

I videogiochi di ruolo

Mondi di gioco ed esperienze interattive in single player

di Fabio Rose

Introduzione

Con questa tesi vogliamo individuare alcune caratteristiche importanti dei videogiochi di ruolo e degli elementi che via via hanno reso questo tipo di testi sempre più complessi. Con l'aiuto della semiotica vorremmo riuscire a esplicitare alcuni di quei meccanismi che rendono il videogioco un dispositivo produttore di senso e capace di strutturare dei mondi interattivi. Per fare ciò, percorriamo una breve strada di tappe significative della storia del videogioco di ruolo (video-gdr), consapevoli che ciò che si andrà a prendere in considerazione è solo una piccolissima parte rispetto a tutta la produzione testuale che c'è stata in questo campo.

Nel primo capitolo cercheremo di definire delle caratteristiche del videogioco come testo complesso e della pratica ludica del gioco di ruolo da tavolo da cui quello elettronico deriva. Parleremo poi di come si strutturano i diversi generi di video-gdr e di come essi riescano a “intrappolare” il videogiocatore.

Nel secondo capitolo prenderemo in considerazione alcuni giochi in particolare per cercare di mostrare alcuni elementi che rendono la pratica ludica di questo genere di giochi molto complessa e diversa da testo a testo. *Akalabeth: World of Doom* (1980) è uno dei primissimi giochi di ruolo e con la sua semplice struttura può aiutare nella comprensione dei meccanismi base di funzionamento. *Final Fantasy VII* (1997), un gioco in stile orientale creato appunto in Giappone, ha influenzato molto tutto il mondo e la produzione dei video-gdr. Poi metteremo a confronto alcune caratteristiche di *Neverwinter Nights 2* (2002), prendendolo in considerazione come un video-gdr di stampo classico, con *Oblivion* (2006), che invece presenta alcune caratteristiche differenzianti rispetto a molti videogiochi del suo genere. Infine, andremo ad analizzare alcuni aspetti di *Fallout 3*, gioco uscito nel 2008 che ha riscosso un enorme successo tra pubblico dei videogiocatori.

1.1 Il videogioco come testo complesso

Adottando una nozione semiotica di testo, pensiamo ad esso come qualsiasi oggetto “potenzialmente interpretabile da qualcuno” (Pozzato, 2001). Una nozione di questo tipo permette di includere nel concetto di testo una grande varietà di oggetti che possono presentare anche grandi differenze tra loro. Pensare di annoverare nella stessa categoria un libro, un videogioco e uno

spettacolo teatrale potrebbe a prima vista sembrare una forzatura, ma in realtà se si guarda ad essi come dei medium che possono essere utilizzati da qualcuno per produrre “pratiche significanti”, si capisce come inserirli in una stessa categoria possa essere una cosa sensata e proficua per le analisi. Se un libro o un film hanno dei confini che possono sembrare individuabili perché il loro spazio/tempo di fruizione si presenta abbastanza definito e l’unica cosa che non ha limiti è l’attività inferenziale del fruitore, il testo/videogioco presenta dei confini testuali imprevedibili. Per usufruirne, bisogna compiere azioni materiali che su schermo andranno a tradursi in azioni virtuali nel piano del discorso del testo videoludico. È, quindi, un testo che prevede un certo tipo di interazione, per certi versi paragonabile ad una interazione faccia a faccia. Ma mentre una conversazione, goffmanianamente, può essere vista come un “gioco” in cui le potenzialmente infinite e difficilmente definibili azioni che si possono compiere sono in realtà determinate da tutta una serie di fattori come peculiarità personali e influenze sociali, le azioni virtuali che si compiono con un videogame si configurano in un certo spettro di azioni possibili e sottostanti a determinate regole, cioè alla *grammatica del videogioco*, anche se una partita non è data da una struttura che ne stabilisce a priori lo svolgimento –altrimenti non sarebbe un gioco.

Un chiaro esempio può essere dato da *Pong* (fig. 1), uno dei primissimi videogiochi commercializzati che con la sua semplice struttura può aiutare nella comprensione. Si muove una barretta bianca per prendere la pallina e non farsi battere dall’avversario, che è la barretta dall’altra parte del campo, cercando di batterlo non facendogli prendere la pallina. Mettendo in campo delle abilità si può vincere o perdere, vincere subito con una certa facilità o superare il primo livello arrancando. Una partita quasi mai ha la durata di un’altra, ma le azioni ricadono sempre in un campo di possibilità previste.

Si parla, con Meneghelli (2007), di “..distinzione tra *game* e *play*, analoga a quella tra *langue* e *parole*.. [...] ..il *game* è il gioco in quanto sistema astratto, insieme di elementi virtuali e di regole per la loro combinazione; il *play* è invece il gioco giocato, processo messo in atto da un soggetto ..”. In *Pong*, il *game* è il sistema che prevede il muoversi delle barrette, la fisica della pallina e le relative sanzioni conseguenti ad una vittoria/sconfitta; il *play* è la partita, la sequenza di su e giù, quello che le azioni da performatore/spettatore portano il videogiocatore a compiere nei limiti del sistema *game*. “Questo fare enunciativo è in realtà molto limitato rispetto a quello dell’utente di una lingua naturale.. [...] ..il *game* è un sistema molto più chiuso” (*ivi*). Ma come per la lingua, anche le grammatiche del videogioco sono in continua evoluzione, e ora danno la possibilità di immergersi in mondi virtuali molto articolati in cui il ruolo del giocatore è determinato da attività molto più complesse.

Non è, però, solo il *play* come occorrenza testuale che deve essere oggetto dell'analisi semiotica, che deve occuparsi anche di come il videogiocatore, performatore/spettatore, attraverso l'utilizzo del dispositivo semiotico "videogioco" produce un'attività significativa. Non solo è il "testo terminale", come definito da Maietti (2004), a cui si deve rivolgere attenzione, ma soprattutto invece al modo in cui esso nasce dall'interazione di un soggetto la cui attività scaturisce da "effetti di senso" costruiti da questo dispositivo¹.

1.2 Un mondo di carta, parole e dadi

Il gdr è prima di tutto un gioco da tavolo. Ne esistono di vari tipi, ma il più famoso e giocato è sicuramente *Dungeons&Dragons*². Giocatori in carne ed ossa impersonano il proprio personaggio immaginario, che può essere di una particolare razza e caratterizzato da alcuni tratti fisici e mentali (la classe, le abilità, l'equipaggiamento e così via) che sono di solito evidenziati nel foglio che il giocatore ha in mano. Lo svolgimento del gioco viene raccontato, detto a parole, e a tirare le fila della partita c'è il "dungeon master" che descrive i luoghi, interpreta i personaggi non giocanti (png), fa muovere i nemici; tutte queste cose le fa seguendo alcuni manuali che contengono delle regole, descrivono i meccanismi dei combattimenti e di alcune azioni incerte –quindi il master è sì il creatore dell'avventura, enunciato rispetto ai giocatori, ma già è un enunciatario rispetto a chi crea le regole del gioco, anche se esse si presentano flessibili e adattabili da situazione a situazione. Molto si basa sulla probabilità; per fare un esempio, se si deve convincere un png a rivelare una informazione saranno determinanti: la caratteristica che determina il valore dell'abilità di cui si sta facendo uso (come "carisma" può influenzare l'abilità "persuasione"), l'uso di eventuali oggetti che modificano il valore abilità (un vestito seducente), il tiro di dadi che si andrà a fare e la resistenza del png a quella particolare azione. Probabilità numeriche, insomma, su cui influiscono le forze in campo, in un tentativo di sistematizzare in un mondo fantastico alcune possibilità offerte dal reale. Fondamentale in tutti i gdr è la *personalizzazione del personaggio*: più si fa "esperienza" più si avanza di livello, cioè si distribuiscono una serie di punti aggiuntivi alle varie caratteristiche e abilità; ecco che c'è una specie di "culto del personaggio", lo si vuole sempre più forte. La definizione che viene data da Viero nel suo sito "La maschera riposta" parte proprio dal personaggio:

¹ A questo proposito vedi Ferri, Gabriele, 2006: *Gdr, videogame e semiotica* su "Videoludica"

<http://www.videoludica.com/news/gamesigns/saggio-gdr-videogame-e-semiotica?lang=it>

² *Dungeons & Dragons* (abbreviato come D&D o DnD) è un gioco di ruolo (gdr) di genere fantasy, pubblicato per la prima volta nel gennaio 1974 grazie ai suoi ideatori, Gary Gygax e Dave Arneson (..) *D&D*, che ha fornito lo spunto alla nascita di tutto il filone editoriale legato ai giochi di ruolo, è, tra questi ultimi, di gran lunga il più diffuso e conosciuto, con una stima di circa 20 milioni di giocatori, traduzioni in molte lingue ed oltre 1 miliardo di dollari di vendite di libri ed accessori fino al 2004 (Wikipedia, voce "Dungeons and Dragons")

“..è gioco di ruolo qualunque gioco in cui uno o più partecipanti assumono i panni di un personaggio immaginario (o anche di un piccolo gruppo di personaggi immaginari) e ne gestiscono la caratterizzazione ..[..]. Questa definizione, come si vede, prescinde da qualsiasi valutazione sugli elementi che dovrebbero caratterizzare lo svolgimento concreto di un gioco di ruolo: che vi siano più combattimenti o più dialoghi non ha la minima importanza, finché c'è un giocatore che gestisce un personaggio immaginario diversamente plasmabile all'interno di un mondo plausibile.”

”Assumere i panni” non significa solo far muovere e combattere il proprio personaggio. Il “ruolo” è una vera e propria interpretazione che prevede comportamenti. Le storie dei gdr mettono sempre chi gioca davanti a scelte che andranno a delineare, anche lì con punteggi, le tendenze caratteriali del personaggio; spesso molti giocatori tendono a trasmettergli quello che loro farebbero veramente nella vita reale, altre volte invece si calano in altre “parti” (“il supercattivo che non lascia superstiti” oppure “l’impavido difensore dei deboli”). Questo sdoppiamento dell’identità del giocatore non è però solo presente nei gdr. Nelle analisi proposte da Greimas (1980) e Calabrese (1993), incentrate rispettivamente sul gioco degli scacchi e sui giochi di carte, emerge la compresenza di due livelli narrativi, uno interno e uno esterno al mondo del gioco, e di due diversi ruoli-identità che caratterizzano il giocatore. Tutto ciò è spiegato da Meneghelli (2009, pag 87):

Il meccanismo semiotico di raddoppiamento/sdoppiamento dei livelli narrativi può essere ricondotto alla capacità del gioco di strutturare pratiche ed esperienze vissute. In altre parole, poiché il testo ludico ha senso solo in relazione alla pratica di gioco, è possibile individuare la compresenza di due livelli pertinenti: alla rilevanza degli *eventi e delle azioni che accadono nel mondo del gioco* (livello 1) si affianca la rilevanza degli *eventi e delle azioni che costruiscono e modificano il mondo del gioco* (livello 0); alla *storia del gioco* (livello 1) si affianca la *storia del giocatore* (livello 0).

