

RETORICA DELLO SFORZO E IDEOLOGIA NEI GIOCHI DIGITALI

GIANMARCO THIERRY GIULIANA*

ENGLISH TITLE: *The Rhetoric of Effort and Ideology in Digital Games*

ABSTRACT: This paper faces the issue of the substantial absence of a semiotic study of ideology in digital games. It reconstructs this deficiency on a theoretical level by highlighting how semioticians have disregarded the concrete embodied activity of the player involving an actual effort. In response to this, the paper claims that such an experiential dimension of the player's required effort can be studied by semiotics as a form of rhetoric which is used by videogames to convey potentially ideological content. To defend this idea, the paper is divided in four parts. The first part makes a distinction between actively and passively ideologic texts, identifying videogames as mass-culture product belonging mainly to the second category. In the second part, we deal with the problem of the semiotic study of ideology in games by distinguishing the study of their ideological content from the study of their specific forms. The third part of the paper presents three main theories of game studies concerning such specific forms, as related to three important schools of thought: a narratologist approach (represented by Aarseth), a proceduralist approach (represented by Bogost) and a cognitivist approach (represented by Grodal). Finally, in the last part we refer to the theories of both the textual legacy (Greimas, Fontanille) and the pragmatic legacy (Eco, Peirce, Rossi-Landi and Bankov) of semiotics to explain, in semiotic terms, the causes and effects of such a rhetoric of experience.

KEYWORDS: Ideology, Experience, Semiotics, Videogames, Rhetoric.

1. Introduzione

Lo studio interdisciplinare e accademicamente riconosciuto dei giochi digitali ha ormai venticinque anni, ed è stato un ventennio durante il quale tanto il tema dei contenuti ideologici dei videogiochi quanto quello delle loro specifiche forme retoriche è stato ricorrente. Una voce

* Università di Torino.

è stata però assente dal coro: quella della semiotica¹. Prendendo come esempio paradigmatico la riflessione semiotica italiana sul gioco, che nel contesto semiotico europeo presenta forse la più grande continuità (Colombo ed Eugeni 1996; Maietti 2004; Eugeni 2010; Meneghelli 2007, 2011, 2014; D’Armenio 2014, Thibault 2020), salta agli occhi come questi libri quasi non menzionino il tema dell’ideologia. I motivi di questo silenzio sono molteplici e complessi, ma uno di questi è senza alcun dubbio legato al fatto che i meccanismi di manipolazione, veridificazione e valorizzazione del gioco occorrono per lo più nel “fuori testo” e necessitano di tenere conto del giocatore in carne ed ossa.

Dal punto di vista del senso comune, infatti, non è difficile concepire l’idea che, in virtù dell’impegno (mentale e fisico) e del tempo richiesto al “lettore” da questa specifica forma testuale, quanto manifestato sullo schermo abbia una significatività non riducibile al contenuto semantico–narrativo. Peraltro, l’intero spettro degli effetti di immersività e di soggettività caratteristici del videogioco sono difficilmente separabili dall’attività richiesta al giocatore (Forceville e Kromhout 2013). Infine, lo sforzo di apprendimento e resilienza richiesto a chi gioca è esplicitamente al centro del design del videogioco (Juul 2013) in quanto usato per veicolare, tramite ricompense e sanzioni, i suoi significati (immaginiamo un gioco di corse con un solo bottone da mantenere sempre premuto dall’inizio alla fine). Persino i cosiddetti *idle games* (giochi “non impegnativi”) richiedono, o quanto meno prevedono, un impegno quotidiano legato al meta–gioco (loggarsi, svolgere compiti quotidiani, imparare e ricordare i modi più efficaci per ottenere ciò che si desidera). Conoscenza che dopo alcune settimane diventa un ostacolo alla progressione e diviene così una condizione per il piacere del giocatore (un esempio è *AFK Arena*, 2019). Se è dunque impossibile non riconoscere a questo “sforzo” un ruolo comunicativo e discorsivo, ed è persino banale riconoscere che ciò che compare sullo schermo ha un diverso senso per chi gioca e per chi guarda (Meneghelli 2005), rimane però il problema di come spiegare questa differenza di senso attraverso la semiotica. Proprio per questa difficoltà, molti fra i più importanti autori degli studi sul gioco digitale hanno criticato quanto prodotto dalla nostra comunità sul videogioco e talvolta persino negato *a priori* l’efficacia della nostra disciplina data l’apparente non–

1. Con il paradosso che ancora oggi non è raro vedere nel panorama dei game studies la teoria semiotica usata da non–semiologi per affrontare questo argomento (Hawreliak 2019).

linguisticità dell'atto ludico e l'iper-iconismo del virtuale (Maldonado 1992; Volli 2020). Fra questi, non fanno eccezione i tre studiosi al centro di questo paper: Aarseth (1997, pp. 24, 26, 40), Grodal (2003, p. 133) e Bogost (2007, p. 9).

Questo articolo vuole rimediare a questa criticità proponendo, da un lato, uno studio delle forme retoriche esperienziali dei videogiochi in quanto capaci di veicolare contenuti ideologici e indicando, dall'altro, alcune parti dell'epistemologia semiotica che sono capaci di giustificare un collegamento fra la dimensione retorica dei testi videoludici e una delle loro caratteristiche predominanti: il necessario impiego di tempo ed energie da parte di chi vi gioca e a cui ci riferiamo qui parlando di "sforzo" (Aarseth 1997). In altre parole, proporremo qui la tesi secondo cui l'esperienza videoludica, caratterizzata tanto dal coinvolgimento fisico-cognitivo dell'utente quanto dal dispendio del suo tempo e impegno, è di fatto una forma di retorica capace di veicolare delle valorizzazioni culturali che sono il risultato di manipolazione ed occultamenti discorsivi.

Difenderemo questa tesi in quattro passaggi. Primo, ricollegandoci al dibattito contemporaneo sull'ideologia semiotica, proporremo nella prima sezione una differenza fra testi attivamente e passivamente ideologici. Secondo, distingueremo uno studio dei contenuti ideologici dalle retoriche specifiche che sostengono questi contenuti. Terzo, esporremo le tesi principali di tre importanti autori dei game studies riguardo lo specifico comunicativo, retorico e ideologico del medium videoludico. Quarto, mostreremo in che modo gli aspetti osservati da questi tre autori siano spiegabili sia in termini di forme retoriche fondate sulla narratività che tramite l'eredità pragmatica della semiotica. Così, sebbene l'articolo sia incentrato sulle retoriche videoludiche, esso ambisce a dare un contributo teorico sia alla semiotica dell'ideologia che a quella dell'esperienza.

