, etc.), è tanto ovvia quanto curiosa. Gli oggetti di studio del nostro libro hanno valore sociale e filosofico precisamente in quanto ci portano a interrogare il modo in cui conosciamo il mondo (l'Io, lo spazio, i rapporti interpersonali e persino il modo in cui impariamo a guidare gli aerei) e incoraggiano a non accontentarsi di risposte che mirino a negare il reale o ad affermare un generico relativismo culturale. Per noi bisogna dunque mettere in luce come un videogioco possa produrre delle esperienze *conoscitive* tanto significative da attribuirgli uno statuto di realtà e

verità. E lo si deve fare studiando gli esiti semiotici delle componenti interazionali della triade giocatore-gioco-tecnologia. In questa prospettiva, il nostro libro argomenta che il videogioco *Super Mario Bros* del 1985 e il titolo *VR Beat Saber* del 2019 appartengano entrambi alla stessa categoria interpretativa (non ontologica) di *realtà* in virtù del fatto che sono *luoghi terzi contraddittori*. Ovvero esperienze di un mondo sia come noi stessi che come qualcun altro, nel presente e in un tempo diverso, proprio dove siamo e in un luogo molto lontano, e il tutto grazie a una serie di mediazioni che contraddistinguono queste esperienze di alterità dalle molte altre che hanno definito la storia culturale dell'umanità. In questo testo, quindi, i videogiochi sono definiti "realtà virtuali" alla luce del loro valore esplorativo, critico e trasformativo. Per questo sosteneremo che il valore filosofico e sociale di questi artefatti risiede nel fatto che questi terzi luoghi sono *esperienze credibili di possibilità realizzate ma credute impossibili*.

Questa prospettiva filosofico-semiotica sul virtuale si concilia, infine, benissimo anche con l'impostazione semiotica linguistico-testualista sul virtuale che ci servirà nella prossima parte del libro per la nostra metodologia di analisi incentrata sulla coppia virtuale-attuale. Una impostazione che già altri semiologi hanno teorizzato proprio per uscire dal dualismo reale vs virtuale e attraverso critiche praticamente identiche alle nostre (Surace 2020). In questa prospettiva, il virtuale va considerato come parte di una quadruplica distinzione (tra potenziale, virtuale, attuale e realizzato) proprio per dare conto dei suoi processi produttivi e trasformativi (Paolucci 2020).

È ancora presto per esporla ma, limitandoci ai due termini virtuale/reale e sulla base del lavoro di sintesi e divulgazione di Denis Bertrand⁽¹⁴⁾, anticipiamo tre punti focali.

1. *il virtuale è ciò che può realizzarsi* (le parole che sto usando sono virtuali nella lingua e si realizzano poi nel momento in cui le uso scrivendole in questo istante);
2. *Il virtuale può presentificarsi negli oggetti realizzati* (le mie parole qui presenti rendono presente la lingua italiana come sistema virtuale di regole ed elementi);

(14) <http://denisbertrand.unblog.fr/glossaire-de-semiotique/m-p/>

3. la virtualizzazione è ciò che rende qualcosa o qualcuno *atto a realizzarsi ovvero a trasformarsi* (il re che incarica il soldato di salvare la principessa lo *virtualizza* in quanto eroe finché poi il salvataggio vero non lo *realizzerà* in quanto tale).

Approfondiremo in seguito questi aspetti, ma per ora limitiamoci a riassumere quanto abbiamo detto concludendo con un aneddoto riportato nel 2010 da molti siti e giornali⁽¹⁵⁾:

Hans Jørgen Olsen, un ragazzino norvegese di 12 anni, ha salvato sé stesso e sua sorella dall'attacco di un alce utilizzando le abilità acquisite giocando al gioco di ruolo online World of Warcraft. Hans e sua sorella si sono messi nei guai dopo aver oltrepassato il territorio dell'alce durante una passeggiata nella foresta vicino a casa loro. Quando l'alce li ha attaccati, Hans sapeva che la prima cosa da fare era "provocare" e provocare l'animale in modo che lasciasse in pace la sorella e lei potesse mettersi in salvo. La "provocazione" è una mossa che si usa in World of Warcraft per allontanare i mostri dai membri della squadra meno corazzati. Una volta che Hans fu un bersaglio, si ricordò di un'altra abilità che aveva acquisito al livello 30 di World of Warcraft: finse di morire. L'alce perse interesse per il ragazzo inanimato e si allontanò nel bosco. Quando fu al sicuro da solo, Hans corse a casa per condividere la sua storia di sopravvivenza ispirata ai videogiochi. (trad. mia)

A prima vista si tratta di un caso di virtuale *come* reale. Essendo in parte basate sulle regole del mondo attuale (cioè, sul possibile), le regole del videogioco di *WoW* da cui nascono gli eventi (scontro tra uomo e creatura) sono capaci di fornire una conoscenza *vera* (valore epistemico) del nostro mondo e di avere delle conseguenze vere sui suoi soggetti pur essendo quello un mondo *altro* e non attuale. Se leggiamo così questo evento, tuttavia, dobbiamo anche ammettere che lo stesso risultato si sarebbe potuto ottenere leggendo un libro o guardando un cartone animato. Nel ripensamento del virtuale che dobbiamo fare, invece, dobbiamo osservare tre fenomeni cruciali. Il primo che consiste nella *virtualizzazione* del ragazzo che da soggetto del mondo attuale passa a essere soggetto "eroico" del mondo virtuale secondo un principio

(15) <https://nextnature.net/story/2010/norwegian-boy-saves-sister-from-moose-attack-with-world-of-warcraft-skills>

di *agentività*. Questo principio gli permette di scoprire come agire intenzionalmente ed efficacemente in un mondo (spazio-tempo) altro (a sua volta virtualizzazione dell'attuale) attraverso un corpo altro con delle capacità e proprietà *sensibilmente diverse dalle leggi del possibile attuale*. Sorgono nuovi problemi, ma anche nuove soluzioni. A quel punto il regime di senso entro cui è immerso è quello *dell'impossibile* nel senso di ciò che non è conciliabile col suo reale. Se su alcuni punti tra le due attualizzazioni la distinzione è chiara (la morte del personaggio non implica la morte del giocatore) su altri, invece, permane una certa ambiguità in virtù del fatto che il soggetto compie scelte ed atti che sono *al tempo stesso* della persona e della sua rappresentazione, nel mondo attuale e nel mondo virtuale, nel qui del qui del giocare e nel qui del gioco. Questo perché attraverso un'unica soggettività egli *occupa contemporaneamente due diverse posizioni di soggetto in due discorsi diversi* che su alcuni punti si incrociano e sovrappongono. Nelle forme ludiche del virtuale vi è dunque non solo un distacco formale dal "qui e ora" e "mio e non mio" ma una *situazione di contraddizione*. Secondo fenomeno, agendo su questo impossibile egli ne scopre induttivamente le regole (come è tipico del gioco digitale), e ne trae delle conclusioni innanzitutto sul mondo virtuale attualizzato dal videogioco e può poi ovviamente ritradurle in conoscenze sul mondo fisico che conosce. È così che impara (attualizzazione) la provocazione e la finzione come strategie efficaci *in generale*. Questo imparare, tuttavia, non è una rappresentazione forzata del gioco ma una possibilità *data e testata nel gioco in prima persona come scelta*. La credibilità della sua efficacia non è solo una questione interpretativo-enciclopedica di plausibilità, ma assume per il soggetto la forma cognitiva di una *nuova abitudine acquisita*. Si tratta di un punto cruciale poiché il passaggio dall'attuale al virtuale assume il suo pieno significato solo alla luce di una soggettività umana che mediandosi interagisce col virtuale *co-producendone alcune possibilità*. La dimensione conoscitiva del virtuale del reale ha dunque come mezzo principale una esperienza di alterità (identitario-corporea, spaziale e temporanea) che sancisce in sé stessa il proprio *paradossale* valore di verità: il virtuale è vero perché io, in quanto altro e in un mondo non attuale, ho visto *l'accadere* (l'indeterminato) causandolo (determinandolo) con profitto sia per me in quanto giocatore che in quanto personaggio. Terzo e ultimo

fenomeno, la situazione di contraddizione tra verità del mondo attuale (gli orchi non esistono) e verità del videogioco (gli orchi esistono e li combatto abitualmente) viene risolta dal giocatore con un passaggio per nulla ovvio ovvero applicando la conoscenza ottenuta nel virtuale su un caso impossibile (fingere la morte contro una creatura magica) al reale del mondo attuale su un caso possibile (l'alce). Nel mondo virtuale, infatti, *l'abito* (attitudine a comportarsi e credere) viene acquisito *tramite* l'avatar *dal* suo giocatore. La strategia efficace imparata in *WoW* viene, allora, replicata. Non solo questo ma la stessa situazione/posizione finzionale dell'eroismo nel gioco, virtualizzazione del Soggetto giocante che mira a permettergli di realizzare atti tramite cui proteggere altri, viene in qualche modo ricreata dalla situazione stessa di pericolo e vede il nostro protagonista, anche qui, occupare *intuitivamente* una posizione e seguire un'abitudine consolidata nel virtuale⁽¹⁶⁾.

Il moralismo giornalistico vede nell'esito concreto di questo passaggio un esempio del valore positivo dei videogiochi: *WoW* gli ha salvato la vita "per davvero" nel mondo attuale (ergo quello che conta *davvero*) insegnandogli "davvero" qualcosa. Ma quando questo stesso passaggio porta a esiti diversi, come i quattro ragazzi che hanno distrutto una scuola emulando *Fortnite*⁽¹⁷⁾, allora questo stesso giornalismo ne trae conclusioni opposte sulla pericolosità del medium videoludico. Per noi, invece, il punto di interesse sta nelle *possibilità di passaggio/traduzione* a doppio senso tra virtuale e reale alla luce delle loro implicazioni sul rapporto tra soggettività umana e interpretazione del mondo. Inoltre, da una prospettiva culturale e politica ci interessa molto la valorizzazione dell'indeterminato videoludico in quanto implica la possibilità di *produrre nuove* conoscenze e soluzioni ai problemi del reale. Infatti, in caso di un attacco di alce il Colorado Parks & Wildlife (sede di diversi attacchi di alci) consiglia di stare calmi se minacciati (l'opposto della provocazione!) o in caso di carica di correre il più velocemente possibile dietro a un riparo (l'opposto del fingersi morti per terra!).

(16) Questo non implica, chiaramente, che *WoW* sia l'unico fattore in atto e che l'essere eroi nel gioco corrisponda causalmente al diventare eroi nella vita vera! Noi qui stiamo semplicemente ragionando in termini di possibilità e potenzialità del videogioco di parlare di realtà e farsi tale.

(17) <https://www.scuolazoo.com/info-studenti/fortnite-scuola-studenti-distruggono-aule-cosa-sapere>

CAPITOLO II

COS'È UN VIDEOGIOCO? SPOILER: UN ORNITORINCO

Questo libro parla del videogioco come *esperienza virtuale del reale* (nei termini appena esposti), prodotta da un linguaggio grazie a cui il videogioco parla di realtà (nei termini posti nell'introduzione che sono al tempo stesso critico-conoscitivi e assertivi). Ma prima di approfondire questa complessa questione serve innanzitutto definire *cosa* sia un gioco digitale, in modo di poter scegliere il giusto punto di vista e la giusta metodologia disciplinare per studiarlo. Cos'è dunque un videogioco? A prima vista la risposta sembra abbastanza ovvia, nel senso che ognuno di noi ha almeno uno stereotipo videoludico secondo cui il videogioco è qualcosa come *Mario, Fortnite, Minecraft, Fifa, World of Warcraft, Candy Crush, Pokémon, Call of Duty, The Sims, Tetris* e così via. A guardarli bene, tuttavia, questi stereotipi sono profondamente diversi e bastano già da soli a mettere bene in luce il problema di una definizione di questo nostro oggetto di studio. Un altro modo per rendersi conto di questo dilemma è di guardare agli *usi comuni* che si fanno oggi del videogioco: intrattenimento, educazione, autoerotismo, socializzazione, lavoro (streamer, giocatori di e-sport, ecc.), cura medica, formazione professionale, pubblicità, arte e storytelling. Da questo punto di vista, più che specifici oggetti tecnologici essi sono assai simili a uno dei primi media: i libri. Infine, di cosa stiamo parlando esattamente quando ci riferiamo all'esperienza del videogioco? Essa comprende non solo quasi tutti i diversi generi narrativi (horror,

thriller, sci-fi, fantasy, ecc.), non solo diverse estetiche (pixel art, grafica iperrealistica 3D, etc.) ma anche diverse “sfide” cognitive che implicano diverse esperienze emotive: giochi *puzzle* rilassanti per passare il tempo (*Candy Crush*) e altri che mettono alla prova i vostri ragionamenti (*The Talos Principle*), giochi di azione frenetici che mettono alla prova i riflessi e la memoria muscolare (*Devil May Cry 5*), giochi “agricoli” ripetitivi e riposanti (*Stardew Valley*), stressanti e complessi giochi competitivi multiplayer a squadre (*Dota2*), semplicissimi *party game* multigiocatore da fare nel vostro salone di casa (*Wario Ware, Inc: Minigame Mania*), esperienze artistiche (*Journey*), film interattivi basati su scelte narrative (*Life is Strange*), vasti mondi virtuali da esplorare per centinaia di ore senza un vero e proprio obiettivo (*Zelda: Breath of the Wild*; *No Man's Sky*), giochi di due ore senza alcuna esplorazione e con un solo scopo (*Super Hot*), giochi strategici per costruire e gestire antichi imperi (*Age of Empire*), giochi sportivi realistici di calcio (*FIFA*) e rally (*WRC*), giochi non realistici di calcio (*Rocket League*; *Super Mario Strikers*) e di rally (*Art Rally*), simulatori estremamente accurati di guida di aerei (*Microsoft Flight Simulator*), simulatori estremamente imprecisi di capre che creano scompiglio in città (*Goat Simulator*), simulatori di appuntamenti romantici seri (*Love is alla round 2023*) e altri in cui avere rapporti romantici con dei piccioni (*Hatoful Boyfriend*), picchiaduro in cui si sconfigge l'avversario concatenando decine o centinaia di colpi e altri in cui si batte l'avversario con un colpo solo (*Bushido Blade*), giochi di ruolo in cui giocare con la propria identità e morale (*Disco Elysium*) creando ogni aspetto fisico e psicologico del proprio personaggio e altri in cui identificarsi con personaggi precostituiti di cui non si può cambiare nulla (*Final Fantasy VIII*), giochi di ballo (*Just Dance*) e di fitness (*Ring Fit Adventure*) giocati con il corpo e altri giochi di ballo dove si muovono solo i pollici (*Space Channel 5*, 1999), giochi di ruolo ritmici basati sulla musica (*Crypt of the Necrodancer*) e giochi ritmici senza musica (*Sekiro*), giochi in cui l'attività principale è imparare e tradurre lingue e sistemi semiotici immaginari (*Chants of Sennar*) giochi tragici sulla migrazione e la guerra in Siria basati su SMS (*Bury Me My Love*) o sulla gestione dei civili durante la guerra (*This War of Mine*), esperienze profondamente solitarie (*The Long Dark*) e altre profondamente comunitarie (*Eve Online*), giochi “zen sull'esperienza familiare di tirare fuori

oggetti dalle scatole e sistemarli in una nuova casa.”⁽¹⁾ (Unpacking), giochi in cui esplorare “il business della produzione, dell'allevamento e della vendita di erba in America, approfondendo gli aspetti finanziari, politici e culturali del complesso rapporto del Paese con questa pianta problematica e promettente.”⁽²⁾ (Weedcraft) e molto altro ancora.

Questo lungo e assai incompleto elenco mostra non solo quanti diversi generi esistano ma soprattutto la loro sempre maggiore ibridazione. Se agli albori del videogioco era possibile distinguere i diversi generi (pensiamo a un paragone tra *Pong*, *Zork*, *Dragon Quest* e *Super Mario Bros*) già negli anni Novanta e Duemila esistevano titoli che tenevano insieme generi apparentemente inconciliabili. Pensiamo nel 2000 al caso emblematico del primo *Deus Ex* (con la possibilità di progredire nella storia in modo violento, furtivo, o ruolistico tramite dialoghi) e ancora prima a *Act Raiser* (1990) che combinava delle parti action-platform a scorrimento con delle parti da city builder con vista dall'alto. Così oggi, i videogiochi sembrano quasi farsi beffa dei generi stessi: *Neon White* (2022) ha avuto successo in quanto gioco di carte che è al tempo stesso un dinamico sparattutto-platform in prima persona mentre *Roman Sands RE: Build* (2024) si presenta come un “ADVENTURE GACHA PUZZLE APOCALYPSE VISUAL NOVEL SIMULATION HORROR TRIP”. Con meno ironia, assistiamo oggi anche ad una sempre maggiore implementazione di “modalità” per giocatori singoli all'interno di giochi che dovrebbero essere nominalmente “multiplayer di massa” (recentissimo il caso della nuova espansione di WoW “The War Within”). Per coronare il tutto, anche dal punto di vista narrativo si possono avere aspetti diametralmente opposti all'interno di uno stesso titolo: in *Dead by Daylight* possiamo giocare sia come l'assassino sia come le sue vittime (due esperienze drasticamente differenti con diverse “regole” e meccaniche). Talvolta i giochi possono anche comprendere al loro interno un intero gioco di un genere diverso: la serie di *Final Fantasy* è famosa per i suoi giochi di carte mentre il gioco di investigazione e combattimento *Shenmue* conteneva il gioco di corse automobilistiche *Outrun*. Spesso, questa diversità dei generi viene anche integrata sotto forma di minigiochi. In alcuni essi questi sono del tutto opzionali ma in altri possono essere una parte integrante del game design. Il campione *old gen*

(1) <https://store.steampowered.com/app/1135690/Unpacking/>

(2) https://store.steampowered.com/app/622720/Weedcraft_Incl/

di questo tipo di approccio è forse *Thrillville* che era un gestionale incentrato sulla costruzione e sul management di un parco giochi che richiedeva però di vincere costantemente a minigiochi di ogni genere: corse di kart, soprattutto in terza persona, platform arcade, simulatori di appuntamento tramite dialoghi, puzzle, etc. Oggi questo continua in modi sempre più evidenti e interessanti: passerete una buona parte di *FF7R Episode Intermission* a giocare a un clone di *Clash Royale* e l'avventura testuale di *Night in the Woods* smetterà di sembrarvi poco interattiva non appena proverete a finire il *roguelike-action* che contiene. Come scrive lo storico di videogiochi Riccardo Fassone, l'indeterminatezza tassonomica è quasi inevitabile quando si parla di giochi digitali (2017, pp. 9-10). Questa difficoltà non è però solo un problema storico o di definizione. Infatti, il vero problema è: alla luce di questa diversità, come si studia un videogioco? Dagli esempi appena fatti vediamo che esso include in sé stesso praticamente tutte ciò che, nella storia della cultura, è stato usato da diverse forme di rappresentazione: immagini fisse e in movimento, suoni e musiche, parole scritte e pronunciate. Poiché includono del contenuto verbale visivo e auditivo, i videogiochi sono diventati l'emblema della cosiddetta multimedialità. Sebbene sia una affermazione sensata, questa nozione non ci aiuta però molto a capire come il videogioco produca delle esperienze significative che siano diverse da altre forme di espressione. Prima di tutto gli artefatti comunicativi umani hanno sempre ibridato questi diversi contenuti. Ma soprattutto la multimedialità non è affatto un tratto necessario del videogioco. Storicamente, infatti, essi sono nati come sole "immagini in movimento": pensiamo a *Spacewar* o *Tennis for Two*. Ma non si tratta solo di una questione dei "videogiochi delle origini" in quanto alcuni titoli di successo sono effettivamente costituiti da solo testo (*Zork I* 1980), solo suoni (*Real Sound: Kaze no Regret*, 1997) e da (quasi) solo immagini (*Campo Minato* 1990, *Limbo*, 2011). Per superare questi limiti, delle discipline come la semiotica hanno sviluppato delle applicazioni della loro teoria a delle specifiche forme di espressione. Esiste così una semiotica del cinema, della letteratura, del fumetto, della musica, del teatro, dell'arte, etc. Anziché concentrarsi sul tipo di contenuto, si sono invece interessate al *linguaggio* tramite cui esse esprimono dei significati e producono delle esperienze. Grazie a questo si può capire così la differenza di senso tra, per esempio, un disegno su una tela e quello di un fumetto. Inoltre, si può

anche rendere conto del fatto che non tutto ciò che viene filmato è un film in quanto quest'ultimo si caratterizza per il tipo di operazioni a fini espressivi che vengono fatte agendo sia con una telecamera che sul materiale filmato (primo piano, contro campo, montaggio, etc.). Tuttavia, anche questa seconda soluzione pone problema nel momento in cui si appropria al videogioco. Molti di questi diversi linguaggi, infatti, si possono ritrovare nei giochi digitali. Sin dagli anni Ottanta vi sono, per esempio, giochi fatti quasi esclusivamente da scene "filmate" secondo il linguaggio cinematografico al punto da denominarli "interactive films" (*Dragon's Lair* 1983). E se in passato questi potevano ambire a replicare soprattutto l'esperienza del cartone animato, oggi l'iperrealismo dei modelli grafici 3D e le nuove tecnologie di *motion capture* replicano abbastanza fedelmente l'esperienza del "film" (*Erica* 2019; *Detroit: Become Human* 2018). Pensiamo a *Beyond: Two Souls* (2013), "filmato" con gli attori William Dafoe ed Ellen/Elliot Page, che è un gioco della durata media di 11 ore di cui circa 7 sono cutscene cinematografiche. Più in generale, i videogiochi di ogni genere hanno avuto la tendenza a imitare sempre più il linguaggio del cinema e della fotografia con numerose "cutscene" non giocabili di grande valore estetico-narrativo e con una particolare cura nell'uso delle prospettive visive (*Resident Evil 2* 1998) e di certe tecniche fotografiche come la regola dei terzi (*Shadow of the Colossus* 2005). E poiché il cinema è un genere di prodotto audiovisivo, imitandolo i videogiochi hanno anche dato molta importanza al linguaggio musicale che ne accompagna le immagini producendo delle colonne sonore che hanno, storicamente, un ruolo importantissimo nell'esperienza di fruizione. Ma non si tratta solo del cinema. Per quanto riguarda il comparto visivo, il mondo dei videogiochi include anche molte *visual novel* (racconti visivi) di successo (*Snatcher* 1988; *Clannad* 2004, *Professor Layton* 2007) e certi generi come le "avventure grafiche" sono innanzitutto degli splendidi disegni animati (*The Curse of Monkey Island* 1997; *Day of the Tentacle* 1993; *Broken Sword: il segreto dei templari* 1996) fino al punto da poi vedere dei veri fumetti adattarvisi (*Diabolik: the Original Sin* 2009). Questi disegni vengono usati anche spesso stili grafici e linguaggi artistici connotati come nel caso del fumetto occidentale (*Comix Zone* 1995; *XIII* 2003; *Battle Chasers: Nightwar* 2017), del disegno a mano con matita (*Drawn to Death* 2017) e inchiostro (*Unfinished Swan* 2012), della pittura *sumi-e* (*Okami* 2006), del manga e

anime (*Phoenix Wright: Ace Attorney* 2001; *Genshin Impact* 2020) e talvolta anche usando stili di specifici artisti come Junji Ito (*World of Horror* 2023), dell'animazione occidentale degli anni '30 (*Cuphead* 2017; *Mouse* 2025) e altro ancora. Sin dal primo capitolo della serie *Pang* (1989) e fino a *Gris* (2018) il genere dei giochi 2D, sia action che puzzle, ha anche spesso usato degli sfondi artistici "fissi" che sono parte integrante dell'esperienza visiva. Oggi questo valore estetico dello spazio visivo nel genere dei puzzle lineari continua in serie come *Little Nightmares* (2017 e 2024) e giochi come *Unravel* (2016). Infine, la rappresentazione visiva del videogioco implica anche un forte utilizzo del linguaggio del corpo, iconico del teatro, che è al centro di importanti saggi sulla dimensione emotiva del videogioco (Isbister 2014). Per quanto riguarda il comparto sonoro, esso è importantissimo anche in generi non cinematografici o musicali: pensiamo a *Runescape* (2001-2022), un MMO che conta 1.343 tracce musicali e contiene un suo lettore musicale. Ma soprattutto troviamo generi come i "music games" in cui il fulcro dell'esperienza è la musica, sia essa fruita come semplice riproduzione ritmica di canzoni esistenti o inventate appositamente (*Bust a Groove* 1998; *Muse Dash* 2019; *Beat Saber* 2019) o usata per raccontare storie (*Parappa the Rapper* 1996) usando talvolta riferimenti espliciti ai grandi classici artistici (*Lost in Harmony* 2016) o concentrandosi su uno specifico strumento come il pianoforte (*Deemo* 2014). Infine, non manca di certo il contenuto verbale e il linguaggio del racconto. Il gioco di ruolo è, per esempio, tipicamente un genere fortemente letterario che ha non solo figure formali della letteratura e narrativa (narratori, incipit, etc.) ma anche conteggi di parole talvolta eguali o superiori persino a romanzi come *Guerra e Pace* (Tolstoj 1865) come nel caso di *Baldur's Gate* (2000) o *The Witcher 3* (2015). Insieme alle visual novel, la qualità della scrittura di questi prodotti è centrale nel loro valore e piacere.

Insomma, in virtù di questa complessità e ambiguità, l'unica vera definizione che si addice ai giochi digitali è quella di essere degli ornitorinchi: uno strano misto ibrido di cose molto diverse che mette in crisi le stesse categorie con cui siamo distinguere ciò che gli assomiglia. Da cui il suo grande interesse scientifico, certo, ma anche un serio problema epistemologico e metodologico nel momento in cui lo si deve studiare. Motivo per cui Ian Bogost, figura centrale dei game studies, già

nel 2009 affermava che i videogiochi sono un “casino” che non possiamo sistemare. Per rimediare a questa difficoltà le strade sono allora principalmente tre: considerare il videogioco principalmente come una esperienza, come un medium o come un gioco. Tre dimensioni che devono stare insieme ma che non possono, scientificamente, stare su uno stesso piano di indagine. Vediamole dunque ora l'una dopo l'altra.

2.1. I videogiochi sono esperienze?

Comunque si possano descrivere, questi artefatti culturali sembrano essere definiti e distinti da altri oggetti culturali in quanto *esperienze*. Innanzitutto, essi sono spesso esplicitamente descritti e commercializzati come “esperienze” in virtù delle sensazioni, dei sentimenti e del generale coinvolgimento sensoriale, fisico e cognitivo dei loro utenti. Al punto che premere i pulsanti di un controller mentre si è seduti davanti al computer per giocare allo sparatutto *Doom* può essere descritto da chi gioca come danzare⁽³⁾. Inoltre, persino alcuni studiosi, davanti all'impossibilità di meglio definire cosa sia un videogioco, li definiscono come “esperienze con una certa aria di famiglia” (Triclot 2011). Infine, i videogiochi vengono spesso descritti (Michailidis *et al.* 2018) dal punto di vista psicologico come oggetti *immersivi* capaci di produrre non esperienze generiche ma *esperienze ottimali* (Csikszentmihalyi 1990) ovvero uno stato detto di “*flow*” in cui, tramite il controllo dei nostri stati soggettivi in una coscienza ordinata, siamo felici e pienamente immersi nell'attività del gioco. Ma cosa significa esattamente che i videogiochi sono esperienze? Dopotutto, per quanto realistica sia, noi non torniamo raffreddati dopo aver raggiunto la cima innevata di una montagna in un videogioco (nemmeno in VR). Durante la sua scalata potremmo anche vedere uno splendido panorama e godere del silenzio, ma le nostre mani non avranno toccato la neve bagnata, non avremo sentito gli odori della natura e non abbiamo nessuna possibilità di assaggiare i lamponi selvatici incontrati lungo il percorso. Va dunque capito meglio cosa intendiamo per “esperienza”. Lo faremo per ora limitandoci in questo capitolo a un discorso di “senso

(3) <https://www.polygon.com/reviews/2020/3/17/21182306/doom-eternal-review-pc-ox-one-ps4-stadia>

comune” mentre invece gli aspetti più teorici e filosofici di questa nozione saranno discussi più avanti (cfr. 4.5).

A rigor di logica, potremmo dire che tutto ciò che viviamo e percepiamo consciamente debba necessariamente essere esperito e possa dunque essere considerato una esperienza. Così, avere uno scarafaggio che ci cammina lungo la schiena è certamente una esperienza mentre non lo è avere milioni di microorganismi che si muovono sulla nostra epidermide. Noi possiamo certo andare in cerca di esperienze, ma l'esperienza di solito non è qualcosa che si comanda. L'esperienza, a prima vista, *accadde* a noi in quanto esseri umani incarnati, finiti e situati: stando nudi a meno venti gradi *fa* freddo e non si va a un concerto di *death metal* per vivere la stessa esperienza che si avrebbe ascoltando Einaudi. Dall'azione del mondo sul nostro corpo nasce una certa consapevolezza concettuale dell'accaduto che è, appunto, ciò che riconosciamo come esperienza. Questa viene vissuta da noi in quanto individui: non abbiamo modo di provare le sensazioni di un uomo accanto a noi in mezzo a una bufera di neve o alla folla del concerto. Ma, proprio sulla base della corporeità che ci accomuna in quanto esseri umani, è a partire dall'esperienza come fenomeno condiviso che possiamo parlare del mondo e agire su di esso. Proprio qui cominciano, però, i primi problemi. Condividendo queste esperienze, notiamo presto che presentano un certo grado di variabilità. Tanto più ci allontaniamo dagli estremi, i -20 o +50 gradi celsius, e tanto più noteremo differenze importanti. Non solo, ma tanto più ci allontaniamo dalla nostra comunità di riferimento e tanto più vedremo che la comunanza di esperienze prima menzionata risulta inspiegabile su una scala universale della specie umana e ha invece molto a che vedere con uno specifico sviluppo di *alcuni gruppi* umani in *alcuni luoghi* e *alcuni momenti* storici. Questo fino al punto da mettere persino in discussione cosa sia una esperienza e cosa invece non lo sia. Infatti, a ben vedere noi tendiamo a usare il termine “esperienza” per riferirci solo ad alcune delle cose che ci accadono nella vita. Così siamo certamente consci e usiamo molti dei nostri sensi mentre tagliamo un pomodoro ma è assai innaturale per noi parlarne in termini di esperienza! Tendiamo talvolta addirittura a negare uno statuto esperienziale alla realtà. Per esempio, possiamo mangiare un'insalata in busta e tuttavia essere così insoddisfatti dal punto di vista esperienziale per la sua insipidità da attribuirle la qualità di falsità (“pare plastica”). Allo stesso modo, possiamo

avere un ricordo molto sfocato e persino distorto di giornate monotone e ripetitive, quasi come se non le avessimo vissute davvero. Eppure, come è successo con il Covid-19, quando quel periodo finisce noi ci riferiamo ai mesi di isolamento come a una “terribile esperienza”. Questo è un punto critico perché mette in evidenza come l’esperienza della “vita reale” sia fortemente soggetta a interpretazione e non sia banalmente riducibile alle “cose che accadono al o facciamo col nostro corpo”. L’esperienza è così un concetto ambiguo che, nell’uso comune, sembra venire usato soprattutto per marcare ciò che si rivela come un *evento* memorabile, una *singolarità*, in *opposizione al vissuto della quotidianità*. Un fatto notato e discusso con grande interesse dal filosofo John Dewey⁽⁴⁾:

Potrebbe essere stato qualcosa di tremendamente importante: una lite con qualcuno che una volta era un intimo, una catastrofe finalmente evitata per un soffio. O forse si trattava di qualcosa che in confronto era di poco conto – e che forse proprio per la sua leggerezza illustra meglio ciò che deve essere un’esperienza. C’è quel pasto in un ristorante di Parigi di cui si dice “è stata un’esperienza”. Si distingue come un memoriale duraturo di ciò che il cibo può essere. (1934/1980, p. 37)

Se mettiamo questi esempi insieme con la sua idea di una dimensione caratteristicamente incerta dell’esperienza umana (p. 35), possiamo vedere con Dewey (senza per questo attribuirgli questa tesi) che all’interno del continuo flusso esperienziale del vivere (l’esperienza generale) quella che noi identifichiamo e singolarizziamo come *una* esperienza si *presenta logicamente come una messa in forma narrativizzata del flusso esperienziale* che ci vede oggetti non solo di sensazioni ma anche di emozioni, desideri e molto altro relativi a un evento (Roth e Jornet 2013, p. 107). Nella citazione precedente vi sono, infatti, tutte le figure semiotiche tipiche del racconto: l’inizio e la fine, la perdita e la conquista, l’inatteso e la scoperta, l’euforia e la disforia. Un racconto di cui, punto fondamentale, siamo al tempo stesso *personaggio principale* e *osservatore esterno*. Vedremo più avanti che questo modo intuitivo di dare senso all’esperienza non implica

(4) Sia l’importanza che la complessità di questo autore richiederebbero di non citarlo “a pezzi” e di dedicargli molto più spazio. Non avendolo potuto fare, ringrazio di cuore Simone Garofalo per aver verificato l’accettabilità delle argomentazioni qui sostenute da noi a partire da Dewey.

affatto il poter ridurre l'esperienza a una narrazione (cfr. 4.5), ma per ora mettiamo questo problema da parte.

In questa prospettiva il calore provato mettendo la mano sul fuoco non è l'esperienza ma è solo una sensazione che ne costituisce un aspetto: l'esperienza sarà l'essersi bruciati con tutte le sue implicazioni. L'esperienza può dunque assumere il senso di tutto ciò atto a costituire un *ricordo* di qualcosa di significativo in quanto *insolito* o *inatteso*. Al punto che, lavorando continuamente su ciò a cui *abituiamo* la nostra mente e il nostro corpo, possiamo influenzare l'emergenza stessa dell'esperienza: pensiamo al noto caso del monaco Thích Quảng Đức immolatosi completamente senza emettere un suono né muovere un muscolo. Questo è vero non solo a livello individuale ma anche collettivo: l'atto routinario di usare ogni giorno il nostro pc per lavorare ci preclude, come generazione, di provare l'esperienza di meraviglia dinanzi ai processi computazionali basilari che facevano battere il cuore di molti ingegneri negli anni Sessanta seduti davanti ai primi computer. È proprio a partire da questa dimensione interpretativa e discorsiva della nozione di esperienza che prende forma la metafora del videogioco come artefatto *senzazionale* che irrompe nella nostra quotidianità per *farci vivere qualcosa che vale la pena di essere vissuto*. Il videogioco come esperienza di incontro con tutto ciò che conosciamo intimamente, indistinguibile dalla realtà fuori dallo schermo, e al tempo stesso come esperienza di ciò non abbiamo mai vissuto e che non avremmo altrimenti mai potuto vivere. Si tratta, d'altronde, di una metafora che non riguarda solo i videogiochi ma tutta la nostra cultura contemporanea. Viviamo, infatti, in un contesto sociale in cui la parola "esperienza" è usata costantemente da un mercato che la usa in opposizione al "prodotto": smartphone (come il Sony *Xperia*), viaggi, film (*The Titanic VR experience*), cibo ("offrite una *esperienza* nel nostro ristorante facendo un buono da noi"), concerti, mostre (*Van Gogh: L'esperienza Immersiva*), app e siti web, sextoys (*The Sasha Grey Experience*), automobili, droghe, processori (Intel *experience*), musica elettronica e molto altro. In questo contesto, le realtà virtuali, sia come veri e propri contenuti progettati per la tecnologia VR sia come tipi di testi di cui occupiamo in questo libro, rappresentano un caso emblematico. Sin dal 1983 la pubblicità di un gioco come *Joust* recitava "Non si gioca, si vive" e il titolo della pubblicità del sistema Coleco del 1982 era "The Arcade Experience".

Fin dalla loro nascita commerciale, le esperienze videoludiche sono state qualcosa di cui si è parlato in termini di “immersione” e “simulazione” mettendo in avanti quella *forma di conoscenza del mondo* che è il *sentire e provare* sensoriale. L'esempio forse più lampante è il genere degli sparatutto, dove i giocatori usano il verbo “to *feel*” per commentare le sensazioni derivanti dal controllo delle armi rappresentate sullo schermo.

Per capire se sia possibile definire i videogiochi in termini esperienziali, allora, bisogna provare a distaccarsi temporaneamente da questo assunto culturale e guardare i suoi presupposti concettuali nelle definizioni dizionariali di questa parola⁽⁵⁾. Facendolo, vi troveremo quattro punti di interesse ricorrenti:

1. l'esperienza è qualcosa che ha a che vedere con la corporeità (esempio: l'esperienza del dolore, del freddo, dell'amaro, etc.) e che crediamo *nascere dal corpo*;
2. l'esperienza è qualcosa di *fattuale* (sensazioni, azioni e lavori che si sono precedentemente *verificati*) che si oppone agli eventi immaginati (“non so se l'ho davvero visto/fatto/sentito o se me lo sono sognato”);
3. in quanto fatto conosciuto tramite il corpo, l'esperienza è *qualcosa di creduto vero* (“mettere la mano sul fuoco”) *in quanto si è testimoni in prima persona del suo darsi* e consolidarsi (la conoscenza, l'abilità, la sensazione *personale e individuale*);
4. l'esperienza *si iscrive nei soggetti* come qualcosa di passato che *determina un mutamento rispetto a una condizione di partenza* (es: avere esperienza lavorativa) *e genera stati presenti* (es: abituarsi al freddo).

Per completezza, vale anche la pena aggiungere una quinta e ultima accezione di esperienza che ritroviamo in una lingua come il francese dove questa stessa parola viene usata anche per parlare di esperimento. Da cui delle interessanti contaminazioni concettuali come nel testo di Georges Bataille *L'esperienza interiore*:

Io chiamo l'esperienza un viaggio verso la fine delle possibilità dell'uomo. Ognuno può non compiere questo viaggio, ma, se lo compie, esso

(5) <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/experience>

implica la negazione delle autorità, dei valori esistenti, che limitano il possibile. (1973, p. 19, trad. mia)

5. l'esperienza è qualcosa che *mette alla prova le possibilità* contro le diverse forme di *autorità* che la limitano.

Vediamo qui i presupposti concettuali di idee opposte che convivono nella nozione di esperienza: reale-quotidiano VS eccezionale, fatto fisico VS interpretazione culturale, vero oggettivo VS verità soggettiva, collettivo VS individuale, presupposto conoscitivo VS esito, etc.

A noi non interessa però far luce sulla nozione stessa, al contrario ci piace rimarcare come nel videogioco *tutte* queste dimensioni siano presenti e ne determinino lo statuto sociale in quanto “esperienza”. Questo, tuttavia, non basta a dirci se possiamo capire e studiare lo specifico del videoludico in termini di esperienza. Alla luce dei cinque punti precedenti, dobbiamo chiederci: un libro, una canzone, uno spettacolo teatrale, un quadro o un film possono essere un'esperienza?

Cominciamo dunque dalla corporeità: certamente noi non siamo dentro le storie e le immagini che vediamo in un film. Però, noi abbiamo effettivamente accesso a quelle storie e immagini attraverso il nostro corpo e nello specifico attraverso i nostri sensi: nel caso della musica si *ascolta davvero* qualcosa, nel caso delle arti visive si *vede davvero* qualcosa, etc. Questo sembrerebbe però negare la possibilità alla letteratura e poesia di essere una esperienza. Risolviamo però subito il problema notando che la “fattualità della rappresentazione” non dipende solo dall'accesso sensoriale ma ha anche a che vedere con le conseguenze corporeo-fisiologiche che queste hanno davvero su di noi. Una storia può descrivere qualcosa di fittizio e tuttavia i sentimenti, le emozioni e i pensieri generati dalla finzione sono empiricamente *visuti* dal “lettore” che ne subisce *consapevolmente* le *conseguenze*, sia a livello corporeo che concettuale, e da queste trae delle *conclusioni*. In effetti, quando parliamo di “generi” intendiamo spesso specificamente qualcosa di definito dal tipo di sensazioni che offrono: entusiasmo, ansia, paura e persino disgusto o eccitazione. Questo “realmente” è formalmente indipendente da fattori come il “realismo” ed è legato tanto all'esposizione sensoriale dei materiali che alla loro interpretazione. Da ormai una ventina

d'anni, in particolare, noi sappiamo che questo “sentire davvero” ha delle fondamenta neurologiche ne spiegano gli effetti corporei in termini di *simulazione empatica* (Freedberg e Gallese 2007). A questo discorso si aggiunge poi un'altra dimensione che ci coinvolge davvero nella nostra finitudine materiale e situata: il tempo. Esso viene realmente impiegato per leggere, ascoltare e guardare questi artefatti. Da cui l'impatto reale di alcune di queste rappresentazioni sulla nostra memoria, per la quale il passato di una storia di finzione è un passato in qualche modo reale che possiamo ricordare come parte del nostro vissuto.

Perché quel tanto di vita che si conquista leggendo non discrimina tra grandi opere d'arte e letteratura d'intrattenimento. Fanno parte della mia vita la scalinata di Odessa dell'incrociatore Potëmkin e inseguimenti alla diligenza visti nel più smandrappato dei film Western [...] ma in fondo fanno parte della mia vita anche vicende non romanzesche, storie di dinosauri, il modo in cui madame Curie ha scoperto il radio, o alcune domande millenarie sul mondo. Non fatevi ricattare da chi vi dice che bisogna leggere solo i libri importanti, ho ricordi intensi e bellissimi di libri forse scipiti ma che mi hanno nutrito lunghi pomeriggi di eccitazione e sono grato a tutti coloro che scrivendo per me mi hanno concesso una vita talmente lunga che non riesco a ricordarla tutta in un colpo e devo ricordarla a rate. (Eco 2002)⁽⁶⁾

Sentimenti, emozioni, pensieri, sensazioni e ricordi: sono elementi chiave in grado di conferire realtà alla finzione negli artefatti e sono persino un criterio per definire quali esseri umani sono davvero significativi per noi. Questa dimensione esperienziale non è tuttavia una mera questione di caratteristiche e contenuti oggettivi che agiscono su di noi ma ha molto a che vedere con le interazioni che noi abbiamo con questo oggetto. Una delle intuizioni più preziose prodotte dalla semiotica per la critica culturale è stata proprio quella di affermare che la “passività” del lettore o dello spettatore non è altro che una menzogna. Non c'è comprensione senza interpretazione, e l'interpretazione è qualcosa che facciamo per riempire gli innumerevoli spazi vuoti presenti in qualsiasi testo (Eco 1979/2013, p. 52). Tale attività di riempimento coinvolge

(6) <https://www.youtube.com/watch?v=EJnbpWnMbDo>. Dipartimento di Filologia Classica e Medioevale - Università degli Studi di Bologna, Aula Magna di Santa Lucia.

lo spettatore in prima persona, fondendo la distinzione tra la sua conoscenza più astratta (sapere che i mammiferi sono un gruppo di vertebrati caratterizzati dall'allattamento), la sua conoscenza connotata delle nozioni linguistiche (come quella di "madre" e la sua opposizione a "padre" sulla base di una distinzione sessuale in alcuni sistemi linguistici), la sua esposizione ai discorsi sociali derivanti dalla sua cultura (da *Edipo re* alla canzone "La mamma" di Domenico Modugno del 1964 e al film di Mike Mills del 2016 "20th Century Women") e, infine, la sua storia di vita personale e i suoi ricordi (per i quali può benissimo disprezzare la propria madre). Insomma, poiché questa cooperazione interpretativa è senza dubbio qualcosa di appreso e fatto in "prima persona", potremmo parlare di esperienza anche da questo punto di vista. In alcuni generi e testi, tale attività può chiedere intensamente allo spettatore di fare scelte e ipotesi sostanziali per attribuire un significato temporaneo a ciò che ha appena letto, sentito o visto. È proprio per questo che negli anni Novanta la maggior parte degli accademici si rifiutava di considerare l'interattività dei giochi elettronici come qualcosa di unico o particolarmente rilevante (Aarseth 1997). In quanto tale, questa attività interpretativa è anche qualcosa di personale e irrimediabilmente variabile, altrimenti non si spiegherebbe la diversità delle interpretazioni e delle risposte sperimentate da diversi "lettori" di fronte a uno stesso testo. In questo senso, l'esperienza è un modo di conoscere la realtà che si oppone direttamente all'"esperimento" scientifico.

Anche se una certa esperienza può essere realizzata con cura per essere fruita da milioni di persone, come un film stereotipato di Hollywood, è estremamente difficile e controintuitivo non riferire queste esperienze a noi come individui. Da questa situazione individuale nasce appunto il senso di essere testimoni in prima persona e si apre l'interessante tema della *soggettività* caratteristica dell'esperienza. A ben guardare, infatti, noi ci accertiamo di questa soggettività in due modi intersoggettivi. Da un lato, grazie alla possibilità di confrontare la nostra esperienza con altri nostri simili notando somiglianze o differenze: tutti abbiamo incontrato nella nostra vita, e con grande stupore, qualcuno a cui non piacciono le patatine fritte o che non apprezza il nostro romanzo preferito. D'altra parte, questa attribuzione soggettiva si consolida nel momento in cui vogliamo condividere una nostra esperienza con qualcuno che non l'ha fatta ma sentiamo

di mancare tanto di una forte presa linguistica per esprimere tutto quello che abbiamo provato quanto di un accesso chiaro alla nostra *elaborazione cosciente* di ciò che abbiamo provato. Si tratta del ben noto problema filosofico dei *qualia* (Scardicchio 2010). Proprio da questi due punti si arriva a una potenziale e paradossale messa in dubbio dell'unicità nostra esperienza che scopriamo aver fatto non da individui ma da *soggetti*. Nel cercare le ragioni dell'esperienza, e negando che siano nell'esperienza stessa, si arriva così al valore dell'esperienza come *scoperta*. L'esperienza assume la funzione di rivelazione in prima persona di qualcosa di intimo e apre alla possibilità di una riflessione critica non solo sull'oggetto che l'ha generata (ho pianto perché la storia era oggettivamente triste) ma anche sul soggetto (piangendo scopro che *per me* quella storia era triste). Per un verso, questo ci informa di una dimensione sociale e collettiva del nostro "Io". Dall'altro, rivela a noi stessi qualcosa su noi stessi che non sapevamo apprendo a nuove possibilità. Per esempio, l'esperienza di me che piango alla fine del film *Armageddon* (1998) non è semplicemente un'esperienza *generale* di tristezza condivisa da molti, ma è anche inevitabilmente l'esperienza cosciente di riconoscere, non senza vergogna e divertimento, che sto piangendo per un capolavoro dell'ideologia degli anni Novanta. Tale esperienza può rivelarmi alcuni fatti intersoggettivi sulla realtà delle emozioni umane: dall'impatto delle espressioni facciali alla rilevanza psicologica della figura del padre. Tuttavia, è impossibile ridurre la mia reazione e la mia emozione personale in termini così vaghi: la tristezza sperimentata mi dice inevitabilmente qualcosa su di me come *persona* parte di una comunità culturale ma non completamente riducibile ad essa. Io non ho modo di negoziare la verità di questa esperienza passata. E a volte, non ho nemmeno modo di negarla nel futuro: come nel caso di molte illusioni ottiche, sapere i motivi dietro alla mia esperienza non la cambia. Posso solo prevedere in anticipo i momenti del film in cui mi emozionerò: la prima riunione alla nasa, il tradimento dell'esercito, il giuramento davanti alla bomba, la stretta di mano finale, etc. Devo cambiare, cioè, a un livello più profondo di quello della "conoscenza oggettiva" perché la mia esperienza cambi significativamente. È anche in questo senso che l'esperienza è sempre una *scoperta di possibilità al di là dell'autorità*: per questo non accettiamo facilmente che un "esperto" critichi aspramente qualcosa che ci è piaciuto. Possiamo certamente discutere delle nostre esperienze e analizzarle,

eppure la verità delle nostre esperienze sembra non poter essere messa in discussione. Non di meno, nel caso delle rappresentazioni questa analisi porta due elementi interessanti alla nostra riflessione. Primo, ci informa del fatto che le esperienze del falso (come una narrazione) non sono false ma raggiungono il loro effetto di realtà giocando col *possibile*. Questo non solo in termini narrativo-contenutistici, come è ovvio, ma nel caso di alcuni specifici medium manipolando quegli aspetti, modi e quelle forme di relazione col reale che usiamo quotidianamente per dare senso al mondo. Una specificità degli artefatti culturali è proprio la loro capacità di presentarci alcuni oggetti del mondo in un modo che ridiscute l'“ovvietà” del modo in cui, *abituamente*, abbiamo accesso ad essi e la nostra effettiva posizione nel mondo. Questo è ciò che unisce il racconto greco sulla gara di trompe l'oeil tra Parrasio e Zeusi, la prospettiva di Brunelleschi nel Quattrocento, la fotografia di Daguerre del 1837 di una natura morta, i metodi di Zola di “dipingere con le parole” (1880), il pubblico che scappa dal treno di Lumière nel 1896, il teatro epico di Brecht a metà del XX secolo che rifiuta ogni forma di incredulità, e l'audio-video da 37 milioni di visualizzazioni “Virtual Barber Shop” su Youtube. Certamente io al cinema vedo *davvero*, ma al tempo stesso *non vedo davvero nello stesso modo* in cui guardo la realtà: dai primi piani alle soggettive impossibili. Qualcosa media il mio sguardo, e in questa mediazione si trova almeno uno dei cuori pulsanti della mia esperienza come verità soggettiva. Questa mediazione fa molto più che “mentire” o “fingere” un guardare: mi informa consapevolmente sia delle *debolezze del mio modo abituale di interpretare il mondo che dell'esistenza di possibilità alternative* per capire il mondo. E sono le scoperte di queste possibilità che, a ben guardare, fanno soddisfare a tutte le esperienze medialità anche la quarta condizione della definizione di esperienza prima esposta. Infatti, tanto l'esperienza stessa quanto la riflessione su di essa si iscrivono in noi come fatti e conoscenze che influenzano le nostre esperienze future: io mi commuovo ancora per quel film, ma non di certo *come la prima volta*. Come è evidente dal film di Michael Bay, questa iscrizione generatrice di variazioni future non è dovuta necessariamente alla particolare originalità del contenuto rappresentato degli artefatti culturali o al modo in cui essi consentono all'interprete di ripensare alcune nozioni e valori chiave dopo un'approfondita riflessione! Non bisogna dunque avere qui un atteggiamento scolastico legato all'idea che gli

artefatti riconosciuti come particolarmente significativi per una comunità abbiano tutti in comune di aver messo alla prova e ridisegnato l'orizzonte delle possibilità espressive o contenutistiche facendo nascere qualcosa di nuovo nella Storia. E tanto meno ha a che vedere col fatto che avendo scoperto una nuova possibilità sarà d'ora in poi possibile *agire davvero* diversamente per essere più efficaci fuori dalla rappresentazione. L'attenzione va spostata qui dalla "genialità" dei fratelli Lumière all'intelligenza del leggendario pubblico che, dopo essere fuggito dal treno, non solo sarà in grado di guardare il film una seconda volta con un atteggiamento diverso ma, grazie all'esperienza precedente, avrà imparato un modo diverso di concepire e approcciare *qualsiasi tipo di immagine in movimento*. Si tratta di un fatto banalissimo che ci appare evidente nel momento in cui trasponiamo questo discorso percettivo-conoscitivo al modo in cui i contenuti delle narrazioni esperite in passate possono influenzarci in futuro. Dalla potenziale influenza sulle nostre aspettative delle sceneggiature a cui siamo stati esposti, alle cose che scopriamo su di noi persino attraverso la pornografia. Fino al punto in cui siamo consapevoli che una certa esperienza è stata per noi un punto di svolta: dal "libro che mi ha cambiato la vita" a come milioni di persone hanno sviluppato una fobia degli squali dopo aver visto *Lo squalo* di Spielberg.

In conclusione, la dimensione esperienziale dei più diversi media è innegabile sia da un punto di vista formale che dal punto di vista del suo esito interpretativo dovuto al valore di queste esperienze in quanto capaci di delineare nuovi orizzonti conoscitivi trasformando qualcosa di *altro* e di falso (*impossibile*) in qualcosa di *intimo* e, in qualche misura, *vero*. Questa capacità, la traggono dal rapporto tra l'esperienza prodotta dall'interazione con l'artefatto culturale e l'esperienza del soggetto-interprete immerso quotidianamente nel reale. Da un lato in quanto si appoggiano ai mezzi incarnati tramite cui il soggetto conosce il reale e dall'altro in quanto la dimensione interpretativa pulsante nelle esperienze di questi artefatti non è affatto diversa da quella del reale quotidiano.

Questo era la base di "Art as Experience" (1934), del filosofo John Dewey che nel suo studio parte proprio dal problema della separazione fra arte e vita quotidiana indicandola come un fatto storico-culturale. La tesi del filosofo, infatti, è che l'esperienza estetica che noi viviamo

davanti al quadro sia *indissociabile* dall'esperienza estetica che caratterizza molti aspetti del quotidiano:

Le fonti dell'arte nell'esperienza umana saranno apprese da colui che vede come la grazia tesa del giocatore di palla infetta la folla che guarda; che nota il piacere della casalinga nel curare le sue piante, e l'interesse intento del goodman nel curare la macchia di verde davanti alla casa; il gusto dello spettatore nel frugare la legna che arde sul focolare e nel guardare le fiamme guizzanti e i carboni ardenti. [...] Il meccanico intelligente impegnato nel suo lavoro, interessato a fare bene e a trovare soddisfazione nel suo lavoro, che cura i suoi materiali e i suoi strumenti con autentico affetto, è artisticamente impegnato. (1934/1980, pp. 3-4, trad. mia)

Tenendo insieme la dimensione estetico-pragmatica del *fare* e quella *dall'osservare*, unione che comparirà come caratteristica dell'arte (p. 50), Dewey usa l'arte come esempio di un manufatto esperienziale capace di farci accedere alla significatività del vivere pur senza avere un diretto contatto con ciò che viene rappresentato.

Tutto questo ci porta, dunque, al problema della vaghezza della nozione di esperienza. Una vaghezza che ritroviamo anche in psicologia dove l'immersione del videogioco si ritrova insieme a molte altre e fa parte, a dire il vero, della nozione di *Flow* sin dalla sua origine:

“Flow” è l'espressione con cui le persone descrivono lo stato della loro mente quando la coscienza è in una condizione di ordine armonico e loro vogliono realizzare quello che stanno facendo per amore della cosa in sé. Quando si esaminano alcune attività che regolarmente producono uno stato di flow (come sport, giochi, arte e hobby), diventa più facile capire che cosa ci rende felici. Ma non si può contare solo sui giochi e sull'arte per migliorare la qualità della vita, si può sfruttare una gamma quasi infinita di possibilità di benessere interiore. (Csíkszentmihályi 1990/2021, p. 25)

Ora che abbiamo sfatato il falso mito delle realtà virtuali come unico medium esperienziale, possiamo rispondere alla nostra domanda iniziale. È innegabilmente vero che le RLD siano esperienze diverse dalle altre, ma solo come l'esperienza del quadro è *unica* rispetto a quella della

sinfonia! D'altronde è la stessa critica a usare talvolta il termine esperienza per definire il videogioco rispetto ad altri media e altre volte per rimarcare la mancanza di quelle proprietà ludiche iconiche delle RLD. Si veda il caso di *Senua's Hellblade 2*⁽⁷⁾.

Non si può capire, allora, l'esperienza delle RLD partendo da essa stessa come caratteristica definitoria ma è invece fondamentale capire quale sia la specificità dell'esperienza virtuale del reale dal punto di vista della sua emergenza. Se l'esperienza non nasce da sé stessa ma viene formata/generata, la specificità dell'esperienza virtuale-videoludica va guardata, allora, dal punto di vista degli oggetti tecnici molto specifici con cui e tramite cui si gioca.

2.2. Il videogioco è un medium?

Data la problematicità tassonomica del videogioco e il vicolo cieco *dell'unicum* esperienziale, si potrebbe giustamente dedurre che il concetto di “medium” sia la chiave di volta per capire questo oggetto. Dopotutto già alla fine degli anni Novanta vennero poste le basi per una esplicita correlazione tra le tecnologie computazionali ed esperienza umana (Agre 1997), osservando criticamente le reciproche influenze dell'una sull'altra. Ma la nozione di medium può aiutarci a rendere conto dell'esperienza videoludica nella sua diversità anche in un senso più ampio. Da un lato, noi stessi abbiamo appena sottolineato come l'esperienza delle RLD tragga il suo valore filosofico dall'essere *mediata*. Dall'altro, concentrarsi sul medium permette di svincolarsi sia dai singoli contenuti testuali (diversi) che dai diversi linguaggi (ibridati) occupandosi invece dell'esperienza *prodotta* dal dispositivo/mezzo di riproduzione di questi testi che, nella celebre formula di McLuhan, determina un “messaggio”. La nozione di medium si è infatti rivelata preziosa proprio per distinguere numerosi casi limite di linguaggi come, per esempio, l'esperienza del cinema da quella della televisione che sono, formalmente, entrambi esperiti come immagini in movimento, “supportate” dall'audio (parole, suoni e musiche) e che usano “tecniche” come il primo piano e

(7) <https://multiplayer.it/notizie/senuas-saga-hellblade-2-esperienza-che-gioco-the-order-1886-digital-foundry.html>

anche il montaggio. Questo grazie a un focus sulle condizioni materiali e sociali che potevano distinguere queste esperienze non solo in base ai diversi contesti di fruizione (l'emissione TV vista in casa opposta al film nel teatro del cinema) e di produzione (l'industria del cinema VS i programmi televisivi controllati in origine dagli Stati) ma anche in base a delle forti differenze tecnologiche tra i dispositivi di riproduzione dotati, all'epoca, di capacità nettamente diverse.

Ora, senza alcun dubbio il videogioco può essere definito come un medium e viene di fatto riconosciuto a livello interdisciplinare come appartenente ai *nuovi media*. E questo in modo particolare dagli umanisti (Lughi 2015) che attraverso la nozione di “interactive storytelling” sono riusciti a pensare il videogioco come forma culturale in continuità con altri modi umani di rappresentare il mondo per comprenderne il senso. Per di più, in quanto medium di fine Novecento il videogame rappresenta un caso di studio emblematico di almeno due testi fondamentali nella storia dei media studies: *Remediation* di Bolter e Gruskin (1999) e “Il linguaggio dei nuovi media” di Manovich (2001 e 2011). Nel primo caso, esso è per eccellenza il medium formato di media precedenti. Infatti, il videogioco ci permette di replicare diverse esperienze medialità come ascoltare con piacere e attenzione la radio andando in giro con la macchina (*GTA: Vice City* 2002) o ascoltarla in casa in cerca di preziose informazioni su quanto sta accadendo nel mondo (*This War of Mine* 2014). Ma anche guardare un quadro con cura in un museo (*The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery* 1995), leggere un blog per conoscere meglio la sua autrice (*Final Fantasy 8* 1999), fermarsi a guardare la televisione (*Control* 2019), assistere a un film (la cutscene lunga 71 minuti di *Metal Gear Solid 4*) e persino ricevere chiamate e messaggi su uno smartphone personale (*Sara Is Missing* 2016). Nel secondo caso, la natura computazionale del videogioco gli permette di soddisfare i requisiti dei 5 principi dei nuovi media secondo Manovich (2001): rappresentazione numerica, modularità, automazione, variabilità e transcodifica. Ogni videogioco è, infatti, al tempo stesso un “testo” e *un software che contiene e offre a chi gioca una parte dei suoi stessi strumenti di produzione*. Così, non solo il videogioco usa il linguaggio del cinema e della fotografia ma oggi esso permette concretamente al giocatore di filmare e fotografare un certo contenuto (con apposite modalità fotografiche concepite dai creatori di giochi), fino a interi

giochi che sono basati proprio sull'atto di fare foto (*Pokémon Snap* 1999; *Umurangi Generation* 2020) e con addirittura un genere artistico noto come “virtual photography” nato grazie ai videogiochi. Non solo esso usa il linguaggio della musica, ma già più di vent'anni fa permetteva al giocatore di creare delle musiche (*Music* 1998) o di selezionare quali musiche riprodurre come sfondo alle immagini (*Vib-Ribbon* 1999). Non solo usa il linguaggio del disegno, ma permette di disegnare (*Mario Artist: Paint Studio* 1999; *Drawn To Life* 2007; *Draw Something* 2012). Non solo racconta storie tramite il linguaggio verbale e letterario, ma contiene al suo interno libri da leggere che possono essere sia inventati appositamente (*Skyrim* 2011) che copie di libri esistenti (*Minecraft* 2011) e permette persino al giocatore di scrivere racconti e poesie che diano senso alle sue immagini (*Elegy for a Dead World* 2014). Se non si tiene conto di queste caratteristiche, non si può rendere conto della significatività delle RLD e noi in questo libro vi dedicheremo diverse riflessioni.

Alcuni studiosi hanno, per altro, già messo in relazione la tecnologia digitale come “possibilità” con la dimensione filosofica del fare intenzionale e produttivo nel videogioco (Gualeni 2018). Infine, una prospettiva comparatistica tra media diversi sembra poterci dire anche qualcosa sul nostro specifico oggetto di studio relativo alle esperienze di realtà. In particolare, la letteratura accademica sul cinema ha già affrontato il problema dell'interpretazione realistica dei film (Stam 1999) e ha addirittura elaborato diverse teorie della realtà filmica (Rushton 2011).

Tuttavia, la prospettiva mediologica non sarà quella di questo libro. Da un lato perché già molto è stato scritto a riguardo del videogioco come medium e noi non sapremmo fare di meglio! Ma dall'altro perché l'incredibile varietà del videogioco rende molto difficile stabilire un rapporto di causa-effetto tra una certa esperienza di realtà virtuale come fatto interpretativo (di cui ci interessa qui rendere conto) e il videogioco come tecnologia o dispositivo. La prima cosa che salta agli occhi è che, intuitivamente, noi non siamo disposti a riconoscere lo stato di “realtà virtuale” a tutto ciò che è un videogioco. Basti pensare, banalmente, alla differenza di esperienze tra una partita a *Candy Crush* e una al videogioco in VR di *Iron Man*. Proprio questo esempio, potrebbe suggerire che questo statuto dipenda dal dispositivo usato per giocare: tanto più siamo sensorialmente immersi grazie alle tecnologie integrate nei dispositivi e tanto

più ci sembra di essere in un altro “mondo”. Questa tesi è, tuttavia, precisamente all’opposto di quello che intendiamo sostenere qui. Non di meno, si tratta di una pista interessante da discutere perché mette in luce la necessaria distinzione tra la realtà virtuale come esperienza tecnologica e come esperienza filosofica. Nel primo caso rientra anche usare un visore di VR per vedere un qualsiasi video su YouTube *sentendoci* in un altro spazio non fisico ma sensorialmente *credibile*. Infatti, se è vero che il senso di presenza è un fenomeno psicologico irriducibile a una tecnologia digitale-sensoriale, nel caso di esperienze videoludiche e VR esso ha delle componenti tecnologiche che, relazionandosi al modo di funzionare della nostra mente, ne influenzano le condizioni e le forme di emergenza fenomenologica (Riva e Waterworth 2014).

Nel secondo caso, invece, ci riferiamo implicitamente alla riproduzione nel videogioco di alcuni elementi costitutivi del nostro modo di esperire una realtà: avere una identità diversa dalla propria (lo stereotipo dell’avatar) e inseguire degli obiettivi, conoscere e affezionarsi a dei luoghi, spendere delle ore senza rendersi conto del tempo che passa, coltivare relazioni sociali e poi, chiaramente, provare tutta una gamma di emozioni: speranza, odio, gioia, sconforto, etc. L’ambiguità della nozione di “esperienza” o di “senso” permette di essere applicata a entrambi, ma nel momento in cui lo facciamo ci riferiamo a cose diverse che, per quanto compresenti, non sono necessariamente l’una causa dell’altra. Se questa distinzione è chiara, lo è molto meno capire bene nel concreto quale sia la soglia tra l’una e l’altra. Innanzitutto, perché oggi sappiamo che non c’è una ferrea distinzione tra il sentire e il pensare: entrambi si influenzano e contribuiscono a dare forma a quello che è, per noi, il mondo. Ma, meno astrattamente, perché tutte le volte che abbiamo provato l’esperienza filosofica del reale videoludico lo abbiamo fatto sulla base di un progetto comunicativo in qualche modo fondato su delle premesse tecniche. Questa dimensione tecnica è per noi fondamentale, ma tenerla in considerazione non coincide necessariamente col dare al medium un ruolo centrale guardando all’esperienza del videogioco come al risultato di un *dispositivo*. Questo approccio è tipico degli studi sui media in generale e della semiotica dei media, che intendono dispositivo sia come “oggetto tecnologico di riproduzione” che, riprendendo una tradizione filosofica consolidata da Foucault (1975) e

ancora oggi attualissima (Agamben 2006), come condizione/situazione controllata e storicamente determinata di fruizione dei contenuti veicolati da un particolare medium. Per quanto fertilissima, tuttavia, per i nostri fini questa nozione pone dei seri problemi di ambiguità.

Se prendiamo la classica idea di dispositivo come “apparecchio tecnologico”, il videogioco comprende apparecchi diversi con tecnologie molto diverse sviluppatesi continuamente negli ultimi sessant'anni. Limitandoci anche solo al dispositivo di input (es: un controller), l'hardware tramite cui si gioca è tanto diverso ed è cambiato in fretta nella storia dei videogiochi: cabinati, light gun (Duck Hunt), tastiere da computer, telecamere (Eyeto), motion tracker, tastierino del cellulare Nokia 33.10, visore di VR, touchscreen di smartphone e tablet, etc. Anche solo quando parliamo di “controller” ci riferiamo a oggetti molto diversi: il joystick, il joypad classico, il joypad con analogici e vibrazione, il joypad touch e “dualsense”, i controller per VR con motion tracking, etc. All'interno di uno stesso genere ogni videogioco ha scelto e continua a scegliere soluzioni parzialmente diverse, anche usando apparentemente uno stesso hardware. Esistono picchiaduro da controller che usano solo due tasti (*Divekick* 2013) e altri che ne usano dodici e molte più funzioni. Esistono runner da smartphone che richiedono al giocatore di inclinare il telefono sfruttandone il giroscopio (*Temple Run* 2011), mentre altri invece non sfruttano affatto questa tecnologia e questo tipo di interazione. Infatti, vedremo più avanti che la significatività del dispositivo in termini di effetto di realtà sta principalmente nella sua configurazione testuale specifica e costruita ad hoc in modo tale da poter replicare a livello motorio le azioni rappresentate sullo schermo. Chi ha già provato la VR sa, per esempio, quanto possa sembrare “naturale” compiere azioni come stringere tra le mani un oggetto senza alcuna materialità fisica. Solo in minima parte, tuttavia, questi effetti sono resi possibili dal dispositivo in questione (i controller specifici del *Quest*, *Vive*, etc.). Infatti, già *Seaman* per Dreamcast nel 1999 ricreava, attraverso una combinazione di tasti premuti che configurava la nostra mano *dietro lo schermo*, la sensazione di *stringere per davvero* il piccolo uovo che vedevamo tenuto da una mano virtuale rappresentata *sullo schermo*. Ma, a dire il vero, nella maggior parte dei casi nemmeno questo aspetto configurale del dispositivo basta a determinare il senso del testo. Pensiamo a quanto comune

sia la scelta di invertire i controlli direzionali⁽⁸⁾ fino all'atto di riconfigurare quasi completamente i tasti di gioco se permesso (sulla tastiera o sul controller). Inoltre, i giocatori su PC hanno fruito con mouse e tastiera di giochi di ogni tipo grazie agli emulatori (per esempio di Nintendo DS che in quanto dispositivo prevede due schermi e un pennino) mentre diversi youtuber hanno inventato ogni tipo di soluzione per giocare a titoli complessi come *Dark Souls 3* con dispositivi "errati": dalla chitarra di *Guitar Hero* a delle banane⁽⁹⁾. A dimostrazione che, in molti casi, nemmeno la progettazione originale del dispositivo è una componente fondamentale di ogni tipo di esperienza. Questo discorso vale, ovviamente, anche per molti altri dispositivi legati ai videogiochi: dalla fruizione (sono cambiati gli schermi e i visori), al funzionamento (sono cambiate le memorie e le schede grafiche) e fino alla produzione (sono cambiati i software e le macchine su cui girano, i motori grafici, ma pensiamo anche alla *motion capture*). Non è nemmeno possibile identificare il videogioco con una particolare tecnologia di connessione tra utenti e diffusione dei contenuti, come nel caso della classica differenza tra TV e internet. Esistono, infatti, giochi classici creati sul modello uno-a-molti (come il libro o il film) e titoli basati sull'online dove ogni utente giocando crea del contenuto per la comunità dei giocatori e dove degli aggiornamenti cambiano continuamente il gioco in funzione di questa comunità. Eppure, lungo questo arco storico di continui mutamenti tecnologici, sia l'esperienza generale del videogioco che le esperienze specifiche di molti generi sono rimaste tutto sommato stabili. Oggi più che mai, ricondurre il senso di un testo a una tecnologia di produzione-riproduzione-fruizione sarebbe una operazione anacronistica: noi giochiamo sugli schermi *touch* dei nostri smartphone e tablet agli stessi giochi progettati per essere giocati tramite dei controller con delle tecnologie e proprietà diversissime. È così che oggi possiamo giocare al port ufficiale di *Karateka* (1984), sviluppato per il computer a 8bit Apple II, sul nostro smartphone di ultima generazione e, nonostante diverse modifiche che la distinguono chiaramente dall'originale, senza ritenere di fare una esperienza che assomiglia a un altro gioco "nato" per smartphone. Inoltre, viviamo un periodo storico in cui con delle tecnologie "nuove" riproduciamo *appositamente* delle esperienze

(8) <https://www.theguardian.com/games/2020/feb/28/why-do-video-game-players-invert-the-controls>

(9) <https://gamerant.com/dark-souls-3-beat-bananas/>

costruite e fruite tramite tecnologie del passato. Così *Pizza Tower* (2023) replica *Wario Land* (1994) e *Sonic* (1992), *Sea of Stars* (2023) ci ricorda *Chrono Trigger* (1995), o ancora *Prodeus* (2022) ci fa rivivere il primo *Doom* (1993). Se è vero che questi titoli riescono nella loro impresa “pescando” nelle tecnologie del passato (es: *Prodeus* usa degli *sprites* anziché dei modelli 3D di personaggi), questi “retroware” sono comunque prodotti da tecniche modernissime (es: l’illuminazione dell’ambiente) e pensati per dei dispositivi nuovi (*Prodeus* offre una esperienza ottimale su PS5). Infine, il problema di una correlazione tra tecnologia e “senso” si pone anche fuori da un’ottica di evoluzione temporale. Una singola console della seconda generazione dei videogiochi, come la Atari 2600 del 1977, offriva già delle “esperienze” molto diverse: immersioni in spazi simil-tridimensionali (*Escape from the mindmaster*), Puzzle (*Qbert*), soprattutto in prima persona (*Star Raiders* e *Robot Tank*), avventure alla Indiana Jones (*Pitfall*), esperienze di guida veloce su strada di giorno e notte (*Enduro*), rilassanti sfide a pesca tra amici (*Fishing Derby*), e molto altro. Senza dubbio in passato le condizioni tecnologiche potevano più facilmente ostacolare certe esperienze. Per esempio, l’esperienza di esplorazione spaziale dei giochi a scorrimento laterale era considerata tecnicamente impossibile sui computer per colpa della loro limitata frequenza di aggiornamento. Ma già nel 1990 queste limitazioni furono superate senza modificare l’hardware dei pc e sviluppando, invece, delle tecniche informatiche che permisero quelle esperienze: così nacque un titolo iconico come *Commander Keen* nel 1990.

Per tutti questi motivi, non sembra possibile spiegare tramite la nozione classica di “dispositivo” la somiglianza di esperienze tra *Super Mario Bros 3* (1988) e *Super Mario Wonder* (2023). Sebbene le caratteristiche mediali definiscano il videogioco nelle sue molteplici forme e possibilità espressivo-comunicative, nessuna di queste può essere fatta risalire a una sua specifica tecnologia che ne determini un “messaggio”. Ma, a dire il vero, il problema del rapporto tra uso-esperienza e “dispositivo tecnologico” non è affatto una esclusiva del videogioco. Pensiamo, banalmente, a come un unico dispositivo tecnologico come lo smartphone integri le funzioni di molti *dispositivi fisici* del passato (televisore, radio, libro, macchina fotografica, etc.) realizzate all’epoca da diverse tecnologie. Gli studiosi dei media lo sanno benissimo e hanno da tempo sottolineato come

la rivoluzione del digitale abbia fatto sostanzialmente venire meno le distinzioni tradizionali tra media come “apparecchi” portandoci in quella che Eugeni (2015) ha definito una *condizione post-mediale*.

Una condizione in cui anche la seconda accezione *socio-tecnica* di dispositivo, che riguarda modi e luoghi di fruizione progettati, sembra fortemente indebolita. E questo anche nei videogiochi che sono passati dalle sale giochi ai saloni familiari per poi arrivare alle stanze private, agli zaini della scuola (pensiamo al “problema” del Gameboy a scuola negli anni Novanta!) e ritornare a spazi comuni come gli internet caffè o i bus.

Va detto però che gli approcci mediologici tendono a non centrarsi tanto sulle esperienze dei singoli testi o generi testuali quanto generalizzare una certa esperienza mediale attraverso un “nucleo socio-tecnologico” da cui derivano poi effetti e usi. In questo modo la riflessione sulla dimensione culturale del medium si è spostata dagli oggetti tecnologici e situati di McLuhan (1964) e Postman (1985) al software di Manovich (2010) e ai *data* (2020). Facendo questa stessa operazione, i videogiochi sembrano avere tutti in comune tre elementi:

1. schermi come dispositivi di output;
2. controlli fisici come dispositivi di input;
3. calcolatori elettronici digitali abbinati a memorie.

Ma anche questa soluzione è per noi insoddisfacente. Innanzitutto, anche a questo livello basilare troviamo almeno due importanti eccezioni: i giochi digitali per non vedenti che riescono a ricreare effetti di realtà virtuali pur non usando schermi e i primi giochi arcade sviluppati senza ricorrere ad alcun software (è il caso di *Pong*). Ma soprattutto, nel momento in cui generalizziamo le tecnologie del videogioco perdiamo la capacità di spiegare l'importanza di precise interazioni e tecnologie che sono determinanti rispetto alle esperienze e ai significati che producono. Basti pensare a quante cose “interattive” o “immersive” esistono e che sono lontanissime da quello che è una realtà virtuale. Come giustamente nota Ryan:

Tutti sappiamo istintivamente in cosa consiste l'interattività in un programma per computer - inviare input e ricevere output - ma è molto più difficile dire cosa significhi sentirsi immersi in un mondo virtuale e

come la tecnologia digitale e il design delle interfacce possano promuovere questa esperienza. [...] Il termine immersione è diventato così popolare nella cultura contemporanea che si tende a usarlo per descrivere qualsiasi tipo di esperienza artistica intensamente piacevole o qualsiasi attività coinvolgente. Secondo questo uso, possiamo essere immersi in un cruciverba come in un romanzo, nella scrittura di un programma informatico come nel suonare il violino. (2015, p. 9)

Persino il concetto di “medium digitale” comprende cose così diverse che, vent’anni dopo la nascita del concetto, ne cerchiamo ancora una definizione e descrizione efficace (Giacomazzi 2022). Questo accade, a ben vedere, poiché il concetto stesso di medium non è poi meno ornitorinco del videogioco: tanto nel mondo accademico quanto nel quotidiano noi usiamo questa parola a proposito della televisione, del software, di internet, dell’ipertesto (Slatin 1990), di un corpo che balla e di Instagram. Come è noto, per McLuhan era “medium” l’acqua nella quale vive il pesce in quanto ne costituisce un ambiente pervasivo-immersivo di cui è ignaro. Per noi, dunque, il problema è chiaro: a partire da concezioni generiche di medium e da proprietà medialità generiche è impossibile risalire a forme di esperienze e di significatività specifiche. In un certo senso, possiamo dire che la nostra prospettiva è più vicina al Barthes del che si interrogava sulla significatività culturale del romanzo come forma specifica del libro e della letteratura (1953) che non al Manovich interessato a dimostrare come il software abbia plasmato quasi tutta la nostra cultura contemporanea (2010). Ci sembra, dunque, che si possa applicare una tale prospettiva al problema del senso del videogioco solo a patto di usare 1) una nozione polisemica e a-specifica di dispositivo e 2) una nozione generica di videogioco. Poiché una tale semplificazione andrebbe contro i nostri obiettivi, non è la strada che vogliamo percorrere. Questo non vuole dire, però, che la semplificazione sia sbagliata a priori: non tutte le semplificazioni sfociano nei riduzionismi. Anzi, davanti a oggetti complessi come i videogiochi sembra innanzitutto una questione di buon senso. Prima di tutto è opportuno semplificare una realtà ludico digitale alle sue componenti medialità generiche per porre alcune fondamenta analitiche: non si può capire il senso del reale nel videogioco ignorandone il controller, il software (fatto da grafica, audio e logica), etc. Inoltre, questa

generalizzazione può essere filosoficamente fertile: uno dei più brillanti risultati di un approccio mediologico al videogioco come oggetto generico, vera e propria ispirazione per questo nostro libro, si trova per esempio nel prima citato testo di Ruggero Eugeni sulla condizione post-mediale. Nella sua parte finale, l'autore usa spesso il videogioco per delineare tre "epos" che guidano questa nuova condizione: la *naturalizzazione* dell'esperienza tecnologica che cambia il nostro rapporto con l'artificiale, la *soggettivazione* dell'esperienza che cambia il soggetto da una posizione statica a una relazione dinamica e quella della *socializzazione* dell'esperienza. Questi aspetti saranno centrali per spiegare da dove derivi il valore delle RLD come esperienze *impossibili*. Infine, questo approccio ai media ha, sin dalla nascita della società della società dell'informazione, delineato una prospettiva di studio dei media come studio della conoscenza del reale. Pensiamo al testo iconico "Techgnosis" (Davis 1998) incentrato sul disvelamento nella tecnologia digitale e nelle sue pratiche di quelle strutture di pensiero fondamentali e quegli strumenti conoscitivi millenari tramite cui diamo, da sempre, senso al mondo. Libro, questo di Davis, in cui l'autore mette in luce un aspetto profondamente semiotico che affronteremo più avanti: quello della costruzione dell'io come fulcro dell'esperienza *ibrida* di realtà e della produzione di idee.

Perché le tecnologie dell'informazione e della comunicazione plasmano e sagomano meglio di qualsiasi altra tecnologia la fonte di ogni barlume mistico: l'io umano. [...] l'atto di codificare il pensiero e l'esperienza in un veicolo di espressione ha influenzato la natura mutevole dell'io. [...] Nell'attimo in cui inventiamo un nuovo importante dispositivo per comunicare [...] ricostruiamo parzialmente l'io e il suo mondo, creando nuove opportunità (e nuove trappole) per il pensiero, la percezione e l'esperienza sociale. [...] Creando una nuova interfaccia tra l'io, l'altro e il mondo esterno, le tecnologie mediatiche diventano *parte* dell'io, dell'altro e del mondo esterno. (Davis 2023, pp. 18-19)

Data la nostra domanda di ricerca a noi serve, però, contestualizzare il ruolo del medium all'interno della pratica del giocare. Interessandosi al videogioco come tecnologia, infatti, si corre il rischio di farlo a scapito di ciò che è come esperienza filosofica ancorata nella pratica culturale

millenaria del gioco. Ne sono un esempio emblematico le numerose descrizioni del videogioco come medium digitale che ne spiegano il senso a partire da quei distintivi processi informatici di manipolazione dell'informazione che hanno cambiato la precedente gerarchia tra emittente e ricettore (da cui poi tutta una serie di concetti come *user-generated content*, prosumer, cultura partecipativa, etc.). Descrizioni che omettono (o ignorano) che una qualsiasi partita con carta e penna a *Dungeons & Dragons* nel 1974 aveva questi tratti. Ugualmente, quando parliamo di una storia a bivi con scelte ed esiti multipli noi pensiamo immediatamente al videogioco come “racconto ipertestuale” in riferimento all'ipertesto dell'informatica. E facendo questo ci dimentichiamo che questa stessa funzione può benissimo essere svolta da un libro cartaceo: dall'ipertestualità di Rayuela (Cortázar 1963) ai *libri-game*. Ma soprattutto non rendiamo nemmeno propriamente conto della storia del videogioco come fenomeno culturale di esperienze di realtà. Una storia che ha sempre avuto molta difficoltà nel riconoscere che certi videogiochi, pur avendo delle caratteristiche mediatiche praticamente identiche ad altri, fossero davvero videogiochi intesi come esperienze di realtà altre. Dagli interactive movie come *Dragon's Lair* (1983) a *The Getaway* (2002) fino ad appunto *Senua*, sono proprio quelle esperienze digitali che miravano più fortemente al “realismo immersivo” che, in quanto meno “divertenti” (per dei motivi che indagheremo nel secondo volume), sono state spesso escluse dal videogioco o, quanto meno, dal suo olimpo⁽¹⁰⁾. Realismo e immersività che tanto nel discorso comune quanto in quello accademico, sono i termini con cui distinguiamo i classici giochi da tavolo dai videogiochi.

Non ci rimane allora a questo punto che provare a dare al gioco un ruolo centrale nell'indagine sulle RLD.