Questi due piani assolutamente non sono separati ma agiscono di continuo l’uno sull’altro, ed è proprio grazie a questa relazione che il gioco riesce a inserire il giocatore in un’esperienza coinvolgente in cui le oscillazioni tra i due piani contribuiscono a creare dei giochi di identità. Il giocatore è sì attore nel gioco, si mette nei panni di qualcos’altro che modifica e allo stesso tempo contribuisce a creare il livello 1, ma queste modificazioni avvengono tramite delle decisioni prese anche in base a ciò che il giocatore è a livello 0, cioè al suo bagaglio enciclopedico, a elementi contestuali, alle sue abilità logiche, mnemoniche e così via. Abilità e competenze che allo stesso tempo vanno man mano adattandosi agli avvenimenti che si svolgono a livello 1, che quindi a sua volta va ad influire sullo stato del giocatore a livello 0.

Il meccanismo di sdoppiamento nei gdr è forse ancor più evidente che in altri tipi di giochi da tavolo per via del suo stesso funzionamento. All’inizio di una partita, se già non lo si è fatto in una precedente, si deve costruire un personaggio attraverso una serie di caratteristiche e parametri che il gioco mette a disposizione. La proiezione del giocatore a livello 0, emersa dalle analisi condotte su

alcuni tipi di giochi, è qui esplicitata dalla prima fase del gioco. C'è la richiesta esplicita iniziale di uno sdoppiamento, una dichiarazione al giocatore del tipo: “scegli chi impersonerai durante la tua partita”. Questa scissione palese tra i due ruoli è quello che può permettere un'acquisizione di abiti interpretativi anche da “assassino” da parte di un giocatore senza che si debba pensare a qualche collegamento con quelli che adotta fuori dalla partita. Si evidenzia chiaramente una delle caratteristiche proprie dell'attività ludica: il suo carattere *situato e separato*. “.gli abiti interpretativi appresi e assunti dal giocatore tendono a rimanere attivi esclusivamente all'interno della pratica ludica stessa.” (Meneghelli, 2009, pag. 71) Ma in realtà quando si parla di pratiche legate all'attività umana si sa che le cose non vanno mai in una stessa direzione in modo assoluto. “Ciò non toglie che la reiterazione e la circolazione di tali abiti interpretativi all'interno di una porzione più o meno ampia di semiosfera possano portare a interessanti ricadute a livello macro” (*ivi*)³.

Indagando sui metodi con cui il master organizza le sessioni di gioco si possono delineare due tipi ideali di partita che si ricollegano alla distinzione operata da Callois (1967) tra *paidia* e *ludus*. Alcune partite possono essere impostate su una struttura narrativa forte, che vede il giocatore spesso costretto a fare i conti con eventi predeterminati (anche se vi sarà sempre una certa libertà di scelta sul modo di affrontarli). “Altri master hanno un approccio del tutto diverso di fronte alla preparazione di una sessione di gioco: non costruiscono una storia dettagliata fin da principio ma un semplice canovaccio che di solito prevede un punto di partenza e un punto di arrivo, o meglio uno scopo finale da raggiungere (liberare un prigioniero, sconfiggere una creatura, impadronirsi di un tesoro); dopodiché preparano con accuratezza le ambientazioni e lasciano che i personaggi giocanti vi scorrazzino dentro” (Viero, da “La maschera riposta”). Questo succede anche per quanto riguarda le versioni videoludiche dei gdr. La blasonata serie *Final Fantasy*, ad esempio, pur presentando molte caratteristiche che consentono ai titoli che la compongono di entrare in pieno tra il genere dei gdr, può essere pensata come un “film interattivo” se paragonata a gdr come *Baldur's Gate* o *Neverwinter Nights*, che portano sullo schermo un “pezzo” del mondo e delle regole di *D&D* e che presentano una struttura narrativa molto più flessibile.

In realtà, come nelle avventure cartacee, a livello narrativo nei video-gdr single-player (quelli multiplayer non sono contemplati in questa analisi) c'è sempre e comunque una “main quest”, un'avventura principale che funge da filo conduttore dell'intera avventura e ne segna l'inizio e la

³ Interessante è notare a tal proposito come spesso le credenze comuni possano rispecchiare, magari anche in modo grossolano e pregiudizioso, alcuni tratti di fenomeni del genere. Il classico giocatore di carte incallito e vincente viene associato, anche al di fuori di una partita, a dei tratti caratteriali, come “calcolatore”, come avesse un tipo di saggezza legata a doppio filo con furbizia, pazienza e freddezza. Il giocatore di ruolo viene invece visto da alcuni come un “nerd” sempre immerso in altri mondi, che sta rinchiuso con gli altri suoi simili a trafficare con giochetti, in un immaginario in cui rientrano anche *Magic:TheGathering* e *Warhammer*, pratiche ludiche molto differenti ma che hanno in comune il “vivere” in mondi inventati. A parte alcune tendenze all'eccessività, le pratiche di negoziazione di ruoli, che comprendono molte attività tra cui anche l'uso dei mess-media, sono un importante argomento di interesse socio-semiotico.

fine: una struttura base, uno schema narrativo canonico manipolazione-competenza-performanza-sanzione che il giocatore deve per forza realizzare se vuole finire il gioco. Su questo programma di base vanno in vario modo ad incrociarsi gli altri programmi narrativi secondari che sono opzionali ma modificano sia l'azione del soggetto che il suo "equipaggiamento modale" nel suo programma narrativo principale.

1.3 Questioni di generi

È negli anni '80 che iniziano a prodursi i primi giochi di ruolo elettronici. A grandi linee, nella prima metà del decennio si producono i primi videogiochi di ruolo "alla occidentale" per PC, come le serie degli *Ultima* o dei *Might and Magic* per sistema operativo DOS, anche se poi non mancarono delle traduzioni per piattaforme Commodore, Amiga o Atari. Nella seconda metà degli '80 iniziano anche a vedersi i primi videogiochi di ruolo "alla giapponese", come i vari *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, prodotti soprattutto per console come il NES (Nintendo Entertainment System) e il Sega Master System. All'inizio tra i due filoni c'è molta influenza e somiglianza reciproca ma pian piano emergono delle caratteristiche differenzianti tra i due generi che esistono e si sviluppano ancora oggi.

Innanzitutto è facile pensare a delle divergenze sul piano tecnico a livello di hardware data la diversità delle piattaforme di gioco, soprattutto rispetto al diverso sistema di controllo. Oggi invece, con la crescente convergenza tra PC e console, le cose sono molto cambiate, sia a livello di utente-tipo sia dal punto di vista tecnologico (gli hardware sono ora strutturati in modo molto simile e non è difficile operare delle traduzioni da una piattaforma all'altra; è possibile che un utente di console di ultima generazione giochi con mouse&tastiera o uno di PC con un joystick).

Quel che qui ci interessa di queste differenze è invece a livello di elementi strutturali del testo, che possono aiutare ad evidenziare quali siano gli elementi caratterizzanti che differenziano un videogdr da un altro. A grandi linee, si può affermare che quelli prodotti in occidente hanno avuto la tendenza a sviluppare la libertà di interpretazione del ruolo del personaggio, la complessificazione del sistema di interazione con il mondo di gioco, la flessibilità narrativa della storia, tutti elementi, come si vedrà, tra loro collegati; una tendenza verso la *paidia* insomma. I mondi fantasy in cui questi videogiochi sono inseriti, o che questi videogiochi creano, spesso derivano o da gdr da tavolo già esistenti (si pensi a *Baldur's Gate* o a *Neverwinter Nights* che riprendono mondo e regole di *D&D*) o da mondi creati ex-novo (la serie *The Elder Scrolls*) oppure anche da immaginari derivati da opere letterarie (per esempio *The Witcher* è ispirato dai libri dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski). Anche se hanno origini diverse, questi mondi hanno molti punti di contatto, ad

esempio alcune tipologie di creature come Trolls, Elfi, Orchi etc.; un immaginario, insomma, che la cultura di massa odierna può facilmente associare a quello creato dai libri di J. R. R. Tolkien. Una parte importante dell'attività ludica è occupata dalla gestione dei dialoghi, con cui il gioco consente al giocatore di strutturare buona parte di quella che è la sua attività interpretativa del personaggio. In molti di questi videogiochi occidentali è andata molto accentuandosi una vena gotica, a tratti si direbbe quasi horror: si pensi ad esempio ai due *Vampire: The Masquerade* e agli oscuri dungeon del primo *Diablo*.

L'orientamento dei gdr elettronici orientali è invece andato verso un gioco più tendente al *ludus*, con la creazione di storie complesse e affascinanti in cui spesso al giocatore non viene nemmeno chiesto di creare il suo personaggio ma di impersonarne uno o più d'uno con caratteristiche prestabilite. La trama abbastanza lineare vede per lo più lo schieramento dell'alter-ego videoludico dalla parte del bene, senza che venga lasciata troppa libertà di interpretazione del ruolo. Il mondo del gioco è creato ad hoc per il gioco ed è molto influenzato dalle produzioni di varie correnti artistiche orientali come i *manga* o gli *anime*: spesso si dice che i personaggi e i mondi di questi videogames abbiano un'aria "fumettosa" per via delle raffigurazioni con colori e tratti non tendenti al verosimile ma al fantastico. La serie più famosa è sicuramente quella dei già citati *Final Fantasy*, la cui storia "è diversa da capitolo a capitolo, ma l'universo del gioco è sempre familiare grazie a degli elementi ricorrenti" (Wikipedia, voce "Final Fantasy"). La pratica di gioco è incentrata, oltre che nel partecipare all'evolversi di una trama complessa condita con i drammi dei personaggi, sulla gestione strategica di un sistema formato da macroelementi come le scelte riguardo la crescita del personaggio, le modalità di combattimento e la gestione dell'inventario, l'esplorazione delle varie aree di gioco alla ricerca di oggetti magici. I dialoghi sono sì importanti per l'evolversi della storia, ma sono per lo più delle narrazioni su cui non si possono operare dei cambiamenti e il giocatore non può decidere l'allineamento dei comportamenti del suo alter ego.