2. Ideologia attiva e passiva: il dibattito semiotico contemporaneo

Il recente rilancio del dibattito semiotico sull'ideologia ha implicato inevitabilmente la ridiscussione del termine stesso e fatto emergere le criticità legate alla sua generalità. Pensiamo all'idea di Rossi-Landi per cui ogni interazione umana è "intrinsecamente ideologica, essendo

un'articolazione particolare di una determinata progettazione sociale” (Borrelli 2019, p. 67), o a Keane (2018) per cui l'ideologia semiotica non è il prodotto di un certo un periodo storico o contesto culturale ma è una costante antropologica delle comunità umane legata alla dimensione riflessiva del loro usare segni. Vorremo partire proprio da questo recente dibattito e in particolare dall'intervento di Anna Maria Lorusso tenutosi nel marzo 2022 in occasione del ciclo di seminari curati da Simona Stano per L'Università di Torino². Durante questo intervento essa ha discusso due diverse concezioni di ideologia nel lavoro di Eco, esposte come due diversi stadi. La prima è la definizione presente ne *La struttura assente* (1968) che vedeva l'ideologia come “l'universo di sapere del destinatario e del gruppo a cui appartiene” (p. 146). La seconda è invece la riflessione del *Trattato* (1975) per cui l'ideologia diventa un problema di strategie di occultamento e falsificazione atte a manipolare l'interpretazione. In questa occasione, Lorusso ha proposto di ripartire esclusivamente dalla seconda per il rilancio degli studi semiotici sull'ideologia, ciò proprio per valorizzare la specificità del termine “ideologia” e dichiarando che da questa prospettiva i testi ideologici contemporanei sono in realtà molto pochi. Questa posizione è certo ragionevole, ma pone un problema sia al livello della semiotica applicata che al livello interdisciplinare. In effetti, la posizione di Lorusso ci costringerebbe ad affermare che un testo come il film del 1998 *Armageddon*, ovvero il racconto di come il mondo venga salvato da un gruppo di petrolieri americani maschi etero al 90% bianchi incaricati di piazzare una bomba nucleare su un asteroide, non sia ideologico.

Al doppio fine di non escludere i testi prodotti dall'ideologia dalle ricerche semiotiche e la semiotica stessa dal ricchissimo dibattito interdisciplinare contemporaneo su questo tema, in questo articolo vorremo fare una proposta che adatteremo in seguito, sperando così di mostrarne l'euristica. La nostra proposta si articola in due punti ed è la seguente:

1. Al fine di evitare un uso eccessivamente estensivo del termine “ideologia”, manterremo l'idea che sia possibile parlare di ideologia soltanto alla condizione che un certo sistema di valori sia proposto

2. <https://lexia.to.it/seminari-di-semiotica-2/>.

insieme a una qualche forma di occultamento o di manipolazione tale per cui esso paia l'unico possibile o valido, spesso proponendosi come ovvio o naturale (Barthes 1957). In questo senso, quasi mai un testo singolo può dirsi ideologico per il semplice fatto di proporre o riflettere una data valorizzazione al suo interno. A un livello teorico più generale, diremo che vi è ideologia solo laddove il processo di semiosi, per sua natura dinamico, venga interrotto e fatto stagnare così che un segno o insieme di segni perda tutte le sue virtualità.

2. Al tempo stesso, diremo che l'occultamento delle alternative a un dato sistema di valori può darsi nei testi in due diversi modi: attivo intratestuale e passivo intertestuale. I testi e le interpretazioni, infatti, assumono il loro senso anche rispetto al loro posizionamento in una data semiosfera ed enciclopedia. Postulando e promulgando cioè un *sensus commune* (Lorusso 2022). Questo sia dal punto di vista del loro progetto comunicativo a monte che dal punto di vista dell'atto interpretativo a foce per cui ogni testo è fondamentalmente un intertesto (Kristeva 1968; Barthes 1973b) e ogni interpretazione è il frutto delle semiosi precedenti (Eco 1990). Ora, nel momento in cui una grande molteplicità di testi/interpretazioni propongono valorizzazioni simili, essi diventano passivamente ideologici poiché insieme agli altri costituiscono un discorso sociale dell'ovvio che occulta quantitativamente le significazioni divergenti. Chiamiamo questa seconda modalità di occultamento "passiva intertestuale", la reputiamo tipica del prodotto della cultura di massa e tramite questa categoria diventa possibile evitare conflitti metalinguistici e studiare semioticamente i prodotti dell'ideologia che pur non presentando un occultamento o una manipolazione li presuppongono. A un livello teorico più generale, questa passività corrisponde al consolidarsi di abiti interpretativi che stabilizzano e fissano la semiosi entro una comunità di interpreti. Infine, dal punto di vista interdisciplinare questa prospettiva è in linea con le riflessioni post-marxiste incentrate sulla nozione di un *tacito* "apparato formale ideologico" (Althusser 1976 [1970], p. 12) e di un "sensus commune" come prassi ideologica operante che costituisce il reale e di cui ognuno è partecipe anche solo in virtù di fattori topologico-relazionali (Filippini 2012, p. 94).

3. Retoriche narrative vs retoriche esperienziali

La posizione appena esposta pone tuttavia il problema metodologico dell'analisi semiotica delle valorizzazioni interne a un solo testo o a una singola interpretazione. Ecco perché diventerà necessario aggiungere un terzo punto riguardante la nozione di "retorica":

3. I processi logici di valorizzazione interni a un singolo testo o discorso verranno chiamati "retoriche" ed in questo modo sarà possibile studiare l'ideologia passiva intertestuale come la ricorrenza di singole retoriche all'interno di una data semiosfera e comunità di interpreti. Infatti, se è vero che il testo singolo non è quasi mai ideologico, da punto di vista semiotico diremo che quasi sempre il singolo testo si presenta come retorico: dalla fiaba proppiana allo spot pubblicitario contemporaneo. Usiamo qui il concetto di retorica prendendolo da Barthes (1970) nel senso di "tecnica comunicativa di persuasione" legata tanto alle ideologie del contenuto quanto delle forma (*ibid.*, p. 10), ma scegliendolo anche in funzione del suo uso contemporaneo per cui, tanto in semiotica quanto a livello interdisciplinare (Eugeni 2014), esso indica delle *logiche non-necessarie di valorizzazione basate su un effetto di ovvietà/naturalizza che variano nella loro forma secondo il mezzo di comunicazione impiegato*. Le retoriche si definiscono così come insiemi di nodi strutturali e causali all'interno atti a promuovere una data credenza.

Messi insieme, questi punti definiscono un progetto di studio semiotico dell'ideologia che distingue non solo l'analisi dei testi e discorsi attivamente ideologici da quelli passivamente ideologici, ma anche l'analisi dei contenuti ideologici (il *cosa* naturalizzato) dall'analisi delle sue forme retoriche (il *come* della naturalizzazione). Riguardo queste ultime, che forse meglio definiscono l'apporto unico che una semiotica può offrire ad altre discipline, proponiamo l'idea che esse si presentino in due modi diversi.

Il primo si può rintracciare come forme discorsive, programmi narrativi e contenuti figurativi non-necessari e concatenati che tendono a non giustificarsi poiché il proprio della narrazione è precisamente quello di dover attualizzare poche virtualità fra molte possibili. Parleremo dunque di *forme retoriche semantico-narrative*. L'analisi di queste

logiche di valorizzazione in termini di possibilità alternative narcotizzate è ciò che ha caratterizzato molte delle prime riflessioni semiotiche sul tema dell'ideologia (Barthes 1957; Eco 1963, 1973, 1978). Possibilità rintracciate dai primi semiologi però non solo nei contenuti ma anche nelle forme discorsive, come nel caso della correlazione fra contenuti ideologici borghesi e romanzo (Barthes 1953). Così, l'affermazione fondativa di Barthes per cui non vi sono società umane senza narrazione (1966) pone in questa nostra prospettiva la narrazione come una delle forme retoriche per eccellenza.