2.3. Il videogioco, come esperienza di reale, è un gioco

Che il gioco digitale sia innanzitutto un gioco sembra una banalità: dopotutto uno dei videogiochi più giocati della Storia⁽¹¹⁾ è il solitario su

(10) <https://www.gamespot.com/reviews/the-getaway-review/1900-2909327/>

(11) Al punto da diventare il gioco sul lavoro per eccellenza e un noto problema per le aziende! <https://gaming.hwupgrade.it/news/videogames/il-solitario-di-windows-compie-30->

Windows (*Microsoft Solitaire* 1990-2022) che rispetta le regole e persino l'aspetto della versione fisica del gioco di carte originale. Proprio mentre scrivo queste righe (aprile 2024) il gioco mobile più fruito è *Monopoly Go* mentre il gioco indie più venduto e visto in streaming è un poker modificato intitolato *Balatro* (2024). Eppure, la semplice osservazione del videogioco come gioco, è ancora oggi l'elefante nella stanza sia nel contesto accademico che nei discorsi quotidiani sul videogioco. Non vi è dubbio, tuttavia, che il videogioco di *FIFA* abbia uno stretto rapporto col gioco del calcio, che la *battle royale* di *Fortnite* sia legata alla competizione sportiva pugilistica del diciannovesimo secolo, che la creatività per combinazione di "blocchi" di *Minecraft* (e prima ancora di *Infiniminer* nel 2009) sia assai simile a quella dei Lego, che la manipolazione di oggetti nei mondi virtuali tramite manipolazione di dispositivi fisici sia legata alla manipolazione di oggetti caratteristica dei giocattoli (yo-yo, fidget, pupazzi, macchinine, etc.), che la simulazione della vita nelle case della serie *The Sims* abbia molto a che fare col giocare con una casa delle bambole (Consalvo 2005), che creare e impersonare un avatar in *Baldurs Gate 3* abbia a che vedere non solo col gioco di ruolo di *Dungeons & Dragons* nella sua quinta edizione ma ancor prima col *pretend play* tipico di bambini, che risolvere problemi logici in un puzzle-game abbia a che vedere con giochi di logica e chiaramente con attività come quelle del puzzle, e così via.

Inoltre, l'idea stessa che il reale possa essere prodotto, modellizzato e replicato dal gioco (laddove l'esperienza ne rende conto e i media la mediano) appare anch'essa una evidenza dimenticata. Questa tesi è stata sostenuta, negli anni Quaranta del secolo scorso, sia nel campo delle discipline umanistiche e sociali che in quello delle scienze economiche e matematiche. Nel primo caso, per intellettuali come Huizinga (1949) il gioco precede la cultura come attitudine/inclinazione naturale dell'uomo e influenza ogni aspetto delle sue civiltà (strutture, regole, attività, etc.). Nel secondo, lo sviluppo della teoria dei giochi (Binmore 2007), dal testo fondativo di von Neumann (1944) al premio Nobel di Nash (1994), guarda al gioco per rendere conto di come il reale (dai conflitti internazionali alla biologia evolutivista ed economia senza dimenticare attività quotidiane come guidare nel traffico) possa essere letto e compreso come una situazione di

gioco in cui affrontare il caso e l'incerto sulla base di informazioni, strategie, interessi ed esiti probabili che determinano le nostre decisioni.

Perché allora il videogioco viene invece visto e discusso molto più in termini di “esperienza” e “medium”?

Forse, il gioco fa talmente parte della nostra vita che, come la lettera rubata di Poe, tendiamo a non vederlo proprio perché è sempre sotto i nostri occhi. Al tempo stesso modo di conoscere e pensare il mondo, il gioco implicato nel videogioco scompare dietro alle macchine e luci del videogioco per colpa della sua familiarità:

Il gioco e i giochi sono, senza dubbio, tra i fenomeni più onnipresenti e pervasivi nelle culture umane. In relazione agli esseri viventi, al tempo, allo spazio, alle culture, ai contesti e così via, è difficile trovare un ambito che non sia toccato o non sia in qualche modo collegato al gioco. Soprattutto, si può dire che l'esperienza umana del gioco sia, per la maggior parte degli individui e delle comunità, profondamente familiare, se non addirittura intima: giocare è essenziale, persino naturale per gli individui, le società e le culture. (Cassone 2019, p. 6)

Vi sono però anche dei motivi meno innocenti dietro questa svista. Primo, il bias culturale per cui il gioco non sia una cosa seria e di conseguenza meno che mai un linguaggio capace di veicolare idee. Poi anche, lo abbiamo appena visto, l'essere stati così travolti dalla tecnologia da aver dimenticato quanto talvolta poco nuova essa spesso sia. Terzo, una visione ingenua del reale come “materiale” ha tendenza a far sì che la trasformazione della materialità dei giochi cosiddetti analogici (i corpi fisici sul ring e sul terreno di calcio, i dadi che teniamo in mano, il cappello dei pompieri in plastica sulla vera testa dei bambini) in una materialità digitale nei videogiochi implichi il fatto che questi diventino oggetti dai sensi *totalmente* diversi. Infine, l'apparente assenza nella storia passata delle discipline umanistiche di metodi e terminologie consolidati che siano efficaci nello spiegare il senso di specifici giochi come il cubo di Rubik. Infatti, la presenza formale di un esito finale incerto non ci permette di paragonare l'esperienza di questo gioco a quella di una qualsiasi storia d'amore letteraria o cinematografica così come la presenza di forme e colori non ci permette di spiegarne il senso guardando alla storia dell'arte.

Se è vero che di ogni gioco si possono sempre astrarre alcune logiche psicologiche “profonde”, nel caso specifico per esempio il desiderio e piacere di vedere l’ordine trionfare sul caos (che accomuna il successo di *Rubik* a quello *Tetris*), queste astrazioni rimangono appunto lontane dalle esperienze ludiche specifiche, dalle caratteristiche specifiche degli oggetti ludici (perché un certo numero di facce e di colori anziché un altro?) e, di conseguenza, dal loro senso: da un punto di vista filosofico non ci dicono quasi nulla del ragazzo divertito dal suo cubo nella sua disordinatissima stanza.

A noi non interessa però qui ricostruire le cause di questa mancanza quanto rimediare alle sue conseguenze. Tra queste vi è l’aver riflettuto molto sul videogioco come tecnologia e fenomeno commerciale ma assai meno come particolare tipo di gioco. Eppure, il fatto che il videogioco sia un ornitorinco deriva senza dubbio dalla nozione stessa di gioco. La parola gioco e l’atto di giocare (*game* e *play* in inglese, una distinzione importante) vengono usati nelle diverse lingue per riferirsi a cose diversissime: scacchi, attività e oggetti sessuali, scherzi, ogni tipo di sport, indovinelli, rappresentazioni interattive di personaggi che si sparano addosso, opere di Shakespeare, animali che simulano di combattere, suonare strumenti musicali, ingannare gli altri sfruttando i loro sentimenti, e, circa, un centinaio di altre cose. Non a caso, un filosofo come Wittgenstein usa la nozione di “giuoco linguistico” (1953/2009) per mettere in crisi niente meno che tutta la filosofia esistente postulando l’infinita e irrimediabile varietà di significati che si nascondono nelle parole con cui cerchiamo di capire e descrivere la realtà. Significati che sono invece fondati negli *atti*, *usi* ed *effetti* di queste parole nel loro specifico contesto. Un tema, quello delle definizioni totali impossibili che sarà ripreso poi anche da Derrida (1966) facendo ancora una volta riferimento al gioco.

A noi interessa però osservare come questi diversi usi della nozione di gioco ci riportano a due diverse idee di *possibilità* implicite nel gioco:

- ciò che si distingue dal vero simulando un reale alternativo: una accezione *politica* che oppone *Amleto* alla vera Storia e il sex toy alla vera sessualità. Ma anche, in termini più generali, ciò che rinegozia i confini e le definizioni del già noto (dal gioco di ruolo allo sport come *incredibile fisico*);

- ciò che si oppone al predeterminato costituendosi processualmente tramite combinazioni in un dato sistema semi-aperto: una accezione *produttivo-meccanica* (Dossena in Bartezzaghi 2016). Accezione che accomuna le mosse possibili dello scacchista alle note possibili del chitarrista e rende il senso del gioco una questione tanto filosofica quanto matematica).

Questa dimensione *performativo-possibilista* del gioco, per cui il gioco assume il suo senso a partire da soggetti che sono *interpreti-creatori* della realtà del gioco, è stata non solo pensata come ciò che rende il giocare simile al vivere (Carse 1986) ma anche di grande interesse per alcuni importanti filosofi come Wittgenstein, Fink e Gadamer (per cui l'attività del gioco è “*energheia* che ha il suo *telos* [fine] in sé stessa” 1960/2001, p. 249). Anche se da punti di vista diversi, il gioco è stato per questi pensatori la nozione chiave tramite cui mettere in luce la natura costruita delle nostre esperienze di realtà. Una riflessione che cerchiamo qui di continuare in quanto queste due dimensioni sono, lo vedremo tra poco, proprie del linguaggio. Per di più, il gioco come sistema di possibilità è stato centrale per i movimenti artistici d'avanguardia del Novecento. Pensiamo alla letteratura con autori come Calvino con racconti basati sulle carte dei Tarocchi (1973) o al movimento dell'Oulipo i cui scrittori si “divertivano” a scrivere interi romanzi senza la lettera più ricorrente nella loro lingua (Perc 1969) o a creare insieme di frasi combinabili dai lettori per costruirsi le sue proprie poesie (Queneau 1961). Pensiamo all'arte visiva con il Dadaismo come movimento di critica ludica (la famosa Gioconda di Duchamp realizzata nel 1919) e le macchine inutili di Munari (Munari 1971 e 1977). Ma pensiamo anche a certe composizioni musicali che Eco descriveva in *Opera Aperta* come testi in cui “l'autore pare consegnare all'interprete più o meno come i pezzi di un meccano, apparentemente disinteressandosi di come andranno a finire le cose (p. 35). Tutti lavori che, ai nostri occhi, sono il terreno cultural-concettuale fertile da cui nascerà *Pong* (del 1972) non come tecnologia ma come fenomeno culturale che continua ancora oggi.

Lo scopo di questo libro, però, non è di ri-aprire una approfondita riflessione sulla nozione di gioco quanto guardare al nostro oggetto

di studio a partire da quegli oggetti specifici a cui, nella lingua italiana, ci riferiamo come a dei giochi e che fanno parte delle nostre abitudini. Anche a questo livello ritroviamo, infatti, una impossibilità tassonomica già al livello di alcuni dei più conosciuti: *Monopoly*, *Poker*, *il cubo di Rubik*, *Dixit*, *Carcassone*, *Puzzle* di ogni tipo, *Risiko*, la *Tombola*, *Cluedo*, *Magic*, *Bang!*, *Trivial Pursuit*, *Uno*, *Dungeons & Dragons*, etc. Inderminatezza che si estende ulteriormente guardando a tutti quei giochi che non richiedono l'acquisto di oggetti specifici come *Tris*, *Sasso Carta e Forbice*, *Chi Sono?*, *Nomi Cose e Città*, *Obbligo o Verità*, le sedie musicali e persino il gioco della bottiglia⁽¹²⁾.

Nella storia degli studi e delle riflessioni sul gioco, vi sono stati numerosi tentativi di definire il nucleo del ludico risultanti in più di sessanta definizioni di cosa sia un gioco (Stenros 2017). Uno dei primi e più famosi studiosi che prova a darne una definizione è Caillois (1967) che identifica sei tratti fondamentali e necessari per il gioco: essere orientato al divertimento, separato dal reale, incerto negli esiti, non produttivo (separato dunque dal lavoro), governato da regole e fittizio. Questi punti mettono insieme aspetti molti diversi: socioculturali, psicologici, funzionali e narrativi. E tuttavia trascurano proprio la dimensione filosofica del giocare. In questo senso, da una prospettiva semiotica essi sono validi *grosso modo*, a cominciare dall'assunto che a noi tanto interessa del rapporto col reale:

Sia delle storie sia dei giochi è possibile sostenere che non abbiano conseguenze nei confronti della "realtà", anche se a pensarci meglio è facilissimo farsi venire dei cospicui dubbi a questo riguardo [...] Dire che il gioco (o la fiction) non ha conseguenze sulla realtà è certo possibile (lo fanno i vocabolari, lo hanno fatto i maggiori teorici del gioco), e magari è anche utile e in qualche misura ragionevole: ma è possibile solo grosso modo. (Bartezzaghi 2016, pp. 66-67)

Quando, come d'abitudine, definiamo il gioco solo distinguendolo dal lavoro, dalla realtà, dalla serietà e dall'autenticità, allora lo falsiamo e lo poniamo semplicemente accanto ad altri fenomeni della vita. (Fink 1957, p. 20)

(12) Una grande hit quando ero ragazzo che scopro da Wikipedia essere in declino (https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_della_bottiglia) ma presente su canali YouTube molto seguiti.

Per noi la chiave di volta per comprendere cosa tutti quei giochi diversi prima citati abbiano in comune è allora quella di tenere insieme le due dimensioni possibiliste del ludico. Sia che si tratti di un bambino che cavalca una scopa come se fosse il protagonista di Harry Potter o di un adulto che cerca di conquistare il mondo con un esercito in un gioco da tavolo, *i giochi sono sempre stati macchine generatrici di realtà (potenzialmente alternative)* la cui natura ludica risiede non solo nel contenuto delle loro rappresentazioni ma anche (e soprattutto) in un atto performativo compiuto da chi gioca per dargli vita e *sperimentare questo mondo altro come realtà propria*. Ma questo “altro” non va però inteso in un senso ingenuo e romantico: si può virtualizzare il reale e poi riattualizzarlo per ricrearne delle versioni quasi identiche. *L'altro* va invece inteso, sia dal lato del soggetto giocante che dal lato del testo, come nuova attualizzazione a partire da una nuova sistematizzazione e situazione. Nell'ottica interpretativa del videogioco come esperienza di realtà, diventa immediata la sua correlazione con il gioco come modellizzazione del reale che ne simula virtualmente, in senso funzionale e non somigliante, azioni e comportamenti possibili e attualizzabili in un certo sistema. È solo attraverso il gioco che possiamo rispondere al nostro quesito iniziale su cosa accomuna *Pong* a *Zenless Zone Zero*. La storia del gioco è spesso stata quella di modellizzazioni non solo di eventi (le corse nel gioco di Ur, le battaglie negli scacchi) ma anche dei sistemi di valori dietro alle vite quotidiane dei diversi periodi storici che si sono susseguiti: dal gioco della vita creato da Bradley nel 1860 e al Monopoly nelle sue versioni contemporanee. Ogni gioco, infatti, postula le sue verità sul mondo all'interno del proprio discorso tramite regole generiche (“aiutare gli altri conviene” in un gioco cooperativo e “non si può prevedere il futuro” in un gioco di pura fortuna), specifiche capacità valorizzate (l'importanza del corpo in un gioco fisico e l'importanza della conoscenza enciclopedica in un gioco comunicativo-immaginario) e riferimenti culturali (il mondo del medioevo, del capitalismo, della guerra tra russi e nazisti). Grazie a questo, diventa più facile modellizzare il reale in termini ludici per poi permetterne delle riproduzioni (attualizzazioni): pensiamo alla Milano vista attraverso D&D in *L'occhio del rinoceronte*

(Daccò 2014) o al regno animale raccontato come un gioco multi-player competitivo online⁽¹³⁾.

Questa generazione, tuttavia, è sempre stata una simulazione in qualche modo paradossale nella misura in cui la semplificazione regolata del reale prodotta dal gioco finisce spesso col creare qualcosa di nuovo e potenzialmente in un rapporto critico col “reale”. Dei punti liminali di dialogo dove significati opposti partecipano l’uno nell’altro rivelandosi così in modi nuovi: sin dalla metafora dell’oasi e dello specchio in Fink (1957) così come nella sua visione generale che certamente allude alla terzità del gioco come esperienza di realtà. Infatti “il giocare è sempre un dialogo con ciò che è” (p. 27) a partire da un mondo di gioco che “non è sospeso in un semplice regno del pensiero, ha sempre un palcoscenico reale, ma non è mai una cosa fra altre cose reali. (p. 19) da cui la generazione di paradossi dal valore conoscitivo e critico “ciò che ci lascia perplessi è che queste cose del mondo del gioco noi le pensiamo e immaginiamo come “cose reali, così che perfino il confine tra realtà e apparenza può essere spostato più volte.” (p. 28). Forse non a caso, nel trattare del tema del possibile e dei suoi conflitti, Deleuze cita Leibniz riconducendolo a una “lunga tradizione di filosofi per i quali l’attività superiore è il gioco”:

Dio, quando crea il mondo, si trova a dover scegliere tra un’infinità di mondi possibili. Egli sceglie tra un’infinità di mondi ugualmente possibili, che non sono tuttavia compossibili tra loro. Nell’intelletto divino ci sono un’infinità di mondi possibili e Dio, tra questi mondi possibili che non sono compossibili, ne sceglierà uno. Quale? [...] la risposta di Leibniz è facile da indovinare: Dio sceglierà il migliore, il migliore dei mondi possibili. Egli non può sceglierli tutti in un una volta, essendo questi impossibili. Sceglierà quindi il migliore dei mondi possibili – idea, questa, assai curiosa. Ma che vuol dire “il migliore”? Sarà necessario ricorrere a una specie di calcolo! Quale è il migliore dei mondi possibili e come lo si sceglie? Sembra che Leibniz finisca per iscriversi in quella lunga tradizione di filosofi per i quali l’attività superiore è il gioco. Ma, quando si dice che per molti filosofi l’attività superiore o divina è il gioco, non si dice granché, perché bisogna sapere di che gioco si tratta: a seconda della natura del gioco, tutto cambia. (Deleuze 1987)

(13) <https://www.youtube.com/watch?v=uiHlmpdbbg>.

Il gioco si caratterizza dunque come impossibile di cui fare esperienza nella doppia accezione di questo termine. Primo, nel senso scientifico di esperimento: sono innumerevoli le forme ludiche in cui questo sperimentare avviene, da quelle mirate alla scoperta libera dei limiti del reale (il bambino che lancia il giocattolo contro un muro per scoprire le possibilità offerte dalla fisica) alle sperimentazioni regolate (l'exploit dello sportivo durante la partita come modo di testare le leggi di quella stessa fisica, l'emergenza di eventi inattesi a partire da situazioni di partenza e norme di comportamento sempre uguali), ed esse, consolidandosi e socializzandosi, hanno comportato la creazione di oggetti (la bambola, il dado, la carta, il tabellone) e di prassi regolate (il punteggio, il turno, il ruolo) funzionali alla rappresentazione della realtà da mettere poi alla prova. Secondo, in un senso di vissuto soggettivo sperimentato in prima persona: nel gioco il mio migliore amico può essere il mio peggior nemico e posso provare per lui dei sentimenti di odio sincerissimi! La cultura memetica contemporanea sul videogioco pullula di filmati⁽¹⁴⁾ a cui si sovrappone un'interfaccia e una musica videoludica riportando eventi reali a eventi virtuali vissuti nel mondo di gioco e in particolare alle emozioni provate in quelle situazioni. Una soggettività paradossale dell'esperienza finzionale che ha di specifico, nel gioco, il dover agire "in prima persona" in modo *efficace* in quel modello di realtà per *metterlo alla prova scoprendone le logiche*. Da cui il fatto che nel gioco questa simulazione assume la sua significatività non tanto per le sue rappresentazioni figurative quanto piuttosto per le sue logiche produttrici sottostanti. Pensiamo a due persone che lanciano dei dadi su un tavolo per vedere chi fa il punteggio più alto: dietro l'apparente astrazione dei meri numeri, questi esseri umani stanno in realtà sperimentando e giocando con il destino e la casualità. Che tipo di valore o di grado di verità hanno però le scoperte fatte in quel modello della realtà semplificata dal gioco? Il senso comune, secondo il *bias* prima esposto di separazione tra realtà vera e realtà del gioco, tenderebbe a dire nessuna. Eppure, come faccio io a non sentirmi *davvero* una persona sfortunata perdendo continuamente ai dadi? Secondo quale principio razionale dovrei credere in questa separazione tra gioco e realtà? La risposta non è affatto ovvia né chiara, rimane *ambigua*. Infatti, ogni

(14) Dark Souls: <https://www.youtube.com/watch?v=c7BVtGnlxT8> ; Street Fighter: <https://www.youtube.com/watch?v=ma2-VF7QXWs> ; God of War: <https://www.youtube.com/watch?v=hB3DDsSgu7M>.

dubbio sulla validità delle esperienze del ludico svanisce nel momento in cui le riportiamo a una soggettività. Quando giochiamo d'azzardo, stiamo fingendo di farlo? Quando un gioco ci spaventa e noi urliamo, questa paura era finta? Quando ci alleniamo per mesi per migliorare in un gioco, questo miglioramento è irrealistico? A tutte queste domande pare difficile rispondere in modo affermativo. Al tempo stesso, tuttavia, sembra anche assurdo affermare che ciò che facciamo figurativamente nel gioco sia vero: assumere l'identità e perseguire gli obiettivi di Hitler per il tempo di una partita (*Secret Hitler* 2016) non fa necessariamente di noi dei nazisti! In questo caso lo spazio del gioco rimane separato dal reale da un qualche confine, pur essendo l'esperienza che faremo durante il gioco vera da un punto di vista soggettivo.

Salta agli occhi, dunque, la natura peculiare delle simulazioni ludiche che tramite la loro agentività regolata hanno tutte in comune questo fatto caratteristico di permettere di esperire in prima persona un reale intermedio, tra il reale effettivo e il potenzialmente reale. Questo è ciò che rende i giochi dei luoghi terzi ed è ciò che ci interessa indagare nei videogiochi *in quanto sistemi chiusi che producono aperture*. Eppure, non è comunemente in questi termini che pensiamo e parliamo del gioco: tanto da non fare una immediata correlazione tra la realtà virtuale come esperienza e il gioco. Dietro questa mancata connessione vi è il problema di una concezione povera del gioco. Questa affermazione può sembrare paradossale in quanto non solo il gioco fa parte dello sviluppo e del pensiero umano ma in più noi oggi siamo circondati da giochi e da discorsi sui giochi. Più di dieci anni fa, infatti, lo studioso Peppino Ortoleva notava come il gioco fosse la nuova ossessione della cultura contemporanea e avesse sostituito in questo il ruolo della sessualità (2012). Questa sua affermazione sembra oggi tanto più vera se pensiamo alla *buzzword* "gamification" che sentiamo pronunciare ricorrentemente e che viene applicata in ogni contesto. Con tutti questi giochi che fanno parte della nostra quotidianità, ininterrottamente da bambini fino all'età adulta, come potremmo noi non sapere cosa sia un gioco? Questa incomprendenza accade proprio in quanto l'eterogeneità del gioco spinge, naturalmente, a semplificare questa attività a un suo stereotipo falsato. Noi ci possiamo accorgere facilmente della sua esistenza vedendo come siamo culturalmente circondati da *rappresentazioni* del gioco che ne negano il principio primo appena

esposto secondo cui il valore del gioco sta nel *modellizzare il vero per poi metterlo processualmente in crisi*.

Pensiamo al cinema con tutti quei film e quelle serie di successo (da *War Games* nel 1983 a *Squid Game* nel 2021) in cui il senso del gioco è che le azioni ludiche abbiano poi un effetto diretto e drammatico sul reale (es: morire nel gioco vuol dire morire nella vita reale). E pensiamo anche ai giochi televisivi che inseguono la stessa estetica realistica con i montepremi in denaro (“vincere ti cambia la vita”) i quali, per altro, seguono per lo più dei modelli ludici deterministici anziché possibilisti (pensiamo al quiz). Forme che, entrambe, si focalizzano sul gioco come caso e competizione, elementi iconici del gioco, valorizzandone la dimensione destinale tipica della narrazione. Qualcosa, per altro, di molto simile a un'altra forma di gioco diffusissima: il gioco d'azzardo.

Questo processo di stereotipizzazione del gioco è così forte che ha influenzato gli stessi studi sui giochi. Nella letteratura accademica, infatti, si tende a concepire i giochi sia come qualcosa di troppo ristretto sia come qualcosa di troppo ampio. Nel primo caso, i giochi vengono relegati a una forma di competizione e progressione determinata dalla fedeltà a regole rigide e proprietà dell'oggetto: un'idea di gioco quasi opposta alla nozione di “giocare”. Questa concezione ha determinato una parte sostanziale del dibattito accademico sui giochi e in particolar modo le implementazioni culturali della gamification (Majuri *et al.* 2018). Solo recentemente studiosi come Sicart (2017) hanno riportato al centro della riflessione l'attività del giocare (play) in quanto dimensione filosofica e antropologica. Una posizione sposata recentemente anche da semiologi come Thibault (2020) interessati alla sua dimensione immaginativa mentre ludologi come Zimmerman (2022) hanno ribadito che giocare vuol dire anche *rompere e modificare le regole* che ci vengono date. Nel secondo caso, al contrario, i giochi sono vagamente concepiti come qualsiasi cosa di “divertente” o “dinamico”, un uso metaforico che fa nascere concetti come quelli di “montaggio cinematografico ludico” (Vitella 2009).

Da queste due diverse interpretazioni del gioco nascono poi le diverse definizioni e visioni del videogioco. Pensiamo al game designer Jesse Schell (2008) che definisce il videogioco come a una attività di problem-solving a cui ci si approccia con attitudine ludica (p.37). Definizione ottima che però esclude sia alcuni videogiocchi (es: *visual novel*) che, soprattutto, diverse

attività e pratiche presenti e centrali nei videogiochi (che tipo di problema sto risolvendo scegliendo quale sia il mantello più bello da far indossare al mio personaggio? Come ci spieghiamo l'uso dei trucchi a *The Sims* che ne rimuove completamente la dimensione problematica?). Dall'idea astratta e metaforica di gioco nascono, invece, le concezioni artistico-mediologiche del videogioco che quasi estromettono del tutto la dimensione, senza dubbio centrale, del problem solving relativo alle costrizioni dei giochi. Pensiamo per esempio alla definizione di Accordi Rickards e Vannucchi del videogioco come "Opera Multimediale Interattiva" (2013), al punto che poi gli autori devono aggiungere moltissime specificazioni che però, data questa base, non gli permettono comunque di distinguere *in principio* un videogioco da un film interattivo.

Come conciliare, allora, la dimensione funzionale del gioco con la sua dimensione possibilista che ne costituisce il valore culturale-filosofico?

Il primo passo da compiere è, rispetto ai nostri scopi, di semplificare questa dimensione funzionale a quegli elementi minimi che hanno un ruolo cruciale sia nella produzione sperimentale di eventi oggettivi che nel coinvolgimento della soggettività di chi gioca in termini intenzionali, modal (credenze, conoscenze e competenze), passionali e valoriali. Basandoci sulla tradizione dei primi studiosi di giochi interessati a darne una definizione in questi termini (Bernard Suits 1978; Salen e Zimmerman 2004), possiamo descrivere un gioco come un insieme di quattro elementi principali:

1. situazioni con obiettivi da raggiungere, sia auto-generati che determinati da terzi, che sono accettati liberamente e il cui esito non è predeterminato;
2. decisioni da prendere e azioni da compiere per agire in queste situazioni secondo logiche di continuità e differenza;
3. difficoltà da affrontare o quanto meno la presenza di un certo "impegno" dietro alle azioni e decisioni che non solo coinvolgono l'intera soggettività giocante (dalle capacità logiche a quelle fisiche) ma possono anche trasformarla;
4. regole esplicite e meccaniche implicite (relative agli obiettivi, alle difficoltà, alle azioni, alle decisioni e alle interazioni) che determinano formalmente la realtà del gioco limitandone le possibilità e soluzioni efficaci finendo così spesso per diventare oggetto di pratiche atte a sovvertirle.

Questi quattro punti sono fondamentali da diversi punti di vista.

Innanzitutto, ci permettono di definire un videogioco *come un gioco dove questi quattro punti necessitano di una mediazione tecnologica legata al digitale*. Nello specifico, come un gioco dipendente da un software (insieme di grafica, musica e logica) la cui fruizione dipende a sua volta da un hardware per i) rappresentare gli eventi del gioco in modo tangibile (attraverso la visione, i suoni e il feedback aptico come la vibrazione) e ii) permettere al giocatore di agire nel mondo di gioco. L'indagine sul reale prodotto dal gioco digitale diventa così, per esempio, lo studio di come il coinvolgimento funzionale ad affermare retoricamente la veridicità delle verità del calcio (l'importanza della squadra a livello discorsivo e le potenzialità latenti del corpo al livello meta) passi dal campo fangoso su cui correre e dal tavolo di *Subbuteo* al controller di una console.

Inoltre, ci permettono subito di escludere moltissimi oggetti che rientrano tra le "realtà virtuali" dalla nostra riflessione. Così, per esempio, possiamo affermare che il videogioco *Super Mario Bros* del 1985 è un gioco in quanto possiede tutte e quattro queste caratteristiche e dunque rientra per principio nella categoria di "realtà ludico-virtuale". Diversamente, la simulazione in VR di un appartamento nello spazio (es: una delle possibili *home* del Meta Quest 2) *non* è un gioco in quanto *non* possiede tutte e quattro queste caratteristiche e in quanto tale *non* è una realtà ludico-virtuale.

Questi quattro punti determinano così i limiti della validità delle affermazioni contenute in questo saggio. Ma soprattutto, indicano il nesso tra il videogioco e realtà in termini ludici. Dopotutto, questi elementi sono una parte importante della nostra interpretazione della vita "reale" o quanto meno un modo efficace per descriverla in termini funzionali. È in questo senso che i videogiochi hanno ben poco di irreali in quanto sono forme di gioco: ne parliamo in termini di realtà virtuali non solo per le dimensioni che ereditano da altre forme di espressione (realismo visivo ingannevole, narrazioni alternative, effetto estetico-onirico, etc.) ma anche e soprattutto per i processi ludici che comportano. Questi chiamano in causa molti tra i più grandi temi filosofici: le nostre idee sul rapporto tra progettualità e destino, tra regole e libertà, tra soggettività e identità, tra finitudine e valore. Aspetti che saranno i pilastri della nostra analisi nel prossimo volume.

2.3.1. *Videogiochi VS RLD: la questione qualitativa e culturale*

La scelta di basare la nostra analisi su criteri formali così basilari e generali (scopi-azioni-sfide-regole) potrebbe risultare contraddittoria e sembrare deludente per chi da noi si aspetta, giustamente, un metodo di analisi del videogioco che permetta di coglierne complessi aspetti culturali e filosofici. Anche se abbiamo affermato che questi siano strumentali a uno studio della dimensione *potenziale* nel videogioco, potremmo essere accusati di voler tornare a quella prima ludologia che nemmeno i ludologi hanno mai davvero difeso (Frasca 2003a).

Dobbiamo allora sottolineare un ultimo punto: che l'effetto di reale di alcune esperienze virtuali dipende dal gioco ma che molti oggetti rientranti nella categoria di videogioco in realtà non producono necessariamente realtà ludico virtuali. Infatti, perché parlare di "realtà ludico digitali" e non semplicemente di videogiochi? Lo facciamo proprio perché, dal nostro punto di vista, non sono la stessa cosa. Facciamo l'esempio del minigioco "Super Turbo Turkey Puncher 3" così come è incluso in *Doom* (2016).

Questo minigioco consiste nel premere un singolo pulsante per colpire un tacchino (scopo del gioco) finché non esplode, e per ogni colpo e uccisione si ottengono punti che aumentano il punteggio. Il tacchino però non può fare nulla per difendersi o per ferirvi e il gioco non ha fine. Da un punto di vista pragmatico, il gioco presenta diverse caratteristiche formali tipiche dei videogiochi: l'interazione, gli scopi ludici, le meccaniche come le combo, l'HUD e potremmo persino dire che la presenza di un punteggio è di per sé un obiettivo. Tuttavia, difficilmente sperimenteremo una profonda significatività giocandovi e difficilmente lo definiremmo un "terzo luogo". Anche il fatto "simulativo" tale per cui a furia di pugni il tacchino muoia ci dice certo qualcosa sulla realtà ma non risulta per questo particolarmente interessante da una prospettiva filosofica. Questo esempio mostra che, se le caratteristiche formali definiscono i mezzi tecnici e pragmatici attraverso i quali le esperienze del virtuale possono essere in grado di regalare esperienze significative di "mondi altri" ai giocatori, esse non sono sufficienti da sole a raggiungere questo obiettivo. Ad esempio, le risorse testuali lette mentre si gioca possono certamente produrre effetti significativi ma se il testo in questione è privo di senso difficilmente questo si verificherà. Allo stesso modo,



Fig. 2. Schermata di gioco del minigioco “Super Turbo Turkey Puncher 3” in *Doom* del 2016 (screenshot personale).

premere “A” nel precedente minigioco per colpire il tacchino è una decisione, ma è una decisione priva di qualsiasi tipo di complessità o interesse, poiché è letteralmente l’unica cosa da fare. Nel secondo volume vedremo che quello che manca a “Super Turbo Turkey Puncher 3” sono anche alcuni elementi di game design (come la presenza di una curva di difficoltà) che hanno un ruolo importante nell’interpretazione del videogioco come esperienza di realtà. Ma per ora limitiamoci a dire che ogni approccio alle RLD incentrato unicamente sulle proprietà ludico-sistemiche del videogioco ci porta inevitabilmente ad alcuni vicoli ciechi. Da un lato, dovremmo costantemente fare precisazioni linguistiche (come si definisce uno scopo? Come si definisce una scelta interessante? Come si definisce l’impegno del gioco? etc.) e dall’altro finiremmo col rischiare di ritenere realtà ludico digitali solo quei capolavori di game design escludendo ciò a cui, di fatto, la maggior parte delle persone gioca con piacere. Lascerebbero, cioè, la questione del piacere del videogioco fuori da ogni spiegazione in termini di senso.

Poiché l’interpretazione del videogioco come esperienza di realtà può essere prodotta solamente da un soggetto culturale, ogni approccio che riconduca causalmente l’esperienza di reale nel videogioco ai suoi soli elementi ludici formali è inevitabilmente fallimentare: un fatto che

potete provare in prima persona con un brevissimo videogioco creato da me appositamente per questo capitolo⁽¹⁵⁾.

Tuttavia, non vi è dubbio che l'interpretazione della partita videoludica come esperienza di realtà venga prodotta attraverso caratteristiche ludiche che interagiscono da un lato con la complessità dell'oggetto (contenuto culturale, tecnologia, etc.) e dall'altro con quella del soggetto che gioca impiegando logiche tramite cui dà solitamente senso al reale.

2.4. Dalla psicologia della realtà del gioco alla semiotica del gioco come linguaggio della realtà

La prospettiva semiotica che abbiamo proposto sul videogioco si fonda su alcuni punti chiave: i) mettere al centro della significatività videoludica il fare del giocatore in tutta la sua intenzionalità ii) pensare il virtuale del videogioco non solo in senso tecnologico ma come a una *potenzialità* che si realizza iii) pensare al videogioco come realtà terza *tra* ciò che è e che non è iv) pensare al gioco come a una attività umana che modellizzando il reale ne rivela la natura costruita e ne esplora le possibilità. Punti chiave che sono i presupposti teorici del videogioco come oggetto potenzialmente capace di produrre esperienze conoscitive e trasformative del reale. Il che ne rappresenta il suo valore filosofico, culturale e sociale.

Questi punti chiave, tuttavia, erano esattamente il modo in cui alla fine degli anni Sessanta lo psicoanalista Winnicott parlava (1971, capitoli 3 e 4) del gioco in quanto attività universale e formativa, non riducibile un dentro o fuori della mente, fondata sul fare materiale e temporale, come spazio potenziale intermedio, come esperienza creativa capace di essere rivelatrice sull'identità di chi gioca, come esperienza precaria e ambigua dei confini tra soggettivo/proprio e oggettivo/condiviso, come esperienza di messa alla prova della realtà esterna attraverso una manipolazione diversissima dal mero sogno o dalla fantasia.

Questa osservazione ci porta a dover definire meglio il progetto semiotico e in che modo si differenzia da una psicologia del videogioco. E

(15) Videogioco Scaricabile qui: https://drive.google.com/file/d/1EWEMBGWlFORCOYJy3r9D58u4-9OiiZKL/view?usp=drive_link. Estrarre il file scaricato, entrare nella cartella e cliccare sul file "Game" per avviare il gioco (creato per Windows).

questo a maggior ragione nella misura in cui, a pochi mesi dalla pubblicazione di questo manoscritto, Stefano Triberti e Giuseppe Riva pubblicano un testo intitolato “Psicologia dei videogiochi. Mente, identità, esperienza nei mondi virtuali” (2024) che tocca tutti i temi per noi centrali!

Diciamo allora subito che gli argomenti più forti a sostegno delle potenzialità conoscitive e trasformative del videogioco, sia in quanto gioco che in quanto tecnologia, vengono dalla psicologia e dalle neuroscienze. Basti pensare alla ricchissima letteratura scientifica sull'apprendimento tramite il videogioco (Bavelier *et al.* 2014; Plass *et al.* 2020; Gentile e Gentile 2021; Bediou, Bavelier e Green 2021) che non lascia dubbi riguardo alla reale attività cognitiva svolta durante il gioco così come sui suoi effetti. Effetti che sono particolarmente evidenti poi anche in tutte le applicazioni di videogiochi nel campo della medicina che vanno dalla salute mentale alla riabilitazione motoria. Anche dalla psicologia e dalle neuroscienze vengono, poi, le continue ricerche sugli effetti potenzialmente negativi dei videogiochi: come la violenza (sin dalle prime review di Dill e Dill nel 1998) e la dipendenza. Così come quelle sugli effetti positivi che affermano, per esempio, che certe esperienze fatte in VR possano aumentare l'empatia di chi le ha provate (Herrera *et al.* 2018). Sempre sulla psicologia si fondano anche molti studi sui giochi cosiddetti “trasformativi” e cioè che mirano a promuovere lo sviluppo delle capacità personali e lo sviluppo spirituale (Jørgensen, Rusch, Ensslin e Fassone 2024). Più in generale, la psicologia positiva ha fornito innumerevoli spiegazioni a molte delle emozioni positive e al senso di “immersione” provato nei videogiochi. Pensiamo al concetto iconico di “Flow” di Csikszentmihalyi (1990) correlato all'esperienza ottimale che orienta spesso il game design dei giochi e che ritroviamo in moltissimi libri sui videogiochi come esperienze positive (come quello prima citato di McGonigal). Ancora più in generale, ci sono delle evidenze neuroscientifiche che possono spiegare il piacere che proviamo a esperienze le realtà videoludiche in termini di livelli di dopamina, adattamento plastico del cervello e meccanismi neurali (Weinstein *et al.* 2017) così come vi sono evidenze psicologiche riguardo a funzioni e meccanismi psicologici che ne spiegano il senso che vi troviamo (Argenton e Triberti 2013). Non sorprende allora che nella loro ricostruzione degli studi e delle teorie sul gioco, Wolf e Perron (2003) mettano subito in

luce come la psicologia sia stata in qualche modo la prima vera disciplina accademica a prendere sul serio il videogioco e questo esaminando proprio la reale portata psicologica dell'agire nel videogioco.

I videogiochi sono stati presi in seria considerazione anche in *Mind at Play: The Psychology of Video Games* (1983) di Geoffrey R. Loftus ed Elizabeth F. Loftus, che ha esaminato le motivazioni psicologiche dei giocatori, il modo in cui i giochi si relazionano al sistema cognitivo della mente (attenzione, percezione, memoria a breve e lungo termine e aspettativa), le prestazioni motorie e le capacità di risoluzione dei problemi. (pp. 4-5, trad. mia)

Rispetto a tutto questo, dunque, come definire il senso di una ricerca semiotica nei termini in cui l'abbiamo presentata?

Una prima possibilità è quella di assumere un atteggiamento negativamente critico verso queste discipline. Per quanto concerne la psicologia e più in generale i metodi di osservazione e ricerca delle scienze sociali, si può sostenere per esempio che, da una prospettiva umanistica, tendano a semplificare troppo gli oggetti che studiano e a oggettivare troppo i loro risultati ritenendo di avere un accesso diretto ai "fatti" del giocare. In passato, la semiotica ha già sostenuto questa posizione (Fabbri 1973; Marrone 2017). D'altronde anche nella mia personale ricerca ho talvolta criticato ricerche come quella di Herrera sull'empatia proprio in questi termini (Giuliana and Alexiev 2020). Inoltre, all'interno della psicologia stessa, studiosi come Mark Griffiths hanno sottolineato in diverse occasioni i problemi epistemologici e metodologici dietro alle ricerche empiriche sulla violenza (1999) e dipendenza (Griffiths *et al.* 2012) nei videogiochi. Ricerche che una volta divenute parte dei discorsi comuni sul videogioco hanno, anche qui, dato vita a decine di deliziosi *meme*⁽¹⁶⁾ che si prendono gioco di queste tesi. Mentre per quanto riguarda gli aspetti fisiologici e neurologici si può sostenere che non dicano molto su cosa pensiamo davvero e su come interpretiamo il mondo.

Tuttavia, questa non sarà la nostra posizione che invece, lo vedremo nella parte sulla semiotica dell'esperienza e anche nel secondo volume,

(16) <https://www.boredpanda.com/video-games-cause-violence-memes/>

vuole tenere in grande considerazione gli studi psicologici e neuroscientifici sul videogioco in quanto questi non possono che arricchire la ricerca semiotica e, come nel caso di Winnicott, possono persino consentire alla semiotica di tornare a fare affermazioni dal valore interdisciplinare.

La specificità del nostro progetto semiotico si concentra invece sui seguenti due punti di differenziazione:

Primo, molti dei lavori che parlano del videogioco in termini conoscitivi e trasformativi attraverso una prospettiva psicologica (Rusch 2017 e 2020) si riferiscono a *specifici* videogiochi e *specifici* generi che sono spesso orientati a una finalità in qualche modo pedagogica e risolutiva (Micalizzi 2024). Al contrario noi siamo interessati alle *possibilità espressive e potenzialità retoriche* offerte dal linguaggio videoludico in modo trasversale ai testi, generi e ai dispositivi. Da ciò consegue che dobbiamo basarci su un diverso approccio *analitico al testo* videoludico incentrato sulla modellizzazione/sistematizzazione *generale* dell'esperienza umana attraverso un fare ludico narrabile (cfr. 2.1) produttore unità semantiche e culturali.

Secondo, molti dei lavori di stampo psicologico sul rapporto tra coinvolgimento reale del giocatore ed effetto reale sul giocatore si concentrano su aspetti performativi e conoscitivi “basilari” o in qualche modo generici (es: i videogiochi migliorano il multitasking). Inoltre, si concentrano su effetti direttamente positivi (es: migliorare in una disciplina) o negativi secondo logiche di tipo causa-effetto. A noi, invece, interessa indagare quegli elementi testuali *ambigui* e quei processi interpretativi *partecipativo-impossibili* nel videogioco che *attraverso delle mediazioni e risituazioni* producono un *discorso sulla realtà come oggetto complesso e costruito*.

Entrambi questi punti ci richiedono di unire una generale prospettiva antropologica e filosofica sul gioco, condivisa anche da altre discipline, a un approccio analitico, sia al testo videoludico sia alle interpretazioni del giocare, basato su una teoria del linguaggio. Vedremo dettagliatamente nella prossima sezione e nel prossimo volume come sia possibile fare questo unendo le teorie formali sviluppate dai game studies e gli strumenti concettuali del game design con le teorie e gli strumenti della semiotica. Per ora limitiamoci a mettere in evidenza come le due accezioni qui esposte del gioco, quella politica e meccanica,

possano essere ricollegate ad alcuni pilastri della teoria semiotica del linguaggio: l'idea dell'identità come valore differenziale, quella di una struttura disordinata/rizomatica della semantica-enciclopedica, e l'idea del reale come risultato di un processo di enunciazione. Sono nozioni complesse sostenute da teorie che lo sono altrettanto, ma cerchiamo per ora di esporne la tesi centrale in modo semplice.

Rispetto al primo punto, l'assioma cardine della linguistica strutturale esposto nel *Corso* di Saussure (1916/2024) risiede nel postulato che l'identità dei singoli elementi di una data struttura (come una lingua) venga determinata dalla loro posizione topologica in termini di valori relazionali e differenziali relativi alla struttura stessa (la parola "gioco" in italiano rispetto a quella "lavoro") e altre strutture esterne (la parola "gioco" rispetto alla parola "game"). Strutture che, nella continuazione e ripresa della teoria di Saussure da parte di Hjelmslev (1943/1968), possono ritagliare e dunque rappresentare diversamente il reale. Un principio topologico-differenziale del senso nella teoria linguistica strutturalista che è stato, infine, assunto dalla semiotica come il centro produttivo di una messa in forma narrativa e discorsiva del reale nota come "narratività" (Greimas 1970). La dimensione possibile del gioco come rinegoziazione dei significati e delle identità, da quelli degli oggetti di gioco a quelli dei suoi soggetti, dovrà dunque richiedere un approccio che consideri il gioco nella narratività della sua pratica in relazione alla sua dimensione sistemica e situata. Come sistema e situazione in sé ma anche in quanto sistema di modellizzazione/valorizzazione del reale potenzialmente differente dalla strutturazione del reale in altri modelli culturali noti al giocatore.

Il secondo punto, indissociabile del primo, riguarda l'idea chiave secondo cui i significati e le nostre conoscenze non esistano che come una serie di elementi potenzialmente tutti interconnessi e sempre riorganizzabili ma poi sempre organizzati localmente da sistemi strutturati e contesti che li presentano come singolari (Eco 1975, 1979, 1984; Paolucci 2010). Quando noi conosciamo e riconosciamo un significato (ovvero lo interpretiamo), dunque, lo facciamo in realtà alla luce di queste relazioni e dei contesti in cui queste appaiono. Idea, questa, fondata a sua volta sull'epistemologia peirciana della conoscenza per segni in cui l'oggetto del reale, detto dinamico, ci si rivela sempre solo sotto

un certo aspetto legato alla mediazione che ci ha portato a conoscerlo attraverso catene associative potenzialmente infinite ma poi consolidate pragmaticamente in abitudini e codifiche. La dimensione politico-possibilista del gioco consisterà nel dare “significati” e oggetti semanticamente noti a chi gioca per manipolarli ma cambiarne relazioni, contesti, mediazioni e abitudini in modo da rivelarne polisemie latenti e identità locali anziché generali/universali.

L'ultimo punto riguarda la teoria linguistica dell'enunciazione (Benveniste 1974; Paolucci 2020) tale per cui le sistematizzazioni virtuali delle differenze nei sistemi di significati non diventano reali che nel momento in cui vengono prodotte in enunciati. Da un lato questa produzione linguistica diviene dunque la produzione effettiva di un discorso sul reale secondo le logiche valorizzanti della struttura di partenza e situano l'identità stessa di chi li produce. Ma dall'altro, alla luce del lavoro combinatorio e variabile che l'enunciazione richiede (suoni e lettere nella lingua italiana che formano parole che poi si concatenano tra loro per formare frasi che a loro volta si concatenano per formare discorsi complessi), offre anche dei margini di creatività e di sovversione rispetto alle regole stesse. In questo modo lo studio del possibile meccanico nel gioco dovrà tenere in considerazione gli aspetti combinatori come modi di esprimere una soggettività e di costruire discorsi sul reale in accordo o conflitto con il sistema di gioco.

L'analisi del gioco come esperienza di realtà, nell'ottica di una filosofia del linguaggio di tipo semiotico, dovrà dunque occuparsi contemporaneamente di: strutture narrativo-differenziali di senso, processi interpretativi di riconoscimenti (e disriconoscimenti) semantico-enciclopedici, e della costruzione discorsiva del reale tramite processi enunciativi.

Poste queste basi, ora non ci resta che da vedere nel concreto come studiare, in termini filosofici e umanistici, la produzione di esperienze significative di realtà nel videogioco.

PARTE II
STUDIARE IL REALE NEL VIDEOGIOCO
TUTORIAL

CAPITOLO III

COSA SIGNIFICA IN UN VIDEOGIOCO?

Prendiamo tre titoli di recente successo: *Hi-fi Rush* (2023), *Metal Hellsinger* (2022) e *Muse Dash* (2018). A giudicare dai materiali che si manifestano sullo schermo essi non hanno praticamente nulla in comune. Dal punto di vista narrativo il primo si svolge nel futuro e vede un ragazzo picchiare dei robot con una chitarra, il secondo è uno sparatutto dark-fantasy ambientato negli inferi e il terzo non ha nemmeno una narrazione ed è vagamente erotico. Sono diversi gli stili grafici (cartone occidentale, 3D simil realistico e anime), gli stili musicali (rock, heavy metal, eurobeat-artcore) e persino i punti di vista e gli spazi di quei mondi: terza persona in uno spazio 3D, prima persona in uno spazio tridimensionale e un 2D con visuale laterale a scorrimento. Se volessimo voler spiegare cosa essi hanno di significativo in comune a partire dalle loro storie e immagini, basandoci cioè su quei criteri tipici delle analisi di romanzi o film, saremmo disarmati. La situazione migliora decisamente prendendo in considerazione quanto sullo schermo compare di specificatamente ludico: sono tutti giochi di “combattimento” a punteggio che premiano le “combo” di azioni, suddivisi in singoli livelli, i cui numerosi scontri sono giocabili e rigiocabili in molte difficoltà e in vari modi (con armi, attacchi e personaggi diversi) che si vanno sbloccando gradualmente. Senonché, i tre giochi in questione condividono queste somiglianze con circa tremila altri. Quello che li accomuna

è invece sostanzialmente una regola d'azione implementata attraverso una specifica regola d'interazione: sono tutti giochi in cui bisogna premere dei tasti andando a ritmo con la musica. La significatività che condividono, il piacere e il senso che li accomuna, si trova insomma oltre lo schermo: non solo in quello che il giocatore fa nel mondo reale ma anche e soprattutto in quello che apprende a fare.

Da qui si potrebbe concludere che il significato dei videogiochi vada cercato in una esperienza prodotta da regole di gioco (es: i colpi dati a ritmo di musica creano combo che aumentano il potere combattivo e il punteggio) e regole d'interazione (la tempistica matematica con cui bisogna premere dei tasti su un controller). Senonché, si è al tempo stesso ben costretti a riconoscere che questi tre giochi *non sono* esperienze uguali e, a dire il vero, nemmeno tanto equivalenti. Per capire queste differenze ha certamente senso andare nel dettaglio del game design per vedere, per esempio, le diverse regole di gioco in atto nel gameplay: vi troveremo diverse forme di movimento nello spazio, sistemi più o meno severi nei confronti degli errori dei giocatori, etc. Tuttavia, si fa fatica a non far risalire, almeno in parte, queste differenze a quei materiali che abbiamo prima velocemente accusati di non dirci molto sul significato di quei giochi. Dopotutto, vedere in prima persona delle orde di demoni fatti esplodere con un fucile a pompa su delle note di *death metal* non è la stessa esperienza di guardare una avvenente maiden 2D colpire con un pesce delle nuvolette a ritmo di una rilassante musica electro-pop. E così l'esempio dei tre giochi appena fatto può essere anche ribaltato: giochi con regole d'azione e d'interazione fortemente diverse possono produrre esperienze simili avendo, per esempio, tutti in comune degli intrecci e dei personaggi interessanti che il giocatore impara gradualmente a conoscere e di cui vuole manipolare l'esito finale della storia. Pensiamo al caso di detective games come: *Paradise Killer*, *Disco Elysium*, la versione VR di *The Vanishing of Ethan Carter*, *L.A Noire* e *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*. Nel caso dei giochi di ruolo classici (RPG) o di giochi con sistemi presi dai giochi di ruolo questo problema è ancora più evidente: davvero il cuore esperienziale di *Death end re;quest 2* (2020) è la meccanica per cui colpendo i nemici questi possono rimbalzare gli uni contro gli altri? Davvero il lancio dei personaggi è ciò che

distingue l'esperienza di *Disgaea* da quella di *Final Fantasy Tactics: War of the Lion*? Tali esempi problematici sono innumerevoli. Questo problema del "conflitto" tra contenuto culturale e contenuto ludico è per altro ancora più evidente rispetto alla domanda al cuore del nostro libro. Nella prima decade del Duemila, infatti, delle serie di giochi sportivi come *FIFA* offrivano un realismo grafico e referenziale (usare loghi e nomi ufficiali) a cui *PES* contrapponeva un maggiore realismo simulativo del gameplay. Similmente, serie di giochi soprattutto come *Battlefield* contrapponevano un maggiore realismo storico e tattico all'esperienza maggiormente frenetica e cinematografica di *Call of Duty*. Queste esperienze del calcio e della guerra, che hanno rappresentato una grande parte della cultura di massa videoludica in quegli anni, raggiungevano effetti di realtà al tempo stesso simili e diversi in modi differenti.

Cos'è davvero significativo, allora, in un gioco digitale? Questa domanda coincide in buona parte con la seguente: cosa si deve studiare di un videogioco per rendere conto delle sue interpretazioni? Posta in questi termini, la risposta sembra ovvia: tutto nel suo insieme! Se vogliamo capire la significatività di un'esperienza fortemente narrativa, per esempio, non possiamo trascurare le interazioni del giocatore che sono state necessarie per portarle avanti: dalle decisioni eventualmente prese ai tasti premuti per muoversi e al suo agire in quella storia in quanto personaggio. Allo stesso modo se vogliamo guardare alla significatività di uno soprattutto frenetico come *Doom* (1993) non possiamo ignorare del tutto la rilevanza culturale di essere un marine spaziale intento ad ammazzare dei demoni con delle armi imponenti. Quasi vent'anni fa gli studiosi avevano già consolidato la certezza che "il gameplay e la narrazione lavorano insieme verso un obiettivo comune, una macro gestalt che il giocatore sperimenta durante la lettura di un gioco" (Brown 2007, trad. mia). Idea che diede vita al successo della nozione di *ludonarrativo* e da cui nacquero sia le prime osservazioni di possibili dissonanze tra i significati del contenuto narrazione e quelli del gameplay⁽¹⁾ (Hocking 2007) che le prime metodologie di analisi capaci di applicare gli strumenti formali della narratologia alla dimensione

(1) Dissonanza poi reinterpretata da Seraphine (2016) come "Contrapposizione tra incentivi e direttive nella struttura narrativa da un lato e nella struttura ludica dall'altro".

ludica dei giochi (Aarseth 2012). Questo “tutto insieme” da studiare è dunque composto da almeno due diverse strutture integrate. Solo che, allo stato attuale delle nostre discipline, nessuno sembra avere ancora trovato il modo di tenere questo “tutto” insieme, data la diversità delle componenti osservabili. Ai tempi della PS1, molti giocatori scoprivano i primi giochi attraverso una serie di CD di dimostrazione chiamati “Demo”. Già in questi si potevano trovare categorie di esperienze diverse: la voce “Movies” conteneva filmati di animazione o in CGI da guardare senza interagire in alcun modo, la voce “Games” conteneva alcuni livelli da giocare fino a un certo limite di sconfitte o vittorie, la voce “Tech” conteneva dei modelli 3D animati (per esempio un tirannosauro in *Demo 1*) da poter osservare da diversi punti di vista e manipolare un po’ come giocattoli (fargli girare la testa, aprire la bocca, etc.) e la voce “V-CD” permetteva di “giocare con l’audio” creando delle configurazioni visive sulla base della musica inserita. Quando noi, oggi, giochiamo a un videogioco usufruiamo e godiamo quasi sempre di tutte e quattro queste dimensioni. Per esempio, in *Batman: Arkham City* (2011) noi ci deliziamo della storia raccontata in molti punti tramite dialoghi e cutscene cinematografiche; progrediamo nel gioco muovendoci “liberamente” nello spazio complesso della città e imparando a combattere in modi gradualmente più complessi; giochiamo in modo intertestuale con la cultura e riviviamo il piacere infantile dei nostri pupazzi di Batman manipolandone l’immagine sia attraverso il controllo dell’avatar che scegliendo il costume da fargli indossare; infine, godiamo esteticamente di un insieme audiovisivo che unisce la dimensione musicale a quella visiva. Nel momento in cui si deve rendere conto del senso del gioco da un punto di vista accademico (come nel nostro caso per indagare sulle cause dietro al “sentirsi davvero Batman”), dunque, si devono prendere in considerazione oggetti osservabili molto diversi che mal si prestano a essere studiati attraverso univoche teorie e metodologie. Una teoria estetica e/o narratologica del cinema, per esempio, sarà fondamentale per spiegare sia alcuni aspetti tecnico-autoriali del gioco sia alcuni fatti culturali che lo riguardano (es: il suo successo per la qualità del suo storytelling e della sua cinematografia) ma difficilmente potrà essere utile riguardo l’argomento della selezione dei costumi giocabili, l’esplorazione dello spazio e la curva di apprendimento del

sistema di combattimento. Ma chi può darci delle spiegazioni su questi ultimi aspetti? I detentori di un sapere tecnico, ovvero una teoria del game design. Avvicinandoci allo specifico videoludico di questa teoria, tuttavia, spunteranno ulteriori aspetti di cui non ci eravamo accorti. Il piacere del combattimento in Batman, per esempio, ha a che fare da un lato con l'intelligenza artificiale dei nemici e dall'altro con un certo modo di giocare progettato sulla base dei riflessi e delle capacità mentali e motorie di chi gioca. Entrano così in gioco altri due altri campi disciplinari: le scienze informatiche e quelle cognitive. Avrebbe inoltre senso dare una risposta al piacere del muoversi e dell'esplorare la città virtuale di Arkham: un punto su di cui potrebbe farci molto comodo il sapere dell'architettura e della pianificazione urbana dato che le città videoludiche più complesse vengono effettivamente concepite e costruite secondo questo sapere in modo matematicamente rigoroso. Non per ultimo, anche la psicologia avrebbe moltissimo da darci sulle emozioni suscitate dal gioco, su alcuni comportamenti elicitati dalle sue situazioni e sul senso di alcune tipiche "ossessioni" videoludiche come il voler trovare e superare tutte le quattrocento diverse prove dell'enigmista.

Il problema di questa diversità degli oggetti osservabili (e dunque studiabili) è però in realtà ancora più grande, nella misura in cui non si limita nemmeno alle componenti ornitorinchie del gioco stesso. Facciamo un esempio concreto (Giuliana 2023): uno studioso vuole indagare il videogioco per esaminare un aspetto particolare della cultura umana quale la religione. Bene, dove si trova la religione nei videogiochi? La si trova nelle storie e nelle immagini create dagli autori dei giochi esaminati, certo. Ma guardare a queste ci dice davvero tutto? Assolutamente no. Quando nascono formalmente gli studi sulla religione incentrati sui videogiochi (Campbell e Grieve 2014), che sono parte a loro volta di studi del rapporto tra religione e digitale, ci si rende presto conto che non si possono ignorare i comportamenti empirici dei giocatori e le loro interpretazioni. Così mentre una parte di questi studiosi si occupa dei contenuti creativi degli autori rintracciabili nei testi (es: religioni, divinità e sistemi metafisici inventati), altri si recano nei mondi virtuali online per osservare sia come i giocatori scelgono di comportarsi nei confronti di queste e sia le dimensioni religiose che essi portano dentro il gioco (per esempio celebrare la messa per un funerale o inventarsi miti e spiegazioni metafisiche per dare senso

al mondo di gioco). L'analisi del testo si apre dunque ad analisi (metodi e teorie) sociologiche ed etnografiche. La questione diventa poi ancora più complessa nella misura in cui, ora che abbiamo introdotto come oggetto di studio i giocatori empirici (sia come individui che come comunità), lo studio di questi si sposta fuori dal gioco stesso: su quello che possono raccontare se intervistati o in altri spazi dove si parla del gioco (analisi dei racconti delle loro esperienze su forum, pagine social, video, etc.). A questo punto, inoltre, avremo già chiamato in causa almeno altri due campi di studi: quello dei media e quello della cultura digitale, e più specificatamente di internet. Infine, questi studi sulla religione hanno messo in luce di non poter nemmeno escludere il ruolo del coinvolgimento mentale dei giocatori nei confronti delle tecnologie di gioco: quel qualcosa di *magico* e *spirituale* che è intrinseco all'esperienza stessa di un audiovisivo interattivo e sensorialmente immersivo. Si aggiungono così dunque ancora altre discipline: estetica, psicologia, antropologia e molte altre. Nonostante sin dai primi anni 2000 le definizioni più accettate del videogioco sottolineassero questa compresenza di aspetti diversi (Esposito 2005) e la necessità di tenerli insieme, di fatto poi molti studiosi hanno quasi sempre lavorato su dei singoli aspetti più consoni alla loro disciplina.

Idealmente, l'approccio di questo libro vuole essere un modo per superare questo problema tenendo insieme e correlando almeno quattro diverse dimensioni della significazione videoludica:

- la questione umanistico-contenutistica: il senso delle storie e delle rappresentazioni audiovisive in termini semantici;
- la questione ludologico-cognitiva: i presupposti e gli effetti delle regole di gioco e delle regole d'interazione;
- la questione socioculturale: il senso delle pratiche sociali attorno ai contenuti e in relazione al contesto storico;
- la questione estetico-mediologica: le implicazioni delle tecnologie adoperate che mediano l'esperienza videoludica

L'intenzione c'è, certo, ma sarebbe disonesto dire che questo libro riesce veramente a tenere insieme tutti i diversi aspetti del gioco. Infatti, anche noi dovremmo escludere alcuni aspetti. Dovendo scegliere cosa escludere, sulla base di un criterio di utilità disciplinare (far progredire

la teoria semiotica) e interdisciplinare (dare ad altri alcuni strumenti e suggerimenti utili), il nostro sarà nello specifico uno studio sulla significatività delle RLD inteso a indagare quanto accade di semiotico *dietro* alle loro parole, immagini, musiche e persino regole. Ciò implica l'assenza in queste pagine di riflessioni sulla dimensione visivo-artistica dei videogiochi e, soprattutto nel secondo volume, di descrizioni e analisi approfondite delle trame dei videogiochi. Si tratta di un approccio fortemente ispirato e influenzato da alcune teorie dei game studies che per prime hanno delineato questo progetto di ricerca (che vedremo tra poco).

Questa scelta può stupire per due motivi. Prima di tutto qualcuno potrebbe dire che noi conosciamo già la risposta a questa domanda: questo qualcosa di speciale che rende significative le immagini e storie del videogioco è la sua interattività. Verissimo, da praticamente trent'anni quando si parla del coinvolgimento del giocatore empirico oltre lo schermo nel testo, la parola chiave ricorrente è quella di "interattività". Ma cosa vi è di significativo nel premere un tasto su controller o preferire una spada a una balestra? E cosa distingue l'interattività di un videogioco da quella di un giocattolo, del film Netflix *Bandersnatch*, di un sito web, di un distributore di bevande o ancora di un video su YouTube a 360 gradi? L'assoluta vaghezza di questo concetto e il riduzionismo/determinismo mediologico che implica, lo rende poco esplicativo e di conseguenza sfortunatamente poco fertile per tutti e tutte coloro che lo hanno usato come punto di partenza per spiegare tanto il piacere quanto la significatività delle RLD. È infatti da circa venti anni che chi studia i videogiochi se ne lamenta (Zimmerman 2004, pp. 155-158).

Il secondo motivo per cui il nostro parziale disinteresse per le storie e le immagini potrebbe sorprendere riguarda invece il fatto che il videogioco sembra oggi affermarsi culturalmente sempre più come forma d'arte visiva e come mezzo di storytelling. Infatti, se studiando il contesto videoludico passato era quanto meno pensabile trascurare questa dimensione a favore di altre (studiando quei tempi in cui i titoli più comuni e noti erano *Pong*, *Space Invaders*, *Pac-Man*, *Super Mario Bros*, *Tetris*, *Contra*, *Mortal Kombat*, *Doom*, *Gran Turismo*, etc.), farlo oggi sembra invece problematico da diversi punti di vista. Prima di esporre le teorie dei game studies che saranno fondamentali per la nostra analisi,

dobbiamo dunque discutere della significatività del comparto narrativo e audiovisivo nel contesto videoludico contemporaneo.

3.1. Le narrazioni audiovisive nel gaming contemporaneo

Vi sono almeno tre diversi motivi per cui lo studio contemporaneo del videogioco non può fare a meno di occuparsi delle sue storie e immagini.

Prima di tutto, oggi molti videogiochi *vengono prodotti come storie audiovisive*.

Non vi sono dubbi sul fatto che i tempi siano cambiati dall'epoca in cui il mondo impazziva per *Pong*. In passato, nemmeno le prime avventure interamente testuali (*Colossal Cave* nel 1976) e opere esplicitamente transmediali (le versioni di *Star Trek* del 1971 e 1979) offrivano un'esperienza anche solo vagamente vicina a quella del cinema o della letteratura di consumo. Alla domanda "cosa racconta questo videogioco?" a lungo si è risposto necessariamente con un tema o, meglio, tramite un copione: *Space Invaders* (1978) è un gioco sul tentativo di invasione della Terra da parte degli alieni. Inoltre, per colpa della grafica e dei limiti di hardware poteva spesso essere assai difficile rispondere a una tale domanda: per capire che il tema di *Breakout* (1976) fosse l'evasione dal carcere bisognava guardare ai disegni sul cabinato. Oggi, al contrario, i videogiochi sono capaci di essere delle vere e proprie opere narrative audiovisive di cui il più grande valore è proprio la storia raccontata tramite dialoghi e immagini in movimento di cui si apprezza la bellezza. L'ultimo videogioco dei *Guardiani della Galassia* (2021) è stato per me una esperienza cinematografica qualitativamente superiore al film del 2017, e ha ricevuto riconoscimenti maggiori sia dalla critica che dal pubblico. Non a caso, le principali riviste specializzate attribuiscono ai giochi dei punteggi facendo spesso una media che unisce la narrativa, la bellezza artistica e il gameplay. Se è vero che i "personaggi-pupazzi" come Mario esistono ancora e rimangono iconici di questo medium, è altrettanto vero che alcuni titoli presentano oggi dei personaggi completi e abbastanza complessi i cui dialoghi sono il mezzo principale tramite cui queste storie possono affrontare anche dei temi storici ed esistenziali. Per molti videogiocatori questa affermazione rievocherà ricordi felici di giochi di epoche e generi completamente diversi: la serie dei giochi

di ruolo di *Baldur's Gate* (1998-2023), il reboot della serie action di *God Of War* (2018-2022), la serie sci-fi *Bioshock* (2007-2013), la grande opera pacifista costituita dai giochi di *Metal Gear* (1987-2015), la comica trilogia originale dall'avventura grafica di *Monkey Island* (1990-1997), e per gli appassionati del Giappone magari anche il franchise delle *visual novel* investigative di *Danganronpa* (2010-2021). In tutti questi esempi, cambiare gli eventi che ne costituiscono la storia o rimuovere i personaggi principali e i loro dialoghi vorrebbe dire distruggerne tanto il senso quanto il piacere. Inoltre, i videogiochi non mancano nemmeno di opere narrative che soddisfino quegli spettatori che godono di quei testi di cui non è immediatamente chiara o univoca l'interpretazione: si discute sul finale di *Silent Hill 2* da più di vent'anni⁽²⁾. E non mancano nuovi titoli di successo contemporanei come *Returnal* che richiedono letture simbolico-allegoriche, o come *Elden Ring*, che spingono alla creazione video speculativo-esplicativi su YouTube di 25 ore sul senso della loro storia (video prodotti tramite confronti esegetici della comunità internazionale su ogni aspetto del gioco: ogni simbolismo, ogni possibile traduzione alternativa tra giapponese e inglese, ogni collegamento intertestuale, etc.). Persino negli sparatutto competitivi (*Call of Duty: Black Ops* e *Battlefield Bad Company 2*) possiamo trovare, da almeno quindici anni, delle modalità narrative di ottima fattura che hanno contribuito al culto di questi titoli. Alcuni sparatutto cooperativi come *Borderlands 2*, poi, hanno non solo belle storie ma vincono persino premi per il miglior personaggio e la miglior recitazione dell'anno. Similmente, già nel 2003 un picchiaduro di wrestling come *WWE: Here Come The Pain* offriva una modalità narrativa curata con addirittura trame ramificate che offrivano percorsi ed esiti multipli in base alle scelte del giocatore. Proprio questo genere ha visto i suoi titoli più iconici preoccuparsi sempre più della narrazione dietro i combattimenti, basti pensare che l'ultimo *Mortal Kombat* (2023) contiene circa quattro ore di filmati. Non diverso è il caso dei MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) competitivi come *League of Legends* e degli MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) come *World of Warcraft* che contengono delle lore imponenti e, nel caso del secondo, di cui l'ultima espansione *Shadowlands* prevede quasi due ore di dialoghi e filmati non

(2) <https://www.denofgeek.com/games/silent-hill-2-true-ending-canon-explained/>

interattivi. Finanche *Outriders*, soprattutto sci-fi la cui storia stereotipata fu derisa e criticata, ha prodotto un approfondimento narrativo sul suo mondo, i suoi eventi e personaggi contenuto in 339 diari narrativi che il giocatore può leggere. Come ignorare, poi, il grande valore narrativo dei giochi procedurali (*Rim World*, *Stellaris*, *Dwarf Fortress*) che, pur senza avere una storia predefinita, hanno valore per le interpretazioni narrative dei concatenamenti di eventi che producono? Le comunità di questi giochi condividono costantemente e con grande entusiasmo le narrazioni che si sono generate in modo imprevisto durante le loro partite⁽³⁾. Questi esempi sembrano suggerire il fatto che un potenziale narrativo sia ormai quasi *necessario* per un videogioco a prescindere dal suo genere. Non di meno, in tutti questi giochi esistono anche delle parti di gameplay di qualità che ne costituiscono il valore propriamente ludico: modificare l'identità matematica dei personaggi rendendoli progressivamente più forti con oggetti e capacità magiche, eseguire una parata con una tempistica perfetta e poi un contrattacco potente, mirare alla testa di un nemico indietreggiando in uno spazio tridimensionale, imparare a memoria la ronda di un soldato controllato dall'intelligenza artificiale, esplorare un'immagine al fine di trovarne i dettagli nascosti per risolvere un problema logico, ricordarsi le strade di città virtuali, memorizzare le sequenze di attacchi di un Boss, etc. Più vicino al nostro argomento è il fatto che nei ricordi dei videogiocatori vi siano molti giochi che si giocano per la loro storia *nonostante* l'esistenza di pessimi gameplay (problemi con i controlli, la telecamera, l'intelligenza artificiale, etc.) e game design (es: giochi eccessivamente ripetitivi, immotivatamente punitivi, etc.): gli horror *Deadly Premonition* (col suo "fascino da B-Movie") e *Soma*, l'action *Alpha Protocol*, i giochi di ruolo *Nier* (nella sua versione originale) e *Planescape: Torment*, sono tutti esempi di questo. Inoltre, talvolta si accetta un gameplay/gamedesign deludente non tanto per una narrazione nel senso pieno del termine (personaggi interessanti, colpi di scena, originalità degli eventi, dialoghi, etc.) quanto per la bellezza di un mondo da scoprire: lo dimostrano il successo commerciale di *Hogwarts Legacy* (che ha realizzato il sogno di molti desiderosi di "vivere" nei luoghi di Harry Potter) e l'insuccesso di *We Happy Few* di cui è

(3) https://www.reddit.com/r/Stellaris/comments/170ou3c/what_is_your_most_epic_war_story/ ; https://www.reddit.com/r/Stellaris/comments/r2g1se/the_emergent_storytelling_in_this_game_is_so_great/

rimasto il ricordo positivo di un'affascinante ambientazione (un 1964 alternativo dove l'Inghilterra è diventata un regime distopico che costringe i suoi abitanti a una felicità indotta farmacologicamente). Anche in questi casi, tuttavia, la parte ludica del videogioco è ben presente e consente di distinguerlo chiaramente da altri media. La componente dello spazio che li contraddistingue, in particolare, è ancora oggetto al centro della riflessione (Domsch 2019) e fu individuata sin dall'inizio dei game studies come un aspetto unico dello storytelling videoludico:

I game designer non si limitano a raccontare storie, ma progettano mondi e scolpiscono spazi. Non è un caso, per esempio, che i documenti di progettazione dei giochi siano stati storicamente più interessati a questioni di level design che di trama o di motivazione dei personaggi. (Jenkins 2004, trad. mia)

Vi sono però oggi molti altri titoli in cui le parti di gameplay vengono di fatto ridotte a parti di interazione che sono puramente funzionali al procedere a una narrazione impreziosita, potenzialmente, dal plusvalore artistico-estetico delle immagini. Vengono a questo punto in mente due generi che, a dire il vero, non sono affatto contemporanei: i film interattivi e le visual novel. Entrambi sono però nati storicamente (pensiamo a *Dragon's Lair* e *The Portopia Serial Murder Case* del 1983) come titoli dai forti tratti ludici come la possibilità di perdere, un agire "meta" orientato alla manipolazione del testo in una direzione desiderata, punteggi, la presenza di puzzle da risolvere e conseguenti momenti di stallo, e persino la necessità di una certa prontezza di riflessi motori (il *Quick Time Event* iconico dei film interattivi). Tutti aspetti che, lo vedremo più avanti, mettono in crisi il modello classico della narrazione e in particolare quello secondo cui si costruisce la significatività del film. Invece, parlando di videogiochi prodotti innanzitutto come storie, vengono in mente titoli i cui elementi ludici (come sfida e controllo) sono non solo ridottissimi ma sembrano formali anziché sostanziali (es: presentano prove motorie o logiche ipoteticamente fallibili, ma così facili che il fallimento praticamente non è previsto) in modo da non intralciare la storia e le sue immagini. Una famosa serie di questo tipo di videogioco è quella di *Life is Strange*, pubblicata dal grande editore Square Enix nel 2015. Diversi anni prima

di questo titolo, vi furono tuttavia una serie di giochi indipendenti che ebbero un successo inaspettato proprio in quanto non comprendevano quasi nessuna fase propriamente ludica o “azione” e consistevano invece quasi interamente in dialoghi e letture disposti in vari punti di spazi 2D e 3D. Tanto che non si sapeva se considerarli videogiocchi. Uno dei primi e dei più noti in questa categoria è *To the Moon*, un titolo del 2011 che si distingue dal solito videogioco anche per un fatto emotivo: ha fatto piangere moltissimi dei suoi giocatori (me compreso!) per la sua storia dolce-amara. Subito dopo sono seguiti giochi come *Dear Esther* (2012) e *Gone Home* (2013) descritti inizialmente con il nome dispregiativo di “simulatori di camminata”, ma poi di fatto accettati con entusiasmo da una parte del pubblico. Da allora molti altri titoli hanno seguito questa strada, di cui due nuovi *indie* che sono interessanti da considerare per la nostra riflessione. Il primo è *Oxenfree* (2016) che vede come protagonisti degli adolescenti che si trovano ad affrontare delle situazioni paranormali e coltivano diversi rapporti interpersonali. A fare di questo prodotto un’opera soprattutto narrativa non sono solo il setting (simile a quello di serie televisive come *Stranger Things* dello stesso anno) e la grande cura dei personaggi ma anche il fatto che, nonostante alcuni aspetti ludici formali, il fulcro dell’interattività stia nello scegliere risposte di dialogo sulla base di quello che si sente di voler dire. Nei dialoghi, curati tanto in termini di contenuti quanto di uso della lingua, si ha la possibilità sia di evitare di rispondere che di interrompere gli altri mentre parlano (una novità rispetto al classico dialogo “a turni”) in modo da replicare nel modo più naturale possibile l’atto del parlare con altri. Questi dialoghi hanno sì delle conseguenze che fanno variare il testo, ma quali queste siano cruciali non è mai del tutto chiaro e di conseguenza il punto di questa “scelta” risiede nell’espressione del proprio pensare/sentire anziché nella tradizionale manipolazione degli esiti e dei valori del testo. Un secondo esempio, pubblicato un anno dopo, è *Night in The Woods* divenuto famoso per il contrasto tra la sua apparenza da “cartone animato” e i suoi dialoghi (anche qui la parte sostanziale del gioco) che affrontano temi profondi: la morte di familiari, l’insicurezza emotiva ed economica, il rifiuto dell’età adulta, le dipendenze, il senso di fallimento personale, etc. La narrazione si dimostra interessante sin dal setting specifico e realistico: una cittadina che richiama gli Stati Uniti medio occidentali contemporanei e vista attraverso

gli occhi di una millennial. Il gioco ci mette infatti nei panni di una protagonista femminile (una gattina antropomorfa) ventenne che abbandona l'università e non ha altra scelta che quella di tornare, a suo malgrado, nella sua città natale che non ha inizialmente nulla da offrirle e richiama alcuni aspetti sgradevoli del suo passato. Definito non a caso un “character-driven game”, Mae è un personaggio principale fuori da ogni stereotipo: a tratti dolce ma anche con comportamenti che sembrano richiamare un disturbo antisociale di personalità, al tempo stesso intelligente e incline a fare cose stupidissime (scopriamo entro la prima ora di gioco che il suo computer è pieno di virus per colpa dei siti pornografici che guarda). Di tutti questi sei giochi appena citati è molto facile immaginare degli adattamenti non interattivi, anche per la loro breve durata rispetto alla media (circa 5 ore contro una media di almeno 20-30), mentre invece le traduzioni intersemiotiche di esperienze più fortemente ludiche sono tipicamente problematiche e poco apprezzate: pensiamo al recente film di *World of Warcraft*. Inoltre, non a caso si tratta di giochi consigliati proprio a chi non ha esperienze passate con i videogiochi. Questi esempi mettono in luce un ulteriore elemento importante, ovvero l'influenza delle narrazioni non-videoludiche sui videogiochi contemporanei in termini di tematiche e rappresentazioni. Basta guardare ad alcuni dei titoli più premiati degli ultimi anni come *God of War*, *The Last of Us (I e II)*, *The Witcher 3*, *Guardiani della Galassia* e persino *Returnal* per vedere che sono opere narrative a tutti gli effetti e che hanno tutte in comune il tema dell'amore dei genitori per i loro figli (naturali e adottivi). Troviamo anche una maggiore inclusività nelle narrazioni mainstream: non solo *Final Fantasy XVI* riprende alcuni toni della serie *Game of Thrones* e vede nella sua narrazione un entusiasmante personaggio omosessuale dalla grandissima importanza e dipinto fuori da ogni stereotipo (in particolare considerando il genere degli JRPG a cui appartiene). Potremmo poi essere sorpresi che un gioco intitolato “Yakuza: Like a Dragon” (2020) ci racconti la storia di quattro quarantenni disoccupati che hanno commesso alcuni errori in passato e devono ripartire da zero per costruirsi un posto e un ruolo nella società. In altre parole, le storie di molti titoli odierni vengono prodotte pensando a uno spettatore medio (il “lettore modello” discusso in Eco 1978 e 1979) che cerca nelle narrazioni quel senso di conforto, rassicurazione e rinforzo positivo derivante dal vedere trionfare

sullo schermo i suoi stessi valori politico-morali (l'importanza della collettività, la famiglia, l'amore, etc.): un fenomeno tipico della cultura di massa e denominato da Umberto Eco *midcult*. Questo fatto di modellare i videogiochi pensando sempre più agli appassionati di film, serie e romanzi emerge anche dal punto di vista del gameplay: i giochi pubblicati dai grandi editori sembrano diventare sempre più "facili" e sempre più spesso i giochi comprendono delle modalità "narrative" che mirano a valorizzare le loro storie simulando un'esperienza di storytelling "continuo". Scompaiono così, per esempio, tutte quelle classiche fasi di tentativo-sconfitta-tentativo e talvolta vengono rimosse alcune regole centrali come la morte permanente dei personaggi in battaglia in serie dove proprio questa funzione era iconica (*Fire Emblem*). Addirittura, sempre più spesso i giochi vengono progettati pensando a un pubblico di spettatori non-giocanti: pensiamo al caso di *Street Fighter 6* che ha non solo ridotto la sua complessità ma che, puntando a una "spettacolarizzazione cinematografica", aveva introdotto quasi "forzatamente" la meccanica del *come-back* (il colpo di scena della rimonta sportiva) come parte centrale del gameplay.

Il secondo motivo per cui la nostra scelta di trascurare le narrazioni, immagini e musiche può stupire sta *nello stretto rapporto tra il senso (e piacere) provato da chi gioca e la rappresentazione audiovisiva di un certo contenuto culturale*.

Senza l'ombra di un dubbio, il videogioco preferito di molte giocatrici e molti giocatori avrà a che fare con quello che quel titolo rappresenta e racconta con parole e immagini. Dopotutto è da quasi quarant'anni che la serie *Wolfenstein* (1981-2019) ci allietta permettendoci di trucidare nazisti. Sostituirne le armi con un "lancia frutta" e i nemici con delle capre, come fece nel 1995 il videogioco cristiano *Super 3D Noah's Ark*, senza dubbio ne cambia l'esperienza e la significatività. Lo stesso può dirsi dei gattini che oggi troviamo dappertutto: dai divertentissimi *Cat Quest* (2017) e *Little Kitty, Big City* (2024) a *Stray* (2022).