Sono queste, comunque, delle considerazioni su tendenze generali che vanno prese con cautela. Ogni video-gdr, che sia in stile occidentale o orientale, così come ogni videogioco, ha alla base una sua grammatica, un sistema di vari insiemi di elementi su diversi livelli che struttura la posizione e l'azione possibile del giocatore. Affinché il meccanismo testuale funzioni adeguatamente c'è bisogno che questi macroinsiemi funzionino l'uno in relazione all'altro verso una specie di "scopo comune" in una strategia di enunciazione unitaria, strategia che cambia da gioco a gioco in base alle diverse intenzioni enunciative. Inoltre, i vari strumenti di cui il testo-game si serve non fanno uso di uno stesso sistema semiotico ma di "una pluralità di linguaggi di manifestazione" (Greimas, Courtès, 1986, voce "Sincrétiques, sèmiotiques"); è, insomma, un testo sincretico.

“Rielaborando la definizione di Greimas e Courtès, possiamo dire che un testo sincretico organizza linguaggi eterogenei in una strategia di comunicazione unitaria, cioè presenta marche sintattiche, semantiche, pragmatiche di *coesione* e *coerenza* che rimandano alla stessa istanza di enunciazione..” (Cosenza, 2008, pag. 19)

Non è per la semplice somma delle diverse forme di comunicazione -che usano diversi sistemi semiotici che canalizzano l'interpretazione attraverso una molteplicità di sensi- che il testo è sincretico, ma “è la loro combinazione specificatamente progettata per comunicare significati *ulteriori* rispetto a quelli espressi (per esempio) dal solo testo scritto o dalla sola registrazione audio” (*ivi*, parentesi e corsivo miei)

Gli elementi caratterizzanti dei videogiochi di ruolo, attraverso cui essi strutturano l'azione del giocatore e per cui i videogiochi si differenziano tra di loro, sono:

- il grado di flessibilità narrativa
- il grado di libertà concessa all'interpretazione
- la tipologia del mondo creato dal gioco (sia esso fantasy, storico, futuristico o altro) e quindi delle figure in esso presenti
- le modalità di crescita-evoluzione del personaggio connesse alle strategie di gestione-modificazione oggetti
- il bilanciamento tra le parti narrativa /interpretativa /strategica /combattiva
- i meccanismi che regolano il combattimento
- il diverso uso di punti di vista e di protesi del giocatore
- la strutturazione dell'interfaccia
- le modalità di esplorazione
-

Questi macroinsiemi si servono di vari elementi (marche semantiche) che, attraverso l'uso di diversi sistemi semiotici (che siano segni verbali, sonori, figurativi, simbolici etc.), sono interrelati tra loro (sintassi) per permettere al giocatore di interagire con un testo (pragmatica) in modo che esso risulti significativa, e ciò può avvenire solo se c'è un certo grado di *coesione* e *coerenza* tra gli elementi che lo compongono che fa emergere quei significati *ulteriori*.

Coesione e coerenza, nel caso dei videogiochi, non vogliono dire che tutti gli strumenti testuali sono orientati verso un'unica direzione : “spesso nei testi videoludici si cerca invece di creare *discordanze* tra strategie enunciative veicolate attraverso diversi linguaggi. (..) Queste discordanze però possono essere riportate a una strategia o a una coerenza superiore, riconducibile alla fondamentale instabilità della *relazione* tra giocatore e mondo del gioco..” (Meneghelli, 2009, pag 100).

Un sottogenere dei gdr elettronici è quello degli action-gdr, di cui i due Diablo (il terzo è in arrivo) costituiscono l'esempio più famoso. Un gdr action è sbilanciato di più verso la parte combattiva e per alcuni aspetti su quella strategica (cioè sulla gestione dell'inventario) che sulle altre, troppi dialoghi o un numero eccessivo di parametri da regolare rallenterebbero un continuum di combattimenti a ritmo elevato e di ricerca smaniosa di nuovi oggetti magici. Questi giochi vengono detti anche "hack'n'slash", e con essi si può provare una strana e coinvolgente sensazione di corrispondenza tra il click del mouse e il lancio di attacchi da parte del proprio ego digitale. Per riuscire nella creazione di un buon gioco del genere, quindi, nell'istanza di creazione dell'enunciazione è stata operata una scelta iniziale sui tratti semantici, sintattici e pragmatici da rendere pertinenti per riuscire a creare un testo in cui il ruolo principale del giocatore sia quello di fare lo sterminatore di mostri senza troppi fronzoli.

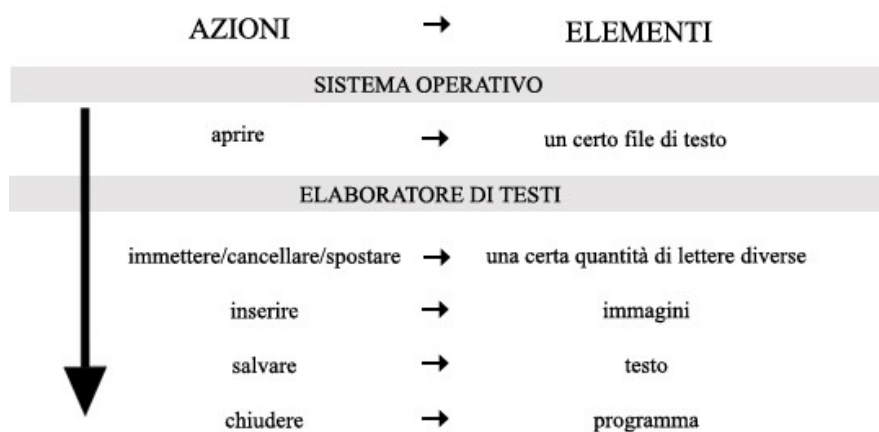
1.4 Io e il mio personaggio

Come già si è detto una caratteristica importante, trasversale ai diversi generi di gdr, tanto da essere discriminante nella stessa definizione del genere, è la caratterizzazione e l'evoluzione del personaggio (o dei personaggi) che si andrà ad impersonare nell'esperienza di gioco. Quel "culto del personaggio" è fondamentale, tanto che si può sentir dire da qualche giocatore che lo scopo principale è solo quello di voler diventare sempre più forti ed avere oggetti potenti e tanti soldi. Al di là del modo in cui ognuno di noi diversamente si rapporta alle varie esperienze, la caratterizzazione sia psichica, ma più che altro a livello di "potere", cioè di essere potenti nel gioco, è un fulcro di tutti i giochi di ruolo, che infatti spesso offrono avventure secondarie e dungeon nascosti con la promessa di nuovi tesori. Sarebbe interessante guardare al modo in cui l'evoluzione del simulacro del giocatore riesca ad "intrappolare" quest'ultimo in un tale meccanismo di coinvolgimento. Per farlo, si può iniziare con una osservazione ad un livello più pragmatico di ciò che il giocatore compie nelle fasi di gioco.

Uno dei primi gdr elettronici è *Akalabeth, World of Doom* (fig. 2a-2b) creato da Richard Garriot e distribuito per Apple II nel 1980. È il capostipite della famosa serie Ultima che ha fatto la fortuna del suo creatore, che venne ribattezzato Lord British come il re presente in alcuni episodi della saga. In questo primitivo video-gdr, che presenta un'interfaccia che richiama molto al sistema operativo DOS, risalta all'occhio il meccanismo base della comunicazione uomo-macchina attraverso un software.

Azioni su elementi è quello che, in pratica, si svolge nello schermo a vari livelli. Costanti su variabili. Costanti manipolatorie (che possono essere fornite da diversi strumenti) su elementi che ne subiscono gli effetti. Anche se questo avviene in modo diverso a seconda dei tipi di interfacce (si

guardi Cosenza, 2008, pag. 27 per una descrizione più completa), anche se in alcuni modi lo si fa attraverso metafore che si servono di simboli grafici o di diversi tipi di protesi, è questo il tipo di schema base del modo di operare di un utente con un'interfaccia software (non di un programmatore, che invece le interfacce le crea strutturando i tipi di azioni per gli utenti). Una sequenza potrebbe essere:



Un certo programma ci fornisce di alcuni strumenti di manipolazione da usare su alcuni elementi tramite un'interfaccia, permettendoci di svolgere la nostra *sintassi dell'azione interattiva*. Anche un *testo terminale* (vedi 1.1) di un videogames può essere visto in questi termini, in una visione non *in fieri* ma a posteriori.

In *Akalabeth: World of Doom* vi è un chiaro esempio di questo meccanismo, perché ancora più semplificato. Ad ogni lettera della tastiera corrisponde un oggetto del gioco oppure un movimento in base alla sua iniziale (F→food oppure N→nord) e premendola si azionerà l'azione che il gioco permette di fare su quell' oggetto-direzione in quel riquadro particolare (fig. 2a e 2b). Un funzionamento molto simile al bios del Windows.

Anche se nei moderni videogiochi le cose si sono molto complessificate, si può pensare di guardare nella stessa ottica ad alcune sessioni di gioco per poi successivamente scovare gli effetti di senso che *in fieri* portano il giocatore ad operare una certa combinazione di scelte.

Cercando di trovare un gioco di ruolo che possa rispecchiare con facilità molte caratteristiche dei gdr classici, prendiamo ad esempio la serie di *Neverwinter Nights* (due episodi con relative espansioni), diretto successore di *Baldur's Gate*. Alcune delle attività in cui il giocatore si trova coinvolto sono il combattimento, i dialoghi e la gestione dell'inventario e del personaggio (trovare, equipaggiare e modificare armi, creare pozioni e artefatti, scegliere e gestire le magie da utilizzare etc.). La visuale è in terza persona, il mondo rappresentato è in 2D con prospettiva isometrica in

Baldur's Gate (fig. 4) e in 3D in *Neverwinter* (fig. 5a-5b). La *protesi* (vedi Frascini, 2002, e anche in 2.2) principale del giocatore è il puntatore del mouse, con cui si fanno interagire le protesi-personaggio controllabili con il mondo di gioco. L'azione è qui più che altro in termini di scelte che vengono compiute con un click attraverso le finestre dello *spazio rappresentante simbolico* oppure direttamente sullo *spazio rappresentato* (vedi Colombo, Eugeni, 1996) se si vuol far muovere un personaggio o se c'è un'azione predefinita, non vi è *mapping* (Meneghelli, 2009) tra gli sguardi e i movimenti del giocatore con quelli della protesi-personaggio. Non si tratta di azione ma di strategia, anche perché si può mettere in pausa in qualsiasi momento e decidere con calma quali mosse compiere successivamente.