La seconda modalità adopera invece delle valorizzazioni che nomineremo *retoriche esperienziali* proprio sulla base di come esse si sono socialmente e “ideologicamente” autodefinite (videogiochi e realtà virtuali come “esperienze” opposte ad altri tipi di testualità che eppure innegabilmente noi esperiamo) e che non possono più essere spiegate unicamente tramite la narrazione e la narrativa (e di conseguenza tramite l'epistemologia di una linguistica immanente) ma che sono spesso preposte a *sostenere* il contenuto ideologico. Esse si distinguono dalle precedenti per il loro valorizzare un dato oggetto tramite un forte effetto di soggettività legato alla dimensione estetica, protesica e pragmatica di un dato testo. Si tratta dunque di retoriche che coinvolgono non solo iconicamente ma anche *indicalmente* il corpo dello spettatore, i suoi sensi, le sue emozioni, e persino le sue risorse materiali e immateriali. Esse sono fondate su una forma di ricompensa che non è più direttamente collegabile alle rappresentazioni ideologicamente rassicuranti di cui parlava Eco³. In altre parole, si tratta di strategie pragmatiche mirate a costituire nel testo uno spazio atto ad accogliere e costruire una soggettività non meramente logico-funzionale del giocatore: un “luogo dell'esperienza e della decisione, della conoscenza e della responsabilità” (Vulli 2013, p. 268) caratterizzato da passioni riflessive quali orgoglio e vergogna.

L'idea di separare queste due sfere non è di certo nuova in semiotica e risale innanzitutto ai lavori di Kristeva che lamentava precisamente l'incapacità di tale disciplina di cogliere questi aspetti passionali (per noi esperienziali) in quanto slegati da un patto sociale (Moi 1986). Critica alla base della distinzione, poi adottata anche da Barthes, fra genotesto e fenotesto. Una distinzione che porterà, tuttavia, poi Kristeva ad allontanarsi dall'epistemologia semiotica. Diversi anni dopo, una

3. <https://www.youtube.com/watch?v=25TheTHzKoo>.

parte della comunità semiotica ha poi tentato di far rientrare questa dimensione entro il metalinguaggio e la tradizione semiotica testualista greimasiana riconducendo alcuni di tali aspetti esperienziali (Marrone 2005; Marrone, Dusi e Lo Feudo 2007), corporei (Fontanille 2011) e passionali (Pezzini 1991) ad un principio semantico–narrativo basato sul rapporto fra E/C. Postulando sostanzialmente che non vi sia esperienza significativa possibile fuori da una narrazione intersoggettivo–culturale. Un tentativo i cui esiti, a nostro giudizio, si sono purtroppo rivelati di fatto un riduzionismo non molto fertile⁴.

Questa lacuna teorica ha compromesso in partenza le possibilità per la semiotica di poter studiare efficacemente le ideologie derivanti dalle retoriche esperienziali di testi come i videogiochi che presentano una significazione fondata su questi aspetti estesici, protesici e pragmatici.

Prima di proporre le basi teoriche tramite cui la semiotica può dare oggi il suo contributo rispetto a queste retoriche dello sforzo, è però doveroso guardare a quanto è stato già detto nell’ambito dei game studies tramite autori che hanno esplicitamente affrontato il tema della specificità retorica dei videogiochi.

4. Retorica videoludica e game studies

Sin dalla nascita dei game studies vi sono diversi accademici che si sono occupati di videogiochi dal punto di vista delle loro specifiche retoriche e potenziali contenuti ideologici. Questo forse perché sin da subito il medium videoludico è stato studiato come una incredibile “learning machine” (Gee 2003). Con una significativa continuità, gli studiosi del gioco si sono interrogati tanto sull’esistenza di una ipotetica critica politica (Murray 1997; Eskelinen 2001) in *Tetris* (1984) quanto sulle strutture capitaliste di giochi come *Civilization V* (2010) che iper–valorizzano le società tecnologicamente avanzate (Hawreliak 2019, p. 5). Questo interesse, a sua volta, presuppone una ricerca mirata all’identificazione di un *unicum* della significazione videoludica che sia capace di cogliere la specifica forma retorica impiegata dai testi digitali e che

4. Un giudizio, questo nostro, che è d’altronde in linea non solo con Barthes (1973a) che a proposito del piacere (elemento retorico esperienziale per eccellenza) affermava di principio l’impossibilità di coglierlo tramite una logica grammaticale ma anche con lo stesso Greimas (1988) in quanto la sua celebre analisi della nostalgia è esplicita nel dichiarare che l’approccio semantico da lui ideato non permette di parlare dell’emozione stessa.

negli anni è stato identificato in modi diversi. In modo consono ai fini e allo spazio di questo articolo, ci limiteremo a esporre molto sinteticamente il pensiero di tre importanti autori interrogatisi sull'unicum significativo del gioco digitale e che lo hanno trovato in tre diverse parti: Aarseth, Grodal e Bogost. Lo faremo attraverso tre dei loro testi emblematici e che sono tutti critici verso la Semiotica.

Il primo dei testi è *Cybertext*, scritto da Espen Aarseth nel 1997. In questo libro fondativo di una narratologia dei testi videoludici, l'autore esprime l'idea che il proprio del senso videoludico sia da ritrovare in una cooperazione non più meramente interpretativa ma bensì produttiva. Giocare vuol dire fare uno *sforzo non triviale* (da cui il titolo di questo articolo) di selezione (e dunque non più solo mentale), e questa selezione è un lavoro che costruisce il testo stesso non solo dal punto di vista del piano dell'espressione (enunciati attualizzati) ma soprattutto dal punto di vista della significazione che il testo assume per chi lo gioca (enunciati assenti). Da cui la definizione dei videogiochi come letteratura ergodica, dalle parole greche "ergon" e "hodos" ovvero "lavoro" e "cammino". Vengono così conati i concetti di "scripton", stringhe di segni che appaiono al giocatore, e "texton" (*ibid.*, p. 62), stringhe del codice che sono le virtualità del testo. Questo proprio per mettere l'accento su una agency di chi gioca intesa come attività combinatoria atta a creare degli effetti di scelta. Viene così sottolineata l'impossibilità di comprendere il testo videoludico osservandone la sola superficie espressiva e la necessità di guardarne la struttura informatica (ipotesto) sottostante e nascosta che articola queste scelte (*ibid.*, p. 58). È infatti la coscienza di queste possibilità messa insieme all'impossibilità di attualizzarle tutte a determinare il senso per chi gioca. Riferendosi a questo conflitto Aarseth userà i concetti di "aporia" e di "epifania" per descrivere il nucleo significativo dell'esperienza videoludica (*ibid.*, p. 91).