Ci riferiamo insomma al fatto ovvio che chi, per esempio, ama il calcio ne apprezzi facilmente la trasposizione videoludica così come accade anche per i giochi musicali. Qualunque sia "l'oggetto" che piace a un certo pubblico, i videogiochi gli offrono la possibilità di vederne sullo schermo la sua simulazione visiva e di interagirvi in qualche modo. Nel caso

delle cose che esistono davvero nella nostra realtà fisico-storica, i videogiochi permettono di guidare ogni tipo di veicolo (treni, pullman, camion, trattori), di incarnare ogni sorta di animale (cavalli, scoiattoli volanti⁽⁴⁾, e insetti vari⁽⁵⁾), di esercitare ogni tipo di mestiere (il poliziotto, il benzinaio⁽⁶⁾, la barista o il birraio⁽⁷⁾), di praticare ogni tipo di hobby (le immancabili caccia e pesca ma anche la fotografia e lo yoga), e di manipolare ogni tipo di strumento inventato dall'uomo come i pulitori con acqua ad alta pressione (*Power Washing Simulator* e le sue tre milioni di copie vendute). Anche nel caso di cose e personaggi che vengono dalla finzione, si applica lo stesso principio: difficilmente non si trovano giochi su un film o franchise di grande successo. Tornando al nostro ragionamento, sembra dunque sensato pensare che chi è appassionato di serie animate giapponesi ne apprezzerà facilmente le opere transmediali (es: i più di centocinquanta videogiochi di *Dragon Ball*) e/o le numerose opere che ne riprendono l'estetica visiva (da *Genshin Impact* alla serie dei *Tales of*) e la narrativa (*Persona 5* e il dio malvagio come nemico finale divino sconfitto grazie al potere della collettività). O ancora, pare ovvio che chi ama la letteratura fantasy trovi piacere nelle opere videoludiche dello stesso genere (giochi di ruolo), che sono quasi sempre ricche di testo da leggere. Mentre chi preferisce l'esperienza cinematografica troverà una maggiore soddisfazione nei cosiddetti "film interattivi" che talvolta prevedono persino la recitazione di effettive star del cinema come Willem Dafoe in *Beyond Two Souls* o Keanu Reeves in *Cyberpunk 2077*. Questo vale non solo a livello dei titoli prodotti da esperti ma anche dei giochi per così dire "amatoriali": pensiamo al senso di giocare a *Call of Salveenee* "che ti permette di salvare i Marò e di scatenare epiche battaglie a colpi di populismo"⁽⁸⁾ o ancora ad *Al Bano VS Dinos* rilasciato dopo la famosa affermazione del cantante: "L'uomo ha distrutto i dinosauri, fermerà anche il coronavirus"⁽⁹⁾. In un certo senso, dunque, l'incredibile varietà espressiva del videogioco sembra bastare a giustificare la trasversalità di un successo

(4) *AWAY: The Survival Series*.

(5) *Nature And Life – Drunk On Nectar*.

(6) *Gas Station Simulator*.

(7) *Brewmaster: Beer Brewing Simulator*.

(8) <http://callofsalveenee.it/wordpress/product/call-of-salveenee/>

(9) https://www.repubblica.it/spettacoli/musica/2020/05/24/news/al_bano_a_domenica_in_l_uomo_ha_distrutto_i_dinosauri_fermerà_anche_il_coronavirus_-257531509/

che sta in qualche modo *fuori* dal videogioco in sé come prodotto ludico. Le stesse esperienze di realtà che tanto ci interessano sono, indubbiamente, esperienze immaginifiche: dall'osservare le immagini della faccia del proprio cagnolino in *Nintendogs* (2005) al collezionare immagini di “mogli” (*Azur Lane* 2017 o *Goddess of Victory: Nikke* 2022) nel genere (economicamente colossale) dei gacha per mobile.

Il terzo e ultimo motivo riguarda il fatto che *sembra impossibile occuparsi delle esperienze videoludiche trascurando le immagini da cui nascono*.

Esperienze violente, artistiche, erotiche, rilassanti, angoscianti: tutte queste descrizioni hanno senz'altro a che vedere tanto con il contenuto delle immagini quanto con il linguaggio visivo utilizzato. Inoltre, come negare il rapporto tra il piacere dell'esperienza videoludica e la sua estetica? Proprio come nel caso della narrazione, non avremo difficoltà a citare giochi amati per la loro qualità artistica quasi a scapito del gioco stesso. Come negare che il videogioco sia apprezzato in quanto insieme e continuum di immagini in movimento, colori, musiche e suoni attorno ai quali si organizzano esperienze percettive ed emotive diversissime (dalla luminosa leggerezza del primo *Super Mario Bros* al cupo mondo sanguinolento del primo *Doom*), che mirano e riescono a risultare nella sensazione del “bello”? La bellezza della rappresentazione artistica della foresta di Shoshone durante il tramonto in *Firewatch* e il crudele smembramento e svisceramento fotorealistico dei propri avversari in *Mortal Kombat* non possono essere facilmente considerati aspetti “secondari” dell'esperienza di questi testi e possono certamente spiegare le preferenze di alcuni giocatori per l'uno o l'altro titolo⁽¹⁰⁾. E lo stesso vale anche per le loro musiche, che oggi molti riascoltano con piacere e nostalgia grazie al loro rievocare le esperienze virtuali passate. Non si saprebbe nemmeno dare conto pienamente dell'esperienza dell'open-world senza riferirsi a come questi giochi offrano degli splendidi panorami da osservare. Non solo, ma noi parliamo di “realtà virtuale” sia per il realismo sempre maggiore delle grafiche che per una sempre maggiore immersione sensoriale nelle immagini (pensiamo al passaggio da Pac-Man alla VR). Non è un caso che i simulatori più famosi optino per estetiche fotorealistiche. Guardando agli ultimi vent'anni non si riesce a pensare a un solo titolo, di qualsiasi genere

(10) Lo stesso vale anche per le musiche dei videogiochi, che oggi molti riascoltano con piacere e nostalgia grazie alla loro capacità di rievocare le esperienze virtuali passate.

e background produttivo, che abbia avuto successo pur avendo completamente sbagliato il proprio comparto audiovisivo. Ancora più grave, trascurare le immagini significa trascurare in parte un elemento fondamentale della significazione videoludica: *la loro spazialità* tanto in termini di spazio visivo (che come vedremo è stato l'oggetto principale delle indagini semiotiche passate) che di spazio di movimento. Come possiamo negare, infatti, che la questione dell'immersività e della realtà del mondo virtuale sia anche legata a questo mondo come spazio rivelato al giocatore attraverso un piano sequenza senza fine? Già nel primo decennio della sua affermazione commerciale il videogioco sviluppa, con i suoi *scroller* orizzontali (*Defender* 1980) e verticali (*Speed Race* 1974), l'esperienza estetica di una immagine potenzialmente infinita. Pensiamo alla rilevanza dei giochi detti "open world" (ossia separazioni in livelli) come valore ricercato a priori dai giocatori, con il caso emblematico della serie di *Zelda* che in qualche modo ne ha plasmato la storia (sin dal primo titolo nel 1986) e ne mantiene l'eredità. Da ormai diversi anni, sembra quasi che il mercato tripla A tenda a produrre innanzitutto immensi spazi esplorabili attraverso *un flusso ininterrotto di immagini velocissime*: i nuovi titoli *Assassin's Creed*, *Grand Theft Auto*, *Just Cause*, *Spiderman* (2018 e 2023), *Ronin* (2024) e persino numerosi titoli di corse automobilistiche dopo gli esperimenti inaugurati da *Burnout Paradise* (2008) e ancor prima *Test Drive Unlimited* (2006). Anche fuori da quel mercato troviamo molti giochi di successo che sembrano avere senso e valore soprattutto come spazi esplorabili entro cui muoversi è piacevole: gli *endless runner* per dispositivi mobili come *Alto's Adventure* (2015) e *Vector Full* (gioco del 2012, incentrato sull'estetica del parkour); l'icona del gioco artistico *Journey* (2012) con il suo caratteristico spazio esplorabile *scivolando* (modo di esplorazione dell'immagine che ritroviamo in giochi del 2020 come *Haven* o *The Pathless*); il gioco di scalata *Jusant* (2023) ma anche *A Short Hike* (2019). Ancora più in generale e tornando indietro negli anni, non si potrebbe spiegare il successo di moltissimi titoli indipendenti contemporanei senza considerare il mondo di gioco come configurazione visivo-spaziale in un genere come il *metroidvania* (*Metroid* 1986).

Infine, soltanto attraverso lo studio dell'immagine come spazio è possibile tenere conto di un elemento tanto iconico del videogioco quanto essenziale alla costruzione del suo senso: le sue interfacce grafiche (altro

tema prediletto della passata semiotica del videogioco, come vedremo), quello spazio rappresentativo del mondo di gioco circondato/incorniciato da uno spazio operativo del giocatore (con cuori, mappe, punti, etc.). Insomma, in base a questi tre punti (narrazione, contenuto culturale, estetica) potrebbe giustamente sembrare che le risposte sulla significatività dell'esperienza videoludica siano, se non proprio palesi, quanto meno palesate in tutto ciò che compare sullo schermo e risuona attraverso di esso. Sembra difficile affermare un qualsiasi "unicum" della significatività videoludica se non nella continuazione ed emulazione di esperienze di senso precedenti ed appartenenti ad altri media. E se così fosse non vi sarebbe dunque alcun bisogno di una teoria come la nostra in quanto tutte le sue domande sarebbero riconducibili a domande su altri linguaggi espressivi e/o al massimo sul fenomeno delle traduzioni intersemiotiche e sulle mediazioni tecnologiche di questi linguaggi.

In un certo senso, sembra che l'incredibile varietà espressiva del videogioco basti a giustificare la trasversalità di un successo che si trova in qualche modo *fuori* dal videogioco in sé come prodotto ludico. In conclusione, tutti gli esempi fin qui citati sono dimostrazioni lampanti di quanto interesse vi possa essere nello studiare le storie dei videogiochi e le sue rappresentazioni del mondo. Io stesso ho dimostrato questo fatto lavorando sul tema del ripensamento culturale del "macchinico" (Giuliana 2021) e sulle rappresentazioni del futuro (Giuliana 2024).

3.2. Storie fantastiche e immagini d'arte: di cosa non parleremo

Ritornando agli esempi menzionati in apertura (cfr. pp. 9-10), vi sono però numerosi buoni motivi per pensare che la significatività del videogioco come esperienza di realtà rimanga legata alla dimensione performativo-possibilista del gioco (cfr. 2.3). Che nasca da una *realtà molteplice e indeterminata, virtualità*, che attraverso *un impegno intenzionale* noi determiniamo, trasformiamo e realizziamo secondo *regole, logiche, modi e sistemi di produzione*. Che il senso nel gioco stia, dunque, in ciò che sta dietro alla produzione delle storie e immagini: nella combinazione, ripetizione, casualità, manipolazione, progettualità personale (la serie dei *Pokémon*), curiosità (*Animal Well* 2024) e persino fatica. Da questo punto

di vista, rendere conto del reale dell'eroe di *Metal Gear Solid* (1998) che viene torturato o di Goku che scatena la sua potenza in un'onda energetica (serie *Budokai* di *Dragonball*) vuol dire guardare dietro lo schermo a chi sta premendo i tasti con tutta la foga e l'energia che ha a disposizione.

Si tratta di una prospettiva che, alla luce di diversi fatti, assume anch'essa perfettamente senso sia nel contesto contemporaneo che alla luce della storia del videogioco.

Primo, l'esplosione della narrazione nel mondo videoludico non ha implicato la fine delle pessime storie e l'insuccesso dei giochi che non ne presentano alcuna: molti dei più giocati oggi rientrano precisamente in questa categoria (*Fortnite*, *Minecraft*, *Roblox*, *Candy Crush*, *PUBG*, *Pokémon Go*). Generi come quelli della "costruzione" (*Factorio*, *Satisfactory* e in fondo persino *Palworld*) e della "coltivazione" (*Stardew Valley*, *Farming Simulator*, *Animal Crossing*) trovano anch'essi il loro successo fuori dalla narrativa (intesa in senso tradizionale) e dall'esperienza artistica. Anche la critica videoludica non ha alcun problema a dare a un gioco come *Anno 1800* un voto di 8,5/10 nonostante riconosca esplicitamente una pessima modalità storia e dei pessimi dialoghi considerati come degli "elementi accessori"⁽¹¹⁾. Mentre la mancanza di aspetti ludici significativi in un videogioco tende spesso a produrre lo scontento del pubblico o a una esclusione dalla categoria di videogioco, e questo nonostante la presenza di ambizioni narrative e culturali (pensiamo al caso italiano di *Wheels of Aurelia*). Come abbiamo già discusso, i testi videoludici con un importante contenuto narrativo, culturale ed estetico si affermano comunque anche per le loro qualità ludiche (le serie di *Bioshock* o *Fallout*, i giochi come *Hollow Knight* e *Hades*, etc.). Persino generi da cui ci aspetterebbe una dimensione ludica pretestuale, come i già citati giochi *gacha* per dispositivi mobili, presentano talvolta una notevole complessità dal punto di vista delle loro regole, modalità di gioco e matematiche. Secondo, la diffusione dei videogiochi nella cultura di massa è avvenuta anche tramite lo streaming con Youtuber che trascurano spesso la narrazione o l'esperienza artistica. Da un lato con una preferenza per giochi che non si caratterizzano né per la loro narrativa né per la loro esperienza artistica ma per la loro dimensione competitiva (*League of Legends*; *Fortnite*); per

(11) <https://youtube.com/watch?v=9CIyyE45jPQ>

la loro difficoltà e rigiocabilità (*The Binding of Isaac*; *Getting Over It with Bennett Foddy*) o ancora per delle possibilità creative e interazioni sociali (*Minecraft*; *Roblox*). Dall'altro, spesso "abusando" delle possibilità interattive di giochi con aspetti narrativi e artistici importanti (*Dark Souls*) per raggiungere degli effetti ironici.

Terzo, non si potrebbe spiegare la storia critica del videogioco solo in termini di belle immagini e parole. Rispetto al passato, la storia del videogioco si presenta *soprattutto* come una storia di "primati" di regole, meccaniche, azioni, fisiche e aspetti tecnici legati sia alla programmazione che ai dispositivi di controllo. Anche quando questi hanno a che vedere con aspetti narrativi o audiovisivi, la critica ne mette in luce la natura di strumento dato in mano al giocatore per fini sostanzialmente ludici (es: la telecamera a 360 gradi in *Super Mario 64*) il cui senso sfugge ai modelli di senso tradizionali dei media passati. Gli stessi "autori" del videogioco (game designer) più famosi⁽¹²⁾ sono solo raramente ricordati per l'invenzione di narrative propriamente dette o di estetiche audiovisive artistiche. Questo generale primato del giocare sul raccontare, serve per comprendere la storia del videogioco dalla sua nascita ad oggi. Infatti, concentrandosi sul comparto narrativo-audiovisivo non si può comprendere il successo di *Pac-Man* e tanto meno perché uno dei capolavori del 2019 ci metta nei panni di un'oca infame in un gioco senza storia (*Untitled Goose Game*), perché nel 2022 *Vampire Survivors* abbia vinto il BAFTA con un comparto grafico-visivo che sembra uscito da fine anni 70, perché anche i più sfegatati fan di *Dragonball* disdegnino *Dragon Ball Z: Taiketsu* (2003) così come quelli del *Signore degli Anelli* abbiano chiesto il rimborso subito dopo l'acquisto di *Gollum* (2023), perché *Tony Hawk* (1999) abbia definito l'infanzia di una generazione di videogiocatori che non avevano alcuna passione personale per lo skateboard, perché alcuni giochi possano essere ricordati per delle specifiche azioni come illuminare ed aspirare in *Luigi's Mansion* (2001), e così via. Infatti, anche i giochi marcatamente artistici e/o narrativi vengono pubblicizzati per alcuni elementi che non hanno equivalenti negli altri media: *Metal Gear Rising* venne lanciato mostrando con quanta cura si potesse affettare una anguria, *The Legend of Zelda: Breath*

(12) <https://www.ign.com/lists/top-100-game-creators/1>

of *The Wild* fece vanto sin dal primo trailer del poter dare fuoco all'erba, e i creatori di *Red Dead Redemption 2* fecero trapelare prima del suo rilascio che avrebbe avuto una fisica dinamica dei testicoli per i cavalli del mondo di gioco, con reazioni biologiche realistiche. Questi aspetti simulativi sono dei veri criteri comparativi usati dalle comunità di videogiocatori per valutare i titoli in quanto *indici del grado di realtà delle immagini delle realtà virtuali*. Due casi iconici negli ultimi cinque anni sono state le critiche a *Cyberpunk 2077* e *Starfield* nate dal paragone⁽¹³⁾ con giochi più vecchi ma con un grado maggiore di reattività del sistema alle azioni del giocatore. Infine, immagini e storie non permettono sempre di rendere conto delle differenze tra giochi. I due titoli appartenenti al genere dei “simulatori di combattimento in volo” *Ace Combat Zero* e *After Burner Climax*, entrambi del 2006, entrambi con grafica tridimensionale realistica, entrambi incentrati sul colpire e distruggere molti nemici, entrambi con nomi e modelli reali di caccia come l'F15, sono esperienze *drasticamente* diverse. Addirittura, uno stesso giocatore può provare esperienze diverse all'interno di uno stesso gioco cambiando semplicemente la difficoltà. Per questo motivo, per consigliare un gioco vanno considerati tutta una serie di caratteristiche della persona che ci giocherà: la sua generale abilità motoria e capacità di astrazione, il suo ego (evitando giochi magari troppi punitivi), la sua generale capacità a gestire i rapporti sociali online con sconosciuti potenzialmente tossici, la sua propensione a fare attività ripetitive e generale disponibilità di tempo (evitando giochi con del *grind*), quanto a suo agio sia con grandi quantità di regole da imparare e numeri da considerare, eventuali nausea nei giochi con visuali in prima persona molto dinamici, se preferisca sentirsi onnipotente (*Prototype*) o indifesa (*Rain World*), e persino il suo generale senso dell'orientamento!

Quarto, la pratica del videogioco implica un rapporto conflittuale con l'immagine in quanto menzognera. Se nel film l'inganno visivo prodotto è funzionale al godimento (l'effetto speciale, il punto di vista che occultava l'evento che sarà poi rivelato come colpo di scena, etc.), lo stesso non può dirsi del videogioco. Da videogiocatori, infatti, viene naturale diffidare dalle rappresentazioni che ci hanno sempre *mentito*: muri invisibili che

(13) <https://www.youtube.com/watch?v=d4nxh9IfQ38> ; <https://www.youtube.com/watch?v=PsBrkLq3rEM>

impediscono di andare avanti verso lo spazio rappresentato, personaggi che scompaiono, porte che non sono davvero porte, mappe inesatte, personaggi apparentemente senza testa che si rivolgono a noi, e quante sconfitte ingiuste subite perché l'immagine o telecamera non ci mostrava quello che stava davvero accadendo! Tanto l'agire efficace del giocatore quanto la sua interpretazione narrativa del testo riposano su un ragionamento di tipo meta *sul software e sulle regole di gioco dietro alle immagini*. In VR questo è talvolta ancora più evidente: se muovete il vostro bacino avanti e indietro vedrete il vostro alter ego su MetaQuest camminare nonostante voi siate palesemente fermi. In altre parole, *l'immagine virtuale non rappresenta di per sé alcun valore di verità* in un mondo dove invece serve sapere cosa sia vero per *agire efficacemente*.

Quinto, si tende spesso a dimenticare che accanto al successo commerciale del videogioco-immagine (per lo più arcade) vi è anche un'altra storia che vede il videogioco come prodotto capace di generare delle realtà virtuali testuale senza immagini o quasi. Quando si parla di videogiochi, infatti, viene immediato pensare a un tipo di prodotto fatto di immagini in movimento. L'esperienza delle RLD, tuttavia, è nata al tempo stesso prima e accanto al successo del videogioco come medium di massa fondato sul linguaggio visivo. Nello specifico, possiamo rintracciare l'origine nel genere dei "text-based game" nati negli anni '60, prima del successo commerciale del medium come intrattenimento arcade (*Pong* è del 1972), che erano in sostanza dei simulatori strategici di eventi storici. Uno dei più famosi titoli di questo tipo è *Lunar Lander* (1969) che ha dato vita a un intero genere e a una sua versione visiva arcade. Vogliamo, dunque, fare due esempi significativi di queste esperienze di RLD che non fanno affidamento al linguaggio visivo per come lo si concepisce tradizionalmente (immagini, inquadrature, palette cromatiche, montaggio, etc.). Sviluppato nel 1971, il nostro primo titolo è *The Oregon Trail* che proponeva ai suoi gioca-lettori la simulazione di un viaggio lungo uno dei principali percorsi di emigrazione in America verso il West nel XIX secolo. Un percorso "fanzionale" che segue *una mappa reale che determina a sua volta lo spazio virtuale* del mondo di gioco. Qui il giocatore gestisce le azioni e risorse (cibo, medicinali, vestiti, proiettili, etc.) di un gruppo di migranti che affronta questo viaggio e deve cercare di giungere sano e salvo a destinazione. Per farlo,

il giocatore interagisce con le domande che compaiono allo schermo e che riguardano sia scelte legate a eventi narrativi (es: fermarsi al prossimo forte o continuare lungo la strada) che scelte tipicamente ludiche di efficienza fondate sulla matematica del gioco (es: quanto denaro spendere in cibo prima di partire). Inoltre, nelle versioni successive e migliorate, persino le probabilità degli eventi sono prese da documenti storici. Infine, il gioco contiene anche aspetti “action” nella misura in cui quando si caccia o si viene attaccati, il gioco chiede al giocatore di digitare una parola il più velocemente possibile per ottenere l’esito migliore. Vediamo dunque già qui alcuni aspetti fondamentali della metafora esperienziale delle RLD: come *il destino del testo o la “storia” dipenda dalla volontà e capacità, cognitiva e fisica, del giocatore che insegue un certo obiettivo*. Un effetto di senso che vede essere protagonista non l’immagine ma bensì la *computazione* in quanto soggiacente alle scelte oltre che esplicita sullo schermo. In continuazione con questo genere testuale, nel 1978 nasce, presso l’università di Essex in Inghilterra, un’esperienza ludico-virtuale che definirà le RLD contemporanee: un gioco digitale fruito contemporaneamente da molteplici persone “distanti” tra loro collegate da una “rete”. Ispirato all’avventura testuale interattiva *Zork*, questo nostro secondo esempio è una RLD fondata sul linguaggio verbale e su una dimensione collettiva prima di internet. Chiamata “Multi User Dungeon”, il titolo di questa RLD sarà poi abbreviato con MUD che diventerà a sua volta il termine per definire questa tipologia di giochi. Come la maggior parte dei videogiochi testuali, il MUD si presenta come una avventura narrativa in cui si esplora un mondo finzionale pieno di enigmi e pericoli che ci vengono raccontati tramite delle frasi (proprio come in un romanzo) e con le quali interagire tramite comandi specifici (es: guardati attorno). Chi gioca incarna dunque un personaggio che a seconda del titolo può essere identificato da solo un nome o che al contrario può essere definito da tutte le componenti classiche del gioco di ruolo” (razza, classe, livello, etc.) che ne determinano le possibili azioni e la probabilità di buona riuscita di queste stesse su una base matematica. A differenza delle altre avventure testuali, tuttavia, sono a disposizione dei comandi di interazione sociale come “who”, che ci dirà i nomi dei giocatori collegati, o “say” che ci permetterà di dire una frase a tutti coloro che si trovano nel nostro stesso

posto del mondo virtuale. In alcuni casi, queste interazioni potrebbero anche comportare l'attacco nei confronti di un altro giocatore e hanno dunque un impatto diretto sugli eventi vissuti. In altri, questi scambi comunicativi possono completamente rompere la quarta parete non avendo nulla a che fare col gioco ma permettendo alle persone di conoscersi in quanto giocatori empirici oltre che in quanto personaggi (*Out Of Character Communication*). Dal punto di vista interpretativo, il fatto rilevante è che la dimensione performativa e l'esito enunciativo del gioco comprendono, dunque, delle forti variabili collettive che di fatto scrivono la storia di quel determinato mondo virtuale sia in termini di eventi accaduti che in termini di stato del mondo. A causa delle limitazioni tecnologiche, i dati di questi personaggi, eventi e stati del mondo subivano inizialmente spesso dei "reset" che riportavano il mondo a uno stato originale. Tuttavia, questa smise di essere una caratteristica dei MUD nel 1989 con il gioco *Avalon: The Legend Lives* che fu, appunto, il primo esempio di un "mondo persistente" che manteneva questa memoria: un mondo che (r)esiste ancora oggi. Esiste invece una caratteristica non tecnologica che è diventata presto iconica dei MUD: il gioco di ruolo. Laddove i classici "videogiochi" basati sul linguaggio visivo devono preoccuparsi di rappresentare tramite immagini pre-prodotte tutti i loro principali enunciati performativi (azioni di esplorazione e combattimento) e narrativi (aspetti dei personaggi e luoghi), i MUD possono sfruttare le potenzialità del linguaggio verbale per rappresentare ogni cosa e persino per inventarle seduta stante. Nessuno degli MMORPG attualmente più giocati permette, per esempio, di avere un personaggio con la bocca sulla fronte. Questa potenzialità espressiva diventa particolarmente significativa nel momento in cui determina il tipo di interazione tra giocatori e diventa il fulcro del gioco. Nei classici MMORPG la dimensione narrativa degli eventi di gioco è, infatti, affidata ai creatori del gioco e la dimensione collettiva influisce su di essa quasi solo in termini performativi: combattimenti, sopravvivenza, esplorazione e così via. Al contrario, in molti MUD la storia dei personaggi e del mondo coincide con la storia dei dialoghi intrapresi liberamente *dai e tra* giocatori. Al punto che in alcuni MUD, imparare a giocare (il "tutorial") equivale a imparare innanzitutto a parlare o addirittura a imparare una lingua tra le molte esistenti. Sin dagli anni

Ottanta e in particolar modo negli anni Novanta, questo aspetto è stato lo specchio della cosiddetta “cultura partecipativa” nei MUD basati su universi narrativi già esistenti come quelli di *Star Wars*. Un esempio attivo ancora oggi è *Legends of the Jedi*, che alla sua nascita vedeva addirittura dei “moderatori” controllare le discussioni per assicurarsi che i giocatori “ruolassero” davvero i loro personaggi e “punirli” in caso contrario. Non solo, ma comprendeva anche un sistema di morte permanente tale per cui intraprendere un viaggio pericoloso poteva effettivamente voler dire rischiare di perdere per sempre il personaggio con cui un giocatore poteva aver speso mesi o anni della sua vita.

Vi sarebbero molti altri esempi possibili, ma quello che qui è interessante per noi rimarcare è come le RLD, contrariamente al luogo comune, siano esperienze interpretative che possono nascere anche solo dal linguaggio verbale misto a diversi tipi e gradi di interazione (anche non particolarmente motorie). Inoltre, va sottolineato come la dimensione “narrativa” del gioco abbia, in alcuni casi, poco a che vedere col valore autoriale che siamo soliti studiare in altre forme di rappresentazione. Sesto e ultimo punto, lo stesso spazio del gioco perde di significato nel momento in cui lo si riduce a una immagine. A renderlo significativo è invece l'azione al suo interno e tramite di essa un processo di familiarizzazione sia del vedere (integrare l'interfaccia visiva nel proprio modo di pensare) che del muoversi al suo interno (ricordare luoghi, oggetti, eventi) secondo percorsi non completamente predeterminati (pensiamo alla serie *GTA*) e in modi nuovi rispetto alle nostre abitudini (l'esperienza del doversi muovere considerando “sei gradi di libertà di movimento” in *Descent* del 1995).

Insomma, pare chiaro che esista molto altro oltre alle storie e alle immagini dei videogiochi. Questo “altro” comprende cose diversissime attorno alle interazioni di chi gioca (regole del gioco, coinvolgimento cognitivo-corporeo, interazioni sociali, simulazioni realistiche della fisica, comportamento dell'intelligenza artificiale, etc.) che sono parti fondamentali dell'esperienza testuale. Dove qui “esperienza” coincide quasi con “esperimento” avendo a che vedere con ciò che la persona in carne ed ossa dietro lo schermo *fa e fa accadere in modi potenzialmente imprevedibili trandone delle conclusioni ritenute personali che non hanno direttamente a che vedere con una nozione classica di “interpretazione del testo” e mirano piuttosto a sancire un certo statuto e valore di realtà a quanto raccontato e mostrato.*

Proprio per dare conto di questo aspetto noi qui siamo interessati a mostrare, attraverso una metodologia di analisi, come il valore delle immagini e delle parole nelle RLD si trovi *dietro* di esse nella dimensione filosofica delle “interazioni ludiche” dal punto di vista delle loro implicazioni semiotiche. Prima ancora di applicare direttamente la teoria semiotica a questi aspetti, tuttavia, dobbiamo guardare ai modelli interdisciplinari dei game studies che, ben prima di noi, hanno sostenuto questa tesi e fondato conseguentemente diversi approcci allo studio del videogioco in questi termini.

3.3 Significazione e game studies in sei autori fondamentali

Studiare il senso dei giochi digitali andando oltre le storie e le immagini del videogioco è stata la sfida intellettuale intrapresa sin da subito da una grande parte delle studiose e degli studiosi che si sono dedicati al videogioco e hanno fondato le basi di quanto conosciamo oggi come *game studies*. Infatti, il problema del peso delle rappresentazioni visive e narrative nello studio del videogioco è nato insieme ai game studies (Juul 2001; Eskelinen 2001). E nonostante l’innegabile potenziale del videogioco come mezzo unico di storytelling (Crawford 2013), la definizione stessa della narrazione nel videogioco è ancora oggi molto problematica prestandosi ad accezioni diverse (Koenitz 2018). Storicamente, questo allontanamento del senso del gioco dalla “narrativa” è avvenuto considerando inizialmente (circa fino al 2010) le proprietà testuali (indeterminatezza e produzione di contenuto in tempo reale), le caratteristiche ludiche (presenza di regole e sistemi processuali di implementazione di queste) e infine la dimensione non del tutto prevedibile delle interazioni (pratiche del gameplay) nel videogioco. Aspetti che ancora oggi sono riconosciuti come elementi fondamentali del *linguaggio* dei videogiochi e che ne costituiscono la dimensione filosofica (Jagoda 2018). Ma soprattutto questo è avvenuto mettendo al centro del senso videoludico chi lo gioca. Non per caso, una delle prime e più importanti raccolte di studi sul videogioco venne intitolata “First Person” (Wardrip-Fruin e Harrigan 2004). Sin dagli anni ’90, con il lavoro pionieristico e fondamentale di Murray nel 1997, l’azione del giocatore nel testo, in quanto protagonista, e sul testo,

in quanto autore, ha determinato in gran parte l'analisi del videogioco. Dobbiamo a questi iniziali studi ludologici le prime tipologie esperienziali di narrazioni videoludiche (Salen e Zimmerman 2004, c.26), tipologie centrate proprio sul rapporto tra contenuto espresso e azioni del giocatore. Centralità del giocatore su di cui ancora oggi si fondano nuove metodologie per studiare sia il potenziale critico-filosofico dell'esperienza videoludica⁽¹⁴⁾ che la sua rilevanza culturale e politica nel quadro di quella che Jenkins ha definito come *cultura convergente* (2006) e trova nel videogioco una delle sue massime espressioni: dalle prime modifiche del software (pensiamo alle *mods* del primo *Doom*) alla generazione di contenuti polemici in modi non previsti dagli autori.

Anche se questi primi approcci sono stati poi criticati per un eccessivo formalismo, non si può capire e studiare il gioco digitale senza esaminare brevemente le idee principali di alcuni di questi autori. Ciò per due diversi motivi. Primo, queste posizioni sono spesso nate criticando anche duramente la semiotica del videogioco (di cui esporremo le basi nel prossimo capitolo). Trattandosi di critiche quasi sempre più che giuste, esse pongono alcuni punti saldi che una teoria semiotica deve considerare. Giuste in quanto fondate sull'incapacità della semiotica (all'epoca per lo più testualista) di rendere conto proprio della significatività dell'agire "in prima persona". Ma anche giuste in quanto spesso fatte da autori che la conoscevano molto bene e, di fatto, ne hanno fatto uso. Secondo, e come conseguenza del motivo precedente, queste tesi costituiscono il retroscena e le fondamenta del nostro metodo di analisi che mette in relazione le proprietà formali dei videogiochi con la dimensione culturale e filosofica del giocare. Infatti, ancora oggi l'approccio "testuale" al videogioco viene ritenuto quello maggiormente capace di coglierne i diversi aspetti significativi (Fernandez-Vara 2024, p.6), aspetti che noi qui vogliamo tenere insieme in una prospettiva filosofica.

La scelta che abbiamo operato è chiaramente criticabile da molti punti di vista. Sono moltissime e moltissimi le studiose e gli studiosi che hanno scritto cose importantissime sul videogioco, e citarne solo sei implica

(14) Per esempio, è sulla base di una certa coincidenza e sovrapposizione tra lettore empirico e lettore testuale implicito, chiamato *entanglement*, che Bosman e Wieringen (2022) osservano lo specifico artistico del videogioco ed è su questa caratteristica che fondano la loro communication-oriented analysis.

inevitabilmente di dover essere manchevoli. Queste mancanze sono tuttavia in parte motivate. Prima di tutto questo libro non può sostituirsi a un manuale di game studies e chi volesse una introduzione sul videogioco potrà trovare facilmente dei testi ottimi sia sulla storia dei suoi primi studi (Mäyrä 2008) che sui suoi temi di indagine principali (Wolf e Perron 2023). In secondo luogo, gli autori e libri esclusi sono testi che tendono a essere lontani dalla nostra limitata prospettiva sul linguaggio videoludico se non talvolta proprio opposti ad essa. Penso per esempio al bellissimo testo di Mary Flanagan “Critical Play: Radical Game Design” che nel 2009 si interessava al videogioco come potenziale mezzo di una riflessione critica sulla realtà ma lo faceva indicando per lo più *certi* giochi sovversivi e come risultato di un *certo specifico* design. Terzo, guarderemo nel dettaglio anche ad altri autori e testi di game studies nella parte metodologica del secondo volume; in particolare ci interesseremo del limite testuale in Fassone 2017a e della dimensione progettuale in Gualeni e Vella 2020. Infine, gli autori qui presentati sono stati scelti sia in relazione alla nascita della semiotica del videogioco che in relazione a ciò che abbiamo voluto includere nella nostra metodologia.

3.3.1. *Aarseth: il testo come lavoro e produzione in corso*

Aarseth è forse lo studioso con cui abbiamo più debiti, sia dal punto di vista del videogioco pensato come gioco digitale che dal punto di vista della sua riflessione sulla definizione *agentiva* del reale nel videogioco in due famosi articoli già pubblicati nel 2007 e 2010. Ma è senz'altro il suo primo testo, fondativo dei primi game studies, che vale qui la pena analizzare⁽¹⁵⁾.

In *Cybertext* (1997) Espen Aarseth affronta la sfida della creazione di una tipologia testuale detta “ergodica” che si caratterizza per *il lavoro di produzione testuale compiuto in fieri dal suo interprete*. Categoria che gli permette anche di collocare il videogioco tra altre forme culturali passate (es: gli I-ching) andando dunque oltre il suo aspetto di medium visivo e digitale. Studiare il senso del videogioco vuol dunque dire *comprendere i meccanismi formali che permettono questa produzione testuale* (caratteristiche dell'oggetto) e spostare il valore del testo dalla sua

(15) Da qui in poi tutti gli estratti citati di tutti i diversi autori sono da considerarsi traduzioni personali.

interpretazione (il significato) ai processi della sua realizzazione che diventano il vero interesse del suo interprete che ne è al tempo stesso autore e spettatore. Una tesi chiarissima sin dalla prima pagina del libro:

Il concetto di cybertesto si concentra sull'organizzazione meccanica del testo, ponendo le complessità del mezzo come parte integrante dello scambio letterario. Tuttavia, centra anche l'attenzione sul consumatore, o utente, del testo, come una figura più integrata di quanto anche i teorici della risposta del lettore sosterebbero. La performance del loro lettore si svolge tutta nella sua testa, mentre l'utente del cybertesto si esibisce anche in senso extranoematico. Durante il processo cybertestuale, l'utente avrà effettuato una sequenza semiotica, e questo movimento selettivo è un lavoro di costruzione fisica di cui i vari concetti di "lettura" non tengono conto. Questo fenomeno lo chiamo ergodico, usando un termine propriamente preso dalla fisica che deriva dalle parole greche *ergon* e *hodos*, che significano "lavoro" e "sentiero". Nella letteratura ergodica, è richiesto uno sforzo non banale per consentire al lettore di attraversare il testo. (p. 1)

Gli elementi formali che permettono alla macchina del gioco di significare in modo combinatorio verranno chiamati "scriptons" e "textons".

È utile distinguere tra le stringhe così come appaiono ai lettori e le stringhe come esistono nel testo, poiché potrebbero non essere sempre le stesse. In mancanza di termini migliori, chiamo i primi scriptons e i secondi textons. I loro nomi non sono importanti, ma la differenza tra loro lo è. In un libro come *Cent mille milliards de poèmes* di Raymond Queneau (Queneau 1961), in cui l'utente piega i versi del libro per "comporre" sonetti, ci sono solo 140 texton, ma questi si combinano in 100.000.000.000.000.000 di possibili scripton. (p. 62)

Mentre l'attività produttiva e rivelatrice del giocatore, caratterizzata da scelte intenzionali e fallibilità, verrà chiamata "impegno non-triviale".

Un lettore, per quanto fortemente coinvolto nello svolgimento di una narrazione, è impotente. Come uno spettatore di una partita di calcio, può speculare, congetturare, estrapolare, persino gridare insulti, ma non è un giocatore. Come un passeggero di un treno, può studiare

e interpretare il paesaggio che cambia, può appoggiare gli occhi dove vuole, persino rilasciare il freno di emergenza e scendere, ma non è libero di spostare i binari in una direzione diversa. Non può avere il piacere dell'influenza del giocatore: "Vediamo cosa succede quando faccio *questo*". Il piacere del lettore è il piacere del voyeur. Sicuro, ma impotente. [...] Cercare di conoscere un cybertesto è un investimento di improvvisazione personale che può portare all'intimità o al fallimento. Le tensioni all'opera in un cybertesto, pur non essendo incompatibili con quelle del desiderio narrativo, sono anche qualcosa di più: una lotta non solo per l'intuizione interpretativa, ma anche per il controllo narrativo: "Voglio che questo testo racconti *la mia* storia; la storia che *non potrebbe essere senza di me*". In alcuni casi questo è letteralmente vero. In altri casi, forse la maggior parte, il senso del risultato individuale è illusorio, ma, ciò nonostante, l'aspetto della coercizione e della manipolazione è reale. (p. 4)

Ad esempio, sia le storie che le partite di calcio consistono in una successione di eventi. Ma anche se si possono raccontare storie al riguardo, una partita di calcio non è di per sé una storia. Le azioni all'interno del gioco non sono azioni narrative. Allora, cosa sono? L'aggettivo che propongo per questa funzione è ergodico, che implica una situazione in cui una catena di eventi (un percorso, una sequenza di azioni, ecc.) è stata prodotta dagli sforzi non banali di uno o più individui o meccanismi (vedi cap. 1). (p. 94)

Per il lettore del romanzo poliziesco, l'esperienza narrativa non è anamorfica, perché il mistero viene svelato nel corso standard della lettura. Anche se il lettore si impegna nell'attività di cercare di risolvere il caso, questo non influenza in alcun modo l'esito del romanzo. D'altra parte, per il giocatore di un gioco di avventura poliziesca il dilemma anamorfico domina completamente l'esperienza, poiché il giocatore cerca di cambiare l'opera da uno stato (irrisolto) a un altro (risolto). C'è una distinzione chiara e percettibile tra questi due stati, e tipicamente, una volta risolto il mistero, l'opera perde la sua aura enigmatica, e di solito l'interesse del giocatore con essa. (p. 181)

Infine, questo *lavoro* caratteristico di un costituirsi processuale-procedurale del senso attraverso una agency fallibile diventa significativo per chi gioca in termini di possibilità latenti, mancate, occultate e

rivelate che sono una parte fondamentale dell'esperienza umana non completamente riducibile ai paradigmi narrativi e da spiegare attraverso la coppia concettuale di *aporia-euforia*.

Quando si legge da un cybertesto, ci vengono costantemente in mente strategie inaccessibili e percorsi non intrapresi, voci non ascoltate. Ogni decisione renderà alcune parti del testo più accessibili e altre meno, e potresti non conoscere mai i risultati esatti delle tue scelte; cioè, esattamente quello che ti sei perso. Questo è molto diverso dalle ambiguità di un testo lineare. E l'inaccessibilità, va notato, non implica ambiguità ma, piuttosto, un'assenza di possibilità: un'aporia. (p. 3)

Questo tipo di impasse è uno dei tropi principali della *macchina letteraria* di Afternoon: un'aporia in senso molto letterale. A differenza delle aporie sperimentate nella letteratura dei codici, dove non siamo in grado di dare un senso a una particolare parte anche se abbiamo accesso all'intero testo, l'aporia ipertestuale ci impedisce di dare un senso al tutto perché potremmo non avere accesso a una parte particolare. L'aporia diventa qui un tropo, un pezzo di resistenza assente piuttosto che la solita resistenza trascendentale del significato (assente) di un passaggio difficile. Complementare a questo tropo ce n'è un altro: l'epifania. Questa è la rivelazione improvvisa che sostituisce l'aporia, un dettaglio apparente con un effetto di salvezza inaspettato: il collegamento in uscita. L'epifania ipertestuale, a differenza della "manifestazione spirituale improvvisa" di James Joyce (Abrams 1981, 54), è immanente: un costruito pianificato piuttosto che una contingenza non pianificata. Insieme, questa coppia di tropi maestri costituisce la dinamica del discorso ipertestuale: la dialettica tra cercare e trovare tipica dei giochi in generale. **La coppia aporia-epifania non è quindi una struttura narrativa, ma costituisce uno strato più fondamentale dell'esperienza umana, da cui vengono tessute le narrazioni.** (p. 91, grassetto mio)

Si delinea così una opposizione tra lettore e giocatore alla luce del fatto che un cybertesto è di fatto un mondo di gioco che riproduce la dimensione esperienziale del reale in un modo non strettamente narrativo in quanto *non predeterminato nel suo esito pragmatico* (anche in

un gioco con un solo finale e una narrativa lineare la fallibilità insita ne permette sempre almeno un senso diverso⁽¹⁶⁾:

Il lettore di cybertesti è un giocatore, un giocatore d'azzardo; il cyber-testo è un mondo di gioco o un gioco-mondo; è possibile esplorare, perdersi e scoprire percorsi segreti in questi testi, non metaforicamente, ma attraverso le strutture topologiche della macchina testuale. (p. 4)

È infatti nello scontro tra predeterminato e impreveduto alla luce di un progetto soggettivo che si rivela la dimensione più propriamente reale-esperienziale delle RLD:

L'utente di un gioco d'avventura non può fare affidamento solo sull'immaginazione (e sull'esperienza precedente), ma deve dedurre le leggi non fittizie del mondo simulato per tentativi ed errori per completare il gioco. **E una finzione che deve essere testata per essere consumata non è più una pura finzione;** è una costruzione di tipo diverso. (pp. 50-51, grassetto mio)

Non va dimenticato che il tipo di testo con cui abbiamo a che fare è abitato da persone reali, in un modo più diretto e non fittizio. Quando gli utenti di MUD sostengono che i MUD non sono giochi per loro, ma parti importanti della loro vita, non abbiamo motivo di non credergli e un forte incentivo etico a prendere sul serio la loro affermazione. (p. 145)

3.3.2. Juul: la regola e l'evento come realtà

Andando per ordine cronologico, il secondo autore di grande interesse per noi è Jesper Juul con il suo articolo fondativo "Game telling stories?" (2001) e il suo libro *Half real* (2005).

L'articolo del 2001 mirava a difendere un approccio ludologico anziché narratologico al videogioco, e lo faceva sottolineando tre punti critici che sono di grande importanza in quanto sottolineano nuovamente tutti i limiti di un approccio semiotico tradizionale.

La prima critica di Juul riguarda l'uso troppo estensivo della nozione di narrazione per cui "Le narrazioni possono essere fondamentali

(16) <https://www.youtube.com/watch?v=jwr5DEh4lKQ&t=35s> "How Fallout's Wasteland Broke My Gen-Z Brain"

per il pensiero umano, ma questo non significa che tutto debba essere descritto in termini narrativi. E che qualcosa possa essere presentato in forma narrativa non significa che sia narrativo”. Un punto che abbiamo già visto sostanzialmente espresso in Aarseth. La seconda critica riguarda il fatto che molti videogiochi abbiano effettivamente delle *parti* narrative, tipicamente l’introduzione e il finale o più in generale una struttura di trasformazione da uno stato a un altro stato. Da questa osservazione Juul deduce che indubbiamente i giochi *usino* la narrativa, ma che non per questo *siano* narrazioni. Infatti, Juul osserva come i videogiochi includano sovente sia la possibilità di una trasformazione impossibile in giochi dove non è prevista una fine (come nel caso di *Space Invaders*) che la necessità di riscrivere costantemente l’accaduto (ricaricando un salvataggio per esempio) al fine di raggiungere un dato finale positivo. Due caratteristiche decisamente antinarrative in quanto, come vedremo, anti-destinali. Il terzo punto è per noi particolarmente interessante perché a fronte di molte caratteristiche narrative (es: il personaggio) chiama in causa esplicitamente la nozione di *esperienza cosciente* del gioco in quanto gioco e del giocatore come partecipante come elemento che rompe con le forme narrative del passato. Questi tre punti portano poi l’autore a fare un confronto tra film e videogiochi per osservare che, se anche possiamo riconoscere varie corrispondenze figurative e attoriali (oggetti, luoghi, personaggi), il livello del *discorso* e la catena degli eventi di un film e videogioco di *Star Wars* sono inconciliabili: la sconfitta di Luke Skywalker e il suo dover continuamente⁽¹⁷⁾ sconfiggere la morte nera non hanno un senso narrativo e creano una frattura con la storia di *Star Wars*. Questo problema dei due *discorsi diversi* del gioco e della narrazione si fa ancora più evidente esaminando la dimensione temporale poiché:

Se poi giochiamo a un gioco per computer basato sull’azione come Doom II (ID Software 1994), è difficile trovare una distanza tra il tempo della storia, il tempo della narrazione e il tempo di lettura/visione.

(17) In modo interessante Juul fa qui già riferimento al rapporto tra natura digitale-computazionale del medium ed effetto di senso: “I giochi per computer consentono la facile produzione di un numero infinito di esistenti, molti giochi d’azione infatti hanno un numero infinito di esistenti sotto forma di avversari”.

[...] È chiaro che gli eventi rappresentati non possono essere *passati* o *precedenti*, poiché noi come giocatori possiamo influenzarli. Premendo il tasto CTRL, spariamo con l'arma attuale, che influenza il mondo di gioco. In questo modo, il gioco costruisce il tempo della storia come *sincrono* con il tempo narrativo e il tempo di lettura/visione: il tempo della storia è *adesso*. Ora, non solo nel senso che lo spettatore assiste agli eventi ora, ma nel senso che gli eventi stanno accadendo ora, e che ciò che verrà dopo non è ancora determinato. Ciò significa che *non è possibile avere interattività e narrazione allo stesso tempo*.

Insomma, il gioco si produce in maniera *sempre evenemenziale e presente*.

Infine, Juul sottolinea anche come, a differenza della narrativa classica, i giochi non si fondino su una empatia con dei personaggi finzionali ma che siano interessanti perché il loro attante principale è sempre il giocatore stesso che affronta avversità e deve raggiungere uno scopo in un mondo di cui può fare propriamente esperienza perché quel mondo non è del tutto già predeterminato.

Le relazioni tra lettore/storia e giocatore/gioco sono completamente diverse: il giocatore abita una zona crepuscolare in cui è sia un soggetto empirico al di fuori del gioco che assume un ruolo all'interno del gioco. [...] Anche se avessimo *giocato* solo una singola sessione di gioco di un ipotetico gioco e avessimo finito per eseguire esattamente la stessa sequenza di eventi che costituiscono *Amleto*, **non avremmo avuto la stessa esperienza** che avremmo avuto se avessimo *visto* Amleto rappresentare. Inoltre, non considereremmo il gioco come lo stesso oggetto dell'opera teatrale, poiché penseremmo al gioco come a un sistema dinamico esplorabile che consente una moltitudine di sequenze. (grassetto nostro)

Da cosa derivano questo scopo e questo insieme di possibilità? Dalle regole del gioco che sono l'argomento al centro del libro di Juul "Half-Real" (2005). La tesi al centro di questo libro è sin dall'inizio molto chiara nel suo voler spostare l'attenzione da ciò che accade sullo schermo a ciò che ne produce una esperienza:

Nel titolo, Half-Real si riferisce al fatto che i videogiochi sono due cose diverse allo stesso tempo: i **videogiochi sono reali in quanto**

consistono in regole reali con cui i giocatori interagiscono effettivamente, e in quanto vincere o perdere una partita è un evento reale.

Tuttavia, quando si vince una partita uccidendo un drago, il drago non è un drago reale ma immaginario. Giocare a un videogioco significa quindi interagire con regole reali mentre si immagina un mondo immaginario, e un videogioco è un insieme di regole oltre che un mondo immaginario. (sezione 7.1, eBook, grassetto mio)

Se per le discipline umanistiche la significatività degli artefatti *funzionali* risiede tradizionalmente nel loro impiegare sul loro piano dell'espressione delle unità culturali che sono costitutive del nostro modo sia individuale che collettivo di pensare e conoscere il reale (temi come l'amore o l'identità, sentimenti come la gioia e il dolore, situazioni come la guerra o l'infanzia, ambientazioni in momenti specifici della storia passata o irreali ma immaginabili), lo studio del gioco per Juul ha di specifico che richiede inevitabilmente di tenere in considerazione una dimensione empirica e non finzionale legata a regole e performances. Se infatti dovessimo cercare di spiegare il senso di Donkey Kong (1981) in termini puramente culturali-narrativi, come per esempio il fatto che abbia "tre vite", saremmo in grande difficoltà e soprattutto andremo contro la naturale interpretazione dei giocatori di quell'elemento come una regola del gioco. Non solo, ma i videogiochi sono anche un tipo di testo *particolarmente incompleto* di cui, a differenza di un romanzo o di un film, non possiamo mai essere certi di aver visto tutto. Caratteristica che li rende particolarmente esposti alla diffusione di leggende e false credenze:

Come altri mondi immaginari, il mondo immaginario di un videogioco è specificato in modo incompleto. Ma mentre lo spettatore di un film o il lettore di un romanzo è certo di aver visto tutto il materiale che presenta il mondo immaginario della storia, i videogiochi sono speciali in quanto è necessaria l'abilità per accedere a tutte le parti del gioco. I videogiochi sono quindi particolarmente inclini a voci e fantasie sul mondo di un gioco. Nel gioco arcade Battlezone (Atari 1980), il giocatore controlla un carro armato in un semplice ambiente 3D; Una catena montuosa e un vulcano possono essere visti all'orizzonte. L'ingegnere Atari Lyle Rain ricorda: "Arrivò una lettera da un fan di Battlezone che diceva che se si guidava abbastanza lontano si arrivava

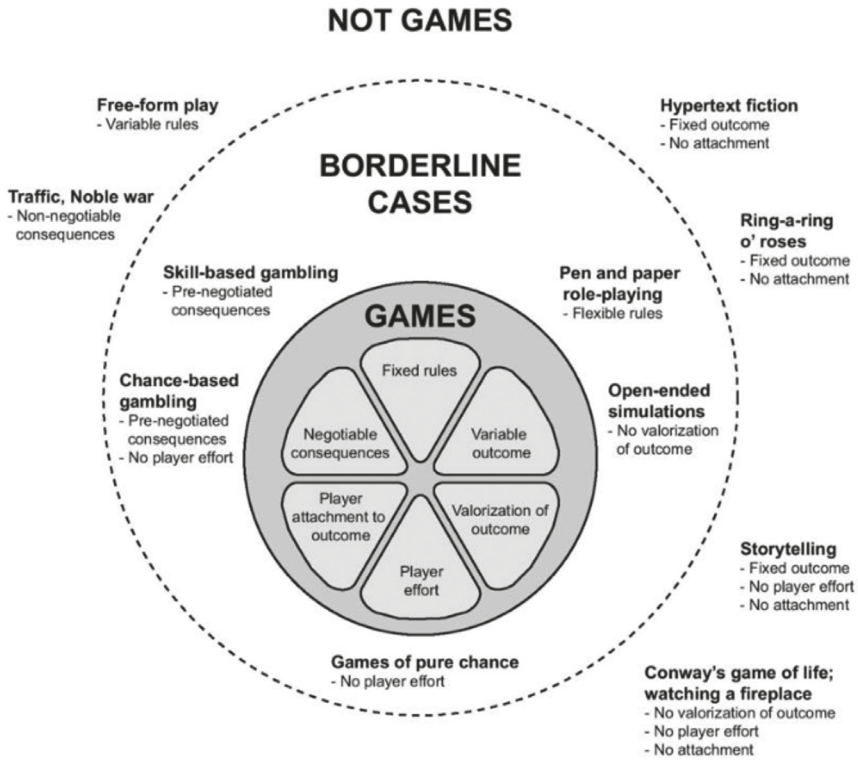


Fig. 3. Diagramma che distingue tra “giochi” e “non giochi” secondo caratteristiche chiave. In Juul 2005 p. 44 (cartaceo).

finalmente al vulcano, e se si guidava sopra la cima del vulcano, si poteva scendere nel cratere. E lui disse che all'interno del cratere c'era un castello, e che si poteva entrare ed esplorare il castello. Naturalmente, niente di tutto questo era vero”. (in Burnham 2001, p. 216)

Da cui il fatto che la regola e l'interazione (skill) sono, di fatto, in stretto rapporto con la rappresentazione del mondo di un dato mondo virtuale dal punto di vista della sua *verità*. Se vogliamo interrogarci sul senso di un videogioco dobbiamo dunque guardare al modo in cui il livello della finzione e il livello delle regole interagiscono (7.3). Tuttavia, in questo binomio le regole hanno un ruolo privilegiato in quanto sono definite formalmente e accettano di essere usate anche su piani dell'espressione

molto diversi (12.9). Per chiarire questa idea facciamo un esempio molto semplice: il gioco di Super Mario Bros (1985) non cambierebbe *sostanzialmente* se sostituissimo il protagonista con un qualsiasi altro personaggio o il suo mondo con un altro. In questo senso le regole creano una *esperienza informale* di primo grado che diventerà poi “senso” ed esperienza piena una volta che queste regole vengono messe insieme al loro piano della rappresentazione. Studiare il videogioco vuol dunque dire studiare un particolare tipo di *dualità tra agenti, spazi e tempi* (10.80 e 11.117) che, tramite le regole, hanno sempre qualcosa di vero: una interazione *vera* nel mondo fisico del giocatore fa compiere a un personaggio fittizio un'azione nel mondo di gioco, un villaggio finzionale è uno spazio vero che determina matematicamente dove sarà possibile andare e come il giocatore dovrà veramente orientarsi, i 10 secondi falsi che un avventuriero fittizio ha per scappare da una trappola mortale sono effettivamente dieci secondi veri di chi lo manipola. Come è facile vedere da questi esempi, questa dualità e/o situazione specchiata dipende innanzitutto dalle *regole* in termini di azioni da compiere e potenzialmente fallibili. In questo senso, *per Juul la dimensione reale di un mondo virtuale si fonda in primis sul fatto ogni gioco sia una tangibile esperienza di apprendimento, scoperta e miglioramento* (7.15). Ecco perché *la natura chiusa delle regole e la natura aperta delle conseguenze* (costruita sulla base di un *effort* empirico del giocatore) definiscono cosa sia un gioco e cosa no (Figura 3) e possono fare rientrare quasi ogni gioco nelle due categorie (9.138) dei giochi di senso progressivo (predeterminazione forte degli esiti) o emergente (predeterminazione debole).

Una distinzione messa parzialmente in crisi dalla nascita del videogioco: “the history of video games is partly about breaking with the classic game model.” (7.23-7.32). Juul identifica infatti nel videogioco alcune importanti differenze (8.188-8.195) legate, tra le altre cose, all'applicazione automatizzata delle regole da parte del software e a un corrispettivo nuovo grado di complessità e apertura testuale in cui il gioco diventa meno definito nello spazio e nel tempo (i giochi online cosiddetti persistenti senza una fine) e nei suoi obbiettivi e stati finali (pensiamo al successo di *The Sims*).

A noi qui, tuttavia, non interessa tanto una definizione e delimitazione della nozione di “gioco” quanto il fatto che per Juul da questa

dualità e performatività deriva la natura esperienziale e simulativa del videogioco. Dal punto di vista esperienziale Juul identifica due principali modi in cui una RLD fonda la verità della sua rappresentazione: **emergenza combinatoria e progressione narrativa.**

Giocare a un gioco è un'attività di miglioramento delle abilità al fine di superare queste sfide, e giocare è quindi fondamentalmente un'esperienza di apprendimento. Questo assume forme diverse nei diversi giochi, ma possiamo delineare due modi fondamentali in cui i giochi sono strutturati e forniscono sfide per i giocatori: quello dell'emersione (una serie di semplici regole che si combinano per formare interessanti varianti) e quello della progressione (sfide separate presentate in serie). L'emergenza è la struttura primordiale del gioco, in cui un gioco è specificato come un piccolo numero di regole che si combinano e producono un gran numero di varianti di gioco per le quali i giocatori devono progettare strategie da gestire. Questo si trova nei giochi di carte e da tavolo, negli sport e nella maggior parte dei giochi d'azione e di strategia. La progressione è la struttura storicamente più recente che è diventata parte del videogioco attraverso il genere dell'avventura. Nei giochi di progressione, il giocatore deve eseguire una serie predefinita di azioni per completare il gioco. Una caratteristica del gioco di progressione è che offre un forte controllo al game designer: dal momento che il designer controlla la sequenza degli eventi, i giochi di progressione sono anche il luogo in cui troviamo la maggior parte dei giochi con ambizioni narrative. (7.15-7.17).

A scapito della incoerenza narrativa delle storie dei giochi (7.20), queste due dimensioni sono infatti quelle che guidano il senso (nella sua etimologia più vera di *direzione*) del giocatore in quanto chiamano direttamente in causa l'aspetto più empiricamente vero della sua esperienza del mondo usata dalle RLD per simulare la realtà della rappresentazione. La realtà creata dalle regole, infatti, non emerge finché non vi è un giocatore che convoca queste stesse regole attraverso il gameplay (banalmente: giocando). Infatti, attraverso il gioco come prassi il giocatore scopre le regole del mondo non in un senso di ubbidienza ma in un senso di *potenzialità*. Un tratto particolarmente evidente nei giochi con un design cosiddetto "emergente" ma che fa parte in realtà di qualsiasi RLD.

L'esempio più noto di quest'ultimo è il problema della mina di prossimità in *Deus Ex* (Ion Storm 2000) [...] Alcuni giocatori intelligenti hanno capito che potevano attaccare una mina di prossimità al muro e saltarci sopra (perché era fisicamente solida e quindi diventava una piccola sporgenza, essenzialmente). Quindi questi giocatori attaccavano una seconda mina un po' più in alto, saltavano sulla mina di prossimità, si allungavano e rimuovevano la prima mina di prossimità, la riposizionavano più in alto sul muro, saltavano un gradino più in alto e poi ripetevano, scalando così qualsiasi muro nel gioco, sfuggendo ai nostri confini accuratamente predefiniti. (Smith 2001). (9.105)

Inoltre, potenzialità agentivo-sistemica e potenzialità interpretativo-significativa vanno strettamente insieme:

“Anche se i giochi non sono esclusivamente mondi immaginari, sono comunque soggetti a un'interpretazione costante. Ma cosa significa un gioco? È molto difficile creare interpretazioni convincenti delle regole di un gioco da soli. Uno dei giochi più discussi è *SimCity*, in cui, in qualità di sindaco di una città, il giocatore deve controllare lo sviluppo del territorio, i livelli di tassazione e così via (vedi figura 4.12). *SimCity* non è il mondo reale, ma un modello, e questo modello si basa ovviamente su una serie di ipotesi. Ted Friedman ha affermato che “fondamentalmente, si basa sulla fantasia empirista e tecnofila che le complesse dinamiche dello sviluppo della città possano essere astratte, quantificate, simulate e microgestite” (1999). Traspare dal fatto che Friedman è contro questa fantasia. Ma se giochiamo davvero a *SimCity*, l'esperienza è quella di non essere in grado di controllare una città. *SimCity* è un eccellente esempio di gioco di emergenza in cui la complessità del gioco è di gran lunga superiore alla complessità delle regole. In questo modo, *SimCity* è un ottimo esempio di come una città sia imprevedibile e incontrollabile. La questione più importante qui è che Friedman non solo ignora cosa significhi effettivamente giocare, ma elude anche la possibilità di cose come l'ironia, la parodia e la licenza poetica. (11.100)

Questa scoperta di possibilità dipende dunque dalla *complessità* e dall'*imprevisto* che emerge combinando e facendo interagire elementi semplici: una caratteristica del mondo fisico secondo la nota teoria di Waldrop e che ritroviamo modellizzata nei giochi dove vi sono miriadi

di modi in cui i pochi elementi del sistema possono interagire tramite il gameplay. (9.109) Inoltre, afferma Juul riprendendo Zimmerman, sono proprio questi elementi a poterci spiegare il successo sociale di testi ludici non narrativi come *Pong* sulla base di una variabilità e ri-giocabilità' che rispecchiano da un lato la natura non predeterminata del reale e dall'altro l'indeterminatezza dell'agire dei Soggetti sul reale (9.63-9.71). Una variabilità che nei giochi più progressivo-narrativi è in realtà molto più un'illusione che non qualcosa di fattuale dato che le strade alternative spesso non sono altro che vicoli ciechi.

Infine, le regole del gioco non solo rappresentano genericamente il reale in termini di apertura e variazione empirica ma incrociandosi con il piano dell'espressione rappresentano questo reale simulando specifici oggetti del mondo: guidare un'auto, costruire città, essere soldati, etc. Tuttavia, osserva giustamente l'autore, in realtà questa simulazione di attività reali raramente riguarda l'intera cosa rappresentata (es: giocare a tennis) ma al contrario seleziona *alcuni aspetti* di cui le regole diventano *metafore* attraverso un processo di *semplificazione-stilizzazione* che costituiscono una fondamentale dimensione metaforica espressiva delle RLD (11.31-11.33).

Molti aspetti dei giochi basati su computer non sono solo semplificazioni dell'attività del mondo reale, ma qualcosa di molto diverso. Nel gioco di tennis Top Spin (Power and Magic 2004), un servizio perfetto deve essere eseguito premendo il pulsante anteriore destro del controller e rilasciandolo nel momento preciso in cui il segno giallo che rimbalza si trova al centro dell'indicatore del servizio (figura 5.7). Qual è la connessione tra il servizio nel tennis reale, lanciare la palla in aria, torcere il corpo per ottenere la massima potenza mantenendo un controllo sufficiente per dirigere la palla nella giusta posizione dall'altra parte della rete e premere e rilasciare il pulsante anteriore destro sul controller Xbox al momento giusto? La risposta di base sembra essere che entrambi i compiti sono difficili: invece di eseguire un servizio imitando l'attività tennistica reale, il servizio è stato sostituito da un altro compito difficile. L'attività dei videogiochi è una metafora dell'attività tennistica. (11.38)

Juul dunque, in conclusione, mette benissimo in luce anche lui il ruolo chiave dell'esperienza empirica nel darsi e costituirsi del senso di

una RLD. Concentrandosi però sulle regole come nucleo di questo senso, e cioè su un elemento formale del gioco, Juul ci permette di intravedere una possibilità di analisi di questa dimensione esperienziale tra regole e rappresentazione in termini di mezza-realtà.

Anche se la narrativa e le regole sono formalmente separabili, l'esperienza del giocatore nel gioco è plasmata da entrambe. [...] "L'interazione tra regole e finzione dei videogiochi è ciò che li rende semi-reali: regole reali e mondo immaginario. (11.121)

3.3.3. Gee: *l'apprendimento simbolico della realtà attraverso il gioco*

James Paul Gee è un autore divenuto noto nei primi anni del 2000 per la sua definizione dei videogiochi come "macchine per apprendere" (2013). Tra i suoi numerosi lavori noi ci limiteremo al libro "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy" del 2003 che è emblematico della sua riflessione e seminale rispetto ai suoi sviluppi.

Per certi versi la riflessione di Gee può sembrare distante dalla nostra. Il primo motivo è che la sua preoccupazione principale è pedagogica, con tutto il libro che serve come trattato sui limiti dell'apprendimento nelle scuole e su come questi possono essere superati guardando all'apprendimento videoludico. Il secondo motivo è invece che questo libro non guarda al videogioco come linguaggio ma si concentra su quel "tipo" di videogiochi che, sostanzialmente, permettono un certo tipo di identificazione/immedesimazione e sono caratterizzati dalla necessità di dover risolvere problemi (p. 1).

Fuori dalla riflessione pedagogica, tuttavia, Gee vede l'apprendimento come il cuore del piacere e della significatività della pratica del videogiocare. Inoltre, l'autore sottolinea come *i processi di apprendimento siano il vero contenuto dei testi* videoludici e come questo distingua il suo libro dalla maggioranza della letteratura scientifica che, già allora, discuteva per lo più del contenuto dei videogiochi guardando ad aspetti come la violenza e le differenze di genere (p. 10). Per Gee come per noi, dunque, lo studio del videogioco deve andare oltre le sue storie e immagini. E così come per noi il videogioco può essere studiato per

comprendere come gli umani interpretano il mondo, per Gee può essere studiato ai fini di una teoria dell'apprendimento (p. 6) che non sia principalmente interessato ad aspetti come il miglioramento della coordinazione occhio-mano (p. 20).

Questo apprendimento del videogioco Gee lo definisce attraverso trentasei principi che sono parte del *design* del videogioco. Noi qui non li esamineremo né riassumeremo, ma per la nostra riflessione è interessante guardare ad alcuni punti che sono trasversali a tutti e trentasei i principi.

Il primo aspetto rilevante è quella della *ri-situazione* operata dal videogioco. Riferendosi anche ad alcune posizioni delle scienze cognitive, Gee vede ogni identità e ogni attribuzione di significato come inscindibile dall'essere situati sia materialmente che culturalmente, socialmente e storicamente. Ora il videogioco ci risitua, da un punto di vista identitario, in una "*seconda*" *prima persona*. Questa risituazione, tuttavia, non è affatto immediata o passiva ma "richiede al giocatore di imparare e pensare in modi in cui io non sono abile" (p. 5) richiedendo al soggetto giocante di sviluppare "una nuova forma di apprendimento e di pensiero" tanto frustrante quanto positiva (p. 5).

Il secondo aspetto è che questa ri-situazione avviene a partire da quelli che Gee definisce come "domini semiotici". Si tratta di un termine che, come ammette lui stesso (pp. 17-18), viene usato in modo vago per riferirsi a dei campi di conoscenza e significati correlati alle loro pratiche.

"Semiotica" qui è solo un modo elaborato per dire che vogliamo parlare di tutti i tipi di cose diverse che possono assumere un significato, come immagini, suoni, gesti, movimenti, grafici, diagrammi, equazioni, oggetti, persino persone come neonati, ostetriche e madri, e non solo parole. Tutte queste cose sono segni (simboli, rappresentazioni, qualunque termine si voglia usare) che "stanno per" (assumono) significati diversi in situazioni, contesti, pratiche, culture e periodi storici diversi. [...] Per dominio semiotico intendo qualsiasi insieme di pratiche che utilizzano una o più modalità (ad esempio, il linguaggio orale o scritto, le immagini, le equazioni, i simboli, i suoni, i gesti, i grafici, gli artefatti, ecc. [...]) La nostra frase sulla pallacanestro – "La guardia palleggiò a fondo campo, alzò due dita e passò all'uomo libero" – è una frase del dominio

semiotico della pallacanestro. Potrebbe sembrare strano definire il basket un dominio semiotico. Tuttavia, nella pallacanestro, particolari parole, azioni, oggetti e immagini assumono significati distintivi. [...] Se non si conoscono questi significati, se non si riesce a leggere questi segni, allora non si può “leggere” (capire) il basket. [...] Se pensiamo prima in termini di domini semiotici e non in termini di lettura e scrittura come tradizionalmente concepiti, possiamo dire che le persone sono (o non sono) alfabetizzate (parzialmente o completamente) in un dominio se sono in grado di riconoscere (l’equivalente di “leggere”) e/o produrre (l’equivalente di “scrivere”) significati in quel dominio. (pp. 17-18)

Da un lato il videogioco è esso stesso un dominio semiotico e lo sono anche i suoi generi. Dall’altro ogni singolo videogioco mette in forma i domini esistenti del mondo in modi nuovi e specifici permettendo a chi gioca di scoprirli attivamente facendone esperienza. Questo modo di rappresentare alcuni aspetti del mondo attraverso il videogioco viene messa da Gee direttamente in relazione con i modelli culturali che vengono adoperati da chi gioca e che vengono poi confermati o negati da quelli presenti nelle *regole ed esperienze del gioco*. Gee fornisce un esempio personale su come attraverso il videogioco “Operation Flashpoint: Cold war Crisis”: egli abbia fatto esperienza della guerra moderna (dominio) scoprendola da una nuova prospettiva che rimetteva in questione alcuni modelli culturali della guerra presenti tanto nei film che in altri videogiochi.

Giocare a *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* mi ha permesso di sperimentare cosa significhi avere modelli culturali diversi sulla guerra. All’inizio mi sono ritrovato (nei panni del soldato Armstrong) con la mia squadra che seguiva il mio comandante mentre costeggiavamo i margini delle foreste e i campi aperti alla ricerca del nemico. Non avevo davvero idea di come avrei dovuto muovermi. La mia inclinazione di persona “comune” era quella di alzarmi e avanzare speditamente. Sono morto, colpito da lontano. In realtà, non ho mai visto il soldato nemico che mi ha sparato. Riprendendo il gioco, ho osservato come si muovevano i miei compagni di squadra (controllati dal computer). Spesso avanzavano in posizione accovacciata, rimanendo bassi sul terreno. Raramente si muovevano in linea retta e spesso si fermavano per controllare l’orizzonte intorno a loro. Quando percepivano un pericolo, si

buttavano a terra e strisciavano in avanti per un po'. L'avanzamento era punitivamente lento. Bisognava sviluppare un senso di possibile pericolo ovunque, sapendo che il nemico avrebbe potuto vedervi prima di voi. Per lunghi periodi non succedeva nulla e un senso di noia mi invadeva. Poi, all'improvviso, arrivavano informazioni via radio o il comandante gridava ordini e si scatenava il fuoco e il caos. Spesso avevo appena il tempo di agitarmi prima di morire, non avendo pensato prima a possibili vie di protezione o di ritirata. [...] Basta dire che questa non è la guerra romantica ed eroica. (pp. 155-156)

Ora questi modelli culturali, nota Gee, sono funzionali a uno specifico contesto di gioco e non garantiscono affatto che dicono la verità sulle loro rappresentazioni. Ma il punto è che in questa forma assumono una validità legata all'esperienza personale. (p. 157).

In terzo aspetto, è che questo modo di conoscere il mondo viene definito come *active learning* ed è una forma generale di apprendimento per la mente umana e si fonda su tre aspetti chiave della pratica del videogiocare: *dimensione esperienziale*, *dimensione sociale* e *dimensione futura/progettuale*.

1. impariamo a sperimentare (vedere, sentire e operare su) il mondo in modi nuovi;
2. poiché i domini semiotici di solito sono condivisi da gruppi di persone che li portano avanti come pratiche sociali distintive, acquisiamo il potenziale per unirci a questo gruppo sociale, per affiliarci a questo tipo di persone (anche se potremmo non vederli mai tutti, o qualcuno di loro, faccia a faccia);
3. otteniamo risorse che ci preparano per l'apprendimento futuro e la risoluzione dei problemi nel dominio e, forse, più importante, nei domini correlati. (p. 25)

Infine, la necessità di agire nel videogioco ci richiede anche di ragionare sul *metalivello* di questi domini concependoli come sistemi complessi manipolatori e permettendoci⁽¹⁸⁾ di sviluppare un atteggiamento critico sia interno al gioco (es: strategie) che esterni (riflessioni sul

(18) Gee specifica che nulla *garantisce* un atteggiamento critico incoraggiato però dal design del gioco e dalla comunità attorno al giocatore (p. 47)

videogioco come medium) (p. 42). Da cui una definizione chiave di quello che è il contenuto del videogioco per Gee:

Il contenuto dei videogiochi, quando vengono giocati attivamente e criticamente, è qualcosa del genere: *situano il significato in uno spazio multimodale attraverso esperienze incarnate per risolvere problemi e riflettere sulle complessità della progettazione di mondi immaginari e sulla progettazione di relazioni e identità sociali reali e immaginarie nel mondo moderno.* (p. 48)

Sia l'aspetto *attivo* che l'aspetto *critico* dell'apprendimento hanno tre importanti caratteristiche centrali nel senso del videogioco.

Il primo è il loro fare affidamento sulla naturale inclinazione umana ad apprendere *riconoscendo regolarità/pattern e facendo inferenze associative.* Queste assumono sia una validità "locale" e temporanea che una generalizzata mirata a *trarre conclusioni* confrontabili poi anche le esperienze di altri.

Gli esseri umani imparano, pensano e risolvono i problemi riflettendo sulle loro precedenti esperienze incarnate nel mondo. Cioè, gli esseri umani hanno esperienze, immagazzinano queste esperienze e creano connessioni o associazioni tra di loro. (p. 73)

Gee sottolinea in diversi modi come i giocatori debbano comprendere e scoprire *cosa sia vero e cosa no* in un videogioco interpretando le loro esperienze presenti nella nuova situazione di gioco mettendolo in relazione sia con le loro esperienze personali passate nel gioco che nella loro situazione ordinaria. Cosa che fa parte del design del testo videoludico che tipicamente non "danno" al giocatore tutte le risposte ma li espongono a dei "campioni" a partire da cui i videogiocatori poi si costruiscono i loro modelli di apprendimento (p.135). Un aspetto a cui Gee si riferisce usando l'espressione di "embodied stories" in un senso abbastanza ampio riferendosi sia alla necessità per questa analisi dell'esperienza di fondarsi su aspetti dell'insieme corpo-mente che alla qualità emozionale/emotiva di questa esperienza sempre relativa alla persona che gioca in senso intenzionale-performativo (p. 82)

Gee illustra questo primo punto attraverso il videogioco *Deus Ex*”.

Giocare a un buon videogioco come *Deus Ex* richiede che il giocatore si impegni nel seguente processo in quattro fasi:

1. il giocatore deve *sondare* il mondo virtuale (il che implica guardarsi intorno nell'ambiente corrente, fare clic su qualcosa o impegnarsi in una determinata azione);
2. sulla base della riflessione durante l'indagine e dopo, il giocatore deve formulare un'ipotesi su ciò che qualcosa (un testo, un oggetto, un artefatto, un evento o un'azione) potrebbe significare in un modo utilmente situato;
3. il giocatore *sonda* il mondo con questa ipotesi in mente, vedendo quale effetto ottiene;
4. il giocatore tratta questo effetto come un feedback dal mondo e accetta o *ripensa alla* sua ipotesi originale. (p. 90)

Esempio di gioco che riporta appunto a una generale teoria della conoscenza del mondo che accomuna tanto il bambino quanto l'esperto. (pp. 91-97). Ma, soprattutto, Gee descrive questa caratteristica anche fuori da una ottica puramente performativa sottolineando come questa conoscenza “personale” venga usata nella pratica del videogioco poi per poter esprimere qualcosa di personale nel testo videoludico che ha poi il potenziale di permettere a chi gioca di accrescere la propria conoscenza:

Quando un giocatore gioca a un videogioco come *Deus Ex* in modo attivo e critico, si forma un punto di vista su ciò che conta come giocare bene o meno. Non si tratta solo di superare una crisi o di risolvere un problema, di sopravvivere per arrivare alla fine del gioco. Il giocatore si preoccupa di come il suo personaggio (il suo io virtuale) se l'è cavata. [...] Quando mi sono impegnato in una riflessione così esplicita, chiedendomi perché mi interessasse questo o quel risultato e quali fossero esattamente i miei valori nel mondo del gioco, ho imparato molto su di me, sul mondo virtuale del gioco e sulla progettazione di questo e di altri giochi simili. (p. 98)

Questo ci porta al secondo aspetto ovvero il fatto che *active e critical learning* sono fondati sulla messa in relazione *dell'identità* di chi gioca con la nuova identità costruita a partire dalla ri-situazione.

Ogni apprendimento in tutti i domini semiotici richiede un lavoro sull'identità. Richiede l'assunzione di una nuova identità e la formazione di ponti tra le proprie vecchie identità e quella nuova. (p. 53)
 [...] all deep learning – that is, active, critical learning – is inextricably caught up with identity in a variety of different ways. (p. 59)

Se all'inizio questa dimensione identitaria viene rappresentata come condivisa tra giocatore e personaggio (p. 44), in seguito Gee mostra come l'identità assunta nel videogioco sia *triplice*.

Un gioco come *Arcanum* implica un gioco di identità molto interessante e importante. Quando si gioca ad *Arcanum*, e a giochi di ruolo come questo, sono in gioco tre diverse identità. [...] In primo luogo, c'è un'identità virtuale: la propria identità di personaggio virtuale nel mondo virtuale di *Arcanum* - nel mio caso il mezz'elfo Bead Bead. [...] I successi e i fallimenti dell'essere virtuale Bead Bead (io nella mia identità virtuale) sono una deliziosa miscela di ciò che faccio e non faccio. Una seconda identità che è in gioco giocando a un gioco come *Arcanum* è un'identità *del mondo reale*: cioè la mia identità di "James Paul Gee", una persona non virtuale che gioca a un gioco per computer. [...] in effetti, una qualsiasi delle mie identità del mondo reale può essere impegnata in questo modo quando gioco *ad Arcanum*. [...] Una terza identità in gioco in un gioco come *Arcanum* è quella che chiamerò *identità proiettiva*, giocando su due sensi della parola "progetto", che significa sia "proiettare i propri valori e desideri sul personaggio virtuale" (Bead Bead, in questo caso), sia "vedere il personaggio virtuale come un proprio progetto in divenire, una creatura a cui imprimo una certa traiettoria nel tempo definita dalle mie aspirazioni per ciò che voglio che quel personaggio sia e diventi (entro i limiti delle sue capacità, ovviamente)". Questa è l'identità più difficile da descrivere, ma la più importante per comprendere il potere di giochi come *Arcanum*. Un gioco come *Arcanum* permette a me, il giocatore, alcuni gradi di libertà (scelte) nel formare il mio personaggio virtuale e nello svilupparlo nel corso del gioco. Nella mia identità proiettiva mi preoccupa di che tipo di "persona" voglio che sia, che tipo di storia voglio che abbia avuto quando avrò finito di giocare. Voglio che questa persona e questa storia riflettano i miei valori, anche se devo pensare in modo riflessivo e critico su di essi, dato che non ho mai dovuto proiettare un mezz'elfo nel mondo prima d'ora. Ma questa persona e questa storia

riflettono anche ciò che ho imparato giocando e diventando Bead Bead nella terra di Arcanum. Un buon videogioco di ruolo mi fa riflettere su ciò che apprezzo e su ciò che non apprezzo. (pp. 54-56).

Non sorprenderà allora qui di vedere come il punto principale di interesse sia proprio questa terza identità caratterizzata da *una irrisolvibile ambiguità tra il proprio e l'altro* (p. 57) dove il proprio viene costituito dal gioco al tempo stesso in cui l'altro viene definito da una intenzionalità di chi gioca (p. 58). Ambiguità che Gee riscontra poi anche nel linguaggio dei tutorial nei giochi (pp. 117-119).

Terzo e ultimo punto, sia la dimensione "investigativa" che quella "identitaria" presenti nel videogioco producono una conoscenza del mondo che è distribuita tra altri utenti ed estesa dalle tecnologie del gioco. Il che è per Gee un'ulteriore caratteristica dell'apprendimento e della comprensione umana tout court

Quindi, il pensiero e il ragionamento sono intrinsecamente sociali. Ma sono anche intrinsecamente distribuiti, e lo sono sempre di più nel nostro moderno mondo tecnologico. Con questo intendo dire che ognuno di noi lascia che altre persone e vari strumenti e tecnologie facciano parte del nostro pensiero per noi. (p. 184)

Nel caso specifico del videogioco, l'autore fa riferimento in particolare a come la soluzione di problemi possa avvenire tramite oggetti comunitari come guide, trucchi (p. 188), mods (p. 195) e tanto altro.

In conclusione, Gee tocca dei punti assolutamente fondamentali che descrivono la significatività del videogioco nei termini di un insieme di *learning* e *identity-play* (p. 199), mediato dalla tecnologia digitale (p. 205), che può essere compreso solo guardando ai processi sottostanti al contenuto rappresentato.