Ad esempio, una sequenza potrebbe essere: si decide di: far lanciare al proprio mago una magia protettiva → su se stesso o sui compagni; fare attaccare i propri guerrieri o barbari → uno tra i nemici; quando essi saranno stati sconfitti: raccogliere → un certo oggetto da un cadavere, mettendolo nell'inventario. Magari questo oggetto è un componente speciale con cui si può potenziare un'arma, così lo si mette insieme ad una spada in un bancone da mago, si lancia una determinata magia et voilà, ecco che la nostra spada che, per esempio, ora procura un danno da fuoco aggiuntivo al danno normale. Se successivamente si incontreranno dei nemici di ghiaccio, si saprà, attraverso l'uso della *memoria semantica*⁴, che quella spada creata in precedenza sarà più utile di una normale. Se invece si incontreranno dei nemici di fuoco, l'uso di quella spada sarà controproducente. Attraverso l'uso di vari dispositivi-simulacro che si combinano tra loro (ad esempio arma, oggetto magico, bancone da mago) si riesce a sfruttare una competenza che il giocatore e il suo simulacro hanno appreso precedentemente (ad esempio leggendo un libro di manufatti magici oppure semplicemente sperimentando), cioè il corretto uso combinatorio degli strumenti, per attivare una nuova competenza, cioè la possibilità di infliggere danni da fuoco attraverso un'arma. E' questo mettere in campo competenze acquisite attraverso un continuum del fare pregresso, formato da elementi collegati in vario modo, che "intrappola" il giocatore in un processo di pianificazione strategica per il miglioramento del proprio personaggio (nel caso di *Neverwinter* e *Baldur's*, i personaggi), per cui il giocatore può "sentirsi" un affamato di potere, un avventuriero a caccia di ricchezze. Le categorie narrative del potere e, in parte, del sapere, diventano obbiettivo del volere, e tutto questo può avvenire perché è il gioco che lo permette: diventano, insomma, *oggetti di valore*.

Anche il più insignificante click durante un combattimento è il risultato di operazioni della memoria pregressa del giocatore, una memoria che cresce assieme a quella della protesi-personaggio, che all'inizio della partita ha pochissime possibilità di diversificare il suo *modus operandi*. Nel loro evolversi i gdr hanno sempre continuato ad apportare nuovi tipi di azioni virtuali possibili, nuove

⁴ Per un approfondimento sull'uso della memoria enciclopedica si guardi Eco, 1984 e 1990.

costanti manipolatorie da applicarsi su un numero sempre maggiore di oggetti differenziati, ed ogni azione che si compie nel sistema di miglioramento del proprio personaggio può dare i suoi effetti anche a molta distanza temporale da quando è stata compiuta. Il giocatore nasce inesperto assieme al suo avatar, o comunque con poche abilità e possibilità, e pian piano si trasforma con lui.

Spesso l'espedito narrativo per far iniziare la partita di un video-gdr è la perdita di memoria del personaggio, che si risveglia e comincia di nuovo la sua vita scoprendo il mondo pian piano e cercando di montare i pezzi della sua vita precedente; il giocatore va a braccetto con il suo avatar. Emblematico il caso di *Fallout3*, in cui il personaggio nasce letteralmente all'inizio della partita (fig. 7b). Attraverso l'acquisizione di nuovi oggetti e dispositivi che mano a mano subentrano durante il gioco, crescono le possibilità di azione diversificata. Strategia è saper fare delle scelte, quindi più è complesso e flessibile il sistema più ci sono possibilità di vincere (o perdere) in modo diverso e più l'attività ludica è coinvolgente e gratificante.

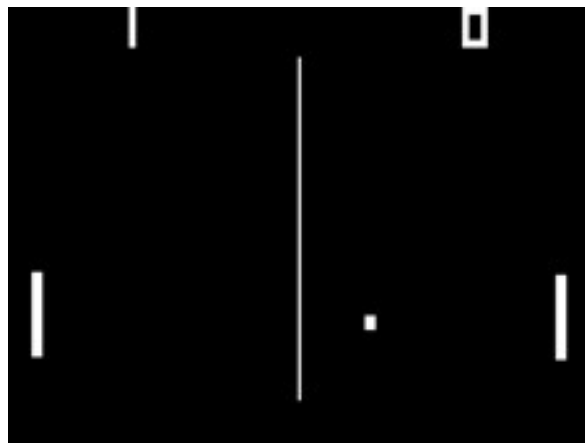


Figura 1 – Pong (1972)

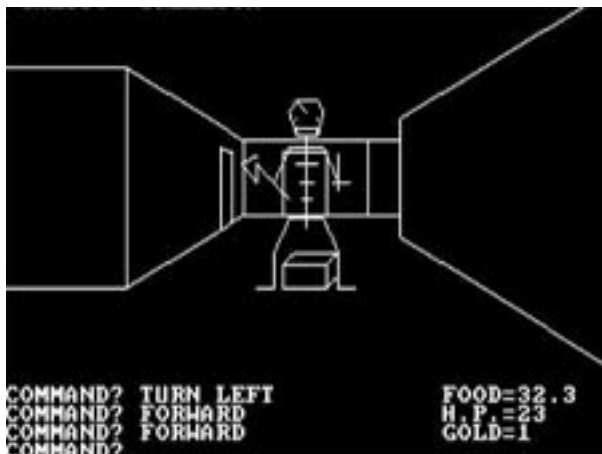


Figura 2a - Akalabeth: World of Doom (1980)

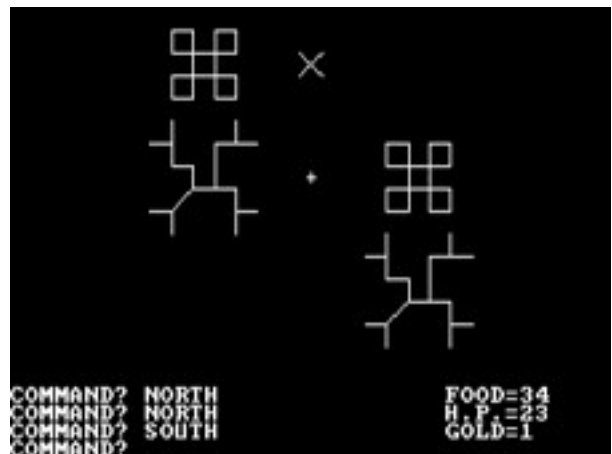


Figura 2b - Akalabeth: World of Doom (1980)



Figura 3a - *Final Fantasy VII* (1997)



Figura 3b- *Final Fantasy VII* (1997)



Figura 3c - *Final Fantasy VII* (1997)



Figura 3d - *Final Fantasy VII* (1997)



Figura 3e - *Final Fantasy VII* (1997)



Figura 4 - *Baldur's Gate II* (2000)



Figura 5a - *Neverwinter Nights 2* (2006)



Figura 5b - *Neverwinter Nights 2* (2006)



Figura 6a - *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006)



Figura 6b - *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006)



Figura 6c - *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006)



Figura 7a - *Fallout 3* (2008)



Figura 7b - *Fallout 3* (2008)

2.1 Pensieri ed immagini

Proviamo a pensare al tipo di lavoro che ha compiuto Richard Garriott nella creazione di *Akalabeth: World of Doom*, che è consistito principalmente nel riprodurre attraverso un'interfaccia video alcune regole dei gdr da tavolo. Il gioco, programmato in Basic, ha alla sua base quindi un sistema di calcoli numerici, e ciò è evidente sin da una delle prime schermate in cui viene chiesto al player il tiro di dadi per definire le caratteristiche del suo personaggio in modo casuale, proprio come avviene effettivamente in molti gdr cartacei. Oltre a creare questo sistema di calcolo, il programmatore ha creato un'interfaccia utente (spazio rappresentante) e un mondo di gioco figurativizzato (spazio rappresentato). Tramite l'interfaccia grafica si esplicitano i valori numerici del sistema sottostante al gioco e si inserisce il giocatore nell'interazione con lo spazio rappresentato. Data la povertà tecnica dei mezzi dell'epoca (dal nostro punto di vista odierno) i due spazi non sono molto distaccati se non giusto perché i comandi vengono mostrati nella parte inferiore dello schermo (fig. 2a-2b). La grafica è primitiva e sono pochissime le libertà concesse al giocatore, ma già sono presenti molte caratteristiche tipiche del genere dei video-gdr.

Per tracciare i tratti grafici dei personaggi che popolano il mondo di gioco il programmatore aveva pochi mezzi tecnici a disposizione ma anche una *griglia di rappresentazione* molto diversa da quella che oggi può avere un programmatore (o un disegnatore) rispetto all'immagine di una creatura fantastica. Il segno visivo su schermo rimanda a qualcosa che l'uomo ha nelle sue categorie di rappresentazione del mondo. “È questo il caso dell'icona, segno “naturalmente motivato” che rappresenta il “referente”.. (..) (caso in cui) la relazione riconoscibile fra i due modi di “realtà” non è arbitraria, ma motivata, e presuppone una certa identità, totale o parziale, fra i tratti delle figure del rappresentato e del rappresentante” (Greimas, 1984, parentesi mia). Considerando l'operazione da parte dell'enunciante, essa è una “imitazione” e possono imitarsi solo i tratti visivi del mondo naturale, “mentre il mondo ci si presenta attraverso tutti i sensi” (*ivi.*). Da parte dell'enunciatario vi è invece un “riconoscimento”, e questo, scrive Greimas, “dipende dal problema più generale del

mondo naturale” (*ivi.*), perché ciò che l’uomo percepisce come referente del segno iconico non è nel mondo stesso ma fa parte, sempre in termini greimasiani, della “lettura umana del mondo”. Una griglia di lettura suscettibile di cambiamenti culturali, che si alimenta delle nuove rappresentazioni che gli uomini si fanno del mondo, ed esse hanno anche sempre compreso delle referenze fuori dal reale, ad un livello mitico. Se pensiamo, per esempio, ai molti testi antichi letterari o teatrali greci in cui con molta minuzia si descrivono i particolari fisici delle divinità, capiamo che gli abitanti dell’epoca, nella loro griglia di lettura del mondo, potevano figurativizzarle, concretizzarle sempre più in modo articolato nei loro pensieri e nelle loro rappresentazioni. Allo stesso modo, al giorno d’oggi si ha un diverso modo di recepire un’immagine di un “troll” o “di un mago nero” rispetto a quella che si aveva all’epoca della creazione di *Akalabeth*.