In parte in continuazione con Aarseth e in parte in opposizione con lui, il secondo testo di fondamentale importanza è *Persuasive Games* scritto nel 2007 da Ian Bogost. In questo libro, sia l'interesse per la retorica che la sua tesi principale sono da subito e chiaramente esplicitati:

Attingendo ai 2.500 anni di storia della retorica, lo studio dell'espressione persuasiva, offro un approccio generale su come la retorica funzioni unicamente nel software in generale e nei videogiochi in particolare. Nell'antichità classica, la retorica era intesa come arte

dell'oratoria... Seguendo queste tradizioni, questo libro suggerisce che i videogiochi aprano un nuovo dominio per la persuasione, grazie alla loro modalità rappresentativa fondamentale, la proceduralità. Io chiamo questa nuova forma retorica procedurale, l'arte della persuasione attraverso rappresentazioni e interazioni basate su regole piuttosto che la parola, la scrittura, le immagini o le immagini in movimento. (p. IX, traduzione nostra)

Come vediamo, vi è qui nuovamente la negazione di poter comprendere il modo in cui i giochi digitali veicolano messaggi guardando al piano dell'espressione. Qui, tuttavia, questa impossibilità viene esposta dall'autore nei termini di una significazione principalmente algoritmico-computazionale, opposta alla significazione linguistica (*ibid.*, p. 9), e che sfocia in una rappresentazione potenzialmente ideologica del mondo in termini gramsciani (*ibid.*, pp. 74–5). Bogost rivolge così tutta la sua attenzione all'intenzione autoriale inscritta nel codice e che chi gioca “subisce” in termini di comportamenti e ragionamenti indotti. Comprendere la significazione di un videogioco vuol dire guardare innanzitutto alle regole del gioco⁵ nei termini di quali processi il giocatore deve compiere per progredire completando gli spazi bianchi del testo tramite diverse interazioni (*ibid.*, p. 44). Giocare vuol dire completare concretamente su un livello esperienziale un sillogismo astratto esistente *in nuce* nel codice algoritmico (*ibid.*, p. 139). Non sorprende dunque che uno dei *case study* centrali nel libro sia proprio quello di “America's Army” (2002), videogioco simulativo utilizzato dalle forze armate militari, mostrando una perfetta corrispondenza fra i valori veicolati dell'esercito e le azioni di gioco valorizzate internamente al gioco (*ibid.*, pp. 78–9).

“Stories for Eye, Ear, and Muscles”, scritto nel 2003 da Torben Grodal, è il terzo e ultimo testo che descriveremo qui. Vi troviamo ancora una volta la critica ad approcci semio-linguistici incentrati sui segni rappresentati e sulla narrativa (*ibid.*, p. 133), ma questa volta partendo dall'osservazione che giocare vuol dire compiere realmente delle operazioni sensoriali e cognitive legate ad esperienze del vissuto del giocatore (*ibid.*, pp. 129–30). La prospettiva di Grodal, poi applicata anche al cinema (2009), introduce così una terza accezione dello sforzo

5. Recentemente Bogost ha fatto una autoriflessione su questa sua visione riconoscendone in parte i limiti (2021), sebbene tuttavia senza criticare in alcuna parte la teoria da noi qui esposta.

in termini di interazione incarnata che coinvolge direttamente il cervello ed il corpo dei videogiocatori al fine di produrre della significazione. Compare in questo articolo la nozione chiave di “learning” (*ibid.*, pp. 147–8) riferita all’apprendimento fisico e cognitivo richiesto per giocare che rende la ripetitività della pratica videoludica significativa proprio perché simula una dimensione esperienziale del reale. Una ripetitività che ha un ruolo chiave nella personalizzazione della dimensione emotiva del testo (*ibid.*, p. 150) e che spiega l’effetto di reale del virtuale nei termini di una *familiarità* costruita progressivamente e processualmente fino al raggiungimento dell’agire del mondo divenuto automatismo (*ibid.*, p. 148). Tesi che, in un successivo e complementare articolo (Grodal e Gregersen 2008) verrà poi ampliata facendo affidamento a tutta la terminologia legata alle teorie dell’*embodiment*.

Le teorie appena esposte non sono certo esenti da critiche (Giuliana 2021), non di meno, le loro idee sono ancora oggi centrali nel dibattito interdisciplinare e hanno creato delle vere e proprie eredità. Più importante, esse fanno luce su alcune innegabili criticità della teoria semiotica applicata ai testi videoludici. Riassumendole, possiamo affermare che l’efficacia semiotica su questo oggetto di studio dipende da una epistemologia della significazione capace di tenere conto:

1. Del lavoro di selezione e produzione (retorica delle possibilità);
2. Dell’esecuzione procedurale implicata nelle interazioni computazionali (retorica delle impossibilità);
3. Della cognizione incarnata e della dimensione soggettivo–esperienziale (retorica delle familiarità).

Se la semiotica vuole poter studiare efficacemente le ideologie presenti nei testi videoludici e consolidare un suo proprio approccio allo studio dell’ideologia che sia trasversale alle sue forme, deve di conseguenza innanzitutto trovare nella propria epistemologia gli strumenti necessari per descrivere queste diverse modalità retoriche. Tale operazione è ciò che ci proponiamo di fare nella prossima sezione.

5. Concepire semioticamente lo sforzo come una retorica

Guardando ai lavori di alcuni semiotici contemporanei specializzati sul ludico, è in realtà possibile vedere come le loro analisi tengano conto di diversi aspetti delle retoriche videoludiche menzionate nella sezione precedente. Un esempio sono i recenti lavori di Thibault e Cassone (2016, 2019) su due temi particolarmente adatti allo studio dell'ideologia: la Storia e la religione. Inoltre, una generale sensibilità verso la dimensione metaforica e significativa *dell'azione motoria efficace* può anche essere ritrovata sia in Italia (D'Armenio 2014) che fuori dal panorama italiano (Fanny Georges 2013; Barnabé 2017).

Allo stato attuale, tuttavia, queste considerazioni mancano sia di una vera e propria formalizzazione che di una vera e propria giustificazione epistemologica dal punto di vista della loro dimensione retorica e cioè del rapporto fra *sapere e credere* (Greimas 1983) soggiacente al *fare*. In questa ultima sezione vorremmo mostrare come l'epistemologia semiotica contenga già in sé alcuni punti prospettici forti che sono perfettamente atti a tenere conto degli aspetti retorici sopramenzionati.

Ciò ha però un prerequisito fondamentale: riconoscere il corpo e lo sforzo come fattori determinanti dei processi di significazione, spiegabili attraverso una teoria semiotica generale che sia capace di rinunciare al primato della lingua in favore di un primato del linguaggio (Paolucci 2016, 2017).

Riconoscere alla corporeità e alla sua cognizione un ruolo centrale nella significazione, sembra diventare sempre più accettato nella teoria semiotica generale (Paolucci 2020, 2021) e in particolare nello studio dei media (Eugeni 2010; Dusi 2014) e videogiochi (Giuliana 2018, 2021). Dati i limiti di spazio, non discuteremo dunque di questo punto.