3.3.4. *Bogost: Retorica e ideologia tramite regole e interazioni*

Giungendo al nostro quarto autore, l'approccio di Ian Bogost al videogioco risulta senza dubbio fondamentale per studiare la significatività delle esperienze di realtà. Infatti, chiamando direttamente in causa la

semiotica esso si concentra sulla dimensione interpretativa dell'interazione del giocatore con una simulazione regolata della realtà che significa proprio in virtù delle sue somiglianze, differenze e ambiguità culturali con il mondo fuori dallo schermo. Una prospettiva centrale nel suo libro *Unit Operations* (2006)

I videogiochi richiedono un'interpretazione critica per mediare la nostra esperienza della simulazione, per fondarla in un insieme di valori, risposte o comprensioni coerenti ed espressive che costituiscono gli effetti dell'opera. [...] Le nostre esperienze costruiscono modelli mentali della simulazione che convergono su un'interpretazione basata su ciò che la simulazione include e ciò che esclude. [...] Sia la modellazione mentale che la mappatura cognitiva mostrano come l'interpretazione di un gioco si basi tanto o più su ciò che la simulazione esclude o lascia ambiguo che su ciò che include. L'idea che un segno tragga significato da come si differenzia dagli altri segni non è certo una novità; questa è la base della semiotica saussureana. [...] Questo scarto costituisce la rappresentazione centrale della simulazione, tra le regole dell'opera e la sua ricezione. Suggestisco un'ulteriore revisione della mia definizione provvisoria di simulazione che evidenzerebbe l'importanza di questo divario: una simulazione è il divario tra la rappresentazione basata su regole di un sistema sorgente e la soggettività di un utente. (pp. 99-107)

Sebbene già in questo testo la prospettiva di Bogost permetta analisi culturali di giochi molto diversi e fortemente ludici, come *Tetris* e *The Sims*, è la presenza di questo punto di vista nel suo libro successivo *Persuasive Games* (2007) che ci interessa discutere nel dettaglio. In esso, Bogost parte nuovamente dalla critica delle discipline che cercano di spiegare la significatività del videoludico a partire dal loro piano dell'espressione e si concentra anche lui sulla centralità delle regole.

Attingendo ai 2.500 anni di storia della retorica, allo studio dell'espressione persuasiva, offro un approccio generale a come la retorica funzioni in modo univoco nei software in generale e nei videogiochi in particolare. Nell'antichità classica, la retorica era intesa come l'arte dell'oratoria [...] Seguendo queste tradizioni, questo libro suggerisce che i videogiochi

aprono un nuovo dominio per la persuasione, grazie alla loro modalità rappresentativa principale, la proceduralità. Chiamo questa nuova forma retorica procedurale, l'arte della persuasione attraverso rappresentazioni e interazioni basate su regole piuttosto che la parola parlata, la scrittura, le immagini o le immagini in movimento. (p. IX)

Come Aarseth e Juul, Bogost reitera la distinzione tra livello superiore “apparente del testo” e livello “profondo” delle regole e meccaniche (p. 242) e sposta il livello della significazione al fuori testo attraverso la nozione di logica processuale simbolica che si oppone per lui alla nozione di linguaggio (p. 9). Un videogiocatore si forma un giudizio non tanto su *ciò* che accade (l'evento rappresentato di Mario che salva o non salva la principessa), ma sul *come* qualcosa accade. E lo fa formulando personalmente giudizi su tale funzionamento che diventa una metafora per il funzionamento del reale. L'effetto di realtà dei videogiochi che ne costituisce il valore esperienziale (“sembra vero”), infatti, deriva soprattutto da una modellizzazione selettiva di alcuni aspetti del mondo (p. 46) rappresentati tramite logiche e procedure di interazione. Senonché, laddove Aarseth usa questa prospettiva per la costruzione di una tipologia testuale, Bogost è invece interessato alla natura e forza retorica di questa processualità nei testi come i videogiochi.

Suggerisco il nome *retorica procedurale* per il nuovo tipo di pratica persuasiva ed espressiva all'opera in artefatti come *Tenure*. *La proceduralità* si riferisce a un modo di creare, spiegare o comprendere i processi. E i processi definiscono il modo in cui le cose funzionano: i metodi, le tecniche e le logiche che guidano il funzionamento dei sistemi, dai sistemi meccanici come i motori ai sistemi organizzativi come le scuole superiori ai sistemi concettuali come la fede religiosa. *La retorica* si riferisce all'espressione efficace e persuasiva. La retorica procedurale, quindi, è una pratica di uso persuasivo dei processi. Più specificamente, la retorica procedurale è la pratica di persuadere attraverso i processi in generale e i processi computazionali in particolare. Proprio come la retorica verbale è utile sia per l'oratore che per il pubblico, e proprio come la retorica scritta è utile sia per lo scrittore che per il lettore, così la retorica procedurale è utile sia per il programmatore che per l'utente, per il game designer e per il giocatore. La retorica procedurale è una

tecnica per fare argomenti con i sistemi computazionali e per spaccettare argomenti computazionali creati da altri. (p. 2)

La natura espressivo-retorica e persino ideologica (p.74) del medium videoludico è infatti per questo autore qualcosa che distingue il videogame dal software (p.45) sulla base di interazioni regolate in modo molto specifico. Regole senza la quali l'interazione non sarebbe di per sé significativa.

L'interattività non garantisce né un'espressione significativa né una persuasione significativa, ma pone le basi per entrambe. (p .45)

L'analisi del testo videoludico diventa così l'analisi delle sue regole iscritte nella sua programmazione (p. 29) che appunto determinano i funzionamenti del gioco e i ragionamenti su di essi che sono necessari per giocare. In questo senso, in una RLD l'immagine è subordinata al suo processo (p. 47). Conseguentemente, il modo più efficace in cui un giocatore può opporsi a una certa rappresentazione del mondo proposta dal sistema di regole di una RLD è usando quel sistema contro sé stesso o quanto meno sfruttandone delle falle (p. 37). Torneremo più tardi su questo argomento centrale, ma per chiarezza proponiamo e anticipiamo qui due brevi esempi: quei giocatori di Super Mario che finiscono il gioco senza mai prendere una moneta e quei giocatori di GTA che svolgono in città una giornata da cittadini perfettamente onesti sono entrambi casi di ribellione al significato attraverso una interpretazione divergente delle loro regole.

Infine, la dimensione esperienziale di questa retorica ha strettamente a che vedere con un soggetto che, investendo tempo e impegno in una ottica di convenienza o svantaggio/vantaggio (pp. 273-274), compie personalmente quelle interazioni colmando *gli spazi bianchi* del testo e cioè sillogismi da cui nascono rappresentazioni procedurali:

Questo gesto rappresenta un entimema procedurale: il giocatore *riempie* letteralmente la parte mancante del sillogismo interagendo con l'applicazione, ma quell'azione è vincolata dalle regole. (p. 47)

Un coinvolgimento in prima persona che si manifesta per eccellenza nell'apprendimento richiesto da un certo gioco sia a un livello generale

legato al genere (la coordinazione mano-occhio degli sparattutto in prima persona) che al livello specifico delle regole di ogni singolo videogioco (pp. 241-244). In altre parole, è nel rapporto tra esperienza del mondo previa del giocatore ed esperienza del mondo fatta nel videogioco che si configura la significatività del gioco. Questo non solo a livello dei “significati” più astratti di un testo ma anche al livello della loro emotività: l’equivalente della tragedia nel videoludico è un gioco le cui meccaniche non ci permettano mai di vincere.

Shuen-shing Lee paragona tale strategia alla tragedia: “Un gioco del tipo ‘non vinci mai’ potrebbe essere considerato una tragedia, ad esempio, un gioco con un obiettivo che il giocatore non è mai destinato a raggiungere, non a causa della mancanza di attitudine di un giocatore, ma a causa di un design di gioco che incarna una forma tragica. [...] Lee suggerisce che giochi come *Kabul Kaboom* e *New York Defender* “hanno lo scopo di trasformare il giocatore da un perdente in-game a un pensatore off-gaming (perdo, quindi penso)”. E in effetti, entrambi i giochi producono crisi che possono portare il giocatore a intuizioni soggettive”. (p. 87)

Una dimensione “mimetico-operativa” del significato (che Bogost riscontrava anche in altri tipi di testi nel suo precedente libro “Unit Operations”), dunque, che unisce le prospettive produttive di Aarseth e metaforico-rappresentative di Juul dirigendole verso uno studio sugli effetti di realtà, persuasione e di credenza che caratterizza l’esperienza delle RLD.

3.3.5. *Grodal: il corpo come mezzo del racconto videoludico*

Sia Juul che Bogost includono nelle loro tesi e analisi testuali degli esempi legati al rapporto tra una certa regola d’interazione (“muovi così il joystick per fare questa cosa”) e la rappresentazione di una certa idea o cosa. Nessuno dei due, tuttavia, tematizza il corpo e le implicazioni psicologiche dell’interazione fisica con un dispositivo come il mezzo centrale e caratteristico tramite cui un videogioco produce i suoi significati talvolta più profondi. Questa tesi è precisamente quella di Torben Grodal, autore che appartiene agli studi sui prodotti audiovisivi basando la propria metodologia sulla base delle scienze naturali (biologia, la psicologia e le

neuroscienze) e interessati sin dal 2000 allo specifico dell'interazione fisica (2000). Egli, infatti, è direttamente interessato al significato del gioco e lo concepisce come risultato del fatto che i giochi siano simulazioni di esperienze reali inseparabili da quelle fatte nel mondo fisico. Il cuore di questa tesi e visione si può trovare esposta in due articoli molto importanti.

“Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Games, Media, and Embodied Experiences” (2003) è il primo di questi articoli, e si apre sin dall'inizio con una critica alle semiotiche del passato che trascuravano la dimensione vissuta in prima persona ed esperienziale delle RLD:

Tali descrizioni presentano alcuni vantaggi, ma anche conseguenze problematiche, perché fenomeni come “storia” o “narrazione” vengono definiti solo in relazione alle loro realizzazioni mediali, non in relazione alle esperienze di vita reale non mediate e alle strutture mentali che supportano tali esperienze. Ciò solleva problemi particolari per la descrizione di attività mediate come la realtà virtuale e i videogiochi, perché queste attività sono in diverse dimensioni simulazioni di attività della vita reale. Le rappresentazioni mediatiche sono meglio descritte come diverse realizzazioni di esperienze di base della vita reale. [...] Questo approccio offre molti vantaggi per la descrizione dei videogiochi, perché, come argomenterò in dettaglio nel seguito, i videogiochi e altri tipi di realtà virtuale interattiva sono simulazioni di modalità di base di esperienze di vita reale. Questo significa anche che la psicologia cognitiva offre molti vantaggi come strumento per descrivere i videogiochi rispetto ad un approccio semiotico; anche se i giochi possono essere dotati di alcuni segni simbolici, la maggior parte dell'attività di gioco consiste nel vedere, sentire e fare in una simulazione di un'interazione del mondo reale. (pp. 129-130, trad. mia).

A una idea strutturalista di narrazione completamente svincolata dalle strutture cognitive (p. 132) egli oppone una idea interazionista di narrazione incentrata sul percepire, sentire e fare di chi gioca:

L'esperienza di base della storia consiste in una continua interazione tra percezioni (vedo un mostro che si avvicina), emozioni (provo paura, perché so o sento che i mostri sono pericolosi), cognizioni (penso che sia meglio sparare al mostro) e un'azione (l'atto motorio effettivo di sparare che cambia l'emozione motivazionale della paura in rilassamento). (p. 131)

Una idea di narrazione esperienziale che può fare a meno della dimensione linguistica (p. 132) in quanto si concentra su quegli aspetti visivi e motori che sono resi particolarmente pertinenti dagli spazi e dagli oggetti che sono caratteristici del linguaggio audiovisivo (pp. 138-139) e che creano effetti di prima persona unici legati alla dimensione agentiva del giocatore (p. 141). Definendo l'esperienza dell'agency come la constatazione di azioni personali che fanno una differenza (p. 142), in opposizione a letture "culturologiche", Grodal riconosce proprio nella dimensione cognitivo-agentiva la complessità di testi come le RLD:

Guardare John Wayne che spara a un avversario richiede solo modelli grezzi per le azioni, non programmi motori precisi per afferrare la pistola e mirare con precisione. Ma nei videogiochi tali attività richiedono spesso mappe cognitive e abilità motorie piuttosto dettagliate, e giocare quindi spesso richiede un'ampia formazione delle abilità necessarie. (p. 139)

E questo nella misura in cui, tramite la ripetizione di interazioni e inferenze causali puntuali (diverse dalle previsioni vaghe che usiamo per fruire delle narrazioni nei film o romanzi) il cui senso risiede in una progettualità futura (p. 113) mirata all'azione efficace per superare delle sfide (p. 147), ogni videogioco richiede ai suoi giocatori un apprendimento schematico (procedural schemas) e offre ai suoi giocatori *una storia personale* vissuta in termini di *flow* esperienziale sia al livello "micro" (I legami causali lakoffiani che sono universalmente rappresentati da schemi *fonte-percorso-obiettivo*) che a livello macro dal punto di vista delle diverse fasi del gioco:

Prima la non familiarità e la sfida, poi la padronanza e infine l'automazione". (p. 148). Una esperienza motoria e agentiva in prima persona, possibile attraverso le due forme di "Coping esplorativo" e "coping dinamico" che "fornisce due esperienze distinte di agency come controllo e di agency come interazione ludica con altre agency dinamiche". (p. 149), che dà alle RLD una dimensione emotiva unica in quanto "Le emozioni più fondamentali come l'amore, l'odio, la gelosia, la curiosità, il dolore e la paura si basano su una prospettiva in prima persona per vivere appieno queste emozioni. (p. 135)

Quando uno spettatore osserva, ad esempio, come un mostro si avvicina a un personaggio, la possibile eccitazione sotto forma di paura non è legata al potenziale personale di coping dello spettatore, che deve identificarsi vicariamente con i potenziali di coping del personaggio del film in pericolo. [...] Ma il giocatore di un videogioco è personalmente responsabile dell'esito di un tale confronto. È la valutazione del giocatore del proprio potenziale di coping che determina se il confronto con un mostro sarà vissuto come paura (se la valutazione del suo potenziale di coping è moderata), disperazione (se sente di non avere alcun potenziale di coping) o aggressività trionfante (se sente di essere ampiamente equipaggiato per la sfida). (p. 135)

Questi elementi appena messi in luce saranno poi la base della proposta analitica fatta, cinque anni dopo in un secondo articolo pubblicato nel secondo volume di "Video Game Theory Reader", insieme a Andreas Gregersen.

In "Embodiment and Interface" (2008) gli autori metteranno al centro della significazione videoludica la nozione di embodiment in quanto parte fondamentale di una autocoscienza dell'esperienza umana (p. 65) e la nozione di e di "corpo virtuale" del giocatore in relazione all'ambiente virtuale offerto da testi come le RLD. Partendo da qui suggeriranno che:

Diversi schemi di controllo mappano diversi aspetti dell'azione su diversi corpi virtuali – tutti tengono conto della nostra specifica incarnazione fisica per produrre specifiche esperienze di incarnazione. (p. 66)

In altre parole, le RLD fondano i loro processi significativi sul corpo di chi vi gioca ma, attraverso il coinvolgimento diretto di questo stesso corpo in modi particolari legati agli schemi di azioni richiesti per agire, permettono forme di esperienze fenomenologiche di corpo-vissuto (p.66) che vanno *oltre* quello stesso corpo fisico. Riferendosi principalmente agli studi di Gallagher, gli autori distinguono allora due aspetti separati dell'embodiment: agency corporea (fare col corpo) e possedimento corporeo (sentire quel fare legato al corpo proprio), che nella realtà fisica si presentano invece sempre insieme.

Questi due aspetti, ricordano gli autori sempre attraverso Gallagher, derivano a loro volta da ciò che viene chiamato *body image* e *body schema*.

Un'immagine corporea consiste in un sistema di percezioni, atteggiamenti e credenze relative al proprio corpo. Al contrario, uno schema corporeo è un sistema di capacità sensoriali-motorie che funzionano senza consapevolezza o necessità di monitoraggio percettivo. (p. 67)

Quello che è per noi interessante in queste due nozioni è la flessibilità dello schema tale per cui esso è capace, con l'abitudine/familiarità e attraverso l'agire intenzionale, di integrare al suo interno anche oggetti "estranei" (come il bastone del non vedente che diventa una *estensione*). Questa spiega come, con l'abitudine e attraverso l'agire intenzionale tipici delle RLD, sia possibile per noi fare esperienze embodied di un corpo virtuale e degli oggetti virtuali rappresentati.⁽¹⁹⁾ E poiché questo agire necessario all'embodiment è tecnologicamente mediato, ciò ha come conseguenza di porre al centro dello studio dei videogiochi il rapporto fra sistemi di interazioni (es: il controller) e sistema di gioco che fa corrispondere le affordances fisiche a delle affordances intenzionali (l'azione che si vuole fare) (p. 69). Queste corrispondenze tendono infatti a creare delle *isomorfie* "tra un dominio motorio di azione P esistente (e non minimo) e uno virtuale" (p. 73) con un senso di realtà aumentato tanto più questa mediazione viene occultata e sembra naturale (come nel caso del controller della Wii con cui possiamo giocare a tennis muovendo il braccio come se avessimo una racchetta). Tuttavia, queste isomorfie sono arbitrarie in quanto dipendono dal tipo di relazione fra azione motoria e azione rappresentata che è decisa dal singolo gioco (p. 70). Inoltre, queste interazioni isomorfiche non sono quasi mai effettivamente identiche e anche quelle apparentemente più realistiche prevedono dunque sempre un certo margine di "interpretazione" motoria (pp. 72 e 76) tale per cui certi *aspetti* vengono enfatizzati ed altri narcotizzati: noi non riceviamo un vero feedback fisico col controller della Wii quando colpiamo la palla da tennis. Interpretazione sinestesica e a tratti metaforica in quanto essa vede la collaborazione di tutti i sistemi percettivo-cognitivo della nostra mente:

(19) Modalità di embodiment che si aggiunge a quella già presente nel linguaggio audiovisivo tramite i neuroni specchio tramite cui "similiamo" le azioni viste (p. 69).

Il feedback visivo di gratitudine e giocosità canina che otteniamo quando accarezziamo un dalmata virtuale in *Nintendogs* (Nintendo, 2005), ad esempio, può, attraverso le reti sinestetiche, attivare emozioni e persino sensazioni tattili di basso livello. (p. 81)

Da cui la possibilità per queste interazioni con le interfacce di veicolare interi temi narrativi e culturali, come quelli della solitudine e della relazioni che si trovano al centro della narrazione di *Ico* (2001), attraverso una particolare configurazione del controller che miri a produrre certe emozioni in chi gioca (p. 79).

3.3.6. *Galloway: algoritmo, azione e retorica*

La connessione tra la nostra riflessione sui videogiochi e quella esposta da Galloway nei suoi *Gaming Essays* (2006) è evidente sin dalle citazioni in apertura del suo libro che, attraverso Deleuze ed Enzensberger, mettono in primo piano *l'azione*. Certo è che Galloway riflette in un'ottica esplicitamente mediologica di fatto lontano dalla nostra. Dichiarò, infatti, sin dalle prime pagine che nel suo testo eviterà di trattare in modo approfondito del videogioco come gioco e che intende considerarlo in quanto medium di massa computazionale evolutosi dagli anni Settanta ai primi anni del nuovo millennio.

Un videogioco è un oggetto culturale, legato alla storia e alla materialità, costituito da un dispositivo elettronico di calcolo e da un gioco simulato in un software. (p. 1)

In parole povere, il videogioco *Dope Wars* ha più in comune con il software finanziario *Quicken* che con i giochi tradizionali come gli scacchi, la roulette o il biliardo. Così, è dal punto di vista del software informatico, degli *oggetti culturali algoritmici*, che questo libro si dispiega. (p. 6)

Addirittura, a tratti la dimensione umanistica del gioco come esperienza umana significativa viene descritta da Galloway come un limite alla comprensione del videogioco.

Ma ciò che Huizinga e Caillois hanno in comune, e ciò che limita la loro utilità al singolo momento presente dell'azione gamica, è che entrambi si concentrano specificamente sull'esperienza dell'individuo durante il gioco. Come sociologi, privilegiano naturalmente il regno umano rispetto a quello tecnologico; Il gioco è una "occupazione" o "attività" degli esseri umani (e anche di alcuni animali). Come teorici del gioco, considerano naturalmente il non-gioco come fuori questione. Questo va bene per capire "il gioco" o "il giocare" in generale, ma è sufficiente solo in parte per capire i videogiochi come un mezzo storico specifico con qualità tangibili definite. [...] Per arrivare a una definizione di videogiochi, quindi, bisogna prendere il concetto di gioco di Huizinga e Caillois e vederlo come è effettivamente incorporato all'interno di macchine da gioco algoritmiche. (p. 21)

Detto ciò, l'autore tiene in realtà sempre al centro del suo discorso la riflessione sul gioco come modello, fenomeno ed espressione culturale "Video games render social realities into playable form." (p. 17). Proprio in questo modo, con un percorso che parte dal videogioco come macchina per poi riflettere sulle implicazioni culturali e filosofiche, Galloway ci permette di approfondire un aspetto fondamentale della significatività del videogioco come tipo di *testo cibernetico* particolare. Infatti, i punti chiave fondamentali con cui Galloway inizia la sua riflessione sono due.

Il primo è il descrivere *la significatività delle azioni del videogioco come risposta umana al software*.

Il software istruisce la macchina a simulare le regole del gioco attraverso un'azione significativa.

Il secondo riguarda invece considerare il *gaming* come un apparato che *mette insieme macchine organiche e non organiche*.

Riassumendo questi elementi, uso il termine "gaming" per riferirmi all'intero apparato del videogioco. Si tratta di un enorme mezzo culturale che coinvolge un gran numero di macchine organiche e macchine inorganiche. (p. 2)

Per Galloway, dunque, la significatività del videogioco deve essere riportata a quello che si fa del/nel/col videogioco.

Cominciate così: se le fotografie sono immagini e i film sono immagini in movimento, allora *i videogiochi sono azioni*. Che questa sia la prima parola per la teoria dei videogiochi. Senza azione, i giochi rimangono solo nelle pagine di un libro di regole astratto. Senza la partecipazione attiva dei giocatori e delle macchine, i videogiochi esistono solo come codice informatico statico. I videogiochi nascono quando la macchina viene accesa e il software viene eseguito; esistono quando vengono promulgate. (p. 2)

L'azione modula e spiega ogni altro linguaggio impiegato nel videogioco, e in particolare quello spaziale e visivo che nel videogioco diventano spazi azionabili e visuali agentive (p. 64).

Una azione che, come anche noi abbiamo sostenuto, l'autore non vuole chiamare interazione:

Si dovrebbe resistere all'equiparazione dell'azione gamica con una teoria dell'“interattività” o con la teoria del “pubblico attivo” dei media. La teoria del pubblico attivo afferma che il pubblico porta sempre le proprie interpretazioni e ricezioni dell'opera. Invece, abbraccio l'affermazione, radicata nella cibernetica e nella tecnologia dell'informazione, che un mezzo attivo è quello la cui stessa materialità si muove e si ristrutturava: pixel che si accendono e si spengono, bit che si spostano nei registri hardware, dischi che girano su e giù. A causa di questa potenziale confusione, evito la parola “interattivo” e preferisco invece chiamare il videogioco, come il computer, un *mezzo basato sull'azione*. (p. 3)

Azione che Galloway ricollegherà, attraverso Geertz, alla definizione stesso di ciò che è la cultura in quanto *testo agito* (p. 14). Riprendendo da Aarseth la duplicità del videogioco come oggetto e processo, Galloway pensa al videogioco come a una forma di azione umana che durante la parte più importante, il *gameplay* (p. 3), agisce in collaborazione con quella della macchina.

Si *fa* un gioco. E il software *funziona*. L'operatore e la macchina giocano al videogioco insieme, passo dopo passo, mossa dopo mossa. (p. 2)

Le persone muovono le mani, il corpo, gli occhi e la bocca quando giocano ai videogiochi. Ma anche le macchine agiscono. Agiscono in risposta alle azioni del giocatore e indipendentemente da esse. (p. 4)

Ho deliberatamente evitato l'ipotesi – errata, a mio avviso – che i videogiochi siano semplicemente giochi a cui le persone giocano sui computer. Una tale posizione porta a una visione piuttosto unidimensionale di cosa siano i videogiochi. (p. 37)

Riflettendo su questa interazione, Galloway, vede sia nel software che nella pratica del gameplay la presenza di *grammatiche* necessarie alla produzione testuale.

I videogiochi creano le proprie grammatiche dell'azione; Il controller di gioco fornisce i vocabolari fisici primari per gli esseri umani per mimare queste grammatiche gestuali. Ma al di là del controller, i giochi hanno anche le loro grammatiche d'azione che emergono attraverso il gameplay. Queste grammatiche fanno parte del codice. (p. 4)

Vedendo talvolta la pratica del videogiocare come un insieme di atti tecnici e procedure regolate del gameplay che implicano un vero e proprio sottomettersi a certi processi in un senso quasi opposto al gioco come attività libera.

Non si gioca a *Myst* tanto quanto ci si sottomette. (p. 18)

Ma la posizione più originale di Galloway sta probabilmente nel tenere un discorso sulla *sostanziale inseparabilità dei due agenti del gioco*.

Si può iniziare distinguendo due tipi fondamentali di azione nei videogiochi: le azioni della macchina e le azioni dell'operatore. La differenza è questa: le azioni della macchina sono azioni eseguite dal software e

dall'hardware del computer di gioco, mentre le azioni dell'operatore sono azioni eseguite dai giocatori. Quindi, vincere *Metroid Prime* è un atto dell'operatore, ma perderlo è della macchina. Individuazione di un potenziamento in *Super Mario Bros.* è un atto dell'operatore, ma il potenziamento che in realtà aumenta la salute del personaggio del giocatore è un atto della macchina. [...] I due tipi di azione sono ontologicamente gli stessi. In effetti, in gran parte del gameplay, le due azioni esistono come un *unico fenomeno unificato*, anche se sono distinguibili ai fini dell'analisi. (p. 5)

Proprio così come la caratteristica del videogioco in quanto medium è (p. 8) la difficile separazione di atti diegetici (sparare a un nemico) da non diegetici (premere pausa).

Questa ibridazione costituisce il cuore del quadro generale della sua teoria che vuole categorizzare i diversi tipi di atti presenti nella pratica videoludica e che *non* sono riducibili semplici da atti narrativi, audiovisivi e nemmeno ludici.

La sovrapposizione di questi due assi ortogonali – macchina e operatore, diegetico e non diegetico – è un tentativo deliberato di abbracciare un'ampia teoria dell'azione gamica.

In sintesi, a causa del mio presupposto di partenza – che i videogiochi non sono solo immagini o storie o giochi o giochi ma *azioni* – ho delineato un sistema in quattro parti per comprendere l'azione nei videogiochi. (p. 37)

Gamic Action, Four Moments

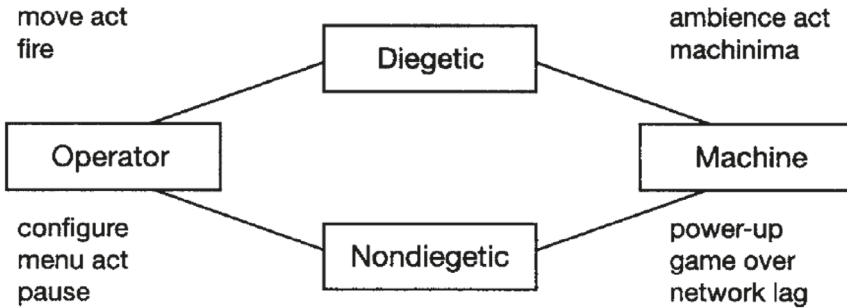


Fig. 4. Schema dei quattro diversi tipi e momenti dell'azione videoludica che caratterizzano l'esperienza (p. 37).

In questa teoria l'azione ludica è sempre in una qualche relazione con l'azione informatico-algoritmica rendendo entrambe le azioni qualcosa di diverso dagli oggetti e soggetti che coinvolgono:

Invece di sperimentare l'algoritmo come algoritmo, si *mette in atto* l'algoritmo. In entrambi i casi, l'operatore ha una relazione distinta con l'informatica, ma è una questione di composizione di tale relazione. *Shenmue* è un'esperienza di informatica dall'interno, mentre *Final Fantasy X* è un'esperienza di informatica dall'alto. Naturalmente, gli assi del mio diagramma sono ancora validi: *Shenmue* è principalmente un gioco giocato da una macchina, mentre *Final Fantasy X* è principalmente un gioco giocato da un operatore; e allo stesso modo *Shenmue* situa il gameplay principalmente nello spazio diegetico, mentre *Final Fantasy X* situa il gameplay principalmente nello spazio non diegetico.

Senza entrare nel dettaglio di questa, a noi interessa mettere in luce come nella prospettiva di Galloway il mondo del videogioco possa essere ricostruito in termini di elementi ed eventi prodotti da istanze diverse contribuenti a un unico senso secondo logiche tanto impersonali (i *processi* che gestiscono l'ambiente di una città videoludica) quanto altamente soggettivi ed espressivi (la scelta delle azioni nella città) che Galloway mette in relazione con una dimensione politica e critica. Una

commistione che replica formalmente e aumenta tecnicamente le creazioni di ambiguità che è tipica del gioco.

È in questo senso che la concezione del gioco di Derrida diventa molto importante, perché gli atti meccanici non diegetici possono essere definiti come quegli elementi che creano un'agitazione generativa o un'ambiguità – ciò che Genette chiama *metalepsi* – tra l'interno del gioco e l'esterno del gioco, tra ciò che costituisce il nucleo essenziale del gioco e ciò che causa quell'illusione (letteralmente, "in-play") da annullare. (p. 34)

A cavallo tra le due dimensioni, tanto l'atto della macchina sul giocatore quanto l'atto del giocatore sulla macchina mettono in crisi i confini non solo del testo ma anche del soggetto giocante. Un argomento esposto con il caso emblematico di *Metal Gear Solid*.

Metal Gear Solid celebra questa agitazione dentro-fuori con il boss Psycho Mantis. I presunti poteri di controllo mentale del cattivo sono così potenti che escono completamente dalla console di gioco, a volte fingendo di interrompere il normale funzionamento del display televisivo. Mantis usa anche i suoi poteri psichici per riferirsi ad altri giochi a cui il giocatore ha giocato, un trucco abilitato dalla scansione surrettizia dei file sulla scheda di memoria della console. Poi, nella più grave violazione dell'illusione diegetica, al giocatore viene richiesto fisicamente di spostare il controller di gioco dalla porta uno alla porta due della console per sconfiggere Mantis. Questo breve momento di non gioco non distrugge il gioco, ma in realtà lo eleva a una forma di gioco superiore. Anche se il giocatore non crede che Mantis sia un vero sensitivo, l'uso di atti di macchina non diegetici - che richiedono, in risposta, un atto di operatore non diegetico per continuare a giocare - rimane efficace proprio perché segue il ciclo di complementarità descritto in Derrida. (pp. 34-35).

L'integrazione del giocatore *nel* (punto di vista del) *la* macchina attraverso l'azione si rivela per Galloway anche visivamente con la visuale soggettiva che, solo nel videogioco, produce *identificazione*:

La mancanza di montaggio è necessaria per il modo di vedere in prima persona, anche se il gioco stesso è uno soprattutto a scorrimento laterale,

o uno sparatutto con visuale dall'alto, o comunque *non* reso in prima persona. Laddove il montaggio del film è frammentato e discontinuo, il gameplay è fluido e continuo. Quindi il modo gamico di vedere è simile alla visione umana in modi che il cinema, la televisione e il video, se è per questo, non sono mai esistiti. Seguendo le prime due affermazioni, si può osservare che nella visione gamica *il tempo e lo spazio sono mutevoli all'interno della diegesi in modi prima non disponibili.* (p. 65)

Mentre il film usa l'inquadratura soggettiva per rappresentare un problema di identificazione, i giochi usano l'inquadratura soggettiva per *creare* l'identificazione. Mentre il cinema ha finora utilizzato l'inquadratura soggettiva come correttivo per sfondare e distruggere alcuni elementi stabilizzanti nell'apparato cinematografico, i giochi usano l'inquadratura soggettiva per facilitare una posizione attiva del soggetto che abilita e facilita l'apparato gamico. (p. 69)

Questa stessa duplicità agentiva uomo-macchina viene, infine, usata da Galloway per affrontare il tema del realismo nei videogiochi. La riflessione su questo argomento si apre con una prima descrizione dell'atto videoludico come atto in continuità con il nuovo statuto sociale di una realtà iper-mediata ed estesa dalle tecnologie digitali:

La saggezza convenzionale sul realismo nei giochi è che, poiché la vita oggi è così mediata dal computer, i giocatori beneficiano effettivamente di ore di gioco realistico. Il tempo trascorso a giocare allena il giocatore a essere vicino alla macchina, ad essere veloce e reattivo nel comprendere le interfacce, a familiarizzare con i mondi simulati. Questo era l'argomento di Ronald Reagan negli anni '80, quando predisse che i videogiochi d'azione stavano addestrando una nuova generazione di cyber-guerrieri pronti a combattere nemici reali sul vero campo di battaglia (a sua volta potenziato dal computer). Oggi è evidente che aveva ragione: i simulatori di volo, *Doom* e ora *l'esercito americano* sono tutti strumenti di addestramento realistici a un certo livello, siano essi costruttori di abilità in senso utilitaristico o semplicemente istruttivi di una più ampia ideologia militarista. (pp. 70-71)

Ma Galloway va subito oltre questo semplice tema "cibernetico" dicendosi interessato a un realismo che viene esplicitamente definito

“sociale” e descritto come quello prodotto dal cinema di “ladri di biciclette” e più in generale con una prospettiva fenomenologica.

André Bazin definì il realismo nel cinema come una tecnica per approssimare le qualità fenomenologiche di base del mondo reale. E sapeva bene che “qualità fenomenologiche” non significava semplicemente rappresentazione visiva realistica. Significa anche la vita reale in tutti i suoi dettagli sporchi, i desideri speranzosi e le sconfitte abissali. [...] Suggestisco che gli studi sui giochi dovrebbero seguire questi stessi argomenti e non rivolgersi a una teoria del realismo nei giochi come mera rappresentazione realistica, ma definire i giochi realisti come quei giochi che riflettono criticamente sulle minuzie della vita quotidiana, pieni com'è di lotte, drammi personali e ingiustizie. (p. 75)

Coerentemente con quanto prima esposto, egli invita a considerare questo realismo sociale nel videogioco andando oltre i classici temi della violenza (p. 71), della grafica (p. 73) e più in generale andando oltre i segni linguistici del videogioco (105). Il realismo è da cercare, ancora una volta, nell'azione *significativa* che mette in relazione il mondo dentro lo schermo con quello fuori da esso.

Una delle questioni teoriche centrali nei videogiochi è come e in che modo si possano creare connessioni tra il mondo dei giochi e il mondo reale, sia dall'interno verso l'esterno sotto forma di azione affettiva, sia dall'esterno verso l'interno sotto forma di modellazione realistica. [...] Non è più sufficiente parlare di rappresentazione visiva o testuale del significato. Invece il teorico dei giochi deve parlare delle azioni e dei mondi fisici o di gioco in cui traspaiono. (pp. 71-72)

I videogiochi risiedono in un terzo momento di realismo. I primi due sono il realismo nella narrativa (letteratura) e il realismo nelle immagini (pittura, fotografia, cinema). Per i videogiochi, è il realismo nell'azione. (p. 84)

L'attività del gioco, che, come ho sottolineato più e più volte, nasce solo quando il gioco viene effettivamente giocato, è un atto *indiviso* in cui il significato e il fare traspaiono nello stesso gesto *gamico*. 104

Ma quale azione? Una che parli *fedelmente* del contesto storico di chi gioca rendendo l'atto del gioco *congruente* con la realtà storico-politico vissuta (p. 83). Galloway mette allora in stretta relazione l'atto del giocare, diviso tra uomo e macchina, come *l'atto del controllo* che per lui riflette la società contemporanea dell'informazione.

È l'atto del fare, di manipolare il controller, che imbriglia il giocatore con il gioco. Quindi, è perché i giochi sono un mezzo attivo che il realismo nei giochi richiede una congruenza speciale tra la realtà sociale raffigurata nel gioco e la realtà sociale conosciuta e vissuta dal giocatore. (p. 83)

Suggerisco che i videogiochi siano, nel loro nucleo strutturale, in diretta sincronizzazione con le realtà politiche dell'era informatica. (p. 91)

In questo senso, i videogiochi consegnano al giocatore le relazioni di potere dei media informatici in prima persona, coreografate in un cluster multivalente di attività di gioco. In effetti, nel loro nucleo, i videogiochi non fanno altro che presentare le realtà politiche contemporanee in una forma relativamente non mediata. Risolvono il problema del controllo politico, non sublimandolo come fa il cinema, ma *rendendolo coincidente con l'intero gioco*, e in questo modo i videogiochi raggiungono un tipo unico di trasparenza politica. (p. 92)

I videogiochi sono allegorie della nostra vita contemporanea sotto la rete protocologica del controllo informatico continuo. Infatti, più i giochi sembrano essere emancipatori come medium, sostituendo l'attività alla passività o una narrazione ramificata a una lineare, più nascondono di fatto la fondamentale trasformazione sociale in informatica che ha interessato il globo negli ultimi decenni. (p. 106)

Conia così l'espressione di "*algoritmo*" per riferirsi alla significatività dell'azione algoritmica intrapresa dal videogiocatore nel mondo di gioco come espressione di un discorso sul mondo in cui una azione ne significa molte altre.

Ora, ciò che è così interessante dei videogiochi è che essenzialmente invertono l'enigma politico del film, portando quasi esattamente allo

scenario opposto. I videogiochi non tentano di nascondere il controllo informatico; lo ostentano. Dai un'occhiata al lavoro d'autore di game designer come Hideo Kojima, Yu Suzuki o Sid Meier. Nell'opera di Meier, il giocatore non sta semplicemente giocando a questa o quella simulazione storica. Il giocatore sta invece imparando, interiorizzando e diventando intimo con un enorme algoritmo globale, multiparte. Giocare al gioco significa giocare al codice del gioco. Vincere significa conoscere il sistema. E così, *interpretare* un gioco significa interpretare il suo algoritmo (scoprire il suo "algoritmo" parallelo). 91

Ora, seguendo la definizione dell'allegoria letteraria come "altro-parlare", devo definire l'allegoria *gamica*: è "alto-agire". L'interpretazione degli atti gamitici, quindi, dovrebbe essere pensata come la creazione di un discorso secondario. (p. 104)

In entrambi i casi, l'interpretazione degli atti gamici è il processo di comprensione di cosa significhi fare *qualcosa* e significare qualcos'altro. È una scienza del "come se". La consueta definizione di allegoria come "metafora estesa" dovrebbe, per i giochi, essere cambiata in "*metafora messa in atto*". (In effetti, per la loro dualità attiva, zeugma o syllepsis sono figure retoriche ancora più evocative.) Quando si gioca a *Civilization*, c'è un'azione in corso, ma c'è più di un'azione significativa in corso. Questo è il parallelismo reso necessario dall'allegoria. La prima metà del parallelismo è il gioco vero e proprio, ma l'altra è il gioco dell'informatica. Per i videogiochi c'è bisogno di una *teoria del fingere*, ma solo nel senso più positivo del termine, come una teoria delle azioni che hanno molteplici significati. [...] In questo senso, suggerisco che il critico del gioco dovrebbe preoccuparsi non solo dell'interpretazione dei segni linguistici, come negli studi letterari o nella teoria del cinema, ma anche dell'interpretazione del *fare polivalente*. (p. 105)

Una visione che lui stesso ricollega alle riflessioni di altri autori di Media Studies sulla naturalizzazione della logica informatica nell'agire umano:

[...] scrive Ted Friedman a proposito della serie di giochi di Meier *Civilization*, "consiste nel farti interiorizzare la logica del programma. Per vincere, non puoi semplicemente fare quello che vuoi. Devi capire

cosa funzionerà all'interno delle regole del gioco. Devi imparare a prevedere le conseguenze di ogni mossa e anticipare la risposta del computer. Alla fine, le tue decisioni diventano intuitive, fluide e rapide come le macchinazioni del computer". [...] Lev Manovich è d'accordo con Friedman [...] (p. 92)

E di cui vede alcune manifestazioni emblematiche nelle combo.

Ma torniamo ai videogiochi e a come esattamente l'operatore "gioca con l'algoritmo". Questo accade in modo più vivido in molti giochi per console, in cui intricate combinazioni di pulsanti devono essere eseguite con un tempismo preciso per realizzare qualcosa nel gioco. In effetti, giochi come *Tekken* o *Tony Hawk's Pro Skater* si basano sulla capacità dell'operatore di memorizzare le combinazioni di pulsanti per mosse specifiche. (pp. 94-95)

Ecco come la critica videoludica di Galloway va ancora oltre la critica del videogioco dal punto di vista delle sue regole, guardando non alle narrative e semantiche interne ma a quelle operative generali.

Criticare il contenuto ideologico dei videogiochi è ciò che Katie Salen ed Eric Zimmerman, seguendo Brian Sutton-Smith sul gioco, definiscono la "retorica culturale" dei videogiochi. Per *Civilization*, le storie politiche dei poteri statali e nazionali insieme all'ascesa della società dell'informazione sembrano particolarmente appropriate. Si potrebbe quindi costruire una vasta critica ideologica del gioco, concentrandosi sul suo logocentrismo esplicito, sul suo nazionalismo e imperialismo, sulla sua logica espansionistica, così come sul suo implicito razzismo e classismo. L'affermazione che *la civiltà* è un'allegoria del controllo è dire qualcosa di diverso: che il gioco gioca con i codici stessi del controllo informatico di oggi. (p. 99)

In contrasto con le mie precedenti preoccupazioni ideologiche, il punto ora non è se l'algoritmo di *Civilization* incarni una specifica ideologia di razzismo "morbido", o anche se incarni i principi fondamentali dei nuovi media adottati da Manovich, ma se incarni la logica del controllo informatico stesso. (p. 102)

3.4 Un approccio ludico-filosofico al videogioco come oggetto culturale e politico

Rimandando a dopo (cfr. 4.7) il riassunto delle teorie appena esposte e una loro integrazione organica nella nostra metodologia, ci preme invece chiudere questo capitolo con una precisazione rispetto ai nostri scopi.

Alla luce di quanto discusso, ci interessa fondare una metodologia d'analisi incentrata su tutte quelle attività fatte empiricamente dal giocatore oltre/dietro lo schermo (operazioni cognitive e azioni motorie ma anche manipolazione di immagini e parole) mediate da dispositivi tecnologici (schermi, controller, etc.) e guidate da logiche ludiche (apprendimento tramite fallimento, creatività combinatoria, etc.) che *costituiscono la significatività di ciò che è rappresentato in virtù dell'ente soggettivo che lo ha prodotto e in relazione al suo orizzonte dialogico di possibilità.*

Questo, tuttavia, non deve affatto essere interpretato come un “disinteresse” per i contenuti culturali dei giochi dal punto di vista, per esempio, dei valori presenti nelle storie e immagini di un dato gioco digitale. Infatti, è vero esattamente il contrario. La nostra scelta deriva dalla convinzione che solo in questo modo si possa cogliere da un lato la valorizzazione retorica e passionale (orgoglio, sconforto, sollievo, rabbia, speranza, etc.) di questi contenuti (*discorso sul reale*) e dall'altro la loro interpretazione critica attraverso la pratica del gioco contraddistinta da una indeterminazione e responsabilità co-enunciativa/co-autoriale (*parlare di reale attraverso il videogioco*).

Dopotutto, la mia passione personale per i videogiochi è inseparabile dalle storie, dal ricordo di molti personaggi a cui sono affezionato e soprattutto dai temi culturali e filosofici su di cui ho potuto riflettere grazie a loro.

Come abbiamo già avuto modo di spiegare, questa scelta viene presa non per negare l'importanza di quanto appare sullo schermo ma in quanto già moltissimo è stato detto riguardo questi aspetti del videogioco che sono legati a loro volta a consolidate storie su altri linguaggi. In quanto umanisti sappiamo ormai molto sul perché e sul come parole (linguaggi verbali) e immagini (linguaggi visivi) creino racconti di

mondi finzionali, immaginari ed esperienze significative che sono tanto importanti per le società di ogni periodo storico. Meno noto è invece perché, nel nostro specifico periodo storico, il videogioco abbia tanto successo nonostante il suo essere famoso per le sue ricorrenti *pessime* storie che funzionano più come pretesti che non come racconti e narrazioni: l'introduzione narrativo-audiovisiva di *Final Fantasy: Strangers of Paradise* fa sembrare *Sharknado* un capolavoro scritto da Flaubert e girato da Fellini. Sono, dopotutto, le stesse case di produzione⁽²⁰⁾ e gli stessi game designer ad affermarlo: “La storia in un gioco è come una storia in un film porno. Ci si aspetta che ci sia, ma non è così importante”. (John D. Carmack in Kushner 2003, p. 120).

Dando per scontato che l'analisi sul senso di un videogioco dovrà tenere conto di aspetti narrativi e audiovisivi, rimane da capire come essi, che sono fondati sul loro essere determinati e dal tenere un discorso esterno al soggetto lettore/spettatore, interagiscano incontrandosi col ludico che fonda invece la sua forza proprio sull'indeterminazione e la “prima persona”. Gli eventi di gioco, infatti, sono significativi perché *non sono necessari* e perché ne realizziamo *personalmente* le virtualità latenti.

È alla luce di questa domanda che nasce il nostro approccio basato su una svolta teorica legata alla seguente tesi: il significato di ciò che appare sullo schermo non ne spiega causalmente la potenziale significatività culturale (intersoggettiva), significatività che riguarda invece la sua capacità di *parlare di realtà* costruendo, tramite atti individuali di produzione e combinazione di enunciati, esperienze impossibili che vedono, attraverso il gioco come azione e abitudine acquisita, una costante trasformazione/tradizione del familiare nell'insolito e viceversa.

Alla luce di questo, a noi non interessa qui analizzare cosa afferma una certa narrazione ma i) cosa la rende potenzialmente capace di dare forza a questa affermazione e ii) se vi sono tipi particolarmente efficaci di affermazioni sul reale possibili grazie al linguaggio del videogioco. Da cui il nostro interesse verso quel “qualcosa” di significativo coinvolto nella pratica del videogiocare, in quanto elemento chiave del linguaggio videoludico, che determina il senso e il valore del virtuale in un videogioco. Lo

(20) <https://multiplayer.it/notizie/176484-assassins-creed-syndicate-ubisoft-vuole-ridurre-la-componente-narrativa-nei-suoi-giochi-e-creare-esperienze-piu-incentrate-sul-giocatore.html>

scopo non è dunque per nulla quello di escludere l'importanza e il senso del linguaggio audiovisivo e della narrazione, ma di arrivare a ricostruirne la significatività partendo dal videogioco come linguaggio che, i semiologi lo avranno già intuito, ci richiede di considerare:

- la pratica del giocare come una narratività compresente a quella eventuale dei giochi con una narrazione: è quello che intendiamo quando parliamo della “storia del giocatore” riferendoci alla sua partita specifica, le sue scelte, il suo miglioramento, etc.;
- la presenza di un contenuto semantico-enciclopedico negli atti di gioco motori e cognitivi fatti da chi gioca interagendo con dei dispositivi tecnologici e che si relazionano poi con il piano semantico-enciclopedico sullo schermo;
- la valorizzazione discorsiva di unità culturali (e le conseguenti assio-logie) che avviene attraverso delle regole di gioco che relazionano le azioni e scelte di chi gioca ad un costo empirico (tempo, impegno, etc.) e a una efficacia pragmatica;
- la negoziazione autoriale tra l'enunciazione determinata del gioco e l'enunciazione in atto del giocare: è la dimensione soggettiva e politica del giocare per cui, producendo scelte sintagmatiche e scelte di attualizzazione, ci si realizza come soggetti attraverso la manipolazione di unità culturali e la negoziazione con un dato sistema di espressione imposto.

Grazie a queste quattro operazioni, che esporremo teoricamente alla fine di questo volume e applicheremo concretamente nel secondo, spostando l'attenzione sulla *produzione* del contenuto videoludico potremo dar conto propriamente del videogioco come linguaggio senza ridurre gli oggetti del nostro metodo ai giochi “narrativi” pur dedicando molte analisi ai temi culturali e filosofici presenti nei giochi. Passando dalla nozione di “storia” a quella di narratività e a quella di manipolazione/enunciazione di unità culturali (atto che in Eco costituisce il Soggetto, come vedremo), infatti, si aprono moltissime possibilità analitiche dal forte valore interdisciplinare. Allo stesso modo passare dall'immagine all'azione consente alla semiotica di usare la sua eredità pragmatica per dire qualcosa di unico su aspetti profondamente culturali.

Chiudiamo, infine, sottolineando la dimensione non soltanto culturale ma *politica* di questa scelta epistemico-metodologica: sia nel voler evitare derive ideologiche delle interpretazioni del videogioco che nel sottolineare la significatività politica insita nel videogiocare.

Le rappresentazioni del videogioco, infatti, sono sempre state usate ingannevolmente dai non giocatori per negare alle RLD la loro dignità culturale. E questo non solo dal mondo del giornalismo apocalittico (“*guardate* come è violento questo gioco e come *dunque* renderà violento vostro figlio”⁽²¹⁾) ma anche da critiche culturali come quelle del femminismo contemporaneo. È stata famosa, per esempio, la serie di video YouTube “Tropes vs women: the damsel in distress” di Anita Sarkeesian che nel 2014 fece un vero e proprio processo alle immagini e alle storie di alcuni dei più famosi videogiochi in quanto consolidavano una visione della donna come debole e oggettificata. Nonostante le sue presunte “approfondite ricerche e analisi”, la sua tesi fu presto confutata dagli stessi spettatori⁽²²⁾ giocanti che misero in luce come avesse usato strumentalmente alcune immagini (e come ne avesse omesse delle altre) per sostenere delle tesi poi, di fatto, negate dal gioco su più livelli. Senza voler entrare nel dettaglio delle analisi (e soprattutto del dibattito), ci basta qui un solo esempio particolarmente significativo: quello di *Hitman*. Anita Sarkeesian usa il capitolo del 2012 mostrando delle immagini in cui un uomo assassino (avatar di chi gioca) uccide delle spogliarelliste indifese e ne trascina il corpo virtuale in un cassonetto. Si tratta di immagini che, da spettatori disinformati, senza dubbio possono essere scioccanti. E questo a maggior ragione nel momento in cui qualcuno le interpreta raccontando che si tratta di un gioco pensato per poter “soddisfare i giocatori attraverso il piacere sessuale della dissacrazione del corpo delle donne e della sessualità femminile”. Tralasciando l’ovvio problema di questa lettura ideologica, il punto fondamentale è un altro: nessuno è tenuto a fare ciò che lei ha *appositamente generato sullo schermo* per andare avanti nel gioco e anzi non vi è alcun buon motivo nel gioco per fare accadere questo evento che viene *punito* dalle regole del gioco in diversi modi e a prescindere dal fatto che quei

(21) <https://27esimaora.corriere.it/articolo/videogichi-che-allenano-alla-violenza-e-io-li-stavo-per-regalare-a-mio-figlio/>.

(22) <https://www.youtube.com/watch?v=QJeX6F-Q63I>.

corpi siano maschili o femminili, nudi o vestiti, etc. Abituati allo statuto di *necessità* delle immagini dei film e delle serie (così come degli eventi della letteratura), si travisa completamente il senso dei videogiochi le cui immagini assumono un senso in termini di *possibilità*. Queste possibilità sono sempre state, nella storia del videoludico, anche legate a una dimensione politica nel loro poter *rappresentare l'irrappresentabile*. Innanzitutto, contrariamente al suo stereotipo, durante il culmine della precedente ideologia mediatica, anche i videogiochi più commerciali proponevano numerosi esempi divergenti rispetto alla cultura di massa: figure femminili che erano forti protagoniste (Manon che guida la resistenza nella serie *Medal of Honor* e la principessa *Athena* che nel 1986 non aspetta nessun principe che la salvi) e protagonisti maschili positivi col volto deturpato e il trauma dell'abbandono (*Squall* in *FFVIII*). Inoltre, i videogiochi, in quanto giochi, sono spesso stati rivelazioni di queste stesse ideologie. Il fatto stesso di poter rappresentare un Batman incapace e sconfitto, per colpa del suo giocatore, rivelava, per esempio, la natura discorsiva degli "eroi" di massa e li rappresentava sullo schermo *come non potevano essere rappresentati altrove*. Diversamente ma non meno efficacemente, il gioco pornografico *Custer's Revenge* (1982), nel basarsi sul fare punti stuprando il più a lungo possibile una donna indiana legata a un palo, rivelava al pubblico di massa quel fatto storico rimosso che l'élite culturale scopriva leggendo Todorov (1982). Ma è soprattutto guardando alla dimensione produttiva del videogioco che emerge l'interesse del videogioco come oggetto culturale tramite cui rappresentare sullo schermo *l'irrappresentabile*. Primo per il fatto che si affidi al giocatore la responsabilità di creare personaggi di "ogni" aspetto, orientamento sessuale e comportamento morale. E, più in generale, che gli si faccia attualizzare personalmente alcuni eventi che sollevano problemi etici (da *Fable* e *Infamous* a *Frostpunk* e *Paper's Please*). Secondo, per il fatto che questi giocatori abbiano poi sviluppato, a partire dalle virtualità del gioco, pratiche di gioco e strumenti informatici per andare oltre le rappresentazioni stesse permesse dal gioco: le *run* per non far prendere nessuna monetina a Mario, le *mods* per aggiungere la poligamia in *Skyrim*, le *hack* per poter giocare a *Pokémon Rosso* dal punto di vista dei criminali, e così via. Terzo e ultimo ma non meno importante, per il fatto che interagire col videogioco e con questi contenuti

è innegabilmente un modo di testare un certo “possibile altro” su di sé. Da adolescente, queste possibilità datemi dal linguaggio videoludico sono state per me fondamentali e i mondi videoludici sono spesso stati quelle *eterotopie* (Foucault 1967) in cui coltivare quei tratti della mia identità, del mio sentire e delle mie convinzioni che erano spesso in opposizione all’ovvio del sociale (Barthes 1982). Questa preziosissima funzione di attiva guerriglia contro i tabù culturali è valida ancora oggi dato il nuovo clima ideologico-moralistico e revisionistico (notato innanzitutto dagli storici, come Alessandro Barbero⁽²³⁾) nel quale nascono le nuove rappresentazioni contemporanee. Ecco perché proprio alla luce del nostro contesto contemporaneo e proprio per poter parlare di cultura, abbiamo concepito un modo di analizzare il videogioco incentrato sulla sua produzione semiotica (dalla produzione di contenuti alla produzione della soggettività di chi gioca) anziché sulle sue immagini e parole.

(23) <https://www.youtube.com/watch?v=1vD8gtBpmvk>.

CAPITOLO IV

COME SI STUDIA SEMIOTICAMENTE L'ESPERIENZA DEL REALE NEL VIDEOGIOCO?

Dopo un lungo percorso, siamo finalmente giunti all'ultimo capitolo di questo libro. Se fin qui abbiamo delineato una certa prospettiva semiotica in termini generali (se non talvolta generici), si tratta ora invece di affrontare alcuni punti teorici fondamentali nel dettaglio. Una volta fatto questo sarà possibile, nel prossimo volume, illustrare direttamente la nostra proposta metodologica per un nuovo approccio allo studio del videogioco. Anticipiamo allora brevemente qui alcune delle più importanti domande che tratteremo in questo capitolo:

- 1) abbiamo usato il suffisso “semio” più di cinquecento volte. Ma da cosa si riconosce la semiotica? In cosa il suo sguardo è davvero diverso da quello di altre discipline e, soprattutto, in che modo questo influenza il suo metodo?
- 2) abbiamo definito il nostro libro come riflessione “filosofica”. Ma, alla luce di molti approcci filosofici al videogioco, che tipo di filosofia è una semiotica del videogioco?
- 3) la semiotica studia i testi, i discorsi e i linguaggi. Quale di questi tre oggetti è però davvero al centro di questo libro? Ma soprattutto la semiotica può davvero studiare il videogioco come lo fa con altri testi? E in che modo può studiare l'esperienza videoludica?
- 4) com'è nata la semiotica del videogioco e quali sono stati, fino ad adesso, i suoi principali interessi, pregi e difetti? E soprattutto, in

che modo questa si relaziona con le riflessioni sul gioco dei padri della semiotica?

Queste quattro domande ci porteranno alle conclusioni di questo primo volume e cioè agli assunti di base per una epistemologia e metodologia dell'analisi del videogioco, esposta nel secondo volume, come esperienza significativa di realtà.

4.1. Semioticosa?

In uno splendido “libricino” di semiotica, Sebastiano Vecchio descrive così questa disciplina:

Della semiotica esiste una definizione autorevole che non viene mai citata e che a me pare buona nella sua generalità. Ha due versioni, una forte e una debole. Nella versione forte – ambiziosa e un tantino enfatica - la semiotica è la *scienza che racchiude la conoscenza di tutti i segni*. Nella versione debole, più modestamente, la semiotica diventa un sapere in cui si raccolgono notizie di ogni sorta di segni. Sono i due possibili modi di rendere possibile in italiano la formulazione latina originale data da sant'Agostino, che suona: *doctrina qua continentur notitia signorum omnium*. Definizione involontaria, in realtà, perché il santo non si riferiva a una disciplina già costituita né, come farà Saussure quindici secoli dopo, ne preconizzava la nascita dopo averla configurata; ciò che faceva era tracciare un orizzonte conoscitivo, segnalando la bellezza ideale di una prospettiva di quel genere. (2005, pp. 7-8)

Basterebbero già queste parole per spiegare tutto quello che vogliamo fare con questo libro: raccontare di come noi conosciamo i mondi virtuali attraverso i loro “segni” riflettendo su tutta una serie di notizie sia sui giochi come progetti comunicativi che su come i giocatori poi interagiscono con e interpretano questi oggetti-progetti. Tuttavia, questa nostra spiegazione può risultare giustamente poco chiara.

Cosa definisce, dunque, una prospettiva semiotica? Per rispondere a questa domanda la versione originale di questo capitolo si apriva con moltissime pagine che erano dedicate a una ricostruzione critica della

storia della semiotica dal suo boom negli anni Sessanta (di cui mettevò in luce i meriti) alla sua parziale crisi post anni Novanta (di cui lamentavo le colpe). Poi, da videogiocatore, mi sono detto che quello era davvero un tutorial peggiore di quello del primo *Driver*. Il motivo di questa pedanteria non stava nel mio rigore storico-filologico ma piuttosto nel fatto che, sin dal primo anno del dottorato, ho incontrato molti accademici con una visione stereotipata, anacronistica e negativa di questa indisciplinata disciplina. Ciò accade non solo per la normale operazione di stereotipizzazione da parte “non-semiotici” ma, sfortunatamente, anche perché vi sono ancora oggi dei semiologi che difendono posizioni che rinforzano questi stessi stereotipi. Dispiaciuto per questa situazione, sia per me che per tutti i bravi semiologi contemporanei che ho avuto la fortuna di conoscere da vicino, vorrei invitare i gentili lettori a fare *epochè* di possibili traumi passati legati a questo nome. Inoltre, avendoli appena chiamati in causa, vorrei anche proporre ai colleghi tre punti su di cui, spero, concorderanno per definire l'approccio di una semiotica contemporanea.

1) Ammetto che alla domanda “cos'è la semiotica?” anche io qualche volta ho risposto a parenti ed amici che “la semiotica studia come gli esseri umani interpretano il mondo”. Dopotutto è vero ed è il lato romantico che mi aveva sedotto da studente a vent'anni. Ma rimane una pessima definizione. Infatti, la semiotica non ha alcuna esclusiva sullo studio del senso e del significato che gli umani danno al mondo e alla vita: tutti gli umanisti si occupano di questo tema-problema e in realtà lo fanno anche quasi tutte le scienze sociali e persino alcune naturali. Eppure, può capitare di sentire certi semiologi dire che questo sia lo *specifico* della nostra disciplina rispetto ad altre. Questo tragico atteggiamento neoimperialista (dopo l'imperialismo degli oggetti di studio messo in luce da Eco nel *Trattato*) ha generato un grande equivoco su cosa sia questo campo di studi, portando anche a pubblicazioni che si definiscono semiotiche in un senso ambiguo. Inoltre, non può che causare giustamente molto scontento: quasi tutti i nostri concetti e modelli più importanti li dobbiamo ad altri (filosofia, linguistica, cibernetica, psicologia, biologia, antropologia, etc.) per cui presentarsi come “unici” in questo campo è davvero di cattivo gusto. Non è dunque il fatto di porci il problema del “senso del virtuale” a implicare una semiotica.

Inoltre, la semiotica non può e non deve nemmeno essere definita solo come una “prospettiva”, espressione retorica dietro cui si cela il fatto che pittori di epoche diverse, con tecniche diverse, con intenti e preoccupazioni diverse, hanno usato lo stesso tipo di prospettiva derivata da Brunelleschi. Infine, non è nemmeno il fatto di occuparci di cultura di massa che definisce un approccio semiotico. Senza alcun dubbio, autori come Eco e Barthes hanno avuto il grande merito di portare il *quotidiano* e il *comune* al centro della riflessione accademica, al fine di studiarne le strutture di potere soggiacenti (Paolucci 2016a), quando questo non era ancora accettato. Oggi, tuttavia, la situazione è drasticamente cambiata e non è più possibile fare questa correlazione semplicistica.

2) La dimensione semiotica di un saggio risiede nel suo riprendere una certa eredità epistemologica, metodologica e dialogica. Questa eredità ha senza dubbio a che vedere con i libri del passato da cui parte (Krampen *et al.* 1987; Fabbri e Marrone 2000 e 2001) e attraverso di cui parla. Nel caso specifico della semiotica contemporanea, sono le opere e prospettive fondative di Saussure e Peirce poi coltivate con successo da autori come Barthes, Benveniste, Eco, Greimas e Lotman. Senza alcun dubbio questa loro eredità si manifesta in quanto metalinguistica: da loro deriva così il nostro interesse per le RLD in termini di linguaggio, cultura, soggettività, interpretazione, creatività combinatoria, cultura di massa, valori sociali, media, narrativa, retorica ideologica, modellizzazione del reale, sistema, e tanto altro ancora. Ma questo metalinguaggio vuol dire ben poco di per sé e non definisce *affatto* un approccio semiotico. È invece l’orizzonte scientifico che ne può rendere semiotico l’uso, ovvero *il problema* che tramite questi termini si cerca di risolvere. Quello che unisce tutti questi autori, infatti, è un problema vecchio postosi in modo nuovo alla luce della crisi tra Ottocento e Novecento: quello della conoscenza necessariamente mediata del mondo e di conseguenza della natura necessariamente costruita di ogni nostra certezza. Mediazione di cui i diversi autori hanno esaminato diverse aspetti su diverse scale: dalle mediazioni logiche di Peirce alle mediazioni storico-culturali nate a partire dallo strutturalismo linguistico; dalla semiotica dei segni a quella del testo (Fabbri 2001) a quella delle pratiche (Fontanille 2008). Da questo problema nasce, sulla scia della filosofia *del* senso comune in Peirce (e non *contro* di esso come è tipico di una

certa filosofia, si veda Hookway 1990) e dell'ipotesi strutturalista del pensiero linguistico in Saussure, la vocazione per così dire applicativa della semiotica del Novecento. Così la semiotica si interessava a “segni” e a “testi” abbastanza *comuni* in un dato contesto culturale partendo dalla loro superficie espressiva per ritrovarvi quei processi di mediazione e interpretazione intersoggettivi e trans-storici (Barthes 1966) della mente umana tramite cui vediamo, crediamo, comprendiamo e comunichiamo nella vita di tutti i giorni. Così, per esempio, le opposizioni narrative osservabili nelle logiche dei testi come i romanzi rimandavano alle strutture oppositive riscontrabili in tutte le lingue umane tramite cui risalire a una tesi generale del pensiero umano secondo cui ci è possibile pensare solo stabilendo differenze e relazioni tra gli oggetti che ci si presentano. Un'ottica per cui il senso del ruvido si fonda necessariamente attraverso il confronto con il liscio: esempio che viene non dallo strutturalismo linguistico ma da Peirce (Bonfantini 1980, p.XXIII). Ora però va qui rimarcato il carattere *problematico* di questa tesi, senza di cui non vi è semiotica e che faceva già parte della complessità della prima semiologia pensata da Saussure (De Angelis 2019). Infatti, i principi generali della mediazione, come la differenza e l'inferenza semiosica, si applicano sempre a degli oggetti concreti che acquistano così il loro senso. Senso dell'oggetto che, se deriva sempre da un pensiero precedente (Peirce) e da una struttura formale a monte (Saussure), potrebbe essere in realtà sempre diverso da come ci appare. La mediazione fonda così una terza dimensione tra reale e immaginario che diventa al tempo stesso necessaria per cogliere la realtà (fonda la verità secondo il realismo di Peirce) e la base della fallibilità di ogni possibile interpretazione umana (apre alla possibilità della menzogna).

Se qualcosa non può essere usato per mentire, allora non può neppure essere usato per dire la verità: di fatto non può essere usato per dire nulla. La definizione di ‘teoria della menzogna’ potrebbe rappresentare un programma soddisfacente per una semiotica generale. (1975, p. 26, grassetto mio)

Un principio di terzità come possibile che ritroviamo declinato in diversi modi e autori: l'interpretante di Peirce, le opposizioni

partecipative di Hjelmself, l'enantiomorfismo in Lotman, il mito come terzo ordine in Barthes, etc. Possibilità del senso e dei significati studiata però non per affermare la sua infinità ipotetica ma, al contrario, per rendere conto di come questa venga strutturata, formata e limitata tanto dalla Storia quanto dalla mente umana che la interpreta (Eco 1990). Indubbiamente realista e situata all'opposto di ogni approccio post-moderno, la semiotica novecentesca *tiene insieme virtuale/apertura e attuale/chiusura* interessandosi non tanto ai principi generali della conoscenza ma ai sistemi strutturali che ne organizzano formalmente gli oggetti in modi diversi secondo questi stessi principi in modo tale da produrre verità apparentemente necessarie o naturali. Nascendo negli anni Sessanta del secondo Novecento, e in particolare dopo il *linguistic turn* prodotto dal primo Wittgenstein (1921) e fino al secondo (1953), a queste strutture da cui dipende la nostra conoscenza del mondo e la nostra condivisione intersoggettiva di essa si dà il nome di *linguaggio*. È in questo senso che Deleuze scriveva "In realtà non c'è struttura se non di ciò che è linguaggio [...]." (Deleuze 1976). Il programma filosofico della semiotica, nato coi Greci che già s'interrogavano sul nesso tra sintomo e malattia così come sul rapporto tra parole e discorso nel *De interpretatione* di Aristotele, si appropria così degli strumenti descrittivi della linguistica strutturale per perseguire uno scopo sociopolitico (nato sostanzialmente con Marx e accomunabile a quel movimento intellettuale che Ricoeur definisce nel 1960 la "scuola del sospetto") legato alla lettura critica delle interpretazioni del mondo. Critica dei contenuti in superficie che punta in profondità invece a una critica delle *forme del pensiero che producono una cultura e che una cultura produce* (Calabrese 2013). Ecco allora che l'analisi formale e funzionale del testo nella sua dimensione esplicita e tangibile, che rivela i processi inferenziali implicati pragmaticamente nella sua fruizione, ha per scopo di mettere in evidenza le logiche presenti in quel dato testo per dimostrare come queste costituiscano la *forza* di un contenuto colto in quanto *ovvio* e falsamente intuitivo. Ovvero non per la verità intrinseca al suo argomento ma per la forma tramite cui questo viene esposto attraverso un certa messa in discorso (Barthes 1966; Greimas 1966/2002, 1970, 1976). Nei termini di una scienza della comunicazione, la semiotica indaga dunque il rapporto tra comunicazione (il *come*) e informazione (il

cosa) ritenendo il secondo termine un effetto del primo pur senza affatto negare l'esistenza delle cose e del reale (la semiotica *non* è un relativismo assoluto). Ecco allora che, se è vero che la vulgata semiotica è divenuta famosa per le sue affermazioni e interpretazioni culturali che erano spesso di stampo critico (per esempio sul tema dell'ideologia borghese che unisce Barthes 1957 a Eco 1978), la validità di queste stava in un preciso modo di approcciarsi ai testi funzionale a uno scopo: far emergere le logiche di ogni discorso e le forme di ogni mediazione tramite cui gli uomini e le società umane costruiscono e condividono le loro verità. Fare semiotica oggi *deve* voler dire tenere in grande considerazione quel tipo di epistemologia e metodologia. Metodologia da cui derivano anche i più importanti limiti atti a garantire la validità delle sue argomentazioni. Tra le più significative, per cui la semiotica si distingue da altre scienze sociali ed umane, risalta il suo progetto originario di voler studiare il senso *esplicito* di un'opera (diversamente da letture simboliche di stampo psicologico come l'analisi della *Gradiva* fatta da Freud) sotto qualunque forma essa si presenti (libro, quadro, film, musica, gioco, etc.) mettendo da parte sia l'intenzione e il contesto del suo autore (in opposizione dunque alla critica artistico-letteraria, si veda Barthes 1967 e 1973) e mettendo da parte anche le interpretazioni e dichiarazioni personali di attori empirici (diversamente dalla sociologia e anche da una certa etnografia). Potremmo dire che in questa ottica la semiotica si distingue dalle altre scienze in quanto considera l'ovvio (Barthes 1982) e l'ordinario una costruzione degna del più appassionato studio scientifico: da cui il qui presente tema del riconoscimento *intuitivo* di una esperienza e realtà nel videogioco.

3) La dimensione attuale di un lavoro semiotico, infine, risiede nella sua natura dialogica in un'ottica tanto esogena quanto endogena: in quanto vocazione anti-ideologica non vi può essere semiotica se non che di ciò che tiene insieme senza mai occultare. Nel primo caso un lavoro semiotico attuale deve essere informato dal nuovo contesto epistemico (ben diverso da quello del primo strutturalismo in cui si credeva in buona fede di poter spiegare la mente attraverso le lingue, si veda Jakobson 1966) e dalle altre discipline attorno ai suoi temi e oggetti di ricerca. Da questo punto di vista l'eredità semiotica di questo testo innanzitutto sta nella sua interdisciplinarietà e multiprospettività

che è stata fondativa della disciplina sin da Saussure (De Mauro 2011, pp. 36-37) e fino all'ultimo Eco (2006⁽¹⁾). Inoltre, deve anche produrre risultati orientati poi al dialogo con altre discipline (una tema esplicito sin dalle prime pagine di Greimas 1970) ponendosi il problema del proprio metalinguaggio in quanto descrivere gli oggetti del mondo tramite quel metalinguaggio non corrisponde affatto al fare semiotica ma significa ignorarne le fondamenta (Barthes 1985). Dal secondo punto di vista, un testo è semiotico in senso attuale non quando si occupa genericamente di segni o testi o pratiche ma quando lo fa dialogando criticamente con l'eredità semiotica e con la comunità che la porta avanti. Riprendere questa eredità, infatti, non vuol dire riproporre nostalgicamente il lavoro del passato producendo esercizi di stile ma, al contrario, riprenderne lo spirito di avventura, l'autocritica e le ambizioni. Occuparsi del senso, in semiotica, vuol dire avere a che fare non con un problema testuale ma con una problematica profondamente umana e così grande che ogni tentativo di risolverla sembra irragionevole. I fondatori della moderna semiotica, e gli strutturalisti in genere⁽²⁾, erano lucidissimi su tutti i limiti delle loro teorie di partenza (Eco 1968) e ipotesi pionieristiche: ogni opera maggiore di Eco era sostanzialmente la critica di quella precedente e sia Barthes che Greimas hanno lasciato questo mondo con opere metodologicamente "critiche" (si pensi a *Dell'imperfezione* o a *Il piacere del testo*) e dicendo che la semiotica era "tutta da rifare"!

Forse il più grande tributo che possiamo rendere ad A.J. Greimas è dire che, andato, avrà lasciato qualcosa da fare. Il resto, dunque, è questa devoluzione e questa condivisione, questo lavoro a cui l'interruzione obbliga improvvisamente. L'eredità di Greimas non sono le conquiste della semiotica ma, più imperativo di ieri, il sentimento di un dovere, l'obbligo di prolungare, al di là di ogni conoscenza consolidata, il progetto semiotico. L'eredità di Greimas non è da prendere: appartiene a chi pratica la semiotica senza ignorare il fatto che il suo progetto è ancora da rifare. (Geninasca 1992, p. 1, trad. mia)

(1) <https://www.youtube.com/watch?v=VJi6vxYz6cI>.

(2) Pensiamo a come Levi-Strauss abbia negato la validità del suo noto schema dell'anti-edipo. Intervista in "Réflexions faites" nel 1988. Estratto consultabile qui: <https://www.youtube.com/watch?v=VVRH8ENDQVg&t=58s>.

Eppure, anche qui, una parte della comunità ha tendenza a ignorare questo fattaccio riproponendo invece, talvolta acriticamente, le prime teorie degli *intoccabili* che essi stessi ritenevano fallaci. Per fortuna questa eredità critica è ancora oggi ben presente. Lo è nei rilanci e ripensamenti della semiotica come insieme teorico (Paolucci 2010, 2018c e 2020; Ferraro 2019). Lo è nelle interrogazioni sulla validità e attualità metodologie di analisi semiotica (Lorusso 2018). Lo è nel recupero e nelle riletture di teorie semiotiche classiche “prismatiche” (Vecchio 2017) tali per cui la filosofia del linguaggio serve a far emergere la complessità dell’umano e della sua azione sul reale anziché a ridurli a termini e modelli. Lo è in affermati semiologi che da tempo lamentano le semiotiche dagli obbiettivi meramente descrittivi (Leone 2017 e 2018a) e che nei loro lavori teorici mettono in crisi la semiotica dal suo interno ponendole sempre nuove sfide (Leone 2018b, 2020a&b). E lo è anche in giovani ricercatori che lamentano l’abbandono dei lavori semiotici sugli oggetti e temi più difficili e critici (Marino 2019).

Noi qui, dunque, stiamo scrivendo un libro di semiotica contemporanea nella misura in cui 1) ci occupiamo dei processi ed effetti interpretativi prodotti dalle interazioni di videogiochi e realtà virtuali studiati come artefatti comunicativi e culturali; interessandoci sia al generale fenomeno culturale della virtualizzazione ludica del reale che ai singoli discorsi presenti nei videogiochi in quanto “testi” che influenzano e formano la cultura (Lorusso 2010) contemporanea 2) vogliamo analizzare nel dettaglio queste interazioni attraverso alcuni grandi temi e termini classici della nostra disciplina (narratività, enunciazione, semantica, etc.) che permettono al nostro studio del videogioco di parlare di quei processi e di quelle strutture fondamentali del pensiero umano 3) e guardando al panorama contemporaneo interdisciplinare compiamo alcune scelte critiche rispetto sia ai modelli classici della semiotica (questione esperienziale, interprete empirico, abbandono di ottiche simulacrali, etc.) che agli approcci passati al videogioco (incentrati sul piano dell’espressione) in quanto necessarie alla comprensione del nostro oggetto di studio. La scelta stessa di usare il termine “significatività” e di mettere al centro l’esperienza videoludica come esperienza di “alterità” implica il dialogo con quell’ultima semiotica così critica verso il suo passato:

Lo spostamento dal significato al significare, della significazione alla significatività, l'assunzione della differenza in termini di differimento, l'attenzione verso ciò che Barthes chiama il "terzo senso", la critica del fonocentrismo attraverso la distinzione della scrittura dalla trascrizione, comportano una nuova proposta dell'indagine sul segno, sulla parola, sul testo ma anche sul "vivere insieme", che da una parte contribuisce all'ampliamento ma anche all'"aggiustamento" della prospettiva della semiotica, e dall'altra sollecita la riconsiderazione di orientamenti e posizioni "criptosemiotiche" che sul rinvio, sulla differenza non indifferente, sulla critica della totalità e della sintesi, sulla apertura e sulla interrelazione, sull'alterità anziché sulla identità hanno insistito. (Ponzo 2012 p. 65)

Infine, il nostro approccio è una diretta conseguenza sia dei semiologi che sono stati i nostri maestri che di tutti i semiologi con i quali abbiamo lavorato e discusso negli anni. Studiosi i cui lavori sono fondamentali per il nostro approccio e che sono stati usati in modo critico e non senza alcuni ripensamenti.

4.2. Semiotica come filosofia del linguaggio dei giochi digitali

La semiotica rientra formalmente nella filosofia del linguaggio e, come evidenziato da Eco nel 1984, condivide con essa alcuni dei temi di ricerca più importanti. Una semiotica che studia il videogioco è quindi inevitabilmente una filosofia dei giochi digitali. Questo, tuttavia, non chiarisce cosa sia davvero.

In uno dei primi libri intitolato esplicitamente "filosofia dei videogiochi" (Triclot 2011) questa assumeva la forma di una riflessione su un tipo di *esperienza costruita a partire da una relazione con uno schermo in cui il gioco agisce come intermediario tra il giocatore e la macchina* (p. 2). In questa ottica, la filosofia del videogioco si delinea dunque tra fenomenologia e filosofia della tecnica e lo fa per opporsi precisamente a quegli approcci di formalisti-funzionalisti di ispirazione semiotico-strutturalisti che avevano caratterizzato i game studies fino al 2010. Alla luce del nostro manuale di istruzioni, avendo escluso il fattore tecnologico come determinante e disambiguante dal punto di vista

della significazione dei videogiochi nel loro insieme eterogeneo, possiamo però escludere l'idea che la semiotica qui presente sia l'applicazione particolare di una filosofia del digitale e dei suoi media (Taddio e Giacomini 2020; Romele e Terrone 2018) o di una più generale filosofia della tecnologia e tecnica (Kapp 1877; Stiegler 1994).

Questa prima esclusione, tuttavia, lascia ancora aperte moltissime possibilità. Chi dovesse ritrovarsi per caso tra le mani un volume intitolato "La filosofia dei giochi per computer" (Sageng *et al.* 2012) vi troverebbe problemi appartenenti a praticamente qualsiasi branca della filosofia e delle sue figlie: problemi ontologici sulla definizione della realtà, problemi psicologici sull'identificazione dell'avatar o sulle emozioni provate giocando, problemi fenomenologici sul senso di presenza o la materialità, problemi etici sulle pratiche e le conseguenze delle nostre azioni nel virtuale, e altro ancora. Una varietà di argomenti e approcci presente anche sul piano dei singoli articoli scientifici pubblicati, come dimostra la recente ricostruzione di Spiegel (2024 p. 143). Sin dall'inizio dei game studies, la filosofia ha infatti informato e influenzato buona parte delle riflessioni attorno ai videogiochi. Per esempio, già nel 2009 Sicart pubblicava un libro sull'etica nei videogiochi che faceva ampio uso dell'ermeneutica di Gadamer.

Alla luce della tradizione applicativa della semiotica, si potrebbe allora pensare che sia una disciplina che, in quanto filosofia, parte dal contenuto di alcuni specifici videogiochi per riflettere su tematiche filosofiche che questi suscitano grazie al loro contenuto finzionale. Questa operazione viene fatta sulla cultura di massa da ormai molti anni (pensiamo al libro iconico "I Simpson e la filosofia" risalente al 2001), e i videogiochi sono in effetti l'ultima aggiunta rispetto a questo trend (Johnson *et al.* 2020-2025). Esiste in effetti una categoria di giochi noti come *philosophical games* (Gualeni 2022) che vengono definiti come quei giochi *tramite cui si può fare* filosofia in quanto essi invitano chi gioca a pensare in modo filosofico per agire nel mondo di gioco (e riflettere su di esso) e sono sostanzialmente l'equivalente ludico di un esperimento mentale volto a sostenere un certo argomento. Alcuni di questi giochi sono effettivamente fatti da filosofi con questo specifico scopo come *Something Something Soup Something* (Gualeni 2017) in cui chi gioca deve identificare cosa sia una zuppa e ben presto si rende conto

che sia un compito incredibilmente difficile. Altri, invece, sono giochi prodotti per il grande pubblico che contengono elementi decisionali-agentivi abbastanza complessi da suscitare problemi filosofici: *Detroit Become Human*, *Papers Please*, e *The Stanley Parable* sono solo alcuni esempi notissimi tra diversi altri. Riferendosi al primo Wittgenstein del *Tractatus*, Spiegel (2024) definisce alcuni giochi come filosofici in quanto il loro gameplay e l'esperienza che ne deriva contengono assunti filosofici in forme pratiche-agentive dal potere dimostrativo (*show*). Esclude invece da questa definizione quei giochi il cui contenuto filosofico è di fatto un riferimento esplicito ed è proposto in modo puramente proposizionale (*saying*).

I videogiochi dimostrano consentendo un'esperienza attivamente coinvolta in cui il gioco agisce, reagisce e sceglie. La particolarità delle esperienze offerte dai videogiochi è che sono una funzione unica dell'interazione tra il gioco (come gameplay, estetica e simulazione) e l'elemento del singolo giocatore. Questo tipo di esperienza è diverso da altre forme di esperienza che altri media possono fornire banalmente perché i media sono diversi. Naturalmente, di questa esperienza si può parlare e dare un'interpretazione in forma proposizionale. In altre parole, si può *dire* qualcosa *a proposito di* questa specifica esperienza. Ma questo tipo di *dire* non può sostituire completamente quella che è quell'esperienza. (Spiegel 2024, p. 144, trad. mia)

Come abbiamo avuto già modo di spiegare, tuttavia, a noi non interessa parlare solo di certi tipi di videogiochi. Non solo non reputiamo meno interessante l'affermazione politica di una data visione del mondo in un videogioco rispetto a una affermazione filosofica su quel mondo, ma poniamo che i mezzi usati per fare queste due affermazioni siano gli stessi. Anziché studiare o determinare i videogiochi filosofici, dunque, una semiotica del gioco digitale deve essere capace di decostruirli per spiegarne il senso e le interpretazioni sulla base di caratteristiche comuni sia all'oggetto che ai processi interpretativi che suscita nel suo interprete.