Quello che oggi un videogiocatore può associare all’immagine di un “mago nero” è quello che ha visto nel *Signore degli Anelli* o affini, è ciò che ha letto in un fumetto o è il mostro che ha sconfitto in *Neverwinter*. Ciò non vuol dire che giocando ad *Akalabeth* non ci si possa divertire perché sembra tutto finto, perché la pratica ludica non è soltanto godere della rappresentazione visiva (anzi); significa invece che è cambiato il grado di iconizzazione con cui si creano e si recepiscono delle rappresentazioni, e la possibilità di pertinentizzare sempre più tratti visivi afferenti alla rappresentazione può diventare un ulteriore elemento che favorisce il coinvolgimento della pratica ludica. Parliamo, con Meneghelli (2009, pag. 137), del “fenomeno di *iconizzazione* ... (..) legato alla densità di elementi figurativi che ne contraddistinguono la rappresentazione. (..) Il dibattito sull’*iconismo*”, invece, si rivolge “alla problematica della pertinentizzazione di un livello referenziale extra-semiotico”, cioè ciò che prima dicevamo “a livello mitico”. Continua Meneghelli (*ivi.*):

L’ultimo aspetto rinvia invece al problema della *percezione* e degli stimoli surrogati (Eco, 1997) e evidenzia come i criteri secondo cui consideriamo un’immagine più iconica derivano spesso da concezioni culturali o meglio da *abitudini percettive*; l’alta definizione e la tridimensionalità delle immagini sono diventate per molti videogiocatori (soprattutto per i così detti *hard gamers*) delle condizioni necessarie per la creazione di un effetto di realtà.

Il *grado di iconizzazione* dei mondi rappresentati su schermo è andato molto aumentando: per rendersene conto basta dare un’occhiata alla carrellata di immagini in ordine cronologico presenti in questo scritto. Le capacità di calcolo dei computer aumentano e, di riflesso, l’elemento della complessificazione visiva è stato fondamentale in tutta l’evoluzione dei videogiochi. Ed essendo un elemento di un sistema più ampio, è anche grazie ad esso che le grammatiche dei videogiochi hanno avuto la possibilità di espandersi così. Poter di creare mondi sempre più grandi e dettagliati non solo

procura un effetto più appagante per il giocatore, ma influisce molto sugli altri piani dell'attività strutturante del videogioco.

In alcuni videogiochi il dettaglio di una certa superficie coperta da una certa texture può avere una funzione nel gioco: camminare sul pagliericcio può far produrre più rumore alla protesi del giocatore, che può essere più facilmente scovata dal nemico. Nei giochi di ruolo più moderni le armi hanno una diversa "consistenza", vengono figurativizzate con molti tratti, alcuni dei quali diventano indici delle sue speciali proprietà: in *Neverwinter Nights 2* le armi elettriche emanano affettivamente delle scintille dalla lama, e gli abiti che indossano i personaggi sono effettivamente visibili sulla loro pelle. Anche lo scopo di una missione può acquistare più "consistenza" se l'oggetto che si deve recuperare è ora un pezzo effettivo del mondo di gioco e non un simbolo in un inventario. *Oblivion* non potrebbe procurare un così grande effetto di immersione se il motore grafico non potesse gestire un mondo così grande e così particolareggiato.

2.2 Protesi e livelli di interazione

Una caratteristica presente già in *Akalabeth* e che può ritrovarsi in alcuni dei video-gdr successivi è la presenza della mappa interattiva (fig. 2b). Attraverso essa, il giocatore controlla una rappresentazione della sua protesi digitale nel mondo del gioco, su un altro livello. Quella che già è una rappresentazione di un mondo inventato (fig. 2a) viene a sua volta rappresentata in scala ridotta, come se fosse un metodo per accelerare i tempi delle traversate da un posto all'altro. Alcuni "luoghi" vengono rivestiti di un'importanza diversa rispetto ad altri, e cambia il modo in cui il giocatore visualizza e fa interagire la sua protesi nel mondo di gioco.

In *Akalabeth*, il livello più interno al mondo è quello in fig. 2a, in cui si controllano effettivamente le varie mosse del personaggio e, curiosamente, Richard Garriott ha programmato questo spazio per una visione in prima persona, con una protesi maschera, mentre invece per lo più i videogiochi di ruolo che sono seguiti hanno adottato una prospettiva che costantemente rimane in terza persona. Lo spazio della mappa interattiva, invece, vede la protesi del giocatore dall'alto, in verticale, ed essa è costituita da una piccola croce bianca (fig. 2b) rappresentante simbolicamente il mago o il guerriero, le uniche due classi presenti nel gioco; quando, dalla mappa, si decide di entrare in un dungeon, il débrayage è prodotto dal cambio di visuale e cambiano le modalità di controllo attraverso l'interfaccia. Quando invece si torna alla mappa, vi è un embrayage, un distanziamento del giocatore dal mondo del gioco, "un ritorno, un riavvicinamento all' *io-qui-ora* dell'enunciazione" (Meneghelli, 2009, p 98). Un riavvicinamento che almeno nei videogames non potrà essere mai totale, perché nella fruizione c'è sempre un certo distanziamento tra il livello 0 e i livello 1 del giocatore.

Parliamo di *protesi* del giocatore intendendo quei simulacri che fungono da veri e propri delegati del giocatore nel mondo del gioco, dei simulacri che fungono da centri da cui si irradiano le diverse possibilità del giocatore di interagire e di modificare il mondo di gioco. Il simulacro in questo caso “non si limita a simulare un atto di percezione, azione, emozione e valutazione avvenuto altrove ad opera di un soggetto assente (l’enunciatore)”, come avviene per esempio nella visione dei film, “ma di fatto modifica le possibilità di percezione, azione, emozione o valutazione di un soggetto presente (il giocatore)” (*ivi.*)

Un gioco importante per la storia e l’evoluzione dei video-gdr è *Final Fantasy VII*, edito da Squaresoft per Playstation nel 1997 e convertito per PC l’anno successivo. È uno dei primi giochi ad usare la grafica tridimensionale. Si legge, nella frase introduttiva alla recensione del gioco su Gamespot⁵: “Never before have technology, playability, and narrative combined as well as in *Final Fantasy VII*.”. Ambientato in un mondo fantasy che spesso assume dei tratti cyber-punk, il gioco presenta effettivamente una serie di caratteristiche innovative e delle strutture narrative e di funzionamento molto complesse. Quello a cui guardiamo in prima istanza è la stratificazione del gioco su più livelli di rappresentazione, quattro per la precisione, di cui tre interattivi, ognuno con una diversa gestione delle protesi, ed uno costituito dalla rappresentazione del mondo di gioco e dall’evolversi della narrazione attraverso filmati non interattivi molto curati.

-Livello *a*, fig. 3a. Il livello più interno al mondo di gioco è quello dei combattimenti: personaggi e ambienti sono completamente rappresentati in 3D e l’azione avviene a turni, anche se il turno consiste solo nell’aspettare che si carichi la barra di azione del personaggio mentre poi ciò che effettivamente si vuole compiere viene scelto in tempo reale dal giocatore nei vari menù posti nella parte bassa dello schermo. Le azioni possibili ricadono soltanto nelle possibilità del combattimento, cioè si mettono in campo le strategie attuate nell’assetto dei vari personaggi, strategie che invece avvengono a livello superiore.

-Livello *b*, fig. 3b. Qui i personaggi sono in 3D mentre le ambientazioni rappresentano un mondo bidimensionale attraverso delle inquadrature spesso molto suggestive, tanto che molte forme nell’uso della sostanza espressiva possono essere paragonate a quelle usate nel cinema (per un approfondimento sul tema si guardi l’analisi su *Resident Evil* di Fraschini, 2004). Questo è il livello in cui avviene -oltre che, come già detto, la gestione dell’inventario e delle abilità attraverso il richiamo di un menù a tutto schermo (fig. 3e)- l’esplorazione delle città e di una gran varietà di locazioni, e in cui si dispiega gran parte della narrazione attraverso i dialoghi dei personaggi.

-Livello *c*, fig. 3c Nel livello ancora superiore è presente una mappa interattiva tridimensionale in cui il giocatore muove una protesi che raffigura il personaggio principale ma che simbolizza anche

5 (*<http://www.gamespot.com/ps/rpg/finalfantasy7/index.html>)

gli altri che viaggiano con lui (questo avviene anche per la maggior parte del tempo a livello *b*), e in cui possono iniziare dei combattimenti random. Quindi questo terzo livello può ricollegarsi direttamente sia con il livello *a*, per i combattimenti, che con il livello *b*, quando si entra in una città, una caverna etc.

- Livello *d*, fig. 3d. Nell'ultimo livello, il mondo di gioco viene rappresentato attraverso alcune sequenze animate non interattive che aiutano anche il dispiegarsi della trama. Queste sequenze sono presenti in numero abbastanza cospicuo e hanno un certo impatto emozionale perché spesso accompagnate da una vena poetica, a tratti romantica, sia per le inquadrature che per i drammi che si consumano in esse, e non partono quando l'azione è in un livello preciso ma possono "nascere" sia alla fine di un combattimento che durante un'esplorazione. Il livello *d* se da una parte può essere considerato come il livello più "fuori" dal mondo del gioco perché non prevede nessun tipo di interazione, dall'altra parte in esso le figure del gioco assumono dei tratti molto più particolareggiati: tutti gli oggetti e i personaggi hanno una densità figurativa molto maggiore rispetto a quella degli altri livelli, quindi si è portati a percepire che sia quella, "realmente", la loro consistenza, così che avviene una certa oggettificazione di ciò che si vede negli altri livelli. Le rappresentazioni presenti negli altri livelli possono essere avvertite dal giocatore come delle meta-rappresentazioni delle figure presenti nel livello *d*.