Meno ovvio è invece il riconoscimento di uno statuto semiotico alla dimensione del "costo" richiesto dalle pratiche di fruizione dei testi. Voler considerare questo aspetto sembra infatti violare potenzialmente non soltanto le precauzioni epistemologiche della semiotica testualista di Greimas (1976) ma persino quelle della semiotica interpretativa di Eco (1979). Tuttavia, è proprio nella narritività greimasiana e nell'eredità pragmatista della semiotica echiana (Paolucci 2018a, 2018b), che possiamo trovare una solida base per i nostri scopi.

5.1. Sforzo come Narrazione

Sebbene il termine “videogioco” comprenda testi drasticamente diversi, è quanto meno possibile riconoscere un principio narrativo nello sforzo richiesto ai giocatori del testo videoludico tipico. Questo stereotipo comprende quattro elementi distintivi:

1. Una condizione di vittoria e di sconfitta sia nel breve (fine del livello) che sul lungo termine (fine del gioco);
2. La presenza di regole che regolamentano le modalità di questa vittoria e che sono in larga parte implicite;
3. La necessità di un apprendimento delle regole di azione dal punto di vista logico (es: evitare i burroni) indissociabile dall'apprendimento delle regole di interazione (come usare il controller per far muovere il personaggio) dal punto di vista pratico;
4. Una progettazione basata sul *trial and error* per cui la vittoria dipende non tanto da un apprendimento “a monte” delle regole ma dalla capacità di chi gioca di far tesoro delle esperienze passate.

Alla luce di questi quattro elementi, diviene evidente riconoscere nella pratica del gioco una narratività che chiamiamo qui *specchiata*. Questa proposta non è sostanzialmente nulla di nuovo da un punto di vista teorico in quanto non è altro che l'applicazione di una semiotica delle pratiche fondata epistemologicamente da Fontanille (2008). Ciò che cambia è l'orientamento di questa narratività alla base della narrazione del testo. Un esempio qui varrà più di mille spiegazioni: nel videogioco di genere picchiaduro *Street Fighter 2* (1992), è possibile giocare con un personaggio “Ryu” di cui ci viene raccontata la storia nei termini di un combattente che ha dedicato tutta la sua vita all'allenamento e che non desidera altro nella vita che vincere i propri scontri e superare ogni sfida. Questa storia, tuttavia, può essere rappresentata sullo schermo solo a patto che il giocatore abbia a sua volta abbracciato la sfida come *Ov*, si sia effettivamente allenato acquisendo una certa capacità cognitivo-manuale prima assente (Competenza) e abbia concretamente usato quanto appreso durante l'allenamento per superare tutte le prove presenti nel gioco (Performance) che sono man mano sempre più difficili. Ai fini della riflessione sull'ideologia e sulle sue retoriche, ciò che è di grande interesse è che in questo modo i valori

retorici espliciti della narrativa, ovvero la vittoria tramite allenamento e l'importanza del dominio del proprio insieme mente–corpo, sono iscritti *implicitamente* nelle regole di interazione del gioco come *assiologie* in quanto prerequisiti per poter accedere alla Sanzione finale positiva. In questo modo le assiologie dei valori culturali rappresentati sul livello discorsivo vengono trasposte tramite delle isotopie multimodali (Giuliana 2018; Hawreliac 2019) sul piano esperienziale in funzione della dimensione performativa del testo videoludico. Ciò è vero a tal punto che il filosofo Chris Goto–Jones (2016) ha descritto i videogiochi di genere picchiaduro come veri e propri *manifesti* dei valori delle arti marziali. Pur non avendo qui abbastanza spazio per dimostrarlo, ciò accade non solo per il picchiaduro ma per molti generi diversi: pensiamo per esempio alla valorizzazione della coordinazione mano–occhio e al rispetto degli ordini nei giochi sparattutto militari di cui parlava Bogost, ma anche a come la rappresentazione di una scena d'amore fra l'avatar di chi gioca e un personaggio finzionale richieda spesso di dover dedicare tempo ed attenzione a quest'ultimo (Giuliana 2019). Da cui l'idea, fondamentale, di un *merito agentivo* della sanzione positiva: merito che è in sé una retorica per cui la difficoltà di un gioco non è mai insignificante e può spesso essere parte del messaggio veicolato.

5.2. Sforzo come Pragmatica

Al fine di poter cogliere e spiegare pienamente i processi retorici dell'esperienza, è ora necessario integrare la narratività specchiata con un approccio più vicino all'eredità pragmatica della nostra disciplina.

Senza dubbio, il punto di partenza per una descrizione pragmatica dell'attività dell'interprete durante la fruizione del testo risiede nel concetto echiano di cooperazione, che da interpretativa diventa ora anche enunciativa. Perché un videogioco abbia senso per il suo giocatore, infatti, egli deve attualizzarne i suoi enunciati visivi virtuali tramite una pratica (Eco 1962; Meneghelli 2007). Questo primo punto è fondamentale non soltanto perché ci permette di tenere in considerazione la dimensione agentiva del giocatore, ma soprattutto perché riconoscere una dimensione enunciativa all'interno della pratica del gioco vuol dire inevitabilmente poterne spiegare *in nuce* gli effetti di soggettività (Paolucci 2010, 2020). La preoccupazione principale di Eco rispetto a questa attività, tuttavia, riguardava non il valore che essa ha per chi la

compie ma i processi cognitivi richiesti dal testo al fine che una data interpretazione si attualizzi. In tal senso, la nozione di cooperazione enunciativa non spiega da sola la differenza di senso dovuta all'*effort*.

Per dare conto invece di questa *proprio-valorizzazione* che è il fulcro retorico dei testi videoludici, utilizzeremo tre diversi autori.

Il primo autore utile ai nostri fini è Charles Sander Peirce. Filosofo che citiamo qui per uno dei suoi lavori forse meno usati dalla comunità semiotica europea: la sua riflessione sull'epistemologia delle scienze. Nel contesto di questa riflessione, Peirce usa la nozione di "economia induttiva" per affrontare il problema della selezione di una data ipotesi fra molte altre valide possibili e afferma che l'istituzione delle ipotesi scientifiche dominanti di una certa comunità di interpreti dipendono da fattori pragmatici quali tempo, sforzo, energia e denaro (Rescher 1976, p. 72). Alla luce dell'opera di Peirce, sarebbe tuttavia molto improbabile credere che quanto appena affermato sia vero solo per le ipotesi scientifiche. Al contrario, queste riflessioni di Peirce suggeriscono l'esistenza di un criterio di parsimonia che guidi quasi inconsapevolmente le nostre ipotesi in tutti i contesti induttivi (Brown 1983), al punto da spingere la mente umana a ritenere vera la risposta "più semplice" in quanto la più economica. Questa estensione del criterio economico dal discorso scientifico al contesto induttivo ci permette di applicarlo anche a tutti quei manufatti culturali tradizionalmente dalla semiotica che richiedono appunto una intensa attività inferenziale ed ipotetica (Eco 1979). Come conseguenza di ciò, esiste una prima potenziale legittimità semiotica del rapporto fra senso e sforzo nei termini di logiche secondarie di veridizione guidanti le ipotesi elaborate durante la fruizione dei testi. Fedelmente al *circuito dell'habit* (Lorusso 2015), inizialmente le scelte del giocatore sono *consciamente* prese in termini di una *convenienza* (Tiercelin 2018), ma così facendo creano un *habit* di cui si diventa presto *inconsci* delle valorizzazioni messe in atto. Nel caso del videoludico, queste logiche saranno fondate su due diversi aspetti. Il primo riguarda la bogostiana iscrizione algoritmica delle regole del gioco che costituiscono un vero e proprio sistema di convenienza. Giocare vuol sempre (Thibault 2020) dire compiere qualche scelta, e saranno le invisibili matematiche del gioco a costituire assiologicamente il senso di molte scelte nei termini di ciò che in un dato mondo possibile è scoperto in prima persona e induttivamente da chi gioca come vero in quanto conveniente. Il secondo aspetto,