Da questo punto di vista, allora, la filosofia dei videogiochi condotta dalla semiotica potrebbe assumere la forma di una ermeneutica del gioco. È noto, infatti, che figure come quella di Gadamer abbiano guardato

al gioco come oggetto di studio e usandolo al tempo stesso come metafora filosofica. Per altro, i termini in cui questo autore guarda al gioco in *Verità e Metodo* (1960) richiamano diversi aspetti tra quelli che abbiamo esposto fino ad adesso: la serietà del giocare, la centralità del gioco come oggetto-forma e non per ultimo il fatto che come l'arte il gioco sia "un'esperienza che modifica colui che la fa" (2001 p.129). Dopo una prima fase "testuale" (cfr 1.3.3) e una successiva svolta socioculturale incentrata sui giocatori, è interessante notare come di recente gli studi sul gioco siano tornati all'ermeneutica (il primo lavoro in questa ottica viene fatto risalire tipicamente ad Arsenault e Perron 2008) per tornare su quella "terra di mezzo" che è l'interpretazione testuale. Emblematici in questo senso sono i recenti articoli sulla ludo-ermeneutica di importanti autori come Aarseth (Aarseth e Moring 2020) e Arjoranta (2022). Ma cos'è esattamente questa ermeneutica del gioco? Distinguendosi sostanzialmente tra studio dell'interpretazione personale di chi gioca durante il gameplay (real-time hermeneutics) e interpretazione socioculturale del gioco come testo nel suo contesto storico (game hermeneutics), si tratta di uno studio del gioco alla luce di una più generale teoria dell'interpretazione come *modo di essere nel mondo* secondo la nota formulazione di Heidegger. In questa ottica, quello che tutti i giochi hanno in comune è il fatto che il nostro comprenderli "attinge dalle nostre esperienze fenomenologiche quotidiane di vita in un mondo pieno di strumenti, oggetti culturali e manufatti" (Arjoranta 2022, trad. mia). Così che capire un gioco vuol dire innanzitutto sapere come giocarlo e che dal modo in cui impariamo a giocare si può risalire a una più generale teoria su come gli esseri umani conoscono il mondo. Conoscenza la cui interpretazione, infine, dipende sempre dalla situazione dell'interprete in un certo contesto che gli offre un dato orizzonte. Questo postulato delinea da un lato un requisito metodologico (non si può dire nulla di vero sull'oggetto studiando il significato universale o generale di un videogioco) e dall'altro implica che l'interpretazione conoscitiva dell'oggetto coincida necessariamente con una comprensione/rivelazione dell'interprete stesso in quanto messo davanti sia ai suoi personali preconcetti sia allo stesso contesto storico in cui si trova (e lo definisce in parte).

Sarebbe senz'altro falso negare come quanto appena descritto abbia molti punti in comune col progetto delineato in questo libro. Non

di meno, due differenze fondamentali esistono con la nostra. Primo, il progetto ermeneutico si inserisce nel contesto di una riflessione esistenzialista che mette al centro la soggettività in atto nel giocare in termini fenomenologici (Vella e Gualeni 2019): riflette criticamente sull'interpretazione stessa che viene fatta. Questo appare evidente non solo per come questa prospettiva filosofica si è costruita storicamente, ma anche alla luce dell'uso semanticamente esteso (fino a essere ambiguo nel momento in cui include l'arte) dello stesso atto di giocare nell'opera di Gadamer. Secondo, e conseguentemente, gli strumenti metalinguistici a disposizione dell'ermeneutica per l'analisi testuale sono *deboli* sia nel senso comune del termine che nella sua accezione filosofica (Vattimo e Rovatti 2009). Infatti, sarebbe paradossale che un approccio filosofico nato in opposizione al positivismo adoperasse complessi sistemi descrittivi e tecnicismi! Ecco perché leggendo anche le più recenti analisi ermeneutiche di testi videoludici (Meakin 2023), che pure hanno potuto beneficiare di diversi tentativi di sistematizzazioni metodologiche passate (Arjoranta 2022), non si troverà nulla che non sia di fatto una analisi del contenuto narrativo esplicito e delle scelte narrative fatte del giocatore durante il gameplay. Vengono trascurati praticamente tutti i dettagli del game design (matematiche, configurazioni dei livelli, curve di apprendimento, controlli, etc.) e tutti i linguaggi in opera (fotografia, cinema, musica, etc.). In altre parole, l'approccio ermeneutico all'oggetto di studio videoludico non ha veramente valore esplicativo rispetto all'esperienza di gioco nei termini dell'oggetto che la produce. Il suo valore sta nel rimandare direttamente a una teoria generale dell'interpretazione umana come modo di essere nel mondo.

L'esclusione di tutte le piste precedenti ci riporta allora alla semiotica come filosofia del linguaggio. Linguaggio che, pur essendo centrale in altre tradizioni come quella appena discussa (l'esistenzialismo ontologico e fenomenologico di Heidegger), assume invece un senso molto specifico in quanto nasce prendendo a modello (e modellizzando) effettivamente le lingue come *sistemi* di espressione, formazione e produzione di senso che ci rimanda al nostro stesso *modo* di formare, produrre ed esprimere pensieri in quanto esseri umani. Sistemi di cui la filosofia studia dunque il *funzionamento* e solo in seguito l'interpretazione che ne deriva. È in questo senso specifico che questa "cosa" che tutti i

giochi digitali hanno in comune si configura per la semiotica come un linguaggio da studiare. Da questo punto di vista, è facile vedere come il gioco sia stato un oggetto di grandissimo interesse per questa filosofia dal punto di vista della possibilità di farne dei modelli funzionali di come pensiamo e comunichiamo. Un interesse che nasce soprattutto da un aspetto intrinsecamente *problematico* del gioco, ovvero la sua indeterminatezza che, nelle parole della filosofia del linguaggio, è una *vaghezza* che rende deboli tutte le classiche teorie del significato (Moruzzi 2012). Iconico è il caso di come una certa idea di linguaggio (e dunque di organizzazione e condivisione del pensiero) venga formulata dal secondo Wittgenstein (2009) a partire dai giochi visti come sistemi combinatori somiglianti che producono significati in qualche modo autonomi. Modelli di costituzione del senso che, applicando la filosofia alla cultura, sembrano modellare il nostro stesso reale.

Il gioco è misterioso. È una dimensione del vivere umano che **precede e modella** molti aspetti delle nostre società e culture. Prima di imparare a parlare l'uomo già giocava, come fanno d'altronde moltissimi animali non umani. (Thibault 2020, p. 19, grassetto nostro)

Come nota Ridge (2019), tuttavia, fino ad oggi la filosofia ha studiato questo aspetto modellizzante dei giochi in modo alquanto astratto. In particolar modo, essa ha fortemente trascurato il *giocare* come elemento chiave del costituirsi del senso all'interni di questi sistemi/linguaggi. Anche Pezzano (2023), interessato alla possibilità di fare filosofia con il videogioco, punta ad alcune importanti lacune che caratterizzano sia gli approcci analitici che quelli continentali. Noi ci permettiamo di aggiungere che essa si è disinteressata alla *tecnica del fare i giochi* rimanendo da un lato sul piano fenomenologico dell'esperienza percepita e dall'altro sul piano dell'oggetto mediale/materiale. Per esempio, il prima menzionato Spiegel (2024), afferma che un gioco come *Papers Please* sia propriamente filosofico in quanto pone un problema etico che noi esperiamo come difficile da gestire sul piano del gameplay. Questa affermazione, tuttavia, non è sostenuta da una vera analisi del gameplay che ci mostri come la soggettività del giocatore venga presa fuori dallo schermo e ricostituita internamente al gioco

(senza di cui percepiremmo il problema etico in modo insignificante) e tanto meno come questa difficoltà venga costruita e a quali condizioni venga percepita.

Al contrario, fedeli a quel rigore metodologico che negli anni Sessanta permetteva alla semiotica di apparire come la soluzione alle varie teorie non verificabili dell'interpretazione (Sontag 1966), qui si guarderà a come i diversi sistemi che sono parte del progetto comunicativo di un dato artefatto ludico-digitale siano funzionali alla costituzione della significatività del gioco che si dà come esperienza soggettiva di una realtà attraverso le mediazioni che implica. Per fare un esempio concreto, l'interpretazione ermeneutica del testo sulla base di un orizzonte viene qui spiegata analizzando la specifica forma/struttura che il linguaggio del racconto prende nel gioco digitale. Una spiegazione causale fatta alla luce dei suoi specifici sistemi di progressione (da cui il *sensu di progressione* che è uno dei valori centrali della specifica pratica di gioco) che a loro volta riflettono una certa idea di destino diversa da altri linguaggi e di grande interesse per una riflessione culturologica. La semiotica che qui presentiamo, in conclusione, altro non è che una filosofia del linguaggio che vuole guardare nel dettaglio ad alcuni aspetti del game design e delle pratiche del giocare per poter consolidare alcuni dei suoi assunti su quelle strutture interpretative fondamentali del linguaggio che organizzano l'esperienza e tramite cui gli esseri umani riconoscono una realtà che costruiscono e condividono tra loro. Infatti, come discuteremo lungamente in questo capitolo, la posizione semiotica è quello di un costruttivismo fortemente realista. Alla luce di esso, comprendere come si producono certi effetti di senso attraverso un linguaggio corrisponde al comprendere quali mediazioni intervengono potenzialmente nella costituzione di questi effetti e delle nostre credenze nel reale. Ecco allora che studiare semioticamente la costruzione del "senso di presenza" al cuore dell'effetto di realtà in un determinato videogioco, questa impressione paradossale di essere al tempo stesso sé/altro e qui/altrove, da un lato mette in luce gli elementi retorici di questo gioco che ne consolidano l'eventuale messaggio (mostrando come esso costruisce delle credenze attorno ai suoi argomenti usando le abitudini di chi gioca) ma dall'altro corrisponde anche a mettere in luce quelle forme/strutture tramite cui noi ci riconosciamo e affermiamo quotidianamente come persone proprie rispetto ad altre.

4.3. Semiotica e gioco digitale: oggetto, discorso o linguaggio?

Abbiamo appena definito lo studio semiotico del videogioco come una parte della filosofia del linguaggio che adopera, sostanzialmente, un certo approccio analitico al videogioco come testo e alla pratica del videogiocare e che lo fa in un'ottica che unisce in qualche modo il problema della mente (in particolare di come *crediamo*) e quello della cultura (messaggi e valori veicolati da certe forme di comunicazione). Una semiotica del gioco digitale, dunque, parte dalle logiche e dai processi interpretativi in atto in una RLD per studiare alcuni tratti fondamentali di come noi in quanto esseri umani diamo senso al mondo o, meglio, ai mondi. Lo fa, appunto, a partire dallo studio di un oggetto specifico che è il "videogioco" nella misura in cui questo produce qualcosa che socialmente viene chiamato e spiegato come "realtà virtuale". Un fatto sociale *ovvio*, ovvero un *effetto di senso* prodotto da qualcosa, a partire dal quale riflettere filosoficamente sulle due parole di questa espressione. Fare del videogioco un *oggetto* di studio scientifico a partire dal quale indagare sulla nozione di "realtà virtuale" è però complesso. In effetti, scrivere oggi un libro sulla significazione dei videogiochi equivale a ritrovarsi nella stessa situazione di Christian Metz che, dopo il suo lavoro fondativo sul cinema tra lingua e linguaggio (1964), nel 1971 pubblicava *Linguaggio e Cinema*. Al punto che si potrebbero plagiare così le parole delle prime due pagine di quella introduzione:

Ciò che si nomina globalmente "il videogioco" si offre a noi, in verità, come un vasto e complesso fenomeno socioculturale, una specie di fatto sociale totale nel senso di Marcel Mauss, e che comprende importanti aspetti economici e finanziari: si tratta di un insieme multidimensionale che, se lo si prende insieme, non si presta a nessuno studio rigoroso ed unitario ma soltanto a un ammasso di punti di vista diversi (=pluralità delle pertinenze). [...] Il videogioco è uno dei fatti più recenti che si situa tardivamente nell'avventura umana. È dimenticandosi troppo spesso di questo fatto che ci si presta diffusamente, oggi, a una sorta di fanatismo e profetismo che rende difficile una calma riflessione sui problemi del videogioco. Inversamente, è anche perché esso è così recente che si può giudicare normale lo stato deludente delle ricerche che lo riguardano. Vi sono stati, certo, dei testi teorici e delle analisi ammirevoli che sarebbe

grave abbandonare. Ma continuare a riflettere sul videogioco nel modo in cui lo hanno fatto questi primi autori sarebbe, oggi, come arrecare un danno. Divenuto ormai d'uso comune, non basta più meravigliarsi di questo oggetto e serve invece comprenderlo nei suoi diversi aspetti.⁽³⁾

Per rimediare a questa situazione problematica (sua quanto nostra, anche se per motivi opposti), Metz cominciava riprendendo la distinzione di Cohen-Séat tra *fatto cinematografico* e *fatto filmico*. Dove lo studio del primo tipo aveva a che vedere con il contorno del film: il prima (dimensione economica e tecnologica della produzione), dopo (influenza sociale e culto) e il durante (rituale e prassi della sala cinematografica). Mentre il secondo era il prodotto artistico-narrativo come *oggetto percepito* dallo spettatore per la durata della sua proiezione. Si tratta di una distinzione in gran parte replicabile distinguendo il videoludico (come industria e cultura) dal videogioco come testo e linguaggio. Metz ammetteva certo delle inevitabili sovrapposizioni ma situava comunque la prospettiva semiotica *essenzialmente* dalla parte del film considerato come *testo e discorso*. Al tempo stesso, tuttavia, Metz metteva bene in luce che “il film” era tutto tranne che un oggetto semplice. Al contrario, il film era a sua volta multidimensionale, postulato di volta in volta da una metodologia disciplinare che ne delineava i confini, e la sua comprensione riguardava *almeno* tre discipline diverse dalla semiotica: la psicologia, la sociologia e l'estetica. Non solo, ma egli affermava che non fosse affatto possibile capire il film separando i diversi aspetti relativi a queste quattro discipline. In altre parole, che il linguaggio del film, qualsiasi cosa fosse, non potesse che essere il film per intero: dalla sua materialità percepita sensorialmente ai suoi temi sociologici. Bisognava dunque mantenere distinti gli approcci per necessità metodologica ma appoggiarsi al sapere e alle scoperte di ogni disciplina. Infine, nella misura in cui “il cinema” è anche inevitabilmente l'insieme dei film realizzati, insieme da cui pare possibile cercare al tempo stesso l'essenziale e il possibile (a quei tempi il *sistema o la struttura*) espressivo di un certo medium, Metz proponeva una teoria dei fatti filmici (oggetti reali del mondo) che dovesse anche tenere conto del cinema (oggetto ideale).

(3) Pp. 5-6 dell'edizione del 1977, traduzione e plagio personale.

Sebbene gli scopi ed esiti dei nostri due libri siano diversi, le premesse epistemologiche del suo libro e di questo sono assai simili. Questo è innanzitutto un saggio sul videogioco come un tipo di “testo” con caratteristiche distintive da cui nasce una peculiare esperienza interpretativa che sarà studiata qui al tempo stesso come *fatto* semiotico *di* cui si parla (come se ne parla e come la si descrive in diversi modi e contesti) e come discorso e linguaggio *da* cui si parla del mondo e dei modi attraverso cui lo si conosce. Un linguaggio, infatti, non è solo un *modo* di *rappresentare* qualcosa *del* mondo ma è soprattutto un *mezzo* per *affermare* qualcosa *sul* reale. Una idea che era un tempo consolidata e sulla base della quale importanti intellettuali dialogavano con la semiotica come nel caso di Pasolini. Argomento, questo della relazione tra realtà e linguaggio in Pasolini, su di cui hanno scritto alcuni tra i più importanti semiologi contemporanei come Gianfranco Marrone (2021) e Claudio Paolucci (2008). Quest’ultimo, in particolare, ha esposto questa tematica in termini che sono precisamente quelli che a noi interessano:

Si veda allora come Pasolini (1972: 255) formuli un’idea assolutamente identica a proposito del cinema: la semiologia del cinema è la semiologia della realtà o la sua scienza descrittiva, perché il cinema non è altro che la realtà che rappresenta sé stessa: “il Cinema in quanto *Langue* è la realtà stessa che si rappresenta” (Pasolini 1972: 253). Ecco perché, come per Pasolini, per Peirce la semiotica rappresenta la realtà attraverso la realtà. E il cinema fa lo stesso, ma lo fa proprio perché è un dispositivo semiotico non ingenuo che può sempre venire utilizzato per mentire, dal momento che ogni presentazione del fenomeno è sempre una ripresentazione semiotica che presenta una forma essenzialmente linguistica, in cui qualcosa “dice che ciò che qualcun altro dice è la stessa cosa che egli stesso dice”, anche qualora questo non sia vero. [...] Con questa sua idea, Pasolini si pone così all’interno di quella tradizione semiotica strutturale e interpretativa che pone un primato del “dicibile” sul “visibile”, delle forme di dicibilità sulle forme di visibilità, e mostra con grande profondità e acutezza come dietro l’immagine cinematografica esista una fabbrica semiotica di modi di produzione espressivi che ne rappresenta la condizione di possibilità, a cui il cinema attinge nel costruire i suoi atti di enunciazione. È attraverso questa fabbrica semiotica che il cinema mette in scena la realtà attraverso la realtà. Ed è attraverso questa fabbrica semiotica dell’enunciazione che la realtà “parla”, in un senso del tutto non ingenuo. (pp. 81-82, grassetto nostro)

Alla luce di quanto abbiamo visto (e in particolar modo dei game studies), la realtà del videogioco consiste negli *atti* che producono una certa “rappresentazione” del mondo, sia sullo schermo che fuori da esso, e che sono vissuti e interpretati come esperienze. Ma credere che questi atti, questo fare e volere del giocatore, costituiscano il reale sarebbe, appunto, *ingenuo*. Interrogarsi sul videogioco come linguaggio della realtà vuol dire mostrare invece la “fabbrica semiotica di modi di produzione espressivi che ne rappresenta la condizione di possibilità” a cui il videogioco attinge nel costruire i suoi atti di enunciazione. Questo in quanto “È attraverso questa fabbrica semiotica che il cinema mette in scena la realtà attraverso la realtà. Ed è attraverso questa fabbrica semiotica dell’enunciazione che la realtà “parla”, in un senso del tutto non ingenuo” (Paolucci 2008, p. 82).

In conclusione, dunque, la qui presente semiotica del videogioco applica una teoria generale dell’interpretazione umana e del linguaggio al testo videoludico come un oggetto di partenza di cui analizzare il discorso in modo tale da poter risalire al suo linguaggio attraverso l’analisi delle sue condizioni di possibilità.

4.4. Il videogioco come testo impossibile da analizzare: indeterminatezza e senso *in fieri*

Tramite Metz abbiamo visto che per il semiologo un videogioco è, in partenza, un tipo di testo. Il nostro excursus attraverso alcuni testi fondamentali dei game studies ci ha però fatto vedere numerose critiche relative all’impossibilità di studiare il videogioco come lo si farebbe per un film o un romanzo. Ma i videogiochi sono davvero degli oggetti così diversi da quelli studiati in passato dalle scienze umane? Beh, a un primo sguardo pare proprio di no. Sono creati da esseri umani all’interno di comunità in un determinato momento storico e come tali sono artefatti culturali che riflettono una determinata realtà esterna a loro e presentano una loro intertestualità costitutiva. Vengono creati con lo scopo di realizzare un progetto comunicativo-esperienziale. Pertanto, giustificano l’utilizzo degli strumenti critici delle scienze umane per rispondere alla domanda “che cosa vuole trasmettere/dire?” e “come lo

esprime?”. Realizzano questo progetto comunicativo con parole, immagini e suoni per rappresentare qualcosa attraverso i linguaggi degli artefatti culturali precedenti (cinema, musica, letteratura, pittura, ecc.). Pertanto, le teorie e i metodi utilizzati da diverse discipline per studiare quegli artefatti sono tutti utili per capire come significano le RLD. Molti di questi progetti possono essere descritti e decostruiti formalmente come narrazioni che presentano storie, ambientazioni, personaggi, un punto di vista, etc. Per questo motivo, le metodologie analitiche nate dalla prospettiva della narratologia possono rivelarsi efficaci nel descrivere il loro significato. In particolare, risulta facilissimo concepire il gioco stesso nei termini semiotici della narrativa:

In termini di semiotica della narrativa e di struttura attanziale [...] potremmo scorgere in ogni tipo di gioco [...] una tensione verso un obiettivo, verso un *oggetto di valore*; e quindi una sorta di compito che il giocatore, *soggetto* della storia, assume di svolgere. Questo compito ha spesso la forma della *sfida*, intesa sia come lotta e gara, sia come tensione verso il superamento di un limite, di una situazione oggettiva ritenuta dannosa, carente o mancante, o comunque tale da produrre uno stato di insoddisfazione. Il compito come sfida diviene così una funzione attanziale del gioco, *progetto* di conquista di un oggetto di valore. (Zingale 2009 p. 44)

I contenuti semantici e narrativi, inoltre, possono spesso rappresentare valori socioculturali che sono coerenti o dissonanti con il loro contesto locale e/o globale di produzione culturale (esempio: la damigella in pericolo e l'ambientazione spaziale come narrazione ricorrente degli anni '80). Tali idee e affermazioni possono essere dunque analizzati in una prospettiva transculturale e transitorica sia dal punto di vista dei loro contenuti che delle loro interpretazioni. Come qualsiasi altro artefatto comunicativo, infine, richiedono un'attività interpretativa da parte dei fruitori, anche per comprendere il contenuto visivo, musicale e narrativo più elementare. Come tale, i significati a loro attribuiti sono sempre potenzialmente multipli e non possono essere ridotti al progetto comunicativo iniziale. Da cui la necessità di affidarsi a teorie dell'interpretazione come quella della semiotica.

Tutti questi punti evidenziano la pertinenza epistemologica e metodologica della semiotica classicamente intesa per lo studio delle RLD in termini di indagine sull'umanità dal punto di vista della cultura, della comunicazione e del linguaggio. Cosa hanno dunque di "problematico" i videogiochi? Un'ovvia problematicità potrebbe apparire confrontando un gioco come *Pong* (1972) con *La Recherche* di Proust (1917) o con il dipinto di Delacroix *La Liberté guidant le peuple* (1830). In tale confronto appare estremamente chiaro che il significato e il piacere di una RLD è incentrato sul loro essere giochi anziché sulla dimensione narrativa, filosofica, culturale, storica, simbolica, artistica ed estetica. Questo tipo di argomentazione sarebbe tuttavia, almeno in parte, retorica nella misura in cui non tutte le RLD sono *Pong* e che se la mettiamo in questi termini nemmeno *Roundhay Garden Scene* (Le Prince 1888) o il video di *Baby Shark Dance* (Pinkfong 2016) significano esattamente come *2001: Odissea nello spazio* (1968 Kubrick). È allora molto più interessante confrontare due artefatti culturali che sono notevolmente simili. Guardiamo quindi alle principali differenze tra un film d'animazione come il classico *Aladdin* del 1992 e i suoi adattamenti videoludici originali del 1993 (SNES/Genesis)/94 (GameGear).

A prima vista, potremmo sottolineare tre degli aspetti più evidenti che hanno a che fare con la storia e le immagini.

In primo luogo, vi sono delle differenze nella trama, come la caduta di Apu dal tappeto in una piramide (93) o il recupero da parte di *Aladdin* delle due metà dell'amuleto d'oro (94) e l'ingresso nel mondo del genio (93&94). Si tratta di eventi assenti dal film, mentre molti eventi del film non sono rappresentati nelle scene dei giochi. La maggior parte degli eventi rimossi sono legati ai personaggi che non sono *Aladdin* e che sostanzialmente scompaiono lavorando più come sfondo (Jasmine è un generico obiettivo amoroso, Jafar un generico avversario). In secondo luogo, notiamo delle differenze tra i personaggi dal punto di vista delle loro interpretazioni e apparizioni. Questo è particolarmente vero nell'adattamento del 94 in cui, invece di fuggire e agire come un ladro, *Aladdin* non viene mai mostrato con il suo travestimento da principe e viene rappresentato nel gameplay come uno spadaccino che combatte contro centinaia di guardie e creature. Infatti, in questa versione *Aladdin* non sconfigge Jafar con l'intelligenza ma lanciandogli

delle mele e tagliandogli la testa con una scimitarra. Oltre a questo, in entrambi i giochi possiamo vedere *Aladdin* raccogliere pietre preziose e mele per tutto il gioco, senza alcuna apparente ragione narrativa. Più in generale, nel gioco *Aladdin* è costantemente in pericolo, “attaccato” da ogni sorta di “agenti” e la sua sopravvivenza è l’evento principale e quasi unico rappresentato sullo schermo per tutta l’esperienza di circa un’ora del videogioco. In terzo luogo, come conseguenza del punto precedente, sebbene sia il film che il gioco utilizzino immagini, musica e parole, il rapporto tra queste è radicalmente diverso. I giochi non presentano sostanzialmente dialoghi e forse meno di cento parole vengono utilizzate per ‘riassumere’ la storia che diventa un sottofondo. Infine, il layout visivo della schermata di gioco presenta un bordo intorno alle immagini, come in un dipinto, e che contiene tutti gli elementi gamificati (punteggi, vite, tempo etc.). Questo annulla sostanzialmente l’esistenza della classica quarta parete della narrazione.

Si tratta senza dubbio di differenze importanti ma, in questa sede,osterremo che le differenze rilevanti sono altre: i) l’indeterminatezza del testo e ii) la presenza di elementi significativi oltre lo schermo relativi alla narritività del testo e alla soggettività del suo interprete.

Il primo punto ha a che vedere con i presupposti stessi del confronto visivo-narrativo appena fatto. Come facciamo a sapere cosa *accade* narrativamente nei giochi di Aladino? A differenza del cartone animato, serve un agente empirico che faccia accadere questi eventi: poco importa che sia lo studioso stesso o magari che questo studioso guardi su YouTube la partita di un altro giocatore. L’intervento diretto di questo giocatore, che ha *un ruolo causale sugli enunciati stessi analizzati*, compromette completamente il criterio di oggettività intrinseco all’analisi testuale. Come testo interpretato il gioco di Aladino esiste solo nel momento in cui viene realizzato tramite una performance in tempo reale sulla base delle sue virtualità. Un problema decisamente nuovo! Si potrebbe sperare di ridurre l’importanza di questo fattore dicendo che il giocatore fa accadere quello che il creatore del gioco ha previsto che dovesse accadere. A ben vedere, tuttavia, questa affermazione si rivela nuovamente non scientificamente valida in quanto controfattuale. Se confrontiamo la partita dello studioso con quella dello *speedrunner* su YouTube, appare chiaro che si realizzano enunciati molto diversi.

Addirittura, nel primo caso si potrebbe facilmente non arrivare mai alla fine del testo e rappresentare *fattualmente* sullo schermo la storia di un Aladino incapace. Dal punto di vista del significato questo può sembrare poco importante, ma a ben vedere è precisamente sulla base degli esiti enunciativi che possiamo fare, per esempio, la critica sociale o politica di un film. Poiché *Aladino* come gioco è un testo in cui è al tempo stesso vero e falso che l'eroe salva la principessa, come possiamo noi affermare che *trasmetta* veramente un messaggio ideologico di uomini coraggiosi che salvano donne indifese? Inoltre, durante questi diversi testi-partita certe porzioni testuali o eventi potrebbero non apparire sullo schermo: un problema inesistente quando si fa l'analisi del cartone animato. Infatti, la storia del videogioco come pratica ci insegna che a volte sono necessari anni o decenni perché sullo schermo si verifichi qualcosa: nuove combo⁽⁴⁾, eventi narrativi⁽⁵⁾, partite "perfette"⁽⁶⁾, modalità più difficili⁽⁷⁾, trucchi⁽⁸⁾, segreti come *easter eggs* e così via. E molte di queste possibilità realizzate fattualmente sullo schermo possono anche spesso non essere affatto volute o prevedibili dai creatori che in molti casi hanno solo un controllo parziale su di esso. Pensiamo a Pawel Wojs, artista del campo di battaglia di *Total War: Rome II*, che spiega: "Avevamo 170000 luoghi di battaglia possibili, e *testare ognuno di questi è semplicemente irrealistico*"⁽⁹⁾. Allo stesso modo il noto creatore di puzzle-game Zach Barth ammette⁽¹⁰⁾ di accertarsi che *almeno una* soluzione esista ai problemi che inventa per i giocatori ma di creare appositamente sistemi *open-ended* che prevedono molte altre soluzioni da lui non previste. E certamente non possiamo categorizzare questo "imprevisto"

(4) <https://compete.kotaku.com/street-fighter-ii-wizard-discovers-new-combos-26-years-1793605126#:~:text=Street%20Fighter%20II%20Wizard%20Discovers%20New%20Combos%2026%20Years%20After%20Release,-lan%20Walker&text=Players%20have%20had%2026%20years,in%20the%20legendary%20videogame.>

(5) <https://www.polygon.com/2017/1/5/14184452/elite-dangerous-first-contact-aliens-thargoid>

(6) [https://www.nintendoenthusiast.com/ninja-gaiden-no-damage-run-achieved-after-over-30-years/.](https://www.nintendoenthusiast.com/ninja-gaiden-no-damage-run-achieved-after-over-30-years/)

(7) [https://www.youtube.com/watch?v=Cx4RlkzPuys.](https://www.youtube.com/watch?v=Cx4RlkzPuys)

(8) [https://www.resetera.com/threads/secret-big-head-code-discovered-in-ps-vr-world-3-years-later-london-heist-easter-egg.115081/.](https://www.resetera.com/threads/secret-big-head-code-discovered-in-ps-vr-world-3-years-later-london-heist-easter-egg.115081/)

(9) How Total War: Rome II's Ambition Was Almost Its Undoing | War Stories | Ars Technica. Min 4.30-4.40.

(10) [https://www.youtube.com/watch?v=iAfcJB1WaDU.](https://www.youtube.com/watch?v=iAfcJB1WaDU)

dando al nostro studioso scarso nei *platform* la responsabilità di fare una interpretazione aberrante del testo che diverge dal volere dell'autore! Bisogna dunque ammettere che, come gioco, *Aladino* comprende intenzionalmente dei testi diversi tra loro. Possiamo provare a riassumerli in tipologie narrative (*Aladino che vince* e *Aladino che perde*), ma a ben vedere, volendo essere fedeli alla nozione di testo come insieme chiuso di enunciati, appare che il numero di variazioni di enunciati è così alto (milioni!) da dover ammettere che rientra in *un tipo di testo aperto che segue un principio di indeterminazione*. Poiché questa indeterminazione è comunque parte di un progetto autoriale, si potrebbe decidere di trascurarla in modo da concentrarsi invece su alcune *invarianti*. Per esempio, possiamo studiare *Aladino* come insieme di scene predeterminate (cuts scene introduttiva), di mosse possibili (saltare ma non cucinare) di spazi precostituiti (i diversi livelli), oppositori (tipi di nemici e pericoli), regole, etc. Ma a quale epistemologia stiamo aderendo trascurando la significazione delle parti variabili in modo da poter applicare una metodologia nata su testi invariabili? Senza disturbare la Scienza, l'idea di voler studiare la significazione dei testi ludici ignorando quello che fa e vede il giocatore, ritenendo che non sia determinante ai fini del senso, non sembra particolarmente brillante. Come abbiamo visto nella prima parte di questo libro, l'intera significazione del ludico si fonda su dei passaggi non necessari dal virtuale all'attuale e viceversa: è grazie al farsi processuale e indeterminato della realtà di gioco che esso può parlare del reale. Si potrebbe anche pensare di risolvere la contraddizione sancendo alcuni confini testuali, per esempio la schermata di *game over*, in modo da poter parlare di testi diversi che hanno tutti una loro coerenza interna. Ma questa scelta non solo non risolve del tutto il problema (in *Aladino* ogni vita è in contraddizione con la precedente) ma va anche contro quello che è il senso esperito da chi gioca: nessun giocatore dopo una sconfitta perde la memoria e crede di giocare "da capo" a qualcosa di diverso da prima! Se così fosse, si perderebbe quel senso di miglioramento, scoperta e soddisfazione caratteristico di un gioco come questo: ciò che ne costituisce la significatività. Siamo dunque costretti a riconoscere che se anche ci sono diversi testi, questi sono comunque in relazione e costituiscono il senso di una esperienza continua ed enunciativamente contraddittoria.

Appare dunque qui un primo serio problema, messo già in luce da studiosi come Maietti nei primi anni della semiotica del videogioco:

In altre parole, l'interattività deve essere analizzata nel suo stesso dispiegarsi, e non *ex post*. Questo sforzo rivela una fallacia epistemologica già evidenziata dal pensiero postmoderno: le scienze tradizionali del significato si basano sul modello epistemologico di un testo come un oggetto immobile e soggiogato, e non possono dare senso a un'entità testuale polimorfa, indeterminata, vivente creata da un autore altrettanto indeterminato. (Maietti 2008 p. 103, trad. mia)

Le analisi tradizionali degli artefatti culturali si basavano, infatti, sulle due premesse che i) l'artefatto fosse stabile nella sua struttura e ii) lo strato espressivo del testo fosse completamente rivelato/conoscibile. Due premesse particolarmente importanti per metodi come quello semiotico, che voleva evitare qualsiasi forma di interpretazione soggettiva o filologica dei testi (e nel caso di Greimas anche le letture culturali), concentrandosi invece solo su ciò che era all'interno dell'opera analizzata da un punto di vista linguistico e strutturale. Gli studiosi possono discutere per secoli sui possibili significati di "Nel mezzo del cammin di nostra vita", ma nessuno potrebbe negare che queste parole esatte siano presenti nell'opera studiata e tutti possono mettere queste parole in relazione con tutte le altre parole scritte in questo libro: a nessuno può sfuggire una frase. Lo stesso vale per testi molto diversi, come *Inland Empire* di Lynch (2006) o la serie "I tagli" di Fontana (1958-1968). Le analisi tradizionali delle scienze umane hanno lavorato per affrontare l'ambiguità semantica di parti predeterminate di un testo e che costituivano la complessità di un dato artefatto culturale. Al contrario, questo problema è relativamente assente nelle RLD. La *strana complessità* di *Aladdin* come videogioco deriva invece dal fatto che si tratta di un testo in cui, in uno stesso momento, il protagonista può andare a destra o a sinistra, uccidere o fuggire, sopravvivere o morire, usare una vita per rianimare o fallire per sempre nel salvare Jasmine (se un giocatore frustrato decide di abbandonare il gioco e di non rappresentare mai il lieto fine sullo schermo). La rilevanza di tali differenze tra tutte le possibilità offerte da un videogioco ha quindi più a che fare con una logica di

differenziazione sintattica che con l'ambiguità semantica: difficilmente diremmo che la versione di *Aladino* in cui l'utente salta una guardia e quella in cui invece lancia una mela a quella stessa guardia hanno significati diversi. E lo stesso vale per molte caratteristiche iconiche dei videogiochi in generale: una stessa storia generale può avere personaggi principali con centinaia di nomi diversi, apparenze diverse (tipi e colori di vestiti, taglio di capelli, occhi, ecc.), competenze diverse (ladri, maghi, guerrieri, ecc.) e così via. Tale variabilità sintattica/combinatoria è al centro dell'estetica dell'indeterminazione descritta da Umberto Eco in *Opera Aperta* e al centro della significatività delle RLD in cui è il risultato sia di un progetto ludico incentrato sul valore della libertà d'azione data al giocatore (finali diversi, topologia labirintica e ipertestuale degli spazi virtuali, opzioni di dialogo, personalizzazione ed editor) che una conseguenza in *Aladino* di un certo tipo di game design basato sul valore di rigiocabilità e su tentativi ed errori. Quello che però ci importa qui è che *la somma di tutte le possibilità concesse dal videogioco non rappresenta un testo coerente* e la testualità del gioco virtuale è in realtà un sistema in cui sono consentite e previste variabili contraddittorie. Questo è totalmente opposto a ciò a cui siamo abituati. Pertanto, l'indeterminatezza delle RLD, per cui diversi testi e storie di *Aladino* sono prodotti in tempo reale attraverso uno stesso videogioco, assume un senso particolare, rispetto all'arte d'avanguardia studiata da Eco ma anche alla generica natura dinamico-interattiva degli ipertesti studiati da Zinna (2004, p.11), sotto la forma di una estetica di impossibilità (Deleuze 1988, p.79). Una indeterminatezza che, per chiudere, vede la variabilità dei suoi contenuti derivare da tre fattori: l'agency del giocatore relativa alla sua attitudine ludica, l'agency del software (i cui bug possono produrre anch'essi enunciati impreveduti) e dal contemporaneo uso di aggiornamenti online capaci di cambiare anche drasticamente il contenuto di un testo.

I problemi sono già tanti, ma non finiscono qui.

La nostra prima analisi visivo-narrativa guardava agli eventi realizzati sul piano della manifestazione, ma ometteva altri eventi fuori da essi che, eppure, hanno un forte impatto sul testo e sulla sua interpretazione. Una omissione non giustificabile. Innanzitutto, come abbiamo appena accennato, dietro lo schermo si trova un software che ha un ruolo

co-causale sulla produzione del testo. Il semiologo che volesse veramente studiare il testo “puro”, privato della sua fattualità variabile, dovrebbe guardare direttamente ad esso. Ma soprattutto, vi sono degli eventi che accadono fuori dallo schermo e sono in stretta relazione con le sue immagini. Questi hanno a che vedere con la dimensione performativo-fisica e performativo-inferenziale.

Nel primo caso l'interprete preme dei tasti, scruta specifici punti dell'immagine e si affida a riflessi ed abitudini motorie. In che misura noi possiamo davvero trascurarli? Per fare un esempio, difficilmente capiremmo il senso del gioco *We Dare* (2011) guardando solo lo schermo che mostra dei simpatici personaggi che volano per le strade se ignoriamo che fuori dallo schermo due giocatori che si stanno sculacciando con i loro controller per controllare questi personaggi. Più recentemente, vi sono giochi come *Astro Bot* (2020 e 2025) il cui senso e piacere sono incomprensibili se non si guardano alle interazioni con il controller (come soffiarvi sopra!). E pensiamo ovviamente anche ai giochi in VR. In altre parole, la significatività dell'esperienza videoludica sembra dipendere da elementi che sembrano insignificanti: premere tasti, scegliere tra saltare o lanciare una mela, pensare a sé stessi, etc.

Per quanto riguarda l'aspetto performativo-inferenziale, esiste un'attività interpretativa nella mente di chi gioca che in parte diverge da chi semplicemente guarda il gioco. Questa attività centra il senso non tanto sulla dimensione narrativa personaggi ma sulla dimensione narrativa della propria partita-performance: solo questo ci permette di capire come mai testi così spesso narrativamente scadenti possano ottenere effetti passionali simili a quelli di altre forme di testualità. In questo senso gli elementi matematici informativi della “cornice” (es: vite) sono parte integrante del senso dell'immagine. Infine, questa narratività dell'Io, che diventa del Noi nei giochi multiplayer, costituisce il valore socioculturale del gioco nella sua dimensione agentiva. Anche qui, tuttavia, il piano della manifestazione, la base tradizionale della nostra analisi, non ci dice di per sé quasi nulla su questa dimensione prospettica e protesica. In altre parole, la significatività dell'esperienza videoludica sembra dipendere da elementi che sembrano insignificanti: premere tasti, scegliere tra saltare o lanciare una mela, pensare a sé stessi, etc. Vi sono dunque dei problemi evidenti e seri (che non siamo certo i primi a sottolineare come vedremo) che vanno affrontati.

Teniamo a sottolineare come tutte queste problematiche si presentino già nel “migliore dei casi” di un gioco come *Aladdin* (soprattutto la versione 93) che ha la chiara intenzione di mantenere, per quanto possibile, il valore narrativo e visivo del film originale e dei testi tradizionali. Tuttavia, molti altri videogiochi importanti hanno poco interesse per le storie vere e proprie: da *Tetris* (1984) a *Just Dance* (2009) e *Job Simulator* (2016). In tutti questi casi, un'analisi testuale classica sembrerebbe ancora più inappropriata. Inoltre, ci sono diversi modi in cui i giochi con un qualche tipo di trama, a differenza di qualsiasi altro artefatto culturale narrativo, non hanno una vera e propria fine scritta. Questo è il caso di molti vecchi giochi arcade con loop infiniti (*Space Invaders*), ma anche di giochi con massicci contenuti post-gioco (*Borderlands*), dai contenuti ludici e narrativi generati proceduralmente (*Into the Breach*; *Stellaris*), sandbox (*GTA 3-5*), giochi di ruolo multigiocatore online (*World of Warcraft*), giochi pensati attorno alla rigiocabilità (*Dark Souls 3*) e altri ancora. Inoltre, il problema dell'indeterminazione sarebbe ancora più grande nei giochi più complessi con narrazioni ramificate, fazioni, sistemi complessi di game design emergente, sandbox, ecc. Infine, in molti casi il piano dell'espressione (la base dell'analisi testuale classica) può non presentare tutto quello che accade veramente nel gioco o addirittura mentire (la regola della pazzia in *Amnesia* o le probabilità di colpire in *XCom*⁽¹¹⁾): la “verità” del testo esiste solo nell'algoritmo e in quanto tale la stessa pratica videoludica implica una esplorazione e interpretazione delle logiche del software anziché della narrazione.

Tutti questi problemi per l'analisi dei giochi digitali attraverso la semiotica sono, tuttavia, in qualche modo un paradosso. Infatti, a differenza di altri media come il cinema o la letteratura, l'interpretazione del significato di un gioco solitamente non è un problema sia per i giocatori che per gli spettatori!

Come risolverli, dunque? Lo si deve fare non solo includendo nell'analisi testuale la dimensione “istruttoria” del testo videoludico (dalle regole a come premere i tasti) ma affiancando l'analisi del testo videoludico (contenuti, regole, schemi di controlli etc.) a una analisi del gioco come pratica interpretativa e culturale. Ovvero a una analisi delle pratiche fatta sia sulla base delle logiche cooperative culturali che sulla base di osservazioni relative

(11) <https://www.gamedeveloper.com/design/jake-solomon-explains-the-careful-use-of-randomness-in-xcom-2-i->.

a come le comunità dei giocatori si comportano in modi creativi e causalmente irriducibili a una struttura (modding, speedrun, exploit, etc.).

Le semiotiche delle pratiche e della cultura nascono infatti specificamente per rispondere all'incapacità degli approcci testualisti di rendere conto della dimensione aperta, indeterminata e disordinata del senso *in fieri*, in produzione attraverso enunciazioni in atto (Paolucci 2010, pp. 174-175). L'analisi semiotica del videogioco deve cioè, se vuole rendere conto della sua significatività culturale, avere a cuore il significato del gioco come invenzione (De Certeau 1990) del giocare a partire da un testo strutturalmente molteplice. Un'operazione che richiede di *guardare all'enunciato videoludico* (contenuto predeterminato o partita testualizzata) *attraverso la sua enunciazione ludica* (dimensione procedurale, imprevedibile, semioticamente esplosiva, evenemenziale e soggettivo-individuale del fare): una soluzione delineata prima di noi già da Thibault nel 2017.

4.4.1. Una semiotica del videogioco come ipertesto?

Un'altra potenziale soluzione alle criticità appena discusse potrebbe essere quella di adottare un nuovo modello di testo basato sulla tecnologia digitale e, più in generale, di rimodellare l'approccio semiotico sulle basi della *Human-Computer Interaction (HCI)*. In effetti, studiosi come Lev Manovich hanno sostenuto già dieci anni fa che gli artefatti testuali basati sul software e interpretati nel contesto dell'era digitale non possono essere compresi attraverso vecchi modelli testuali come quello semiotico.

Nella cultura del software, non abbiamo più “documenti”, “opere”, “messaggi” o “registrazioni” in termini novecenteschi. Invece di documenti fissi che potevano essere analizzati esaminando la loro struttura e il loro contenuto (una mossa tipica dell'analisi e della teoria culturale del XX secolo, dal Formalismo russo al Darwinismo letterario), ora interagiamo con “performance software” dinamiche”. (Manovich 2013, p. 33)

Più in generale, i problemi analitici evidenziati nella sezione precedente possono sembrare causati da un metalinguaggio semiotico che, per ovvie ragioni storiche, non è stato pensato per includere tutti gli aspetti “interattivi, immersivi, multimediali” dei videogiochi che sono

strettamente legati all'informatica. Quindi, ci si potrebbe chiedere: perché non cercare di modernizzare la semiotica e la sua idea di 'testo' modellandola sul nuovo contesto digitale e sullo sviluppo dell'informatica?

Un ripensamento del metalinguaggio teorico semiotico generale alla luce delle nuove sfide presentate dalla tecnologia digitale e dei suoi artefatti è stato tentato già negli anni Novanta da alcuni semiotici del Nord Europa che hanno ripensato la nozione stessa di segno. Nata dal lavoro pionieristico di Andersen "A theory of computer semiotics" (1991) e affermata come proposta di un metodo interdisciplinare di analisi culturale per le scienze umane in "The computer as medium" (Andersen *et al.* 1994), tale prospettiva era interessata ad applicare e adattare il metalinguaggio della semiotica ai sistemi digitali e agli artefatti digitali. Si trattava certamente di un lavoro lodevole che costituisce una parte importante della semiotica dei media e che proponeva diverse nuove idee che per la prima volta erano in grado di discutere in termini semiotici (soprattutto attraverso le opere di Peirce e Hjelmslev) le questioni dell'interattività, dell'intelligenza artificiale, delle interfacce e di molte altre caratteristiche chiave degli artefatti digitali come i videogiochi. Tuttavia, tale riflessione era incentrata più sul metalinguaggio semiotico e sulla teoria stessa che sulla questione dell'interpretazione (e quindi dell'esperienza) degli artefatti culturali nati da questa tecnologia. Inoltre, tali tentativi di rivendicare l'efficacia della semiotica nel dominio digitale sono stati realizzati attraverso un'operazione metalinguistica di adattamento delle nozioni semiotiche chiave (semiosi, segno, sistema, ecc.) alle caratteristiche digitali. Adattamenti che creano, inoltre, diverse criticità dal punto di vista dell'epistemologia semiotica. Due forti punti deboli per cui, negli studi interdisciplinari sul videogioco, questo approccio non è stato fertile e ha ricevuto delle importanti critiche relative all'essere incapace di superare i problemi del piano della manifestazione (Aarseth 1997, pp. 27-30 e pp. 30-33). Non saremo quindi sorpresi di vedere che tali prospettive hanno fondato un'eredità di studi semiotici che oggi sono per lo più incentrati sul tema dell'interazione uomo-computer (Brejcha e Marcus 2013). L'HCI è infatti oggi un interessante campo di riflessione per la riflessione semiotica su tecnologie come la Realtà Virtuale, che appunto *rinuncia alla dimensione più culturale e interpretativa degli specifici artefatti digitali a favore delle caratteristiche formali e comunicative dei loro media*. Un esempio piuttosto emblematico e recente sono i papers

del 2012 “Virtual reality as a communication process” (Marini, Folgieri, Gadia, Rizzi), “Semiotics of virtual reality as a communication process” (Barricelli *et al.* 2016) e “Semiotic Framework for Virtual Reality Usability and UX Evaluation: a Pilot Study” (Barricelli *et al.* 2018). Questi tre lavori provengono tutti dal Dipartimento di Informatica e Comunicazione di Milano e, nonostante facciano esplicitamente riferimento alla tradizione più “narrativa” di Eco e Greimas, presentano una direzione di ricerca chiaramente diversa dalla nostra. Anche se in superficie si possono notare diversi punti in comune, grazie all’uso condiviso di termini chiave (cooperazione, soggetto, semantica, sintassi e così via) e persino di temi chiave (realismo, immersione, presenza), è estremamente difficile per noi utilizzare efficacemente questi lavori, che mirano soprattutto a fornire strumenti per *progettare* realtà virtuali *efficienti*.

Dal punto di vista della semiotica francese e italiana, questo adattamento è avvenuto invece sulla nozione di testo ripensato come ipertesto. In effetti, tale oggetto e nozione è stato un tema principale di discussione tra gli anni Novanta e gli anni Duemila per tutte le discipline umanistiche. Queste hanno riflettuto sull’idea di ipertesto come struttura interna del “testo elettronico” o della “letteratura elettronica”, che è stata riconosciuta come in grado di “spostare i confini di ciò che consideriamo letteratura [...] ponendo definitivamente fine al sogno del lettore senza problemi” (Post 2003). Tra i molti lavori prodotti, quello forse più emblematico è il libro di Alessandro Zinna (2004) che utilizza l’ipertestualità come modello di scrittura che, senza dubbio, presenta diversi temi in comune con il nostro lavoro: simulazione e percezione (p. 174), autorialità (p. 194), editing interattivo (p. 219) e altro ancora. Ancora più importante, questa “proposta ipertestuale” ha fortemente influenzato tutta la prima semiotica dei videogiochi (che discuteremo nella prossima sezione) come il libro di Maietti del 2004.

Ma cos’è esattamente un ipertesto?

Nella sua definizione tradizionale e in relazione al lavoro di Ted Nelson, un ipertesto è una *possibilità di accesso non lineare a un determinato contenuto che facilita la lettura e permette di accedervi attraverso nuove logiche*.

Utilizzando la definizione di Christian Vandendorpe (1999), l’ipertesto può essere definito come una “mutazione” dello “strumento più prezioso che l’uomo ha inventato per costruire la sua conoscenza e sviluppare

l'immagine di sé e del mondo: il testo". E "poiché quest'ultimo esiste solo in base alla lettura, i cambiamenti nel primo influenzeranno il secondo". Non si legge un ipertesto come si legge un romanzo, e la navigazione sul web offre un'esperienza diversa dalla lettura di un libro o di un giornale" (Vandendorpe 1999, p. 7). Una mutazione basata sul fatto che tutti gli ipertesti presentano una "tabularità" più o meno forte, che consiste nell'esistenza "di diversi moduli, ognuno dei quali ha una relativa autonomia ma è interdipendente l'uno dall'altro, raggruppati in uno spazio materiale limitato" (Florea 2009). Questa mutazione del testo agisce su diversi livelli: spazio-temporale, compositivo, estetico, ecc. E ogni livello, influenzando sia la lettura che l'interpretazione, definisce teoricamente una nuova esperienza di conoscenza e di acquisizione di contenuti. Ecco perché l'ipertesto è stato definito come un vero e proprio medium in sé (Landow 2006) e come una forma profonda, un linguaggio che determina il messaggio trasmesso, secondo la famosa teoria di McLuhan (1964). Inutile dire che questa descrizione dell'ipertesto come un tipo di testo dinamico e in continua evoluzione, progettato per acquisire un significato come risultato dei processi mentali alla base dell'agency/performance del lettore/giocatore, sembra assolutamente perfetta per comprendere le RLD. Infatti, lo studioso forse più famoso di ipertesti, Landow, ha descritto lui stesso i videogiochi come ipertesti attraverso cinque caratteristiche precise.

In primo luogo, le azioni del giocatore – cliccando sul mouse o manipolando un dispositivo simile, come il joystick – determinano ciò che il giocatore incontrerà successivamente. In secondo luogo, come gli ipertesti, i giochi si basano su una struttura ramificata e su punti di decisione. Poiché i luoghi del videogioco in cui il giocatore agisce producono risultati potenzialmente diversi, appaiono strutturalmente identici ai collegamenti ramificati dell'ipertesto. Se si definisce la produzione di risultati diversi in base alla scelta dell'utente (che si tratti di testi alfanumerici o di azioni), allora l'ipertesto diventa, come sostiene Aarseth, un sottoinsieme del testo ergodico. In terzo luogo, i giochi, come le finzioni ipertestuali (ma a differenza della narrativa stampata), sono destinati ad essere eseguiti e, in quarto luogo, sono destinati ad essere eseguiti più volte. In quinto luogo (e questo potrebbe essere solo un banale punto di convergenza), la registrazione delle azioni di un giocatore di giochi, come l'esperienza di lettura di un ipertesto, appare

lineare, poiché sia i giocatori di giochi che i lettori di testi compiono il loro percorso attraverso una serie di scelte in un tempo lineare; naturalmente, la gamma di azioni possibili, di strade non intraprese, costituiscono esse stesse una struttura ramificata o multilineare, ma non immediatamente disponibile ai giocatori e ai lettori. (Landow 2006, p. 250)

Tuttavia, gli studi sull'ipertesto hanno presto concluso che questa nuova 'forma' di testo esisteva in realtà molto prima di Internet: gli indici dei libri e le note a piè di pagina dell'Enciclopedia, per esempio, avevano già ipertestualizzato la lettura e i libri prima del loro tempo. (Vandendorpe 1999, p. 30). Lungi dall'essere una caratteristica unica di testi come i videogiochi, la "tabulazione" è presente nel giornale che leggiamo (leggevamo?) ogni mattina. Ma soprattutto, è diventato presto molto controverso sostenere che gli ipertesti, grazie alla loro struttura, implicano un nuovo modo di ragionare. Innanzitutto, se guardiamo alla pragmatica della lettura, possiamo vedere come nessun libro avrebbe mai potuto imporre un unico modo di leggere un determinato testo: i lettori possono (e vogliono) saltare parole, pagine e persino capitoli. Grazie alle sue caratteristiche materiali come artefatto, i lettori hanno accesso al contenuto di un libro in qualsiasi ordine desiderino (l'esempio più semplice è iniziare dalla fine) e collegheranno naturalmente le parti nel modo più sensato per loro. Come il cittadino per le strade che traccia il proprio percorso tra i sentieri disegnati e inventa le proprie strategie di resistenza all'ordine imposto (De Certeau 1990), la sterile fruizione lineare parola per parola di un testo, senza divagazioni e senza ambiguità semantica, non è altro che una (triste) utopia di alcuni analisti testuali. Riferendosi a lavori fondamentali per la semiotica come quelli di Barthes (1970 e 1973b) e Genette (1982), e in accordo con le teorie semiotiche interpretative classiche della semiotica come quella echiana, Vandendorpe mette in luce in qualche modo l'ingenuità di chi collega *le proprietà apparenti del testo* come oggetto ai processi di pensiero che innesca. In questo senso le parole chiave classiche degli studi sugli ipertesti come artefatti specifici, come l'idea di "rete", sono di fatto le stesse di quelle di ogni teoria interpretativa che abbia dovuto dare conto della semantica come inseparabile dalla pragmatica (Paolucci 2010 e 2018a e b) e della significazione del testo come oggetto storico (Barthes 1973). Si guardi a quanto ipertestuale appaia visualmente allo schema del modello Q del *Trattato* (1975):

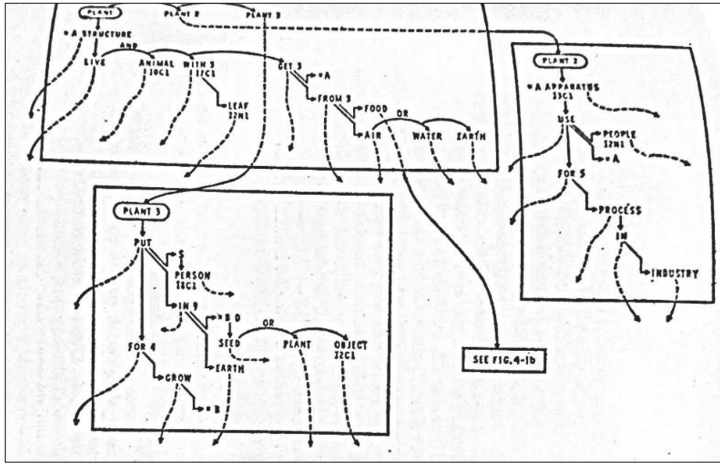


Fig. 5. Modello Quillian (Q) presentato nel Trattato di Semiotica generale di Eco (1975) per dare conto della dimensione creativa e molteplice del significato.

Di conseguenza, gli effetti ipertestuali significativi non sono una questione di forma, ma soprattutto di utilizzo e di contenuto.

Mentre un romanzo stampato è tutt'altro che automaticamente lineare, anche un ipertesto non è necessariamente non lineare. Le pagine o i segmenti possono susseguirsi in modo rigoroso, costringendo il lettore a leggere in un ordine fisso, ancora più fisso delle pagine di un libro, perché è sempre possibile aprirlo dalla pagina desiderata, mentre questa può essere programmata in modo da controllare completamente il percorso del lettore. (Vandendorpe 1999, p. 47, trad. mia)

Va notato che il grado maggiore o minore di tabularità di un libro dipende anche dal suo contenuto e dal suo utilizzo. Così, l'album per bambini spesso non ha una paginazione: il giovane lettore non ne avrebbe alcun bisogno, dal momento che questi libri sono destinati ad essere letti da una copertina all'altra o contemplati per le loro immagini e che non suppongono una lettura riflessiva, accompagnata dalla presa di appunti e da riferimenti incrociati. Al contrario, l'opera scientifica, che si rivolge a lettori il cui tempo è prezioso, moltiplicherà i riferimenti tabellari: divisione in argomenti, in capitoli, sezioni, paragrafi. (1999, p. 65, trad. mia)

In conclusione,

- 1) una definizione tecnico-formale dell'ipertesto come oggetto non ci aiuta necessariamente nell'analisi delle RLD;
- 2) di fatto la nozione di ipertesto si applica a così tanti elementi diversi proprio a causa della sua vaghezza e questo è anche il motivo per cui è emersa soprattutto come metafora.

Proprio per questi motivi, dovendo affrontare la specificità di testi come i videogiochi, nel suo lavoro fondativo Aarseth (1997) non si è affidato agli ipertesti e alla fragile nozione di “testo lineare” (p. 47). Infatti, dopo aver criticato un certo uso ideologico del concetto di ipertesto per includere tutte le forme di narrazione interattiva (p. 48) e poco rigoroso da un punto di vista terminologico (p. 59), l'ipertesto viene paradossalmente definito da Aarseth come un testo *meno ricco di possibilità rispetto ai giochi* (p. 63). Ciò che è molto interessante qui è vedere che per Aarseth *la specificità di testi come i videogiochi si trova nella capacità di calcolo e di produzione di unità testuali a livello di espressione, cosa che il concetto di ipertesto non contiene* (p. 75). Infatti, il concetto di ipertesto perde la sua significatività quando viene applicato anche a testi semplici come i giochi di *Aladino* appena analizzati dove vi sono migliaia di “decisioni” costanti che vengono prese tramite “input” pur non avendo queste assolutamente alcuna conseguenza narrativa o semantica che sia particolarmente interessante.

Avendo escluso questa via, che vedremo tra poco essere stata già percorsa dalle precedenti semiotiche del videogioco, si riafferma dunque la necessità di studiare il videogioco sia come testo che come pratica mantenendo le specificità di entrambi i livelli.

4.5. La semiotica e l'esperienza: una relazione complicata

Abbiamo visto quanto centrale sia la nozione di esperienza nei discorsi attorno al videogioco e alla specificità della sua significazione. Esperienza intesa, in particolare, come:

- esperienza personale dal valore veridittivo in quanto testimonianza in prima persona di eventi provati individualmente nella realtà del gioco (es: il valore della resilienza);
- esperienza sensoriale legata al forte coinvolgimento motorio e corporeo necessario per agire (es: danzare in *Doom*);
- esperienza come acquisizione di conoscenza e competenze (habit) attraverso la ripetizione tipica del gioco (es: guidare);
- esperienza di una soggettività altra sia in termini finzionali (es: fare scelte dalla prospettiva di un avatar) che di riconfigurazione delle proprie abitudini cognitive mediate dalla tecnologia digitale (es: la “falsa” prima persona degli sparatutto);
- esperienza come fatto non finzionale vissuto attraverso il gioco (es: le esperienze sociali in un gioco multiplayer);
- esperienza, in un senso simile a quello degli altri media, come emozioni provate e riconoscimento di aspetti del reale.

In tutte queste accezioni l'esperienza è legata al fare intenzionale di un insieme corpo-mente giocante che si relaziona col fuori (controller, schermo) e dentro (rappresentazioni, regole) ri-conoscendo così una realtà per via della mediazione digitale, e questo fare situato ha un ruolo centrale nel significato progettato e provato. Da un punto di vista interdisciplinare questa emergenza del significato a partire dalla relazione situata/incarnata con un mondo, tanto agito quanto agente, è assolutamente pacifica. Essa trova il suo più noto postulato filosofico nelle tesi di Merleau-Ponty (1945) e si è consolidata negli ultimi anni con lo sviluppo di svolte enattive/embodied (Shapiro 2007; Shapiro e Spaulding 2024) nelle scienze cognitive. Tesi presenti già in articoli fondativi come “What is it like to be a bat?” (Nagel 1974), nei primi approcci della psicologia ecologica (Gibson 1979) e in testi emblematici come “The Embodied Mind” di Varela, Thompson e Rosch (1993). Visioni che si sono evolute in teorie come quella sensorimotoria (SMT) tale per cui non ci può essere cognizione senza azioni e interazioni (Degenaar e O'Regan 2015). Al punto che è proprio l'interazione con un ambiente, già nelle teorie nate agli albori del duemila (pensiamo ai primi studi di Maguire sul cambiamento dell'ippocampo dei tassisti di Londra prodotto dal loro guidare e orientarsi attivamente) ed anche nelle teorie più

recenti come quella del *material engagement* (Malafouris 2013 e 2019), a permetterci di pensare e di sviluppare certi modi di ragionare. Una posizione interazionista-ambientale che si ricollega alla nozione filosofica stessa di esperienza in un autore che abbiamo già incontrato: Dewey (Roth e Jornet 2013). Già nella prima decade del 2000 molte riflessioni sull'interattività si sono così concentrate su "come il pensiero (mente) e l'azione (corpo) siano profondamente integrati e come co-producano l'apprendimento e il ragionamento" (Klemmer *et al.*, 2006). E lavorando in questa direzione, alcuni lavori nell'ambito dei game studies hanno anche classificato i diversi modi in cui l'embodiment può avvenire e avere un impatto sul significato (Melcer e Isbister 2016).

Bisogna dunque chiedersi come rendere conto di questi aspetti in un'ottica semiotica.

Infatti, lungi dall'essere un fenomeno meramente commerciale, il crescente interesse per l'esperienza e la sua crescente centralità nei discorsi culturali è qualcosa riguarda la storia di tutte scienze che studiano il linguaggio e la mente (Zlatev 2012, pp. 3-4). Essendo fortemente legata al rapporto corpo-mente, non è un caso che uno dei primi libri di semiotica incentrati sul problema e progetto esperienziale sia nato nel contesto della semiotica dei media:

Il concetto di esperienza si sta affermando in differenti campi di studio. A ben vedere si tratta di un movimento di un lungo periodo; la riflessione sull'esperienza permette oggi di riprendere e di ripensare una serie di ricerche che, da circa vent'anni, si sono concentrate su temi diversi: il corpo, la sensibilità, le emozioni, la coscienza, l'identità personale e così via. Al tempo stesso questo experiential turn ha permesso e permette il rilancio di un dialogo fra discipline differenti e, in particolare, tra scienze neurocognitive e scienze umane (filosofia della mente, estetica, antropologia, la stessa semiotica di cui ci occupiamo più direttamente). (Eugeni 2010, p. 14)

Ma l'esperienza può davvero essere studiata dalla semiotica? Diversi anni fa, Ugo Volli evidenziava le criticità di questo oggetto di studio:

Cos'è l'esperienza? Le esperienze non sono cose *del mondo*, naturalmente, anzi non sono affatto *cose*, né "generi naturali", e neppure sono

stabilite per stipulazione esplicita come molte entità sociali (dai matrimoni alle discipline scientifiche, dalla moneta alle note musicali). Non hanno neppure lo statuto di oggetti teorici costruiti nella pratica scientifica, non sono idealità matematiche. Tutto questo è ovvio, ma esclude le esperienze dal campo degli oggetti con cui sappiamo bene come comportarci dal punto di vista teorico. Che cosa è dunque l'esperienza? Lo statuto minimo che non possiamo negare è quello di una *parola* del nostro lessico, un'entità *testuale* che ricorre abbastanza spesso e che viene di solito usata per definire certe classi di descrizioni del mondo, o di passioni che lo riguardano. (Volli 2007, p. 17)

Il che ci porta a chiederci se l'esperienza sia già stata studiata dalla semiotica in modo da poterne rendere conto nello studio del linguaggio videoludico. Una che domanda comporta due risposte opposte.

La prima risposta è: *sì, i semiologi del Novecento si sono sempre occupati dell'esperienza.*

Questo innanzitutto perché le discipline da cui nasce la semiotica novecentesca, la linguistica strutturalista europea e la filosofia pragmatista americana, le davano grande importanza. Negli scritti più famosi di Peirce egli tratta, infatti, di argomenti come l'emozione della rabbia o ancora della nostra percezione visiva del mondo. Ma soprattutto il logico americano le attribuisce un ruolo centrale dal punto di vista dell'indagine filosofica sulla verità pensata, in un'ottica pragmatista condivisa parzialmente con James (1912/2009), come ciò di cui l'esperienza non ci permette di dubitare (C.P. 5.416). Dal punto di vista della tradizione linguistica, il modello Hjelmsleviano di articolazione tra Contenuto ed Espressione (1943) considera la materia del contenuto come il "campo dell'esperienza a cui una cultura dà forma [...]" (Eco 1992b, p. 12). Data questa eredità, sarebbe stato strano che i semiologi se ne disinteressassero.

Così sarebbe errato credere che le analisi metadiscorsive dei testi che hanno reso famose questa semiotica, che pur si distinguevano precisamente per la loro significativa distanza sia dall'autore empirico che dagli interpreti empirici, fossero del tutto slegate dal tema esperienziale. Infatti, analizzare le proprietà formali di un dato artefatto culturale (strutture, meccanismi strategici, funzionamenti intertestuali) corrisponde, a ben vedere, anche a mettere in luce alcune delle ragioni per

cui una certa esperienza di esso *può* avere luogo. In questo senso, le analisi di romanzi, film, canzoni, dipinti e persino di pubblicità sono sempre state legate all'esperienza umana. Pensiamo a come Eco nelle prime pagine del *Super Uomo di Massa* si interessasse al pianto suscitato dalla narrazione di *Love Story* affermando che:

Non si può mangiare un confetto pretendo di sentire, solo perché si ha una vasta cultura e un forte controllo delle proprie sensazioni, sapore di sale. Siccome esiste anche una chimica delle emozioni, e uno dei composti che per antica tradizione suscitano emozioni è un intreccio ben congegnato, se un intreccio è ben congegnato suscita le emozioni che si era prefisso quale effetto. (2015 p. 13)

Lo stesso Eco che nel suo *Lector in Fabula* vedeva l'operazione di riferimento all'esperienza come la prima vera mossa interpretativa verso il significato.

Così il lettore, come prima mossa, per poter applicare l'informazione provvistagli dai codici e sottocodici, assume transitoriamente una identità tra il mondo a cui l'enunciato fa riferimento e il mondo della propria esperienza, quale è riflesso dal dizionario di base. (p. 75)

Più in generale, la semiotica ha necessariamente studiato l'esperienza dato il suo obiettivo di fornire una spiegazione di come gli esseri umani danno senso al mondo. Ricordiamo infatti che Fontanille, figura di riferimento su questo tema, dà il nome di "forme dell'esperienza" a ogni livello di pertinenza semiotica (2004a) che deriva a sua volta dai diversi tipi di rapporti segnici che costituiscono il reale: dalla decodifica del segno alla condivisione di abitudini e credenze in una certa comunità.

Tuttavia, si potrebbe obiettare che questa nozione interpretativa di "esperienza" sia troppo vaga e non che si adatti molto bene al tipo di esperienze concesse dalle RLD. Che dire, allora, dello studio delle esperienze dal punto di vista degli esseri umani coinvolti in *eventi e situazioni* reali (esperienze per l'appunto) nel mondo? A partire dagli anni Ottanta i semiologi hanno dedicato un gran numero di studi alla spiegazione semiotica di comportamenti (Floch 1990 e 2002),

situazioni (Landowski 1989) e pratiche umane (Fontanille 2008) all'interno di contesti empirici. Questo è stato fatto spesso fondendo gli aspetti più etnografici dell'approccio strutturalista alla creazione di significato (Marschiani, 2007) con applicazioni specifiche della semiotica come quella dello spazio (Giannitrapani, 2013).

Tuttavia, anche questo approccio può sembrare piuttosto distante dalle esperienze videoludiche in cui i riflettori sembrano essere puntati sul coinvolgimento del corpo dell'utente e delle sue emozioni viscerali. Intuitivamente, una semiotica efficace nello studio del videogioco in quanto esperienza dovrebbe essere capace di studiare le "sensazioni" (il sapore del sale, la sensazione di freddo, il senso di vertigine, la percezione dell'adrenalina e di un cuore che batte forte, la dopamina dei cibi ricchi di grassi, il toccare il fuoco a mani nude e così via) attribuendogli un ruolo chiave nella significazione dei testi che le producono. Ma anche questo tema è stato affrontato dalla semiotica in diverse occasioni nella misura in cui il riconoscimento stesso di queste sensazioni implica una semantica.

Provare un'ustione, degustare un vino, guardare un quadro o, molto semplicemente, camminare per strada, sono esperienze indissolubilmente ontologiche e semantiche. (Bordron 2010, trad. mia)

Uno dei padri della semiotica moderna, Greimas, ha non solo coniato l'espressione di "semiotica del mondo naturale" (Greimas e Courtés 1979) per tenere conto dell'interpretazione e descrizione linguistica del mondo *percepito* ma ha anche sottolineato la grande rilevanza della dimensione affettiva (Greimas e Fontanille 1991) e ha persino concluso la sua produzione intellettuale con un'opera dedicata *all'esperienza sensibile* (1987). Mentre l'altro padre, Umberto Eco, è stato uno dei protagonisti del dibattito sull'iconismo nato negli anni Sessanta (Polidoro 2012) e ha scritto uno dei suoi ultimi libri teorici sulla dimensione semiotica della percezione (Eco 1997). Entrambi hanno lasciato un'eredità di brillanti semiologi che hanno studiato e riaffermato la centralità del corpo e del sensibile nei processi di significazione. Per quanto riguarda Greimas, pensiamo in particolare a Jacques Fontanille che già negli anni Novanta rimarcava l'importanza della sensazione e della dimensione

sensori-motoria (1999) e che ha poi pubblicato numerosi lavori fondativi rispetto alla tematica del corpo e del sentire (2004 e 2011). Esiste così una semiotica che ha studiato l'emergere delle esperienze affettive (Landowski 2004), il continuum fenomenologico tra linguaggio e sentimenti (Coquet 2008) e persino sensi specifici come il gusto (da Bordron 2002 a Marrone 2016; Stano 2017 e 2023) o sensazioni come la vertigine (Basso 2009). In un'ottica che ibrida semiotica e fenomenologia, Bordron ha anche lui lavorato su questo tema in una prospettiva usata oggi da semiologhe come Andrey Moutat (2024) proprio per rendere conto degli effetti delle realtà virtuali. Per quanto riguarda Eco, pensiamo invece ai lavori di Claudio Paolucci che hanno studiato (Fusaroli e Paolucci 2011) e continuano a studiare (2021) il ruolo dell'insieme mente-corpo nella costituzione del senso con un approccio interdisciplinare attraverso un dialogo con le scienze cognitive. Infine, l'esperienza corporea stessa è stata al centro della riflessione semiotica in relazione al linguaggio (Violi 1997), alla narrazione (Dusi *et al.* 2007) e ai media (Eugeni 2010). Infatti, la semiotica si è occupata e continua a occuparsi di esperienza corporea anche in relazione ai corpi digitali/virtuali (Stano 2024). D'altronde, a ben vedere, il tema del *senso di presenza*, tipico delle realtà virtuali, era presente nella semiotica fin dal *Dictionnaire* (Catricola e Eugeni 2020, p. 79). Di conseguenza, quasi vent'anni fa Gianfranco Marrone poteva giustamente affermare che:

L'attuale ricerca semiotica è giunta a considerare il sensibile e, più in generale, l'esperienza corporea come una sorta di copartecipante alla creazione e alla trasformazione della significazione. Nessuna semiosi, istituzione o lascito di significato può essere possibile al di fuori di un corpo che è vivo, fa esperienza del mondo, entra in relazione contrattuale o conflittuale con il mondo, lo modella e ne è modificato. (2005, pp. 19-20)

Una tesi quasi identica a quella sostenuta due anni prima da Landowski che vedeva nella semiotica una svolta esperienziale sia in termini di situazione/eventi che in termini di esperienza sensibile (2003).

E che ne è, infine, dell'esperienza in quanto soggettività? Anche qui, non si farà fatica a vedere come questo tema sia centralissimo nella semiotica (Leone e Pezzini 2013).

Data questa situazione, perché parliamo di due possibili risposte? Come può la semiotica *non* aver studiato l'esperienza? La ragione di tale affermazione è che, fedelmente alla sua epistemologia e ai suoi obiettivi, l'esperienza, nel senso comune del termine per come lo abbiamo esposto, è stata per lo più un bersaglio *polemico* per la semiotica. Polemico per i semiologi della cultura e della tradizione linguistica nel senso in cui si è lavorato soprattutto per riportarla su un piano collettivo-culturale (di fatto riducendone la significatività). E polemico per i semiologi della mente e del mondo naturale nel senso opposto ovvero rivendicando una semiotica non linguistico-culturale (di fatto rendendo difficilissimo lo studio della cultura in termini esperienziali). Infine, polemica per entrambi nella misura in cui si è lavorato cercando trovare/postulare delle cause semiotiche (condizioni di possibilità) all'origine dell'esperienza piuttosto che guardare a ciò che l'esperienza produce di semioticamente rilevante (cosa rende possibile) così come alla sua messa in forma da specifici testi e linguaggi. L'obiettivo della maggior parte dei libri e articoli appena citati è, così, in un certo senso quello della decostruzione dell'esperienza in termini di emersione semiotica. Nel perseguire questo obiettivo, essa ha studiato sostanzialmente solo una parte (o un senso) di quello che è l'esperienza. Come mette in luce Ugo Volli, infatti, esiste nel termine "esperienza" un nucleo semantico potenzialmente ambiguo:

Si vede che il nucleo semantico fondamentale del verbo è quello del "mettersi alla prova affrontando un antagonista in diversi modi ed eventualmente trarne una conoscenza". (Volli 2007, p. 17)

Questo rimanda, infatti, a due diverse dimensioni dell'esperienza: una *dell'esperienza passata* come forma di *conoscenza acquisita intersoggettivamente* e l'altra *dell'esperienza presente* come forma *soggettiva di coscienza* che include sentimenti e pensieri. (p. 19). Il primo aspetto, spiega l'autore, è semioticamente interessante perché può essere messo in dubbio, ripetuto e condiviso: non ha nulla a che fare con la soggettività nel suo significato comune. L'altro, al contrario, significa esattamente l'opposto. Questa differenza viene espressa nella lingua tedesca con due diverse parole *Erfahrung* per l'esperienza "collettivo-obiettiva" ed

Erlebnis per l'esperienza soggettivo-singolare. È questa seconda accezione, dice Volli, quella maggiormente problematica per la semiotica, e questo proprio per la sua correlazione con una certa idea individualistica di "soggetto" che appartiene a diverse tradizioni filosofiche del Novecento contro cui sia la linguistica strutturalista che la semiotica si sono opposte. L'esperienza come *erlebnis*, infatti, è quanto ci permette nella vita quotidiana di cogliere un aspetto del mondo in una maniera così intima che esso sembra fuori dal linguaggio e dal comunicabile, fuori da un comune e accordato scambio di significanti e significati. Riprendendo il concetto di *intentional stance* di Dennett (1987), Volli spiega che l'esperienza individuale non può essere negata in quanto è di fatto il *modo* in cui si spieghiamo tanto il senso del mondo quanto quello delle finzioni, tanto le nostre azioni quanto quelle degli altri. Ecco come diventa naturale per la semiotica pensare di decostruirla mostrando come questa venga *prodotta* tramite mezzi e processi semiotici intersoggettivi. In questa prospettiva, la semiotica dell'esperienza:

- non studia l'esperienza singolare-individuale in sé;
- considera l'esperienza singolare-individuale di un testo come un effetto o un prodotto di una costruzione semiotica;
- studia e descrive le cause intersoggettive e le condizioni di possibilità di questa costruzione.

Questa prospettiva, metteva tuttavia in guardia Volli, non deve però né farci confondere il modello esplicativo con la realtà e non deve nemmeno farci credere che sia possibile ricostruire del tutto l'esperienza complessa del mondo a partire dall'esperienza dei testi (fenomenologia ingenua per Volli). Una messa in guardia a cui la semiotica, purtroppo, non ha dato veramente ascolto. Quasi sempre, infatti, la decostruzione dell'*erlebnis* è coincisa con una classica impostazione riduzionista narrativo-culturologica disinteressata ai fenomeni sensoriali e pragmatici che sono caratteristici di testi come le RLD e che generano *l'erlebnis* in modi certamente intersoggettivi pur non essendo tipicamente narratologici e linguistici. Proprio questa componente "soggettiva" e irriducibile a uno studio del piano dell'espressione impedisce alla semiotica, afferma Volli, di essere veramente efficace sul tema del virtuale.

Infatti, egli sottolinea come il problema fondamentale della teoria semiotica rispetto allo studio del virtuale risiede in una non-distinzione teorica fra diversi *gradienti* di *iconismo* che hanno a che vedere con l'inclusione di aspetti fenomenologici di ciò che è "osservato" (Volli 2020, 39). Questo iconismo del virtuale non ha semplicemente a che fare con il "realistico" ma è caratterizzato da uno stretto rapporto tra il vedere e il fare corporeo:

Il punto centrale qui è questo "inserirsi attivamente" dell'"osservatore", che è il grande cambiamento introdotto dalla tecnologia informatica nella dimensione dell'"illusione". [...] Quel che conta è il principio: un movimento compiuto nel "mondo reale", che in esso sarebbe senza scopo senza il legame con un "altro mondo" che semioticamente è una costruzione enunciata, costruita attraverso un *débrayage*, in quest'altro mondo diventa un'azione precisa [...] Questa interazione permette al corpo dell'operatore di porsi come ponte o traduttore fra i due mondi, stabilendo un punto di vista, non importa se eterodiegetico o omodiegetico (Genette, 1972), in terza o prima persona, attraverso un "avatar" o direttamente. (pp. 40-41)

Dimensione agentiva dell'iconismo del virtuale che dà al virtuale una parvenza di reale per il fatto stesso di implicare un "intreccio di ruoli e di livelli narrativi e ontologici" (Volli 2020, pp. 40-41) che Volli definisce "iper-iconismo" e che riconosce come essere una esperienza testuale *irriducibile ad una prima o terza persona*. Non sorprenderà dunque che Volli definisca questo problema dell'iper-iconismo" come "una sfida alla teoria semiotica, che attende ancora di essere affrontata in maniera sistematica" (p. 41).

Pensata comunemente come qualcosa di *innegabilmente vero e irriducibilmente soggettivo che si verifica senza mediazioni culturali attraverso il dominio del sentire sul pensiero, e quindi al di fuori del linguaggio* (esempio: il dolore), l'esperienza, intesa nel suo senso comune, era destinata a diventare il nemico numero uno della semiotica. Lo studio "maggiore" semiotico dell'esperienza ha implicato quasi sempre una riflessione sull'*erlebnis* come *conseguenza dovuta a* (processi, organizzazioni, selezioni, categorizzazioni del sentire) anziché come elemento

generatore di *conseguenze sul* senso interpretato dal soggetto. Ma soprattutto un certo “decostruzionismo ingenuo” sembra aver allontanato la semiotica dell’esperienza dal tema della costituzione soggettiva delle *credenze* ottenute e confermate agendo nel mondo. Pur essendo definita dal tentativo di “studiare il funzionamento della significazione dal punto di vista della conoscenza” (Fabbri 2001), si è quasi sempre riflettuto sulla mediazione del secondo termine attraverso i processi del primo anziché sull’effetto del secondo sul primo. Per esempio, la differenza conoscitiva tra vedere dei delfini in televisione e nuotarvi nell’oceano rimane, nella più nota letteratura semiotica esplicitamente dedicata all’esperienza, un tema poco rilevante slegato dalla significatività dell’esperienza di contatto e affidato alla pedagogia del “firsthand learning”.

Si è così di fatto rinunciato a studiare l’esperienza come *fattore positivo* di costruzione del senso e della conoscenza, e di conseguenza la semiotica ha così perso l’opportunità di usarla per descrivere e spiegare gli esiti dei testi e alcuni effetti di senso che ne sono peculiari. Questa riluttanza riguarda, in modi diversi, sia la tradizione saussuriana che quella peirceana.

Dal punto di vista della prima, i fenomeni culturali di variazione nel sentire (il disgusto, il dolore, etc.) sono stati il cavallo di battaglia dei semiologi nel negare all’*erlebnis* un ruolo centrale nella significazione se non quasi come illusione del lettore empirico. La variabilità interpretativa e la natura costruita/codificata dell’esperienza sono state discusse per mantenere in qualche modo separato lo studio della sua emergenza in termini semiotici e quelli della sua emergenza da approcci diversi (il corpo fisiologico e il cervello, la psicologia, etc.).