Questo andirivieni di *débrayage/embrayage*, di diverso uso delle sostanze figurative e di diverse possibilità concesse alla protesi nello schermo crea, al contrario di quanto si potrebbe presumere a prima vista, un effetto di immersione nel mondo di gioco per diversi motivi. Quella "relazione instabile e necessaria" che nei videogiochi caratterizza giocatore e mondo del gioco è qui rinegoziata di continuo; *la posizione del giocatore viene di continuo destabilizzata*. Anche se i livelli si dispongono su vari strati che generano un certo effetto di vicinanza/lontananza, essi si compenetrano vicendevolmente non solo perché non ci sono passaggi obbligatori da uno all'altro ma anche perché ci sono alcuni elementi che li ricollegano. La rima cromatica data dalla presenza continua nei vari strati (tranne che in quello delle sequenze animate) dello stesso tipo di menù (il colore standard è quello blu), sia per i dialoghi che per i combattimenti che per l'inventario, crea un certo di effetto di omogeneità. Per ogni livello non c'è un modello di spazializzazione preciso e costante: una sequenza filmata può raccontare una scena da vicino tra due personaggi oppure può inquadrare tutto il mondo del gioco dall'alto; nel livello *b* le inquadrature cinematografiche riprendono gli ambienti sotto una molteplicità di punti di vista e diverse ampiezze d'angolo; nel livello *a*, durante i combattimenti, si possono effettuare delle evocazioni che riprendono l'entità evocata in molti modi: emblematicamente nel combattimento finale Sephiroth, il cattivo, evoca una meteora e viene mostrato su schermo, con il motore 3D, il percorso durante il quale essa distrugge

tutti i pianeti che incontra fino ad arrivare alla “Terra” (e i nomi dei pianeti corrispondono a quelli del nostro sistema solare, come se il mondo di *FFVII* avesse preso il posto del nostro); nel livello in cui di solito le cose vengono mostrate ad un livello più “minuto” avviene la sequenza in cui si rappresenta il più ampio spazio ideale.

L’effetto di immersione, in questo caso, non avviene attraverso la tendenza a presentificare il giocatore attraverso un determinato punto di vista; sono invece a lui concessi una *varietà di punti d’accesso* al mondo del gioco, che viene ad assumere una certa complessità anche proprio perché viene mostrato sotto una grande quantità di angolazioni diverse e diversi modi di interazione con esso. Non è chiesto al giocatore di identificarsi con nessun personaggio, né con qualche tipo di entità sovranaturale. Durante un dialogo, nelle vignette compare prima il nome del personaggio che parla: è “lui” che parla, che interagisce con gli altri, e il giocatore non sceglie (tranne che in pochi casi) cosa dire né da che parte stare, gli è chiesto solo di partecipare, da fuori, alle vicende eroiche del protagonista Cloud e compagni. La libertà di scelta del giocatore è limitata alla decisione se completare o no le varie missioni opzionali prima della fine del gioco esplorando in lungo e in largo la mappa del mondo. È un’esperienza molto assimilabile a quella del “film interattivo”, in cui il giocatore riveste più attivamente le parti dello stratega/combattente e dell’esploratore mentre assume una posizione sul piano cognitivo a parte, solo per sé. Chi gioca è sì burattinaio nei combattimenti e nelle esplorazioni, ma non è nei pensieri dei personaggi, anzi all’inizio non sa niente di loro: quasi come fosse un personaggio assente.

2.3 Un altro punto di vista

Negli ultimi anni sono stati prodotti diversi video-gdr con una visuale character-relative, cioè legata ai movimenti di un personaggio, come la serie *Gothic* o *Fable*, o con una visuale in soggettiva come la serie *The Elder Scrolls*. Adottando questa prospettiva le modalità di strutturazione dell’attività del giocatore e dell’accesso al mondo del gioco cambiano molto rispetto ai classici video-gdr in terza persona.

La saga di *The Elder Scrolls* è composta da quattro episodi progettati e creati dalla Bethesda Softworks. Fin dal primo episodio edito nel 1993 si è deciso di creare un video-gdr con visuale in soggettiva che permettesse al giocatore il più alto grado di libertà possibile. Concentriamo la nostra analisi sull’ultimo episodio della saga, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, edito nel 2006, e successivamente su quello che può essere considerato per alcuni aspetti il suo sequel anche se ambientato in un mondo diverso, *Fallout3*.

Di solito, come già detto, il punto di vista nei gdr è dato da una prospettiva isometrica oppure da una inquadratura dall’alto in un mondo 3D; una protesi principale trasparente e una protesi

personaggio tutta interna al mondo del gioco, risultato di un *débrayage* di secondo livello che non è seguito da un *embrayage* altrettanto forte. Un tipo di inquadratura oggettiva: è vero che nei nuovi mondi in 3D si può ruotare e zoomare a piacimento, ma lo sguardo nello schermo rimane (per lo più) sempre ancorato al personaggio e agli eventuali compagni di viaggio. Una visuale in soggettiva, invece, pone una relazione enunciazionale, da parte dell'Autore, "io vi faccio guardare, e cioè porto a guardare sia te che lui" (Casetti, 1986), e rende quindi partecipi dello sguardo dell'alter ego videoludico facilitando l'immedesimazione. Questo tipo di visuale, però, è più comune nei cosiddetti "shooter", giochi in cui la componente prevalente è l'azione pura, in cui c'è un'entità/arma che si muove cercando di uccidere più nemici possibile. Ora invece questo tipo di protesi viene utilizzata da un complesso gioco di ruolo come *Oblivion*.

Innanzitutto, se prima la protesi principale del giocatore era il puntatore del mouse, ora "la soggettiva diventa una protesi digitale che consente l'accesso al mondo del gioco" (Meneghelli, 2009). Installando il suo punto di vista in un corpo virtuale, il giocatore controlla i suoi movimenti e il suo sguardo in tempo reale, le sue azioni attraverso l'interfaccia corrispondono a delle azioni sincrone su schermo, così che la soggettiva diventi una "soggettiva al quadrato" (*ivi.*). Questo prevede delle modalità di interazione molto diverse tra *Oblivion* (fig. 6a-6b-6c) e, per esempio, classici gdr come *Baldur's Gate II* (fig. 4) o *Neverwinter Nights 2* (fig. 5a-5b). Nell'ultimo capitolo della saga di *The Elder Scrolls*, durante le fasi di azione, come per tutti i platform e gli sparattutto in prima persona,

"saper giocare" è essenzialmente una questione di ritmo. Le azioni che l'utente può eseguire all'interno del mondo simulato dal computer hanno una durata ben precisa, ciò comporta che, una volta impartito un certo comando, la protesi digitale è impegnata per un determinato periodo nella sua esecuzione. Dato che, in generale, nell'universo simulato di un videogioco sono presenti altre entità, è necessario che l'utente agisca in sincrono con tali "attori" o comunque che tenga conto dei loro schemi di comportamento. (Fraschini, 2004, pag.14)

Ciò richiede che il giocatore acquisti familiarità con lo spazio circostante la sua protesi, acquisti dei "comportamenti spaziali" che dipendono dalle sue competenze procedurali, cioè saper premere i tasti nei modi e nei tempi giusti per compiere determinate azioni. Se in una sequenza di combattimento in *Neverwinter* il giocatore attiva una memoria semantica, cioè fa compiere azioni al proprio ego relazionando delle unità concettuali, in *Oblivion*, oltre a fare ciò gestendo in prima istanza i propri mezzi di attacco attraverso un'interfaccia staccata dal mondo di gioco (fig. 6b), nel combattimento vero e proprio ci si ritrova in delle meccaniche di gioco del tutto simili ad un FPS (first person shooter) in cui il giocatore adopera le sue competenze procedurali⁶, cioè mette in campo la sua confidenza con lo spazio del gioco. Qui bisogna effettivamente mirare al proprio

⁶ Per l'uso dei diversi tipi di memoria, meccanica e virtuale, si guardi Meneghelli, 2009, pag 64.

bersaglio, eludere i colpi avversari, ripararsi dietro un muro, tener conto della lunghezza effettiva della propria arma per colpire l'avversario etc..; tutte cose che, in un gioco come *Neverwinter* o *Baldur's Gate*, vengono automatizzate dal sistema-game attraverso calcoli numerici.

Si potrebbe pensare che questo tipo di accesso al mondo di gioco si discosta dallo spirito originario del gioco di ruolo di concepire le modalità di azione. Nel gioco da tavolo non è tanto la prontezza del giocatore ma piuttosto le statistiche del personaggio a decidere l'esito di molte azioni. Il personaggio risolve un enigma non perché il giocatore lo risolve effettivamente ma perché è la statistica "intelligenza", per esempio, a deciderlo. Da un'altra parte, però, un gioco di ruolo come *Oblivion* garantisce una libertà di azione e interpretazione al giocatore/personaggio che non si ritrova in un classico video-gdr. Non si tratta solo di una questione sul come si svolgono i combattimenti, ma di un modo completamente diverso di rapportarsi allo spazio circostante per via di come il mondo virtuale è stato concepito.

2.4 Effetti di verosimiglianza

Per certi versi si può dire che in un gioco come *Oblivion* o come *Fallout3* è stata adottata una strategia testuale di accesso del giocatore al mondo del gioco diametralmente opposta a quella di *Final Fantasy VII*. Se nel titolo Squaresoft la posizione del giocatore viene continuamente rinegoziata (vedi 2.2), nel gioco Bethesda vi è, nella quasi totalità della durata della partita, un solo punto di ancoraggio, un solo modello di *accesso fenomenologico* (Meneghelli, 2009) al mondo di gioco installato nel corpo della protesi personaggio. Non avvengono scene in cui l'ego digitale viene inquadrato, tranne nel menù principale (fig. 6b), a meno che non sia il giocatore stesso a deciderlo; esiste la possibilità di adottare una terza persona ma essa non è affatto funzionale per molte delle azioni da compiere, quindi il giocatore tende ad adottarla solo in pochissime occasioni, magari quando vuole una visione più panoramica degli ambienti circostanti. E la protesi non è una semplice entità/arma come in molti sparatutto ma, trattandosi di un gdr, è un centro da cui si irradiano molteplici azioni possibili con cui interagire nel mondo di gioco. Si può pensare a un grande rilievo delle proprietà estensive di questa protesi, a simulare sia il corpo sia la dimensione cognitiva di un uomo che sta dietro lo schermo, le vere percezioni e azioni di un'entità dalle caratteristiche associabili all'uomo.