diversamente, riguarda la tesi di Grodal di una iscrizione corporea del significato nelle esperienze virtuali. Da questo punto di vista, diventa possibile spiegare in termini semiotici alcuni degli effetti di soggettività e di realtà, effetti fondamentali delle retoriche esperienziali, sulla base del senso di intuitività indissociabile dal coinvolgimento corporeo e cognitivo richiesto da testi videoludici. In altre parole, l'effetto di reale del virtuale viene semioticamente costruito sulla base di ciò che in termini peirciani sono dei *beliefs* e implicano il vero in quanto ovvio/abituale (Giuliana 2022). Un ovvio che trova il suo fondamento non più nella dimensione culturale–storica ma nella propriocezione e cognizione del soggetto incarnato.

Le riflessioni epistemologiche di Peirce sulla scienza hanno però due punti deboli. Prima di tutto non permettono di cogliere pienamente la complessità del pensare ed agire umano che, innegabilmente, non può essere ridotto al solo principio di economia. Proprio osservando le pratiche dei videogiocatori⁶ (*speedrun*, metagioco, etc.) appare evidente che in questi artefatti vi è un plusvalore interpretativo legato proprio alla possibilità di una attuazione del *non–necessario* e persino del non–conveniente. Vale dunque per lo studio di queste retoriche videoludiche la stessa cautela che caratterizza tutta la semiotica interpretativa e della cultura: il testo non è equivalente al suo senso, che è nullo senza una azione di cooperazione del suo lettore.

La rivelazione di una struttura retorica algoritmica riconducibile ad una ideologia non basta dunque per sé a giustificare la credenza o persuasione del suo giocatore.

Inoltre, queste riflessioni di Peirce non riescono a cogliere un aspetto fondamentale dello sforzo ovvero il suo valore di produzione. È qui Ferruccio Rossi–Landi il semiologo della tradizione pragmatica e opposto al primato della linguistica (Calefato 1991) che può esserci d'aiuto su questo specifico punto in quanto la sua riflessione è fortemente basata su una nozione di lavoro in relazione con quella di valore. Per l'autore, la produzione di enunciati all'interno di un sistema semiotico–linguistico non può essere compresa senza la nozione di valore–lavoro “cioè del valore di un determinato oggetto, in questo caso linguistico, come prodotto di un determinato lavoro linguistico.” (Petrilli e Ponzio 2022, p. 112). Attività produttrice che a sua volta viene distinta in *lavoro* (o ripresa di prodotti del lavoro) e *attività* sulla base di una

6. Ringrazio il Professor Riccardo Fassone per avermi suggerito questa riflessione.

differenza fra ciò che è socialmente programmato (negando di fatto l'autonomia del soggetto) e non programmato (*ibid.*, p. 7). Tornando ai testi videoludici, possiamo ora spiegare la differenza di senso esposta precedentemente nei termini di un *lavoro* e di una *attività* richiesti al giocatore per attualizzare gli enunciati che costituiscono il piano dell'espressione. "Lavoro" nella misura in cui la creazione di enunciati in un videogioco avviene tramite la combinazione di elementi del repertorio (Thibault 2020) secondo regole sintagmatiche e contestuali di una matrice (Ferri 2007; Thibault 2020) che sono programmate nel duplice senso del design e dell'informatica. Da questo punto di vista, giocare è effettivamente una pratica funzionalmente simile al parlare comune così che, per fare un esempio didascalico, aver deciso di far saltare Mario per raccogliere una moneta è una pratica appresa e azione intrapresa dal singolo ma che non gli appartiene in quanto individuo e riflette conseguentemente un valore di appartenenza ad una ideologia comunitaria. In altre parole, un dato modo di giocare si riflette in un dato darsi degli enunciati del piano dell'espressione che implica una certa "ubbidienza passiva" a un programma d'azione prodotto dagli autori del gioco, programma che è sposato da tutti i suoi parlanti che si riconoscono come comunità tramite un *giocare comune*. Al tempo stesso, però, il proprio del ludico è precisamente quello di poter eccedere il necessario, di essere gioco in quanto spazio possibile (Bartezzaghi 2016), e cioè di darsi come *attività*. Da questo punto di vista, ogni enunciato del giocare assume il suo senso in opposizione a tutti gli enunciati possibili alternativi tramite le virtualità del gioco. Così si spiega il senso di quei giocatori che hanno impiegato il loro *effort* per finire il gioco di *Super Mario* senza mai raccogliere alcuna moneta⁷, facendo emergere, tramite un diverso modo di enunciare, il senso ideologico che era implicito nel giocare comune. Se è dunque sempre possibile una guerriglia (Eco 1973) interpretativa davanti a testi ideologici tradizionali, allo stesso modo è possibile una guerriglia enunciativa nei testi videoludici.

Quanto abbiamo visto non riesce tuttavia ancora a cogliere del tutto il modo in cui i videogiochi riescano a valorizzare degli specifici oggetti rappresentati sul piano della manifestazione in relazione ad un individuo in carne ed ossa. Per fare ciò, bisogna dunque guardare a un ultimo

7. <https://www.youtube.com/watch?v=FcPtD9p9P68&t=129s>.

autore contemporaneo formatosi sull'eredità pragmatica echiana: Kri-stian Bankov.

Durante la riflessione dell'autore bulgaro sul tema della significazione del segno monetario, egli ha sottolineato la rilevanza semiotica di un principio di carenza (*scarcity principle*) che lega la disponibilità di un certo oggetto al suo valore sistemico (*ibid.*, 2018, p. 5). Questa carenza viene legata a fattori pragmatici esterni all'oggetto stesso, primo fra tutti il tempo (*ibid.*, p. 12), che influiscono sulla sua significazione. Riportando queste considerazioni ai videogiochi, è possibile capire come le valorizzazioni degli oggetti rappresentati sul piano dell'espressione avvengano connettendole direttamente con le valorizzazioni pragmatiche soggettive legate alle condizioni implicite per il loro ottenimento: difficoltà di esecuzione e tempo richiesto in primis. Ciò appare lapalissiano alla luce delle complesse economie che sono caratteristiche di molti videogiochi (vite, valute, materiali, etc.), ma si applica anche a tutti quei giochi che apparentemente non ne presentano (es.: *Pong*) nel momento in cui guardiamo alla pratica del gioco. Diversi oggetti significano così semioticamente all'interno di sistemi differenziali basati su processi pragmatici legati alle loro interazioni e al modo in cui esse riposano sulle risorse reali di chi gioca. Una idea difesa dallo stesso Bankov nel suo più recente lavoro che si interessa esplicitamente della testualità videoludica (2022). Tornando all'esempio della narratività specchiata di Ryu, vediamo così come la fase della Competenza ha un effetto retorico perché mette in comune l'esperienza del vissuto e le risorse del giocatore (il tempo innanzitutto) con quelle dalla finzione narrativa. Questa dimensione valoriale–pragmatica dell'interazione videoludica è ciò che fonda semioticamente il reale del virtuale, e l'effetto di realtà che ne deriva può essere usato come una retorica discorsiva di veridizione e valorizzazione a scopo ideologico.