Questa prospettiva sausserana-greimasiana sull’esperienza è forse meglio rappresentata da due lavori di Gianfranco Marrone: il libro del 2005 intitolato “La cura Ludovico”⁽¹²⁾ e la sua introduzione alla raccolta di saggi del 2007 “Narrazione ed Esperienza”. Nel primo lavoro Marrone utilizza il caso di studio di *Arancia Meccanica* (Burgess 1962) per descrivere l’esperienza corporea come qualcosa di principalmente spiegabile attraverso una prospettiva linguistica, culturale e narrativa (p.11). Marrone è ben consapevole che il suo studio sul “corpo” può essere controverso:

(12) Le pagine e parti citate sono tratte dalla versione inglese da noi tradotta.

Si può sostenere che, dato il campo di analisi scelto, il corpo di cui parlo qui è in gran parte immaginario, o addirittura fittizio, un corpo creato dalla fantasia di uno scrittore e catturato da un cineoperatore, entrambi con obiettivi comunicativi prevalentemente estetici. (2005, p. 7)

Tuttavia, per lui l'idea stessa di parlare di un "corpo reale" è problematica, il che lo porta ad affermare fin dall'inizio che "l'unico modo in cui le nostre esperienze, corporee o meno, possono essere spiegate e quindi controllate è attraverso una narrazione". (p. 8). Infatti, fin dall'introduzione mette esplicitamente in dubbio la stessa validità epistemologica di discipline come le neuroscienze che trovano le loro verità solo in esperimenti controllati in laboratorio (p. 8). Egli dimostra poi la legittimità ermeneutica della sua prospettiva descrivendo i diversi sensi come linguaggi e l'intera esperienza corporea è compresa attraverso l'E/C di Hjelmslev e la narratività di Greimas:

Aperture e chiusure, espansioni e contrazioni, impulsi e resistenze, energie e materie, forze e forme, scopi e prese sono ciascuno un processo corporeo prototipico. Possono essere reinterpretati cognitivamente come stati e trasformazioni, azioni e passioni, programmi operativi e modi di fare, e forse anche come avversità, contraddizioni, complementarità, affermazioni e negazioni. (p. 20)

Il che lo porta a includere anche le emozioni umane e più in generale i processi affettivi come sottoposti alle logiche della narrazione (p. 19). Questo punto di vista è il terreno su cui due anni dopo lo stesso autore scriverà l'introduzione alla raccolta di saggi su "Narrazione ed esperienza", in cui diversi autori discutono la critica per cui la narrazione e la testualità sono insufficienti a comprendere certi aspetti somatici incarnati (p. 8) e nuove forme di testi (p. 9). Solo uno di questi autori, tuttavia, ammette che "Non c'è dubbio che il senso dell'esperienza vissuta e dell'esperienza sfugge alla struttura canonica del modello narrativo classico" (Landowski 2007, p. 35), mentre per gli altri la prospettiva dominante è ancora quella esposta da Marrone, per il quale è estremamente chiaro che la narratività può essere utilizzata dalla semiotica per comprendere i testi così come le "esperienze quotidiane viventi" del mondo (2007,

pp. 7-10) e che quindi altre discipline “ingenua” (p. 10) dovrebbero adottarla senza che la semiotica debba “adattarsi” a loro. Una posizione che, alla luce dei dibattiti più contemporanei all’interno della comunità semiotica, non è sostanzialmente cambiata da allora⁽¹³⁾. E questo non riguarda solo il contesto italiano. Infatti, se guardiamo a un altro dei principali semiologi contemporanei come Jacques Fontanille possiamo notare nelle sue *figure del corpo* (2004b) e nella sua *semiotica dell’impronta corporea* (2011) una prospettiva simile per cui lo studio semiotico del corpo deve avvenire astraendolo a una forma e sintassi figurale mentre la corporeità deve essere ricondotta alle sue tracce espressive. Un’ottica per cui il corpo è soprattutto una immagine di *involutro* che rende assai difficile rendere conto della significatività videoludica. Lo stesso vale per il tema delle emozioni, che nei primi vent’anni della tradizione greimasiana è stato esplicitamente evitato per il suo rapporto con la psicologia umana (Greimas 1983, p. 13). E poi, quando la semiotica si è aperta al tema delle passioni, ha cercato soprattutto di decostruirle all’interno della propria cornice metodologica come combinazioni sintagmatiche, relazioni con oggetti di valore e modalità del soggetto. Di conseguenza, per indagare sulla nostalgia Greimas ha cercato la sua definizione in un dizionario e ha ammesso lui stesso che tale approccio era utile per l’analisi testuale, ma non sufficiente né affidabile per capire cosa sia la nostalgia (Greimas in Pezzini 1991, p. 24). Allo stesso modo, i semiologi che utilizzano questa “prospettiva narrativa” sulle emozioni scrivono esplicitamente che il loro lavoro non riguarda l’emozione empirica (Marsciani in Pezzini 1991, p. 35). In sostanza, la semiotica strutturale ha preso il concetto di “passione” e il tema dell’“emozione” dalla psicologia e dalla filosofia per rispondere ai propri problemi analitici e quasi ridefinirlo all’interno di un metalinguaggio già consolidato. Anche fuori da un approccio “testualista” e riconoscendo l’importanza alle azioni-intenzioni dietro le esperienze, le influenze della prospettiva linguistico-centrica si trovano anche in semiotiche della percezione come quelle di Bordron. Pur concependo l’esperienza come un processo semiotico fatto di passaggi che rimandano a

(13) Durante il convegno AISS sull’enunciazione del 2019, al termine della sua plenaria il professor Eugeni fu criticato da Paolo Fabbri e Gianfranco Marrone per aver mostrato recenti ricerche sui neuroni specchio riprendendo gli stessi argomenti. Inoltre, critiche simili sono state sollevate da altri semiologi anche al Congresso Mondiale di Semiotica del 2019 a Buenos Aires.

Peirce (dall'indice all'icona e infine al simbolo) il progetto di questa semiotica è sempre quello di riportare la semiotica dell'esperienza a una analisi del piano dell'espressione che non diverge sostanzialmente da quello delle lingue naturali.

Ci sembra che, descrivendo in questo modo una comunità categoriale che organizza una semantica fondamentale, abbiamo contribuito a rendere pensabile il fatto che, pur nella loro grande diversità organizzativa, il mondo della percezione, i linguaggi simbolici, i linguaggi naturali, i linguaggi plastici, e le arti in generale, hanno una significazione comune. (Bordron 2010, trad. mia)

Un progetto che ritroviamo anche nelle correnti post-greimassiane che pur occupandosi di aspetti cruciali *dell'erlebnis*, dal discorso in atto alla corporeità e fino alla soggettività stessa, lo fanno sempre stando sui due estremi di un'eccessiva formalizzazione metalinguistica testualista o di una "deriva" fenomenologica che causa un allontanamento dalla semiotica⁽¹⁴⁾.

Riassumendo, il ramo linguistico-testualista della semiotica ha ridotto l'esperienza stessa e le sue componenti (corpo, emozioni, agenzia, coinvolgimento soggettivo, ecc.) alla componente linguistico-narrativa che le dà forma. Lo ha fatto assumendo una visione sfortunata del corpo che ha portato molti semiologi a pensare che occuparsene volesse dire scendere in un riduzionismo empirico non-intersoggettivo e anti-interpretativo (es: stimolo=azione). Mentre una visione ingenua e ideologica della cultura li ha resi vittime di quella fallacia insita in ogni costruttivismo (Vattimo 2012, p. 29, 36 e 38) per cui nel pretendere di decostruire una presunta verità mostrandola come costruzione (la Natura come irriducibile come causa prima) si finisce col porre una verità altrettanto costruita (la cultura come irriducibile causa prima). Così facendo, la semiotica spesso considera che l'effettivo coinvolgimento fisico e sensoriale dell'interprete, soprattutto in termini di attività neurale, non fa parte dell'obiettivo principale della semiotica, ossia la significazione e la cultura. Una prospettiva che, occultando le sfide interpretative di testi

(14) Posizione sostenuta e argomentata da Chatenet e Di Caterino anche al convegno mondiale di semiotica del 2024 a Varsavia.

come i giochi digitali, gli impedisce di far progredire la propria metodologia in modo tale da poter considerare la dimensione esperienziale dell'informazione veicolata da testi interattivi.

Possiamo dire che l'interattività trasforma l'informazione in esperienza. [...] L'apparente continuità con l'espressività pre-digitale ha spinto molti semiologi di nuova generazione ad affrontare i videogiochi con gli strumenti testuali esistenti, dimostratisi di grande efficacia in tempi passati. I risultati non sono soddisfacenti, e non solo dal mio punto di vista. [...] Un primo passo sarebbe quello di stabilire che l'interattività è l'aspetto essenziale della cultura digitale ogni volta che abbiamo un'esperienza culturale mediata da una tecnologia digitale. Il punto principale è che l'approccio testualista è inapplicabile (o almeno insoddisfacente) alla comunicazione interattiva in generale e ai videogiochi in particolare. (Bankov 2022, p. 2)

Questo tipo di approccio è quindi da biasimare per ciò che Eugeni ha descritto come “uno scontento diffuso per la teoria pensata e organizzata come una costruzione autoreferenziale, incapace di rendere conto della dimensione vivente e vissuta dei fenomeni indagati.” (Eugeni 2010a, p. 14). Questa mancanza di comprensione del significato incarnato da parte del ramo della semiotica più dedicato all'analisi culturale è ancora più evidente nel campo della semiotica applicata, come nel caso dell'analisi cinematografica, dove gli approcci antisemiotici sono stati caratterizzati proprio dalla focalizzazione della mente, del corpo e della loro relazione. (Eugeni 2010b, p. 4). Ma non si tratta solo del problema del corpo. Infatti, la tradizione linguistica della semiotica ha adoperato una idea di esperienza *anti-pragmatica* in un duplice senso. Primo, dal punto di vista dell'esperienza come fatto del reale, ha fortemente trascurato la dimensione *attiva* come nel caso emblematico delle pratiche a lungo studiate attraverso corpus non veramente idonei e riducendole di fatto a testi (Dondero 2019). Secondo, dal punto di vista dell'esperienza come un particolare tipo di narrazione *in fieri*, ciò che si ripete attorno a un dato evento narrativo-macro e ciò che gli è funzionale viene quasi postulato come insignificante. Noi parliamo, infatti, spesso di esperienze in modo puntuale riferendoci a ciò che esce dall'ordinario (es: “quel viaggio in

Giappone è stato una esperienza indimenticabile”), e tendiamo d'altronde a ricordare così le narrazioni in termini di *trasformazioni*. Tuttavia, l'esperienza avviene e viene processata in ogni istante delle nostre vite: vive e si ancora nella ripetizione. E quando proviamo qualcosa in una RLD eseguendo azioni apparentemente banali come afferrare un bicchiere, il senso (riconoscimento, piacere, divertimento, realismo iconico) di quel gesto sta nel suo riportare a galla proprio una *abitudine* che ci fa sentire come a casa in un posto molto diverso e molto distante: nella percezione a-assiologica di una possibilità latente che non rovescia il codice attraverso cui noi leggiamo il mondo ma il cui valore risiede in una visione di nuda ambiguità. La rilevanza di questa dimensione è stata tuttavia molto sminuita dalla riflessione semiotica strutturalista di seconda generazione. Ne è la prova l'articolo di Landowski del 1998 “*Pour L'habitude*” che esplicita esattamente queste critiche e che a tali visioni del senso (che definisce ideologiche) oppone una idea identitaria-iterativa del senso facendo per altro degli esempi di attività motorie per noi molto interessanti. Persino nel suo ultimo libro dedicato al rapporto tra esperienza fenomenologica e senso (1987), la “frattura” dell'abitudine da cui nasce il senso ha a che vedere, per Greimas, con la scoperta dello straordinario attraverso una dimensione del sensibile non riducibile alla narrazione.

Questi punti sembrerebbero dare ragione alla perplessità di Volli rispetto all'esperienza come possibile oggetto di studio semiotico (limitandoci a usare la semiotica per studiare i discorsi sull'esperienza). Tuttavia, esiste una diversa tradizione ed evoluzione della semiotica che si è occupata di esperienza in modi diversi e molto affini alle caratteristiche del videogioco.

Rispetto sia al corpo che all'abitudine, la tradizione peirceana-cognitiva della semiotica ha, infatti, un approccio certamente diverso al tema dell'esperienza. Innanzitutto, per Peirce non vi è alcun dubbio che una parte fondamentale della nostra conoscenza del mondo derivi da interazioni esperienziali che abbiamo in quanto fisicamente situati.

Peirce dedica una quantità significativa di spazio alla nozione di “ipotesi”, che non solo è cruciale per il funzionamento dell'abduzione, ma è anche il tipo di inferenza che è più probabile di modificare la nostra conoscenza del mondo. Questa particolare inferenza, come tutte le altre,

funziona sempre grazie ai dati forniti dall'esperienza. L'esperienza gioca quindi un ruolo importante nella teoria di Peirce, una parte negata dalla semiotica post-saussuriana. (Klinkenberg 2015, pp. 41-42, trad. mia)

Non sorprende dunque vedere come Peirce sollevò questioni molto importanti sull'esperienza percettivo-corporeo-psicologica e problematizzò in termini di abitudini diverse questioni relative al nostro accesso fenomenologico al mondo. Basti pensare all'“esperimento” della moneta per esporre la questione di un punto di accecamento nella nostra visione che completiamo senza accorgercene. Questo interesse è abbastanza esplicito in “Alcune conseguenze di quattro incapacità” (1868), dove si concentra sul tema delle sensazioni e delle emozioni come rappresentazioni legate ad altri pensieri precedenti. Questo punto di vista è, in un certo senso, simile a quello precedente per il fatto di avere come obiettivo la negazione dell'immediatezza dell'esperienza, ma questo viene fatto senza il riduzionismo linguistico che abbiamo appena visto. Non sorprende quindi vedere un interesse per i fenomeni di percezione e cognizione che fondano la nostra esperienza in un'opera come *Kant e l'Ornitorinco* (Eco 1997). In modo ancora più interessante⁽¹⁵⁾, il pensiero di Peirce e concetti chiave come quello di digramma (Johnson-Laird 2002; Stjernfelt 2007) hanno generato una semiotica che concepisce l'esperienza come un insieme continuo e dialogico di estesico e logico (una partecipazione dell'inferenza nella percezione e viceversa, come spiegato in Bellucci 2016 e 2017) che *produce* effettivamente contenuti e conoscenza del reale. Una prospettiva che è direttamente in dialogo con teorie prime citate come quella dell'enattivismo (Cerutti 2023).

Tale eredità di Peirce è in parte all'origine di quella è nota come “semiotica cognitiva” che ha senso per noi esaminare qui in quanto prospettiva potenzialmente utile ai nostri scopi applicativi e intenti interdisciplinari. Sebbene solo una parte della Semiotica europea si definisca “cognitiva”, il problema della cognizione è inseparabile da tutte le questioni centrali della Semiotica, come quella dell'interpretazione e dell'elaborazione del significato attraverso una struttura formale. Infatti, anche il ramo della Semiotica più vicino alla Linguistica e apparentemente

(15) Ringrazio sentitamente Michele Cerutti per la revisione di questo capitolo e per avermi suggerito questo approfondimento fornendomi le relative referenze.

più lontano dalla questione della cognizione stessa, si basa in realtà su un'ipotesi cognitiva a-priori che costituiva, all'epoca d'oro dello strutturalismo, una garanzia epistemologica: una correlazione tra linguaggio e pensiero che si esprimeva in diverse manifestazioni sociali e culturali. In effetti, qualsiasi teoria della creazione di significato deve includere, a un certo punto e in alcune parti, un'ipotesi su come pensiamo. E questo è particolarmente vero in relazione al linguaggio che, fin dai primi tempi della filosofia greca (Eco 1995, p. 11), ha sempre implicato un qualche tipo di ipotesi sulla sua relazione con il pensiero. Anche sul versante dell'indagine culturale, il tema della mente è sempre stato presente nella Semiotica, anche se non sempre in modo così esplicito come avviene oggi. Un buon esempio è il semiologo Jurij Lotman, per il quale la cultura aveva a che fare con i meccanismi di una mente collettiva (1977) e svolgeva un ruolo centrale nella strutturazione della mente dell'individuo. Un tema che sia in Eco (con il concetto di Enciclopedia) che in Lotman era direttamente collegato alla questione delle società che creano identità e nuove idee da una memoria collettiva e da una forma semiotica di intelligenza. Infatti, la creazione di nuovi messaggi era per un semiologo come Lotman il “punto cruciale dell'atto mentale stesso” (1977, p. 5). Più in generale, possiamo dire che:

Dato che la semiotica è solitamente definita come lo studio dei segni, o più in generale del significato, e la polisemia (e l'attuale popolarità) del termine “cognitivo”, praticamente qualsiasi teoria semiotica – da quelle di Peirce e Saussure a Eco (1999) e Hoffmeyer (1996) – potrebbe qualificarsi come una “semiotica cognitiva”. (Zlatev 2012, p. 3, trad. mia)

Quindi, la teoria linguistica dello strutturalismo aveva molte implicazioni cognitive, ma di fatto non era una teoria cognitiva. Questo costituisce il suo tallone d'Achille ed è all'origine di molte critiche che si sono sollevate quando, negli anni Novanta, la cognizione è diventata un grande tema interdisciplinare. Questo è evidente non solo al di fuori delle discipline umanistiche, leggendo autori come Steven Pinker (2003), ma anche quando guardiamo a scuole come l'integrazionismo che si sono sollevate proprio contro alcune di queste idee strutturaliste sulla mente che sono state definite negativamente come miti (Harris 1998, p. 32).

Ecco perché quella che è conosciuta e comunemente riconosciuta come ‘semiotica cognitiva’ è nata come applicazione della semiotica che ha cercato di dare al linguaggio il suo ‘giusto’ posto, riconoscendo alcuni dei suoi limiti (Brandt 1995). Limiti che sono stati poi colmati con conoscenze provenienti direttamente da altre scienze che studiano la mente.

Quindi, mentre per la maggior parte della semiotica strutturalista il linguaggio è in ultima analisi la forma stessa del significato, per la semiotica cognitiva esistono diversi livelli e il linguaggio è solo uno di essi (Konderak 2018, p. 10). Inoltre, la tradizione linguistica di riferimento per la semiotica cognitiva è fondamentalmente quella della linguistica cognitiva e della semantica cognitiva, che si oppongono sostanzialmente agli approcci formalisti e modulari (Zlatev 2015, p. 1045). Più specificamente, la semiotica cognitiva ha una serie di caratteristiche distintive che sono state ben riassunte da Zlatev nel 2012. Tra queste, tre sono di particolare importanza.

- in primo luogo, giudica l’approccio strutturale al significato come troppo “statico” e studia diversamente il significato in termini di processi dinamici e variabili (p. 16);
- in secondo luogo, non condivide l’ostilità della semiotica strutturalista nei confronti della scienza cognitiva (p. 2);
- in terzo luogo, la semiotica cognitiva presenta un approccio transdisciplinare che include anche la psicologia, descritta come distintiva (p. 17), anche se con alcune precauzioni prese per rimanere saldamente nelle scienze umane (p. 3).

Senza essere opposto alla tradizione linguistico-strutturalista, il programma scientifico della semiotica cognitiva si situa “un passo prima” rispetto al problema del senso guardandovi a partire dall’esperienza intesa in termini sensoriali e biologici relativi al mondo esterno.

Come scrive bene Klinkenberg:

Infatti, per la maggior parte del tempo, la semiotica – soprattutto quella strutturalista – si basa sull’assioma della convenzionalità: le persone presuppongono un accordo prima di ogni comunicazione e l’esistenza di un sistema al di fuori della coscienza individuale che si imporrebbe

su di loro in modo convincente. Questo è l'assioma che Saussure sviluppa attraverso il concetto di "langue". Tuttavia, la teoria della convenzionalità lascia nell'oscurità le fasi che precedono la convenzione. Questo problema può essere riformulato come segue: come emerge il significato dall'esperienza? (Klinkenberg 2015, p. 40, trad.mia)

Inoltre, non si fa nemmeno fatica a ritrovare in questa semiotica cognitiva diversi principi generali tipici dello strutturalismo come l'assunzione della generazione del senso per differenza e pertinenza (*thresholding*). Tuttavia, questo approccio risulta anch'esso problematico.

Innanzitutto, uno degli interessi principali della semiotica cognitiva pare essere ancora una volta di decostruire l'esperienza rispetto alle letture "naturaliste" classiche che la riducono a fenomeni neuronali. Una decostruzione che mira a costituire una teoria della mente sulla base del metalinguaggio semiotico capace di guardare a fattori *primi* di lettura del mondo molto più che non a una teoria interpretativa dei suoi oggetti complessi. Iconico è in questo senso il titolo del testo di Klinkenberg "Principia semiotica: alle origini del senso" (2015) dove si postula sostanzialmente una attività semiotica già al livello neuronale e si usano appositamente termini come "anasemiosi" e "catasemiosi" derivanti dalla biologia. Così facendo, di fatto, questi approcci finiscono col condividere gli stessi problemi dello strutturalismo. Infatti, nonostante dichiarino di voler superare il dualismo natura-cultura ponendoli in un continuum, le loro tesi di fondo sembrano puntare a un naturalismo primo capace di spiegare tutti fenomeni complessi della cultura a partire da operazioni semplici.

Secondo, e come conseguenza del primo punto, questa stessa semiotica cognitiva non trova in Peirce e nel pragmatismo le risposte che cerca (Klinkenberg 2015, p. 40) finendo invece col preferire la tradizione fenomenologica (Zlatev 2010, 2015 e 2018; Sonesson 2012; Konderak 2018) per affrontare la questione del corpo e dell'interpretazione del mondo. Nonostante moltissimi punti in comune con la semiotica, questa svolta fenomenologica comporta però il problema epistemologico di giustificare in un quadro semiotico l'assunto secondo cui l'esperienza ha un primato nella generazione del senso e nella costituzione del soggetto (Costa 2019, pp. 24 e 53). Inoltre, implica anche delle tesi

fortemente basate sulla visione come fenomeno esplicatorio-esemplificativo di processi generali di creazione del senso e questo, talvolta, a scapito di dimensioni come quelle motorie.

Messi insieme questi tre punti portano a un terzo problema, per noi il più importante da un punto di vista applicativo, ovvero una apparente inadeguatezza di questa teoria semiotica della cognizione ai problemi della semiotica della cultura e alle analisi dei testi. È vero che in un'ottica generale la semiotica cognitiva dichiara esplicitamente (Zlatev 2015, p. 1043) di avere "l'obiettivo finale di fornire nuove intuizioni sul regno della significazione umana e sulla sua manifestazione nelle pratiche culturali". Ma, alla luce delle maggiori pubblicazioni, questo obiettivo finale sembra essere visto come conseguenza indiretta delle ricerche prima menzionate. È possibile notare in questa tradizione un uso per lo più strumentale degli artefatti culturali e dei comportamenti umani, determinato dall'interesse principale verso i meccanismi della "mente interiore". Qualcosa che è anche abbastanza evidente se guardiamo alla rassegna recente sulla letteratura semiotica pubblicata in due delle più importanti riviste semiotiche (Gramigna e Madisson 2023). Tutto questo accade in quanto la tradizione cognitiva non ha un quadro teorico capace di tenere insieme il suo modello semiosico con un modello interpretativo di elementi semantico-narrativi in senso proprio. Insomma, la tradizione peirciano-fenomenologica permette di affrontare questioni centrali nella significatività del gioco come quelle del corpo in senso proprio e dell'apprendimento (Pettinen 2022) ma non di fondare una metodologia per studiare il videogioco come testo discorsivo produttore esperienze significative e specifiche di realtà attraverso la presenza del linguaggio nella pratica culturale del gioco.

In conclusione, le due diverse e maggiori tradizioni semiotiche hanno evidenziato come l'esperienza in quanto *erlebnis* sia qualcosa di profondamente interpretato e mediato dai processi semiotici sia sul versante culturale che su quello psico-biologico. Tuttavia, non le hanno dato la dovuta importanza nello studio della significazione sia dal punto di vista della sua emergenza empirica che dal punto di vista del suo ruolo interpretativo-culturale. Concretizzando questi problemi teorici sul versante applicativo, possiamo parafrasare in questo modo: dimostrare che la vertigine sperimentata nella VR è a monte un "effetto" semiosico

non spiega quale sia il ruolo di questa sensazione nell'interpretazione e nell'attribuzione di significato e significatività all'interno del testo che la produce. Allo stesso modo, dimostrare che i videogiochi soprattutto funzionino secondo un certo sistema di regole che ne produce l'esperienza di senso collettiva non ci spiega *perché* troviamo sensato e piacevole giocarvi e tanto meno le diverse esperienze che diverse persone ne hanno. O ancora: prendere un oggetto e scagliarlo contro un muro nella realtà fisica e in quella virtuale sono entrambe esperienze decostruibili in quanto implicano dimensioni narrative e semantiche. Ma non sono affatto *vissute* come esperienze identiche ed è proprio questo scarto differenziale (fra la memoria cognitiva e muscolare di quel gesto e la sua attuazione tecnologicamente mediata) a fondare la significazione di una realtà ludico digitale e di cui bisogna poter rendere conto in termini di *erlebnis*. Per poter rispondere a questi quesiti serve una visione unificatrice, che è mancata a lungo portando di fatto allo stereotipo della semiotica come incapace di rendere conto dell'esperienza e di conseguenza a una sua sostanziale insignificanza negli studi sul gioco e in particolare sul videogioco (lo vedremo tra poco).

Tuttavia, nonostante questo quadro generale, la situazione è meno grave di quanto appaia grazie a diversi autori e autrici della semiotica contemporanea. Avviamoci dunque verso la fine di questo capitolo mettendo in luce tre aspetti positivi e propositivi rispetto al progetto di una semiotica dell'esperienza.

Primo, i limiti che abbiamo evidenziato in entrambe le tradizioni sono sviluppi *particolari* delle loro teorie generali di partenza e non sono delle loro conseguenze necessarie. Nel caso della semiotica cognitiva basata su Peirce, come nota Proni (2015), unire una teoria semiotica della mente e con una teoria semantico-enciclopedica dell'interpretazione fu "l'invenzione" di Eco che gli permise di fondare una semiotica della cultura basata su questioni filosofiche di tipo cognitivo. Nulla in Peirce ci impedisce, a priori, di occuparci di cultura. Inoltre, più di trent'anni fa importanti alcuni studiosi come Per Aage Brandt avevano già chiaramente messo in luce che lo studio semiotico di oggetti di studio digitali complessi richiedesse delle ibridazioni e integrazioni teoriche sia interne che esterne (1994) che sono proprio quelle che abbiamo rilevato come mancanti. Nel caso della linguistica strutturalista, infine,

alcuni dei suoi più importanti esponenti riconoscono in questa teoria una assoluta centralità a quei fattori che abbiamo invece visti trascurati:

Se capiamo è perché la nostra conoscenza linguistica si è formata assimilando la conoscenza e l'esperienza dei processi, delle pratiche sociali e culturali e, beninteso, dei vincoli materiali, fisici, biologici, entro cui ci muoviamo e si muovono le altre persone della nostra comunità. (De Mauro, 2011, p. 85)

Secondo, alcuni recenti lavori legati alla semiotica di impostazione “strutturale” problematizzano questi difetti e propongono delle soluzioni. Dal punto di vista di un approccio semiotico generale al testo, studiosi come Maria Giulia Dondero hanno lavorato sul linguaggio visivo (2020) in modo tale da analizzare semioticamente gli oggetti in tutta la loro complessità interpretativo-esperienziale e specificatamente alla loro relazione con l'interprete così come in relazione alle loro pratiche di produzione. Ritroviamo così nei suoi lavori un grande interesse per la materialità (Dondero e Reyes-Garcia 2016) e per gli aspetti cognitivi (Dondero 2021) oltre che una centralità del problema conoscitivo. Sul tema invece specifico dell'esperienza, Pierluigi Basso ha messo al centro della sfida teorica contemporanea proprio il problema dell'esperienza e ha anche lui sottolineato, sin dai primi anni Duemila (2002) e fino a pubblicazioni molto recenti (2017), la necessità di unire tre macro-semiotiche: semiotica della percezione, del testo (e discorso) e delle pratiche. Senza questa integrazione, spiega l'autore, si finisce col ricadere necessariamente in un riduzionismo dell'esperienza sensibile o della testualità che ci impedisce di comprendere effettivamente il senso dei nostri oggetti di studio (Basso 2017 p. 23). Sempre cercando di permettere alla semiotica di cogliere gli aspetti esperienziali del senso, Antonino Bondi (2008, 2012 e 2023) ha invece lavorato a lungo a una semio-fenomenologica in dialogo con le teorie contemporanee dell'antropologia e le scienze cognitive.

Terzo, la semiotica del cinema è stata un terreno d'avanguardia dal punto di vista di una riflessione esperienziale applicata all'interpretazione dei testi che desse un ruolo centrale all'*erlebnis*. Questo è stato fatto inizialmente grazie all'utilizzo semiotico delle scoperte e conoscenze delle

scienze cognitive. Infatti, già negli anni Duemila Buckland ha descritto come la tradizione europea degli studiosi “assimila la scienza cognitiva in un quadro semiotico, mentre i cognitivisti nordamericani lavorano in un quadro cognitivo puro (non contaminato dalla semiotica)” (Buckland 2000, p. 2). Un progetto di collaborazione poi continuato in un’ottica fenomenologica come nel caso emblematico di “Racconti di Corpi” (2009) di Malvasi. In modo interessante, sembra dunque che le semiotiche applicate dell’audiovisivo siano costantemente confrontate alle carenze della teoria generale semiotica dal punto di vista esperienziale e diventino la base di riflessione per la teoria stessa. Non ci sorprenderemo allora di trovare le fondamenta di una teoria semiotica dell’esperienza *efficace* nei confronti di casi come quello dei videogiochi proprio in due autori che hanno lavorato moltissimo sull’audiovisivo: Ruggero Eugeni e Claudio Paolucci. Autori che sono accomunati non tanto da questo oggetto di studio quanto dalla volontà e capacità di studiarlo stabilendo un dialogo tra semiotica e scienze cognitive.

In “Semiotica dei Media. Forme dell’esperienza” Ruggero Eugeni, in perfetta continuità con Volli, riconosce l’importanza della semiotica dell’*erlebnis* al punto da fare dei “materiali sensoriali” la base per l’analisi: “La semiotica dei media è la pratica di ricerca che ricostruisce e descrive i modelli di costruzione artificiale delle esperienze mediatiche a partire dall’analisi dei materiali sensoriali che innescano, sostengono e articolano tali esperienze” (p. 62). Questo avviene però specificando due punti fondamentali. Primo, che non è possibile separarla nettamente dall’*erfahrung*. Si tratta di una posizione che si inserisce nella svolta esperienziale dei media studies (p. 14), per cui ogni esperienza è vissuta come interna alla luce della particolare storia del soggetto ed è intersoggettivamente condizionata da fattori culturali (p. 27). Secondo, questa semiotica esperienziale delinea un orizzonte di studio che ha *un intento critico* volto alla decostruzione del *progetto comunicativo* dietro l’esperienza vissuta (p. 58). Il che coincide, di fatto, con una spiegazione della conoscenza, comprensione e significatività del “reale” rappresentato attraverso un testo. Questa descrizione-decostruzione si articola su tre livelli di costituzione dell’esperienza a cui ci ispireremo fortemente:

1. la percezione e il riconoscimento delle sensazioni legate all'esperienza presente;
2. l'ordinamento logico narrativo del livello precedente con le sue implicazioni pragmatiche;
3. la condivisione intersoggettiva e il confronto con altri membri di una data comunità.

Non è allora un caso che proprio Eugeni sia l'autore che introduce l'edizione italiana di "Embodied Visions" (2009), ovvero il libro forse più noto di un autore visto poco prima: Torben Grodal. In quell'introduzione, Eugeni classifica l'approccio di Grodal come neuro-biologico poiché spiega la comprensione dei film in termini di "un processo unitario che integra percezione, cognizione ed emozione" (Eugeni 2010b, p. 4). Un approccio dichiaratamente non linguistico che Eugeni difende in quanto, comunque, capace far luce "su alcune questioni centrali dell'esperienza di visione del film [...] che le precedenti teorie del film non avevano saputo tematizzare adeguatamente". (p. 10) oltre che, aggiunge, ha in realtà molto in comune con la semiotica dal punto di vista delle domande al centro del suo approccio (p. 11). Infine, non sorprende nemmeno che questo approccio abbia portato a una riflessione sul senso di presenza nelle realtà estese che lo spiega in termini di diverse relazioni materiali tra corpi e dispositivi che permettono la produzione di atti enunciativi. (Catricalà ed Eugeni 2020).

Fuori da un intento principalmente media-oriented, Claudio Paolucci ha anche lui lavorato sull'esperienza sensibile in un'ottica non riduzionistica. Questa visione era, infatti, innanzitutto quella presente nell'epistemologia di Peirce e Paolucci la rimette al centro del dibattito teorico semiotico nel suo "Strutturalismo e Interpretazione" proprio nello stesso anno in cui esce il prima citato testo di Eugeni. Risultato di questa epistemologia è dunque una semiotica che i) ha il progetto teorico di superare i riduzionismi linguocentristi tenendo conto dello specifico e dell'importanza del sensibile e ii) di superare in modo altrettanto deciso i riduzionismi cognitivo-fenomenologici del primato del sensibile iii) rendendo invece conto di: "una continuità costitutiva tra esteso e logico, tra sensibile e linguaggio, tra percezione e livelli superiori della cognizione, affermando con forza che la cognizione

presenta di fatto una struttura interpretativa a tutti i suoi livelli, indipendentemente dalla sua natura “sensibile” o “linguistica”. (Paolucci 2016b, p. 29). Si tratta di una prospettiva dal forte valore interdisciplinare che include le teorie della mente-corpo estendendo la validità dei loro postulati “cognitivi” all’insieme dell’esperienza fenomenologica umana (Paolucci 2011, pp. 71-75) e che è dunque di particolare interesse per noi. Un approccio in qualche modo fondato sulla nozione di “protesi” che Paolucci riprende da Eco (1997) e rielabora attraverso molte delle riflessioni semiotiche su tale concetto (Spaziante 2013; Dusi 2014; D’Armenio 2019) in modo da affrontare il tema centrale della soggettività (2017 e 2020). Il grande merito del lavoro di Paolucci sta però soprattutto nell’intento di una conciliazione tra l’eredità di Peirce e la tradizione/corrente strutturalista (Paolucci 2007 e 2010). In particolar modo, questa conciliazione caratterizza la sua semiotica cognitiva (2021) dove possiamo notare al tempo stesso la centralità della nozione di efficacia insieme a quella di linguaggio. Ma soprattutto, in questo modo l’autore propone un approccio allo studio semiotico delle realtà virtuali che tiene insieme aspetti protesici e simulacrali (Paolucci 2020b) che abbiamo appena visto essere compresenti nel videogioco ed entrambi fondamentali.

In conclusione, nonostante gli evidenti limiti di alcuni approcci “maggiori” della semiotica tanto strutturalista quanto cognitiva, vi sono in realtà degli ottimi motivi e dei precedenti molto incoraggianti e fertili per studiare l’esperienza in un’ottica semiotica al doppio fine di un miglioramento teorico generale e di una sua applicazione concreta a testi complessi come i giochi digitali.

4.5.1. *Semiotica dell’esperienza e Soggettività*

Alla luce di quanto abbiamo appena visto, è facile notare come il problema dell’esperienza sia, sul versante dell’analisi del testo, strettamente legato a quello del problema del soggetto e della soggettività. L’approccio decostruzionista all’esperienza non può essere separato dal problema del lettore empirico che, a differenza di altre discipline (come la sociologia, la psicologia, la neurologia), la semiotica non ha modo di studiare attraverso una sua epistemologia. In questo senso si può dire che la *petitio*

principii teorica della semiotica moderna sia stata, nell'ambito di una più generale riflessione filosofica del Novecento, proprio quella di negare questa centralità del soggetto in quanto individuo. Infatti, l'approccio strutturalista tradizionale era caratterizzato dallo spegnere i riflettori dal soggetto per accenderli sulle strutture sottostanti. Allo stesso modo, il pensiero di Peirce è stato descritto come "una filosofia trascendentale senza soggetto, in cui ciò che rende possibile ai fenomeni di diventare presenti alla mente è proprio la comunità semiotica" (Paolucci 2011, p. 76). Anche il pragmatico Eco affermava chiaramente che la cooperazione testuale si realizzava tra due strategie e non tra individui (1979, p. 63) mentre salvava la nozione filosofica del segno svincolandola dall'ideologia linguistica del soggetto (1984/1996, p. 21). Infine, l'approccio e la teoria dell'enunciazione di Greimas si concentravano su istanze e simulacri impersonali. Chi in semiotica ha riflettuto sull'esperienza in termini di relazione tra soggettività e significatività lo ha fatto per mettere in crisi la semiotica stessa (sperando in un suo miglioramento teorico). Pensiamo a come Roland Barthes abbia riflettuto sull'esperienza sia in termini di *piacere al di là della grammatica del linguaggio* (1973) che in termini di *ciò che è significativo in prima persona* con la sua nozione di *punctum* (1980/2003). Lavori rimasti quasi senza una loro eredità di studi nella semiotica maggiore degli anni Novanta e Duemila.

Ritroviamo questo caratteristico "rifiuto del soggetto" anche in Bordron (2010) che unisce fenomenologia e semiotica della percezione cercando tuttavia di lasciare fuori dal gioco proprio il soggetto e della soggettività.

Sperimentiamo un profumo, il sapore di un vino o una melodia come oggetti della nostra percezione allo stesso modo degli oggetti, delle case o dei computer. Intesa in questo modo, la nozione di oggetto sembra inseparabile da quella di intenzionalità. Come capire che cos'è un oggetto, musicale per esempio, senza concepirlo come il correlato intenzionale di un atto di percezione? Ma così facendo, non siamo in procinto di reintrodurre, anche solo in forma trascendentale, una soggettività di cui abbiamo appena descritto il carattere ossessivo? [...] Riassumiamo quindi la nostra comprensione del problema nella seguente proposizione: possiamo concepire il mondo naturale come un piano di espressione il cui contenuto è fornito dal nostro rapporto con

esso secondo le variazioni di un vasto insieme di atti noetici e pratici. Così si esprime il fatto che una semiotica della percezione è concepibile senza un ricorso preliminare alla soggettività.

A questo innegabile *problema* del soggetto in semiotica, su di cui si chiudeva il trattato di Eco nel 1975 (Violi 2007), esiste però, nella letteratura semiotica, una soluzione in qualche modo diversa che si interessa a come l'esperienza costituisca la soggettività in tutta la sua complessità.

A tal riguardo è interessante sottolineare l'esistenza di una linea di riflessione peirciana che si è (pre)occupata di esperienza attraverso la problematica della Soggettività vista da una prospettiva femminista. Il testo⁽¹⁶⁾ in cui questa prospettiva è esposta è "*Alice Doesn't*" di Teresa de Lauretis (1984) che contiene un sesto e ultimo capitolo intitolato esplicitamente "Semiotics and Experience". All'interno di questo capitolo l'autrice parte dal problema della presenza e predominanza del "maschile" all'interno del sentire e vivere femminile. Per affrontare questa questione, de Lauretis parte da un brano di Woolf in cui un personaggio femminile definisce come *suo* (I) e *istintivo* un pensiero patriarcale. Questo porta l'autrice del saggio a sottolineare l'auto-percezione di alcuni pensieri e sentimenti come "istintivi" che in realtà altro non sono che un tipo di conoscenza deduttiva interiorizzata attraverso pratiche quotidiane e fisico-culturali al punto da non essere più riconosciute come deduzioni e da divenire parte integrante e identitaria di un Io (p. 158) incapace di ricostruire l'intersoggettività che lo costituisce (o quanto meno la sua origine). Ebbene a questo tipo di conoscenza creduta come *istintiva* (e *di conseguenza* così vera e identitaria) per il Soggetto viene dato il nome di "esperienza". Come è evidente, questo tipo di prospettiva sull'esperienza è legata alla necessità per l'autrice di affrontare il tema della costituzione e percezione della Soggettività intesa in senso non meramente psicologico o fenomenologico ma precisamente semiotico nel suo tenere insieme tanto gli elementi empirici di quel soggetto, come il corpo, quanto quelli politici. In questa ottica, la semiotica dell'esperienza non è lo studio di qualcosa di individuale ma qualcosa di collettivo percepito e creduto come *singolare*.

(16) Ringrazio infinitamente Cristina Voto per avermi fatto conoscere questo libro.

Uso il termine non nel senso individualistico, idiosincratico, di qualcosa che appartiene a una persona ed esclusivamente a sé stessa, anche se altri possono avere esperienze “simili”; ma piuttosto nel senso generale di un processo attraverso il quale, per tutti gli esseri sociali, si costruisce la soggettività. Attraverso questo processo ci si colloca o si è collocati nella realtà sociale, e così si percepisce e si comprendono come soggettive (riferendosi, anzi originando da sé) quelle relazioni – materiali, economiche e interpersonali – che sono di fatto sociali e, in una prospettiva più ampia, storiche. (p. 159)

Ancora più importante, l'autrice mette subito in evidenza come la Soggettività abbia una natura processuale nella misura in cui la dimensione dell'esperienza viene costituita tramite interazioni (p. 159). In altre parole, per de Lauretis lo studio della relazione tra produzione pragmatica di significati ed esperienza equivale di fatto a uno studio della costruzione della Soggettività (p. 175). Come noi, l'autrice, tuttavia, sottolinea una carenza semiotica rispetto al concetto teorico di esperienza senza il quale non è possibile avere una teoria semiotica complessa della Soggettività. Partendo dall'accusa di Sartre secondo cui gli approcci strutturalisti rimuovono *l'umano* dal senso che dicono di studiare, l'autrice mette in evidenza come la rimozione del soggetto empirico, e di conseguenza di una parte fondamentale dell'umano e dell'esperienza che ne costituisce la Soggettività, sia stata una parte fondativa del progetto semiotico. Al punto che gli autori che si sono maggiormente dedicati a questo tema, Kristeva e Barthes, lo hanno fatto per lo più entro una prospettiva psicanalitica (Kristeva) o quanto meno epistemologicamente non più identificabile facilmente con la semiotica (Barthes). A questi due autori de Lauretis oppone tuttavia un terzo autore che si è occupato di Soggettività a partire da Peirce e il cui lavoro è stato invece caratterizzato da una non-collaborazione con il campo psicoanalitico (p. 168): Umberto Eco. Sebbene per l'autrice la fondazione di una teoria esperienziale del soggetto sia possibile proprio nell'interstizio tra semiotica e psicanalisi (p. 168), essa dedica una grande parte del capitolo alla ricostruzione della problematicità del Soggetto per Eco: una figura sempre *prevista* dalla teoria ma mai veramente inclusa nella sua interezza (p. 169), proprio come emerge dalle ultime righe del *Trattato* (1975) dedicato al Soggetto come soggetto che *enuncia, scrive*

e parla ma di cui la semiotica, come sarà ancora più chiaro nel *Lector in Fabula* (p. 176), può occuparsi solo in termini di elemento *del* testo (p. 169). In particolare, de Lauretis mette in evidenza l'esclusione del dominio del corpo (soglia inferiore) come atto politico e teorico di grande importanza della teoria Echiana. Al tempo stesso, tuttavia, ne sottolinea il rischio di "elaborare una teoria storico-materialista della cultura che deve negare la materialità e la storicità del soggetto stesso, o meglio dei soggetti della cultura" (p. 171). Si tratta di una esclusione che verrà in parte rimessa in causa dallo stesso Eco tredici anni dopo nel suo *Kant e L'ornitorinco* (1997). È interessante per noi però qui vedere l'assoluta centralità che de Lauretis riconosce al corpo nel poter comprendere l'esperienza e attraverso di essa la costituzione della Soggettività. Una importanza che riguarda il corpo in quanto mezzo di interazione col mondo che, tramite quella stessa interazione, ci permette di fare una *esperienza di conoscenza*. Un aspetto iconico del realismo pragmatico Peirciano che l'autrice condivide e riconosce nella stessa ri-lettura di Peirce da parte di Eco (p. 172). De Lauretis pone infatti l'enfasi su alcune componenti decisamente "empiriche" di questo realismo pragmatico in Peirce: il significato come *azione concreta* guidata da uno *scopo* (p. 173) attualizzato da un processo semiosico caratterizzato da *sforzi* emozionali e mentali-fisici (p. 174) e *abitudini/predisposizioni ad agire, sentire e credere* derivate da precedenti esperienze (Idem). Caratteristiche semiosiche che, per De Lauretis, di fatto "toccano" il problema del senso "inconscio" (p. 175) e che sono invece messe da parte da Eco creando la *figure* di un lettore privo di una corporalità e soggettività (pp. 176-177). Al contrario, de Lauretis intende recuperare la dimensione individuale della produzione dei significati in Peirce.

Quando Peirce parla dell'abitudine come risultato di un processo che coinvolge l'emozione, lo sforzo muscolare e mentale, e una sorta di rappresentazione concettuale (per la quale trova un termine particolare: autoanalisi), sta pensando alle singole persone come soggetti di tale processo. [...] Inoltre, se la catena del senso si ferma, anche se temporaneamente, è ancorandosi a qualcuno, a un corpo, a un soggetto individuale. (p. 178)

Una mossa che deve andare in parallelo la riconsiderazione del lettore come produttore di significati (p. 179), o *meglio come luogo incorporato in cui i significati vengono prodotti*. E questo perché *la dimensione corporeo-incorporata del Soggetto ne determina il senso di auto-rappresentazione* (p. 183) e l'effettiva *realizzazione*. (pp. 182-183). Un punto, questo, che le serve per criticare l'allora e purtroppo ancora attuale tendenza della semiotica a studiare le pratiche umane partendo da una idea di dominio della linguistica (pp. 183-184). Ecco come de Lauretis giunge, seppur con oggetto di studio completamente diverso, a una prospettiva quasi identica alla nostra sulla dimensione semiotica dell'esperienza come continuum al tempo stesso intimo e intersoggettivo dal valore conoscitivo tanto esterno (conoscere il mondo tramite l'esperienza) quanto interno (conoscere sé stessi attraverso l'esperienza) che ne determina la rilevanza sociale (p. 184).

Sulla base di questa associazione, si delinea una fondamentale caratteristica della semiotica esperienziale applicata al problema del videogioco come linguaggio del "reale": *che questa avrà necessariamente a che fare con una semiotica della soggettività*.

Una soggettività che, per essere studiata in modo scientificamente valido dalla semiotica, non va pensata in senso individualistico-psicologico e soprattutto deve tenere conto della svolta cognitiva già discussa dal punto di vista delle sue implicazioni nei confronti di una ibridazione uomo-macchina come prima forma esperienziale di *altro*. Una prospettiva anche qui ormai consolidatasi trasversalmente alle scienze della cultura, pensiamo al manifesto cyborg di Haraway (1985/2018) e alle scienze della mente con teorie come quella della mente estesa di Clark (1998, 2004, 2008). Insomma, deve rendere conto del carattere soggettivo dell'esperienza nel videogioco mettendo in relazione la tecnologia del videogioco con "la tecnologia che siamo" (Parisi 2019) al fine di rendere conto di ciò che *diventiamo* giocando.

Non vogliamo qui dilungarci ulteriormente con una rassegna sommaria dello studio semiotico soggettività in modo simile a come lo abbiamo fatto con il tema dell'esperienza. Ma ci limitiamo a sottolineare alcuni fatti importanti in quanto diventeranno centrali nella parte metodologica.

Primo, che uno più grandi dei meriti dell'approccio post-greimasiano di Fontanille al corpo (2006 e 2011) sia stato precisamente quello

di metterlo in relazione e anzi al centro della soggettività e dell'identità nel loro costituirsi. Una soggettività pensata, seguendo Ricoeur (1990), nella sua doppia natura *di ciò che è identico e di ciò che diviene processualmente altro da sé*. Prospettiva che è stata già usata dalla semiotica per studiare proprio la costruzione dell'identità digitale (Sekhniachvili-Komperdra e Chatenet 2018).

Secondo, sia Claudio Paolucci che Ruggero Eugeni, che abbiamo prima menzionato come esempi di validissimi approcci semiotici all'esperienza capaci di fare tesoro delle conoscenze di altre discipline, sono autori i cui lavori hanno moltissimo a che fare con il tema della soggettività. Sia dal punto di vista della sua *enunciazione* che della *soggettivazione* in atto nei processi mediati dalla tecnologia digitale.

In secondo luogo, l'epos della soggettivazione racconta che il soggetto nell'atto di fare esperienza costituisce se stesso in modo dinamico e interattivo. Infine, questa costituzione del sé implica una relazione strettissima ("chiasmatica", direbbero i filosofi fenomenologi) tra il fare esperienza e il rappresentarla a se stesso e ad altri – sia nel senso che l'esperienza che il soggetto viene facendo è immediatamente rappresentabile, sia nel senso che ogni rappresentazione di una esperienza soggettiva è a sua volta sperimentabile. In questo felice scambio di prima e terza persona il soggetto si percepisce, si racconta, si costruisce. (Eugeni 2015 p. 61)

La domanda "da cosa deriva la nostra interpretazione del videogioco come realtà?" coincide pienamente, in una prospettiva semiotica, con una indagine sulla *continua costruzione e decostruzione del soggetto* (Eco 1984/1996, p. 53) nel testo videoludico a partire da una sua risituazione ludica e materiale che, nella prospettiva conoscitiva che ci interessa, vede al tempo stesso il reale del gioco prendere forma attraverso il "fuori schermo" e il "fuori schermo" riconfigurarsi a partire dal "dentro lo schermo" in modo paradossale o, meglio, impossibile. Ecco come la semiotica dell'esperienza ludico-virtuale viene a coincidere con una semiotica della soggettività nella misura in cui chiedersi "come si costituisce questa esperienza attraverso un videogioco?" corrisponde a e implica chiedersi "in che modo quel videogioco costituisce il suo Soggetto?". Come la

semiotica del testo “classica” ci ha insegnato, questa costruzione del soggetto avviene attraverso il discorso del testo e in particolare attraverso le modalizzazioni. Tuttavia, come la nostra disamina critica ha dimostrato, bisogna anche rendere conto di questa costruzione del soggetto nel videogioco dal punto di vista della situazione *altra* di gioco e della materialità *altra* delle pratiche e interazioni nel videogioco. Definito semioticamente proprio dalla relazione dialogica e co-costitutiva con un *altro* e *fuori* (Volli 2013), il Soggetto diventa, in conclusione, un tema centrale nello studio del gioco e videogioco.

4.6. La semiotica del gioco e del videogioco: un recap

Questo libro ha numerosi debiti con la letteratura semiotica passata scritta sul gioco e sui videogiochi. Questa eredità è però particolare per due motivi.

Innanzitutto, è molto concretamente interpersonale nella misura in cui il mio arrivo a Torino per svolgere il dottorato ha assomigliato a una barzelletta che recita “un echiano, un lotmaniano e un greimassiano entrano in un game café. Wakka Wakka”. Infatti, il polo semiotico di Torino, sotto l’allora direzione di Ugo Volli, nutrivava grande interesse per il tema del gioco. Così, sono arrivato convinto di essere l’unico a occuparsi di alcune questioni semio-ludiche ma ho presto scoperto (non senza una certa angoscia!) di essere semplicemente l’ultimo arrivato. Credo che nessun semiologo prima di me abbia avuto la fortuna di poter lavorare direttamente con altri due ricercatori specializzati sul gioco e interessati ad aspetti diversi del giocare quali sono Mattia Thibault e Vincenzo Idone Cassone. Fortuna (e ansia da prestazione!) che assume la forma di un debito intellettuale che spero di poter ripagare qui.

Ma soprattutto, si tratta *apparentemente* di una eredità molto giovane in quanto soltanto di recente vi sono state delle applicazioni semiotiche dedicate esplicitamente al gioco. E questo in gran parte grazie all’affermazione socioculturale del videogioco e al suo conseguente impatto sui contenuti e sulle forme di altri linguaggi (un fatto rimarcato da Dusi, Spaziante, Eugeni, Bellavita, De Maria e Mascio in Dusi e Spaziante 2006). Se la filosofia ha eluso la semiotica tacendone il nome

(Eco 1984/1996 p. 4) e determinando un suo ostracismo (Eco 1987), la semiotica parrebbe aver fatto lo stesso sia con i giochi come oggetti culturali che col giocare come attività umana. Da un punto di vista teorico manca un fondamento storico al pari di quanto sia stato fatto per esempio con il cinema (Metz) o la musica (Tarasti) e anche dal punto di vista applicativo tra le tante analisi “iconiche” che la semiotica ha fatto (pubblicità, presentatori televisivi, piatti tipici, luoghi, etc.) non ne sovviene nessuna di un gioco specifico. Tuttavia, rispetto a questo secondo punto la situazione è ben diversa da come appare.

4.6.1. *Semiotica e Gioco nei “Padri” della semiotica*

Vincenzo Idone Cassone ha messo in evidenza (2014) come la metafora del gioco sia stata ampiamente usata nella storia della semiotica e come sia noti linguisti che importanti semiologi fossero ben coscienti sia di questo uso che interessati al gioco stesso. Sintetizzando crudelmente questo prezioso articolo, emerge benissimo come essi abbiano riflettuto in particolare sulla natura strutturale del gioco che pareva confermare il modello strutturalista-linguistico della generazione del senso. In questa ottica, un gioco è un sistema regolato, questo è fatto di elementi dalle identità relazionali (es: il Pedone assume senso in quanto diverso dalla Torre) che sono predeterminati ma permettono un certo grado di libertà combinabili in maniere diverse. Visione che, alla luce della necessaria condivisione sociale di questo sistema di regole per poter giocare, permette al gioco di spiegare sistemi/contesti culturali nell’antropologia di Levi-Strauss e, in una concezione ampia di gioco (che comprende per esempio il teatro), nella semiotica della cultura di Juri Lotman. Insomma, il gioco viene confermato anche dagli strutturalisti come “universo in miniatura del vivere sociale” in consonanza con quanto affermato da certi storici studiosi del gioco come Caillois (Cassone 2014 p. 11). Alla luce di quanto abbiamo detto sul gioco (cfr. 2.3), sono evidenti alcuni problemi critici in questi lavori di modellizzazione astratta-funzionale, interessati “ideologicamente” (scegliendo non a caso un gioco come quello degli scacchi anziché il gioco immaginativo) a riportare il gioco a una struttura generale del senso. Essi non sono di fatto capaci di dare conto della specificità e significatività del gioco

come oggetto molteplice, come attività semiotica umana polemica e, di conseguenza, di spiegarlo come fenomeno culturale contemporaneo. Per altro, in questo modo il gioco pare non costituire alcun “problema” per la teoria semiotica classica tradizionale nata, appunto, sulle lingue e sui romanzi. Insomma, gli dobbiamo di averci spinto a fare altro! Sempre in questo articolo, tuttavia, Idone Cassone fa emergere come tra tutti gli strutturalisti avesse un ruolo particolare Greimas in quanto egli sottolineò nel gioco una dimensione narrativo-strategica *nella mente dei giocatori empirici (Soggetto cognitivo e pragmatico, definito “storico”)* fondante dei suoi eventi enunciativi e del senso che ne scaturiva. Una dimensione che rendeva di fatto *insufficiente e in parte ingannevole l'indagine del senso sul livello della manifestazione*. C'era, cioè, un altro terreno *a monte delle interazioni* dove si giocava la partita del gioco tra libertà e costrizioni, *determinato e indeterminato, stile comune e stile personale d'azione*. Si tratta di una idea chiave che, pur non essendo stata poi approfondita da Greimas e dalla sua tradizione, noi qui riprenderemo nella nostra proposta metodologica. Queste osservazioni sull'importanza particolare del gioco in Greimas sono per altro anche rimarcate da Ducard (2017) che lo cita così in apertura “Riflettere sul gioco è, per me, riflettere sul linguaggio e, più in generale, sul nostro modo di essere nel mondo significante” (Greimas 1980, p. 29). Se da un lato il suo interesse per il gioco viene accomunato a quello di importanti strutturalisti come Saussure e Hjelmslev, dall'altro Ducard mostra bene come il discorso di Greimas sul gioco parta da presupposti comunicativo-persuasivi per poi giungere al tema della libertà permessa dal sistema di gioco e, conseguentemente, dal linguaggio (p. 213 e p. 216).

Due anni dopo il lavoro di Cassone, Thibault scrive un articolo in cui mette in luce come sia possibile trovare in Lotman alcune solidissime basi per una semiotica del giocare e della giocosità. Anche in questo caso, l'autore rimarca come “Sebbene Lotman non abbia mai sviluppato esplicitamente una teoria generale sui giochi, ha trattato molti aspetti diversi del gioco: l'essenza della giocosità, l'influenza modellante del gioco sulla cultura, le bambole come metafore e opere d'arte e, infine, le carte da gioco nella cultura e nella letteratura russa del XIX secolo” (p. 296). Rispetto alla ricostruzione fatta nell'articolo appena esaminato, tuttavia, in questo lavoro Thibault mette l'accento

sull'influenza ermeneutica di Gadamer nella prospettiva semiotica di Lotman. In entrambi gli autori gioco e arte sono in stretta relazione, ma (anche qui semplificando molto) Lotman riserva al gioco una funzione particolare legata *all'apprendimento* reso possibile da un lato grazie alla sua dimensione simulativa (modello semplificato del reale) e dall'altro grazie a un atteggiamento ludico (giocosità) intrinsecamente contraddittorio (unendo serio e non serio, convenzionale e reale) ma non esclusivo dei giochi. Troviamo in questo modo in Lotman le basi di un aspetto mentale del giocare (non più formalmente testuale dunque) che assumerà poi grande importanza nei game studies sotto il nome di *lusory attitude* (Suits 1978). Il giocare è dunque quella capacità interpretativa di stabilire *confini e domini* semiotici che sono a loro volta capaci di creare, attraverso vari oggetti ludici (come le bambole) dei "nuovi mondi". Giocando, cioè, si pongono delle equivalenze segniche e pertinenze semantiche che vanno potenzialmente oltre quelle immediatamente apparenti e consolidate del senso comune. Questo nuovo mondo, dunque, a ben vedere è una reinterpretazione semiotica del reale. Questo reale "secondo" viene rappresentato dai meccanismi del gioco che generano deterministicamente il possibile (es: il dado) ma fonda la credibilità dell'impossibile della sua simulazione (fondamentale per il senso del gioco) innanzitutto su una forma di auto-comunicazione tipica dell'attività del giocare (da Io a Io). Tutto questo, infine, si rivela culturalmente rivelante in quanto in questa ottica il gioco è strettamente connesso alla fondamentale funzione dell'esplosione delle strutture culturali dove appunto, storicamente, si riscoprono e ripensano i rapporti tra possibile e impossibile permettendo l'emersione di nuovi significati. Scrive Thibault: "Il gioco e l'arte, sempre vicini e diversi, sembrano condividere lo stesso obiettivo culturale: aumentare l'entropia in un sistema semiotico, essendo allo stesso tempo regolati da regole e grammatiche" (p. 314).

Ancora un anno dopo, inconsapevole di entrambi questi lavori, per la mia tesi magistrale delineavo nel 2017 l'esistenza di una terza letteratura semiotica che ha fatto ampiamente riferimento ai giochi e al gioco: quella di Umberto Eco. Pur non essendosi mai occupato veramente del videogioco nello specifico, egli è senza dubbio il semiologo di riferimento quando si studia il gioco in un'ottica interpretativo-possibilista.

Innanzitutto, già nella sua “Lettera a mio Figlio” del 1964 si potevano trovare in questo autore alcune delle più importanti considerazioni sul modo agentivo che hanno i giochi di veicolare idee (per cui non ci si doveva preoccupare dei giochi di guerra dati ai bambini ma piuttosto di chi li faceva divertire a Monopoly!) e su questa attività del giocare come produttrice di segni e sensi:

Stefano, figlio mio, ti regalerò fucili. Perché un fucile non è un gioco. È lo spunto di un gioco. Di lì dovrai inventare una situazione, un insieme di rapporti, una dialettica di eventi. Dovrai fare pum con la bocca, e scoprirai che il gioco vale per quel che vi inserisci, non per quel che vi trovi di confezionato. (Eco 1992)

Ma soprattutto, una buona parte della teoria semiotica di Umberto Eco è percorsa dal gioco nel suo doppio senso politico del *riso* come messa in crisi del reale e di atto immaginativo-combinatorio che, entrambi, ci apportano una certa metacoscienza del reale e del significato. Pensiamo, infatti, a come al centro di *Opera Aperta* (1962/2013) vi fosse l'interesse per un'estetica *dell'indeterminazione* negli artefatti culturali che lasciano intenzionalmente una *libertà di esecuzione* attraverso una serie di elementi *predeterminati e tuttavia variabili* (p. 31). Da cui la significatività di un certo tipo di artefatti culturali descritta come il risultato di uno *sforzo* del pubblico/utente (p. 95), che in alcuni casi può anche essere *un'agency fisica* (p. 155), ed è necessario per raggiungere un “appagamento” *esperienziale* (p. 194) per testimoniare la *molteplicità del significato* di per sé. Un'idea chiave descritta facendo esplicito riferimento ai giochi (p. 35) e a tali opere come un *campo di possibilità* (p. 32) e che chiedono di essere *sperimentate più volte e in modi diversi* e in cui *la fruizione corrisponde all'atto della loro produzione* (p. 33) pur evidenziando che questa libertà era comunque determinata da una forma di autorialità che permetteva solo certi significati (p. 58) e, di conseguenza, sottolineando che l'apertura di queste opere non equivale direttamente a un aumento del significato ma piuttosto a uno *dell'informazione* (p. 93). Una caratteristica che ricollegava al nuovo contesto epistemico-culturale che presenta la crisi della *necessità* (1962, p. 35), della *causalità* (pp. 50-52) e delle logiche dualistiche del vero o falso

(p. 159): crisi che queste opere ci permettono di sperimentare e *vivere* (pp. 163-364). Non si potrebbe, in realtà, desiderare un miglior manifesto per una semiotica dei giochi. E questo manifesto sembra anche riportare in qualche modo le riflessioni sul gioco in quanto *musément* di Peirce stesso come campo ed esercizio di libertà ed esplorazione mirati alla produzione di abduzioni (Bonfantini 1984). In continuazione con questa prospettiva nascerà così da un lato l'idea delle strutture narrative come sistemi combinatori ludici nel *Superuomo di Massa* (1976) e poco dopo un manifesto tacito di una semiotica del giocare vista come cuore dell'attività interpretativa: il *Lector in Fabula* (1979). Ricordiamo infatti l'accento generale sul ruolo *attivo* del lettore che *riempie gli spazi vuoti* di un testo attraverso *un atto di cooperazione*, mettendo in relazione la sua realtà con il mondo fittizio inteso come mondo possibile. Una descrizione che si presta moltissimo a valere per il ruolo del giocatore, al punto che è Eco stesso che lo chiama in causa in molteplici occasioni pensando alle strategie messe in opera dall'autore come a delle strategie di una partita, solo che qui "l'autore vuole far vincere, anziché perdere, l'avversario" (Eco 2021, p. 56). Si tratta di un libro in cui, ancora una volta, troviamo paragoni con i giochi (p. 54) e in cui si pone come principio e punto d'interesse la molteplicità dei sensi che sono causalmente irriducibili a quanto appare sul piano della manifestazione del testo. Se la filosofia del gioco di Gadamer echeggiava in Lotman attraverso il tema comune dell'arte, qui vediamo invece l'ombra di quella di Wittgenstein dal punto di vista del problema della generazione delle interpretazioni. Un problema che in *Semiotica e Filosofia del Linguaggio* (1984) ritroviamo affrontato, seppur diversamente, guardando esplicitamente al caso del gioco enigmistico (p. 275). Infine, Eco cura anche l'introduzione italiana *all'Homo Ludens* di Huizinga e, riferendosi alla distinzione di Saussure tra *Langue* e *Parole*, vi mette subito in luce il problema che rappresenta la differenza tra lo studio del gioco come sistema dallo studio del gioco come processo/uso.

Ultimo ma non meno importante, nel testo fondativo "Introduzione all'analisi strutturale del racconto" del 1966, Roland Barthes definisce il gioco come un linguaggio caratterizzato dal fatto di porre in maniera emblematica *il problema del soggetto* opponendosi fortemente al modello classico del racconto in quanto non presenta una narrazione centrata su

punto di vista “protagonista”. (Barthes 1966, p. 18). Indeterminatezza del soggetto che diventa indeterminatezza del senso, e dunque apertura di possibilità, con la metafora ludica del lancio di dadi in *S/Z* (1970b, p. 12) dove troviamo per altro nuovamente l’idea di un lettore-interprete attivo come critica alla narratologia. Problema del soggetto che ritroviamo anche nella sua studentessa e collega Julia Kristeva che, a proposito della dimensione ludica del carnevale, lo espone invece nella forma di uno *sdoppiamento* di chi gioca in *soggetto* dello spettacolo e *oggetto* del gioco che ne *mette in crisi l’identità* (Kristeva 1969).

Messi insieme questi autori delineano dunque, attraverso una accezione ampia della nozione di gioco, i punti cardinali della riflessione semiotica sul gioco come oggetto specifico e non metaforico: lo sdoppiamento narrativo del Soggetto tra testo e pratica, l’intenzione poetico-politica della produzione ludica semantico-intertestuale, il rapporto tra indeterminatezza testuale e interpretazione enunciativa, la forza retorica e le logiche di un racconto senza un chiaro soggetto al suo centro. Quattro punti “tecnici” dal grande valore filosofico e che rappresentano anche una sfida teorico-metodologica per questa disciplina: la crisi di una analisi basata sul piano della manifestazione, la crisi di un modello di senso narrativo-destinale e la necessità di ricondurre il senso al fare cognitivo e culturale di un agente empirico che produce non solo interpretazioni ma gli stessi enunciati.

4.6.2. *Gli albori della semiotica italiana del videogioco*

Alla luce di quanto appena esposto, sarebbe lecito pensare che la semiotica del videogioco sia nata aggiungendo a questi grandi temi e problemi filosofici e culturali quello della mediazione digitale. Tuttavia, le cose sono andate diversamente con una sostanziale scomparsa del problema interpretativo dell’indeterminatezza del gioco e del suo soggetto.

Questo in parte perché lo stereotipo del videogioco sembra presentare innegabilmente meno libertà (pensiamo alle regole non più accettate tra giocatori ma imposte⁽¹⁷⁾ dal software), un minore *confronto con l’alterità* (pensiamo ai giochi single player) e richiedere meno di quella

(17) Rimandiamo su questo argomento ai lavori di Ivan Mosca come Mosca 2011.

immaginazione caratteristica del gioco e che era già per Spinoza un modo di conoscenza per segni del reale (Vinciguerra 2012). Ma soprattutto perché questa eredità sul gioco era in qualche modo “nascosta” rispetto alla semiotica maggiore e problematica rispetto alle teorie maggiori. Il gioco, per definizione, mette in crisi le strutture, le convenzioni e i significati. Certo è che questi autori hanno influito direttamente sugli studi che sono nati: gli “affezionati” della semiotica di Eco si sono concentrati maggiormente sull’indeterminatezza del videogioco mentre quelli più affini alla tradizione linguistica di Greimas e Barthes hanno dato maggior peso al problema del soggetto al centro della narrazione videoludica. Tuttavia, sia il problema *filosofico* del gioco come linguaggio che quello del gioco come una diversa strutturazione del senso sono sostanzialmente assenti da quasi tutte le principali riflessioni semiotiche sul videogioco avvenute tra le fine degli anni Novanta e il 2015. Ricostruire per intero il retroterra teorico di ogni singolo lavoro di quel periodo e su una scala internazionale andrebbe oltre gli scopi di questo libro. Ma ha invece senso guardare al caso italiano, in quanto punto di riferimento internazionale per una certa semiotica applicata ai testi e linguaggi, per sottolineare brevemente alcune importanti tendenze e caratteristiche di quella produzione accademica avvenuta tra gli anni Novanta e il 2015.

Il primo fatto degno di nota è che la semiotica del videogioco nasca (in Italia) come *semiotica del visivo e dello spazio visivo nei media*. Eredità diretta di Gianfranco Bettetini (1987, 1991 e 1996) una delle prime vere analisi semiotiche di un videogioco si trova nel volume “Il testo visibile” di Ruggero Eugeni e Fausto Colombo pubblicato nel 1996. In questa analisi di *Myst*, l’analisi si concentra attorno al problema della trasparenza *dell’interfaccia* e alla distinzione tra uno spazio rappresentante e uno spazio del rappresentato. Questo tipo di approccio “mediologico” sarà poi continuato da Eugeni stesso in numerosi lavori che includeranno sempre il videogioco come “caso” di analisi e riflessione particolare (2010, 2015). Ma, cosa più importante, questa prospettiva avrà una forte influenza su altri lavori e sarà rinforzata dallo sviluppo fiorente di una semiotica delle interfacce (Mattozzi 2003; Zinna 2004). La ritroviamo, per esempio, nei contributi sul videogioco presenti nei volumi di *Versus* del 2003 a cura di Cosenza sui nuovi media. Articoli

come quelli di Galofaro centrano la loro attenzione proprio *sull'interfaccia* e sulle particolarità del linguaggio *audiovisivo* nel videoludico contraddistinto da una regia interattiva. Anche quando d'Aloia nel 2009 si pone il problema della soggettività e dell'empatia nel videogioco unendo semiotica e fenomenologica, lo fa confrontando medium videoludico e cinematografico sulla base di aspetti principalmente visivi e tecnologici dell'avatar. E ritroviamo questa prospettiva, soprattutto, nella semiotica dei videogiochi di Agata Meneghelli che in "Dentro lo schermo" (2007), testo fondativo della semiotica applicata del videogioco, imposterà il suo lavoro sulla base della semiotica dei Nuovi Media di Giovanna Cosenza (2004/2008/2014) definendo il videogioco tramite le caratteristiche medialità⁽¹⁸⁾ della "interattività, multimedialità, ipertestualità e immersività" (p. 55). Inoltre, dedicherà una grande parte del suo libro alla spiegazione del senso di "immersione" (altro *clou* mediologico) guardando proprio ai passaggi *dall'interfaccia* (HUD) *all'immagine* (mondo di gioco) in termini di *débrayage*. Non solo, ma anche gli effetti di senso agentivi di specifici generi, come sentirsi una divinità in un "god game", vengono riportati a questioni visive come il punto di vista dall'alto (p. 466): non per caso la semiotica che informa questa tesi è quella del cinema di Casetti (1986). Ugualmente, l'autrice prende per buona la teoria della protesi di Frascini (2002) che pone una diretta correlazione tra *l'apparenza* del tramite dell'azione del giocatore nel mondo di gioco (puntatore, personaggio, veicolo, etc.) e il suo senso di identità e di immersività (per cui un cursore corrisponderebbe a un grado minore di immersività rispetto a un avatar). Una affermazione molto strana a ben pensarci, che ignora completamente il modo in cui lo stesso cursore in *Lemmings* (1991), *Command and Conquer* (1995) e *Myst* (1993) sia legato a diverse situazioni narrative, cognitive, agentive e percettive. Correlazioni che nemmeno il primo Barthes strutturalista avrebbe potuto accettare avendo messo in luce come le manifestazioni formali della persona linguistica non corrispondessero necessariamente al loro significato (Barthes 1966 p. 20). Si tratta di posizioni di un sentore vagamente fenomeno-psicologico (riscontrabili anche in Maietti 2008) e senza solide fondamenta epistemologiche semiotiche,

(18) Definizione mediale che abbiamo visto essere un problema nel secondo capitolo.

ma *credibili* proprio sulla base di una correlazione diretta tra immagine del videogioco e senso esperito di quella realtà in quanto effetto e costruzione dovuta un dispositivo. Per questo, la nozione di interfaccia legata a quella di protesi sarà mantenuta anche in successivi volumi (Meneghelli 2011) e articoli (Meneghelli 2009). Anche fuori da un'ottica direttamente mediologica, lavori come quelli di Enzo D'Armenio (2014) si concentrano ancora sulle *immagini nello spazio del gioco* in termini di contenuto figurativo-semantico in movimento durante il gameplay. Egli pensa allora l'analisi e comprensione del videoludico attorno all'"enunciazione cinetica" (2013). Tanto che non si sbaglierebbe a dire che il libro di questo autore non parli del videogioco come pratica o linguaggio ma usi i videogiochi come esempi per trattare di una possibilità dei linguaggi del visivo tra immagine (Dondero 2020) e audiovisivo in relazione a certi spazi digitali. Questione spaziale che ritroviamo anche in alcuni studi di semiotica del design che usano il gioco come esempio (Zingale 2009). Mentre altri lavori di ispirazione "narratologica, fuori sia da una problematica principalmente visiva che da una "semiotica dei media", tendono comunque a centrare le loro riflessioni attorno al tema dell'interattività e ipertestualità delle narrazioni più o meno aperte del videogioco. Ne sono un esempio uno dei primi lavori di Compagno (2007) così come anche l'articolo di Alessandro Catania nel volume *E/C Computer games between text and practice* (Compagno e Coppock 2009) che è un punto di riferimento fondamentale per la semiotica italiana del videogioco. Infine, vale la pena sottolineare come questa radice visivo-spaziale-mediata della prima semiotica applicata ai videogiochi intesi come "software" e "ipertesti" non sia solo un caso italiano e abbia delle fondamenta comuni con quanto si faceva, per esempio, nel Nord Europa nel campo della prima semiotica computazionale: pensiamo ai lavori sulle interfacce e sui "segni fantasma" del digitale in Andersen (1991 e 1994).

Il secondo punto interessante è come le semiotiche specifiche del videogioco creino soluzioni "locali" e (per lo più) terminologiche ai problemi dell'analisi. Soluzioni che dichiarano le problematicità evidenti di un approccio semiotico al videogioco ma che non rimettono in questione l'approccio *generale* e impianto tradizionale della loro disciplina. In quanto tale, la semiotica del videogioco nasce come eminentemente

descrittiva, lontana dal problema di un modello di senso diverso e da questioni interpretative in un senso filosofico. Un fatto che non sorprende nel momento in cui ci rendiamo conto della giovane età di chi scrive questi primi libri scritti senza avere alle spalle un percorso di dottorato. Il caso emblematico è il testo forse più famoso in Italia di semiotica dei videogiochi scritto nel 2004 da Massimo Maietti, intitolato appunto “Semiotica dei videogiochi”. In questo libro l’autore applica e “adatta”, come un bravissimo studente, molti concetti metalinguistici “base” della semiotica al videogioco: paratesto, enciclopedia, lettore modello, sincretismo, schema narrativo canonico, etc. Nascono così alcune nozioni fondamentali come quella di *co-enunciazione* (2004 p. 116) che rende conto dell’attività di produzione di enunciati da parte di chi gioca. Nel farlo, tuttavia, commette inevitabilmente alcuni importanti errori teorici⁽¹⁹⁾ sulle nozioni originali oltre che delle ingenuità argomentative e delle ingiustificate semplificazioni del videogioco stesso come oggetto di studio. Da un lato queste semplificazioni ne determinano in qualche modo il successo (testimoniato anche da una recente riedizione) grazie alla loro facilità di applicazione anche fuori dalla semiotica in senso stretto: pensiamo a come sia possibile ritrovare le nozioni di “Giocatore Modello” e di “Attorializzazione Simulacrale” in testi teorici sui videogiochi come quello di Alinovi (2011) o Pettinato (2018). Ancora più in generale questa tendenza alla semiotica dei videogiochi fatta (da neolaureati) fuori da percorsi accademici di ricerca, possibile proprio grazie al metalinguaggio descrittivo, produce ulteriori libri che legano la semiotica al videogioco come il testo del 2014 di Trabattoni su *Shenmue*.

Dall’altro, la specifica semiotica italiana del videogioco nasce in qualche modo debole, come *esercizio*, senza un vero progetto di ricerca o obiettivo teorico e dunque senza un problema culturale o filosofico, centrata su un oggetto ipertestuale e principalmente interessata a dimostrare che si può applicare il metalinguaggio semiotico *anche* ai videogiochi. Vera e propria fucina della prima semiotica dei videogiochi, la Bologna che produce il libro di Maietti produce però anche due possibili soluzioni ai punti critici appena delineati: i lavori di Gabriele Ferri (2007a&b)

(19) A questi errori dedichai la mia intera tesi magistrale e sulla base essi nacque il mio progetto di dottorato. Non intendo dunque discuterli nel dettaglio.

e quelli della già citata Agata Meneghelli (2005). Entrambi caratterizzati da un netto distacco rispetto a una “semiotica del videogioco come ipertesto” e da un forte approccio teorico, si distinguono però da due punti di vista. Ferri lavora su una base principalmente echiana (il gioco come testo aperto) e dà una grande importanza alla dimensione ludica (sia in termini di game design che di pratica di gioco) del gioco come pratica mentre Meneghelli usa principalmente un impianto teorico greimassiano e guarda al gioco come testo-progetto comunicativo-rappresentativo di tipo simulacrale. Nei lavori di Ferri di quegli anni (2007-2015) possiamo trovare tutte le più importanti tesi riguardo l'inefficacia di una semiotica del testo applicata al videogioco: dal problema dell'instabilità semantica (2007a) a quello della definizione stessa di testo (2007b). Inoltre, scrivere nell'ottica del game design gli permette anche evitare la “fallacia visiva” e di proporre una soluzione originale: studiare il videogioco dal punto di vista della sua *produzione macchinica*.

Se un videogioco non è né un ipertesto né un singolo testo chiuso, coeso e coerente, allora è necessario sviluppare una proposta di metodologia semiotica che si presti a rendere conto delle sue specificità. Ciò che propongo è di considerare i videogiochi come “macchine narranti”, non testi ma dispositivi semiotici per la produzione di numerose occorrenze testuali (testi-partita) differenti e indipendenti tra loro. (Ferri 2007 p. 3)

Descrivendo i giochi digitali come “macchine narratrici”, ogni singolo “gameplay” è un testo diverso che presenta un elevato grado di coerenza e che è prodotto da una “matrice” di elementi. In questo modo, si delineano tre oggetti semiotici complementari:

1. la matrice⁽²⁰⁾ generativa contenente tutte le possibilità *virtuali*;
2. il testo così come appare sullo schermo è fatto di *virtualità/possibilità attualizzate*;

(20) “La matrice è un agglomerato semiotico sovrabbondante, precedente alla formazione del singolo testo partita e che contiene già tutte le risorse semantiche, narrative, figurative e strategiche che saranno poi attualizzate nello svolgimento dell'attività ludica. Si tratta di un oggetto semiotico complesso, nel quale si riconoscono differenti funzioni e differenti istanze, tra cui condizioni di vittoria, comandi e link, repertori semantici, valoriali, figurativi, strategici” (Ferri 2007 p. 3).

3. l'attività cooperativa dei giocatori che trasforma il virtuale in reale.

La messa in crisi dell'analisi testuale semiotica tradizionale attraverso il postulato semiotico del gioco come generatore di testo (Corti 1973) e la considerazione dei più importanti punti di riflessione dei *game studies* a questo correlato (come la proceduralità) è per Ferri, come dichiara in un suo articolo del 2009, un modo di contribuire al miglioramento di una teoria semiotica generale: “I giochi per computer sono un altro tipo di oggetti difficili per l'analisi semiotica che potrebbero aprire la strada a dei progressi nella teoria semiotica” (p. 15, trad. mia). Ferri sceglierà, tuttavia, un percorso di pubblicazione interdisciplinare e internazionale di articoli diversi tra loro che lo renderà meno “presente” nel contesto prettamente semiotico. Di conseguenza non porterà, di fatto, a un cambiamento nella prospettiva semiotica sul videogioco. Senza dubbio altri autori legati come lui al versante interpretativo della semiotica, come Maietti, sosterranno alcuni dei suoi argomenti:

La fallacia dell'analisi del contenuto e di altre discipline e metodologie consiste proprio nell'analizzare il *testo terminale* come se fosse una porzione effettiva della testualità interattiva. Non lo è. L'intero processo di interazione è progettato intorno all'esperienza intima del contatto tra il giocatore e il mondo immaginario nel suo divenire, nell'apertura delle diverse possibilità. (2008, trad. mia)

Ma purtroppo non le sue soluzioni incentrate sul gioco.

In quegli stessi anni Meneghelli dedica invece ben tre monografie alla semiotica italiana del videogioco (2007, 2011 e 2014) diventandone di fatto la più nota rappresentante. Partendo dalla semiotica dei media e dalla terminologia di Maietti, essa le orienta verso problema dell'immersione. Un problema di cui, nello stesso volume E/C del 2009 in cui scriveva Ferri, anche lei sottolinea la portata teorica per una semiotica generale:

Questo articolo nasce dalla consapevolezza che l'analisi di oggetti peculiari come i giochi per computer potrebbe dare la possibilità di indagare la relazione tra testi e pratiche e di sperimentare uno dei concetti più basilari della semiotica: l'enunciazione.