Questo effetto di immedesimazione viene anche creato da diversi meccanismi testuali. Nei dialoghi, i personaggi guardano "negli occhi" il giocatore, che deve anche valutare le loro espressioni per interagire correttamente con loro (fig. 6c; è presente anche un giochino per la persuasione che, anche se poco realistico, si basa proprio su questo meccanismo). Quando è interpellato dai png, il giocatore/personaggio non è mai chiamato per nome, al massimo per mezzo di un appellativo, ad

esempio “fellow magister” o “citizen”. Il diario è scritto in prima persona, con tutte le azioni che il giocatore ha fatto insieme al suo personaggio oppure ancora dovrà fare. All’interno del gioco sono presenti quasi esclusivamente deittici ambigui, che non rimandano esclusivamente né a livello 0 né a livello1. Si cerca di stabilizzare il più possibile verso l’interno quella relazione instabile esistente in tutti i giochi tra i due livelli, giocatore fuori dal gioco e alter-ego dentro al gioco. I riferimenti espliciti a livello 0 sono presenti quasi esclusivamente nel tutorial e nei menù di salvataggio o chiusura.

In *Oblivion* sono presenti circa 16 miglia quadrate percorribili di spazio di gioco. Vi è uno spazio aperto principale, come lo snodo principale di un ipertesto, da cui in qualsiasi momento si può accedere a uno qualunque degli altri link, è solo questione di arrivarci oppure che il corso della trama non sblocchi l’entrata ad una porta chiusa. E la verosimiglianza del mondo di gioco non è data solo dal modo “naturale” in cui si dispongono gli spazi ma anche per gli elementi che li compongono. Ogni casa avrà un proprietario o potrà essere comunque esplorata, non ci sono troppi “edifici di contorno” come accade invece di solito con molti rpg, in cui, per esempio, dallo spazio principale di un città si può entrare in altri spazi solo da pochi punti d’accesso.

Nel modo in cui avviene l’esplorazione vi è il tentativo di nascondere il più possibile le tracce dell’enunciazione. Se in *Neverwinter*, ad esempio, si vuol sapere quali siano gli elementi in una stanza con cui si può interagire, basta premere un tasto ed essi vengono evidenziati: è il gioco che ci guida nello spazio. In *Oblivion* invece si deve effettivamente “vedere” un oggetto, magari nascosto dietro una roccia, arrivare fino ad esso e con esso interagire, e solo lì il gioco esplicita l’azione che si può compiere in modo comunque non troppo invasivo modificando il piccolo mirino; viene così cancellata l’intrusione del gioco che manifesta esplicitamente i punti di intervento possibili con la protesi digitale, così da rendere l’accessibilità allo spazio in modo più plausibile. In *Neverwinter* per passare da una zona ad un’altra ci sono alcuni simboli a mezz’aria (fig. 5b) da cui poi si accede al menù per decidere dove andare: lo spazio ci dà la sensazione di essere diviso in spazi “squadrate” e comunicanti, dei piccoli mondi a sé stante. Nel gioco Bethesda invece lo spazio appare come un continuum in cui gli interspazi di comunicazione sono le porte o i cancelli o le entrate delle grotte, dei links sempre figurativizzati. Non c’è la sensazione di un mondo “squadrate” anche perché la morfologia del terreno che si percorre, data la soggettiva, viene effettivamente a cambiare la prospettiva o anche le azioni del giocatore: durante le camminate si incontrano valli e dirupi da cui effettivamente si può cader giù e farsi male.

La “main quest”, l’espedito narrativo principale, può avere un peso ridottissimo sullo svolgersi delle ore di gioco. Il giocatore può decidere benissimo di ignorarla e di iniziare a girovagare nel mondo di *Oblivion* cercando tra le numerose avventure che esso gli propone. Oppure può decidere

di affrontare solo quella, vivendo un ridottissimo numero di tutte le situazioni che il gioco potenzialmente mette a disposizione. Anche le modalità con cui queste missioni possono essere svolte dipendono da come il giocatore vuole comportarsi. Questa grande flessibilità narrativa unita alla grandezza del mondo di gioco fa sentire al giocatore la sensazione che comunque non percorrerà mai tutti i sentieri che possono essere percorsi.

Anche per i personaggi che popolano il mondo di *Oblivion* è evidente lo sforzo fatto per un effetto di verosimiglianza. Le relazioni che si hanno con i png sono, in genere, di tipo contrattuale: si configurano come una sorta di adiuvanti o destinanti locali che guidano e sanzionano le azioni del protagonista o le sue richieste attraverso le loro indicazioni. Ma sembrano anch'essi avere dei propri programmi narrativi da portare a termine dietro a quello che c'è davanti agli occhi del giocatore, dei propri scopi in qualche maniera personali. Si è cercato il più possibile di caratterizzarli uno a uno, dando quasi a tutti dei nomi propri, una voce, un aspetto e dei tratti comportamentali diversi l'uno dall'altro. È stato introdotto un sistema per cui ogni personaggio compie delle diverse azioni durante la giornata, si sposta, discute con gli altri, dorme etc. Anche se ci si rende conto che i vari personaggi fanno le stesse cose tutti i giorni e osservando una conversazione altrui essa ci appare comunque molto artefatta, questo meccanismo di gestione del tempo dei personaggi modifica direttamente il fare del giocatore e del suo ego. Per esempio, un ladro deve agire nelle ore notturne, quando il padrone di casa o del negozio dorme, oppure può essere a conoscenza del fatto che in un certo orario è fuori di casa; dei modi di agire da “vero” ladro, insomma.

Da questi meccanismi testuali è distillato un senso di verosimiglianza del mondo del gioco e della protesi con cui si interagisce in esso, anche se è un mondo comunque esplicitamente fuori dal reale. *Oblivion* non vuole mostrare al giocatore che sia inserito in un mondo “vero”, collegato alla sua realtà a livello 0, vuole piuttosto trasportarlo il più possibile nel livello 1, “come se fosse lì”. Il gioco tenta insomma di riprodurre quello che veramente farebbe e sentirebbe un essere dotato di caratteristiche umane, ma nel mondo di *Oblivion* e secondo le sue regole: è inverosimile che un uomo possa compiere nella realtà le cose che si possono fare nel gioco, ma esso cerca comunque di rapportare il più possibile le azioni virtuali con la nostra griglia di lettura del mondo reale.

2.5 Naturalismo videoludico?

Le cose stanno in modo leggermente diverso per quanto riguarda *Fallout3*, gioco rilasciato due anni dopo rispetto a *Oblivion*, sempre prodotto dalla Bethesda Soft. Molte le caratteristiche in comune con il suo predecessore ma anche qualche divergenza. Le vicende sono ambientate nel 2277, in un mondo devastato da tutte le guerre che l'uomo ha combattuto contro se stesso. Qui non siamo davanti a un mondo di gioco completamente inventato ma a un mondo alternativo plausibile perché

durante la partita si possono trovare dei riferimenti diretti al nostro mondo contemporaneo. Le figure presenti nel gioco non sono ispirate alla mitologia fantasy comune ai gdr ma ad un universo di significati più riconducibile a figure presenti nella cultura di massa odierna sotto la voce “visione distopica del futuro”. Niente più *Il Signore degli Anelli*, quindi; piuttosto *Strange Days*, *Zombi* o *Blade Runner*. Ora i mostri da combattere sono Ghoul, mutanti geneticamente modificati o predatori senza casa, e durante il gioco la narrazione giustifica anche la loro presenza e le loro origini. Come in *Oblivion* ma anche in molti altri giochi di ruolo, sono presenti tutta una serie di testi da leggere, sia su libri che, per *Fallout*, da ascoltare su vari nastri registrati o da leggere nei pc presenti nel gioco (il pc nel pc), che creano un background storico da cui muovono le vicende del gioco. Alcuni oggetti si ricollegano direttamente al nostro mondo reale: in una missione, ad esempio, viene chiesto di andare a scovare in un museo distrutto la dichiarazione d’indipendenza americana e si possono trovare in giro oggetti appartenuti al presidente Lincoln. Anche molti leitmotiv del gioco hanno un certo “sapore” contemporaneo: ad esempio visitando la fabbrica della “Nuka-Cola” si possono leggere i resoconti delle tattiche aziendali, secondo cui la bibita è prodotta con ingredienti dannosissimi ma che è proprio grazie a loro che il gusto è così intenso e le vendite così enormi. Non esistono in *Fallout3*, così come nel suo prequel “acquisito” *Oblivion*, un Bene e un Male ben definiti; uno dei Super Mutanti, i nemici più feroci, dopo averlo reso libero diventerà il più fedele alleato. E si scoprirà che questi Super Mutanti sono nati da aberranti esperimenti genetici che venivano condotti da uomini in un Vault (un rifugio sotterraneo) abbandonato. Non tutti i Ghoul sono ostili, ma molti sono stati costretti ad isolarsi in una città perché considerati dei reietti dagli uomini solo per le loro aberrazioni fisiche. La missione principale dell’Eroe sarà quella di costruire un dispositivo che permetta di purificare l’acqua perché quasi tutta quella presente sul pianeta è contaminata per le radiazioni. Poter bere dell’acqua pura nel 2277 è raro e costoso. E il riferimento di sicuro non è casuale quando il narratore che si pronuncia all’inizio e alla fine del gioco conclude entrambe le sue declamazioni con: “war... war never changes”; a corredo, l’immagine di una moltitudine di tombe dislocate in un cimitero, il tutto in un gioco ambientato e venduto in America.