In conclusione, vediamo come una epistemologia semiotica unificata sia capace non solo di accogliere le tre prospettive della sezione precedente ma anche di tenerle insieme, auspicabilmente superandone alcuni limiti e aumentandone l'efficacia critica.

6. Conclusioni

Partendo dal presupposto che un rilancio dello studio semiotico dell'ideologia non possa fare a meno di una metodologia di analisi capace di tenere conto delle sue forme retoriche agenti in vari tipi di testi e discorsi, in questo articolo abbiamo proposto come superare alcuni limiti teorici e metodologici contemporanei rispetto allo studio delle retoriche videoludiche. In particolare, abbiamo mostrato come ciò che nei *game studies* è stato scoperto sulle retoriche ideologiche possa essere spiegato tramite la semiotica, e ciò con risultati inediti e complementari rispetto al punto di partenza. Specificatamente, questo articolo ha proposto sia dei riferimenti teorici generali (in particolare rispetto allo statuto semiotico del “lettore in carne ed ossa”) che una specifica metodologia di analisi delle retoriche potenzialmente ideologiche nei testi videoludici. Questa può essere articolata nei seguenti 8 passaggi:

1. Distinzione tra una ideologia attiva o passiva del testo;
2. Distinzione di retoriche contenutistiche e formali;
3. Distinzione tra retoriche formali narrative ed esperienziali;
4. Analisi della narratività specchiata in termini di isotopie e valorizzazioni multimodali;
5. Messa in rapporto delle unità culturali rappresentate con il loro costo–valore pragmatico entro un sistema differenziale;
6. Messa in rilievo delle economie induttive e dei *beliefs* impliciti;
7. Messa in luce del lavoro enunciativo richiesto per il “parlare comune” e ricerca nella semiosfera di “guerriglie” divergenti;
8. Sistematizzazione e unificazione dei risultati ottenuti da 2 a 7 (prospettiva multimodale e intersemiotica).

Non rimane ora che mettere sul banco di prova questa proposta, interessata non solo a migliorare lo studio di nuove forme di testualità ma anche a ridare alla semiotica un ruolo centrale nel dibattito contemporaneo sul tema dell'ideologia attraverso il necessario allargamento del suo strumentario d'analisi (Leone 2011).

Riferimenti bibliografici

- AARSETH E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore–London.
- ALTHUSSER L. (1976 [1970]) “Idéologie et appareils idéologiques d’État. (Notes pour une recherche)”, in *Ouvrage de Louis Althusser, POSITIONS (1964–1975)*, Les Éditions sociales, Paris, 67–125, http://classiques.uqac.ca/contemporains/althusser_louis/ideologie_et_AIE/ideologie_et_AIE.html.
- BANKOV K. (2018) “Scarcity and Meaning: towards a Semiotics of Economic Transaction”, in P. Cobley e A. Alteanu (a cura di), *Semiotics and its Masters*, vol. 2, De Gruyter Mouton, Berlin, 111–28.
- . (2022) *The Digital Mind: Semiotic Explorations of Digital Culture*, Springer, Berlin.
- BARTEZZAGHI S. (2016) *La ludoteca di Babele*, Utet, Torino.
- BARNABÉ F. (2017) “L’énonciation vidéoludique : analyse du jeu Portal”, in M.G. Dondero, A. Beyaert–Geslin e A. Moutat (a cura di), *Les plis du visuel. Réflexivité et énonciation dans l’image*, Lambert–Lucas, Limoges, 155–78.
- BARTHES R. (1957) *Mythologies*, Seuil, Paris.
- . (1966) *Introduction à l’analyse structurale des récits*, “Communications”, 8: 1–27.
- . (1972 [1953]) *Le degré zéro de l’écriture*, Seuil, Paris.
- . (1973a) *Le plaisir du texte*, Éditions du Seuil, Paris.
- . (1973b) “Texte (théorie du)”, *Encyclopaedia Universalis*.
- . (2002 [1964]) *Elementi di semiologia*, a cura di G. Marrone, Einaudi, Torino.
- . (2011 [1970]) *La retorica antica. Alle origini del linguaggio letterario e delle tecniche di comunicazione*, Bompiani, Milano.
- BOGOST I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge.
- . (2021) “Persuasive Games, A Decade Later”, in T. de la Hera, J. Jansz, J. Raessens e B. Schouten (a cura di), *Persuasive Gaming in Context*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 29–40.
- BORRELLI G. (2019) “Modi di produzione” e “ideologie” come sistemi segnici. Rossi–Landi e la semiotica della “riproduzione sociale”, *Post–Filosofie*, 12: 61–81.
- BROWN W.M. (1983) *The Economy of Peirce’s Abduction*, “Transactions of the Charles S. Peirce Society”, 19(4): 397–411.
- CALEFATO P. (1991) *Segno, valore, riproduzione sociale: su Ferruccio Rossi–Landi*, “Idee”, 18: 85–101.

- COLOMBO F. e R. EUGENI (1996) *Il testo visibile*, Carocci, Roma.
- D'ARMENIO E. (2014) *Mondi paralleli. Ripensare l'interattività nei videogiochi*, Unicopli, Milano.
- DUSI N. (2014) *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti e passioni*, Mimesis, Milano.
- ECO U. (1973) *Il costume di casa. Evidenze e misteri dell'ideologia italiana degli anni sessanta*, Bompiani, Milano.
- . (2011 [1990]) *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano.
- . (2013a [1963]) *Diario minimo*, Bompiani, Milano.
- . (2013b [1979]) *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano.
- . (2013c [1962]) *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano.
- . (2013d [1975]) *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.
- . (2015 [1978]) *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, Bompiani, Milano.
- . (2016 [1968]) *La struttura assente*, La nave di Teseo, Milano.
- Eskelinen M. (2001) *The gaming situation*, "The International Journal of Computer Game Research", 1(1), <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- Eugeni R. (2010) *Semiotica dei Media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma.
- . (2014) "Rhetoric, Film and –", in E. Branigan e W. Buckland W. (a cura di), *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, Routledge, London, 408–12.
- FERRI G. (2007) "Narrating machines and interactive matrices: a semiotic common ground for game studies", in A. Baba (a cura di), *Proceedings of the Digra 2007 Conference*, 466–73. <http://www.digra.org/digital-library/publications/narrating-machines-and-interactive-matrices-a-semiotic-common-ground-for-game-studies/> (ultimo accesso: 23/02/2023).
- FILIPPINI M. (2012) *Tra scienza e senso comune. Dell'ideologia in Gramsci*, "Scienza & Politica. Per Una Storia Delle Dottrine", 24(47): 89–106.
- FONTANILLE J. (2008) *Pratique Sémiotiques*, Presse Universitaire Française, Paris.
- . (2011) *Corps et Sens*, Presse Universitaire Française, Paris.
- FORCEVILLE C. e R. KROMHOUT (2013) *The source–path–goal schema in the videogames Half–Life, Heavy Rain, and Grim Fandango*, "Metaphor and the Social World", 3(1): 100–16.
- GEE J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave, New York.
- GEORGES F. (2013) *L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo: Le cas de Silent Hill*, "Nouvelle revue d'esthétique", 11: 51–61.