In ognuno dei suoi volumi l'autrice discute così di tre aspetti diversi e centrali nel videogioco come *esperienza immersiva legata a una pratica enunciativa*: l'interfaccia, il corpo e il tempo. Sin dai suoi primi lavori Meneghelli fa tesoro di molte tesi dei game studies e esplicita, insieme a Ferri e Maietti, la difficoltà di applicare la semiotica al videogioco che si presenta molto più come una esperienza e come evento *in fieri* che non come un testo:

Se il gioco non ha senso se non in quanto discorso in atto, in quanto significazione come processo in fieri, la semiotica o sceglie di non interessarsene o decide di tenere conto degli aspetti fenomenologici, passionali e perché no psicologici (anche se questo termine ha sempre fatto troppo paura alla semiotica!) della significazione. Il riconoscimento della dimensione pragmatica e passionale, oltre che cognitiva, di ogni fenomeno significativo, va di pari passo con una revisione del concetto stesso di significazione: i testi da noi presi come oggetto di analisi richiedono di vedere la significazione in quanto *significanza* cioè non tanto come 'senso articolato' quanto come 'processo di articolazione del senso', come produzione in fieri del senso, come *significazione in atto*. [...] una semiotica del processo, della *parole*, non può esistere se non interrogandosi circa questioni che riguardano gli aspetti *fenomenologici*, propriocettivi, della significazione *incarnata*, del senso vissuto a partire dal *corpo proprio*. Se la semiotica decide di cercare il senso non più unicamente nei testi tradizionalmente intesi ma anche nei territori più vasti dell'esperienza vissuta deve necessariamente ricreare dei ponti con altre discipline, prime fra tutte l'antropologia e la fenomenologia. Inoltre gli aspetti passionali dell'esperienza videoludica impongono di guardare sotto una nuova luce le proposte di una *semanalisi* (Kristeva, 1969), di una semiotica che tenga conto dei risultati della psicanalisi e delle scienze cognitive per cercare di comprendere come "il soggetto si sposti, si allontani e si perda quando enuncia" (Barthes 1998, p. 235). (Meneghelli 2005)

Se questa dimensione critica avrà un peso minore nel suo primo libro del 2007, diventerà molto più centrale nel 2011 nel momento in cui vorrà occuparsi specificatamente del problema dell'esperienza in relazione al corpo coinvolto nella pratica del videogioco.

In questo secondo volume, infatti, adotta una prospettiva secondo cui il significato dipende interamente dagli *atti* di gioco⁽²¹⁾ in quanto “i videogiochi sono oggetti progettati appositamente *per essere interpretati attraverso l’azione e in vista dell’azione*” (p. 17). Seguendo l’idea di Spaziante (2000) della *performance* come atto interpretativo, Meneghelli propone una vera e propria svolta tale per cui l’analisi semiotica non può limitarsi al testo e deve allargare il proprio sguardo:

Riassumendo. Il modo migliore per cogliere il valore e il senso di un videogioco è quello di considerarlo come un *testo capace di generare pratiche*, che sono sensate solo nell’ottica di chi le agisce, ed *esperienze*, che sono sensate solo nell’ottica di chi le vive in prima persona. [...] A livello teorico, diventa necessario ripensare i modelli con cui pensiamo la significazione, alla luce della prospettiva *embodied*. A livello metodologico, dobbiamo allargare lo sguardo fino a includere nell’analisi non solo ciò che accade dentro lo schermo, ma anche ciò che accade fuori dallo schermo. (p. 28)

In modo assolutamente brillante, Meneghelli pensa che l’analisi semiotica del videogioco debba essere non solo una analisi dell’esperienza ma che questa debba essere pensata come *risemantizzazione dialettica* ovvero una costruzione cosciente di un diverso modo di essere sé stessi, far parte e agire in una realtà:

Un videogioco crea un’esperienza dialettica invitando il giocatore ad assumere un nuovo punto di vista sul mondo, a sperimentare nel gioco un nuovo modo di percepire, di agire, di comprendere. In altri termini il giocatore è generalmente chiamato a ridefinire i propri schemi di percezione, azione, cognizione i quali vengono ri-semantizzati nel gioco, acquistano un nuovo senso e portano il giocatore a vivere un’esperienza nuova. (p. 28)

E pensa questa esperienza, attraverso Gadamer, nella sua doppia articolazione *di ciò che si ha* (competenza) e *di ciò che si fa* (dialogo).

(21) Al punto da sostenere la tesi, già allora molto discutibile e oggi non più accettabile, secondo cui solo chi gioca abbia accesso ai significati e valori del gioco che sono inaccessibili allo spettatore (2011 p. 214).

Meneghelli critica così le posizioni di un certo strutturalismo nostalgico e afferma che la semiotica del videogioco può essere efficace solo riprendendo da un lato la tradizione interpretativa di Peirce e adoperando dall'altro una semiotica del testo di nuova generazione. Nel primo caso, seguendo Violi (2003), per il nesso tra azione/effetto e significato in un'ottica pragmatista (centrale nelle teorie embodied) e nell'altro per poter includere la dimensione sensibile e, seguendo Landowski (2001), tenere conto di un *corpo che fa senso* ovvero produce significazione per sé stesso (p. 41). In questo modo, Meneghelli ritorna sulla tesi, esposta nel suo libro precedente, che vede l'enunciazione come aspetto centrale dell'immersione videoludica distinguendo però questa volta due tipi di enunciazione che si trovano concatenati:

L'enunciazione videoludica ha quindi una doppia faccia: da un lato è una enunciazione di tipo simulacrale, dall'altro lato un'enunciazione incarnata. [...] Ma l'enunciazione simulata nell'interfaccia di gioco non va mai separata dall'enunciazione *embodied*, che è enunciazione in atto, che avviene nel qui e ora della fruizione e che vede il giocatore interagire con una macchina di gioco e anche *attraverso il corpo*.

Il che la porta anche a spostare il focus dalle *interfacce grafiche* studiate nel primo libro (HUD) alle *interfacce fisiche* (controller) su di cui sui agisce che traducono e mediano l'azione-movimento fuori dallo schermo in una azione dentro lo schermo producendo effetti di senso (p. 43). Un ulteriore punto di sfida per la semiotica. Ma soprattutto, l'autrice sottolinea in questo modo i limiti dell'approccio simulacrale (capitolo 2) e invita a un passaggio alla nozione di *protesi* in un'ottica tanto echiana quanto latouriana che si interessa a come le protesi abbiano *effetti identitari* nella misura in cui esse riconfigurano il soggetto che ne fa uso. Questo dimensione critica si ritrova anche nel suo terzo libro che si apre affermando che “molti degli strumenti che vengono usati per l'analisi di testi tradizionali (es. romanzi, film, testi pubblicitari, opere pittoriche) risultano a volte inadeguati o comunque non sufficienti per analizzare i videogiochi” (p. 14). Infatti, Meneghelli guarda qui nuovamente al fuori dello schermo occupandosi di quello che, seguendo Volli (2003), è il tempo esterno del giocatore/enunciazione/play speso

in relazione al tempo interno del testo/enunciato/evento e costituisce un ulteriore sdoppiamento del testo videoludico (p. 29). Riconoscendo la grande importanza del tempo di “ricezione” e in particolar modo l’effetto soggettivante del *feedback* in tempo reale, afferma l’impossibilità di usare efficacemente l’analisi del tempo secondo il modello classico della semiotica del testo. (pp. 47-48). Infine, si interessa a questa realtà del tempo speso anche in termini di possibilità di apprendimento.

Alla luce di tutto questo, Meneghelli sembra situarsi all’opposto della prima semiotica dei videogiochi di Maietti e delinea un progetto di ricerca sull’esperienza di gioco. Come abbiamo avuto modo di dimostrare⁽²²⁾, tuttavia, il suo approccio si presta a diverse critiche applicative e rimane poi di fatto abbastanza in linea con lo stereotipo della semiotica del videogioco per come lo abbiamo qui descritto e che dunque di fatto non contribuisce a un diverso approccio al videogioco. Rispetto a questo, i problemi sono fondamentalmente due.

Primo, al di là di alcune questioni teoriche specifiche⁽²³⁾ che qui non ci interessa affrontare, è evidente che Meneghelli non disponga di una teoria semiotica generale appropriata ai suoi scopi. Non avendo una teoria semiotica dell’esperienza, fonda così la sua analisi su una distinzione di Gadamer. Non avendo una teoria semiotica embodied, tiene il corpo in considerazione da punti di vista fondamentalmente generici. Non avendo una teoria non-simulacrale dell’enunciazione, usa una nozione di protesi certamente semiotica ma non ancora adeguata a risolvere problemi enunciativi. Non potendo assumere in toto la dimensione temporale pensata da Greimas, trova soluzioni nei game studies. E così via. Il

(22) Ancora una volta nella nostra tesi magistrale e poi in quella del dottorato.

(23) Al di là della critiche, nel momento delle analisi ritroviamo nei suoi tre testi, per esempio, un classico modello della narratività e dell’enunciazione simulacrale. Inoltre, l’autrice, di fatto, non adotta un approccio che faccia realmente uso delle scienze cognitive rispetto alla questione della dimensione corporeo-interattiva. Non diversamente, risolve il problema del testo e della pratica includendo la seconda nel primo che viene inteso, seguendo Marrone (2004 & 2010) e ignorando le problematicità sottolineate da Paolucci (2010), come termine che comprende tutto. Allo stesso modo, seppur giustamente riconosce nella pratica del videogioco una significatività legata al gioco come esperienza di alterità (2011 p. 215), essa pensa al gioco in termini di *negazione della soggettività* per potersi immergere nel mondo di gioco visto come trasgressione culturale e fuga dal reale. Una tesi che prende dall’approccio sostanzialmente psicanalitico di Kristeva e che si ricongiunge bene con il suo modello teorico greimassiano di riferimento fondato sulla scissione enunciativa.

suo risulta dunque un bricolage teorico (assolutamente geniale!) attorno alle caratteristiche testuali del videogame più che una teoria semiotica della significazione videoludica. Secondo, un altro problema sta nella sua prospettiva semiotica come “cassetta degli attrezzi” applicata al videogioco come forma di testo interattivo. Infatti, manca uno scopo *umanistico* dietro all’analisi semiotica che rimane incentrata su uno studio generico dell’esperienza (2011 p. 28) e del “coinvolgimento” di chi gioca (2011 p. 221) in termini di piacere e divertimento. L’incredibile apparato metalinguistico e tipologico creato da Meneghelli permette un lavoro descrittivo senza precedenti che tuttavia poi nelle sue analisi non dimostra di poter spiegare gli aspetti socioculturali e filosofici che sono rilevanti nel videogioco. Le sue analisi non parlano di cosa vi sia di *significativo* nella manipolazione di immagini, l’uso del corpo e l’impiego del tempo. Non permettono di fare una critica di certi messaggi specifici di specifici videogiochi o di specifiche pratiche del videogiocare. Aspetti che, paradossalmente, lei stessa evoca nel momento in cui affronta diversi problemi della teoria semiotica tradizionale e propone soluzioni. Si delineano così due diverse semiotiche dei Media e dell’esperienza, e tra mille meriti Meneghelli ha, a ben vedere, come unica colpa di “appartenere” più a quella classica di Cosenza che non a quella di Eugeni che mira a una riflessione culturale critica ed a un miglioramento teorico interno alla semiotica stessa. Ma Meneghelli non è certo l’unica ad avere la “colpa” di una semiotica descrittiva a monte anziché critica. Anche le prime analisi di D’Armenio (2014) sono teoricamente allineate a un approccio classicamente descrittivo incentrato, diversamente da Meneghelli, sul piano figurativo del livello testuale. Anzi, in qualche modo questo autore, partendo dalla giusta osservazione che l’interazione non sia esclusiva del videogioco (p. 41), sceglierà quasi di escludere l’agency del giocatore in modo da rendere più solido il suo impianto teorico a scapito di una totale compromissione del suo oggetto di studio. Anche Compagno (2012), seppur in un quadro teorico diverso, usa il modello e i concetti base connotati da Barthes in *S/Z* per “analizzare” il videogioco in un senso di fatto descrittivo. E questa stessa tendenza “descrittiva” si ritrova anche in autori non italiani che pubblicano su riviste italiane: pensiamo all’analisi di *Tetris* di Jack Post (2009) che, nel prima menzionato numero di *E/C*, applica le categorie greimassiane della narritività senza vedere in questo

alcun problema e senza mostrare alcun dubbio sul valore interdisciplinare di questa operazione.

Il terzo punto su cui riflettere è la sostanziale assenza del videogioco inteso come linguaggio in senso filosofico. Prima di tutto gli autori che abbiamo esaminato (Eugeni, Galofaro, Maietti, Ferri, Meneghelli, D'Armenio) non lo pensano e studiano principalmente come un linguaggio ma, l'abbiamo visto, come testo (visivo, interattivo e ludico-macchinico nel caso di Ferri). Altri autori, come D'Aloia (2009) e Lehto (2009), pensano invece al videogioco come linguaggio mediale da confrontare con quello del cinema. Su questo secondo punto l'autore italiano qui da menzionare è Dario Compagno. Nella sua monografia semiotica dedicata al gioco *Assassin's Creed 2* egli, infatti, afferma sin da subito che il videogioco sia un linguaggio il cui studio corrisponde con lo studio del nostro dare senso al mondo:

I videogiochi contribuiscono a dare un senso al mondo che ci circonda. Il mondo umano è infatti prodotto dall'intersezione dei mondi rappresentati da tutti i linguaggi: la realtà non è un dato originario, ma il risultato dell'interpretazione e della cultura. La cultura organizza i linguaggi e ci fa orientare nella massa del già scritto, già dipinto, già filmato, già giocato. (pos. 71)

Non solo, ma anticipa di dodici anni il titolo del nostro libro affermando che i videogiochi possano divenire “il nuovo linguaggio del reale, capace di rielaborare tutti gli altri.” (pos. 202). E per di più sceglie un caso di studio che pone proprio il problema *dell'effetto di naturalezza e di abituale* con cui si gioca a un videogioco (pos. 241). Proseguendo nel libro appare però ben presto evidente, sin dagli esempi di linguaggi (la pittura, la letteratura, il cinema, i fumetti, la televisione), che la nozione di linguaggio qui impiegata non sia principalmente filosofica ma tipica delle semiotiche applicate e, sia dalla polemica con i game studies di orientamento ludologico che dall'esclusione dell'intero genere dei puzzle game dai “veri videogiochi” (pos. 200), incentrata su diverse possibilità di costruire *narrazioni* del mondo in un senso classico.

Ogni linguaggio rappresenta personaggi, eventi o temi a qualcuno, all'uomo. Le cose non possono essere rappresentate "così come sono": ogni linguaggio sfrutta alcune possibilità espressive, ad esso specifiche. (pos. 120)

E di fatto l'analisi del gioco di *Compagno* è, purtroppo, proprio questo: una analisi dei contenuti narrativi e tematici che trascura e travisa sia gli elementi fondamentali del linguaggio videoludico (al punto da criticare il *gameplay* per la sua ripetitività in pos.1802) che gli elementi fondamentali di quello che è un *linguaggio* come forma e struttura a cui si deve non solo la possibilità stessa per la storia di *AC2* di manifestarsi ma soprattutto che costituisce la *forza argomentativa* di quello che un linguaggio può esprimere. In conclusione, quello che *Compagno* chiama "linguaggio del videogioco" altro non è che quello della narrazione nella sua forma interattiva ma di cui, paradossalmente, trascura quasi tutte le componenti maggiormente interattivo-performativo (messe invece in primo piano da Meneghelli). All'opposto di *Compagno*, Massimo Maietti in un importante contributo del 2008 non parla del videogioco come linguaggio della realtà ma assume, attraverso il metalinguaggio semiotico, una posizione affine alla nostra dal punto di vista della terzità e della costituzione di una identità (condizione *sine qua non* per l'esperienza di realtà) attraverso il gioco.

Pertanto, il giocatore abita il mondo immaginario sotto forma di una terza unità, diversa sia dall'utente nel mondo reale che dal personaggio vuoto nell'universo immaginario pre-interazione immobile. Questa unità, il *simulacro*, è il *ponte* tra i due mondi nonché il soggetto su cui si fonda l'etica della testualità interattiva [...] Nei giochi per computer, il primo problema etico sorge quando si forma questa nuova, terza, identità. È proprio in questo processo che si colloca l'etica culturale del giocatore confrontati con l'etica del mondo possibile attraverso lo spazio della loro sovrapposizione, vale a dire l'unità frammentaria del *simulacro*. (p. 101, trad. mia)

L'ottica è chiaramente ancora simulacrale e "stereotipica", per cui di fatto l'utente "perde" la sua identità debrayandosi nel testo e

assumendone una nuova (pp. 100 e 105), ma questo qui non importa. Importa il fatto, assai più interessante, che il linguaggio nella sua accezione filosofica non venga esplicitamente tematizzato anche da chi facendo semiotica lo chiama di fatto in causa.

Il quarto punto su di cui riflettere, infine e come conseguenza di quanto appena esposto, è come in quasi tutti questi lavori sia quasi assente la centralità del gioco (se non come premessa introduttiva) nello studio del videogioco come modo di conoscere e ripensare il reale. Per Meneghelli il *play* è il risultato diretto del *game* (2007 p. 80) pensato come testo interattivo mentre le nuove esperienze che il gioco produce sono in sostanza una questione di interfacce. D'Armenio arriva persino ad affermare che la relazione tra videogioco e gioco sia un "assunto non verificato" (p. 25) e cerca di giustificare la chiusura del testo lanciandosi in analisi semantiche del piano figurativo di un personaggio come "Blanka" (p. 68) che omettono però completamente il fatto che nel gioco stesso analizzato dall'autore questo stesso personaggio abbia altri aspetti figurativi (costumi alternativi) che mettono in crisi questa sua analisi. Ancora Compagno apre la sua monografia (2012) descrivendo il videogioco come più simile al cinema e alla letteratura che non ad altri sport e giochi; fino al punto da affermare che l'evoluzione del videogioco corrisponda con una emancipazione da *Tetris!* Afferma inoltre che sia "solo un gioco" ciò che non afferma valori e che non parla dell'uomo (p. 208). E tutto questo accade mentre, nel campo della semiotica del design, il gioco veniva invece proposto e usato come nozione chiave per una svolta che metta, attraverso Peirce ma anche Fink e Wittgenstein, al centro dello studio degli oggetti la dimensione dialogica in quanto indeterminatezza e conoscitivo-possibilista.

La dialogicità è molte cose insieme: è interrogazione dialettica del possibile; è rete di relazioni sociali; è patto o accordo ineliminabile tra la sfera del progetto e la sfera delle pratiche d'uso. [...] Dialogica è anche la cooperazione fra la prefigurazione interpretante, il controllo delle tecniche e dei metodi, la sperimentazione e verifica dei risultati. Quest'ultima è poi il momento in cui entra maggiormente in scena il coinvolgimento di un *giocatore* ineliminabile: il soggetto-utente. La pratica dialogica attinge a sua volta alla metafora del gioco, da intendersi quale modello antropologico che orienta la nostra esperienza comunicativa: si gioca per *dire*

qualcosa, si comunica *come se* si giocasse. Il gioco è agire secondo regole, ma anche invenzione e scoperta di regole, per il piacere del vivere e del conoscere. Nel gioco il design può forse ritrovare uno schema regolatore, un diagramma di relazioni dove l'azione di un soggetto condiziona l'azione di tutti i soggetti. (Zingale 2009, p. 10)

Così, *saper giocare* non è eseguire diligentemente e meccanicamente, deduttivamente, una procedura; saper giocare è sapersi muovere con "ingegnosità" negli spazi di libertà che l'incontro dialogico mette a disposizione. (p. 60)

Una svolta che, pur in un'ottica simulacrale, descrive esplicitamente il gioco come strumento *conoscitivo* della realtà.

Il gioco fa agire *come se*: fa diventare cavallo un manico di scopa, ci proietta in un altro mondo esperienziale, come se fossimo in scena o vestissimo una maschera. E così facendo, la *metasemiotica* del gioco produce una *metarealtà*, un modo per riflettere sulle cose che si dicono e si rappresentano: i giochi dei bambini e per i bambini sono, in fondo, anche forme di comprensione di ciò che seriamente fanno gli adulti, forme di apprendimento e di formazione. (p. 39)

Il gioco come simulacro, e come rappresentazione simulata, è una sfida ai limiti del linguaggio, alle forme di espressione e di comprensione, alle costrizioni e alle convenzioni, al mondo così come esso è conosciuto. E in tal modo genera la *metafora*, e con questa la conoscenza per via di analogia e di inferenza. (p. 49)

Ovvero, attraverso Bateson, come "linguaggio per parlare *a proposito* del linguaggio" (Bateson 1956 in Zingale 2009, p. 40). Conoscenza dal potenziale *trasformativo* che si fonda tanto sull'oggetto di gioco quanto sulla sua componente immaginativa (p. 40) e che dipende dalla natura *abduktiva* e *produttivo/generativa* del *play* (p. 54). In particolare, questa dimensione conoscitiva viene prodotta come conseguenza dell'attività di *musement* descritta in Peirce come una situazione di *incertezza della conoscenza*:

Si ha il *musement* quando la mente si abbandona al gioco delle libere associazioni, allentando i vincoli logici, uscendo se il caso fuori strada.

Ma nonostante ciò, o proprio per questo motivo, il musement può rivelarsi assai utile anche per la riflessione scientifica. Il musement è infatti una fuga interpretativa, forma di vacanza e di disimpegno per il pensiero, dove la pur relativa sicurezza di schemi e modelli viene messa in disparte per prendere la via più selvatica dell'avventura. Insomma, è l'occasione per incontrare nessi inconsueti, ipotesi improbabili, novità insospettate. [...] Certamente, tali libere divagazioni non possono, da sole, portare ad alcuna conoscenza verificabile e condivisibile. Ma è anche certo che spesso è solo questa forma di *erranza* a permettere progressi euristici e inventivi, nelle scienze così come nelle arti e nel progetto. Come se indietreggiando, e distraendosi dall'osservazione eccessivamente regolamentata, lo sguardo del musement fosse in grado di vedere ciò che altrimenti mai vedrebbe. La sola analisi logica, dice Peirce, rischia di essere un «metodo di così limitata fertilità». (CP 6.461; 2003a: 1242) (Zingale 2009, p. 62)

Fanno eccezione a questo “ostracismo ludico” solo alcuni lavori come quelli di Ferri e approcci di studiosi come John Coppock (2010) che però pur partendo dalla semiotica finiscono poi sostanzialmente nello stabilizzarsi ai suoi confini.

Riassumendo, dunque, l'inizio della semiotica dei videogiochi appare problematico: incapace sia di superare i limiti del proprio metalinguaggio e impianto teorico-metodologico che di fare tesoro dell'eredità critica sul gioco. Questa semiotica eccessivamente descrittiva ha dato così ragione ad Henriot (1969) che vedeva nella prospettiva ed epistemologia strutturalista l'incapacità di cogliere il proprio del gioco (Triclot 2017 p. 28). Nelle opere “maggiori” (o quanto meno di maggiore circolazione) si arrivano a poche conclusioni importanti a livello disciplinare e non si riesce a dare un contributo significativo a livello interdisciplinare. Per quanto riguarda il contributo interno alla semiotica, questo primo periodo di studio del videogioco non la cambia né ci spinge a riscoprirne parti dimenticate. Da un lato si parte già da modelli precostituiti che parzialmente falsano l'analisi prendendo dell'oggetto di studio solo quanto il modello permette di descrivere in modo tale da auto-confermare il modello stesso. Poiché questa prima semiotica considerava i giochi digitali soprattutto come *storie interattive rappresentate visivamente*, in cui la rilevanza dell'interattività era principalmente quella di alterare parzialmente la narrazione/narratività rappresentata sullo schermo (con l'effetto di

creare “empatia” e “immersione”), praticamente ogni concetto semiotico poteva essere facilmente applicato. Dall'altro, formalmente vi sono proposte anche importanti: la rivisitazione del modello echiano tra lettore e autore modello, una semantica del figurativo in movimento, lo sdoppiamento narrativo ed enunciativo, etc. Ma si rimane su un livello descrittivo e metalinguistico che non si fa poi risalire a una semiotica generale e tanto meno a una più generale riflessione filosofica, sociale e antropologica. L'assenza generale di interesse per il videogioco come linguaggio in senso filosofico (ovvero come problema delle *affermazioni sul reale*) ha come conseguenza, paradossale, che i semiologi si pongano spesso problemi di altri ambiti disciplinari, come l'immersione e l'empatia, ritenendo che il loro compito sia innanzitutto quello di decostruire questi effetti provati dai giocatori in termini di costruzioni semiotiche. Facendo questo commettono errori inevitabili facendo affermazioni senza alcuna validità scientifica e fondata sulle apparenze del piano della manifestazione. Pensiamo a Meneghelli che sostiene che il wiimote rende di per sé l'esperienza più immersiva (2009) o, ancora più grave, a Maietti che sostiene (2008) che un avatar somigliante al giocatore e la visuale in prima persona facciano sì che il giocatore si senta eticamente più coinvolto nel testo. Esternamente alla semiotica, invece, l'interesse per questioni metalinguistiche rende la semiotica poco invitante. In tutto questo, anche il focus sul videogioco come medium rende le conclusioni semiotiche poco originali. Ad esempio, non vi era poi così tanto “bisogno” interdisciplinare di dare una “spiegazione semiotica” all'immersione videoludica: in un testo come il videogioco, così sensorialmente coinvolgente e impegnativo dal punto di vista della sua pratica, e che per altro spesso presenta moltissima letteratura e cinematografia, sarebbe stato molto strano che non vi fosse immersione. Anche se sembra duro da dire, oggi ci accorgiamo che la verità o falsità di molti libri e articoli prodotti in quel periodo erano sostanzialmente irrilevanti per discipline non semiotiche e per il dibattito sociale contemporaneo. Icona di “autoreferenzialità” fu l'affermazione di un principio di narratività presente in *Tetris* che non risolveva *affatto* la questione del problema tra ludologia e narratologia: e questo precisamente perché la narratività *non* coincide con la narrazione. A Post sembra sfuggire il fatto che il problema di allora fosse quello di trovare il modo migliore per dire cosa *vere* e *importanti* sul videogioco alla luce della sua

specificità ludica (e non semplicemente interattiva): il fatto che i tetramini potessero essere considerati attanti, invece, non diceva nulla sul fatto che si potessero scoprire dei significati profondi in *Tetris* usando degli strumenti usati dalla letteratura per studiare Proust. Sembrano dunque mancare problemi semiotici originali e prospettive semiotiche su problemi comuni. E soprattutto manca un vero approccio interpretativo ovvero *non dualistico* alla significazione videoludica. In altre parole, trascurando la dimensione del gioco e confondendo il suo proprio campo con quello degli altri, la prima semiotica del videogioco commette, nonostante gli spunti offerti dai suoi padri, il duplice errore di non occuparsi né della dimensione *culturale* del/nel videogioco e né dello specifico processuale *dell'esperienza* interpretativa di chi gioca. Anziché lavorare per costruire una sua validità fattuale, si lavora invece per giustificare *di principio* la validità semiotica sul videogioco. E tutto questo accade negli anni d'oro dei game studies dove altri studiosi umanisti (la concorrenza in qualche modo) pubblicano libri che parlano del videogioco e lo formalizzano come nuova forma di testualità (Aarseth 1997) portatrice di importanti riconfigurazioni socio-culturali (Murray 1998) che rimettono in questione il sapere delle nostre discipline (Ryan 2015) in quanto caratterizzate da una nuova forma di retorica-linguaggio legata tanto all'informatica (Galloway 2006) quanto al game design (Bogost 2010) che sfociano in un particolare effetto di senso di reale (2011) di cui si sottolinea la valenza critica e politica (Flannagan 2013). Libri spesso critici verso la semiotica che trattano di quei temi che hanno reso la semiotica socialmente e filosoficamente rilevante e che infatti sono scritti da autori che conoscono benissimo la semiotica come emerge dalle loro argomentazioni e bibliografie. Sul versante dell'oggetto, infatti, le teorie semiotiche del testo che formano questa prima semiotica del videogioco rimangono di fatto teorie dei significati legati alle catene di significanti che appaiono in superficie (Aarseth 1997, pp.20-26): fondando il senso a partire dal piano superficiale dell'espressione (Idem p.40) laddove invece tutto il senso del gioco sta nel processo che li porta a manifestarsi su una superficie attraverso delle azioni e decisioni intraprese da un giocatore in carne ed ossa. Il che porta gli studiosi dei game studies ad affermare una equivalenza semantica tra "semiotica" e "contenuto espresso":

Quando, ad esempio, i ricercatori non hanno una chiara comprensione delle qualità formali dei giochi su cui basano le loro osservazioni cliniche, in genere seguono interpretazioni errate e risultati non validi. Un esempio è la letteratura sugli effetti dei giochi violenti, dove Anderson e Dill (2000) hanno confrontato due giochi, *MYST* (1993) e *Wolfenstein 3D* (1992), senza tenere conto del fatto che molti fattori oltre alla violenza differivano tra i due giochi, come la struttura del mondo di gioco, la modalità di navigazione e l'intensità temporale. Con così tanti fattori non presi in considerazione, i risultati della loro ricerca erano inutili. In poche parole, Anderson e Dill **hanno ignorato la dimensione funzionale e meccanica dei videogiochi e hanno basato la loro selezione solo sulla dimensione semiotica.** (Aarseth 2010, p. 54, grassetto nostro)

Sul versante della pratica di gioco (dell'interazione con l'oggetto), invece, la semiotica del videogioco nasce trascurando la dimensione cognitiva e in particolar modo il ruolo centrale del corpo. Soltanto Meneghelli le dà il giusto peso ma senza avere i giusti strumenti e obiettivi per analizzarne gli effetti sulla significazione. Si rifiuta per lo più, come abbiamo visto con Grodal, di considerare il significato del videogioco nella sua dimensione propriamente esperienziale. E di fatto la semiotica del gioco che considera la portata semantica della dimensione esperienziale nasce proprio, quasi senza saperlo e senza una teoria interpretativa complessa, in autori come Grodal che fondano le loro tesi di fondo sulle nozioni di *isomorfia* e *intersoggettività* (p. 69). In entrambi i casi la semiotica appare debole proprio in funzione dell'assunto generale di una interpretazione partecipativa di ogni testo che la rende incapace di entrare nel *dettaglio* dello specifico interpretativo videoludico (del suo linguaggio). Infine, ma non per ultimo, si rimarca una anche un debolezza teorica generale. Il tutto portando la semiotica stessa a essere così esclusa *a priori* dalla liste delle discipline capaci di studiarli⁽²⁴⁾.

È insomma possibile vedere come i principali autori della semiotica italiana del videogioco abbiano inseguito uno scopo descrittivo entro una prospettiva narrativo-testualista e tecno-centrica che ha definito

(24) Insieme ai colleghi torinesi è capitato diverse volte che delle nostre proposte di articoli fossero rifiutate da recensori che menzionavano come usare la semiotica fosse un difetto intrinseco del nostro paper.

alcuni termini chiave e punti di interesse sin dalla sua nascita e a scapito di una indagine propriamente ludico-interpretativa centrata sul problema filosofico del videogioco come linguaggio della realtà. Questo approccio è riscontrabile già nel 2003 con l'articolo prima menzionato di Galofaro che si contraddistingue per due caratteristiche. Da un lato per delle gravissime carenze dal punto di vista bibliografico rispetto alle riflessioni sul gioco (notevolmente la filosofia) e sui giochi (i primi testi fondativi dei game studies) che coincidono anche con una visione stereotipata del videogioco (il modello del videogioco in cui si è un eroe o ancora l'unico fine del gioco come la vittoria) che ne trascura la diversità e complessità esperienziale. Dall'altro per aver brillantemente anticipato e messo in luce i punti chiave dei dieci anni a venire.

L'indagine sul videogioco come testo che attraverso un processo realizza un virtuale molteplice:

Consideriamo la trama del gioco come un processo. Per ciascun elemento del processo, potremo ricostruire un paradigma di possibili programmi narrativi e d'uso, che rispecchiano le alternative previste dal gioco in numero inventariabile e limitato. Tutti questi programmi narrativi sono in un primo momento virtuali. Il giocatore prova a realizzarne uno, aggiungendo un nuovo elemento della catena sintagmatica, il che comporta anche il problema di come metterli in atto, di acquisire una competenza. Non è detto che i programmi narrativi scelti, una volta messi in atto, si realizzino: un maldestro tentativo di arrampicarsi su di una parete può portare ad una rovinosa caduta, o a farsi scoprire da un cecchino, etc. Parleremo dunque di una sanzione, positiva o negativa, da parte del mondo simulato o dei suoi abitanti. [...] Ogni partita è un testo ogni volta diverso, il che non significa certo ogni volta interessante.

L'indagine sulla narratività che vede un soggetto sdoppiato tra dentro e fuori schermo:

È di particolare interesse il fatto che vi sia una competenza del giocatore distinta dalla competenza dell'avatar. Non è solo la mira del giocatore o la sua abilità nel far saltare l'avatar a migliorare, ma anche quella dell'avatar, man mano che accumula esperienza del mondo. [...] La competenza è sicuramente il tratto più interessante tra le componenti

narrative che si riscontrano in questi giochi. Soprattutto, va distinta la competenza dell'avatar da quella dell'utente. La competenza dell'utente lo rende in grado di impiegare sempre meglio l'avatar. La competenza dell'avatar lo rende sempre più in grado di affrontare performance, il che si traduce in una maggiore utilizzabilità dell'avatar in quanto protesi da parte dell'utente.

Il ruolo centrale delle interfacce e la loro relazione con le protesi:

L'interfaccia pone dunque una certa resistenza all'utente. Al giocatore la scelta di quali abilità fare evolvere, sia che dipendano dall'esperienza sia da innesti di protesi.

Il tema dell'immersione secondo logiche di *débrayage* ed *embrayage*, con un particolare focus sulla dimensione visiva

L'utente è, in questo tipo di giochi, embrayato nel proprio avatar come in un vestito. [...] I primi possono essere distinti in giochi che consentono al giocatore l'embrayage nell'avatar in prima persona (1st person shooter) e quelli in cui il punto di vista del giocatore è legato a quello dell'avatar in terza persona (3rd person shooter). [...] C'è un'ultima questione, relativa al problema della simulazione. Il mondo 3d è un mondo simulato secondo determinate leggi, che creano uno spazio di libertà. La libertà dell'utente è tale proprio in quanto è limitata da vincoli che rendono alcune cose possibili, altre impossibili.

Il tema dell'atto di gioco come atto di enunciazione da parte di istanze al tempo stesso individuali e impersonali:

Va notato che in ogni caso l'istanza autoriale del testo è collettiva: partendo da una serie di possibilità virtuali, il gruppo che interagisce ha la possibilità di realizzare il testo, adottando strategie pragmatiche di accordo e di conflitto. [...] «In questo libro il protagonista sei TU», recitavano i vecchi libri game. Ma quel TU è un deittico in cui qualunque lettore empirico può riconoscersi, è insomma *cible*, secondo la scelta terminologica di Metz (1995, trad.it.: 236- 239). Da questa parte dello schermo, non c'è mai "lo" spettatore, sempre "uno" spettatore. Da questo punto

di vista l'enunciataro resta dunque in qualche modo impersonale, tanto nel cinema quanto nel gioco in 3d, pur avendo per forza alcune caratteristiche che Metz avrebbe considerato antropoidi, in quanto non subisce passivamente l'audiovisivo, ma contribuisce al suo "farsi" con le proprie decisioni. [...] Ma quel che ci interessa di più, dal punto di vista della delega, è l'enunciatore. L'utente, in quanto in grado di determinare in parte le forme e i modi dell'enunciazione, grazie alle deleghe su casting e regia, occupa anche la posizione di enunciatore. Nel caso dell'interazione tra molti utenti, l'enunciatore diventa una istanza collettiva. Non solo: venendo a occupare gli utenti contemporaneamente le due posizioni di enunciatore ed enunciataro, potremmo parlare di enunciazione riflessiva. È riconoscibile inoltre una istanza meta-enunciativa, che stabilisce quali scelte delegare. La distinzione tra metaenunciazione ed enunciazione corrisponde a quella tra il mondo 3d progettato da qualche autore empirico come matrice di testi virtuali, e i testi audio-visivi, ogni volta differenti, realizzati nell'interazione delle performance dei giocatori.

L'ambiguità delle nozioni di autore e lettore modello:

Pure, è possibile scorgere un autore modello desumibile a partire dal testo. Chi altri avrebbe deciso di nascondere un estintore in un baule, proprio in prossimità di un avversario munito di lanciapiamme? [...] C'è dunque da chiedersi in che misura il lettore-modello sia ancora un semplice lettore, e non piuttosto un utente-modello, in grado di occupare entrambe le posizioni (autore-lettore) nella misura in cui gli è possibile, per delega, determinare non solo il testo nel proprio accadere temporale, nel proprio farsi processo, ma anche le interpretazioni, nei termini di condotte pragmatiche possibili per sé e per gli altri utenti.

E soprattutto, il punto per noi più problematico, l'effetto di realtà in una prospettiva simulativo-simulacrale legata alle tecnologie del gioco

l'effetto di realtà del mondo 3d dipende dunque dal possedere una propria (più o meno originale) ontologia simulata, che nei termini di Eco (1997:1-42) possiamo considerare come linee di resistenza – in questo caso simulate - dell'essere. [...] Il rapporto client-server come il cosiddetto mondo 3d simulato, altro non sono se non un insieme di calcoli e algoritmi. Sono leggi. Vi è una radicale distanza tra la dimensione fenomenologica del mondo simulato e la sua struttura, che è retta,

l'abbiamo detto, da leggi di simulazione, che creano l'effetto di senso iconico e indicale. Da un punto di vista peirceano, queste leggi sono legisegni simboli argomenti; equivalgono a strutture logiche del tipo "se... allora...", e sono gli unici segni che hanno come oggetto altri segni (Peirce CCPP 2.263)¹⁵. Le leggi di simulazione pongono allora sia il sistema dei *segni simulati* (client) sia quello dei *riferimenti simulati* (server) e il rapporto tra i due. Manipolando i *segni simulati* l'utente otterrà un effetto prevedibile sui *riferimenti simulati*.

Queste dure critiche non devono però essere fraintese come un modo retorico di affermare il valore del nostro lavoro sminuendo gli altri. Innanzitutto, questo fenomeno di "svalutazione" interdisciplinare delle semiotiche applicate, ha riguardato molti ambiti⁽²⁵⁾. Va poi sottolineato come le ricerche che tanto abbiamo criticato andassero, in una prospettiva storica, in qualche modo tentate: non si poteva prevedere del tutto il loro esito ed è comunque un merito l'averle sviluppate. Come abbiamo visto col caso emblematico di Meneghelli, inoltre, le mancanze di questa prima semiotica applicata dei videogiochi sono innanzitutto dovute a un certo modo comune di fare semiotica e a una carenza di forti alternative teoriche. Laddove le risposte sono state in qualche modo deludenti, i temi e le domande che questa prima semiotica si è posta non lo erano affatto. Lo dimostra il fatto che volumi semiotici sul videogioco abbiano generato persino mostre e riflessioni artistiche come quella di Bruchansky⁽²⁶⁾. Non solo, ma attraverso questa prima prospettiva e terminologia semiotica autori come Maietti sono riusciti a sostenere posizioni assolutamente lodevoli in dibattiti sociali importanti come quelli sull'etica nel videogioco (2008). Infine, noi siamo assolutamente debitori di molte idee presenti nei paper e libri appena discussi.

4.6.3. *La semiotica e il videogioco nella contemporaneità*

Posto questo, bisogna ora porsi la seguente domanda: le cose sono cambiate in questi ultimi dieci anni? Senza dubbio rimangono delle criticità.

(25) Nel gruppo di Torino vivevamo e ci raccontavamo le stesse cose con semiologi della musica come Gabriele Marino e semiologi del cinema come Bruno Surace.

(26) <https://bruchansky.name/the-semiotics-of-video-games/>.

Al livello italiano colpisce come nel 2014 il volume semiotico dedicato alla contemporaneità dei media (Pezzini e Spaziantè 2014) non dedichi un contributo al videogioco. Inoltre, ancora oggi la rivista ufficiale dell'associazione italiana degli studi semiotici, *E/C*, non concede ai giochi e/o videogiochi una categoria a sé stante (come fa con cinema, musica e fumetti) e li categorizza come “nuovi media”. Per di più, questa associazione organizza nel 2023 il proprio convegno annuale sul tema della “comunità” senza fare alcun riferimento ai mondi virtuali videoludici nella sua descrizione. Anche a livello internazionale, durante l'ultimo⁽²⁷⁾ convegno mondiale di semiotica (Salonico 2022), escludendo il gruppo torinese, soltanto tre relatori si sono occupati esplicitamente di giochi. Persino l'antologia Bloomsbury 2022 dei quattro volumi “onnicomprensivi” sulla semiotica (Pelkey 2022) non dedica, nel volume delle arti, alcuna sezione alla semiotica dei giochi e/o dei videogiochi. Anche i libri sulla semiotica del videogioco dal 2015 al 2023 sono praticamente inesistenti: fanno eccezione solo un libro sull'architettura dei videogiochi (Aroni 2022) e uno sulla loro retorica multimodale (Hawreliak 2018) di autori formalmente affiliati a dipartimenti di *game arts* (Aroni in UK) e *game studies* (Hawreliak in Canada). Il numero di scritti su semiotica e videogiochi sale leggermente se si guarda ai paper pubblicati e indicizzati⁽²⁸⁾. Ma questi presentano diversi problemi. Da un lato, la parola chiave “semiotics” appare in autori non formalmente “semiologi” e non in dialogo diretto con la nostra comunità come Daniel Vella o Christophe Bruchansky. Dall'altro, alcuni paper con la parola chiave “semiotica” non sono in dialogo con la letteratura semiotica e usano questo termine occupandosi genericamente di segni e significati: si veda il caso di Zagalo 2020. Inoltre, molti di questi paper sembrano “comete” con autori di parti diverse del mondo che talvolta non pubblicano più di uno o due articoli su questo argomento. Tali appaiono i lavori di Yee (2018 e 2023) in Texas su musica e cultura nei videogiochi, di Blomberg (2018) sul controller in Svezia, di Luckinger

(27) Scriviamo queste righe a pochi giorni dal nuovo convegno mondiale di semiotica a Varsavia che ha invece un panel esplicitamente dedicato al videogioco.

(28) Nel periodo 2015-2023 *Scopus* riporta: 27 documenti con “play and semiotics”, 80 con “game and semiotics”, 13 con “digital and games and semiotics” e solo 9 con “videogame and semiotics”.

a Cipro sui mondi possibili videoludici (2023), i lavori sull'uso dei caratteri ASCII di Johnson nel Regno Unito (2017), e così via. Anche gli interessi attorno alle semiotiche dei videogiochi sembrano diversi e polarizzati dai contesti culturali: è facile notare, per esempio, la ricorrenza di temi sociopolitici nella tradizione ispanofona e quella di temi testuali-narrativi in quella francofona e italo-fona. Difficilmente questo panorama permette di pensare a una comunità scientifica che costituisca, sulla base di una epistemologia e metodologia comune, un sapere organico attraverso letture, interpretazioni e critiche dei propri lavori. In breve, esistono semiotiche applicate a ogni aspetto del videogioco ma non esiste, di fatto, una semiotica del videogioco. Più in generale, vi è ancora un contrasto tra l'onnipresenza del gioco, sia come attività che come metafora culturale, e il nostro capirlo in fin dei conti così semioticamente poco. Ciò ha fatto affermare a Ugo Volli pochi anni fa (2020) che si trattasse di un oggetto da studiare con urgenza.

Insomma, più che esistere la semiotica del gioco e videogioco *resiste*.

Tuttavia, questo non implica affatto una presenza debole della semiotica nello studio del videogioco o dei giochi digitali nella semiotica. Nel 2018 il semiologo Massimo Leone, uno dei più importanti esponenti della disciplina e degli accademici più attivi a livello internazionale, scriveva che la semiotica del gioco e del videogioco andassero "oggi di moda". Da qualche parte e in alcuni modi, dunque, è evidente che la semiotica si occupi di videogiochi! Rispetto al primo punto (la semiotica nello studio del videogioco), nel contesto francofono vengono subito in mente figure estremamente prolifiche e brillanti come quelle di Fanny Barnabé le cui bibliografie, dal 2014 a oggi, non cessano di menzionare tutti i nomi più importanti della semiotica nel contesto sia dello studio della narrazione che del visivo e che talvolta trattano anche direttamente di temi semiotici come quello dell'enunciazione (2017). Quello francese è infatti un contesto ricchissimo di influenze semiotiche che hanno consolidato una riflessione narratologica intenta a conciliare il contenuto del testo con la sua pragmatica in quanto elementi che co-determinano il gioco in quanto racconto (Marti 2014; Ringot 2016; Genvo 2018). Inoltre, queste influenze sono anche presenti in riflessioni legate alle tematiche dell'immersività e delle identità digitali (Georges 2012, 2013 e 2014). Infine, non si può non citare la figura di Genvo che si è affermato già nel 2009 con

una importante monografia che proponeva uno dei primi metodi semiologici di analisi del videogioco incentrato sulla partita (fondato sulla teoria di Greimas) e che è oggi una figura di riferimento per lo studio umanistico del gioco in Francia (Genvo e Philippette 2023). Anche nel contesto asiatico la semiologia continua ad avere un ruolo molto importante come lo dimostra la centralità del suo versante multimodale in lavori come quelli di Weimin Toh (Singapore) che si concentrano precisamente sul tema dell'esperienza di gioco (2018). Infine, è sicuramente positivo il fatto che alcune università investano sul tema del gioco e sull'oggetto del gioco digitale tramite i loro dottorandi. Vi è dunque una semiologia del gioco e videogioco *a venire*. Rispetto al secondo punto (il videogioco nella riflessione della semiologia), è interessante notare come il videogioco venga spesso studiato come oggetto *tramite cui* parlare di altre semiologie applicate e anche di questioni teoriche. Pensiamo, per esempio, al già citato libro di Gabriel Aroni sulla semiologia dell'architettura e dello spazio nei videogiochi (2022). Ma pensiamo anche a come certi studiosi abbiano consolidato una certa eredità musicologica di ispirazione semiologica che studia i videogiochi, è il caso per esempio di Hart (2021). Nel contesto europeo, possiamo vedere la centralità del videogioco nei lavori di Bankov (2022) sulla cultura digitale così come la loro presenza nella teoria dell'enunciazione e dell'audiovisivo di Paolucci (2020). Vanno anche menzionati importanti progetti di ricerca interdisciplinare che usano il gioco come tramite per poter dialogare su temi comuni a partire da discipline e/o tradizioni diverse della semiologia. È questo il caso, per esempio, del progetto *Semioverses* di Ludovic Chatenet presso Bordeaux che di fatto si propone di fondare una semiologia in dialogo con l'antropologia interessata allo studio delle comunità umane osservate nei contesti ludico-virtuali. E si può facilmente vedere nei suoi lavori l'interesse a parlare del videogioco in tutta la sua rilevanza sociale e storica contemporanea. Similmente, il progetto ERC *FACETS* (Leone 2020-2024) sui mutamenti del volto nella contemporaneità ha ritenuto necessario di svolgere questa ricerca guardando anche ai videogiochi (Giuliana 2021b, Giuliana 2023c, Giuliana 2024b). Vi è, inoltre, un rinnovato interesse teorico e applicato al gioco. Dal punto di vista più filosofico, vi sono lavori come quelli di Massimo Leone sulla "Pallavolo sacra" (2015) dove si riflette sul religioso e sul sacro a partire dal gioco. Dal punto di vista

specifico dei giochi, invece, autori come Stefano Bartezzaghi dedicano tutta una serie di volumi fortemente semiotici attorno a questi oggetti: *La ludoteca di Babele* (2016), *Parole in Gioco* (2017), e *Chi vince non sa cosa si perde. Agonismo. Gioco. Guerra* (2024). Bartezzaghi che, in modo particolare nel suo libro del 2016, mette in primo piano una definizione del gioco come spazio di possibilità. Pensiamo anche a come nel 2022 il numero 248 della rivista *Semiotica* abbia dedicato un intero volume ai giochi sportivi riflettendo in modo particolare sulla significazione del corpo e dell'azione regolata (Martinez-Santos *et.al.*, 2022) e con un contributo italiano incentrato sul tema della liminalità del play (Ragonese 2022). Infine, molti lavori sui videogiochi da parte dei semiologi contemporanei sembrano aver fatto tesoro degli errori passati e considerano oggi il videogioco come oggetto complesso su tutti i suoi livelli. Pensiamo, per cominciare, ai lavori recenti di Dario Compagno (2019) che nascono proprio da una critica di approcci immanenti al videoludico e dal voler parlare del videogioco come esperienza significativa legata al *possibile* e non in una prospettiva simulativa:

Vorrei dimostrare che, grazie ai giochi, e in particolare grazie ai videogiochi, possiamo fare qualcosa'altro che è completamente inaccessibile alla vita di tutti i giorni. Nei giochi possiamo *sperimentare in prima persona la nostra libertà*. Per dirla con le parole di J. Henriot, citate da S. Genvo (2013), giocare è esercitare il possibile. Il gioco è quindi una "realtà aumentata" nel senso forte dell'espressione. La realtà è aumentata grazie ai giochi perché i mondi di gioco ci offrono un surplus qualitativo molto elevato. Il gioco non simula la vita di tutti i giorni: va oltre, perché ci fa sperimentare la ripetizione variegata e il nostro intervento in un mondo in cui le cose non devono seguire un unico percorso.

Il caso forse più emblematico è però quello di D'Armenio. Pur continuando la sua riflessione sulle immagini, questo autore ha in seguito sempre più riflettuto sulle azioni trasformative in termini di linguaggio e di attività ludica combinatorio-conoscitiva (2023). Mentre nella sua recente analisi di *The Last of Us* (2024) supera tutti i riduzionismi del suo libro (2014) che abbiamo precedentemente criticato. Questo indiscutibile salto qualitativo della semiotica del videogioco va, infine, di

pari passo con due progressi teorici generali. Da un lato vediamo l'esistenza di nuovi modelli teorici ormai ampiamente diffusi: l'enunciazione impersonale di Paolucci che permette di uscire dall'impasse del *débrayage/embrayage*, la semiotica del visivo di Dondero che tiene finalmente conto di ciò che sta oltre il contenuto delle immagini, la semiotica dell'esperienza di Eugeni in reale dialogo con le scienze cognitive, e più in generale un riesame della tradizione greimassiana per permettere uno studio semiotico attuale ed efficace della cultura e società (Chatenet e Di Caterino 2021, 2023 e 2024). Dall'altro, vi è un ritorno e una riscoperta della centralità del gioco nella semiotica. Infatti, quando si leggono i lavori di studiosi come Vincenzo Idone Cassone e Mattia Thibault appare evidente che questa "seconda semiotica" abbia al tempo stesso recuperato la prima preziosa eredità dei padri della disciplina e lavorato per superare i limiti degli studi precedenti in questo campo. Ne sono una prova i loro lavori congiunti sulle tematiche culturali della Storia (2016) e della religione (2019) nei videogiochi che danno una grandissima importanza agli aspetti ludici e retorici. Così come l'interesse per la significatività che i giocatori attribuiscono alle realtà virtuali come spazi del vissuto (Thibault 2019).

Anziché occuparci di qui della loro produzione accademica di articoli, vogliamo invece chiudere dicendo due parole sulle loro tesi dottorali. Entrambe le loro tesi si aprono, infatti, con esplicite dichiarazioni riguardo la volontà di inserirsi in un dialogo interdisciplinare⁽²⁹⁾. Ma soprattutto, entrambe hanno obiettivi ambiziosi che guardano al gioco come *testo praticato che produce esperienze significative* alla luce del loro dialogo *tra* mondo reale e mondi di gioco.

Nel caso di Cassone (2019), egli parte dallo studio della separazione del gioco dalla "vita" (serietà) come fatto storico e culturale della modernità per studiare la *gamification* come fenomeno culturale contemporaneo. Da questo fatto costruisce una teoria semiotica del gioco come fatto liminale che in ogni sua occorrenza e situazione si caratterizza come *sistema modellizzante multistrato* che fonda la sua significatività (tra cui fenomeni come la sua immersività) a partire dalla *necessità contraddittoria di affermare e negare contemporaneamente la propria realtà*:

(29) Un tratto in comune con prospettive come quella di Konderak (2018) che apre il suo libro dichiarando la necessità di una collaborazione tra semiotica e scienze cognitive.

un aspetto che denomina “*separateness conundrum*” (p. 31). Un tratto che appartiene tanto al gioco come sistema (es: le regole di un wargame devono essere *evidentemente* realistiche ma anche *evidentemente* meno complesse della realtà stessa) quanto a chi gioca che attraverso la pratica del gioco assume la posizione di un Soggetto che è al tempo stesso, riprendendo Volli, *Ipse* (diverso da) e *Idem* (uguale a). Ora nella storia dei *game studies* questa contraddizione tra gioco come finzione e gioco come realtà ha a lungo posto problema per le sue diverse implicazioni: rispetto al tipo di valore di verità che rappresenta il gioco e per il diverso tipo di spiegazione che diventa lecito dare nei confronti dei fatti del gioco. Semplificando drammaticamente la questione, possiamo porre la questione in questo modo: qualsiasi osservazione di un gioco online multiplayer ci mostra (già nel 2006) meccanismi e valori sociali che sembrano identici al comportamento dei soggetti fuori dal gioco. Come ci spieghiamo questo fatto se il gioco è un mondo “altro”? Sono così nati sia attacchi che difese (Stenros 2014) alla nozione di “cerchio magico” che era sensato marcare il distacco tra realtà del gioco e realtà non-ludica attraverso diverse soglie psicologiche, sociali e finzionali (luoghi, spazi, tempi). Anziché tentare di risolvere anche lui questa contraddizione vedendola come un “problema” nella teoria del gioco, Cassone invece vi vede *il punto chiave della funzione semiotica del gioco come risemantizzazione del reale* e la mantiene mostrandone lungo tutto il suo lavoro diverse possibilità di articolazione con delle rigorose analisi di casi di gamification. Usando una immagine di nostra invenzione, Cassone nega che la linea del cerchio magico sia un muro opaco che durante il gioco ci occulta la conoscenza del fatto che stiamo giocando *con il reale* (es: la mappa geografica di un gioco wargame) insieme a quello che, per esempio, è *davvero* l’amico con cui siamo cresciuti. Il gioco è precisamente questa rimessa in questione delle identità attraverso una simulazione che trae il suo senso dalla riconfigurazione per così dire topologica del mondo che comporta. Una riconfigurazione che si presta bene a essere ricostruita attraverso una prospettiva semiotica e in particolar modo attraverso una teoria della narratività che vede la decostruzione degli individui giocanti in soggetti che agiscono su vari livelli attraverso le logiche enunciative del gioco (p. 99). Infine, Cassone non manca di sottolineare come questo discorso vada anche di pari passo

con l'importante ruolo culturale del videogioco pensato come *simulazione* del reale e usato come metafora del reale in molti prodotti che lo rappresentano.

Nel caso di Thibault, il suo libro “Ludosemiotica” delinea una *teoria generale del gioco comprensiva sia del ludus che della paidia* utilizzando l'intera tradizione semiotica e facendo tesoro della prospettiva interdisciplinare degli studi sui giochi. Si tratta di un libro che tratta, finalmente, dell'elefante nella stanza: del *giocare*. Facendo riferimento ai precedenti lavori di Ferri (2007), Meneghelli (2011) e Koenitz (2015) descrive i giochi sia come *pratiche enunciative* messe in atto attraverso la *performance ludica* che come *oggetti-testi* che presentano elementi statici (repertorio) che si possono manifestare secondo configurazioni e relazioni dinamiche (matrice) che producono le partite (p. 38). In perfetto accordo con quanto abbiamo affermato, egli riconosce anche il fatto che i giochi non possano essere pienamente compresi attraverso la teoria semiotica tradizionale (p. 25) e in particolare attraverso un approccio testuale (p. 155). Sottolinea dunque come queste due facce implicino due diverse dimensioni/livelli di creazione di significato (p. 39):

1. l'attività del giocatore che manipola i segni, crea pertinenze, mette in atto una competenza enciclopedica e metacomunica (con sé stesso ed altri). Un livello che dipende in gran parte dall'*atteggiamento paratelic*: dalla volontà di giocare;
2. la co-produzione da parte del giocatore di un gioco già progettato (dai giocattoli ai giochi digitali) e l'esserne contemporaneamente giocatore e *spettatore*. Che dipende in gran parte dall'*atteggiamento paraludico*: dall'accettazione delle “regole” e dalla sospensione della sospensione dell'incredulità richiesta per giocare a un gioco specifico.

Queste due dimensioni complementari della creazione di significato ludico sono semioticamente rilevanti perché Thibault le spiega in termini di *risemantizzazione*. Questa idea e questo termine sono presi dal semiologo Jurij Lotman e sono il cuore del libro di Thibault:

Fondamentalmente, Lotman suggerisce che il gioco implichi una risemantizzazione dell'ambiente circostante, cioè un mutamento sistematico

del suo significato. Questa risemantizzazione dà al mondo un *secondo strato di significato*, aggiuntivo e fittizio, che i giocatori percepiscono e interpretano come tale. (p. 43)

La risemantizzazione è definita come la *conditio sine qua non* del ludico (p. 45) ed è un atto e processo attraverso il quale si produce un nuovo significato attraverso riattribuzioni contestualmente salienti e ri-pertinizzazione delle relazioni segno-oggetto (pp. 49-50). In altre parole: per decidere che il mio giornale avvolto sia una spada devo selezionare alcune delle proprietà tangibili di questo giornale che sono rilevanti per riconoscere qualcosa come una spada e ignorare le altre per le quali è ovvio che non lo è. Quindi, la lunghezza e la rigidità diventeranno *pertinenti*, mentre ignorerò i diversi materiali, il diverso peso e il fatto che non taglia. Tale risemantizzazione è interessante per due motivi. In primo luogo, un certo tipo di menzogna (“*come se*”) produce un mondo fittizio credibile del gioco in cui possiamo giocare con i valori e le idee/conoscenze di quello non fittizio (p. 190). È così che i giochi diventano *modelli della realtà* e perché ha senso parlare di giochi come mondi e *semiosfere*. In secondo luogo, questo processo dipende tanto dalla volontà del giocatore quanto dalle regole e/o dalle proprietà tangibili di ciò che viene utilizzato per giocare (p. 132), costituendo una forma di *lotta tra autori* (p. 149). Per descrivere questo secondo punto, Thibault riprende sia un modello testuale greimassiano (p. 163) che il concetto di Ferri di “matrice” ma lo fa per sottolineare, in continuazione con Lotman, l’esercizio della libertà implicato nella pratica di gioco (p. 63). Questa dimensione produttiva di significati è precisamente ciò che distingue i mondi possibili creati dalle narrazioni letterarie o cinematografiche da quelli creati da sistemi ludici (p. 57) ed è anche alla radice della situazione ambigua del gioco che vede giocatori come soggetti compositi (p. 69) che “oscillano tra due diversi sistemi di interpretazione, tra due diversi modi di dare un senso alla stessa realtà fisica che li circonda. Da un lato, i giocatori non rinunciano mai completamente alla loro consapevolezza della “realtà ordinaria”, ma, dall’altro, si comportano *quasi come se* la situazione ludica fosse reale (pp. 43-44). Questo, infine, unendo la teoria di Lotman con quella di Eco, costituisce il vero valore e senso culturale del gioco come modello al tempo stesso euristico per conoscere il reale e ripensarlo (p. 190).

Possiamo allora concludere dicendo che, dopo un primo periodo problematico, i lavori contemporanei su questo oggetto di studio hanno fatto tesoro delle nuove svolte teoriche interne alla semiotica generale e auto-critica degli approcci passati. Essi sembrano essere in crescita e molto promettenti, specie nell'ottica di un futuro dialogo tra tradizioni prolifiche diverse (come quelle francesi e italiane). Il nostro lavoro si colloca dunque in continuazione con queste ultime produzioni e ne è profondamente debitore.

4.7. Conclusione: Una nuova prospettiva semiotica per lo studio del gioco digitale

Siamo partiti dall'osservazione di un fatto sociale e linguistico: la centralità del videogioco nella cultura contemporanea e la descrizione di questo oggetto come "realtà virtuale" ed "esperienza". Giudizio del senso comune che abbiamo messo in relazione con una osservazione: che ciò che più caratterizza il videogioco, dall'avatar alle azioni motorie sul controller, non è una fedeltà alla realtà ma il suo mettere in qualche modo in crisi le abitudini consolidate di chi vi gioca e creare delle situazioni ambigue di realtà.

Dal punto di vista filosofico, abbiamo specificato questa molteplicità riconducendola all'immagine dell'incompossibile in Deleuze alla luce di una commistione del "non-qui", "non-ora" e "non-Io" del mondo di gioco con una dimensione empirica del qui, dell'ora e dell'Io del mondo del giocatore che trovano una risoluzione soltanto in una logica della terzietà. Per quanto suggestiva, questa immagine filosofica si presta comunque ancora fortemente al rischio di essere ambigua e retorica.

Interessati a dare conto di come in questo modo i videogiochi possano tenere un discorso sul reale attraverso un linguaggio, ci siamo allora dati come obiettivo di indagare il videogioco come esperienza di realtà in una prospettiva semiotica nella sua veste umanistica e filosofica.

Come primo passo della nostra riflessione abbiamo esaminato la nozione di virtuale. Abbiamo messo in luce un luogo comune del virtuale come falsità in quanto opposto al reale. Per ripensare il virtuale in modo utile alla comprensione del videogioco e della sua esperienza, abbiamo

esaminato alcune soluzioni ontologiche ed altre estetiche in autori come Lévy, Maldonado, Chalmers e Pinotti. Abbiamo così argomentato l'utilità di concepire il videogioco come realtà virtuale in quanto a) realtà in divenire (coppia virtuale-attuale) e b) esperienza di una soglia.

Sulla base di questi due punti abbiamo delineato la pertinenza di una prospettiva semiotica sul videogioco come esperienza di realtà virtuale. Primo nei termini di una esperienza di un'altra situazione di io-qui-ora in quanto categorie fondamentali del linguaggio-pensiero. Secondo, attraverso Peirce, in quanto esperienza funzionalmente equivalente e terza delle azioni e degli oggetti di un dato videogioco.

La nozione di terzità dell'esperienza virtuale permette non solo di uscire dal dualismo del vero/falso ma anche dalle teorie dell'immersione che devono contrapporre le due realtà coinvolte nel gioco postulando in qualche modo un abbandono della prima posizione nel mondo fisico per poter occupare un posto nel mondo digitale. In questa prospettiva, la spiegazione dietro all'esperienza del reale richiede invece uno studio:

1. dei processi interpretativi di scoperta di semi-equivalenze funzionali legate alla dimensione pratico-agentiva del giocare;
2. dei processi di trasformazione a doppio senso tra virtuale e attuale che avvengono nel testo videoludico.

Aspetti della virtualità che richiamano da un lato una certa prospettiva metodologica semiotica classica (Greimas e Courtès 1979, p. 211) e dall'altro una problematica semiotica fondamentale, quella della molteplicità dei sensi possibili, presente e centrale non solo nella tradizione di Peirce ed Eco ma anche nelle origini della rinascita novecentesca di questa disciplina:

La lingua si presta al mito anche in un altro modo: è molto raro che essa imponga fin dall'inizio un senso pieno, indeformabile. Ciò è in relazione col suo concetto: il concetto di albero è vago, si presta a contingenze multiple. Senza dubbio la lingua dispone di tutto un sistema appropriativo (questo albero, l'albero che, ecc.). Ma intorno al senso finale rimane sempre **uno spessore virtuale in cui sono sospesi altri sensi possibili**: il senso può costantemente o quasi essere interpretato. (Barthes 1957, p. 205, grassetto nostro)

Questa impostazione orienta lo studio semiotico del videogioco verso possibilità trasformative e conoscitive nuove legate al nostro modo di fare esperienza degli oggetti del reale e di costruire il reale come oggetto attraverso dei discorsi. Aspetti che avranno poi un ruolo centrale nelle affermazioni e interpretazioni dei testi in quanto oggetti culturali e comunicativi.

In questi termini generali, tuttavia, i videogiochi sono realtà virtuali molto simili ad altre forme di espressione e comunicazione. Per capire il proprio dell'esperienza di realtà prodotta del videogioco, abbiamo indagato la possibilità di un certo unicum del videogioco inteso come esperienza, medium e gioco. Tre nozioni tutte suscettibili di stare al centro dell'indagine sul rapporto tra videogioco e realtà. Abbiamo allora prima negato l'unicum esperienziale del videogioco data la generalità della nozione stessa di esperienza nel senso comune (dizionarioale) e il suo essere sempre prodotta. Poi, abbiamo visto che tenere conto della produzione di questa esperienza nei termini di una teoria dei media è necessario e che, nello specifico, la costruzione dell'esperienza videoludica va considerata guardando:

- ai dispositivi di input e output;
- agli scambi uomo-macchina possibili grazie a un software.

Ma abbiamo argomentato che questi non bastano a dare conto dell'esperienza di realtà come interpretazione specifica. Abbiamo dunque messo in luce come la produzione di discorsi sul reale a partire da logiche del possibile e situazioni ambigue siano qualità dell'attività stessa del giocare e di quegli oggetti che chiamiamo giochi nelle due accezioni del gioco come atto politico e come meccanica/meccanismo. Dovendo semioticamente rendere conto del primo aspetto attraverso il secondo, abbiamo allora stabilito un nucleo funzionale del gioco, sia come testo che come pratica, distinto in quattro aspetti.

1. situazioni-obiettivi dagli esiti indeterminati;
2. decisioni-azioni secondo logiche sia di continuità che di discontinuità rispetto agli *habit* consolidati sul reale;
3. costo individuale della trasformazione degli stati (punto 1) e delle azioni (punto 2) che implica una valorizzazione;

4. regole procedurali e pratiche sovversione dei punti 1, 2 e 3.

Abbiamo identificato queste quattro dimensioni ludiche come il cuore della significatività del gioco e come quei punti influenzati e mediati dalle tecnologie digitali che costituiscono lo specifico delle realtà ludico digitali (RLD) come discorsi sul reale. Infine, abbiamo riportato questi quattro punti alle due principali accezioni del gioco, quella politica e quella meccanica, mostrando come queste siano a loro volta conseguenze caratteristiche del linguaggio: la natura sistematica/situazionale dei significati, la natura rizomatica della semantica enciclopedica prima di essere striata/organizzata da sistemi di espressione e la produzione enunciativa di proposizioni e oggetti come produzione selettivo-combinatoria del soggetto parlante.

Il videogioco è dunque un gioco la cui realtà *altra* (non necessariamente in quanto apparentemente diversa dal mondo di tutti i giorni ma in quanto risultato di una attualizzazione differente) viene prodotta dal processo ludico e mediata dalla tecnologia digitale dando così luogo a esperienze che noi interpretiamo come realtà attraverso alcuni aspetti fondamentali del linguaggio. Studiare il videogioco da una prospettiva semiotica vuole dunque dire tenere insieme le due eredità della semiotica attraverso uno studio

- della costruzione dell'esperienza di reale attraverso il gioco inteso come testo che genera in modo sistematico/strutturale delle posizioni di soggetti e delle valorizzazioni di oggetti;
- dell'interpretazione dell'esperienza di reale attraverso il gioco inteso come pratica tramite cui sperimentare la virtualità del reale tanto attraverso il discorso sul reale del gioco quanto il discorso del gioco stesso.

Da qui, abbiamo poi discusso della molteplicità degli aspetti significativi del videogioco, della intrinseca interdisciplinarietà del suo studio e della necessità per noi al tempo stesso di tenere i diversi aspetti insieme pur compiendo una selezione. Questa selezione è consistita nel concentrare l'analisi semiotica su quello che accade dietro alle storie immaginari. Scelta che abbiamo problematizzato. Abbiamo allora legato la nostra

scelta a quella compiuta dai game studies per dare conto dello specifico del discorso videoludico e affrontare il tema dell'attribuzione di "realtà" alle rappresentazioni ed esperienze prodotte dai videogiochi. Attraverso alcuni dei nomi più importanti della prima decade dei game studies, abbiamo in particolare messo in evidenza quegli aspetti fondamentali del videogioco che la prima semiotica del videogioco non era stata capace di affrontare o a cui si era dimostrata disinteressata. Tra di questi ricordiamo:

1. lo sforzo, incarnato e situato, del giocatore empirico;
2. l'impatto del giocatore empirico sul testo prodotto attraverso effetti combinatori semi-liberi guidati dal suo volere;
3. l'apprendimento del giocatore empirico attraverso costanti operazione comparative delle sue conoscenze pregresse con quelle sviluppate nel gioco;
4. la relazione segnico-metaforica tra regola/processo e significato che il giocatore fruisce in termini di realtà;
5. la dualità di agenti, spazi e tempi caratteristica del gioco;
6. la dimensione retorico-persuasiva del gioco come sistema complesso di regole e convenienze;
7. il ruolo della mediazione digitale (A.I., algoritmi, dispositivi, etc.) in questa esperienza dal punto di vista di una nuova situazione "ibrida" per il giocatore.

In chiusura del terzo capitolo, abbiamo poi sottolineato come queste prospettive ludiche fossero utilissime per discutere della portata culturale delle storie e immagini nei videogiochi e, in particolare, per mettere in risalto la dimensione politica del videogiocare.

Siamo così giunti alla teoria semiotica vera e propria.

Situandola nella filosofia e ricostruendo brevemente il suo progetto scientifico, abbiamo dimostrato come l'indagine sul videogioco in quanto "esperienza di realtà" rientri a pieno titolo nel campo d'indagine di questa disciplina.

Abbiamo però anche argomentato la difficoltà di un approccio classico al testo videoludico alla luce sia delle sue caratteristiche testuali che della sua pratica. Inoltre, abbiamo anche evidenziato delle difficoltà per la semiotica nel tenere in considerazione la dimensione esperienziale in

quanto *erlebnis*. A riprova di queste argomentazioni teoriche, abbiamo ripercorso la storia della semiotica del videogioco e dei suoi insuccessi dovuti precisamente a quanto prima esposto.

In questa disamina critica abbiamo però anche messo in evidenza alcune soluzioni teoriche sviluppate dalla semiotica.

- dal punto di vista del gioco, fare uno studio congiunto del videogioco sia come testo che come pratica orientandolo verso aspetti di produzione, risemantizzazione e di negoziazione liminale del reale;
- dal punto di vista dell'*erlebnis*, guardare a una correlazione tra sensibile e semantica mirata fondata su una teoria del corpo come oggetto empirico ed embodied;
- dal punto di vista del videogioco come esperienza terza, guardare al videogioco come costruzione differenziale di una soggettività ibrida e impersonale.

Non ci rimane dunque che tradurre tutto questo sul versante applicativo.

Studiare semioticamente il videogioco come “esperienza virtuale di realtà” dialogicamente prodotta attraverso delle azioni e dagli esiti conoscitivi e assertivi implica, innanzitutto, sviluppare una metodologia legata a una epistemologia interpretativa attraverso tre nozioni cruciali e parole chiave.

La prima nozione è quella di *partecipazione*, necessaria per uscire dallo stereotipo del videogioco come simulazione e immersione. Nozione che usiamo qui con un diretto riferimento alla riflessione di Paolucci sulle *opposizioni partecipative* (2010).

Dunque, sia sul versante del gioco che della pratica, l'analisi deve lavorare su quegli aspetti del videogioco che vedono *convivere* il *possibile* con *l'impossibile* e *l'io* con *l'altro* secondo logiche di partecipazione e di terzità. Logiche che hanno a vedere non solo con la dimensione “narrativa” (eventuali personaggi) ma innanzitutto con la mediazione digitale del fare, volere, sentire, progettare di chi gioca e si vede tanto confrontato quanto accomunato a dei sistemi e modelli agentivi di intelligenza non-umana (Giuliana 2021 e 2023a). Tanto i contenuti quanto le forme agentive di partecipazione implicate nel videogioco andranno a costituire quella soggettività a partire da cui emerge l'esperienza di realtà.

La seconda nozione è quella di *credenza*, necessaria per uscire dallo stereotipo del videogioco come esperienza falsa. Nozione che usiamo con un diretto riferimento all'interpretazione di Vecchio (2019 e 2020) fatta su base peirciana e indissociabile dal tema della conoscenza del reale.

Perciò, sia sul versante del gioco che della pratica, l'analisi del videogioco come esperienza virtuale si incentra sul *credere* (Giuliana 2022) in relazione a quei *processi e modi di conoscenza* del videogioco capaci di:

- far sorgere dubbi sulle nostre conoscenze consolidate (Peirce C.P. 5.416) e, addirittura, di permettere a questi dubbi di farci accorgere di quelle credenze che non sapevamo nemmeno di avere;
- farci sviluppare e consolidare credenze che, attraverso la loro efficacia, dimostrano la realtà di alcune proposizioni e l'esistenza stessa di una realtà.

La terza nozione, che tiene insieme le due precedenti da un punto di vista metodologico, è quella di *produzione*. Nozione che usiamo qui con un diretto riferimento alla teoria di Eco (1975 e 1992) in quanto affermazione semiotica di una correlazione tra *lavoro* e *senso*.

Pertanto, considerando il videogioco al tempo stesso come testo *prodotto* e come pratica *produttiva*, sarà necessario per l'analisi passare da una semiotica dell'enunciato e del piano dell'espressione a una semiotica dell'enunciazione e dell'azione (con tutti i suoi *costi*) in modo da poter rendere conto della potenzialità *produttivo-performative* del videogioco e della loro significatività nel produrre il reale videoludico. Potenzialità attraverso cui si realizzano sia la partecipazione tra opposti che la formazione di credenze risultanti in esperienze di realtà.

Tornando al virtuale in semiotica per come lo abbiamo discusso in apertura (cfr. 1.3), queste tre parole chiave puntano verso una significatività (sia del testo videoludico specifico che dell'esperienza videoludica in generale) che è legata a quei punti di indeterminazione del senso e a quei processi di produzione molteplice del senso. Insomma, la nuova prospettiva semiotica che propongo fonda la sua metodologia su tre domande attorno all'attualizzazione di virtualità presenti al tempo stesso nel soggetto e nel gioco:

- come si forma l'identità di chi gioca a partire dalla partecipazione tra la sua posizione situata fuori dallo schermo e da quella situata dentro lo schermo?
- come si consolida la realtà dell'esperienza virtuale a partire dalle credenze consolidate prima del gioco che poi s'incontrano con quelle nuove credenze sviluppate nel gioco?
- cosa *può* fare il giocatore e cosa gli accade dietro lo schermo per produrre/realizzare ciò che può apparire e accadere su/dentro di esso?

Mettendo insieme questi tre punti si potranno studiare due classici livelli semiotici di analisi.

Primo, il livello discorsivo. Infatti, studiare le storie e immagini dei videogiochi esaminandole attraverso queste domande è l'unico modo sia di dare propriamente conto di tutte le unità semantico-enciclopediche prodotte dal gioco sia di coglierne la dimensione discorsivo-retorico-persuasiva (Giuliana 2023b). La partecipazione, la generazione di conoscenze e il lavoro di produzione sono, infatti, parte del progetto comunicativo del gioco in quanto discorso sul reale: sono la messa in forma esperienziale del "fare" di chi gioca da parte del linguaggio videoludico.

Secondo, il livello meta-discorsivo. Qui si analizzano invece le virtualità offerte dal gioco come esperienza terza conoscitiva capace di svelare tanto il discorso di gioco quanto l'identità enciclopedica del soggetto giocante come storicamente costituita. Ciò grazie alla possibilità nel gioco di ricostituire alcuni aspetti della soggettività (di agire efficacemente in modi insoliti) e di produrre enunciati che sono in continuazione oppure in contrasto con un dato discorso (sia nel gioco che fuori da esso). Si sottolinea così l'impossibilità di ridurre il videogioco al suo progetto comunicativo o alle sue attualizzazioni comuni, ovvero la natura creativo-produttiva del videogioco come linguaggio.

Alla luce dell'indeterminatezza del testo e della costitutiva apertura del videogiocare, per raggiungere questi obiettivi la metodologia deve anche rendere conto del rapporto tra il gioco come oggetto testuale costruito secondo un certo progetto comunicativo e le interpretazioni delle singole partite-esperienze che esistono come risultato di pratiche.

Ridurre questa molteplicità di definizioni a un'unica dualità è un compito difficile, ma si può dire che i videogiochi sono sempre “ontologicamente sia oggetti che esperienze” (Sicart 2009: 29-30). [...] In questo senso, i videogiochi sono sia videogiochi che videogiochi, il che significa che sono allo stesso tempo oggetti mediatici audiovisivi progettati e istanze peculiari di gioco. (Fassone 2017b, pp. 9-10, trad. mia)

Concretamente parlando, questo si traduce nello studiare sia il testo nel suo insieme (ovvero guardando alle regole d'interazione sui dispositivi e alle regole d'azione nel mondo di gioco oltre che al piano dell'espressione virtuale e attuale) sia nell'osservare le pratiche di gioco e sociali di produzione culturale attorno al gioco (attraverso video di YouTube o Twitch, meme, articoli, ecc.).

Infine, una semiotica esperienziale del videogioco come realtà virtuale deve adottare un approccio multidisciplinare (Giuliana 2018) per poter tenere insieme⁽³⁰⁾ la complessità formale specifica dell'oggetto e la complessità pragmatica del giocare nella sua doppia veste antropologica di modellizzazione dell'esperienza e di risemantizzazione delle sistemazioni culturali di questa.

Metodologicamente parlando, tutto questo si traduce in una analisi semiotica che tiene insieme quattro dimensioni relative alla costruzione dell'essere e del credere nel gioco attraverso un fare dinamicamente situato tra prima e terza persona.

La dualità caratteristica del gioco (Juul) alla luce della sua connaturata funzione di delimitazione problematica del reale (Cassone) verrà formalizzata nei termini di una narrazione *progettuale* che chiameremo “specchiata” in quanto riprende il modello attanziale e modale di Greimas ma lo sdoppia dialogicamente tra attante giocatore e attante giocato. Questa modellizzazione mostra come il testo e linguaggio del videogioco creino delle posizioni vuote capaci di produrre un soggetto terzo (tra giocatore empirico e personaggio) completamente modalizzato e attraverso di cui si realizza l'effetto di realtà e di soggettività che costituisce il primo fondamento della

(30) Tenere insieme questi aspetti lavorando sui confini liminali dell'oggetto e del soggetto può lecitamente essere concepito come l'ideale metodologico dello studio del senso condiviso dai più importanti padri della semiotica: da Barthes (1966) e Greimas (Greimas et Courtés 1979, p.138) a Eco (1979) e Lotman (1985).

potenziale significatività del testo così come il presupposto della sua dimensione comunitaria. Vedremo inoltre dunque qui come il senso di realtà venga prodotto attraverso una crisi della destinalità (Surace 2019) nella sua formulazione classica. Questo livello d'analisi guarderà dunque alla struttura *narrativo-logica* del videogioco come esperienza.

Il coinvolgimento fisico-cognitivo tramite cui le istruzioni del videogioco e le sue regole rappresentano “idee” in modi sentiti come “naturali” (Juul/Grodal) verrà studiato da due diverse prospettive semiotiche: quella delle semantiche esperienziali attraverso Violi (1997) ed Eugeni (2010) e quella della mediazione e naturalizzazione protesica dell'esperienza secondo Eugeni (2015) e Paolucci (2020). Ci importa qui descrivere il progetto comunicativo del testo in funzione delle interazioni possibili tra dispositivi e cognizione umana. In questo modo verrà osservato il coinvolgimento del corpo nella sua doppia dimensione filosofica di *costituzione di una soggettività terza incarnata e di continuità tra sensibile e intelligibile*. Questo per dare una cornice propriamente interpretativa alla funzione metaforico-tematica delle azioni percettivo-motorie (riconoscimento di unità semantico-enciclopediche) e per mettere in relazione il coinvolgimento corporeo-cognitivo con l'efficacia *veridittiva* dell'esperienza videoludica ovvero spiegandone l'effetto di realtà in termini di *abitudini intuitive al tempo stesso create e ritrovate*. Questo livello d'analisi guarderà dunque alla dimensione semiotica delle *regole d'interazione*.

Useremo poi la prospettiva Eco-bergsoniana di Bankov (2018 e 2022) per dare conto sia del testo videoludico come rete economica che dell'impegno produttivo concreto richiesto al giocatore (Aarseth) tale per cui gli eventi del testo assumono una significatività alla luce del corpo costo in tempo ed energia/sforzo richiesti per portare il gioco in uno certo stato e produrre un certo messaggio (Eco). In questo modo daremo conto dell'agire efficacemente secondo regole procedurali dalla portata culturale in quanto affermazioni sul mondo in qualche modo morali e/o politiche (Bogost) nei termini di una *economia pragmatica del senso* che valorizza gli elementi del gioco alla luce del loro costo empirico permettendo così alla soggettività terza del giocatore di costituirsi in termini valoriali. Questo livello d'analisi riguarderà *le regole d'azione*.