È vero che già in molti giochi precedenti potevano nascere delle condizioni per cui un testo possa “suscitare interrogazioni circa le condizioni di esistenza”(Meneghelli, 2007)⁷. Probabilmente però con delle esperienze di gioco sempre più immersive ed interattive questi processi inferenziali possono essere facilitati. Oltre che ad apportare alcuni effetti di realtà aggiuntivi rispetto ad *Oblivion*, in *Fallout3* sono presenti diverse strategie di enunciazione a cui è interessante porre attenzione. Guardiamo soprattutto alla prima sezione del gioco, che si svolge all’interno del Vault,

⁷ Non con riferimento alle modalità di esistenza semiotica ma ad un livello esistenziale.

un rifugio sotterraneo, e che serve da tutorial, ed è suddivisa in cinque parti che rappresentano cinque diverse fasi della vita del giovane personaggio. La partita inizia con la nascita: appena si esce dal grembo materno si vedono, attraverso uno schermo leggermente macchiato di sangue, una dottoressa e il papà dottore che sono stati artefici della “nostra” nascita (fig. 7b). Così il papà domanda “è una maschio o una femmina?”, e subito dopo viene chiesto al giocatore di selezionare il sesso del suo personaggio attraverso una finestra pop-up. Ecco che subito risalta un meccanismo peculiare del gioco: inserire nella diegesi delle operazioni che nella maggior parte dei giochi si trovano al di fuori di essa. Nello stesso modo, subito dopo il papà prende un macchinario, il “gene-projector”, che mostra una proiezione adulta del pargolo appena nato, ed è proprio attraverso il suo schermo che il giocatore va a delineare le caratteristiche fisiche del suo futuro ego con un complesso editor⁸ che permette di cambiare/modificare una vasta gamma di caratteristiche fisiche. Anche quando il personaggio, da bambino, è in un box con dei giocattoli per iniziare il tutorial⁹, c’è la “scusa” del papà che chiede al/alla bimbo/a di muovere i primi passi, e così vengono indicati, in alto a sinistra, i tasti da premere per il movimento. Ancora allo stesso modo, alla festa del decimo compleanno il “sovrintendente”, il capo del Vault, regala al personaggio il Pip-Boy, l’*interfaccia-utente* principale (fig. 7a), perfettamente diegetizzata sotto forma di un oggetto ultratecnologico, un grande “bracciale” con schermo che terrà compagnia per tutta l’avventura. Il classico inventario del gdr, che di solito costituisce in larga parte lo spazio rappresentante del gioco, quindi “staccato” dal mondo rappresentato, è ora un oggetto legato al braccio virtuale. La “messa in scena [...] che regola, costruisce un’interazione che avviene qui e ora [...] tra giocatore e game e tra giocatore e mondo del gioco” (Meneghelli, 2007), è ora *messa in scena nella messa in scena* del mondo del gioco. Un equipaggiamento modale con cui si figurativizza la competenza e la memoria del personaggio. Lo spazio rappresentante di *Oblivion*, staccato dal mondo di gioco, è ora un elemento fornito dalla stessa narrazione. Tutti questi accorgimenti sul piano dell’interfaccia, della visuale in soggettiva, insieme ad altri elementi sul piano del rapporto con il mondo narrativo -assoluta non-centralità del protagonista nella vita dei personaggi che incontra, il ruolo di Eroe manipolato dagli eventi, appena uscito da una caverna e alla continua ricerca di qualcosa che aumenti la sua Competenza- tutto

⁸ “Letteralmente editor è la traduzione di editore dal latino *editor, oris* derivato da *edere* (mettere fuori, pubblicare)” (Wikipedia, voce “editor”). In ambito videoludico un editor può essere: a livello interno del videogioco, un dispositivo che permette di personalizzare le caratteristiche del proprio personaggio o della propria automobile, o comunque di qualcosa che muove all’interno del gioco; a livello esterno, un programma che consente la creazione di livelli e mappe personalizzate.

⁹ Presente sempre nelle fasi iniziali di un videogioco, il tutorial consiste in una serie di momenti in cui il giocatore viene istruito sul sistema attraverso il quale interagire con il mondo di gioco. Di solito durante il tutorial sono evidenti alcune marche dell’enunciazione perché in quel momento è il gioco stesso che si rivolge direttamente al giocatore in carne ed ossa.

insomma contribuisce alla creazione di una efficace tattica immersiva, un complesso organico di fattori che riesce a catturare i sensi del giocatore.

Appare una vera e propria presa di coscienza semiotica da parte dell'Autore dei meccanismi enunciativi del testo-videogioco, con una tendenza massima alla simulazione della presenza, un'attenzione alle modalità di incarnazione del giocatore nel suo personaggio e una dissimulazione delle tracce dell'autore e dell'enunciazione; quasi un tentativo di "naturalismo videoludico", viene da pensare.

Conclusione

É evidente in alcuni ultimi videogiochi di ruolo, ma anche in molte produzioni videoludiche appartenenti a generi differenti, un tendenza a creare delle rappresentazioni che si avvicinino il più possibile alla realtà. Abbiamo visto come alcuni degli ultimi video-gdr in soggettiva riescano a creare delle esperienze interattive molto coinvolgenti, quasi da farci sentire proprio lì, in un mondo inventato, attraverso tutta una serie di meccanismi che con la semiotica riusciamo ad evidenziare.

Ciò non vuole assolutamente dire che è questa l'unica direzione in cui queste produzioni si evolveranno nel futuro. Come in tutti gli altri campi di produzione testuale e soprattutto per i videogames, c'è un processo di continua appropriazione di nuovi strumenti, e spesso con essi si cerca di riprodurre il più fedelmente possibile le dinamiche proprie del reale. Ma questa è solo una tra le tante strade percorribili, e anzi la storia sembra suggerirci che quando un'arte diventa così padrona dei suoi strumenti da riuscire a riprodurre più o meno fedelmente la realtà, successivamente si ripiega il più possibile su quegli artifici che la realtà tentano di sconvolgerla, spesso sfociando in delle rappresentazioni che si interrogano sullo statuto dell'arte stessa.

Come molte analisi hanno dimostrato, la complessità del testo videoludico è un importante banco di prova per la disciplina semiotica, che mettendosi davanti ad oggetti nuovi riesce ad interrogarsi su se stessa. Ci auguriamo che questo settore di studi continui sempre più nella sua ricerca, nonostante le difficoltà che si incontrano da parte di alcuni di associare la forma testuale videogioco ad un tipo di testo "serio".

Bibliografia

Caillois, R.

1967, *Les jeux et les hommes, le pasque et le vertige*, Gallimard, Paris; trad. it. *I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 1981.

Calabrese, O.

1993, *Serio ludere*, Flaccovio Editore, Palermo.

Casetti, F.

1986, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano.

Colombo, F., Eugeni, R.

1996, *Il testo visibile. Teoria, storia e modelli di analisi*, La Nuova Italia Scientifica, Firenze

Cosenza, G.

2008, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari.

Eco, U.,

1997, *Kant e l'ornitorinco*, Bompiani, Milano.

Eco, U.

1984, *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino, pp. 70-72, 109-112, in G. Bettetini, O. Calabrese, A.M. Lorusso, P. Violi e U. Volli, *Semiotica*, Milano, Raffaello Cortina, 2005.

Eco, U.

1990, *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano, pp. 29-31, in G. Bettetini, O. Calabrese, A.M. Lorusso, P. Violi e U. Volli, *Semiotica*, Milano, Raffaello Cortina, 2005.

Fraschini, B.

2002, "Videogiochi & new media", in M. Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano, 2002, pp. 89-125.

Fraschini, B.

2004, *Le affinità elettive. Il linguaggio del cinema nei videogiochi con un'analisi di Project Zero*, Ring, (www.project-ring.com).

Greimas, A. J.

1980, "A propos du jeu", in *Actes-Semiotiques* 11,13, pp. 29-34; trad. it. "A proposito del gioco" in A. J. Greimas, *Miti e figure*, Bologna, Esculapio, 1995, pp. 215-20.

Greimas, A. J.

1984, "Sémiotique figurative e sémiotique plastique", *Actes sémiotiques. Documents*, 60; trad. it. "Semiotica figurativa e semiotica plastica", in L. Corrain, L. Valenti (a cura di), *Leggere l'opera d'arte*, Esculapio, Bologna, 1991, pp. 33-49.

Greimas, A.J., Courtès, J.

1986, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage II*, Hachette, Paris ; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Bruno Mondadori, Milano, 2007.

Maietti, M.

2004, *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, Milano.

Meneghelli, A.

2007, *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Unicopli, Milano.

Meneghelli, A.

2009, *Il senso in gioco. Per un approccio semiotico ai videogiochi tra memoria culturale e memoria corporea*, Tesi di Dottorato di Ricerca in Discipline Semiotiche, Università di Bologna.

Pozzato, M.P.

2001, *Semiotica del testo. Metodi, autori, esempi*, Carocci, Roma.

Ludografia

Akalabet: World of Doom, Richard Garriot, 1980, AppleII, PC

Baldur's Gate (serie), BioWare, Black Isle/Interplay

Baldur's Gate, BioWare, Black Isle/Interplay, 1998, PC

Baldur's Gate II: Shadows of Amn, BioWare, Black Isle/Interplay, 2000, PC

Fallout (serie), Black Isle/ Bethesda Softworks

Fallout, Black Isle, Interplay, 1997, PC

Fallout 2, Black Isle, Interplay, 1998, PC

Fallout 3, Bethesda Softworks, 2008, PC, Playstation 3, Xbox 360

Diablo (serie), Blizzard north, Blizzard Entertainment

Diablo, Blizzard north, Blizzard Entertainment, 1996, PC

Diablo II, Blizzard north, Blizzard Entertainment, 2000, PC

Final Fantasy VII, SquareSoft, 1997, PSone, PC

Neverwinter Nights (serie), BioWare, Atari

Neverwinter Nights, BioWare, Atari, 2002, PC

Neverwinter Nights 2, BioWare, Atari, 2006, PC

Pong, Atari, 1972, Arcade

The Elder Scrolls (serie), Bethesda Softworks

The Elder Scrolls: Arena, Bethesda Softworks, 1994, PC

The Elder Scrolls II: Daggerfall, Bethesda Softworks, 1996, PC

The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda Softworks, 2002, PC, Xbox

The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda Softworks, 2006, PC, Playstation 3, Xbox 360

Vampire: The Masquerade - Bloodlines, Troika Games, Activision, 2004, PC

Vampire: The Masquerade - Redemption, Nihilistic Software, Activision, 2000, PC

URLs

Viero, M.

La maschera riposta, <http://www.lamascherariposta.it>

Gamespot

<http://www.gamespot.com>

Filmografia

Blade Runner, Scott, R., 1982.

Strange days, Bigelow, K., 1995.

The Lord of the rings (serie)

The Lord of the rings: the Fellowship of the Ring, Jackson, P., 2002; edito in Italia con il titolo *Il Signore degli anelli. La compagnia dell'anello*.

The Lord of the Rings: the two Towers, Jackson, P., 2003; edito in Italia con il titolo *Il Signore degli anelli. Le due torri*.

The Lord of the Rings: the Return of the King, Jackson, P., 2003; edito in Italia con il titolo *Il Signore degli anelli. Il Ritorno del re*.

Zombi, Romero, George A., 1978.

-0-

Fabio Rose si è laureato nel 2009 in Scienze della Comunicazione (LT) presso la Facoltà di Lettere e Filosofia, Dipartimento di Discipline della Comunicazione, dell'Università di Bologna con questa tesi in Semiotica dei Nuovi Media.

Relatore: Prof. Giovanna Cosenza. Sottocommissione: Proff. Roberto Grandi, Giovanna Cosenza, Fabrizio Bercelli, Celestino Ferrari. Anno Accademico 2008/2009

È appassionato di videogiochi, web design e di tutta la letteratura afferente ai nuovi media.

svitrixxx@hotmail.com