- GIULIANA G.T. (2018). “Quilting the Meaning. Gameplay as catalyst of signification and why to coop in game studies”, *Proceedings of DiGRA 2018 Conference*, Torino, <http://www.digra.org/digital-library/publications/quilting-the-meaning-gameplay-as-catalyst-of-signification-and-why-to-coop-in-game-studies/> (ultimo accesso: 23/02/2023).
- . (2019) *I kissed an NPC and I liked it: love and sexuality in digital games*, “Digital Age in Semiotics and Communication”, 2: 41–61, <http://ojs.nbu.bg/ojs/index.php/DASC/article/view/248> (ultimo accesso: 23/02/2023).
- . (2021) *Meaningfulness and Experience in Virtual Realities. Semiotics of a Digital Pla(y)typus*, Tesi dottorale, Università degli Studi di Torino, Torino.
- . (2022) *Believing the virtual: semio-philosophical fundaments and narrative consequences of experience in VR*, “RIFL — Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio”, (SFL)2021: 310–17.
- GOTO-JONES C. (2016) *The Virtual Ninja Manifesto: Fighting Games, Martial Arts and Gamic Orientalism*, Rowman & Littlefield International, Lanham.
- GREIMAS A.J. (1976) *Sémiotique et sciences sociales*, Seuil, Paris.
- . (1983) *Du sens II. Essais sémiotiques*, Seuil, Paris.
- . (1988) *De la nostalgie. Étude de sémantique lexicale*, “Annexes des Cahiers de linguistique hispanique Médiévale”, 7: 343–9.
- GRODAL T. (2003) “Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences”, in B. Perron e M.J.P. Wolf (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London–New York, 129–56.
- . e A.L. Gregersen (2008) “Embodiment and interface”, in B. Perron e M.J.P. Wolf (a cura di), *Video Game Theory Reader 2*, Routledge, London–New York, 65–83.
- . (2009) *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*, Oxford University Press, Oxford.
- HAWRELIAK J. (2019) *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*, Routledge, London.
- IDONE CASSONE V. e M. THIBAUT (2016) *The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games*, “Gamevironments”, 5: 156–204.
- . e ———. (2019) “I Play, Therefore I Believe: Religio and Faith in Digital Games”, in S. Natale e D.W. Pasulka (a cura di), *Believing in Bits: Digital Media and the Supernatural*, Oxford University Press, Oxford, 73–89.
- JUUL J. (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing VIDEO Games*, MIT, Cambridge.
- KEANE W. (2018) *On Semiotic Ideology*, “Signs and Society”, 6(1): 64–87.
- KRISTEVA J. (1968) *Le texte clos*, “Langages”, 3(12): 103–25.

- LEONE M. (2011) *Dall'ideologia linguistica all'ideologia semiotica. Riflessioni sulla smentita*, "Esercizi Filosofici", 6: 318–28.
- LORUSSO A.M. (2015) *L'abito in Peirce. Una teoria non sociologica per la semiotica della cultura*, "RIFL — Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio", SFL(2014): 270–81.
- . (2022) *L'utilità del senso comune*, Il Mulino, Bologna.
- MAIETTI M. (2004) *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, Milano.
- MALDONADO T. (2015 [1992]) *Reale e Virtuale*, Feltrinelli, Milano.
- MARRONE G. (2005) *La cura Ludovico*, Einaudi, Torino.
- , N. DUSI e G. LO FEUDO (a cura di) (2007) *Narrazione ed esperienza. Intorno a una semiotica del quotidiano*, Meltemi, Roma.
- MENEGHELLI A. (2005) *Pratiche di gioco e significazione in atto*, "Ocula", 6, https://www.ocula.it/archivio/txt/am_pratiche/meneghelli_pratiche.htm.
- . (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.
- . (2014) *Time out. Come i videogiochi distorcono il tempo*, libreriauniversitaria.it Edizioni.
- MOI T. (a cura di) (1986) *The Kristeva Reader*, Columbia University Press, New York.
- MURRAY J. (1997) *Hamlet on the Holodeck*, The Free Press, New York.
- PAOLUCCI C. (2010) *Strutturalismo e interpretazione*, Bompiani, Milano.
- . (2011) *The "External Mind": Semiotics, Pragmatism, Extended Mind and Distributed Cognition*, "VS", 112–113: 69–96.
- . (2016) *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 M.G. Dondero, A. Beyaert–Geslin e A. Moutat, *Les plis du visuel. Réflexivité et énonciation dans l'image*, Éditions Lambert–Lucas, Limoges, 53–68.
- . (2018a) *Three Pragmatist Legacies in the Thought of Umberto Eco*, "European Journal of Pragmatism And American Philosophy", X(1): 3–13.
- . (a cura di) (2018b) *Eco and Pragmatism*, "European Journal of Pragmatism And American Philosophy", X(1), <https://journals.openedition.org/ejpap/1082>.
- . (2020) *Persona: Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione*, Bompiani, Milano.
- . (2021) *Cognitive Semiotics: Integrating Signs, Minds, Meaning and Cognition*, Springer, Berlin.

- PETRILLI S. e A. PONZIO (2022) *Rossi–Landi e il pragmatismo*, “European Journal of Pragmatism and American Philosophy”, XIV(1), <https://journals.openedition.org/ejppap/2848> (ultimo accesso: 23/02/2023).
- PEZZINI I. (1991) *Semiotica delle Passioni*, Esculapio, Bologna.
- RESCHER N. (1976) *Peirce and the Economy of Research*, “Philosophy of Science”, 43(1): 71–98.
- THIBAUT M. (2020) *Ludosemiotica. Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi*, Aracne, Roma.
- TIERCELIN C. (2018) *The Economy of Research and the Proper Defense of Knowledge and Intellectual Virtues*, “Transactions of the Charles S. Peirce Society”, 54(2): 183–207.
- VOLLI U. (2013) “Riflessione e trascendenza di una maschera”, in M. Leone e I. Pezzini, *Semiotica delle Soggettività*, Roma, Aracne, 265–78.
- . (2020) “Archeologia semiotica del virtuale”, in F. Biggio, V. Dos Santos e G.T. Giuliana (2020) *Meaning–making in Extended Reality. Senso e virtualità*, Aracne, Roma, 21–4.