L'attività combinatoria di produzione ed emergenza testuale (Juul/Aarseth) che fa del giocatore un co-autore della testualità di cui fruisce

producendola (Ferri/Meneghelli), infine, verrà analizzata in termini di una pratica di enunciazione al tempo stesso simulacrale e impersonale (Paolucci) e risemantizzazione (Thibault) che spiega la costituzione di una soggettività terza (dovuta a continui concatenamenti e scambi di voce tra persone giocanti e avatar giocati) e della conseguente significatività identitaria potenzialmente esperita. Vedremo qui, più che in tutti gli altri capitoli, le possibilità polemiche (rispetto al discorso di gioco e ai discorsi del reale fuori dallo schermo) e creative permesse dalle combinazioni e attualizzazioni necessarie per poter agire nel videogioco. Questo livello d'analisi riguarderà *le logiche di produzione dell'identità e soggettività* attraverso lo spazio di enunciazione del videogioco inteso sia come possibilità di manipolazione intenzionale di unità culturali sia come atto intenzionale compiuto entro un sistema al tempo stesso regolato e violabile.

Questo approccio decostruisce, dunque, l'esperienza del reale su quattro livelli riconducibili a quattro coppie che tengono insieme gli aspetti formali dell'oggetto con quelli interpretativi della pratica:

- narratività/progettualità;
- interazione/incarnazione;
- azione/valorizzazione;
- combinazione/enunciazione.

Così facendo, questa semiotica esperienziale è una semiotica *dell'azione*: quella del testo sul soggetto, certo, ma anche quella del soggetto sul testo. L'interattività caratteristica del videogioco assume il suo pieno spessore filosofico precisandosi come quattro diversi *atti* previsti dal gioco e realizzati dai giocatori.

1. come atto proiettivo e progettuale;
2. come un atto percettivo-motorio-cognitivo;
3. come atto economico-dimostrativo;
4. come atto espressivo e politico.

Atti che costituiscono il soggetto dell'esperienza di realtà in quanto compiuti a partire da situazioni indeterminate e possibilità di rideterminazione.

L'effetto di reale delle RLD, dunque, viene qui attribuito a processi

di veridizione e valorizzazione che avvengono tramite il coinvolgimento agentivo del giocatore empirico a partire dalle interazioni richieste dal testo: siano esse premere un tasto il più velocemente possibile oppure scegliere se giocare come mago o barbaro. Si tratta di una *svolta pragmatica* attorno alla questione *dell'altro percepito come proprio e del proprio divenuto altro* che prende in considerazione le dimensioni semiotiche dietro alle implicazioni materiali delle interazioni considerate anche alla luce del loro *costo* in termini di tempo e impegno fisico-cognitivo. Appare ora chiaro che gli aspetti da noi indagati e che determinano l'esperienza del reale chiamano in causa le dimensioni *costruenti* della *Soggettività* umana. In altre parole, noi descriviamo e interpretiamo le RLD come esperienze personali perché esse presentano caratteristiche specifiche (benché non esclusive) che chiamano in causa e addirittura ri-generano in noi quelle strutture del pensare, credere e del sentire soggettivo attraverso di cui abbiamo accesso al mondo (o, meglio, ai mondi) e lo interpretiamo. Indagare sul videogioco equivale in quest'ottica a fare una indagine su quali *atti ed eventi* al centro della fruizione del videogioco *producano* questo "Io-non io" che vi accede, assiste e li *ricosce*. Aspetto da cui deriva la forza *persuasiva* di un certo effetto di realtà del finzionale videoludico da cui può potenzialmente scaturire una lettura semiotica del reale.

Così esposto, questo apparato teorico e metodologico lascerà probabilmente molti lettori e molte lettrici perplessi e incerti. Infatti, soltanto il secondo volume potrà chiarire ogni dubbio dimostrando con numerosi casi di studio la validità di questa prospettiva e della nostra proposta metodologica. Una validità che speriamo si dimostri fertile non solo per lo studio del videogioco (tanto come oggetto quanto come realtà culturale) ma anche per quello del gioco in generale e, peccando d'ottimismo, persino per una riflessione semiotica sull'esperienza, per lo studio di altri linguaggi problematici (pensiamo alla musica) e per il dibattito contemporaneo attorno ad alcune tematiche chiave per una semiotica generale (pratiche, enunciazione, etc.).

Per ora mi limito a ringraziarvi per aver letto queste pagine e spero di avervi quanto meno incuriositi e incoraggiati a pensare diversamente al videogioco come esperienza virtuale di realtà.

SCUSE E RINGRAZIAMENTI

Ho scritto questo libro con grande ingenuità, come se fosse la cosa più importante del mondo. L'ho fatto pienamente cosciente del mio inganno, perfettamente lucido sui suoi limiti e sul fatto che non avrebbe salvato delle vite. Mentre lo scrivevo con tanto impegno non avevo nemmeno dubbi sul fatto che alla fine, in mezzo all'oceano delle pubblicazioni, il mio lavoro sarebbe stato molto probabilmente ignorato dai più. Nonostante questa consapevolezza, non sono riuscito a scriverlo diversamente e di conseguenza ho fatto molti sacrifici per molti anni al fine di mettere al mondo le sue ottocento pagine. Quello che ho sacrificato di personale non importa quasi niente, ma importano invece tutte le assenze che per scrivere queste pagine ho accumulato nelle vite di chi mi vuol bene e mi è stato accanto. A queste persone voglio chiedere scusa, perché meritavano molto più tempo di quanto io non abbia saputo dedicargli.

Ho anche molti ringraziamenti da fare, a cominciare dalle le persone che hanno riletto questo primo volume: Alessandra Richetto, Beatrice Baglivo, Bruno Surace, Chiara Tantino, Dario Bardo, Gabriele Marino, Matteo Guderzo, Mattia Thibault, Michele Cerutti e Simone Garofalo. Queste persone rientrano sia tra gli amici che i tra i colleghi di lavoro, e spesso ricoprono entrambe le posizioni. Per quanto riguarda i primi, sono troppi per poterli citare qui tutti ma gli devo senza dubbio la mia sopravvivenza in questi anni! Mentre per quanto riguarda i secondi,

devo moltissimo alle persone con cui ho avuto la fortuna di lavorare a Torino e ai docenti con cui ho avuto la fortuna di dialogare: le parti migliori di questo libro le devo a loro. Infine, un ultimo sentito ringraziamento va ai “maestri” che mi hanno insegnato la semiotica con passione e che mi hanno incoraggiato sia a intraprendere questo percorso nella ricerca sia a scrivere questo libro: Sebastiano Vecchio, Claudio Paolucci e Massimo Leone.

BIBLIOGRAFIA

- AARSETH E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Aarseth E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London.
- (2007) *Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games*, « Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques », 9: 35–44.
- (2010) *Define Real, Moron! Some Remarks on Game Ontologies*. In: DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10, Günzel S., Liebe M., Mersch D. (a cura di), Potsdam University Press, pp. 50-69.
- (2012) *A narrative theory of games*. In: FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, pp. 129-133.
- AARSETH E., GUNZEL S. (2019, a cura di) *Ludotopia Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Transcript, Bielefeld.
- AARSETH E., MÖRING S. (2020) *The game itself? Towards a Hermeneutics of Computer Games*. In: FDG '20: International Conference on the Foundations of Digital Games, Association for Computing Machinery, New York, Article 36: 1–8. <https://doi.org/10.1145/3402942.3402978>
- ACCORDI RICKARDS M., VANNUCCHI F. (2013) *Il Videogioco. Mercato, giochi e giocatori*, Mondadori, Milano.
- ACCORDI RICKARDS M. (2020) *Storia del Videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Carocci, Roma.
- (2021) *Che cos'è un videogioco?*, Carocci, Roma.
- AGAMBEN G. (2006) *Che cos'è un videogioco?*, Nottetempo, Milano.

- AGRE P.E. (1997) *Computation and human experience*, Cambridge University Press, Cambridge.
- AKSAKAL N. (2015) *Theoretical View to The Approach of The Edutainment*, “Procedia – Social and Behavioral Sciences” 186: 1232-1239.
- ALINOVİ F. (2011) *Game Start! Strumenti per comprendere I videogiochi*, Springer-Verlag, Milano.
- ANDERSEN P.B. (1991) *A theory of computer semiotics*, Cambridge University Press, Cambridge.
- ANDERSEN P.B., HOLMQVIST B., JENSEN J.F. (1994, a cura di), *The Computer as Medium*, Cambridge University Press, Cambridge.
- ANGELIS R. DE (2022) *Semiology: in the light of Saussure’s words*, “Semiotica”, 244:131-144. <https://doi.org/10.1515/sem-2019-0051>.
- ARCAGNI S. (2018) *L’occhio della macchina*, Einaudi, Torino.
- ARONI G. (2022) *The Semiotics of Architecture in Video Games*, Bloomsbury, London.
- ARGENTON L., TRIBERTI S. (2013) *Psicologia dei Videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Apogeo, Milano.
- ARJORANTA J. (2022) *How are Games Interpreted? Hermeneutics for Game Studies*, “The international journal of computer game research”, volume 22 issue 3.
- ARSENAULT D., PERRON B. (2008) “In the Frame of the Magic Cycle. The Circle(s) of Gameplay”. In: Perron B., Wolf M.J.P. (a cura di) *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York, pp. 109-133.
- ARTIACO A., BARBAGLI L. (2019) *Crescere tra reale e virtuale. Come insegnare ai giovani un sano rapporto con la tecnologia*, Helicon, Arezzo.
- BANKOV K. (2018) “Scarcity and Meaning: towards a Semiotics of Economic Transaction”. In: Cobby P. and Alteanu A. (a cura di). *Semiotics and its Masters Vol. 2*, De Gruyter Mouton, Berlin.
- (2022) *The Digital Mind: Semiotic Explorations of Digital Culture*, Springer, London and New York.
- BARICCO A. (2018) *The game*, Einaudi, Torino.
- BARNABÉ F. (2017) « L’*énonciation vidéoludique : analyse du jeu Portal* ». In: Dondero M.G, Beyaert-Geslin A., Moutat A. (a cura di), *Les plis du visuel. Réflexivité et énonciation dans l’image*, Lambert-Lucas, Limoges, pp. 155-178.
- BARRICELLI B.R., GADIA D., RIZZI A., MARINI D.L.R. (2016) *Semiotics of virtual reality as a communication process*, “Behaviour & Information Technology”, 35(11), 879–896. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2016.1212092>.

- BARRICELLI B.R., DE BONIS A., DI GAETANO S. and VALTOLINA S. (2018) “Semiotic Framework for Virtual Reality Usability and UX Evaluation: a Pilot Study”. In: *CEUR WORKSHOP PROCEEDINGS 2246*, De Marsico M., Ripamonti L.A., Gadia D., Maggiorini D., Mariani I. (a cura di), pp. 1-6.
- BARTEZZAGHI S. (2016) *La ludoteca di Babele*, Torino, Utet.
- (2017) *Parole in gioco. Per una semiotica del gioco linguistico*, Bompiani, Milano.
- (2024) *Chi vince non sa cosa si perde. Agonismo, gioco, guerra*, Bompiani, Milano.
- BARTHES R. (1953/1972) *Le degré zéro de l'écriture*, Seuil, Paris.
- (1957) *Mythologies*, Seuil, Paris.
- (1964a/2002) *Elementi di Semiologia*, Einaudi, Torino.
- (1964b) *Essais Critiques*, Edition du Seuil, Paris.
- (1966) *Introduction à l'analyse structurale des récits*, « Communications », 8:1-27.
- (1967) *The Death of the Author*, “Aspen Magazine”, n° 5/6.
- (1968) *L'effet de réel*, « Communications », 11 : 84-89.
- (1970a/2011) *La Retorica Antica. Alle origini del linguaggio letterario e delle tecniche di comunicazione*, Bompiani, Milano.
- (1970b) *S/Z*, Seuil, Paris.
- (1973a) *Le plaisir du texte*, Éditions du Seuil, Paris.
- (1973b) article « Texte (théorie du) », *Encyclopaedia Universalis*, 1973.
- (1980/2003) *La camera chiara: Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino.
- (1982/2001) *L'ovvio e l'ottuso*, Einaudi, Torino.
- (1985) *L'aventure sémiotique*, Seuil, Paris.
- BARTLE R. (2003) *Designing Virtual Worlds*, New Riders, San Francisco.
- BASSO P. (2002) *Il dominio dell'arte. Semiotica e teorie estetiche*, Meltemi, Roma.
- BASSO FOSSALI P. (2009) *La tenuta del senso. Per una semiotica della percezione*, Roma, Aracne.
- (2017) *Vers une écologie sémiotique de la culture. Perception, gestion et appropriation du sens*, Lambert-Lucas, Limoges.
- BATAILLE G. (1943/1973) *Œuvres complètes V. La somme athéologique*. Tome 1, Gallimard, Paris.

- BAUDRILLARD J. (1970/2014) *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Denoël, Paris.
- (1981) *Simulacre et Simulation*, Galilée, Paris.
- (1997) *Le crime parfait*, Galilée, Paris.
- BAVELIER D., GREEN C.S. (2003) *Action video game modifies visual selective attention*, "Nature", 423:534.
- BAVELIER D., EICHENBAUM A. and GREEN C.S. (2014) *Videogames: play that can do serious good*, "American Journal of Play", 7:1, 50-72.
- BEDIOU B., BAVELIER D., GREEN C.S. (2021) *Action Video Game Training and Its Effects on Perception and Attentional Control*. In: Strobach T., Karbach J. (a cura di) *Cognitive Training*, Springer, Cham.
- BELLUCCI F. (2016) *Inferences from Signs: Peirce and the Recovery of the σημείον*, "Transactions of the Charles S. Peirce Society", 52 (2): 259-284
- (2017) *Peirce's speculative grammar: logic as semiotics*, Routledge, New-York.
- BENVENISTE E. (1947) *Le jeu comme structure*, "Deucalion", 2, 159-167.
- (1974) *Problèmes de linguistique générale I et II*, Paris, Gallimard.
- BETTETINI G. (1987) *Il segno dell'informatica*, Bompiani, Milano.
- (1991) *La simulazione visiva*, Bompiani, Milano.
- (1996) *L'audiovisivo: dal cinema ai nuovi media*, Bompiani, Milano.
- BINMORE K. (2007) *Game Theory. A very short introduction*, Oxford, NewYork.
- BITTANTI M., M. FLANAGAN (2004) *Similitudini, simboli e simulacri*, Unicopli, Milano.
- BITTANTI M., MORRIS S. (a cura di) (2005a) *Doom. Giocare in prima persona*, Costa & Nolan, Genova.
- BITTANTI M. (a cura di) (2002) *Per una cultura dei videogames: teorie e prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano.
- (a cura di) (2005b) *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche (V) ideologie*, Costa & Nolan, Genova.
- (2008a) *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Booklet Milano, Milano.
- (2008b) *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione*, Unicopli, Milano.
- (2016) *Orizzonti di forza. Fenomenologia della guida videoludica*, Unicopli, Milano.
- (2017) *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Sesto San Giovanni.

- (a cura di) (2019) *Fenomenologia di Grand Theft Auto*, Mimesis, Sesto San Giovanni.
- (a cura di) (2021) *Game over. Critica della ragione videoludica*. Mimesis, Sesto San Giovanni.
- (a cura di) (2023). *Reset. Videogiochi e politica*, Mimesis, Sesto San Giovanni.
- BITTANTI M., GANDOLFI E. (2018) *Giocchi video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Sesto San Giovanni.
- BLOMBERG J. (2018) *The Semiotics of the game controller*, “Game Studies”, 18:2, <http://gamestudies.org/1802/articles/blomberg>
- BOGOST I. (2006) *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. MIT Press, Cambridge.
- BOGOST I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge.
- (2009) *Videogames are a mess*, Digra 2009 Keynote, consultabile qui: https://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/
- BOLTER J.D and GRUSIN R. (1999) *Remediation. Understanding New media*, MIT Press, Cambridge.
- BOLTER J.D (2001) *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Routledge, New-York.
- BONDÌ A. (2008) “La teoria delle forme semantiche tra diversità linguistica e stabilizzazione semiotica». In: Giuliani, Barni (a cura di), *Il logos nella polis*, Aracne, Roma, pp. 239-252.
- (a cura di) (2012) *Percezione, semiosi e socialità del senso*, Mimesis, Milano.
- (2023) *Semiogenesi. Forme, figure e motivi dell’espressione*, Duetredue, Carlentini.
- BONFANTINI M. (1980) “Introduzione. La semiotica cognitiva di Peirce”. In: *Peirce Semiotica. I fondamenti della semiotica cognitiva*, Einaudi, Torino, pp. XXI-LII.
- BORDRON J-F. (2002) «Perception et énonciation dans l’expérience gustative. L’exemple de la dégustation d’un vin », in A. Hénault (a cura di), *Questions de sémiotique*, P.U.F., Paris.
- BORDRON J-F. (2010) *Perception et expérience*, “Signata”, 1: 255-293.
- BOSMAN F., WIERINGEN A. (2022) *Videogames as art. A communication-oriented perspective on the relationship between gaming and the art*, De Gruyter, Berlin.

- BOSTROM N. (2003) *Are We Living in a Computer Simulation?*, “The Philosophical Quarterly (1950-)”, 53(211): 243–255. <http://www.jstor.org/stable/3542867>
- BRANDT P.A. (1994) “Meaning and the machine: Toward a semiotics of interaction”. In: P.B. Andersen, B. Holmqvist, & J.F. Jensen (a cura di), *The Computer as Medium*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 128–140.
- (1995) *Morphologies of meaning*, Aarhus University Press, Oxford.
- BREJCHA J., MARCUS A. (2013) “Semiotics of Interaction: Towards a UI Alphabet”. In: Kurosuo M. (a cura di) *Human-Computer Interaction. Human-Centred Design Approaches, Methods, Tools, and Environments. HCI 2013. Lecture Notes in Computer Science*, vol 8004. Springer, Berlin, Heidelberg.
- BROWN D. (2007) “Gaming DNA – On Narrative and Gameplay Gestalts”. In: *Proceedings of Digra 2007*, Url: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.40380.pdf>
- BUCKLAND W. (2000) *The Cognitive Semiotics of Films*, Cambridge University Press, Cambridge.
- CALABRESE O. (2013) *Il Neobarocco. Forme e dinamiche della cultura contemporanea*, La casa Usher, Lucca.
- CALVINO I. (1973/2002) *Il castello dei destini incrociati*, Mondadori, Milano.
- CAILLOIS R. (1958) *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris.
- CAMPBELL H.A., GRIEVE G.P. (a cura di) (2014) *Playing with Religion in Digital Games*, Indiana University Press, Bloomington.
- CANTONE D., COLOMBO A. (2023) “Il virtuale. Pierre Lévy alle soglie di una rivoluzione”. Prefazione a Lévy P., *Il Virtuale. La rivoluzione digitale e l'uomo*, Meltemi, Milano.
- CARSE J.P. (1986) *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility*, Free Press, New York.
- CĂRTĂRESCU M. (2015/2021) *Solenoid*, Saggiatore, Milano.
- CASSETTI F. (1986) *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano.
- CASSELL J., JENKINS H. (2000) *From Barbie® to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, MIT Press, Cambridge..
- CASSIRER E. (1923/2021) *The philosophy of symbolic forms. Vol.1: Language*, Routledge, New-York.
- CASTRONOVA E. (2007) *Exodus to the virtual world*, Palgrave McMillan, London.
- CATRICALÀ V., EUGENI R. (2020) *Technologically Modified Self-Centred Worlds. Modes of Presence as Effects of Sense in Virtual, Augmented, Mixed*

- and Extended Reality*. In: Biggio F., Dos Santos V., Giuliana G.T. (a cura di) *Meaning-Making in Extended Reality. Senso e virtualità*, Aracne, Roma, pp. 63-90.
- CERTEAU M. DE (1990) *L'invention du quotidien. Tome 1. Arts de faire*, Gallimard, Paris.
- CERUTTI M. (2023) *Diagrams as centerpiece for an enactivist epistemology*, "Semiotika", 18: 118-140. <https://doi.org/10.15388/Semiotika.2023.18.4>
- CHALMERS D. (2022) *Reality +: Virtual Words and the Problems of Philosophy*, Allan Lane, London.
- CHATENET L. (2018) *Identité et ethos discursif du candidat dans l'espace numérique*, «Communication et organisation», 1(53): 71-89.
- CHATENET L., DI CATERINO A. (2021) *Retour vers la culture. La sémiotique et ses virages anthropologiques*, «Estudos Semióticos», 17(2): 68-85. <https://doi.org/10.11606/issn.1980-4016.esse.2021.180202>
- (2024) *La sémiotique en perspectives: ontologies et cultures*. «Actes Sémiotiques», (130). <https://doi.org/10.25965/as.8238>
- CHATENET L., GIULIANA G.T. (2025, in stampa) *Semiovers: pour une sémiotique des mondes virtuels et numériques*, Aracne, Roma.
- CLARK A., CHALMERS D. (1998) *The Extended Mind*, "Analysis", 58(1): 7-19.
- CLARK A. (2004) *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence.*, OUP, Oxford.
- CLARK A. (2008) *Supersizing the mind: embodiment, action, and cognitive extension*, Oxford University Press, Oxford.
- COLOMBO F., EUGENI R. (1996) *Il testo visibile*, Carocci, Roma.
- COMPAGNO D. (2007) *L'autorialità nei testi interattivi*, "E/C" <http://www.ec-aiss.it/archivio/tipologico/atti.php>
- (2012) *Dezmond. Una lettura di Assassin's Creed 2*, Unicopli, Milano.
- (2019) *Récits interactifs et expérience de liberté*, "Pratiques" [En ligne], 181-182, DOI : <https://doi.org/10.4000/pratiques.5941>
- CONSALVO M. (2005) "Da casa delle bambole a "Metaverso": il trasloco sofferto di "The Sims Online". In: Bittanti M. (a cura di), *Gli strumenti del Videogiocare. Logiche, estetiche, (v)ideologie*, Costa & Nolan, Milano.
- CORTÁZAR J. (2005) *Il gioco del mondo*, Einaudi, Torino.
- CORTI M. (1973) *Le jeu comme génération du texte : Des tarots au récit*, «Semiotica», 7(1) : 33-48.
- COSENZA G. (2004, 2008 & 2014) *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari.

- COSTA V. (2019), *Esperienza e realtà. La prospettiva fenomenologica*. Morcelliana, Brescia.
- COSTANDI M. (2011) *Video-game studies have serious flaws*. “Nature”. <https://doi.org/10.1038/news.2011.543>.
- CRAWFORD C. (2013) *On Interactive Storytelling*. Second Edition, New Riders, Berkeley.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI M. (1990/2021) *Flow. Psicologia dell’esperienza ottimale*, Roi Edizioni, Milano.
- D’ARMENIO E. (2013) *Analisi semiotica del testo videoludico: l’enunciazione cinetica*, “E/C”, 1, 1-24.
- (2014) *Mondi paralleli. Ripensare l’interattività nei videogiochi*, Unicopli, Milano.
- (2023) *I diagrammi ludici della materia digitale. Il caso di The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, “E/C”, 39, pp. 236-249.
- (2019) *Dai sensi ai dati. Le protesi audiovisive tra percezione ed enunciazione*, “Ocula”, 20, DOI: 10.12977/ocula2019-20
- (2024) « Les identités sémiotiques entre expérience, énonciation et communication. Le cas de *The Last of Us* ». In : Chatenet L. e Giuliana G.T. (2024) *Semiovers: pour une sémiotique des mondes virtuels et numériques*, Aracne, Roma.
- DACCÒ D. (2013) *L’occhio del rinoceronte. Il gioco di ruolo applicato alla vita reale*, Edizioni BD, Milano.
- DEGENAAR J., O’REGAN J.K. (2017) *Sensorimotor Theory and Enactivism*, “Topoi”, 36: 393-407.
- DELEUZE G. (1976) *Lo strutturalismo*, Rizzoli, Milano.
- DELEUZE G. (1987 & 1988) *Sur Leibniz Les principes et la liberté, séminaire de Vincennes*, https://www.webdeleuze.com/cours/leibniz_libertes
- DERRIDA J. (1966) *La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines*, Conférence prononcée au Colloque international de l’Université Johns Hopkins (Baltimore) sur Les langages critiques et les sciences de l’homme, le 21 octobre 1966. <https://funambule.org/lectures/philol/Derrida%20-%20La%20Structure,%20Le%20Signe%20Et%20Le%20Jeu%20Dans%20Le%20Discours%20Des%20Sciences%20Humaines.pdf>
- DEWEY J. (1934/1980) *Art as experience*, Perigee Books, New-York.
- DI CATERINO A., CHATENET L. (2023) *Greimas et son autre. Enquête aux origines des courants «post-greimassiens»*, « Estudios Semióticos », 19(3), 137-153.

- DILL K.E., DILL J.C. (1998) *Video game violence: A review of the empirical literature*, "Aggression and Violent Behavior", 3(4): 407-428.
- DONDERO M.G., REYES-GARCIA E. (2016) *Les supports des images : de la photographie à l'image numérique*, « Revue française des sciences de l'information et de la communication », [Online], 9.
- DONDERO M.G. (2019) « Sémiotique de l'action : textualisation et notation ».
- Dondero M.G. (2019) « Sémiotique de l'action : textualisation et notation ». In: Zinna A. et Ruiz M.L. (2019, a cura di), *L'immanence en jeu*, éditions CAMS/O, Toulouse, pp. 323-344.
- (2020) *The language of images: the form and the forces*, Springer, Cham.
- (2021) *An interview with Maria Giulia Dondero*, Cédric Honba Honba, By Kaan Tanyeri. Centre de Sémiotique et Rhétorique. <https://doi.org/10.58079/mldk>
- DUCARD D. (2017) *Language and the game of chess*, "Semiotica", 214: 199-217.
- DUSI N., SPAZIANTE L. (a cura di, 2006) *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma.
- DUSI N. (2014) *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti e passioni*, Mimesis, Milano.
- ECO U. (1962/2013) *Opera Aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano.
- (1964/2008) *Apocalittici e Integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano.
- (1968/2016) *La Struttura Assente*, La nave di Teseo, Milano (EPUB).
- (1975/2013) *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.
- (1978/2015) *Il Superuomo di Massa. Retorica e Ideologia nel Romanzo Popolare*, Bompiani, Milano.
- (1979/2013) *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano.
- (1984) *Semiotica e Filosofia del Linguaggio*, Einaudi, Torino.
- (1987) "The influence of Roman Jakobson on the development of semiotics". In: Krampen M., Oehler K., Posner R., Sebeok T.A., Uexküll T.v., (a cura di) *Classics of Semiotics*, Plenum Press, New York, 109-127.
- (1990/2011) *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano.
- (1992) *Diario Minimo*, Bompiani, Milano.
- (1992b) *La production des signes*, Librairie Générale Française, Paris.
- (1997) *Kant e L'Ornitorinco*, Bompiani, Milano.

- (1999) *Semiotics in the next millenium*, Lecture given at the 7th International Congress of the IASS-AIS, October 6, 1999. <http://www.umbertoeco.it/CV/Semiotics%20in%20the%20next%20millennium.pdf>
- ESPOSITO N. (2005) *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. In: Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play, consultabile qui: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/177>
- ETCHELLS T. (2008) *The Broken World*, William Heinemann, Londra.
- EUGENI R. (2010) *Semiotica dei Media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma.
- (2014) "Rhetoric, Film And." In: Branigan E. and Buckland W. (2014) *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, Routledge, London, pp. 408-412.
- (2015) *La condizione postmediale*, La scuola, Brescia.
- ESKELINEN M. (2001) *The Gaming Situation*, "Game Studies" 1:1, url: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Fabbri P. (1973) *Le comunicazioni di massa in Italia: sguardo semiotico e malocchio della sociologia*, "Versus", n.5. https://www.paolofabbri.it/saggi/comunicazioni_massa/
- (1991) "Postfazione a «Semiotica e scienze sociali» di A. J. Greimas". In: *Greimas, Semiotica e scienze sociali* (a cura di Dario Corno), Centro Scientifico Editore, Torino, pp. 217-225.
- (2001) *Semiotica una e bina*, intervista, https://www.paolofabbri.it/interviste/semiotica_una_bina/
- (2001) *La svolta semiotica*, Laterza, Roma-Bari.
- Fabbri P., Marrone G. (2000) *Semiotica in nuce. Volume I. I fondamenti e l'epistemologia strutturale*, Meltemi, Roma.
- (2001) *Semiotica in nuce. Volume II. Teoria del discorso*, Meltemi, Roma.
- FASSONE R. (2017a) *Every game is an island. Endings and extremities in video games*, Bloomsbury Academic, New York – London.
- (2017b) *Cinema e Videogiochi*, Carocci, Roma.
- FERNANDEZ-CLARA C. (2024) *Introduction to Game Analysis*, Routledge, New York.
- FERRARO G. (2019) *Semiotica 3.0. 50 idee chiave per un rilancio della scienza della significazione*, Aracne, Roma.
- FERRI G. (2007a) *Making Sense of a Game: a Preliminary Sketch for a Semantic Approach to Games*. In: ACE '07: Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology, pp. 226-227 <https://doi.org/10.1145/1255047.1255097>.

- (2007b) “Narrating machines and interactive matrices: a semiotic common ground for game studies”. In: Baba A. (a cura di), *Proceedings of the Digra 2007 Conference*, pp. 466–473.
- (2010) “Interpretative Cooperation and Procedurality. A Dialogue between Semiotics and Procedural Criticism”. In: Compagno D., Coppock P. (a cura di), *Computer games between text and practice*, E/C III(5): 15-20.
- FINK E. (1957/2008) *L'oasi del gioco*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- FLANAGAN M. (2009) *Critical Play. Radical Game Design*, MIT Press, Cambridge.
- FLOCH J.-M. (1990/2002) *Semiotica Marketing e Comunicazione, Dietro i segni le strategie*, FrancoAngeli, Milano.
- FLOREA M.L. (2009) *Tabularité : des textes aux corpus*, « Corpus », 8: 177-196..
- FOCKER J., COLE D. BEER A.L., BAVELIER D. (2018) *Neural bases of enhanced attentional control: Lessons from action video game players*, “Brain and Behavior”, 8:e01019.
- FONTANILLE J. (1999) *Modes du sensible et syntaxe figurative*, «Nouveaux Actes Sémiotiques », 61-62-63.
- (2003) *Sémiotique du discours*, Presses universitaires de Limoges, Limoges.
- (2004a/2006) « Textes, objets, situations et formes de vie. Les niveaux de pertinence du plan de l'expression dans une sémiotique des cultures ». In: Alonso Aldama J., Bertrand D., Costantini M., Dambrine S. (a cura di), *La Transversalité du sens* (1-). Presses universitaires de Vincennes. <https://doi.org/10.4000/books.puv.5828>, Versione 2004 online su E/C : http://www.ec-aiss.it/index_d.php?recordID=123
- (2004b) *Figure del corpo. Per una semiotica dell'impronta*, Meltemi, Roma.
- (2008) *Pratique Sémiotiques*, Presse Universitaire Française, Paris.
- (2011) *Corps et Sens*, Presse Universitaire Française, Paris.
- FOUCAULT M. (1966/2013) *Le parole e le cose*, BUR, Milano.
- (1967) *Des espaces autres*, conferenza, consultabile qui: https://histori-cultural.mpbnet.com.br/pos-modernismo/Des_espaces_autres.pdf
- (1969/2013) *L'archeologia del sapere. Una metodologia per la storia della cultura*, BUR, Milano.
- FRASCA G. (2003a) “Ludologists love stories too: notes from a debate that never took place”. In: *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>

- (2003b) “Simulation versus narrative”, in Wolf M.J.P and Perron B. (eds), *The Videogame Theory Reader*, Routledge, New-York.
- FREEDBERG D., GALLESE V. (2007) *Motion, emotion and empathy in esthetic experience*, “Trends Cogn Sci”, 11(5):197-203.
- FREEMAN M. (2016) *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*, Routledge, New-York.
- FREUD S. (1977) *Gradiva. Il delirio e i sogni nella «Gradiva» di Wilhelm Jensen*, Bollati Boringhieri, Torino.
- FUSAROLI R., PAOLUCCI C. (2011) *The External Mind: A semiotic model of cognitive integration*, “Versus. Quaderni di studi semiotici”, (112-113): 3-30.
- GADAMER H.G (1960/2001) *Verità e Metodo*, Bompiani, Milano.
- GALLOWAY A.R. (2006) *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- GAVGANI A.M, WALKER F.R, HODGSON M.D and NALIVAICO E. (2018) *A comparative study of cybersickness during exposure to virtual reality and “classic” motion sickness: are they different?*, “J Appl Physiol”, 125: 1670-1680.
- GEE J.P. (2003) *What videogames have to teach us about learning and literacy*, Palgrave MacMillan, New-York.
- (2013) *Learning systems, not games*, “Texas Education Review”, 1:147-153.
- GENINASCA J. (1992) *Et maintenant ?* http://www.ec-aiss.it/monografici/10_greimas/geninasca_27_2_12.pdf
- GENETTE G. (1982) *Palimpsestes*, Le Seuil, Paris.
- GENVO S. (2009) *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéos*, Éd. L’Harmattan, Paris.
- (a cura di) (2018) *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, « Sciences du jeu » 9 : <https://doi.org/10.4000/sdj.894>
- GENVO S., PHILIPPETTE T. (a cura di) (2023) *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Presses universitaires de Liège, Liège.
- GEORGES F. (2012) *Avatars et identité*, « Hermès », 1(62): 33-40.
- (2013) *L’immersion fictionnelle dans le jeu vidéo. Le cas de Silent Hill*, « Nouvelle revue d’esthétique », 1(11) : 51-61.
- GEORGES F. (2014) « Éléments pour une analyse sémio-pragmatique de l’identité numérique ». In : Bourdeloie H., Douyère D. (2014) *Méthodes de recherche sur l’information et la communication*, Mare & Martin, pp.187-208.
- GEROSA M. (2007) *Second Life*, Meltemi, Roma.

- GIACOMAZZI M. (2022) *Cultural Semiotics for Digital Media*, «DigitCult - Scientific Journal On Digital Cultures», 7(1): 125-143. doi:10.36158/978889295525710
- GIANNITRAPANI A. (2013) *Introduzione alla semiotica dello spazio*, Carocci, Roma.
- GIBBS M. R., CARTER M., ARNOLD M., NANSEN B. (2013) *Serenity Now bombs a World of Warcraft funeral: Negotiating the Morality, Reality and Taste of Online Gaming Practices*, "AoIR Selected Papers of Internet Research", 3. Retrieved from <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/8845>
- GIBSON J.J. (1979/2015) *The ecological approach to visual perception*, Psychology Press, New-York.
- GIULIANA G.T., ALEXIEV M. (2020) "Deconstructing the Experience. Meaning-Making in Virtual Reality Between and Beyond Games and Films". In: Biggio F., Dos Santos V., Giuliana G.T. (a cura di) *Meaning-Making in Extended Reality. Senso e virtualità*, Aracne, Roma, pp. 113-142.
- GIULIANA G.T. (2017) *Struttura aperta e senso: libertà e limiti della significazione nei videogiochi*, Tesi magistrale, Bologna, relatori: Claudio Paolucci e Cristina de Maria.
- (2018) *Quilting the Meaning. Gameplay as catalyst of signification and why to co-op in game studies*. In: Proceedings of DiGRA 2018 Conference, consultable online: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/974>.
- (2021) "L'Oggettuale e la Persona nella cultura digitale". In: Pozzo J. e Vissio G. (cur.) *Culture della persona: itinerari di ricerca tra semiotica, filosofia e scienze umane*, Accademia Press, Torino, 116-153.
- (2021b) *Funzioni e valori del volto nei giochi digitali*, "Lexia", 37-38: 381-420.
- (2022) *Believing the virtual: semio-philosophical fundaments and narrative consequences of experience in VR*, "Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio". doi: 10.4396/SFL2021A29.
- (2023) *Religion and Digital Games: Past, Present, and Future Studies An Overview*, "Annali di studi religiosi", 24: 203-234.
- (2023a) "L'intelligenza delle I.A. come effetto di senso semio-narrativo nei giochi digitali. Una rivoluzione semiosofica". In: Santangelo A. e Leone M. (cur.), *Semiotica e intelligenza artificiale*, Aracne, Roma, 171-194.
- (2023b) *Retorica dello sforzo e ideologia nei giochi digitali*, "Lexia", 43-44: 283-306.

- (2023c) « Faut-il envisager la fin des visages ? Réflexions sur Cyberpunk 2077 ». In: Leone M. e Giuliana G.T. (cur.) *Sémiotique du Visage Futur*, Aracne, Roma, 145-164.
- (2024) *La crisi del futuro tra film, serie e videogiochi di fantascienza contemporanei*, "Lexia", 45-46: 93-118.
- (2024b) "Automatic faces: the transcendent visage of trans-humanity". In: M. Leone (a cura di) *The Hybrid Face: Paradoxes of the Visage in the Digital Era*, Routledge, London, 146-160.
- PEZZINI I., SPAZIANTE L. (a cura di) (2014) *Corpi Mediali. Semiotica e Contemporaneità*, Edizioni ETS, Torino.
- GOTO-JONES C. (2016) *The Virtual Ninja Manifesto: Fighting Games, Martial Arts and Gamic Orientalism*, Rowman & Littlefield International, Lanham.
- GRAMIGNA R., MADISSON M-L. (2023) *Unravelling semiotics in 2022: A year in review*, "Sign Systems Studies", 51(3/4): 709-733.
- GREIMAS, A.J. (1966/2002) *Sémantique structurale. Recherche de méthode*. PUF, Paris.
- (1970/1984) *Del senso*, Bompiani, Milano.
- (1976) *Sémiotique et sciences sociales*, Seuil, Paris.
- (1983) *Del Senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Bompiani, Milano.
- (1991) "Della Nostalgia, Studio di semantica lessicale". In: Pezzini I. (a cura di), *Semiotica delle Passioni*, Esculapio, Bologna.
- (1987) *de l'imperfection*, Pierre Fanlac, Périgueux.
- GREIMAS A.J., COURTES J. (a cura di) (1979) *Sémiotique: Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. (Langue, Linguistique, Communication) Classiques Hachette, Paris.
- GREIMAS A. J., FONTANILLE J. (1991) *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme*, Éditions du Seuil, Paris.
- GRIFFITHS M. (1999) *Violent video games and aggression: A review of the literature*, "Aggression and Violent Behavior", 4(2): 203-212.
- GRIFFITHS M.D., KUSS D.J., KING D.L. (2012) *Video game addiction: Past, present and future*, "Current Psychiatry Reviews", 8(4): 308-318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>
- GRIMSHAW M. (2014, a cura di) *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford University Press, Oxford e New York.

- GRODAL T. (2000) "Video games and the pleasures of control". In: D. Zillmann, P. Vorderer (a cura di), *LEA's communication series. Media entertainment: The psychology of its appeal* (pp. 197–213). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- GRODAL T. (2003) "Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences". In: Wolf M. and Perron B. (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London & New York.
- (2009) *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*, Oxford University Press, Oxford.
- GRODAL T. and GREGERSEN A.L. (2008) "Embodiment and interface". In: Perron B. and Wolf M. (a cura di), *Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York, pp. 65-83.
- GUALENI S., VELLA D. (2020) *Virtual Existentialism. Meaning and subjectivity in virtual worlds*, Palgrave MacMillan, Cham.
- GUALENI S. (2018) "A Philosophy of 'DOING' in the digital". In: Romele A., Terrone E. (a cura di), *Towards a Philosophy of Digital Media*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, pp. 225-255.
- (2022) "Philosophical Games". In: Grabarczyk P. (a cura di), *Encyclopedia of Ludic Terms* (Spring 2022 Edition). URL: <https://eolt.org/articles/philosophical-games>
- WARDRIP-FRUIIN N., HARRINGAN P. (2004, a cura di) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge.
- HART I. (2021) "Semiotics in Game Music". In: M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge University Press, Cambridge, pp. 220-237.
- HARAWAY D.J. (1985/2018) *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano.
- HAWRELIAK J. (a cura di) (2019) *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*, Routledge, New-York.
- HERRERA F., BAIENSON J., WEISZ E., OGLE E., ZAKI J. (2018) *Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking*, "PloS one", 13(10): e0204494.
- HOOKEYWAY C. (1990) *Critical Common-Sensism and Rational Self-Control*. "Noûs", 24(3): 397–411. <https://doi.org/10.2307/2215772>.
- HUIZINGA J. (1938/2002) *Homo Ludens*, Einaudi, Torino.

- IDONE CASSONE V. (2014) "Sull'uso metaforico dei giochi nella teoria semiotica" E/C, online: http://www.ec-aiss.it/index_d.php?recordID=707.
- (2019) *SUB SPECIE LUDI. Gamification, Ludification and the boundaries of Play*, PhD Dissertation, University of Turin, Supervisor: Ugo Volli.
- IDONE CASSONE V., THIBAUT M. (2016) *The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games*, "Gamevironments", 5: 156-204.
- (2019) "I Play, Therefore I Believe: *Religio* and Faith in Digital Games". In: Natale S., Pasulka D. (a cura di) *Believing in Bits: Digital Media and the Supernatural*, Oxford Academic, New York, <https://doi.org/10.1093/oso/9780190949983.003.0005>
- IRWIN W., CONARD M.T., SKOBLE A.J. (a cura di) (2001), *I Simpson e la filosofia*, ISBN Edizioni, Milano.
- ISBISTER K. (2016) *How Games Move Us: Emotion by Design*, MIT Press, Cambridge.
- JAKOBSON R. (1966/2012) *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano.
- JAMES W. (1912/2009) *Saggi sull'empirismo radicale*, Mimesis, Milano.
- JENKINS H. (2004) "Game Design as Narrative Architecture". In: Wardrip-Fruin N., Harrigan P. (a cura di) (2004) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge, 118-130.
- (2006) *Cultura Convergente*, Apogeo, Milano.
- JOHNSON M.R. (2017) *The Use of ASCII Graphics in Roguelikes: Aesthetic Nostalgia and Semiotic Difference*, "Games and Culture", 12(2): 115-135. <https://doi.org/10.1177/1555412015585884>
- JOHNSON D.K., KOWALSKI D.A., LAY C., ENGELS K.S. (2020-2025) *The Palgrave Handbook of Popular Culture as Philosophy*, Palgrave Macmillan, Cham.
- JOHNSON-LAIRD P.N. (2002). *Peirce, logic diagrams, and the elementary operations of reasoning*, "Thinking & Reasoning", 8(1): 69-95.
- JUUL J. (2001) *Games telling stories? A brief note on games and narratives*, "Game Studies", 1(1), 2001.
- (2005) *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, MIT Press, Cambridge.
- KAPP E. (1877/2018) *Elements of a Philosophy of Technology: On the Evolutionary History of Culture*, University Of Minnesota Press, Minneapolis.
- KLEMMER S.R., HARTMANN B. and TAKAYAMA L. (2006) "How bodies matter: five themes for interaction design", In: *Proceedings of the 6th conference on*

- Designing Interactive systems.*, New York, NY, USA, 140–149. DOI:<https://doi.org/10.1145/1142405.1142429>
- KLINKENBERG J. (2015) *The impact of an embodied theory of meaning on the epistemology of semiotics*, “Cognitive Semiotics”, 8(1): 39-52. <https://doi.org/10.1515/cogsem-2015-0002>
- KOENITZ H. (2018) “Narrative in Video Games”. In: Lee N. (a cura di) *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_154-1
- KONDERAK P. (2018) *Mind, cognition, semiosis: Ways to cognitive Semiotics*, Maria Curie-Skłodowska University Press, Lublin.
- KRAMPEN M., OEHLER K., POSNER R., SEBEOK T.A., UEXKÜLL T.V., (a cura di, 1987) *Classics of Semiotics*, Plenum Press, New York.
- KUSHNER D. (2003) *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, Piaktus, London.
- LAKOFF G. and JOHNSON M. (1980/2012). *Metafora e vita quotidiana*, Bompiani, Milano.
- LANDOW G.P. (2006) *Hypertext 3.0, Critical theory and new media in an era of globalization*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- LANDOWSKI E. (1989), *La société réfléchie*, Paris, Seuil.
- (1998/2000) “Per l’abitudine”, In: Fabbri P. and Marrone G., *Semiotica in Nuce Volume I. I fondamenti e l’epistemologia strutturale*, Meltemi, Roma.
- (2004) *Passions sans nom*, PUF, Paris.
- (2007) “Unità del senso, pluralità di regimi”. In: Marrone G., Dusi N., Lo Feudo G. (2007) *Narrazione ed esperienza. Intorno a una semiotica del quotidiano*, Meltemi, Roma.
- LECUN Y. (2019) *Quand la machine apprend: La révolution des neurones artificiels et de l’apprentissage profond*, Odile Jacob, Paris.
- LEONE M. E PEZZINI I. (a cura di) (2013) *Semiotica delle Soggettività. Per Omar*, Aracne, Roma.
- LEONE M. (2015) *La pallavolo sacra*, “E/C”, consultabile qui: <https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1509333/28594/Massimo%20Leone%202015%20-%20La%20pallavolo%20sacra%20oper%20E%3AC.pdf>
- (2017) *Per una semiotica del mondo contemporaneo: L’età neobarocca, 30 anni dopo*, XLV Congress of the Italian Association for Semiotic Studies, University of Cassino, October 8, 2017.

- (2018a) *Gioco e metodo: Suggestimenti per una semiotica fragile*, in Ferraro G., Finocchi R., e Lorusso A. (a cura di), *Il metodo semiotico*, "E/C", 24:207-223.
- (2018b) *The Death of the Reader: Meaning in the Era of Digital Narcissism*, "Language and Semiotic Studies", 4(3): 72-83.
- (2020a) *On insignificance. The loss of meaning in the post-material age*, Routledge, London-New York.
- (2020b) *The Limits of Digital Interpretation: Semantic Versus Syntactic Connectedness*, "Int J Semiot Law", 33: 969–982 .
- LÉVY P. (1997). *Il virtuale. La rivoluzione digitale e l'umano*, Raffaello Cortina, Milano.
- LOFTS S.G. (2021) "Translator's Introduction. The Question Concerning the Human – Life, Form, and Freedom: *On the Way to an Open Cosmopolitanism*". In: Cassirer E. (1923/2021) *The philosophy of symbolic forms. Vol.1: Language*, Routledge, New-York.
- LORUSSO A.M. (2010) *Semiotica della Cultura*, Laterza, Roma-Bari.
- (2018) *Il metodo semiotico: interrogazioni e interpellanze*, "E/C", 24:9-22.
- LOTMAN J.M. (1977) *La cultura come mente collettiva e i problemi dell'intelligenza artificiale*, "Centro Internazionale di Semiotica e Linguistica. Università di Urbino", numero 66 settembre 1977.
- LUGHI G. (2015) "Interactive storytelling". In Arcagni, S. (2015). *I media digitali e l'interazione uomo macchina*, Aracne, Roma.
- MCGONIGAL J. (2012) *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world*, Penguin Books, London.
- MAGUIRE E.A., GADIAN D.G., JOHNSTRUDE I.S., GOOD C.D., ASHBURNER J., FRACKOWIAK R.S., FRITH C.D. (2000) *Navigation-related structural change in the hippocampi of taxi drivers*, "Proceedings of the National Academy of Sciences", 97(8): 4398–4403.
- MAIETTI M. (2004) *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, Milano.
- (2008) "Player in Fabula: Ethics of Interaction as Semiotic Negotiation Between Authorship and Readership.". In: Jahn-Sudmann, A., Stockmann, R. (a cura di) *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon*, Palgrave Macmillan, London.
- MAJURI J., KOIVISTO J. and HAMARI, J. (2018). *Gamification of education and learning: A review of empirical literature*, Proceedings of 2018 Gamifin, Pori, Finland.

- MALAFOURIS L. (2013) *How things shape the mind. A theory of material engagement*, The MIT Press, Cambridge.
- (2019) *Mind and material engagement*, «Phenom Cogn Sci» 18, 1-17.
- MALDONADO T. (1992/2015) *Reale e Virtuale*, Feltrinelli, Milano.
- MALVASI L. (2009) *Racconto di corpi. Cinema, film, spettatori*, Edizioni Kaplan, Torino.
- MANOVICH L. (2010/2011) *Software Culture*, Edizioni Olivares, Milano.
- (2001/2011) *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano.
- (2013) *Media after software*, “Journal of Visual Culture”, 12(1):30-37.
- MARINI D., FOLGIERI R., GADIA D. and RIZZI A. (2012) *Virtual reality as a communication process*, “Virtual Reality”, 16: 233-241.
- MARINO G. (2019) *Il lettore monello. Joyce, Finnegans Wake e le origini della cooperazione interpretativa*, “Versus”, 129 (2), pp. 247-268.
- MARRONE G. (2005/2009) *The Ludovico Cure. On Body and Music in A Clockwork Orange*, Legas, Toronto.
- (2014) *L'âge d'or de la sémiotique littéraire, et quelques conséquences théoriques*, “Signata”, 5 : 53-75.
- (2016) *Semiotica del gusto. Linguaggi della cucina, del cibo, della tavola*, Mimesis, Sesto-San Giovanni.
- (2017) *Introduzione a Le comunicazioni di massa in Italia: sguardo semiotico e malocchio della sociologia*, Luca Sossella Editore, Bologna.
- (2021) *Traduzione esoggettività. AncorasuPasolini e il cinema*, “Engramma”, 181. https://www.gramma.it/eOS/index.php?id_articolo=4183
- MARRONE G., DUSI N., LO FEUDO G. (2007) *Narrazione ed esperienza. Intorno a una semiotica del quotidiano*, Meltemi, Roma.
- MARSCIANI F. (1991) “Uno sguardo semiotico sulla vergogna”. In: Pezzini I. (ed.), *Semiotica delle Passioni*, Esculapio, Bologna.
- (2007) *Tracciati di Etnosemiotica*, FrancoAngeli, Milano.
- MARTI M. (2014) *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*, « Cahiers de Narratologie » [En ligne], 27: <http://journals.openedition.org/narratologie/7009>
- MATTOZZI A. (2003) *Mediazioni ed enunciazioni. Semiotica, scienze sociali, nuovi media*, “Versus”, 94-95-96: 177-198.
- MARTINEZ-SANTOS, R., BORDES, P., NUBIOLA, J. (2022) *Introduction: semiotricity*, “Semiotica”, 248: 1-8. <https://doi.org/10.1515/sem-2022-0076>.

- MAURO T. DE (2011) *Prima lezione sul linguaggio*, Laterza, Roma-Bari.
- MÄYRÄ F. (2008) *An introduction to game studies*, Sage, London.
- MEAD C. (2013) *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict*, Houghton Mifflin Harcourt, New York.
- MEAKIN E., DIXON B., AKSER M. (2023) *Playing Games with Gadamer: Language for the Player and Protagonist's Interpretive Journey*, "The international journal of computer game research", volume 23 issue 3, December 2023.
- MELCER E., ISBISTER K. (2016). "Bridging the Physical Learning Divides: A Design Framework for Embodied Learning Games and Simulations". In: *1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*, Url: https://www.researchgate.net/publication/301895359_Bridging_the_Physical_Learning_Divides_A_Design_Framework_for_Embodied_Learning_Games_and_Simulations
- MENEGHELLI A. (2005), *Pratiche di gioco e significazione in atto*, "Ocula", vol. 6.
- (2007) *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Unicopli, Milano.
- (2011) *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporeo*, Unicopli, Milano.
- (2013) *TimeOut. Come i videogiochi distorcono il tempo*, Libreria Universitaria, Padova.
- MERLEAU-PONTY M. (1945/2003) *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano.
- METZ C. (1964) *Le cinéma, langue ou langage?*, « Communications » 4: 52-90.
- (1971/1977) *Langage et Cinema*, Editions Albatros, Paris.
- (1991) *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Méridiens Klincksieck, Paris.
- MICALIZZI A. (2024, a cura di) *Play seriously. The transformative power of video games*, Write Up, Roma.
- MICHAILIDIS L., BALAGUER-BELLESTER E., XUN H. (2018) *Flow and immersion in video games: The aftermath of a conceptual challenge*, "Frontiers in Psychology", vol. 9.
- MODENA E. (2022) *Nelle storie. Arte, cinema e media immersivi*, Carocci, Roma.
- MOORE, J.J., CUSHMAN, J.D., ACHARYA, L. et al. (2021) *Linking hippocampal multiplexed tuning, Hebbian plasticity and navigation*, "Nature", 599: 442-448 (2021). <https://doi.org/10.1038/s41586-021-03989-z>
- MORUZZI S. (2012) *Vaghezza. Confini, cumuli e paradossi*, Laterza, Roma.

- MOSCA I. (2011) "Just a Cyberplace. The rules in videogames: between Ontology and Epistemology". In: Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play. Reperibile qui: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/533/533>
- MUNARI B. (1971/1994) *Codice Ovvio*, Einaudi, Torino.
- (1977/2006) *Fantasia*, Laterza, Roma.
- MURRAY J.H. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge.
- NAGEL T. (1974). *What Is It Like to Be a Bat?*, "The Philosophical Review", 83(4): 435-450. <https://doi.org/10.2307/2183914>
- NARDONE R. (2007) *I nuovi scenari educ@tivi del videogioco*, Edizioni Junior, Reggio Emilia.
- NOZICK R. (1974/2008) *Anarchia, stato e utopia*, Il saggiaatore, Milano.
- PAOLUCCI C. (a cura di) (2007) *Studi di semiotica interpretativa*, Bompiani, Milano.
- (2008) *La "lingua scritta della realtà" tra visibile e dicibile. Pasolini, Eco, Peirce e Deleuze*, «VS», 106: 67-83.
- (2010) *Strutturalismo e interpretazione*, Bompiani, Milano.
- (2011) *The "External Mind": Semiotics, Pragmatism, Extended Mind and Distributed Cognition*, «VS», 112-113, pp. 69-96.
- (2016a) *Umberto Eco. Tra Ordine e Avventura*, Milano, Feltrinelli.
- (2016b) *Interpretare e sentire: un modello semiotico tra fenomenologia e scienze cognitive*, «Ermeneutica Letteraria», XII: 29-42.
- (2017) *Prothèses de la subjectivité. L'appareil formel de l'énonciation dans l'audiovisuel*. In: Dondero M.G., Beyaert-Geslin A., Moutat A. (a cura di), *Les plis du visuel. Réflexivité et énonciation dans l'image*, Lambert-Lucas, Limoges, pp. 53-68.
- (2018a) *Three Pragmatist Legacies in the Thought of Umberto Eco*, «European Journal of Pragmatism and American Philosophy», X-1: 1-12.
- (2018b) *Eco and Pragmatism*, «European Journal of Pragmatism and American Philosophy».
- (2018c) *Quale metodologia semiotica dopo la fine della svolta linguistica? Il caso della teoria dell'enunciazione*. In: Ferraro G., Finocchi R., Lorusso A.M. (a cura di) *Il metodo semiotico*, Nuova Cultura, Roma, pp. 73-90.
- (2020) *Persona: Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione*, Bompiani (versione Kindle), Milano.

- (2020b) “Una percezione macchinica. Realtà virtuale e realtà aumentata tra simulacri e protesi dell’enunciazione”. In: Biggio F., Dos Santos V. e Giuliana G.T., *Meaning-making in Extended Reality. Senso e virtualità*, Aracne, Roma, pp. 43-62.
- (2021) *Cognitive Semiotics. Integrating Signs, Minds, Meaning and Cognition*, Springer, Cham.
- PARISI F. (2019) *La tecnologia che siamo*, Codice, Torino.
- PASOLINI P.P. (1972) *Empirismo Eretico*, Garzanti, Milano.
- PAYNE M.T. (2016) *Playing War Military Video Games After 9/11*, NYU Press, New York.
- PECCHINENDA G. (2010) *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell’homo game*, Laterza, Roma.
- PEIRCE C.S. (1868) “Alcune conseguenze di quattro incapacità”. In: MADDALENA G. (a cura di) (2008) *Scritti Scelti*, Utet, Torino.
- (1958) *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, volumi 1-6 a cura di Charles Hartshorne e Paul Weiss pubblicati nel 1931-1935, e volumi 7-8 a cura di Arthur Burks pubblicati nel 1958, Harvard University Press, Cambridge.
- PELKEY J. (a cura di) (2022) *Bloomsbury Semiotics*, Bloomsbury, London.
- PELLITTERI M., SALVADOR M. (2014) *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tunué, Latina.
- PEREC G. (1978/2005) *La vita istruzioni per l’uso*, BUR, Milano.
- PETTINEN K. (2022) *Knowledge in action: what the feet can learn to know*, “Semiotica”, 248: 227-250.
- PEZZANO G. (2023) *Giochi mentali. Si può filosofare tramite i videogame? [Filosofia dei media (livelli 1 e 3 – game demo)]*, “Philosophy Kitchen – Rivista Di Filosofia Contemporanea”, (19): 131-146. <https://doi.org/10.13135/2385-1945/9381>
- PEZZINI I. (a cura di) (1991) *Semiotica delle Passioni*, Esculapio, Bologna.
- PEZZINI I., SPAZIANTE L. (a cura di) (2014) *Corpi Mediali. Semiotica e Contemporaneità*, Edizioni ETS, Torino.
- PINKER S. (2009) *How the mind works*, W. W. Norton & Company, New York.
- PINOTTI A., SOMAINI A. (2016) *Cultura Visuale: immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino.
- PINOTTI A. (2021) *Alla soglia dell’immagine: da Narciso alla Realtà Virtuale*, Einaudi, Torino.
- POLIDORO P. (2012) *Umberto Eco e il dibattito sull’iconismo*, Aracne, Roma.

- PONZIO L. (2012) *Visioni dello strutturalismo: Barthes, Deleuze, Derrida*. “Coordinamento SIBA – Università del Salento”, DOI: 10.1285/118285368AXXVIN78P63
- POST J. (2003) “Requiem for a Reader? A Semiotic Approach to Reader and Text in Electronic Literature”. In: Van Looy J. and Baetens J (a cura di), *Close reading new media. Analyzing Electronic Literature*, Leuven University Press, Leuven.
- (2009) “Bridging the Narratology-Ludology Divide. The Tetris Case”. In: Compagno D. and Coppock P. (a cura di), *Computer games between text and practice*, E-C Rivista online di studi semiotici, http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games.php. pp. 31-36
- QUENEAU R. (1961) *Cent mille milliards de poèmes*, Gallimard, Paris.
- RAGONESE R. (2022) *Off the pitch: semiotics of liminality between space and play*, “Semiotica”, 248: 169-185.
- RICOEUR P. (1960) *Le Conflit des interprétations. Essais d'herméneutique*, Seuil, Paris.
- RICOEUR P. (1990) *Soi-même come un autre*, Editions du Seuil, Paris.
- RIDGE M. (2019) *Play and games: An opinionated introduction*, “Philosophy Compass”, 14:4.
- RINGOT M. (2016) *Letteratura e finzione videoludica: The Stanley Parable e la narrazione letteraria*, “Comparatismi”, vol. 0 / 1: 233-246.
- RIVA G. (2014) “Medical clinical uses of virtual worlds”. In: Grimshaw M. (a cura di) *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford University Press, Oxford e New York, pp. 649-665.
- RIVA G., WATERWORTH J.A. (2014) “Being present in a virtual world”. In: Grimshaw M. (a cura di) *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford University Press, Oxford e New York, pp. 205-221.
- ROMELE A., TERRONE E. (2018, a cura di) *Towards a Philosophy of digital media*, Palgrave Macmillan, Cham.
- ROTH W-M., JORNET A. (2013) *Toward a theory of experience*, “Science-Education”, 98(1): 106-126.
- RUSCH D. (2017) *Making Deep Games. Designing Games with Meaning and Purpose*, CRC Press, Boca Raton.
- RUSCH D., PHELPS A.M. (2020) *Existential Transformational Game Design: Harnessing the “Psychomagic” of Symbolic Enactment*, “Front. Psychol.”, 11:571522. doi: 10.3389/fpsyg.2020.571522.
- RUSHTON R. (2011) *The Reality of Film: Theories of Filmic Reality*, Manchester University Press, Manchester.

- RYAN M.L. (2015) *Narrative as Virtual Reality 2*, Jhon Hopkins University Press, Baltimore.
- SAGENG J.R., FOSSHEIM H., LARSEN T.M. (2012) *The philosophy of computer games*, Springer, New-York London.
- SALEN K., ZIMMERMAN E. (2004) *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge.
- SALVADOR M. (2015) *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media*. Mimesis, Milano.
- SCARDICCHIO S. (2010) “Dal dato alla coscienza: i «qualia» come proprietà dell’esperienza”. In: Perone U. (2010) *Filosofia dell’avvenire*, Rosenberg & Sellier, Torino, pp. 118-127.
- SHELL J. (2008) *The Art of Game Design: A book of lenses*, CRC Press/Balkema, Burlington.
- SCHREIER J. (2017) *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, Harper, New York.
- SEMENENKO A. (2012) *The Texture of Culture. An Introduction to Yuri Lotman’s Semiotic Theory*, Palgrave Macmillan, New York.
- SERAPHINE F. (2016) *Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?*, blog post from: <https://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/>
- SERVAIS O. (2015) *Funerals in the ‘World of Warcraft’: Religion, polemic, and styles of play in a videogame universe*, “Social Compass”, 62(3): 362-378.
- SHAPIRO L. (2007) *The Embodied Cognition Research Programme*, “Philosophy Compass”, 2(2): 338-46.
- SHAPIRO L., SPAULDING S. (2024) “Embodied Cognition”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2024 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (a cura di), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/embodied-cognition/>>.
- SICART M. (2009) *The Ethics of Computer Games*, MIT Press, Cambridge.
- (2014) *Play Matters*, MIT Press, Cambridge.
- SKAGESTAD P. (1998) *Peirce, virtuality and semiotic*, The Paideia Archive: Twentieth World Congress of Philosophy 19:47-52 (1998) https://www.pdcnet.org/pdc/bvdb.nsf/showopenaccess?open&repid=8525846C005A04DD&docid=340CA49FB965C22A852584A20050678A&solarid=wcp20-paideia_1998_0019_0047_0052

- SLATIN J. M. (1990) *Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium*, "College English", 52(8): 870–883. <https://doi.org/10.2307/377389>
- SPIEGEL T. J. (2024) *Can video games be philosophical?*, "Synthese", 203, 144. <https://doi.org/10.1007/s11229-024-04580-5>
- SONESSON G. (2012) *The Foundation of Cognitive Semiotics in the Phenomenology of Signs and Meanings*, "Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive", 58(2): 207-239.
- SONTAG S. (1966/2013) *Against Interpretation. And other essays*, Picador, New-York.
- STAM R. (1999) *Film Theory: An Introduction*, Wiley-Blackwell, Hoboken.
- STANO S. (2017) *Gli 'aspetti' del cibo: meditazioni semiotiche su gusto e disgusto*. "Lexia", 27-28: 415-439.
- (2023) *Critique of Pure Nature*, Springer, Cham.
- (2024) *Corps numériques : projections, extensions, simulacres*, « Lessico di Etica Pubblica », 1-2(2023): 81-93.
- STENROS J. (2014). *In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play*, "Transactions of Digital Games Research Association", 1(2): 147-185.
- STENROS J. (2017). *The Game Definition Game: A Review*. *Games and Culture*, 12(6), 499-520. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>
- STJERNFELT F. (2007) *Diagrammatology. An investigation on the borderlines of phenomenology, ontology, and semiotics*, Springer, New-York.
- SUITS B. (1978/2005) *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadway Press, Ottawa.
- SURACE B. (2019) *Il destino impresso. Per una teoria della destinalità nel cinema*, Kaplan, Torino.
- (2020) "Unicorni, Unicornetti e altre obiezioni alla mitopoiesi della realtà virtuale". In: Dalpozzo C., Negri F. e Novaga A. (a cura di), *L'altro volto del reale. Il virtuale nella comunicazione e nelle arti contemporanee*, Milano-Udine, Mimesis, pp. 225-245.
- TADDIO L., GIACOMINI G. (2020) *Filosofia del digitale*, Mimesis, Sesto San Giovanni.
- THIBAUT M. (2016) *Lotman and play: For a theory of playfulness based on semiotics of culture*, "Sign Systems Studies", 44(3): 295–325. <https://doi.org/10.12697/SSS.2016.44.3.01>
- (2017) *Raccontare 18 Trilioni di Stelle. Narrazioni ludiche e generaziona procedurale*, "E/C", XI(21): 64-71.

- (2019) *A semiotic exploration of catastrophes in game worlds*, *Linguistic Frontiers* 2(1).
- (2020), *Ludosemiotica. Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi*, Roma, Aracne.
- TRIBERTI S., RIVA G. (2024) *Psicologia dei videogiochi. Mente, identità, esperienza nei mondi virtuali*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna.
- TODOROV C. (1982/2014) *La conquista dell'America. Il problema dell'altro*, Einaudi, Torino.
- TOH W. (2018) *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*, Routledge, New York.
- TRABATTONI M. (2014) *Shenmue una sfida semiotica*, Unicopli, Milano.
- TRICLOT M. (2011/2017) *Philosophie des jeux vidéo*, Éditions La Découverte, Paris.
- VANDENDORPE C. (1999) *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, La Découverte, Paris.
- VARELA F., THOMPSON E., ROSCH E. (1993) *L'inscription corporelle de l'esprit, sci-ences cognitives et expériences humaine*, Editions du Seuil, Paris.
- VATTIMO G., ROVATTI P.A. (a cura di) (1995/2009) *Il pensiero debole*, Feltrinelli, Milano.
- VATTIMO G. (2012) *Della realtà. Fini della filosofia*, Garzanti, Milano.
- VECCHIO S. (2005) *La puffa di Babele. Storie e analisi di testi*, Bonanno, Acireale-Roma.
- (2017) *Un prisma agostiniano di filosofia del linguaggio*, Bonanno, Acireale-Roma.
- (2019) *Semiosi e conoscenza. Intorno a Peirce*, Duetredue Edizioni, Lentini.
- (2020) *Modi e questioni del credere*, "Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio", 14 (1), doi: 10.4396/2020111.
- VELLA D., GUALENI S. (2019) *Virtual Subjectivity: Existence and Projectuality in Virtual Worlds*, *Techné: Research in Philosophy and Technology* 23 (2):115-136.
- VINCIGUERRA L. (2012) *La semiotica di Spinoza*, Einaudi, Torino.
- VIOI P. (1997/2001) *Significato ed Esperienza*, Bompiani, Milano.
- (2007) «Lo spazio del soggetto nell'enciclopedia». In: C. Paolucci (a cura di), *Studi di semiotica interpretativa*, Bompiani, Milano, pp. 177-202.
- VITELLA F. (2009) *Il montaggio nella storia del cinema. Tecniche, forme, funzioni*, Marsilio, Venezia.

- VOLLI U. (2003) "Tempo interno e tempo esterno ai testi". In: Casetti F., Colombo F., Fumagalli A. (a cura di) *La realtà dell'immaginario. I media tra semiotica e sociologia. Studi in onore di Gianfranco Bettetini*, Vita e Pensiero, Milano.
- (2007) "È possibile una semiotica dell'esperienza?". In: Marrone G., Dusi N., Lo Feudo G. (a cura di) *Narrazione ed Esperienza*, pp. 17-26.
- (2013) "Riflessione e trascendenza di una maschera". In: Leone M. e Pezzini I. (a cura di), *Semiotica delle Soggettività*, Aracne, Roma.
- (2020) "Archeologia semiotica del virtuale". In: Biggio F., Dos Santos V. e Giuliana G.T. (a cura di), *Meaning-making in Extended Reality. Senso e virtualità*, Aracne, Roma.
- WARDRIE-FRUIIN N., HARRINGAN P. (a cura di) (2004) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge.
- WEINSTEIN A., LIVNY A., WEIZMAN A. (2017) *New developments in brain research of internet and gaming disorder*, "Neuroscience & Biobehavioral Reviews", 75: 314-330.
- WITTGENSTEIN L. (1953/2009) *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino.
- WOLF M. J.P., PERRON B. (2003) "Introduction". In: Perron B., Wolf M.J.P. (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London & New York.
- (a cura di) (2023) *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York & Oxon.
- YEE T.B. (2018) *Narrating Near-Death Experience: Chopin's "Revolutionary Étude" as an interpretive key in Eternal Sonata*, "Chinese Semiotic Studies", 14(3): 329-346. <https://doi.org/10.1515/css-2018-0020>
- (2020) *Battle Hymn of the God-Slayers: Troping Rock and Sacred Music Topics in Xenoblade Chronicles*, "Journal of Sound and Music in Games", 1(1): 2-19.
- ZIMMERMAN E. (2004) "Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need for Discipline". In: Wardrip-Fruin N., Harrigan P. (a cura di), *First person: New media as story, performance, and game*, The MIT Press, Cambridge, pp. 154-164.
- (2022) *The Rules We Break: Lessons in Play, Thinking, and Design*, Princeton Architectural Press, Prince.
- ZINGALE S. (2009) *Gioco, dialogo, design*, ATi Editore, Milano.
- ZINNA A. (2004) *Le interfacce degli oggetti di scrittura: teoria del linguaggio e ipertesti*, Meltemi, Milano.

- ZLATEV J. (2012) *Cognitive Semiotics: an emerging field for the transdisciplinary study of meaning*, "The Public Journal of Semiotics", IV(1), October 2012.
- (2015) "Cognitive Semiotics". In: Trifonas P. (a cura di) *International Handbook of Semiotics*, Springer, Dordrecht.
- (2018) *Meaning making from life to language: The Semiotic Hierarchy and phenomenology*, "Cognitive Semiotics", 11:1, 20180001.
- ZOLA E. (1880/2006) *Le roman expérimental*, Editions Flammarion, Paris.

I SAGGI DI LEXIA

1. Gian Marco DE MARIA (a cura di)
Ieri, oggi, domani. Studi sulla previsione nelle scienze umane
ISBN 978-88-548-4184-0, formato 17 × 24 cm, 172 pagine, 11 euro

2. Alessandra LUCIANO
Anime allo specchio. Le mirouer des simples ames di Marguerite Porete
ISBN 978-88-548-4426-1, formato 17 × 24 cm, 168 pagine, 12 euro

3. Leonardo CAFFO
Soltanto per loro. Un manifesto per l'animalità attraverso la politica e la filosofia
ISBN 978-88-548-4510-7, formato 17 × 24 cm, 108 pagine, 10 euro

4. Jenny PONZO
Lingue angeliche e discorsi fondamentalisti. Alla ricerca di uno stile interpretativo
ISBN 978-88-548-4732-3, formato 17 × 24 cm, 356 pagine, 20 euro

5. Gian Marco DE MARIA, Antonio SANTANGELO (a cura di)
La TV o l'uomo immaginario
ISBN 978-88-548-5073-6, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 15 euro

6. Guido FERRARO
Fondamenti di teoria sociosemiotica. La visione "neoclassica"
ISBN 978-88-548-5432-1, formato 17 × 24 cm, 200 pagine, 12 euro

7. Piero POLIDORO
Umberto Eco e il dibattito sull'iconismo
ISBN 978-88-548-5267-9, formato 17 × 24 cm, 112 pagine, 9 euro

8. Antonio SANTANGELO
Le radici della televisione intermediale. Comprendere le trasformazioni del linguaggio della TV
ISBN 978-88-548-5481-9, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 19 euro

9. Gianluca CUOZZO
Resti del senso. Ripensare il mondo a partire dai rifiuti
ISBN 978-88-548-5231-0, formato 17 × 24 cm, 204 pagine, 14 euro

10. Guido FERRARO, Antonio SANTANGELO (a cura di)
Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici
ISBN 978-88-548-6330-9, formato 17 × 24 cm, 208 pagine, 13 euro

11. Massimo LEONE, Isabella PEZZINI (a cura di)
Semiotica delle soggettività
ISBN 978-88-548-6329-3, formato 17 × 24 cm, 464 pagine, 30 euro
12. Roberto MASTROIANNI (a cura di)
Writing the city. Scrivere la città Graffitiismo, immaginario urbano e Street Art
ISBN 978-88-548-6369-9, formato 17 × 24 cm, 284 pagine, 16 euro
13. Massimo LEONE
Annunciazioni. Percorsi di semiotica della religione
ISBN 978-88-548-6392-7, formato 17 × 24 cm, 2 tomi, 1000 pagine, 53 euro
14. Antonio SANTANGELO
Sociosemiotica dell'audiovisivo
ISBN 978-88-548-6460-3, formato 17 × 24 cm, 216 pagine, 14 euro
15. Mario DE PAOLI, Alessandro PESAVENTO
La signora del piano di sopra. Struttura semantica di un percorso narrativo onirico
ISBN 978-88-548-6784-0, formato 17 × 24 cm, 88 pagine, 9 euro
16. Jenny PONZO
La narrativa di argomento risorgimentale (1948–2011). Tomo I. Sistemi di valori e ruoli tematici. Tomo II. Analisi semiotica dei personaggi
ISBN 978-88-548-7751-1, formato 17 × 24 cm, 2 tomi, 788 pagine, 45 euro
17. Guido FERRARO, Alice GIANNITRAPANI, Gianfranco MARRONE, Stefano TRANI (a cura di)
Dire la Natura. Ambiente e significazione
ISBN 978-88-548-8662-9, formato 17 × 24 cm, 488 pagine, 28 euro
18. Massimo LEONE
Signatim. Profili di semiotica della cultura
ISBN 978-88-548-8730-5, formato 17 × 24 cm, 688 pagine, 40 euro
19. Massimo LEONE, Henri DE RIEDMATTEN, Victor I. STOICHITA
*Il sistema del velo / Système du voile.
Trasparenze e opacità nell'arte moderna e contemporanea / Transparence et opacité dans l'art moderne et contemporain*
ISBN 978-88-548-8838-8, formato 17 × 24 cm, 344 pagine, 26 euro
20. Mattia THIBAUT (a cura di)
Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini
ISBN 978-88-548-9288-0, formato 17 × 24 cm, 280 pagine, 20 euro

21. Ugo VOLLI
Alla periferia del senso. Esplorazioni semiotiche
ISBN 978-88-548-9465-5, formato 17 × 24 cm, 380 pagine, 22 euro
22. Giampaolo PRONI
La semiotica di Charles S. Peirce. Il sistema e l'evoluzione
ISBN 978-88-255-0064-6, formato 17 × 24 cm, 480 pagine, 22 euro
23. Guido FERRARO, Antonio SANTANGELO (a cura di)
I sensi del testo. Percorsi interpretativi tra la superficie e il profondo
ISBN 978-88-255-0060-8, formato 17 × 24 cm, 208 pagine, 12 euro
24. Marianna BOERO
Linguaggi del consumo. Segni, luoghi, pratiche, identità
ISBN 978-88-255-0130-8, formato 17 × 24 cm, 192 pagine, 16 euro
25. Guido FERRARO (a cura di)
Narrazione e realtà. Il senso degli eventi
ISBN 978-88-255-0560-3, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 15 euro
26. Alessandro PRATO (a cura di)
Comunicazione e potere. Le strategie retoriche e mediatiche per il controllo del consenso
ISBN 978-88-255-0942-7, formato 17 × 24 cm, 164 pagine, 12 euro
27. Vitaliana ROCCA
La voce dell'immagine. Parola poetica e arti visive nei Neue Gedichte di Rilke
ISBN 978-88-255-0973-1, formato 17 × 24 cm, 176 pagine, 12 euro
28. Vincenzo IDONE CASSONE, Bruno SURACE, Mattia THIBAUT (a cura di)
I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi
ISBN 978-88-255-1346-2, formato 17 × 24 cm, 260 pagine, 18 euro
29. Patrícia BRANCO, Nadirsyah HOSEN, Massimo LEONE, Richard MOHR (edited by)
Tools of Meaning. Representation, Objects, and Agency in the Technologies of Law and Religion
ISBN 978-88-255-1867-2, formato 17 × 24 cm, 296 pagine, 18 euro
30. Simona STANO
I sensi del cibo. Elementi di semiotica dell'alimentazione
ISBN 978-88-255-2096-5, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 18 euro
31. Guido FERRARO
Semiotica 3.0. 50 idee chiave per un rilancio della scienza della significazione
ISBN 978-88-255-2318-8, formato 17 × 24 cm, 308 pagine, 18 euro

32. Simone GAROFALO
Narrarsi in salvo. Semiosi e antropo-poiesi in due buddhismi giapponesi
ISBN 978-88-255-2368-3, formato 17 × 24 cm, 516 pagine, 26 euro
33. Massimo LEONE
Il programma scientifico della semiotica. Scritti in onore di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-2763-6, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 18 euro
34. Massimo LEONE, Bruno SURACE, Jun ZENG (edited by)
The Waterfall and the Fountain. Comparative Semiotic Essays on Contemporary Arts in China
ISBN 978-88-255-2787-2, formato 17 × 24 cm, 360 pagine, 25 euro
35. Jenny PONZO, Mattia THIBAUT, Vincenzo IDONE CASSONE (a cura di)
Languescapes. Ancient and Artificial Languages in Today's Culture
ISBN 978-88-255-2958-6, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 22 euro
36. Andrea MAZZOLA
Trasumano mon amour. Note sul movimento H+ (scritti 2015-2019)
Prefazione di Riccardo de Biase
Traduzione di Annamaria Di Gioia, Federica Fiasca, Francesco Tagliavia, Giorgio Cristina
ISBN 978-88-255-3029-2, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 18 euro
37. Mattia THIBAUT
Ludosemiotica. Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi
Prefazione di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-3212-8, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 16 euro
38. Massimo LEONE
Colpire nel segno. La semiotica dell'irragionevole
ISBN 978-88-255-3381-1, formato 17 × 24 cm, 252 pagine, 18 euro
39. Massimo LEONE
Scevà. Parasemiotiche
ISBN 978-88-255-3455-9, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 16 euro
40. Federico BIGGIO, Victoria DOS SANTOS, Gianmarco Thierry GIULIANA (eds.)
Meaning-Making in Extended Reality. Senso e Virtualità
ISBN 978-88-255-3432-0, formato 17 × 24 cm, 336 pagine, 22 euro
41. Gabriele MARINO
Frammenti di un disco incantato. Teorie semiotiche, testualità e generi musicali
Prefazione di Andrea Valle
Postfazione di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-3586-0, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 17 euro

42. Xianzhang ZHAO
Text – Image Theory: Comparative Semiotic Studies on Chinese Traditional Literature and Arts
ISBN 979-12-5994-008-7, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 22 euro
43. Cristina VOTO
Monstruos audiovisuales. Agentividad, movimiento y morfología
Prefazione di Massimo Leone
ISBN 979-12-5994-419-1, formato 17 × 24 cm, 108 pagine, 10 euro
44. Silvia BARBOTTO, Cristina VOTO, Massimo LEONE (eds.)
Rostrosferas de America Latina. Culturas, traducciones y mestizajes
ISBN 979-12-5994-921-9, formato 17 × 24 cm, 212 pagine, 18 euro
45. Jenny PONZO, Francesco GALOFARO (a cura di)
Autobiografie spirituali
ISBN 979-12-5994-878-6, formato 17 × 24 cm, 280 pagine, 16 euro
46. Massimo LEONE, Cristina VOTO (a cura di)
I cronotopi del volto
ISBN 979-12-218-0270-2, formato 17 × 24 cm, 260 pagine, 20 euro
47. Roberto FLORES
Magia Publicitaria. Semiótica de la eficacia simbólica
ISBN 979-12-218-0313-6, formato 17 × 24 cm, 184 pagine, 14 euro
48. Antonio SANTANGELO, Massimo LEONE (a cura di)
Semiotica e intelligenza artificiale
ISBN 979-12-218-0429-4, formato 17 × 24 cm, 308 pagine, 22 euro
49. Jenny PONZO, Simona STANO (a cura di)
Nuovi media
ISBN 979-12-218-0521-5, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 16 euro
50. Gianmarco THIERRY GIULIANA, Massimo LEONE (éds.)
Sémiotique du visage futur
ISBN 979-12-218-0492-8, formato 17 × 24 cm, 200 pagine, 18 euro
51. José Luis FERNÁNDEZ, Massimo LEONE, Elsa SORO, Cristina VOTO (a cura di)
Rostrotopías. Mitos, narrativas y obsesiones de las plataformas digitales
ISBN 979-12-218-0853-7, formato 17 × 24 cm, 246 pagine, 24 euro
52. Massimo LEONE (a cura di)
Il senso impervio. Vette e abissi dell'interpretazione estrema
ISBN 979-12-218-0972-5, formato 17 × 24 cm, 442 pagine, 30 euro

53. Jenny PONZO, Simona STANO (a cura di)
I media e le icone culturali
ISBN 979-12-218-1144-5, formato 17 x 24 cm, 228 pagine, 22 euro
54. Mario DE PAOLI
L'evoluzione delle specie semiotiche. Biologia dell'evoluzione, semiotica e informazione quantistica
ISBN 979-12-218-1268-8, formato 17 x 24 cm, 164 pagine, 16 euro
55. Silvia BARBOTTO FORZANO
SENSI inVERSI. Gradienti narrativi, creatività collettiva, media espansi e incorporati
Prefazione di Maria Giulia Dondero
Postfazione di Sara Hejazi
ISBN 979-12-218-1480-4, formato 17 x 24 cm, 164 pagine, 18 euro
56. Angelo DI CATERINO
L'ambiguità del credere. Semiotica e antropologia dei processi epistemici
ISBN 979-12-218-1534-4, formato 17 x 24 cm, 140 pagine, 14 euro
57. Gianmarco Thierry GIULIANA
Il videogioco come linguaggio della realtà. Introduzione a una nuova prospettiva semiotica. Volume 1
ISBN 979-12-218-1528-3, formato 17 x 24 cm, 380 pagine, 26 euro

Finito di stampare nel mese di ottobre del 2024
dalla tipografia «The Factory S.r.l.»
via Tiburtina, 912 – 00156 Roma